

Valdora

extra

Játék elemek

1 kör végét jelző miniatűr, 6 verseny lapka a 2 személyes játékhoz, 20 speciális kártya (ebből 5 sötét hátlapú, 15 pedig világos), 4 üres kártya, 1 szabályfüzet, 5 kártya leírás

Kör végét jelző miniatűr

A játék kezdete előtt ezt a kezdő játékostól jobbra ülő játékos kapja meg. Amikor a játék folyamán az utolsó forduló bekövetkezik, akkor ezen játékos köre vége a vége a játéknak.

Valdora – A Párbaj

2 személyes variáció

Az alapjáték szabályai maradnak, a következő változtatásokkal:

Előkészületek

Tegyétek a **műhelyeket** egy második, külső körbe a céntábla köré, úgyhogy a mesterember lapka és a műhely színe megegyezzen. Keverjétek meg a **verseny** lapkákat és képpel felfele tegyétek egy sorba őket.

C akció: Megbízások teljesítése

Ha a játékos körében, amikor a játékos teljesít egy vagy több megbízást, akkor amelyik képpel felfele fordított verseny lapka a sor a bal szélén van, a köre végén végre hajtásra kerül.

Más szavakkal: a verseny lapkán látható lapkák kikerülnek a a céntábla körüli talonból, és visszakerülnek a dobozba.

Ha már nem lenne a megfelelő színű mesterember lapka (és így műhely lapka) a talonban, akkor az órajársnak megfelelő irányban, a következő elérhető színű kerül ki a játékból.

Ha a verseny lapka egy kérdőjeles mesterember lapkát mutat, akkor az aktív játékos dönti el, hogy melyik mesterember lapkát veszi ki a játékból.

Végezetül a verseny lapkát képpel lefele kell fordítani, és félre kell tenni.

Amint az utolsó verseny lapka is felhasználásra került, akkor mind a hat lapkát újra össze kell keverni és képpel felfele sorba le kell tenni.

Valdora a speciális lapokkal

2-5 tapasztalt Valdora játékos számára

Megjegyzés: a 4 üres lap segítségével a játékosok létrehozhatnak saját speciális kártyákat. Egyébként nincs rájuk szükség a játékban.

Az alapjáték szabályai maradnak, a következő változtatásokkal:

Előkészületek

A speciális lapokat a hátlapjuk szerint válogassátok szét, és keverjétek meg őket. És tegyétek két külön pakliba, képpel lefele. Kapjon minden játékos **1 lapot a sötét hátlapúakból**, és **3 lapot a világos hátlapúakból**. A játékosok a többiek előtt tartsák titokban, hogy milyen speciális lapjaik vannak. Kevesebb, mint 5 játékos esetén a megmaradt speciális kártyák kikerülnek a játékból (felfedés nélkül).

Játékmenet

Ahhoz, hogy a játékos felhasználja egy lapja képességét, az előző körben ki kell játszania – abban a körben, amikor kijátszotta, nem használhatja fel.

A speciális kártya kijátszásához a játékosnak annyi **különböző színű** mesterember lapkáját kell eldobnia, amilyen szám a kártya jobb felső sarkában található 7 oldalú alakzatban látható.

Ezek a mesterember lapok kikerülnek a játékból, vissza kell tenni őket a dobozba (és így nem fognak a játék végén pontot érni). A visszatett mesterember lapok miatt a műhely lapkák tulajdonosa nem változik: marad a játékos előtt. A játékos a kijátszott speciális lapot maga elé teszi.

A játékos annyi speciális kártyát játszhat ki egy körben, amennyi akar.

A kártyát a köre során bármikor kijátszhatja a játékos.

A világos hátlapú kártyák képességét a játékos **egyszer használhatja minden körben**, ha kártya mást nem mond. Azonban amelyik körben kijátszotta, abban nem. A sötét hátlapú speciális kártyák a **játék végén** hoznak pontot, amennyiben ki lettek játszva, és a kártyán jelölt feltételek teljesülnek.

A párbaj és a Speciális kártyák variáció kombinálható egymással.

Szerző: Michael Schacht

Illusztrátor: Franz Vohwinkel

Magyar fordítás: Dunda

További információk találhatóak a szerző weboldalán: www.michaelschacht.net

© 2009 **ABACUSSPIELE**
Verlags GmbH & Co. KG
All rights reserved.
Made in Germany
www.abacusspiele.de



A speciális kártyák

Minden kártyának a bal felső sarkában van egy szám, ez alapján az alábbi listában könnyen megtalálható.

Világos hátlapú kártyák

Mozgás

1) Ha a lépésed olyan mezőn fejezed be, ahol már van egy vagy több játékos, akkor helyetted a bank fizeti az ezüstérméket.

a) akció: felszerelés vagy megbízás kártya vásárlása

2) Még egyet lapozhatsz ingyen. (Kettő ilyen kártya van)

Megjegyzés: Mivel a körödben egyszer ingyen lapozhatsz, ha mindkét kártya előtted van, akkor háromszor lapozhatsz ingyen.

3) A játék során egyszer vehetsz egy olyan felszerelést, amid már van. Tedd ezt a kártyát duplikátum alá.

4) Összesen 4 nem teljesített megbízásod lehet. A negyedik megbízást 2 ezüstért kell megvenned 1 helyett.

5) Amikor egy városban vagy, 2 ezüst befizetése esetén vehetsz fel ellátmányt is, és a város akcióját is végrehajthatod.

Megjegyzés: Így végrehajthatod a város mindkét akcióját – kapsz ellátmányt és vehetsz felszerelést/megbízást (könyves városban), vagy rakodhatsz drágakövet (kikötős városban)

b) akció: drágakövek felpakolása

6) 2 ezüst befizetésével egy drágakövet a tábla közepén levő felhasznált drágakövekből arra az drágakő lelőhelyre tehetsz, ahol a bábud áll.

Megjegyzés: fel is veheted ez a drágakövet, amennyiben van üres megfelelő felszerelés kártyád.

7) Ez a speciális lap egy kordé felszerelés kártya. Csak akkor játszhatod ki, ha már van kordéd, ami ekkor kikerül a játékból, és ez a lap kerül a helyére.

Megjegyzés: ez a kártya 2 helyett 1 ezüstért pakolható meg.

8) Ez a speciális lap egy ló felszerelés kártya. Csak akkor játszhatod ki, ha már van lovad, ami ekkor kikerül a játékból, és ez a lap kerül a helyére.

Megjegyzés: ez a kártya 3 helyett 1 ezüstért pakolható meg.

9) Ez a speciális lap egy merőkanál felszerelés kártya, egy új felszerelés az aranyaknak. Ezt a kártyát egy ezüstért lehet megpakolni.

Megjegyzés: Az arany tányér és merőkanál két különböző felszerelés.

10) A kikötőben és a kikötővel rendelkező városban eggyel több drágakövet kapsz, mint az ott tartozkodó hajók száma.

Megjegyzés: Természetesen csak üres felszerelés kártyáidnak megfelelő mennyiségű drágakövet vehetsz fel.

11) Ha legalább két drágakövet rakodsz fel a körödben, akkor a rakodás után egy ezüstöt kapsz a banktól. (Kettő ilyen kártya van).

Megjegyzés: ha mindkét kártya nálad van, akkor legalább 2 drágakő felrakodása esetén 2 ezüstöt kapsz. Persze 6 ezüsthöz nem lehet több nálad.

c) akció: megbízások teljesítése

12) ha egy megbízást teljesítesz, 3 ezüstöt fizethetsz, hogy a benne szereplő bármilyen drágakövet 1 arannyal helyettesítsd.

Kör vége

13) Ha a köröd végén nincs érméd, kapsz egyet a bankból

Sötét hátlapú kártyák

14) Kapsz 10 pontot ezért a speciális kártyáért, ha a játék végén nincs teljesíttelen megbízásod.

15) A játék végén, minden műhelyért, amit megszerezteél, kapsz 5 plusz pontot.

16) Kapsz 10 pontot ezért a speciális kártyáért, ha a játék végén legalább 3 bónusz lapkád van.

17) 3 pontot kapsz (1 helyett) a játék végén, minden drágakőért ami felszerelés kártyáidon maradt.

18) Kapsz 10 pontot ezért a speciális kártyáért, ha a játék végén ló és koci (kordé) felszereléses is van.

Szerző: Michael Schacht

Illusztrátor: Franz Vohwinkel

Magyar fordítás: Dunda

További információk találhatóak a szerző weboldalán: www.michaelschacht.net

© 2009 **ABACUSSPIELE**

Verlags GmbH & Co. KG

All rights reserved.

Made in Germany

www.abacusspiele.de

