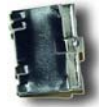




Valdora extra
uitbreiding: enkel speelbaar met Valdora
Abacusspiele, 2009
Michael SCHACHT
2 - 5 spelers vanaf 10 jaar
± 90 minuten

Spelmateriaal

- 1 miniatuur 'laatste speler' (metalen boekje);
- 6 concurrententegels voor het spel voor 2 spelers;
- 20 speciale kaarten (5 met een donkere achterkant en 15 met een lichte rugzijde);
- 4 blanco kaarten (om zelf in te vullen);
- 1 handleiding;
- 5 overzichtkaarten.



Laatste speler miniatuur

Bij aanvang van het spel, wordt de 'laatste speler miniatuur (boekje)' geplaatst bij de rechterbuurman van de startspeler. Als in de loop van een ronde de voorwaarde voor het einde van het spel zijn vervuld, eindigt het spel na zijn speelbeurt.

Valdora – Het Duel (variant voor 2 spelers)

De regels van het basisspel blijven hetzelfde met uitzondering van de volgende wijzigingen:

Spelvoorbereiding

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

De **6 concurrententegels** worden zeer grondig gemixt en **open in één rij** gelegd.

Actie C: Opdrachten vervullen

Als een speler in zijn beurt één of meer opdrachten heeft vervuld, wordt aan het einde van zijn speelbeurt de **concurrententegel** die het verst links ligt, uitgevoerd. Met andere woorden, de tegels die op de concurrententegel staan afgebeeld, worden uit de algemene voorraad in het midden verwijderd en terug in de doos gelegd.

Als er geen handwerkertegel van de afgebeelde kleur meer in voorraad is, wordt een tegel van de volgende (met de wijzers van de klok mee) beschikbare kleur uit het spel verwijderd.

Als op de concurrententegel een handwerkertegel met een vraagteken is afgebeeld, mag de speler zelf kiezen welke handwerkertegel hij uit het spel neemt. Aansluitend wordt de concurrententegel verdekt terzijde gelegd.

Nadat de laatste concurrententegel werd uitgevoerd, worden alle concurrententegels opnieuw gemixt en open in één rij gelegd.

Valdora met speciale kaarten

(variant voor 2 - 5 ervaren Valdora-spelers)

OPMERKING

De 4 blancokaarten kunnen worden gebruikt om eigen ideeën om te zetten in speciale kaarten (verder worden ze niet gebruikt).

De regels van het basisspel blijven hetzelfde met volgende wijzigingen:

Spelvoorbereiding

De speciale actiekaarten met lichte en donkere rugzijde worden gescheiden en verdekt zeer grondig gemixt en in twee stapels naast het speelbord klaargelegd.

Elke speler ontvangt **1 kaart met een donker rugzijde** en **3 kaarten met een lichte rugzijde**. De spelers houden hun speciale kaart geheim voor de ander spelers. Bij minder dan 5 spelers worden de resterende speciale kaarten ongezien in de doos gelegd.

Spelverloop

Om een speciale kaart te benutten, moet de speler deze in een vorige speelbeurt hebben uitgespeeld. Als een speler een speciale kaart wil afleggen, moet hij evenveel handwerkertegels **van een verschillende kleur** afgeven als wordt aangegeven op het getal in de zevenhoek rechtsboven op deze kaart.



Deze handwerkertegels worden uit het spel genomen en terug in de doos gelegd. De speciale kaart legt hij voor zich neer.

De speler kan in zijn speelbeurt zoveel speciale kaarten uitspelen als hij wil.

De speciale kaarten met de lichte rugzijde kan de speler, als het niet anders wordt bepaald, **in elke speelbeurt éénmaal** benutten. Hij kan ze echter niet benutten in dezelfde beurt waarin hij de kaart heeft afgelegd.

De speciale kaarten met de donkere rugzijde leveren de speler aan het einde van het spel punten op als hij ze heeft afgelegd en als de voorwaarde die op de kaart werd aangegeven, is vervuld.

De beide varianten 'Duel' en 'Speciale kaarten' kunnen worden gecombineerd.

De speciale kaarten

Met het getal in de linkerbovenhoek van de speciale kaart kan men snel de passende uitleg vinden.

LICHTE RUGZIJDEN

BEWEGING

1. Als de speler zijn beweging beëindigd op een veld waarop reeds één of meer medespelers staan, betaalt de bank in jouw plaats de noodzakelijke zilvermunten.

ACTIE A: UITRUSTINGSVOORWERPEN OF OPDRACHTEN VERWERVEN

2. De speler mag kosteloos één extra pagina omdraaien (deze kaart zit 2 keer in het spel).

TIP

Aangezien een speler in zijn speelbeurt éénmaal kosteloos mag bladeren, kan hij zelfs tot driemaal kosteloos bladeren als hij deze twee kaarten heeft..

3. De speler mag éénmaal in het spel een uitrusting kopen die hij reeds bezit. Plaats deze kaart onder de tweede uitrusting.
4. De speler mag in totaal 4 onafgewerkte opdrachten in de hand hebben. De vierde opdracht die de speler verwerft, kost echter 2 zilvermunten.
5. In een stad mag de speler tegen betaling van 2 zilvermunten zowel proviand aanvullen en de andere actie van deze stad uitvoeren.

ACTIE B: EDELSTENEN OPLADEN

6. Betaal 2 munten en verplaats een edelsteen naar keuze uit het edelstenenaflegveld in het midden van het speelbord en leg die op het stratenveld waarop jou spelfiguur staat.

TIP

Deze steen mag de speler meteen opladen als hij nog een passende vrije uitrustingskaart heeft.

7. Op deze bijzondere kaart staat een kar afgebeeld. De speler mag deze kaart alleen spelen als hij al een kar bezit en deze kar dan uit het spel verwijdt. De 'oude kar' wordt dan vervangen door deze speciale kaart.

TIP

Het opladen op deze kar kost nu slechts 1 in plaats van 2 zilvermunten.

8. Op deze bijzondere kaart staat een paard afgebeeld. De speler mag deze kaart alleen spelen als hij al een paard bezit en dit paard dan uit het spel verwijdt. Het 'oude paard' wordt dan vervangen door deze speciale kaart.

TIP

Het opladen op dit paard kost nu slechts 1 in plaats van 3 zilvermunten.

9. Op deze bijzondere kaart staat een pollepel afgebeeld, een nieuwe uitrustingskaart voor het nemen van goud. Het opladen kost 1 zilvermunt.

AANDACHT

Een pollepel en een goudpan om goud te wassen zijn verschillende uitrustingen !

10. Op de havenvelden of in een stad met een haven mag de speler 1 edelsteen meer inladen dan het aantal schepen in die haven.

AANDACHT

Ook hier mag een speler maar edelstenen opladen als hij de passende vrije uitrustingskaarten bezit !

11. Als de speler minstens 2 edelstenen oplaadt in zijn speelbeurt, ontvangt hij 1 zilvermunt van de bank nadat hij de edelstenen heeft ingeladen (deze kaart zit 2 keer in het spel).

TIP

Als een speler deze kaart tweemaal bezit, ontvangt hij dus in totaal 2 zilvermunten voor het opladen van 2 of meer edelstenen. Opgelet: een speler mag nooit meer dan 6 zilvermunten bezitten.

ACTIE C: OPDRACHTEN VERVULLEN

12. Als de speler een opdracht vervult, mag hij 3 zilvermunten betalen om een edelsteen naar keuze, die op de opdrachtkaart staat, door 1 goudstuk te vervangen.

EINDE VAN DE SPEELBEURT

13. Als de speler aan het einde van zijn speelbeurt geen zilvermunten meer heeft, ontvangt hij één zilvermunt van de bank.

DONKERE RUGZIJDE

- 14.** Als de speler aan het einde van het spel geen onvervulde opdrachtkaarten heeft, ontvangt hij voor deze speciale kaart 10.
- 15.** Voor elke werkplaats ontvangt de speler aan het einde van het spel 5 punten meer dan wordt aangegeven.
- 16.** Als de speler aan het einde van het spel 3 of meer bonusfiches heeft, ontvangt hij voor deze speciale kaart 10 punten.
- 17.** Voor elke edelsteen op zijn uitrustingskaart ontvangt de speler aan het einde van het spel 3 punten in plaats van 1.
- 18.** Als een speler de beide uitrustingsvoorwerpen 'paard' en 'kar' bezit, ontvangt hij voor deze bijzondere kaarten 10 punten.

Auteur: Michael Schacht

Illustraties: Franz Vohwinkel

Meer informatie is te vinden op de website van de auteur: www.michaelschacht.net

© vertaling: Herman BELLEKENS
herman.bellekens@skynet.be
12 september 2010