

VALDORA

Игра для 3-5 игроков от 10 лет и старше

Перевод правил на русский язык: Жуков Алексей, ООО Стиль Жизни ©

ОБ ИГРЕ

Далеко-далеко вне нашего времени есть долина с несметными богатствами. Искатели приключений со всего мира приезжают сюда, чтобы испытать свое счастье.

Игроки покупают снаряжение и контракты в городах Валдоры. Они могут добывать золото и драгоценные камни только с помощью специального оборудования. Если игрок берется за контракт и доставляет заказанную драгоценность в дом клиента, он получает очки победы. Игроки могут нанимать мастеров. Каждый мастер специализируется на золоте, серебре или одном из видов драгоценных камней. Первый игрок нанявший определенное число мастеров одинаковой специализации может открыть мастерскую. Владелец мастерской получает дополнительные очки победы. В конце игры, игроки получают очки победы за мастерские, мастеров и драгоценности. Игрок, набравший большее количество очков, становится самым богатым человеком в Валдоре.

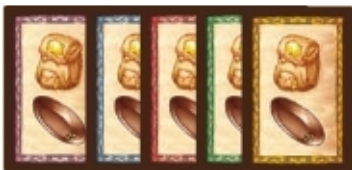
ИГРОВЫЕ КОМПОНЕНТЫ И ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

5 фишек игроков разных цветов

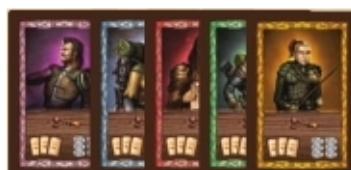
Каждый игрок берет по фишке и ставит ее на город с гаванью в центре игрового поля.



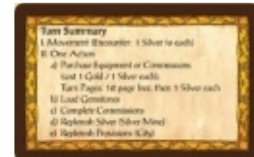
5 стартовых карт снаряжения (по одной каждого цвета)



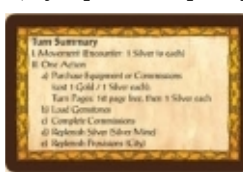
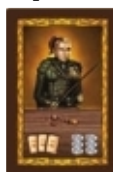
5 стартовых карт искателей приключений (по одной каждого цвета)



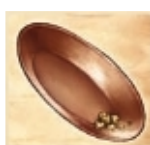
10 карт подсказок (по 2 карты каждого цвета на 4 языках)



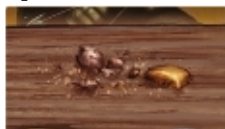
Каждый игрок получает две стартовые карты совпадающие по цвету с фишкой и карты помощи. Оставшиеся стартовые карты, фишки и карты помощи уберите в коробку.



Каждый игрок кладет карту снаряжения слева от карты искателя приключений. Этот промывочный лоток позволяет игрокам добывать золото. Золото можно использовать для покупки дополнительного снаряжения и выполнения контрактов.



Карта искателя приключений двусторонняя: на одной стороне он изображен с провиантом на другой без. Игроки начинают игру без провианта.



Каждый игрок кладет карту с искателем приключений перед собой стороной **без провианта** вверх. В нижней части карты нарисованы 3 контракта и 6 серебряных монет. Они должны напоминать, что игроки не могут иметь больше трех незавершенных контрактов и шести серебряных монет в любой момент в течение игры.

Примечание: Цвета игроков используются только при подготовке к игре и не связаны с другими игровыми компонентами (драгоценностями, контрактами, мастерами, мастерскими)!

Определите первого игрока.

30 серебряных монет

Первый игрок получает 1 монету из банка. Далее, по часовой стрелке, каждый следующий игрок получает на 1 монету больше, т.е. 2, 3 и т.д. Оставшиеся монеты кладутся в банк рядом с игровым полем.



Монеты одного игрока должны быть видны всем оставшимся игрокам. Смотреть и пересчитывать чужие монеты не запрещается.

1 игровое поле

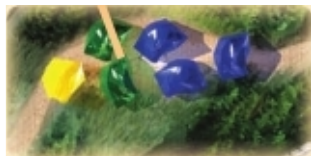
Положите игровое поле в центр стола. На нем изображена Валдора, испещренная сетью дорог, соединяющих города и дома:

- 2 города с каталогом снаряжения (А,В)
- 2 города с книгой контрактов (С,Д)
- 13 дорог (символ: драгоценность)
- 2 гавани (с 1 или 2 кораблями)
- 1 город с гаванью(1 корабль)
- 3 серебряных шахты(символ:мешок с деньгами)
- 7 домов клиентов(цветные гербы, а-g)

Место для сброса драгоценностей.

**1 мешочек****78 драгоценностей**

- 13 рубинов (красных)
- 13 сапфиров (синих)
- 15 аметистов (фиолетовых)
- 15 изумрудов (зеленых)
- 22 золота (желтого)



7 карточек мастерских (одна для мастера каждого цвета)

13 карточек бонусов (по 10 очков победы каждая)

Примечание: Когда в правила упоминается драгоценность, то имеются в виду и драгоценные камни и золото.

Положите все **драгоценности** в мешочек и хорошо перемешайте. После этого положите на каждый участок дороги по 6 драгоценностей вытасканных из мешочка.

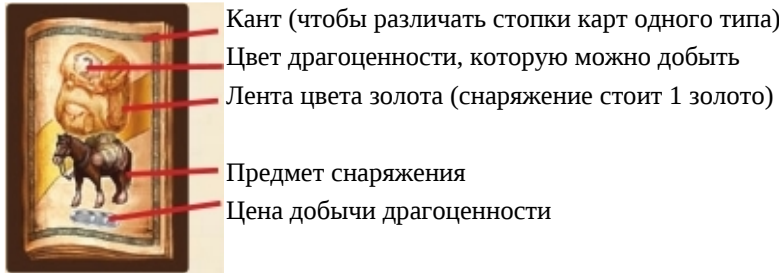
Положите карточки мастерских и бонусов лицом вверх в центре стола. Это — ваш резерв.

Если игрок выполняет контракт и при этом владеет мастерской, он получает карточку бонусных очков.
Правила настольной игры Валдора(Valdora)

36 карт снаряжения

2 одинаковых набора из 18 двусторонних карт в каждом

Карты снаряжения легко опознать по нарисованному рюкзаку и по золотой ленте пересекающей карту. Цвет ленты служит напоминанием о том, что карты снаряжения можно купить только за золото. Игроки могут добывать драгоценности только если у них есть необходимое снаряжение.



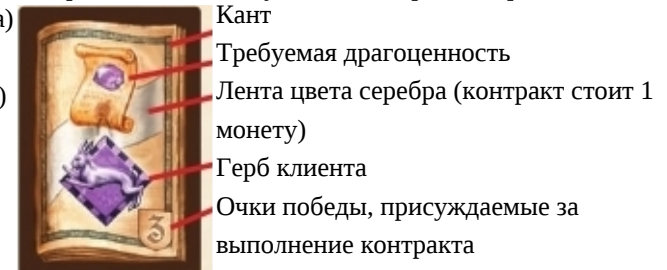
Карты с нарисованными инструментами (4-х типов: лопата, кирка, молот, долото) позволяют добывать одну драгоценность **указанного цвета**.

Карты с нарисованной лошадейю или телегой позволяют добывать одну драгоценность любого цвета, при условии что игрок заплатит **указанное на карте количество монет**.

54 карты контракта

(2 одинаковых набора из 27 двусторонних карт в каждом)

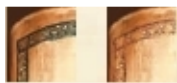
Карты контракта легко опознать по нарисованному пергаменту и по серебряной ленте пересекающей карту. Цвет ленты служит напоминанием о том, что карты контракта можно купить только за монеты. Игроки могут выполнить контракт только если у них есть карта контракта.



На каждой карте контракта показано, что нужно сделать для его выполнения и количество очков победы, которое он приносит.

Картинка на пергаменте показывает, что хочет иметь клиент: драгоценность, определенную комбинацию из трех драгоценностей или серебряную монету.

Герб клиента показан в нижней части карты. Такой же герб нарисован на одном из домов на игровом поле.



До начала игры, разложите карты снаряжения и контрактов по 4 стопкам, разделив их по типу и цвету канта. В результате получится 4 стопки: 2 одинаковые стопки карт снаряжения и 2 одинаковые стопки карт контрактов.

4 книги

Подготовьте книги и положите их на четыре города на игровом поле:

Перемешайте каждую стопку карт. Другой игрок может снять стопку. Вложите стопки в деревянные книжные переплеты.

Примечание: карты снаряжения и контрактов двусторонние и представляют собой страницы в книге. Если вы положите все карты в стопку одинаковым образом, так что лента будет идти из правого верхнего угла в левый нижний, а затем положите стопку на правую часть переплета, то переворачивание карты будет выглядеть как перелистывание книги.

Две книги с картами снаряжения — это каталоги снаряжения (А и В на рисунке), две книги с картами контрактов — книги контрактов (С и D).

Примечание: на каждом городе нарисован либо рюкзак либо пергамент, положите каталоги снаряжения на картинки с рюкзаком, а книги контрактов на картинки с пергаментом.

**1 поле мастеров**

39 карточек мастеров (9 пепельно-серых, 9 желтых, 5 белых, 4 фиолетовых, 4 красных, 4 синих, 4 зеленых)

Рассортируйте карточки мастеров по цвету и положите стопками вокруг поля так чтобы цвета карточек и цвет на одной из сторон поля совпадали.

При игре втроем: Перед началом игры уберите из стопок одного фиолетового, красного, синего и зеленого мастера.

Когда игрок завершает контракт, он может нанять мастера. С помощью мастеров игроки могут открывать мастерские.

**1 карта с краткими правилами**

Положите карту с краткими правилами рядом с игровым полем. На лицевой стороне этой карты кратко изложен подсчет очков, на оборотной — количество карт в книге контрактов и каталоге снаряжения.

Порядок игры

Первый игрок начинает игру. Другие игроки ходят за ним по часовой стрелке. Игрок совершает все свои действия в свой ход, после этого наступает очередь следующего игрока. В свой ход вы должны передвинуть свою фишку. После этого, вы совершаете одно действие.

Подробное описание хода:

1. Фаза движения

Вы должны передвинуть свою фишку в любом направлении по дороге. Можете двигать фишку на любое количество делений, но не далее следующего города.

Исключение: Если у вас есть провиант(см. Покупка провианта), вы можете пройти сквозь один город. После того как пройдете один город, можете снова двигаться в любом направлении на любое количество делений, но не далее следующего города. После того как вы остановились, переверните карточку искателя приключений на сторону без провианта.

Вы не можете закончить движение фишки на том же участке, с которого начали движение.

Встречи

Если вы закончили движение на участке, на котором стоят фишки других игроков, то вы должны заплатить каждому игроку по одной монете. Если у вас не хватает монет, чтобы заплатить всем игрокам, то вы не можете остановиться на этом участке.

У игрока не может быть больше 6 монет! Если вы должны заплатить монету игроку у которого уже есть 6 монет, то монета отправляется в банк.

Исключение: Вы не платите монеты если останавливаетесь на участке Серебряная шахта. Это значит что вы можете встать на этот участок, даже если у вас нет монет.

2. Фаза действия

Теперь вы можете совершить одно из перечисленных действий:

- приобрести снаряжение или контракт
- добыть драгоценность
- завершить контракт
- пополнить запас серебра
- закупить провиант

Действие, которое вы совершаете, зависит от участка на котором стоит ваша фишка. Даже если в этом месте можно совершить несколько действий, вы можете совершить только одно.

а) Покупка снаряжения или контракта (города с книгами)

В городах с книгами вы можете покупать снаряжение или контракты, в зависимости от того какая книга находится в городе.

Можете потратить ваше действие на покупку любого количества карт снаряжения или контрактов, при условии что вам есть чем за них заплатить. Вы можете купить только верхнюю видимую карту в книге.

Если вы не хотите покупать эту карту, то можете перевернуть страницу(см. Переворот страниц), чтобы добраться до страниц под ней.

После того как вы перевернули страницу, видимыми станут две карты(слева и справа), можете купить любую из них. Вы не обязаны покупать карту, если не хотите.

Каждая карта снаряжения стоит 1 золото. Положите золото в сброс в центре игрового поля.

Карты снаряжения всегда кладутся перед вами слева от карты искателя приключений.

Вы можете купить только одну карту снаряжения каждого вида. Вы не можете купить карту снаряжения если у вас уже есть такая же.

Примечание: из-за этого ограничения у вас никогда не будет больше 7 карт снаряжения. Для того чтобы перевезти три камня одинакового типа вам понадобятся карта снаряжения для этого типа, телега и лошадь! Вы не можете перевозить более трех камней одного типа!

Каждая карта контракта стоит 1 монету. Положите монету в банк.

Приобретенные карты контрактов всегда кладутся перед вами справа от карты искателя приключений. Они остаются там пока вы их не выполните.

У вас не может быть более трех невыполненных контрактов.

Если у вас уже есть три невыполненных контракта и вы хотите купить другой контракт, то вы должны вернуть один из контрактов. Чтобы сделать это, положите карту контракта в книгу контрактов города, в котором вы находитесь. Можете положить карту на левую сторону книги или на правую. Вы не получаете монету, которую заплатили за покупку возвращенного контракта. После этого, можете купить новый контракт.

Переворот страниц

Если вы не хотите покупать карту лежащую сверху, то можете «перевернуть страницу», чтобы добраться до нижних карт. Для этого возьмите карту на одной стороне книги, переверните ее, и положите на другую сторону книги.

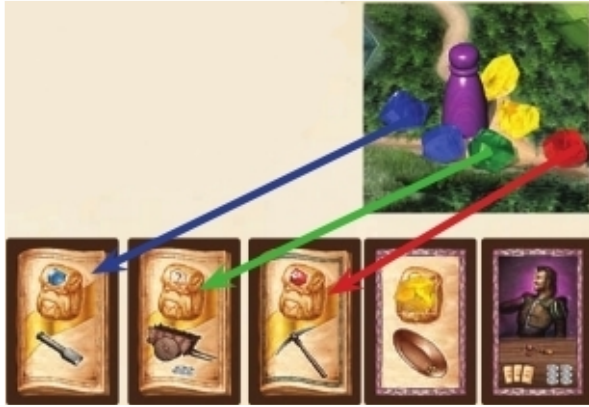
Первый переворот страницы не стоит ничего. За каждый дополнительный переворот вы должны заплатить 1 монету в банк. Можете листать книгу вперед, назад и туда-обратно пока у вас не кончатся деньги. Чередовать покупку карт и перелистывание можно в любом порядке. Перед тем как дотронуться до карты вы должны сказать, что собираетесь с ней сделать.

Пример: Андрей покупает карту, бесплатно переворачивает страницу, платит 1 монету и переворачивает еще одну страницу, покупает еще одну карту. Потом он решает перевернуть еще две страницы и платит еще две монеты. Не найдя нужной карты он завершает ход. В сумме, она заплатил 3 монеты за переворот страниц.

б) Добыча драгоценностей(дорога или гавань)

После того как вы добыли драгоценность, положите ее на рюкзак той карты с помощью которой вы ее добыли. На каждой карте снаряжения может лежать только одна карта драгоценности.





На дороге вы можете взять все драгоценности на добычу которых у вас хватает снаряжения.

Пример: Андрей в фазе хода передвигается на дорогу, на которой лежат 2 золота, 1 рубин, 2 сапфира и 1 изумруд. У него свободны карты снаряжения для рубина и сапфира, и он может положить на них и рубин и сапфир соответственно. Он решает добыть изумруд, кладет его на тележку и платит 2 монеты. Так как у него уже есть золото на лотке, то он не может положить на него еще одно золото.

В гавани или в городе с гаванью, вы можете добыть столько драгоценностей сколько есть кораблей в гавани(1 или 2). В этом случае драгоценности берутся из сброса. Как и на дороге, добывать драгоценность можно только если у вас есть подходящее снаряжение.



Примечание: В начале игры в сбросе ничего не лежит. Сброс будет наполняться по мере покупки снаряжения и завершения игроками контрактов. До этого момента игроки не могут добывать драгоценности в гавани.

Вы можете выбросить драгоценность, которая лежит на карте лошади или телеги, для того чтобы положить на ее место другую драгоценность. Положите сброшенную драгоценность в сброс в центре игрового поля. Чтобы добыть новую драгоценность вы должны снова заплатить стоимость добычи указанную на карте.

в) Завершение контрактов (дома клиентов)

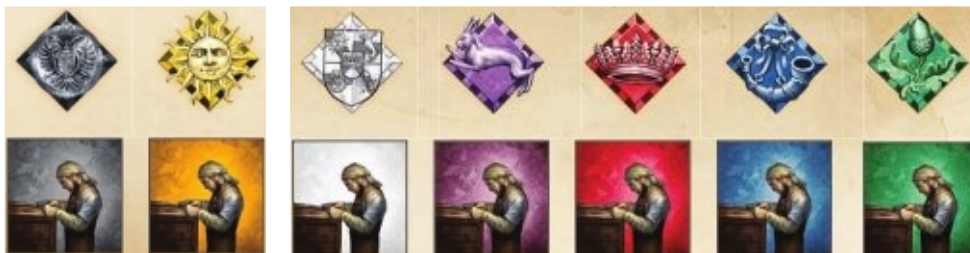
Если ваша фишка стоит на доме клиента, незавершенные контракты которого есть у вас, вы можете завершить контракты. Для каждого контракта, который вы хотите завершить, вы должны заплатить стоимость в драгоценностях и монетах, указанную на карте контракта. Положите драгоценности в сброс а монеты в банк. Положите завершенные контракты под карту вашего искателя приключений.

В дополнение к завершению контракта вы должны нанять мастера.

Найм мастера

Сразу же после завершения контракта, вы получаете карту мастера, совпадающую по цвету с цветом герба клиента, миссию которого вы завершили. Положите полученную карту перед собой так чтобы остальные игроки могли ее видеть.

Примечание: В ходе игры карты мастеров к моменту выполнения контракта могут закончиться, в таком случае следует брать карту мастера которая лежит следующей по часовой стрелке.



Пример: Андрей завершает два красных контракта сразу. Красные мастера к этому моменту все разобраны, но рядом лежат по одной карте синего и зеленого мастеров. Так как красных карт нет, Андрей берет синюю карту, и, так как синие карты после этого закончились, он берет следом зеленую карту.

Открытие мастерской

На каждой карте мастерской в верхнем левом углу нарисовано количество мастеров необходимого цвета, которое нужно собрать, чтобы открыть мастерскую.

Первый игрок, который собирает необходимое число мастеров, сразу же берет мастерскую из резерва и кладет перед собой. И мастерская и мастера останутся у него до конца игры. Игрок может владеть несколькими мастерскими.

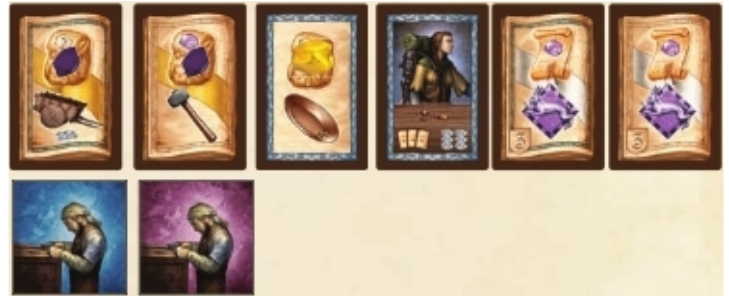
Карты бонусов

После того как вы открыли мастерскую, вы будете получать одну карту бонусов за каждый завершенный контракт, цвет герба которого совпадает с цветом мастерской.

Примечание: для получения бонуса цвет мастерской должен совпадать с цветом герба контракта. Цвет полученного за контракт мастера значения при этом не имеет.

Если запас карт бонусов исчерпан, то вы не получаете бонус.

Пример: В начале хода Берни рядом с полем мастеров лежат 1 фиолетовый, 0 красных и 1 синий мастер. У Берни уже есть фиолетовый и синий мастера. У него два незавершенных фиолетовых контракта и 2 аметиста на картах снаряжения: один на молоте, другой на телеге. Фиолетовая и синяя мастерские все еще лежат в запасе.



Берни двигает свою фишку в дом клиента с фиолетовым гербом. Он доставляет аметист и получает последнюю карту фиолетового мастера. Так как он первый игрок, который получил второго фиолетового мастера, он получает фиолетовую мастерскую.

Затем он доставляет второй аметист. Так у него уже есть фиолетовая мастерская, он получает карту бонуса. Карты фиолетовых мастеров кончились, красных мастеров тоже нет, он получает последнего синего мастера и снова становится первым игроком, собравшим двух синих мастеров, а следовательно получает синюю мастерскую.

г) Пополнение запасов серебра (серебряные шахты)

Серебряные шахты обозначаются на игровом поле мешком с деньгами. Если ваша фишка стоит на серебряной шахте, пополните запас серебра до 6 монет.



д) Пополнение провианта (любой город)

Вы можете пополнить провиант в любом городе. Чтобы взять провиант, переверните карту вашего искателя приключений так чтобы был виден провиант.

Запомните: если у вас есть провиант, то вы можете пройти сквозь город без остановки, но провиант при этом теряется.

Окончание игры

Игра заканчивается, после того как рядом с полем мастеров остаются карты только одного цвета.

Текущий раунд играется до конца. Это делается для того чтобы уровнять количество ходов всех игроков. Затем производится подсчет очков.

Подсчет очков

Игроки кладут незавершенные контракты в коробку.

После этого игроки считают очки:

- каждый завершенный контракт приносит столько очков сколько на нем напечатано
- каждый цвет имеющихся у игрока мастеров приносит 10 очков
- каждая мастерская приносит столько очков сколько на ней напечатано
- каждая карта бонусов приносит 10 очков
- каждая драгоценность которая лежит на карте снаряжения приносит 1 очко

Игрок с наибольшим количеством очков объявляется победителем. Если игроки набрали равное количество очков, то игрок с наибольшим количеством монет объявляется победителем. Если по прежнему не удается выявить победителя, то объявляется ничья.

Правила, которые часто забывают

Между двумя городами можно передвигаться на любое расстояние. Однако через город можно пройти только используя провиант.

Примечание: Не забудьте добыть золото перед покупкой снаряжения!

Переворот первой страницы всегда бесплатен.

Вы можете купить только одну карту снаряжения каждого вида

Вы можете доставить драгоценности или монеты клиенту только если у вас есть нужный незавершенный контракт!

Когда вы доставили драгоценность, положите ее в сброс в центр поля.

Все ваше снаряжение, незавершенные контракты, монеты и карты (мастера, мастерские и бонусы) всегда должны быть видны другим игрокам. Только завершенные контракты можно «спрятать» под карту искателя приключений.

В редких случаях книга в городе может оказаться пустой. В этих случаях фишка все равно не может пройти сквозь город. И, хотя карту купить будет нельзя, можете купить провиант.

Вы можете совершить только одно действие в ход! Даже если вы только перевернули страницу, но не купили карту, вы не можете купить провиант, потому что уже совершили действие.

Может случиться, что на последнем раунде игры рядом с полем мастеров не останется плиток. В этом случае игроки могут завершить свои контракты но не получают карты мастеров при этом.

Советы для первой игры

Если собрались покупать карты, убедитесь что у вас много монет. Их большое количество позволит найти в книге нужные карты.

Вам нужно три драгоценности для белых контрактов. Чтобы выполнить такой контракт, понадобится дополнительное снаряжение. Телега и лошадь будут крайне полезными.

Контрактов в каждом цвете больше чем мастеров. Поэтому, если вам нужен мастер определенного цвета, постарайтесь выполнить контракт раньше чем кончатся нужные карты.

Карты мастеров в конце игры кончаются особенно быстро, что делает финал быстрым и неожиданным.

Смотрите за полем мастеров и контрактами других игроков, это поможет вам понять какую мастерскую вам удастся занять и какие контракты и драгоценности вы можете увести у соперников из под носа.

Очень важно использовать каждый ход максимально эффективно. Если вы будете добывать по одному камню за ход, то очень скоро остальные игроки вас обгонят.

После окончания игры уберите четыре стопки карт в специальные отсеки в центре коробки. Если игрок возвращал контракт в книгу в течение игры, то стоит проверить правильно ли лежат все карты в стопках.