

Valdora

Um jogo para 3 a 5 jogadores, a partir dos 10 anos.

Objetivo do Jogo

Escondida longe do nosso tempo, fica um vale cheio de riquezas inimagináveis. Aventureiros de todo o mundo põem-se a caminho para tentar fazer a sua fortuna aqui.

Os jogadores adquirem equipamento e encomendas nas cidades de Valdora. Só com ajuda de equipamento especial podem escavar por ouro e por diferentes pedras preciosas. Se um jogador assumir uma encomenda e entregar as pedras preciosas exibidas à casa do cliente, o jogador recebe pontos de vitórias. Além disso, pode contratar um artesão. Cada artesão é especialista em ouro, prata ou pedras preciosas específicas. O primeiro jogador a ter os artesãos suficientes da mesma especialização pode abrir uma oficina. O proprietário da oficina recebe pontos bônus. No final do jogo, os jogadores recebem pontos de vitória pelas suas oficinas e pedras preciosas. O jogador com mais pontos conseguiu fazer a sua fortuna em Valdora.

Componentes e Preparação do Jogo

5 Peões nas cores dos jogadores

Cada jogador recebe um peão e posiciona-o na cidade com um porto situado ao meio do tabuleiro do jogo.



5 Cartas iniciais de equipamento

(1 na cor de cada jogador)



5 Cartas iniciais de aventureiros

(1 em cada cor do jogador)



10 Ajudas ao jogador

(2 cartas em 4 línguas na cor de cada jogador)



Cada jogador recebe ambas as cartas na cor dos seus peões, assim como, uma carta de ajuda ao jogador.

Devolve à caixa do jogo qualquer carta de ajuda, cartas iniciais e peões que não tenham sido utilizados.



Cada jogador posiciona a sua carta inicial de equipamento à esquerda do seu aventureiro. Esta caçarola de ouro permite aos jogadores carregar ouro. O ouro faz com que os jogadores comprem itens de equipamento adicional, assim como, completar contratos.



A carta inicial de **aventureiro** mostra um aventureiro sem provisões num lado e com provisões no outro lado. Os jogadores começam o jogo **sem provisões**.



Cada jogador deve posicionar a sua carta de aventureiro à sua frente, de maneira a que o lado **sem provisões**, esteja virado para cima. 3 encomendas e 6 moedas de prata são mostradas ao longo da borda carta. Isto serve como um lembrete para os jogadores, já que não podem ter mais do que 3 encomendas incompletas e 6 moedas de ouro, em qualquer altura, durante o jogo.

30 Moedas de Ouro

Os jogadores escolhem um jogador inicial.

O jogador inicial recebe 1 moeda do banco.

No sentido dos ponteiros do relógio, cada um dos outros jogadores recebe mais uma moeda do que o jogador anterior – isto é, 2, 3, etc.

Posiciona as restantes moedas ao lado do tabuleiro do jogo, como sendo o banco.



Cada jogador tem de guardar as suas moedas à vista de todos, para que os outros jogadores possam ver quanto dinheiro tem.

Nota: As cores dos jogadores não têm qualquer significado para o resto dos componentes do jogo (pedras preciosas, encomendas, artesãos, oficinas)!

1 Tabuleiro do jogo

Posiciona o **tabuleiro do jogo** no meio da área de jogo.

O tabuleiro mostra Valdora, com as estradas entre os seguintes espaços:

2 Cidades com catálogos de equipamento (A, B)

2 Cidades com livros de encomendas (C, D)

13 Espaços de estradas /símbolo: pedras preciosas

2 Espaços de porto (1 ou 2 barcos)

1 Cidade com um porto (1 barco)

3 Minas de prata (símbolo: saco de dinheiro)

7 Casas de Cliente (brasão colorido, a – g)

Espaço para as pedras preciosas descartadas pelos jogadores durante o jogo.



1 Saco

78 Pedras preciosas

13 Rubis (vermelho)

13 Safiras (azul)

15 Ametistas (violeta)

15 Esmeraldas (verde)

22 Ouro (amarelo)



Nota: sempre que as regras se referirem a pedras preciosas, significa tanto ouro como pedras preciosas.

Coloca todas as pedras preciosas dentro do saco e certifica-te de que são bem misturadas. A seguir, posiciona em cada espaço de estrada, 6 pedras preciosas tiradas à sorte.

7 Fichas de oficina

(uma oficina na cor de cada artesão)

13 Fichas bônus (10 pontos de vitória)

Posiciona as fichas de oficina e as fichas bônus, com a face para cima, no meio da área de jogo, como sendo a provisão.

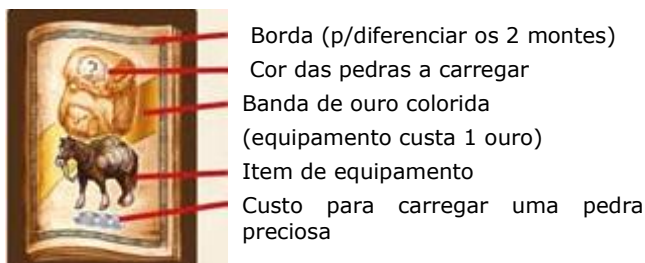
Se um jogador completar uma encomenda enquanto detém a oficina apropriada, recebe pontos bônus.

36 Cartas de equipamento

(2 conjuntos iguais de 18 cartas de dupla face, cada um).

As **cartas de equipamento** podem ser reconhecidas pela mochila, assim como, pela banda de ouro colorida. A banda serve como um lembrete para saber que as cartas de equipamento só podem ser adquiridas com ouro.

Os jogadores só podem carregar pedras preciosas se detiverem o equipamento apropriado.



- As cartas com ferramentas (4 tipos diferentes: pá, picareta, martelo e cinzel/formão) desenhadas deixam os jogadores carregar uma pedra preciosa da cor indicada.
- As cartas com o cavalo e a carreta desenhadas deixam os jogadores carregar uma pedra preciosa de qualquer cor, contando que eles paguem o número de moedas mostradas na carta.



Primeiro, separa as **cartas** de acordo com o seu tipo (equipamento ou encomenda) e cor da borda. Disto resulta 4 montes: 2 montes iguais de cartas de equipamento e 2 montes iguais de cartas de encomenda.

4 Livros



Prepara os **livros** e posiciona-os em cima das quatro cidades exteriores do tabuleiro do jogo. Baralha separadamente cada um dos montes de cartas. Deixa que outro jogador parta cada um dos montes e a seguir posiciona-os em cima da moldura do livro de madeira.

Nota: as cartas de equipamento e de encomenda são de dupla face e representam páginas de um livro. Se tiveres o cuidado de virar todas as cartas no mesmo sentido – para que a banda colorida vá do **topo da direita** para o fundo da esquerda – e se posicionares o monte no **lado direito** da moldura do livro, virando as cartas sobre ele, mais tarde vai parecer como se tivesses a virar as páginas de um livro.

Os dois livros com as cartas de equipamento são os **catálogos de equipamento** (A e B na figura) e os dois livros com as encomendas são os **livros das encomendas** (C e D).

Nota: a ilustração para cada cidade mostra uma mochila ou um pergaminho. Posiciona os catálogos em cima das cidades com mochilas e os livros de encomendas em cima das cidades com pergaminhos.



1 Tabuleiro de artesanão

39 Fichas de artesanão (9 cinzentos, 9 amarelos, 5 brancos, 4 roxos, 4 vermelhos, 4 azuis, 4 verdes)

Separa as **fichas de artesanão** de acordo com a cor e amontoa-as em volta do **tabuleiro de artesanão**. Posiciona cada monte junto ao lado do tabuleiro que coincida com a cor da ilustração.

Com 3 jogadores: remove do jogo uma ficha de artesanão roxo, vermelho, azul e verde, antes de começar a jogar.

Sempre que um jogador completa uma encomenda pode contratar um artesão. Com a ajuda do artesão, os jogadores podem abrir oficinas.



1 Carta sumário

Posiciona a **carta sumário** junto ao tabuleiro do jogo. A carta sumário fornece um resumo da pontuação na frente. No verso, mostra com que frequência as várias encomendas e equipamentos ocorrem em cada livro de encomenda e catálogo de equipamento.

54 Cartas de encomenda

(2 conjuntos de 27 cartas de dupla face, em cada um)

As **cartas de encomenda** podem ser reconhecidas pelo pergaminho, assim como, pela banda de prata colorida. A banda serve como um lembrete para saber que as cartas de encomenda só podem ser adquiridas com moedas.

Os jogadores só podem completar uma encomenda, se detiverem uma carta de encomenda.



Cada carta de encomenda indica o que um jogador tem de fazer para completar a encomenda, assim como, quantos pontos de vitória, irá receber por ela:

- O desenho no pergaminho indica o que o cliente gostaria de ter: uma pedra preciosa específica, uma combinação específica de três pedras preciosas ou moedas de prata.
- O brasão do cliente está desenhado na metade de baixo da carta. Este brasão indica também a casa do cliente no tabuleiro do jogo.

Modo de Jogar

O jogador inicial começa o jogo. Os outros jogadores seguem-no no sentido dos ponteiros do relógio. Quando for a tua vez de jogar, levavas a cabo a tua vez de jogar completamente; e só depois é a vez de jogar do teu vizinho do lado esquerdo.

Na tua vez de jogar, primeiro tens de mover o teu peão. A seguir, realizas uma acção.

A vez de jogar em detalhe:

1) Movimento

Tens de mover o teu peão numa direcção à tua escolha ao longo da estrada. Podes movê-lo, tantos espaços, quantos o desejares, mas não podes movê-lo para além da próxima cidade.

Excepção: se tiveres provisões (ver a acção "Tirar Provisões"), então podes mover o peão passando por uma cidade. Uma vez atravessada a cidade, podes mover o peão novamente quantos espaços, quantos quiseses, mas nunca para além da próxima cidade. Por fim, vira a tua carta de aventureiro sobre o lado sem provisões.

Não podes terminar o movimento do teu peão no mesmo espaço em que estavas no início da tua vez de jogar.

Encontros

Se terminares a tua vez de jogar no mesmo espaço que um ou mais peões pertencentes a outros jogadores estão presentes, então tens de **pagar a cada um** desses jogadores **1 moeda**.



Se não tiveres moedas suficientes, então não podes mover-te para esse espaço.

Não podes ter **mais do que 6** moedas!

Se tiveres pago uma moeda a um jogador que já tenha seis moedas, então a moeda vai para o banco.

Excepção: Não tens de pagar qualquer moeda, se encontrares outros jogadores num espaço de mina de prata. Isto significa que podes mover-te para esses espaços, mesmo se não tiveres qualquer moeda!

2) Acção

A seguir, realiza uma das seguintes acções:

- Adquirir equipamentos ou encomendas
- Carregar pedras preciosas
- Completar encomendas
- Reabastecer a prata
- Obter provisões

A acção a realizar, depende do espaço de onde está o teu peão. Mesmo se o espaço confira várias acções possíveis, **só** podes realizar **uma acção**.

a) Adquirir equipamento ou encomendas

(espaços da cidade com livros)

Os 4 espaços de cidade com livros, dão-te a possibilidade de adquirir itens de equipamento ou encomendas, dependendo se a cidade contém um catálogo de equipamento ou um livro de encomendas.

Podes usar a tua acção para adquirir tantos itens de equipamentos ou encomendas, quantos quiseses, desde que tenhas dinheiro para pagar. Contudo, só podes comprar a carta topo visível. Se não quiseses comprar essa carta, podes virar a página (ver "Virar Páginas") para obteres a carta que está por debaixo. Duas cartas são visíveis depois do virar de páginas, pelo que podes escolher entre elas. Não és forçado a comprar uma carta, se não o quiseses fazer.

Cada **carta de equipamento** que compares **custa 1 ouro**. Posiciona o ouro no espaço de descartar pedras preciosas no meio do tabuleiro do jogo.

As cartas de equipamento são sempre posicionadas à tua frente, à **esquerda da tua carta de aventureiro**.

Só podes deter **um** item de cada equipamento.

Nota: Uma vez que só podes deter uma carta de cada um dos equipamentos, nunca poderás ter mais do que sete cartas de equipamento. Para transportar três pedras preciosas do mesmo tipo, irias precisar da carta de equipamento para essa pedra preciosa, a carreta, e o cavalo! Nunca podes transportar mais do que três pedras preciosas do mesmo tipo.

Cada **carta de encomenda** que compres custa **1 moeda**. Coloca a moeda no banco.

As recentes cartas de encomenda adquiridas são sempre posicionadas à tua frente, à **direita da tua carta de aventureiro**. Elas permanecem aí até conseguires completá-las.

Não podes deter **mais do que 3 encomendas incompletas**.

Se já tiveres 3 encomendas incompletas e quiseses comprar outra, primeiro tens de devolver uma daquelas que já deténs. Para fazer isso, posiciona a carta no livro de encomenda da cidade onde te encontras. Podes decidir se devolves a carta para o lado direito ou esquerdo do livro. Não recibes um reembolso pela encomenda devolvida. Em seguida, podes comprar uma nova encomenda.

Virar as páginas

Se não quiseses comprar a carta do topo, podes "virar uma página" para obteres a carta debaixo. Para fazer isso, tira a carta topo de um dos lados do livro e vira-a, movendo-a para outro lado do livro em acção.



Virar a **primeira página** em cada vez de jogar é **gratuito**. Por cada página adicional que desejes virar, tens de pagar **1 moeda** ao banco.

Ao virar as páginas podes avançar, recuar e virar para frente ou para trás, desde que pagues por elas. Podes virar páginas e comprar por qualquer ordem que quiseses. Antes de tocar numa carta, primeiro tens de especificar se queres comprá-la ou virá-la.

Exemplo: Andreas compra uma carta, vira uma página de graça, a seguir paga 1 moeda para virar outra página e compra uma segunda carta. De seguida vira mais 2 páginas e paga mais 2 moedas. Ele não encontra outra carta que desejava comprar e decide em terminar a sua vez de jogar. No total, ele pagou 3 moedas para virar páginas. Virar uma página conta como a acção de "Adquirir equipamento ou encomendas", mesmo se não optares por comprar algo.

b) Carregar pedras preciosas

(espaços de estradas ou porto)

Quando carregas uma pedra preciosa, posiciona-a em cima da mochila da carta de equipamento apropriada. Cada carta de equipamento **só** pode guardar **uma pedra preciosa!**

Num espaço de estrada: Podes carregar todas as pedras preciosas localizadas aí, que coincidam com os equipamentos que tenhas vazio.

Exemplo: Andreas move-se para uma estrada na qual existem 2 ouros, 1 rubi, 2 safiras e 1 esmeralda. Uma vez que ele tem cartas de equipamento vazias para o rubi e a safira, pode carregar uma das pedras preciosas correspondentes para cada uma das cartas. Ele decide carregar a esmeralda para a sua carreta, pagando 2 moedas. Uma vez que já tem um ouro na sua caçarola, ele não pode carregar mais ouro.



No espaço de um porto ou de cidade com o porto, podes carregar tantas pedras preciosas, quantos barcos existam no porto (1 ou 2).



Só podes tirar as pedras preciosas do **espaço do descartar** no meio do tabuleiro do jogo. Também aqui, só podes carregar as pedras preciosas que coincidam com o equipamento que tenhas vazio para elas.

Nota: No início do jogo, o espaço de descartar está vazio. Ele só começa a ser preenchido quando os jogadores comprarem equipamento e completarem encomendas. Antes desse momento, os jogadores não podem carregar pedras preciosas nos espaços de porto.

Podes optar por descarregar uma pedra preciosa que tinhas carregado anteriormente para um cavalo ou carreta, para carregares uma pedra preciosa diferente. Posiciona a pedra preciosa descartada no espaço de descartar do meio do tabuleiro do jogo. Para carregares a nova pedra preciosa, tens de pagar novamente o custo, de acordo com as moedas desenhadas na carta.

c) Completar encomendas

(casas dos clientes)

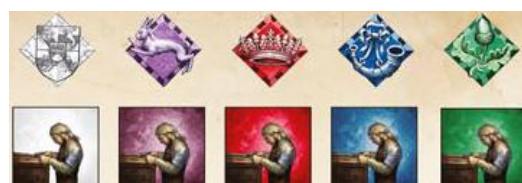
Se o teu peão estiver na casa de um cliente para o qual tens um ou mais encomendas incompletas, então podes completar essas encomendas. Por cada encomenda que queiras completar, tens de pagar as pedras preciosas ou moedas indicadas na carta de encomenda. Posiciona as pedras preciosas no espaço de descartar e as moedas no banco. Posiciona a tua encomenda completada **debaixo** da tua carta de aventureiro.

Adicionalmente, tens de contratar um artesão.

Contratar um artesão

Sempre que completas uma encomenda, também recebes de imediato uma ficha de artesão da mesma cor que o brasão do cliente, tirada do tabuleiro de artesão. Posiciona-a à tua frente para que seja visível a todos.

Nota: Com o decurso do jogo, irá acontecer com regularidade que as fichas na cor apropriada se esgotem. Quando isso acontece, em substituição, tira uma ficha da cor que se segue, na direcção dos ponteiros do relógio, da qual exista pelo menos uma disponível.



Exemplo: Andreas completa 2 encomendas vermelhas ao mesmo tempo. Não existe qualquer artesão vermelho disponível ao lado do tabuleiro de artesão, mas ainda há uma ficha azul e uma verde, disponíveis. Uma vez que as fichas vermelhas se esgotaram, Andreas tira em sua substituição, uma ficha do monte que se segue no sentido dos ponteiros do relógio – que é a ficha azul. Uma vez que o monte azul acabou de se esgotar, ele recebe uma ficha verde pela sua segunda encomenda.

Abrir uma oficina

Cada ficha de oficina indica, no canto superior esquerdo, quantas fichas de artesão da cor da oficina são exigidos para se poder abrir essa oficina.

O **primeiro** jogador a ter contratado os artesãos suficientes, reivindica **imediatamente** a oficina, tirando-a da provisão e posicionando-a à sua frente. Ele irá guardar a oficina, assim como as fichas de artesão, até ao final do jogo.

Podes deter mais do que uma oficina.

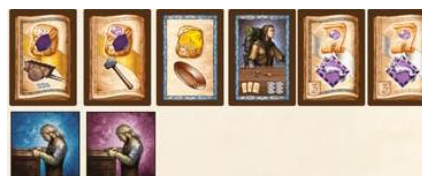
Fichas Bónus

Quando abrires uma oficina, recebes 1 ficha bónus, **cada vez** que, completas uma nova encomenda cujo brasão é da **mesma** cor que a oficina.

Nota: para receberes uma ficha bónus, a cor da tua oficina tem de coincidir com a cor do brasão da encomenda. A cor da ficha de artesão que recebes pela encomenda é irrelevante.

Se a provisão das fichas bónus se esgotar, então não obténs uma ficha bónus.

Exemplo: No início da vez de jogar do Bernd, havia 1 ficha de artesão violeta, 0 vermelhas e 1 azul ao lado do tabuleiro de artesão. Bernd já tinha uma ficha de artesão violeta e uma azul. Ele tinha 2 encomendas violetas incompletas à sua frente e carrega 2 ametistas: 1 no martelo e 1 na carreta. As oficinas azuis e roxa ainda estão na provisão.



Bernd move-se para a casa do cliente com o brasão violeta. Primeiro, entrega a ametista e recebe a última ficha de artesão roxa por ela. Uma vez que é o primeiro a ter 2 artesãos roxos, recebe a oficina roxa. A seguir, entrega a segunda ametista. Uma vez que agora tem a oficina roxa, recebe uma ficha de bônus. Em virtude de a provisão de artesãos roxos se ter esgotado e do monte vermelho estar também vazio, ele recebe em substituição o último artesão azul. Bernd, mais uma vez, é o primeiro a ter dois artesãos dessa cor e recebe também a oficina azul.



d) Reabastecer a prata

(minas de prata)

Os espaços de minas de prata estão identificados pelo símbolo do saco de dinheiro. Se moveres o teu peão para uma mina de prata, reabastece a tua provisão de moedas até **6 moedas**.



e) Obter provisões

(em qualquer espaço de cidade)

Podes conseguir obter provisões num espaço de cidade. Para obter provisões, vira a carta do teu aventureiro, de modo a que a face com provisões esteja virada para cima.

Lembrete: Se tiveres provisões, podes atravessar uma cidade sem teres que parar nela. De seguida, as tuas provisões são utilizadas.

Fim do Jogo

O jogo termina quando só fichas de artesão de uma cor restarem ao lado do tabuleiro de artesão.

A ronda actual é jogada até ao fim, desta forma cada jogador tem o mesmo número de vezes de jogar. De seguida realiza-se a pontuação.

Pontuação

Cada jogador devolve à caixa do jogo, as suas encomendas incompletas.

Agora, cada jogador soma os seus pontos:

- Cada encomenda completa vale os pontos impressos.
- Cada cor em que um jogador tenha, pelo menos, um artesão vale 10 pontos.
- Cada oficina vale os pontos impressos.
- Cada ficha bônus vale 10 pontos.
- Cada pedra preciosa nas cartas de equipamento do jogador vale 1 pontos.

O jogador com o maior número de pontos, é o vencedor.

Na eventualidade de um empate, então o jogador com mais moedas de entre os jogadores empatados, é o vencedor. Se o empate prevalecer, então os jogadores empatados partilham a vitória!

Regras facilmente esquecidas

- Podes mover-te tão longe quanto desejas entre duas cidades. Contudo, mover o peão para além da cidade só é permitido se tiveres e usares as provisões.
- Nota: Não te esqueças de carregar ouro antes de comprar equipamento novo!
- Virar a primeira página numa vez de jogar é gratuito.
- Só podes deter um tipo de cada equipamento.
- Só podes entregar uma pedra preciosa ou moeda a um cliente, se também tiveres a respectiva encomenda incompleta!
- Quando entregas pedras preciosas, posiciona-as em cima do espaço de descartar no meio do tabuleiro do jogo.
- Todos os itens do teu equipamento, encomendas incompletas, moedas e fichas (artesão, oficina e bônus) devem estar sempre de forma visível a todos os jogadores. Só as encomendas completas são "escondidas" por debaixo da tua carta de aventureiro.
- Em casos raros, um livro numa cidade pode ficar vazio, nesse caso, o teu peão continua a não poder ir além da cidade. Embora não possas adquirir uma carta, continuas por exemplo, a obter provisões.
- Só podes realizar uma acção por vez de jogar! Mesmo se só virares uma página sem comprar uma carta, não podes depois obter provisões, uma vez que já tinhas realizado uma acção.
- Pode ocorrer na última ronda do jogo, não existirem quaisquer fichas de artesãos disponíveis junto ao tabuleiro de artesão. Nesse caso, os jogadores podem ainda completar encomendas, mas não recebem mais fichas de artesãos.

Dicas para o Primzeiro Jogo

- Se quiseres comprar cartas, debes assegurar que tens as moedas suficientes. Isso irá permitir-te virar páginas na procura pelas cartas que desejas.
- Precisas de três pedras preciosas para as encomendas brancas. Para completar essas encomendas, primeiro precisas de itens de equipamento adicional. As carretas e cavalos são úteis para essas encomendas, providenciando as moedas suficientes.
- Existem mais encomendas do que artesãos em cada cor. Por isso, se quiseres uma ficha de artesão de uma cor específica, precisas de assegurar que completas a encomenda antes do monte se esgotar.
- As últimas fichas de artesão, normalmente, esgotam-se rapidamente, fazendo com que o jogo acabe surpreendentemente rápido.
- Tem um olho atento ao tabuleiro de artesão, assim como às encomendas dos teus oponentes, para facilitar a escolha das oficinas, que ainda podes tentar obter. Por vezes, também podes raptar as encomendas e pedras preciosas necessárias aos teus oponentes.
- É importante usar as tuas vezes de jogar o mais eficaz possível. Se, por exemplo, só carregares uma pedra preciosa em cada uma das acções, muito em breve irás ficar para trás.
- Depois do jogo, os quatro montes de cartas irão acomodar-se literalmente nos quatro espaços verticais no meio da caixa. Se um jogador devolveu encomendas durante o jogo, é importante verificar antes de arrumar o jogo, se os montes estão correctamente separados.

Para mais informações consultar o site do autor:

www.michaelschacht.net

Author: Michael Schacht,
Illustration: Franz Vohwinkel
Translation: Patrick Korner

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

