

# 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](http://www.michaelschacht.net)

© 2009 **ABACUSSPIELE**

Verlags GmbH & Co. KG, Dreieich  
Tous droits réservés. Made in Germany.  
[www.abacusspiele.de](http://www.abacusspiele.de)



## Les Cartes Spéciales

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 puisoir, utilisable pour le transport de l'or. Charger le puisoir coûte une pièce d'argent.

Note : Le sac d'or et le puisoir 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](http://www.abacusspiele.de)

