

Valdora
Abacusspiele, 2009
Michael SCHACHT
3 - 5 spelers vanaf 10 jaar
± 90 minuten

Spelidee

Zeer lang geleden bestond er een verscholen vallei, Valdora, die onmetelijke rijkdommen bevatte. Avonturiers uit de hele wereld gingen op zoek om daar hun geluk te vinden. In de steden van Valdora kunnen de spelers uitrustingen kopen of opdrachten krijgen. Enkel met de hulp van de uitrustingen kunnen ze op zoek gaan naar goud en edelstenen. Als een speler er in lukt om een opdracht, het zoeken en vinden van bepaalde edelstenen, tot een goed einde te brengen, ontvangt hij hiervoor zegepunten. Bovendien heeft hij dan de mogelijkheid om handwerkers aan te werven. Iedere handwerker is gespecialiseerd in het bewerken van goud, zilver of bepaalde edelstenen. De eerste speler die over genoeg handwerkers van een bepaalde specialisatie beschikt, kan een atelier openen. De eigenaars van ateliers ontvangen bonuspunten. Aan het einde van het spel zijn er zegepunten te verdienen voor ateliers, handwerkers en edelstenen. De speler met de meeste zegepunten heeft in Valdora zijn geluk gevonden.

Valdora

Spelmateriaal en spelvoorbereiding



5 spelfiguren in de spelerskleuren

Iedere speler neemt een spelfiguur en plaatst die in de stad met de haven in het midden van het speelbord.

5 startkaarten uitrustingsvoorwerp (telkens 1 in de spelerskleuren)



5 startkaarten avonturier (telkens 1 in de spelerskleuren)



10 speelhulpen (per spelerskleur 2 kaarten in 4 talen)



Iedere speler neemt de beide startkaarten in de kleur van zijn spelfiguur en ontvangt een speelhulp. De niet gebruikte speelhulpen, startkaarten en spelfiguren worden terug in de doos gelegd.

De startkaart met het **uitrustingsvoorwerp** legt iedere speler **links naast** zijn avonturier voor zich neer. Deze pan voor het wassen van goud geeft de speler de mogelijkheid om goud te laden. Met dit goud kan hij nieuwe uitrustingsvoorwerpen kopen en opdrachten vervullen.



De startkaart avonturier toont aan de ene zijde de avonturier zonder proviand en aan de andere zijde met proviand.



De spelers beginnen het spel **zonder proviand**. Iedere speler moet de avonturierkaart zo voor zich neerleggen dat deze de zijde toont **zonder proviand**. Aan de onderste rand van de kaart zijn als geheugensteuntje 3 opdrachten en 6 zilvermunten afgebeeld. Dat is het maximum van onvervulde opdrachten en het maximum aan baar geld dat een speler mag hebben.

30 zilvermunten

De spelers spreken af wie het spel mag beginnen.

De **startspeler ontvangt 1 munt** van de bank. Met de wijzers van de klok mee ontvangt **iedere volgende speler steeds één munt meer als zijn rechterbuurman** (dus 2, 3 ... enzovoort).

De overige munten worden als bank naast het speelbord gelegd.



Iedere speler moet zijn baar geld steeds zo voor zich neerleggen dat alle medespelers goed kunnen zien hoeveel geld hij nog bezit.

OPMERKING

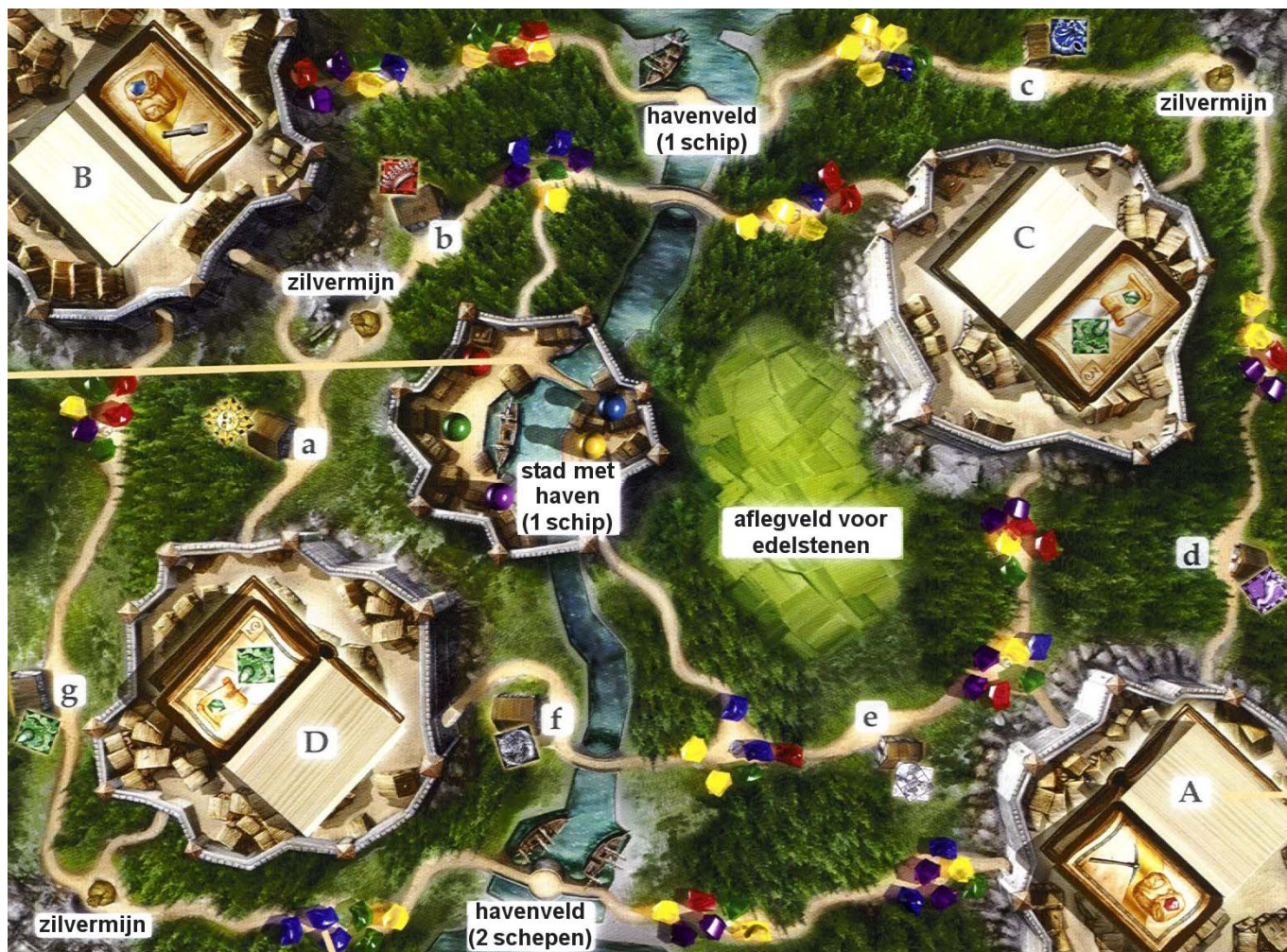
De spelerskleuren hebben geen enkele betekenis voor wat het andere spelmateriaal betreft (edelstenen, opdrachten, handwerkers en ateliers) !

➡ 1 speelbord

Het speelbord wordt in het midden van de tafel gelegd.

Het toont Valdora met de volgende velden die door straten met elkaar zijn verbonden:

- 2 steden met uitrustingscatalogi (A, B)
- 2 steden met opdrachtboeken (C, D)
- 1 stad met haven (1 schip)
- 13 straatvelden (symbool: edelsteen)
- 7 huizen van de opdrachtgevers (a - g: kleurrijke wapenschilden)
- aflegveld voor de edelstenen die door de spelers in de loop van het spel worden afgelegd
- 2 havenvelden (1 of 2 schepen)
- 3 zilvermijnen (symbool: geldbuidel)



⇒ 1 buidel

⇒ 78 edelstenen

- 13 robijnen (rood)
- 13 saffieren (blauw)
- 15 amethisten (paars)
- 15 smaragden (groen)
- 22 goudklompen (geel)



AANDACHT

Als er in de handleiding wordt gesproken van edelstenen dan worden zowel edelstenen als goudklompen bedoeld.

Alle edelstenen worden zeer grondig gemixt in de buidel. Vervolgens worden op elk straatveld telkens 6 toevallig gekozen edelstenen gelegd. Ieder straatveld wordt gekenmerkt door een edelsteensymbool.

⇒ 7 tegels 'atelier'

(telkens één atelier in de kleuren van de handwerkers)

⇒ 13 bonusfiches (telkens 10 zegepunten)



De tegels met de **ateliers** en de **bonusfiches** worden open in het midden van de tafel als voorraad klaargelegd.

Als de speler een opdracht vervult waarvoor hij een passend atelier bezit, ontvangt hij bonuspunten.

⇒ 36 uitrustingskaarten

(2 identieke sets met telkens 18 dubbelzijdige kaarten)

De uitrustingskaarten herkent men aan de rugzak en de goudkleurige band.

Deze goudkleurige band moet de speler er aan doen denken dat de uitrustingskaart alleen met goud kan verkregen worden.

Alleen met de passende uitrusting kan de speler edelstenen opladen.



kader (als onderscheid tussen de beide sets)

de kleur van de edelsteen die mag worden opgeladen

de goudkleurige band (een uitrusting kost 1 goud)

het uitrustingsvoorwerp

de kosten om edelstenen op te laden

De uitrustingskaarten met de werktuigen (4 verschillende: schop, pikhouweel, hamer en beitel) maken het voor de speler mogelijk om **één edelsteen in de afgebeelde kleur** op te laden.

De uitrustingskaarten met het paard en de kar maken het voor de speler mogelijk om **één edelsteen in een kleur naar keuze** op te laden als de speler het aangegeven aantal munten betaalt.

► 54 opdrachtkaarten

(2 identieke sets met telkens 27 dubbelzijdige kaarten)

De opdrachtkaarten herkent men aan het perkament en aan de zilverkleurige band.

Deze zilverkleurige band moet de speler er aan doen denken dat de opdrachtkaart alleen met zilvermunten kan verkregen worden.

Alleen als de speler een opdrachtkaart heeft, kan hij een opdracht vervullen.



kader (als onderscheid tussen de beide sets)

het gewenste voorwerp

de zilverkleurige band (een opdracht kost 1 zilvermunt)

het wapenschild van de opdrachtgever

de zegepunten voor de vervulde opdracht

De opdrachtkaart toont wat de speler moet doen om te opdracht te vervullen en toont ook hoeveel zegepunten de opdracht oplevert.

Op het perkament is afgebeeld wat de opdrachtgever wil hebben: een bepaalde edelsteen, een bepaalde combinatie van drie verschillende edelstenen of één zilvermunt.

In de onderste helft van de opdrachtkaart is het wapenschild afgebeeld van de opdrachtgever. Op het speelbord wordt het huis van de opdrachtgever gekenmerkt door dit wapenschild.



Voor de start van het spel worden de kaarten gesorteerd naar soort (uitrusting of opdracht) en naar kleur van de kader. Op deze manier ontstaan vier stapels: telkens twee stapels met uitrustingskaarten en twee stapels met opdrachtkaarten.

► 4 boeken



De boeken worden voorbereid en op de vier buitensteden in de hoeken geplaatst. Iedere kaartenstapel wordt zeer grondig gemixt en dan op het houten onderstel geplaatst.

TIP

De uitrustings- en opdrachtkaarten zijn aan de beide zijdes bedrukt en stellen op deze manier een bladzijde uit een boek voor. Als de kaarten vóór het mixen allen op dezelfde zijde werden gedraaid (zodat de kleurige band van rechtsboven naar linksonder loopt) en deze stapel op de rechterzijde van het boekonderstel wordt gelegd, ontstaat later bij het bladeren de indruk dat men in een boek bezig is.

De beide boeken met de uitrustingskaarten vormen de uitrustingscatalogi (steden A en B) en de beide boeken met de opdrachten zijn de opdrachtboeken (steden C en D).

De afbeelding op iedere stad toont ofwel een rugzak ofwel een perkament.

De uitrustingscatalogi worden op de steden met een rugzak gelegd en de opdrachtboeken worden op een stad met een perkament geplaatst.

⇒ **1 handwerkersbord**

⇒ **39 handwerkertegels**

(9 zilvergrijze, 9 gele, 5 witte, 4 paarse, 4 rode, 4 blauwe en 4 groene tegels)



De **handwerkertegels** worden gesorteerd naar kleur en rondom het handwerkersbord gestapeld. Iedere stapel wordt naast de zijde met de gelijk gekleurde afbeelding geplaatst.

Bij **3 spelers** wordt telkens één handwerker in de kleuren paars, rood, blauw en groen uit het spel verwijderd.

Telkens een speler een opdracht vervult, mag hij één van deze handwerkers aanwerven. Met de hulp van deze handwerkers kunnen de spelers ateliers openen.

⇒ **1 overzichtskaart**



De overzichtskaart wordt naast het speelbord klaargelegd.

Op de voorzijde geeft de kaart een overzicht van de waardering. Op de rugzijde toont de kaart hoeveel verschillende opdrachten respectievelijk uitrustingsvoorwerpen in elk boek zitten.

⇒ **1 handleiding**

Spelverloop

De startspeler begint. Vervolgens wordt er om de beurt gespeeld met de wijzers van de klok mee. Als een speler aan de beurt komt, voert hij zijn speelbeurt volledig uit en daarna is zijn linkerbuurman aan de beurt. In zijn speelbeurt moet de speler **eerst zijn spelfiguur bewegen** en **daarna voert hij één actie** uit.

De spelersbeurt afzonderlijk toegelicht.

1. Beweging

De speler **moet** zijn spelfiguur bewegen in een richting naar keuze langs de straten. Hij mag zijn spelfiguur een willekeurig aantal velden bewegen maar **hoogstens** tot in de volgende stad.

UITZONDERING

Als de speler over proviand beschikt (zie actie 'Proviand nemen'), mag hij doorheen een stad trekken. Achter de stad mag hij dan opnieuw zo ver gaan als hij wil, maar hoogstens tot in de eerstvolgende stad. Vervolgens moet de speler zijn avonturierkaart op de zijde zonder proviand leggen.

Een spelfiguur mag zijn speelbeurt **nooit beëindigen** op het veld waarop hij stond aan het begin van zijn speelbeurt.

Ontmoeting

Als de speler zijn beweging beëindigd op een veld waarop zich al één of meerdere medespelers bevinden, **moet** hij aan **iedere medespeler** die zich daar bevindt **1 munt betalen**. Als de speler over onvoldoende munten beschikt, mag hij zijn zet niet beëindigen op dit veld.



Een speler mag **hoogstens 6 munten** bezitten !

Als een speler aan een medespeler betaalt die al zes munten heeft, wordt de munt in de bank gelegd.

UITZONDERING

Op het veld 'zilvermijn' moet de speler bij een ontmoeting geen zilvermunten betalen. Hij kan dit veld dus betreden ook al heeft hij geen baar geld.

2. Actie

Na zijn beweging voert de speler één van de volgende acties uit:

- A. Uitrustingsvoorwerpen of opdrachten verwerven
- B. Edelstenen opladen
- C. Opdrachten vervullen
- D. Baar geld aanvullen
- E. Proviand nemen

Welke actie een speler kan uitvoeren, hangt af van het veld waarop zijn spelfiguur staat. Zelfs al zijn er op het veld meerdere acties mogelijk, mag de speler **maar één actie** uitvoeren.

A. Uitrustingsvoorwerpen of opdrachten verwerven (stadveld met boek)

Op de vier stadvelden met een boek kan de speler uitrustingsvoorwerpen of opdrachten verwerven.

De speler mag met deze actie **een aantal** uitrustingsvoorwerpen of opdrachten **naar keuze** verwerven, op voorwaarde dat hij deze kan betalen. De speler kan alleen de bovenste kaart die zichtbaar is, kopen. Als hij de bovenste kaart niet wil kopen, mag hij kaarten ombladeren (zie verder onder 'Ombladeren') om zo aan de daaronder liggende kaarten te geraken. Als door het ombladeren twee kaarten zichtbaar zijn, kan de speler tussen twee kaarten kiezen.

Een speler moet geen kaart kopen als hij dat niet wil.

Voor elke **uitrustingskaart**, die een speler koopt, moet hij **1 goudklomp** afgeven. Het goud legt hij op het aflegveld voor de edelstenen in het midden van het speelbord.

De **uitrustingskaarten** legt een speler steeds **links naast zijn avonturierkaart open** voor zich neer.

Een speler mag **elk uitrustingsvoorwerp maar éénmaal** bezitten.

TIP

Aangezien een speler elke uitrustingskaart maar éénmaal mag bezitten, kan een speler hoogstens zeven uitrustingskaarten bezitten. Om bijvoorbeeld drie edelstenen van dezelfde kleur te transporteren, heeft hij de uitrustingskaarten voor de edelstenen, de kar en het paard nodig. Meer dan drie edelstenen van dezelfde kleur kan hij niet vervoeren !

Voor elke **opdrachtkaart**, die een speler koopt, moet hij **1 zilvermunt** afgeven.

De zilvermunt legt hij in de bank. De **nieuw gekochte opdrachtkaarten** legt een speler steeds **rechts naast zijn avonturierkaart open** voor zich neer. Daar blijven ze liggen tot de opdracht is vervuld.

Een speler mag **nooit meer dan 3 onvervulde opdrachtkaarten** bezitten.

Als de speler al drie onvervulde opdrachtkaarten heeft en hij een nieuwe opdrachtkaart verwerft, moet hij direct één van zijn onvervulde opdrachten teruggeven. Hij legt de kaart in het opdrachtboek van de stad waarin hij zich nu bevindt. Hij mag zelf beslissen of hij de kaart open op de rechterzijde of op de linkerzijde van het boek legt. Voor de opdrachtkaart ontvangt hij geen geld. Vervolgens kan hij een nieuwe opdracht kopen.

OMBLADEREN

Als de speler de bovenste kaart niet wil kopen, mag hij het boek ombladeren om zo de andere kaarten te kunnen bekijken. De speler neemt de bovenste kaart van één van de zijdes van het boek en bladert die zo om dat ze daarna op de andere zijde van het boek ligt.



Het ombladeren van **de eerste kaart in elke speelbeurt is kosteloos**. Voor elke volgende kaart, die een speler wil ombladeren, moet hij **1 zilvermunt** aan de bank betalen.

De speler mag zoveel vooruit en achteruit bladeren als hij wil, op voorwaarde dat hij telkens betaalt. De speler mag, in een volgorde naar keuze, ombladeren en kopen. Hij moet echter, vóór hij de kaart beweegt, vermelden of hij wil kopen of ombladeren.

Voorbeeld

Speler A koopt één kaart, bladert éénmaal kosteloos om, bladert nog éénmaal voor 1 zilvermunt en koopt één kaart. Daarna bladert hij nog twee kaarten om en betaalt hiervoor opnieuw 2 munten. Hij vindt echter geen kaart meer die hij wil hebben en hij besluit om zijn speelbeurt te beëindigen. Hij heeft in totaal 3 zilvermunten betaald voor het ombladeren.

Zelfs als de speler alleen ombladert en toch geen enkele kaart koopt, geldt dit als het uitvoeren van de actie 'Uitrustingsvoorwerpen of opdrachten verwerven'.

B. Edelstenen opladen (straten- of havenveld)

Als de speler een edelsteen oplaadt, legt hij de edelsteen op de rugzak van de desbetreffende uitrustingskaart. Op iedere uitrustingskaart mag **steeds maar één edelsteen** liggen !

Op een stratenveld mag de speler **alle edelstenen** opladen waarvoor hij een passende vrije uitrustingskaart bezit.

Voorbeeld

Speler A komt op een stratenveld waarop 2 goudklompen, 1 robijn, 2 saffieren en 1 smaragd liggen. Omdat hij telkens een vrije uitrustingskaart voor robijnen en saffieren heeft, mag hij telkens één steen opladen. Hij besluit dan om op zijn lege kar de smaragd op te laden en betaalt hiervoor 2 zilvermunten. Op zijn goudpan ligt al een goudklomp zodat hij nu geen goud meer kan opladen.



Op een havenveld of de stad met de haven mag de speler zoveel edelstenen opladen als het aantal schepen dat in de haven ligt (1 of 2). Hij mag de edelstenen **alleen van het aflegveld in het midden** van het speelbord nemen. Ook nu mag de speler alleen edelstenen opladen waarvoor hij de passende vrije uitrustingskaarten bezit.



TIP

Aan het begin van het spel is dit aflegveld leeg. Dit aflegveld wordt pas gevuld met edelstenen zodra de spelers uitrustingsvoorwerpen hebben verkregen en opdrachten hebben vervuld. Vroeger kunnen de spelers in de haven geen edelstenen opladen.

De speler kan een edelsteen, die hij al op het paard of de kar heeft opgeladen, opnieuw afladen, om hiervoor een andere edelsteen te kunnen opladen. De afgeladen edelsteen komt op het aflegveld in het midden van het speelbord. Voor het opladen van de nieuwe steen op de kar of op het paard moet de speler opnieuw het gevraagde aantal zilvermunten betalen.

C. Opdrachten vervullen (huizen van de opdrachtgevers)

Als de spelfiguur van een speler op een huis van een opdrachtgever staat waarvan hij één of meerdere onvervulde opdrachtkaarten heeft, kan de speler deze opdrachten vervullen.

Voor elke opdracht, die hij wil vervullen, moet hij telkens de edelstenen of zilvermunten afgeven die op de opdrachtkaart zijn afgebeeld. De edelstenen worden op het aflegveld in het midden gelegd, de zilvermunten komen in de bank.

De vervulde opdrachtkaarten legt de speler **onder** zijn avonturierkaart.

Bovendien mag de speler nu een handwerker aanwerven.

HANDWERKER AANWERVEN

Voor elke opdracht die een speler vervult, ontvangt hij onmiddellijk van het handwerkersbord één handwerkertegel in dezelfde kleur als het wapenschild van de opdrachtgever en legt die tegel goed zichtbaar voor zich neer.

AANDACHT

In de loop van het spel zal het zeer vaak voorkomen dat de tegels van de desbetreffende kleur reeds zijn uitgedeeld. Als dit zo is, ontvangt de speler een tegel van de eerstvolgende kleur, met de wijzers van de klok mee, waarvan nog minstens één tegel beschikbaar is.



Voorbeeld

Speler A vervult twee rode opdrachten in één keer. Naast het handwerkersbord liggen er geen rode handwerkertegels meer, maar wel 1 blauwe en 1 groene tegel. Omdat er geen rode tegels zijn, neemt speler A in de plaats hiervan de tegel van de eerstvolgende stapel, dus de blauwe tegel. Omdat nu ook de blauwe stapel leeg is, ontvangt hij voor de tweede rode opdracht een groene handwerkertegel.

ATELIER OPENEN

Op elke ateliertegel is linksboven aangegeven hoeveel handwerkertegels in de kleur van het atelier een speler nodig heeft om dit atelier te openen. **De eerste speler** die over de nodige handwerkers beschikt, ontvangt **onmiddellijk** het atelier uit de voorraad en legt dit goed zichtbaar voor zich neer. Hij behoudt het atelier en de handwerkertegels tot aan het einde van het spel. Een speler mag meerdere ateliers bezitten.

BONUSFICHES

Nadat de speler een atelier heeft geopend, ontvangt hij **elke keer 1 bonusfiche** als hij een nieuwe opdracht vervult wiens wapenschild dezelfde kleur heeft als het atelier dat hij heeft.

TIP

Om een bonusfiche te kunnen ontvangen, moet de kleur van zijn atelier overeenstemmen met het wapenschild op het huis van de opdrachtgever. Het speelt hierbij geen rol welke kleur de aangeworven handarbeiders hebben die de speler kiest.

Als de voorraad aan bonusfiches is opgebruikt, ontvangt de speler niets.

Voorbeeld

Aan het begin van de speelbeurt van speler B liggen naast het handwerkersbord 1 paarse, 0 rode en 1 blauwe handwerkertegel. Speler B bezit al een paarse en een blauwe handwerkertegel.

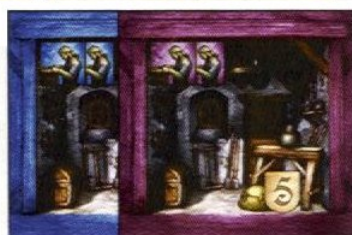
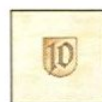
Hij heeft twee onvervulde paarskleurige opdrachten voor zich liggen en op zijn uitrustingskaarten met de hamer en de kar ligt telkens één amethyst. Het paarse en het blauwe atelier liggen nog in de voorraad.



Speler B trekt naar het huis van de opdrachtgever met het paarskleurige wapenschild.



Hij levert de eerste amethyst af en ontvangt hiervoor de laatste paarskleurige handwerkertegel. Omdat hij als eerste twee handwerkertegels van deze kleur heeft, ontvangt hij het paarse atelier. Daarna levert hij de tweede amethyst af. Omdat hij het paarse atelier bezit, ontvangt hij een bonusfiche. Omdat er echter geen paarskleurige handwerkertegels meer zijn en ook de rode stapel leeg is, ontvangt hij de laatste blauwe handwerkertegel. Opnieuw is speler B de eerste die twee handwerkers van deze kleur bezit. Daarom ontvangt hij nu ook het blauwe atelier.



D. Baar geld aanvullen (zilverbijveld)

De velden met een zilverbij zijn gekenmerkt door een afbeelding van een geldbuidel. Als de speler zijn spelfiguur op een zilverbij plaatst, vult hij zijn voorraad zilverbij aan tot **6 stuks**.



E. Proviand nemen (een stadsveld naar keuze)

Op een stadsveld mag de speler proviand nemen. Om proviand op te nemen, draait hij zijn avonturierkaart op de zijde waar er proviand is te zien.

TER HERINNERING

Als de speler proviand bezit, mag hij met zijn spelfiguur doorheen een stad trekken, zonder er halt te houden. Daarna is het proviand opgebruikt.

Einde van het spel

Het spel eindigt wanneer er **naast het handwerkersbord alleen nog tegels van één kleur** liggen. De lopende ronde wordt nog ten einde gespeeld zodat iedere speler even vaak aan de beurt is geweest.

Daarna volgt de waardering.

WAARDERING

Iedere speler legt zijn onvervulde opdrachten terug in de doos.

Daarna berekent iedere speler zijn behaalde punten:

- Voor elke vervulde opdracht ontvangt hij het aantal punten dat is vermeld.
- Voor elke kleur waarvan hij minstens één handwerkertegel bezit, ontvangt hij 10 punten.
- Voor elk atelier ontvangt hij het aantal punten dat is vermeld.
- Voor elke bonusfiche ontvangt hij 10 punten.
- Voor elke edelsteen op zijn uitrustingskaarten ontvangt hij 1 punt.

De speler die de meeste punten heeft verzameld, wint het spel.

Bij een gelijke stand wint van die spelers de speler die de meeste zilverbij bezit.

Als er dan nog een gelijke stand is, zijn er meerdere winnaars.

WAT DIKWIJLS WORDT VERGETEN

- Tussen twee steden mag een speler willekeurig ver trekken en afbuigen. Hij mag echter pas **door** een volgende stad trekken als hij proviand heeft en dit proviand ook afgeeft.
- **BELANGRIJK**
Vergeet niet om goud op te laden voor het verwerven van een nieuwe uitrusting !
- Het eerste ombladeren in een speelbeurt is steeds kosteloos.
- Een speler mag ieder uitrustingsvoorwerp maar éénmaal bezitten.
- Een speler kan pas dan een edelsteen of een zilverbij bij een opdrachtgever afleveren als hij de desbetreffende onvervulde opdrachtkaart heeft.
- Als een speler edelstenen aflegt, komen deze op het aflegveld terecht in het midden van het speelbord.
- Alle uitrustingsvoorwerpen, onvervulde opdrachtkaarten, geld, handwerkertegels, ateliers en bonusfiches moeten steeds voor alle medespelers goed zichtbaar zijn. Alleen de vervulde opdrachtkaarten worden 'verstopt' onder de avonturierkaart van de speler.

- In een zeer zeldzaam geval kan het gebeuren dat het boek in een stad leeg is. Ook dan moet de speler echter halt houden in deze stad. Hij kan weliswaar geen kaart nemen maar kan bijvoorbeeld wel proviand nemen.
- De speler mag in zijn speelbeurt steeds maar één actie uitvoeren ! Ook als hij bijvoorbeeld in een stad alleen maar heeft omgebladerd zonder een kaart te kopen, mag hij aansluitend geen proviand nemen omdat hij zonet al een actie heeft uitgevoerd.
- In de laatste speelronde kan het gebeuren dat naast het handwerkersbord er geen tegels meer liggen. De spelers kunnen dan toch nog andere opdrachten vervullen. Ze kunnen echter geen handwerkers meer aanwerven.

TIPS VOOR HET EERSTE SPEL

- De speler die kaarten wil verwerven, moet beschikken over voldoende zilvermunten. Dan kan hij via het ombladeren, zoeken naar de geschikte kaarten en die kaarten nemen die hij graag heeft.
- Voor de witte opdrachten heeft men drie edelstenen nodig. De speler die zulke opdracht wil vervullen, moet eerst extra uitrustingsvoorwerpen kopen. Voor deze opdrachten zijn ook paard en kar nuttig als men beschikt over voldoende zilvermunten.
- Er zijn in iedere kleur meer opdrachtkaarten dan gelijkgekleurde handwerkertegels. De speler die dus een tegel in een bepaalde kleur wil hebben, moet de opdracht vervullen vóór de desbetreffende stapel is opgebruikt.
- De laatste handwerkertegels gaan gewoonlijk zeer snel van de hand zodat het einde van het spel schijnbaar zeer verrassend komt.
- De speler die het handwerkersbord en de opdrachten van de medespelers in het oog houdt, kan beter inschatten welke ateliers hij nog zou kunnen verkrijgen. Onder bepaalde omstandigheden kan hij zelfs opdrachten en/of nodige edelstenen weggapen voor de neus van zijn medespelers.
- Het is zeer belangrijk om zijn speelbeurt optimaal te benutten. De speler die bijvoorbeeld met iedere actie maar één edelsteen kan opladen, zal snel achter de feiten lopen.
- Een speler mag uiteraard wel opdrachtkaarten verwerven waarvoor hij nog geen gepaste uitrustingskaarten heeft.
- Na het spel kunnen de vier stapels comfortabel in de vier verticale vakken in het midden van de doos worden ondergebracht.

Meer informatie op de website van de auteur:

www.michaelschacht.net

14 mei 2009