

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Valdora

Pour 3 à 5 joueurs, à partir de 10 ans

PRINCIPE DU JEU

Il était une fois, dans un temps et un pays oubliés, une vallée regorgeant de richesses – Valdora. Venus du monde entier, les aventuriers s’y rendaient, espérant séduire dame fortune.

Dans les cités de Valdora, les joueurs se procurent équipement et commandes. Il leur faut en effet les outils adaptés pour extraire de la roche les pépites d’or et les pierres précieuses. Un joueur qui se procure les pierres nécessaires et livre une commande dans le palais de l’un des princes de Valdora marque des points de victoire. Les joueurs peuvent en outre embaucher des artisans, chaque artisan étant spécialisé dans le travail de l’argent, de l’or ou d’une pierre précieuse donnée. Un joueur ayant engagé suffisamment d’artisans ayant la même spécialisation peut alors ouvrir un atelier qui lui rapportera des points supplémentaires. À l’issue de la partie, ateliers, artisans, commandes livrées et pierres précieuses rapportent des points de victoire, et le joueur ayant le plus de points est vainqueur.

MATÉRIEL ET MISE EN PLACE

5 pions aux couleurs des joueurs

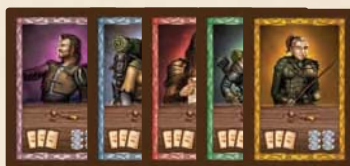
Chaque joueur prend un pion et le place dans la cité portuaire, au centre de plateau de jeu.



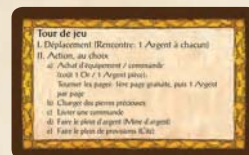
5 cartes de départ « équipement » (aux couleurs des joueurs)



5 cartes de départ « aventurier » (aux couleurs des joueurs)



10 cartes d’aide de jeu (2 cartes par joueur, dans 4 langues)



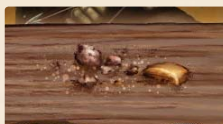
Chaque joueur prend les deux cartes de départ de la couleur de son pion, ainsi qu’une carte d’aide de jeu. Les cartes et pions des couleurs non utilisées sont remis dans la boîte.



Chaque joueur place sa carte de départ **équipement à gauche** de sa carte **aventurier**. Ce sac permet au joueur de charger et transporter de l’or. L’or sera utilisé pour acheter d’autres équipements et parfois pour livrer des commandes.



La carte **aventurier** montre un aventurier. Sur une face, il n’en a pas des provisions, sur l’autre il a des provisions.



Les joueurs débutent la partie **sans provisions**, et doivent donc placer leur carte avec **la face sans provisions visible**.

En bas de la carte sont représentées 3 commandes et 6 pièces d’argent, afin de rappeler aux joueurs que nul ne peut, durant la partie, avoir plus de 3 commandes non encore livrées ni plus de 6 pièces d’argent.

30 pièces d’argent

Le premier joueur est désigné d’un commun accord.

Le premier joueur reçoit une pièce d’argent de la banque. Ensuite, chaque joueur reçoit une pièce de plus que le précédent (2 pièces pour le deuxième joueur, puis 3, etc. ...). Les pièces d’argent restantes constituent la banque.



Chaque joueur doit garder sa fortune visible de tous.

Note: Les couleurs des joueurs et les couleurs des autres éléments de jeu (pierres précieuses, palais, artisans) sont sans relation.

1 plateau de jeu

Placez le **plateau de jeu** au centre de la table de jeu. On y voit le pays de Valdora et les routes reliant les lieux suivants :

2 cités avec des catalogues d'équipement

2 cités avec des carnets de commandes

1 cité avec un port (1 bateau)

13 cases de route (symbole: pierre précieuse)

3 mines d'argent (symbole: bourse)

2 cases de port (1 ou 2 bateaux)

7 palais (blasons, a - g)

Un emplacement (champ) pour les pierres précieuses dépensées par les joueurs en cours de partie.

Note: Dans ces règles, le terme « case » désigne indifféremment cités, ports, mines, palais et cases de route.



1 sac

78 pierres précieuses

13 rubis (rouge)

13 saphirs (bleu)

15 améthystes (violet)

15 émeraudes (vert)

22 pépites d'or (jaune)



Note: Dans ces règles, le terme « pierre précieuse » désigne également les pépites d'or.

Mettez les **pierres précieuses** dans le sac et mélangez-les soigneusement. Placez ensuite six pierres prises au hasard sur chaque case de route.



7 jetons atelier

(un atelier de chaque couleur d'artisan)

13 jetons bonus (10 points de victoire)

Placez les **jetons atelier** et les **jetons bonus**, faces visibles, à côté du plateau de jeu.

Un joueur qui livre une commande alors qu'il possède déjà l'atelier correspondant reçoit un jeton bonus.

36 cartes équipement

(2 sets identiques de 18 cartes chacun)

Les **cartes équipement** sont reconnaissables au sac à dos figurant au dos de la carte, et à la bande dorée en travers. Cette bande rappelle que les équipements ne peuvent être achetés qu'en payant en or.

Un joueur ne peut charger une pierre précieuse que s'il dispose de l'équipement nécessaire.



- Bordure permettant de distinguer les deux sets de cartes
- Couleur de pierre précieuse pouvant être chargée
- Une carte équipement coûte 1 pépite d'or
- Type d'équipement
- Coût pour charger une pierre précieuse

- Les cartes outil (pelle, pic, marteau et ciseau) permettent de charger seulement une pierre précieuse **de la couleur indiquée**.
- Les cartes cheval et charrette permettent de charger une pierre précieuse **de n'importe quelle couleur** en payant autant de pièces d'argent qu'indiqué sur la carte.



Triez les **cartes** selon leur type (équipement ou commande) et selon la bordure.
Vous obtenez quatre piles de cartes, deux de cartes équipement et deux de cartes commande.

54 cartes commande

(2 sets identiques de 27 cartes chacun)

Les **cartes commande** sont reconnaissables au parchemin figurant au dos de la carte, ainsi qu'à la bande argentée en travers. Cette bande rappelle que les commandes ne peuvent être achetées qu'en payant en pièces d'argent.

Un joueur ne peut livrer une commande que s'il dispose de la carte commande.



- Bordure permettant de distinguer les deux sets de cartes
- Pierre(s) ou pièce à livrer
- Une carte commande coûte 1 pièce d'argent
- Blason
- Points de victoire pour la livraison

Sur chaque carte commande est indiqué ce que le joueur doit faire pour livrer la commande, et combien de points de victoire cela lui rapportera.

- Sur le parchemin est indiquée la nature des objets à livrer : une pierre précieuse de la couleur indiquée, trois pierres précieuses des couleurs indiquées, ou une pièce d'argent.
- Le blason en bas de la carte indique dans quel palais, sur le plateau de jeu, la commande doit être livrée.

4 livres



Préparez les **livres** comme suit et placez-les sur les quatre cités aux coins du plateau de jeu :

Mélangez séparément chaque pile de cartes. Demandez à un autre joueur de couper chaque pile avant de les placer sur les reliures de bois.

Note: Les cartes équipement et commande sont imprimées recto-verso, et représentent les pages d'un livre. Si vous prenez soin de placer toutes les cartes dans le même sens, et de poser la pile sur la moitié droite de la reliure, retourner les cartes sera comme tourner les pages d'un livre.

Les deux livres composés de cartes équipement sont les **catalogues d'équipement** (A et B sur la schéma). Les deux livres constitués de cartes commande sont les **cahiers de commande** (C et D).

Note: Sur chaque cité est représenté un sac à dos ou un parchemin, indiquent quel type de livre doit y être placé.

1 disque artisan

39 jetons artisan (9 gris, 9 jaunes, 5 blancs, 4 violets, 4 rouges, 4 bleus, 4 verts)

Triez les **jetons artisan** par couleur et placez les autour du **disque artisan**, chaque pile face au côté de même couleur.

À **3 joueurs**: Retirez du jeu, avant la partie, un jeton artisan violet, rouge, bleu et vert.

Lorsqu'un joueur livre une commande, il peut engager un artisan pour le faire travailler ensuite dans son atelier.



1 carte résumé

Placez la **carte résumé** près du plateau de jeu.

Au recto se trouve un résumé des principaux moyens de marquer des points, au verso est indiqué le nombre de cartes commande et équipement de chaque type dans chaque catalogue.

DEROULEMENT DE LA PARTIE

Chacun joue à tour de rôle, en sens horaire, en commençant par le premier joueur. Vous effectuez toutes les phases de votre tour, et c'est ensuite au tour du joueur assis à votre gauche.

À votre tour, vous devez d'abord déplacer votre pion, et vous pouvez ensuite effectuer une action.

Un tour de jeu en détail:

1) Déplacement

Vous **devez** déplacer votre pion le long des routes, dans la direction de votre choix. Vous pouvez vous déplacer sans limite de distance, mais **sans traverser de cité**.

Exception: Si vous avez des provisions (cf. infra, action « Faire le plein de provisions »), cela vous permet de traverser **une** cité. Une fois la cité traversée, vous pouvez de nouveau vous déplacer aussi loin que vous le souhaitez, mais sans traverser d'autre cité. Vous retournez ensuite votre carte aventurier face « sans provisions ».

Vous ne pouvez pas terminer votre déplacement sur la case d'où vous êtes parti.

Rencontres

Si vous terminez votre tour sur une case où se trouve les pions d'un ou plusieurs autres joueurs, vous devez payer à **chacun** de ces autres joueurs **1 pièce d'argent**. Si vous n'avez pas de quoi payer vous ne pouvez pas terminer votre déplacement sur cette case. Vous ne pouvez à aucun moment avoir!



Vous ne pouvez à aucun moment avoir **plus de 6 pièces d'argent!**

Si vous devez payer une pièce d'argent à un joueur qui en a déjà 6, vous payez à la banque.

Exception: Vous n'avez pas à payer pour les rencontres sur les cases « mine d'argent ». Cela signifie que vous pouvez toujours aller sur ces cases même si vous n'avez plus d'argent.

2) Action

Vous pouvez ensuite effectuer l'une des actions suivantes:

- a) Acheter des équipements ou des commandes
- b) Charger des pierres précieuses
- c) Livrer des commandes
- d) Faire le plein d'argent
- e) Faire des provisions

L'action possible dépend de la case où se trouve votre pion. Même sur une case où plusieurs actions seraient possibles, vous ne pouvez en effectuer qu'une seule.

- a) Acheter des équipements ou des commandes (dans une cité avec un livre)

Dans les 4 cités où se trouvent des livres, vous pouvez acquérir des équipements ou des commandes.

Vous pouvez acheter autant d'équipements ou de commandes que vous le souhaitez, tant que vous pouvez les payer. À tout moment, vous ne pouvez cependant acheter que la (ou l'une des deux) carte visible. Si vous ne souhaitez pas acheter une carte visible, vous pouvez « tourner une page » (voir infra). Lorsque deux cartes sont visibles,

les pages ayant été tournées, vous pouvez bien sûr acheter l'une ou l'autre.

Vous n'êtes jamais obligé d'acheter une carte commande ou équipement, et pouvez y renoncer.

Chaque carte **équipement** coûte **1 pépite d'or**. Placez la pépite dans le champ, avec les pierres précieuses livrées par les joueurs. Les cartes équipement doivent toujours être placées, visibles, à gauche de votre carte aventurier.

Vous ne pouvez pas avoir deux équipements identiques.

Note: Puisque vous ne pouvez pas avoir deux équipements identiques, vous n'aurez jamais plus de sept cartes équipement.

Vous pouvez transporter jusqu'à trois pierres précieuses identiques si, outre l'équipement spécifique, vous avez une charrette et un cheval. Vous ne pouvez jamais transporter plus de trois pierres précieuses du même type.

Chaque **carte commande** coûte **1 pièce d'argent**, payée à la banque. Les cartes commande achetées sont placées, faces visibles, **à droite de votre carte aventurier**. Elles y restent jusqu'à ce que la commande soit livrée.

Vous ne pouvez jamais avoir plus de **3 commandes non encore livrées**.

Si vous avez déjà 3 commandes non livrées et désirez en acheter une autre, vous devez d'abord rendre l'une de vos commandes, en la posant sur le côté de votre choix du livre de la cité où vous vous trouvez. Vous ne recevez aucun remboursement pour la commande ainsi « rendue ». Vous pouvez ensuite acheter une nouvelle commande.

Tourner les pages

Si vous ne voulez pas acheter la carte visible (ou l'une des deux cartes visibles), vous pouvez « tourner une page » pour accéder à la carte située en dessous. Pour cela, vous prenez la carte au-dessus de l'un des côtés du livre et la retournez sur la tranche de manière à la placer sur l'autre côté.



Vous pouvez tourner **une première page gratuitement**. Ensuite, vous payez **1 pièce d'argent** à la banque pour chaque page que vous tournez.

Vous pouvez tourner les pages dans un sens ou dans l'autre, tant que vous payez pour cela. Vous pouvez tourner les pages et acheter des cartes, dans l'ordre de votre choix. Avant de toucher une carte, vous devez cependant indiquer si c'est pour l'acheter un ou pour la tourner.

Exemple: André achète une carte, tourne une page gratuitement, paie 1 pièce pour tourner une autre page, puis achète une seconde carte. Il tourne ensuite deux pages supplémentaires et paie 2 pièces. Ne trouvant pas ce qu'il cherche, il arrête son tour. Il a payé en tout 3 pièces d'argent pour tourner des pages.

Même si vous n'achetez finalement rien, le simple fait de tourner une page signifie que vous effectuez l'action « acheter un équipement ou une commande ».

- b) Charger des pierres précieuses (route ou port)

Vous placez les pierres précieuses que vous chargez sur le sac à dos correspondant, ou sur une carte cheval ou charrette (en payant le prix correspondant). Sur chaque carte équipement ne peut se trouver qu'une seule pierre précieuse.

Sur une case de route, vous pouvez charger autant de pierres précieuses que vous le souhaitez, tant que vous avez les équipements pour cela.

Exemple: André se déplace sur une case de route où se trouvent 2 pépites d'or, 1 rubis, 2 saphirs et 1 émeraude. Ayant des sacs à dos permettant de charger un rubis et un saphir, il peut charger ces pierres précieuses. Il charge également l'émeraude sur sa charrette et paie pour cela deux pièces d'argent. Comme il a déjà une pépite d'or dans son sac d'or, il ne peut pas en prendre une autre.



Sur une case de port ou dans la cité portuaire, vous pouvez charger autant de pierres précieuses qu'il y a de bateaux dans le port (1 ou 2). Vous prenez ces pierres dans le champ où sont placées les pierres défaussées par les joueurs. Là encore, vous ne pouvez charger que les pierres pour lesquelles vous disposez des équipements adéquats.



Note: Au début de la partie, le champ est vide. Il se remplit peu à peu lorsque les joueurs achètent des équipements et livrent des commandes. Tant qu'il ne contient aucune pierre, les joueurs ne peuvent pas charger dans les ports.

Vous pouvez décharger une pierre précieuse se trouvant dans une charrette ou sur un cheval afin de pouvoir charger un autre type de pierre précieuse. Dans ce cas, la pierre ainsi déchargée est placée dans le champ au centre du plateau de jeu. Pour charger la nouvelle pierre, vous devez de nouveau payer le coût d'utilisation indiqué sur la carte équipement.

c) Livrer des commandes (palais)

Si votre pion se trouve sur une case palais, vous pouvez livrer une ou plusieurs commandes non encore livrées destinées à ce palais. Vous payez les pierres précieuses ou les pièces d'argent indiquées sur chacune des cartes que vous livrez, plaçant les pierres précieuses sur le champ et les pièces d'argent à la banque. Vous placez ensuite la carte commande **sous** votre carte aventurier.

Vous recrutez en outre un artisan.

Recruter un artisan

Lorsque vous livrez une commande, vous prenez un artisan de la couleur du palais où vous avez effectué la livraison à côté du disque artisan et le placez devant vous, face visible.



Note: Si tous les artisans de la couleur du palais ont déjà été pris, vous prenez alors un artisan de la **couleur suivante**, dans le sens des aiguilles d'une montre, ou de la première couleur dont il reste au moins un artisan.

Exemple: Adrien livre simultanément 2 commandes au palais rouge. Il n'y a plus d'artisan rouge autour du disque, mais il reste un bleu et un vert. Adrien prend donc d'abord un artisan de la première pile non épuisée en sens horaire, donc l'artisan bleu. La pile d'artisans bleus est maintenant également épuisée, et Adrien prend ensuite l'artisan vert.

Ouvrir un atelier

Dans le coin supérieur gauche de chaque atelier est indiqué combien d'artisans de cette couleur sont nécessaires pour ouvrir l'atelier. **Le premier joueur** à avoir ce nombre d'artisans prend **immédiatement** le jeton atelier et le place devant lui. Il le conserve, ainsi que ses artisans, jusqu'à la fin de la partie.

Vous pouvez avoir plusieurs ateliers.

Jetons bonus

Chaque fois que vous livrez une commande de la **couleur** de l'un de vos ateliers, vous recevez un jeton bonus.

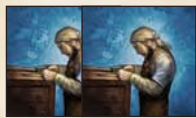
Note: Ce qui compte pour recevoir un jeton bonus est la couleur du blason sur la carte commande, et non la couleur de l'artisan que vous recrutez.

Si la réserve de jetons bonus est épuisée, vous ne recevez pas de jeton bonus.

Exemple : Au début du tour d'Antoine, il y a 1 artisan violet, 0 rouge et 1 bleu autour du disque. Antoine a un artisan violet et un bleu. Il a 2 commandes violettes non livrées et transporte 2 améthystes, l'une sur la carte marteau, l'autre sur la charrette. Les ateliers bleu et violet sont encore disponibles.



Antoine se déplace sur le palais violet. Il livre sa première améthyste et recrute pour cela le dernier artisan violet. Étant le premier joueur à avoir 2 artisans violets, il prend également l'atelier violet. Il livre alors sa seconde améthyste et, ayant l'atelier violet, reçoit un jeton bonus. Comme il n'y a plus d'artisan violet autour du disque, et pas non plus d'artisan rouge, il prend le dernier artisan bleu. Étant le premier joueur à avoir 2 artisans bleus, il prend alors l'atelier bleu.



d) **Faire le plein d'argent (mines d'argent)**
Les mines d'argent sont reconnaissables à la bourse qui y est représentée. Si vous vous déplacez sur une mine d'argent, vous prenez des pièces de la banque jusqu'à en **avoir 6** en votre possession.

e) **Faire des provisions (dans une cité)**
Sur une case de cité, vous pouvez faire des provisions. Vous retournez alors votre carte aventurier face « avec des provisions » visible.

Note: Si vous avez des provisions, vous pouvez traverser une cité sans vous y arrêter. Vos provisions sont alors dépensées.

FIN DU JEU

La partie se termine lorsqu'il ne reste plus autour du disque artisan que des artisans **d'une seule couleur**. On termine alors le tour, de façon ce que chaque joueur ait joué le même nombre de tours. On calcule ensuite les scores.

SCORE

Chaque joueur rend ses commandes non livrées.

Chaque joueur compte alors ses points :

- Chaque commande livrée vaut le nombre de points indiqué sur la carte.
- Chaque couleur différente d'artisan en possession du joueur vaut 10 points.
- Chaque atelier vaut le nombre de points indiqué sur le jeton.
- Chaque tuile bonus vaut 10 points.
- Chaque pierre précieuse sur les équipements du joueur vaut 1 point.

Le joueur ayant le score total le plus élevé est vainqueur. En cas d'égalité, le vainqueur est celui des ex-æquos qui a le plus d'argent. S'il y a encore égalité, c'est une victoire partagée.

Auteur: Michael Schacht,
Illustrations: Franz Vohwinkel
Traduction: Bruno Faidutti

POINTS DE REGLES FACILES A OUBLIER

- Vous pouvez vous déplacer d'autant de cases que vous le souhaitez entre deux cités, mais ne pouvez traverser une cité que si vous avez des provisions.
- Note: N'oubliez pas d'aller chercher des pépites d'or avant d'aller acheter des équipements!
- Tourner la première page d'un livre est toujours gratuit.
- Vous ne pouvez pas posséder deux équipements identiques.
- Vous ne pouvez livrer une pierre précieuse ou une pièce d'argent dans un palais que si vous avez la commande nécessaire, non encore livrée.
- Les pierres précieuses que vous livrez sont placées sur le champ, au centre du plateau de jeu.
- Votre équipement, vos commandes non livrées, vos pièces d'argent et vos jetons (artisan, atelier et bonus) doivent rester visible de tous. Seules vos commandes déjà livrées sont cachées sous votre carte aventurier.
- Il peut arriver que le livre d'une cité soit épuisé. Même dans ce cas, vous ne pouvez pas traverser la cité lors de votre déplacement. Bien que vous ne puissiez y acheter de carte, vous pouvez toujours vous arrêter dans cette cité pour faire des provisions.
- Vous ne pouvez faire qu'une seule action par tour. Même si vous n'avez fait que tourner une page sans rien acheter, vous ne pouvez plus faire de provisions, puisque vous avez déjà effectué une autre action.
- Il peut arriver au dernier tour qu'il n'y ait plus d'artisan autour du disque. Dans ce cas, les joueurs peuvent toujours livrer des commandes mais ne reçoivent plus d'artisan.

CONSEILS POUR VOTRE PREMIERE PARTIE

- Si vous voulez acheter des cartes dans une cité, faites en sorte d'avoir quelques pièces d'argent pour pouvoir tourner les pages et chercher les cartes dont vous avez besoin.
- Pour les commandes blanches, il vous faudra trois pierres différentes. Vous devez donc d'abord vous procurer les équipements nécessaires. Charrette et cheval peuvent vous être très utiles.
- Dans chaque couleur, il y a plus de commandes que d'artisans. Si vous avez besoin d'un artisan d'une couleur précise, prenez garde de bien livrer la commande avant que la pile ne soit épuisée.
- Les derniers artisans peuvent partir très vite, et la partie se terminer rapidement.
- Ne perdez pas de vue le disque artisan et les commandes de vos adversaires. Cela vous permettra de savoir quels ateliers vous pouvez encore tenter d'ouvrir. À l'occasion, vous pouvez même livrer une commande ou prendre une pierre sous le nez de vos rivaux.
- Rentabilisez au maximum chaque tour de jeu. Si vous ne chargez qu'une pierre précieuse à chaque fois, vous serez rapidement distancé.
- Après la partie, les quatre piles de cartes peuvent être rangées dans les quatre emplacements au centre de la boîte. Si un joueur a, en cours de partie, rendu des commandes non livrées, prenez soin de les remettre dans la bonne pile.

Valdora

Extension pour 2 à 5 joueurs, à partir de 10 ans



Matériel

1 marqueur dernier joueur, 6 cartes duel pour les parties à deux joueurs, 20 cartes spéciales (5 à dos sombre, 15 à dos clair), 4 cartes vierges, 1 livret de règles avec 5 aides de jeu à découper

Marqueur dernier joueur

Au début de la partie, le joueur assis à droite du premier joueur prend ce marqueur. Lorsque les conditions de fin de jeu sont remplies, on continue à jouer jusqu'au tour de ce dernier joueur.

Valdora-Le Duel variante pour deux joueurs

Les règles du jeu de base sont modifiées comme suit :

Mise en place

Placez les **jetons atelier** en un second cercle autour du disque artisan, chaque atelier à côté des jetons artisan de même couleur. Mélangez les **cartes duel** et placez les en une rangée, faces visibles.

Action c) Livrer des commandes

Lorsqu'un joueur livre une ou plusieurs commandes à son tour de jeu, la carte duel placée à gauche de la rangée est appliquée à la fin de son tour. Les jetons indiqués sur la carte et se trouvant autour du disque artisan sont alors retirés du jeu et rangés dans la boîte.

S'il n'y a plus d'artisan disponible (et donc plus non plus d'atelier) de la couleur indiquée, on retire alors un jeton de la couleur suivante, en sens horaire.

Si la carte compétition montre un artisan avec un point d'interrogation, le joueur dont c'est le tour peut choisir l'artisan qui est retiré du jeu.

La carte duel est ensuite retournée face cachée et mise de côté. Lorsque les six cartes ont été appliquées, elles sont mélangées et placées de nouveau en une rangée, faces visibles.

Valdora avec Cartes Spéciales

Variante pour 2 à 5 joueurs expérimentés

Note : Les quatre cartes vierges ne sont pas utilisées dans le jeu mais peuvent permettre aux joueurs de créer leurs propres cartes.

Les règles du jeu de base restent toutes en vigueur, et sont complétées comme suit :

Mise en place

Triez les cartes spéciales selon la couleur de leurs dos et mélangez-les pour constituer deux pioches distinctes. Distribuez à chaque joueur **1 carte à dos sombre et 3 cartes à dos clair**. Les joueurs doivent garder secrètes les cartes spéciales qu'ils ont reçues. À moins de 5 joueurs, les cartes spéciales non distribuées sont retirées du jeu sans les révéler.

Déroulement de la partie

Un joueur ne peut utiliser une carte spéciale que s'il l'a jouée lors de l'un de ses tours précédents. Pour jouer une carte spéciale, un joueur doit **défausser** autant de jetons artisan **de couleurs différentes** qu'indiqué dans l'heptagone du coin supérieur droit de la carte. Les artisans défaussés sont retirés du jeu et rangés dans la boîte. Un joueur qui joue ainsi une carte spéciale la pose, face visible, devant lui. Un joueur

peut jouer plusieurs cartes spéciales dans le même tour.

Les cartes spéciales à dos clair peuvent, sauf indication contraire, être utilisées **une fois par tour**. Une carte ne peut pas être utilisée au tour où elle a été jouée.

Les cartes spéciales à dos sombre rapportent des points **à la fin de la partie** si elles ont été jouées par le joueur et si les conditions correspondantes sont remplies.

Note : Les pages qui suivent peuvent être retirées des règles et utilisées comme aides de jeu.

Il est bien sûr possible, dans une partie à deux joueurs, d'utiliser à la fois les cartes Duel et les cartes spéciales.

Auteur: Michael Schacht

Illustrations: Franz Vohwinkel

Traduction: Bruno Faidutti

Plus d'informations sur le site web de l'auteur
www.michaelschacht.net

© 2009 **ABACUSSPIELE**

Verlags GmbH & Co. KG, Dreieich
Tous droits réservés. Made in Germany.
www.abacusspiele.de



Les Cartes Speciales

Le nombre dans le coin supérieur gauche des cartes ne sert qu'à les retrouver dans la liste ci-dessous.

Cartes à dos clair :

Déplacement

- 1) Si vous terminez votre déplacement sur la même case que les pions d'autres joueurs, c'est la banque qui paie les autres joueurs à votre place.

Action a) Acheter des équipements ou des commandes

- 2) Vous pouvez tourner une page supplémentaire gratuitement (il y a deux exemplaires de cette carte).
Note : Puisque vous pouvez déjà tourner une page gratuitement à chaque tour, vous pouvez tourner jusqu'à trois pages gratuitement si vous avez les deux exemplaires de cette carte.
- 3) Une fois dans la partie, vous pouvez acheter un équipement que vous possédez déjà. Placez cette carte à côté de l'équipement en question.
- 4) Vous pouvez avoir jusqu'à quatre commandes non livrées. L'achat de la

quatrième commande vous coûte deux pièces d'argent.

- 5) Lorsque vous êtes dans une cité, vous pouvez payer 2 pièces d'argent pour faire des provisions **et** effectuer l'autre action possible dans cette cité.

Note : Vous pouvez ainsi effectuer deux actions dans une cité, à savoir faire des provisions **et** acheter des commandes ou équipements (dans une cité avec un livre) ou charger des pierres précieuses (dans une cité avec un port).

Action b) Charger des pierres précieuses

- 6) Payez 2 pièces d'argent pour déplacer une pierre précieuse depuis le champ vers la case où se trouve votre pion.
Note : Vous pouvez immédiatement charger cette pierre si vous disposez de l'équipement nécessaire.
- 7) Cette carte spéciale est en fait une charrette. Vous ne pouvez jouer cette carte que si vous avez une charrette, qui est alors retirée du jeu et remplacée par celle-ci.
Note : Charger cette charrette ne coûte qu'une pièce d'argent, au lieu de deux.

- 8) Cette carte spéciale est en fait un cheval. Vous ne pouvez jouer cette carte que si vous avez un cheval, qui est alors retiré du jeu et remplacé par celui-ci.

Note : Charger ce cheval ne coûte qu'une pièce d'argent, au lieu de trois.

- 9) Cette carte spéciale est un nouveau type d'équipement, un puits, utilisable pour le transport de l'or. Charger le puits coûte une pièce d'argent.
Note : Le sac d'or et le puits sont des équipements différents.

- 10) Sur les cases de port, ou sur la cité portuaire, vous pouvez charger une pierre précieuse de plus que le nombre de bateaux dans le port.
Note : Vous ne pouvez toujours charger que des pierres pour lesquelles vous disposez d'un équipement adéquat.

- 11) Si, à votre tour, vous chargez au moins deux pierres précieuses, vous recevez une pièce d'argent de la banque **après** le chargement (il y a deux exemplaires de cette carte).
Note : Si vous avez joué les deux exemplaires de cette carte, vous recevez deux pièces d'argent lorsque vous chargez au moins deux pierres précieuses. Vous ne pouvez toujours posséder que 6 pièces d'argent

Action c) Livrer des commandes

- 12) Vous pouvez payer 3 pièces d'argent pour remplacer une pierre précieuse nécessaire à la livraison d'une commande par une pépite d'or.

Fin du tour

- 13) Si vous n'avez aucune pièce d'argent à la fin de votre tour, vous recevez une pièce d'argent de la banque.

Cartes à dos sombre

- 14) Cette carte vous rapporte 10 points à la fin de la partie si vous n'avez aucune commande non livrée.
- 15) À la fin de la partie, cette carte vous rapporte 5 points par atelier en votre possession.
- 16) Cette carte vous rapporte 10 points à la fin de la partie si vous avez au moins trois jetons bonus.
- 17) Chaque pierre précieuse sur l'un de vos équipements à la fin de la partie vous rapporte 3 points et non 1.
- 18) Cette carte vous rapporte 10 points à la fin de la partie si vous possédez à la fois cheval et charrette.

© 2009 **ABACUSSPIELE**
Verlags GmbH & Co. KG, Dreieich
Tous droits réservés.
Made in Germany.
www.abacusspiele.de

