Valdora extra

Erweiterungen für 2 bis 5 Spieler ab 10 Jahren

Spielmaterial

1 Miniatur „Letzter Spieler", 6 Konkurrententafeln für das 2-Personen-Spiel, 20 Sonderkarten (5 mit dunkler Rückseite, 15 mit heller Rückseite), 4 Blankokarten, 1 Spielregel, 5 Übersichtsblätter

Letzter Spieler

Zu Beginn des Spiels erhält der rechte Nachbar des Startspielers die Buch-Miniatur. Wenn im Lauf einer Runde die Bedingung für das Spielende erfüllt ist, endet das Spiel nach seinem Zug.

Valdora-Duell Variante für 2 Spieler

Es gelten die üblichen Regeln von Valdora mit folgenden Änderungen:

Spielvorbereitung

Die Plättchen mit den **Werkstätten** werden als zweiter, äußerer Ring um die Handwerkertafel gelegt, so dass jede Werkstatt neben den Handwerker-Plättchen derselben Farbe liegt. Die **Konkurrententafeln** werden gemischt und offen in einer Reihe ausgelegt.

Aktion c.) Aufträge erledigen

Hat der Spieler in seinem Zug einen oder mehrere Aufträge erledigt, wird am Ende seines Zuges die Konkurrententafel ausgeführt, die am weitesten links offen ausliegt. Das heißt, die auf der Karte abgebildeten Plättchen werden aus dem Vorrat in der Mitte genommen und kommen zurück in die Schachtel.
Ist kein Handwerker-Plättchen, bzw. keine Werkstatt der abgebildeten Farbe mehr im Vorrat, wird ein Plättchen der im Uhrzeigersinn nächsten verfügbaren Farbe aus dem Spiel genommen.
Ist auf der Konkurrententafel ein Handwerker-Plättchen mit einem Fragezeichen abgebildet, darf sich der Spieler aussuchen, welches Handwerker-Plättchen er aus dem Spiel nimmt.
Anschließend wird die Tafel verdeckt zur Seite gelegt.
Nachdem die letzte Konkurrententafel ausgeführt wurde, werden alle Tafeln gemischt und wieder in einer Reihe offen ausgelegt.

Valdora mit Sonderkarten

Variante für 2 bis 5 erfahrene Valdora-Spieler

Hinweis: Mit den vier Blankokarten können die Spieler eigene Ideen für Sonderkarten umsetzen. Sie werden sonst für das Spiel nicht benötigt.

Es gelten die üblichen Regeln von Valdora mit folgendem Zusatz.

Spielvorbereitung

Die Sonderkarten mit heller und dunkler Rückseite werden getrennt und verdeckt gemischt. Jeder Spieler erhält **1 Karte** mit **dunkler Rückseite** und **3 Karten** mit **heller Rückseite**. Die Spieler halten ihre Sonderkarten vor den Mitspielern geheim. Bei weniger als 5 Spielern werden die überzähligen Sonderkarten ohne sie aufzudecken aus dem Spiel genommen.

Spielverlauf

Um eine Sonderkarte zu nutzen, muss der Spieler sie in einem früheren Zug ausgelegt haben. Wenn er eine Sonderkarte auslegen möchte, muss er so viele **verschiedenfarbige** Handwerker-Plättchen **abgeben**, wie die Zahl in dem Siebeneck rechts oben auf der Karte angibt. Diese Handwerker-Plättchen werden aus dem Spiel genommen und kommen zurück in die Schachtel. Die Sonderkarte legt er offen vor sich ab.

Der Spieler kann in seinem Zug beliebig viele Sonderkarten auslegen.
Die Sonderkarten mit der hellen Rückseite kann der Spieler – wenn nicht anders angegeben – **in jedem Zug einmal** nutzen. Er kann sie jedoch nicht in demselben Zug nutzen, in dem er sie auslegt.
Die Sonderkarten mit der dunklen Rückseite bringen dem Spieler **bei Spielende** Punkte, wenn er sie ausgelegt hat und die Bedingung erfüllt, die auf der Karte angegeben ist.

Die beiden Varianten „Duell" und „Sonderkarten" können miteinander kombiniert werden.

Autor: Michael Schacht
Illustration: Franz Vohwinkel
Weitere Infos auf der Webseite des Autors www.michaelschacht.net

© 2009 ABACUSSPIELE
Verlags GmbH & Co. KG, Dreieich
Alle Rechte vobehalten. Made in Germany.
www.abacusspiele.de
Distribution in der Schweiz:
Carletto AG, Einsiedlerstr. 31A,
CH.8820 Wädenswill

Die Sonderkarten

Die Zahl in der linken oberen Ecke der Karte dient zum Auffinden der Karte in der folgenden Aufstellung.

Helle Rückseite:

Bewegung

1) Beendest du deine Bewegung auf einem Feld, auf dem bereits ein oder mehrere Mitspieler stehen, zahlt an deiner Stelle die Bank die fälligen Silbermünzen.

Aktion a) Ausrüstungsgegenstände oder Aufträge erwerben

2) Du darfst einmal mehr kostenlos umblättern. (Diese Karte gibt es zweimal.)
Hinweis: Da du in deinem Zug einmal kostenlos umblättern darfst, kannst du, wenn du diese Karte zweimal hast, insgesamt dreimal kostenlos umblättern!

3) Du darfst einmal im Spiel einen Ausrüstungsgegenstand erwerben, den du bereits besitzt. Lege diese Karte unter den doppelten Ausrüstungsgegenstand.

4) Du darfst insgesamt vier unerledigte Aufträge besitzen. Wenn du einen vierten Auftrag erwirbst, kostet er 2 Silbermünzen.

5) Wenn du in einer Stadt 2 Silbermünzen zahlst, darfst du Proviant nehmen und die andere in dieser Stadt mögliche Aktion ausführen.
Hinweis: Du darfst in der Stadt also beide dort möglichen Aktionen ausführen – Proviant nehmen und außerdem noch Ausrüstungsgegenstände oder Aufträge erwerben (Stadt mit Buch), bzw. Edelsteine aufladen (Stadt mit Hafen).

Aktion b) Edelsteine aufladen

6) Zahle 2 Silbermünzen und versetze einen Edelstein vom Ablagefeld in der Spielplanmitte auf das Straßenfeld, auf dem deine Spielfigur steht.
Hinweis: Diesen Stein darfst du sofort aufladen, wenn du eine passende freie Ausrüstungskarte besitzt.

7) Diese Sonderkarte ist eine Ausrüstungskarte mit einem Karren. Du darfst sie nur auslegen, wenn du bereits einen Karren besitzt und diesen dafür aus dem Spiel nimmst. Sie ersetzt deinen alten Karren.
Hinweis: Das Aufladen auf diesen Karren kostet nur 1 Silbermünze (statt 2).

8) Diese Sonderkarte ist eine Ausrüstungskarte mit einem Pferd. Du darfst sie nur auslegen, wenn du bereits ein Pferd besitzt und dieses dafür aus dem Spiel nimmst. Sie ersetzt dein altes Pferd.
Hinweis: Das Aufladen auf dieses Pferd kostet nur 1 Silbermünze (statt 3).

9) Diese Sonderkarte ist eine Ausrüstungskarte mit einem Schöpflöffel, einem neuen Ausrüstungsgegenstand für Gold. Das Aufladen kostet 1 Silbermünze.
Hinweis: Goldwaschpfanne und Schöpflöffel sind verschiedene Ausrüstungsgegenstände!

10) Du darfst auf den Hafenfeldern und in der Stadt mit dem Hafen einen Edelstein mehr aufladen, als dort Schiffe liegen.
Hinweis: Auch hierbei darfst du nur Edelsteine aufladen, für die du passende freie Ausrüstungskarten besitzt.

11) Lädst du in deinem Zug mindestens zwei Edelsteine auf, bekommst du nach dem Aufladen 1 Silbermünze aus der Bank. (Diese Karte gibt es zweimal.)
Hinweis: Hast du die Karte zweimal, bekommst du insgesamt 2 Silbermünzen für das Aufladen von 2 oder mehr Edelsteinen. Du darfst nach wie vor höchstens 6 Silbermünzen besitzen.

Aktion c) Aufträge erledigen

12) Wenn du einen Auftrag erledigst, darfst du 3 Silbermünzen bezahlen, um einen beliebigen Edelstein, der auf dem Auftrag abgebildet ist, durch 1 Gold zu ersetzen.

Ende des Zuges

13) Hast du am Ende deines Zuges keine Silbermünzen, bekommst du 1 Silbermünze aus der Bank.

Dunkle Rückseite:

14) Besitzt du bei Spielende keine unerfüllten Aufträge, bekommst du für diese Sonderkarte 10 Punkte.

15) Für jede Werkstatt bekommst du 5 Punkte mehr als darauf angegeben.

16) Besitzt du bei Spielende 3 oder mehr Bonusplättchen, bekommst du für diese Sonderkarte 10 Punkte.

17) Für jeden Edelstein auf deinen Ausrüstungskarten bekommst du bei Spielende 3 Punkte (statt 1 Punkt).

18) Besitzt du die beiden Ausrüstungsgegenstände Pferd und Karren, bekommst du für diese Sonderkarte 10 Punkte.

© 2009 ABACUSSPIELE
Verlags GmbH & Co. KG, Dreieich
Alle Rechte vobehalten.
Made in Germany.
www.abacusspiele.de