

# Valdora

De 3 a 5 jugadores. A partir de 10 años.

## IDEA DEL JUEGO

Oculto lejos de nuestro tiempo se encuentra un valle lleno de riquezas inimaginables. Aventureros de todo el mundo se ponen en camino para tratar de hacer fortuna aquí.

Los jugadores adquieren equipamiento y encargos en las ciudades de Valdora. Sólo con equipamiento especial podrán cavar para hallar oro y gemas. Si un jugador asume un encargo y entrega las gemas requeridas en la casa del cliente, recibe puntos de victoria. Adicionalmente, puede contratar a un artesano. Cada artesano está especializado en oro, plata o gemas específicas. El primer jugador que consiga tener suficientes artesanos con la misma especialización, puede abrir un taller. Los propietarios de talleres reciben puntos de bonificación. Al final de la partida, los jugadores reciben puntos de victoria por sus talleres, artesanos y gemas. El jugador con más puntos de victoria será el vencedor que habrá conseguido hacer fortuna en Valdora.

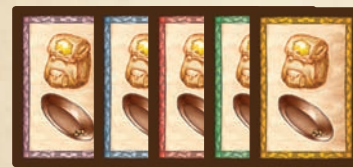
## COMPONENTES DEL JUEGO Y PREPARACIÓN

### 5 peones en los colores de los jugadores

Cada jugador toma un peón y lo coloca en la ciudad con puerto del centro del tablero.

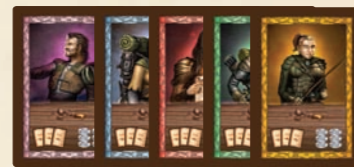


### 5 cartas de inicio "equipamiento" (1 en cada color)

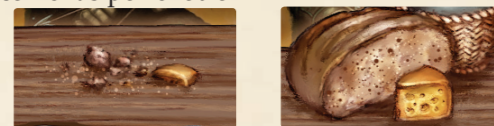


Cada jugador recibe ambas cartas de inicio del color de su peón. Devuelve a la caja las cartas de inicio y los peones no utilizados.

### 5 cartas de inicio "aventurero" (1 en cada color)



La carta de inicio de **aventurero** muestra un aventurero sin provisiones por un lado y con ellas por el otro.



Los jugadores empiezan la partida **sin provisiones**. Cada jugador debe colocar su carta de aventurero en frente suyo, en la posición **sin provisiones** boca arriba. 3 encargos y 6 monedas de plata se muestran en el borde inferior de la carta. Esto sirve como recordatorio, ya que los jugadores no pueden tener más de 3 encargos incompletos y 6 monedas de plata durante la partida.

**Nota:** El color de los jugadores no tiene relevancia con el resto de componentes del juego (gemas, encargos, artesanos, talleres).

### 30 monedas de plata

Los jugadores deciden quién será el jugador inicial.

El **jugador inicial recibe 1 moneda** del banco. En el sentido de las agujas del reloj, cada jugador recibe una moneda más que el jugador anterior, es decir, 2, 3, etc. Coloca las monedas restantes cerca del tablero a modo banco.



Cada jugador debe tener sus monedas visibles, así los otros jugadores pueden ver cuánto dinero tiene.

### 1 tablero

Coloca el **tablero** en medio de la zona de juego. El tablero muestra Valdora, con caminos recorriendo los siguientes espacios:

- 2 ciudades con catálogos de equipamiento (A, B)
  - 2 ciudades con libros de encargos (C, D)
  - 1 ciudad con puerto (1 barco)
  - 3 minas de plata (símbolo: bolsa de dinero)
  - 7 casas de clientes (blasón coloreado, a - g)
  - 13 espacios de camino (símbolo: piedra preciosa)
  - 2 espacios de puerto (1 ó 2 barcos)
- Espacio para las gemas descartadas por los jugadores durante el transcurso de la partida.



### 1 bolsa

- 78 **pedras preciosas (gemas)**
- 13 rubíes (rojo)
- 13 zafiros (azul)
- 15 amatistas (violeta)
- 15 esmeraldas (verde)
- 22 oro (amarillo)



**Nota:** Siempre que las reglas hagan referencia a gemas, se refieren tanto al oro como a las piedras preciosas.

Coloca las **gemas** en la bolsa y asegúrate que quedan bien mezcladas. Luego, coloca 6 gemas al azar en cada espacio de camino.



- 7 **fichas de taller** (un taller en cada uno de los colores de artesano)
- 13 **fichas bonus** (10 puntos de victoria)

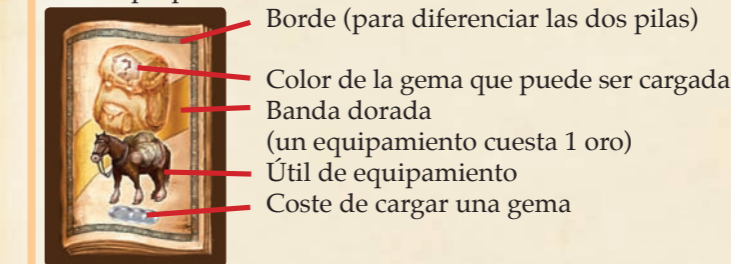
Coloca las **fichas de taller** y las **fichas bonus**, boca arriba, en el centro de la zona de juego como suministro.

Si un jugador completa un encargo siendo el propietario del taller adecuado, recibe puntos de bonificación.

### 36 cartas de equipamiento

(2 sets idénticos de 18 cartas doble-cara cada uno)  
Las **cartas de equipamiento** pueden ser reconocidas por la mochila en el fondo así como por la banda dorada. La banda sirve como recordatorio que las cartas de equipamiento sólo pueden ser compradas con oro.

Los jugadores sólo pueden cargar gemas si poseen el equipamiento apropiado.



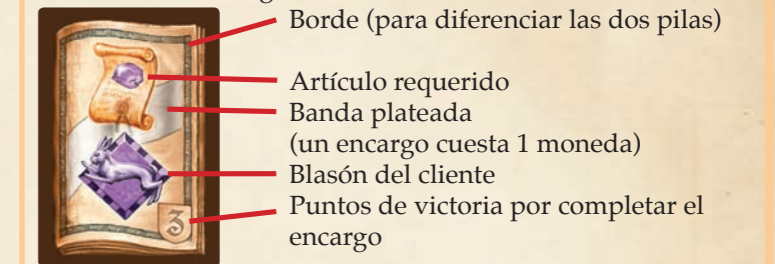
- Las cartas con herramientas (4 tipos diferentes: pala, pico, martillo y cincel) permiten a los jugadores cargar una gema del **color mostrado**.
- Las cartas con el caballo y el carro permiten a los jugadores cargar una gema de **cualquier color**, siempre que paguen el número de monedas que muestra la carta.

Primero, ordena las **cartas** según su tipo (equipamiento o encargo) y su borde de color. De ello resultarán 4 pilas: 2 pilas idénticas de cartas de equipamiento y 2 pilas idénticas de cartas de encargos.

### 54 cartas de encargo

(2 sets idénticos 27 cartas doble-cara cada uno)  
Las **cartas de encargo** pueden ser reconocidas por el pergamino en el fondo así como por la banda plateada. La banda sirve como recordatorio que las cartas de encargo sólo pueden comprarse con monedas.

Los jugadores sólo podrán completar un encargo si poseen una carta de encargo.



- El dibujo del pergamino indica qué le gustaría tener al cliente: una gema concreta, una combinación específica de tres gemas o una moneda de plata.
- El blasón del cliente se muestra en la mitad inferior de la carta. Este blasón también indica la casa del cliente en el tablero.

### 4 libros



Prepara los **libros** y colócalos en las cuatro ciudades exteriores del tablero. Baraja cada pila de cartas por separado. Otro jugador debe cortar cada pila; luego colócalas en los atriles de madera para libros.

**Nota:** Las cartas de equipamiento y encargos son doble cara y representan páginas de un libro. Si colocas todas las cartas en el mismo sentido, es decir, con la banda coloreada yendo de la parte superior derecha a la inferior izquierda, y luego colocas la pila en el lado derecho del atril, cuando voltées las cartas parecerá que pases las páginas de un libro.

Los dos libros con cartas de equipamiento son los catálogos de equipamiento (A y B en la figura) y los dos libros de encargos son los libros de encargos (C y D).

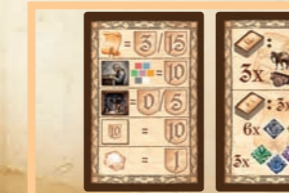
**Nota:** La ilustración de cada ciudad muestra una mochila o un pergamino. Coloca los catálogos de equipamiento en las ciudades con mochila y los libros de encargos en las ciudades con pergamino.



### 1 tablero de artesanos

39 **fichas de artesano** (9 grises, 9 amarillas, 5 blancas, 4 violetas, 4 rojas, 4 azules, 4 verdes)  
Ordena las **fichas de artesano** según su color y apílalas alrededor del **tablero de artesanos**. Coloca cada pila al lado del tablero que coincida con el color de la ilustración.  
**Con 3 jugadores:** Retira del juego una ficha violeta, roja, azul y verde de artesano antes de empezar a jugar.

Siempre que un jugador complete un encargo podrá contratar a un artesano. Con la ayuda de los artesanos, los jugadores pueden abrir talleres.



1 **carta resumen**  
Coloca la **carta resumen** cerca del tablero de juego. La carta resumen muestra el resumen de puntuación por una cara. En la otra cara, muestra la frecuencia con que los encargos y equipamientos ocurren en cada libro de encargos y catálogo de equipamiento.

## JUEGO

El jugador inicial empieza el juego. Le seguirán los otros jugadores en el sentido de las agujas del reloj. El turno de cada jugador deberá llevarse a cabo completamente; sólo cuando haya finalizado será el turno del jugador de su izquierda.

En tu turno, primero debes mover tu peón. Luego, puedes llevar a cabo una acción.

Un turno del juego en detalle:

### 1) Movimiento

Debes mover tu peón en la dirección que quieras a lo largo del camino. Puedes mover tantos espacios como desees, pero pero **no puedes sobrepasar** la siguiente ciudad.

**Excepción:** Si tienes provisiones (ver “Tomar provisiones”, acción siguiente), puedes atravesar una ciudad. Una vez atravesada la ciudad, puedes moverte tantos espacios como desees pero no más allá de la siguiente ciudad. Finalmente, da la vuelta a tu carta de aventurero y muestra la cara sin provisiones.

Tu peón no puede finalizar su movimiento en el mismo espacio del que partió al inicio del turno.

### Encontrarse con

Si finalizas tu turno en el mismo espacio que uno o más peones que pertenecen a otros jugadores, debes pagar **una moneda a cada jugador**. Si no tienes monedas suficientes para realizar los pagos necesarios, entonces no puedes moverte a ese espacio.



¡No puedes tener más de 6 monedas!

Si debes pagar una moneda a un jugador que ya tiene seis, entonces la moneda va al banco.

**Excepción:** No debes pagar ninguna moneda si te encuentras con otros jugadores en un espacio de “mina de plata”. Ello significa que puedes moverte a estos espacios aunque no tengas monedas.

### 2) Acción

Seguidamente, lleva a cabo una de las siguientes acciones:

- Comprar equipamiento o encargos
- Cargar gemas
- Completar encargos
- Reponer plata
- Coger provisiones

La acción que puedes llevar a cabo depende del lugar en el que esté tu peón. Aunque dicho lugar permita que varias acciones sean posibles, **sólo** puedes escoger **una acción**.

a) Compar equipamiento o encargos (espacios de la ciudad con libros)  
Los 4 espacios con libros de las ciudades te permiten comprar equipamiento o encargos. Debes usar tu acción para comprar **tantos** útiles de equipamiento o encargos **como desees**, siempre que puedas pagar por ellos. Sin embargo, sólo podrás comprar la carta **superior** visible. Si no quisieras comprar dicha carta, puedes “pasar página” para llegar a la carta de debajo (ver “Pasar

página” más adelante). Dos cartas son visibles ya que has pasado página; puedes escoger entre ellas. No estás forzado a comprar una carta si no quieres.

Cada **carta de equipamiento** que compres cuesta **1 oro**. Coloca el oro en la zona de descarte de gemas en medio del tablero.

Las cartas de equipamiento debes colocarlas siempre enfrente tuyo, a la izquierda de tu **carta de aventurero**.

Sólo puedes tener **1 útil** de equipamiento de cada tipo.

**Nota:** Como sólo puedes tener un útil de equipamiento de carta tipo, no podrás tener más de siete cartas de equipamiento. Para transportar tres gemas del mismo tipo, ¡necesitarás la carta de equipamiento para esta gema, el carro y el caballo! Nunca puedes transportar más de tres gemas del mismo tipo.

Cada **carta de encargo** que compres cuesta **1 moneda**. Paga la moneda al banco.

Las cartas de encargo recién adquiridas debes colocarlas siempre enfrente tuyo, a la derecha de tu **carta de aventurero**. Allí permanecerán hasta que puedas completarlas.

No puedes tener más de **3 encargos incompletos**.

Si ya tienes 3 encargos incompletos y quieres comprar otro, primero debes devolver uno de los que posees. Para llevarlo a cabo, coloca la carta en el libro de encargos de la ciudad en la que estés. Debes decidir si devuelves la carta en el lado derecho o izquierdo del libro. No recibes reembolso por el encargo. Después, puedes comprar un nuevo encargo.

### Pasar página

Si no quieres comprar la carta superior, puedes “pasar página” para llegar a la carta de debajo. Para lograrlo, coge la carta superior de un lado del libro y girala, moviéndola al otro lado del libro.



Pasar la **primera página** de cada turno es **gratuito**. Por cada página adicional que quieras pasar, debes pagar **1 moneda** al banco. Puedes pasar página hacia adelante, hacia atrás, y repetirlo siempre que puedas pagar por ello. Puedes pasar páginas y comprar en el orden en que desees. Antes de tocar una carta, debes especificar si quieres comprarla o girarla.

**Ejemplo:** Andrés compra una carta, pasa una página de forma gratuita, luego paga 1 moneda para pasar otra página y compra la segunda carta. Luego pasa otras dos páginas pagando 2 monedas por ello. No encuentra otra carta que quiera comprar y decide finalizar su turno. En total, ha pagado 3 monedas para pasar páginas.

Pasar página cuenta como acción “Comprar equipamiento y encargos”, aunque hayas decidido no comprar nada.

### b) Cargar gemas (espacios de camino o puerto)

Cuando cargas una gema, colócala en tu mochila de la carta de equipamiento apropiada. ¡Cada carta de equipamiento sólo tiene capacidad para **una gema**!

En un **espacio de camino**, puedes cargar **todas** las gemas que allí se encuentren siempre que tengas **cartas de equipamiento vacías** para cargarlas.

**Ejemplo:** Andrés se mueve a un espacio de camino en el que hay dos oros (amarillo), un rubí (rojo), dos zafiros (azul) y una esmeralda (verde). Como tiene cartas de equipamiento vacías para rubí y zafiro, puede cargar estas gemas en las correspondientes cartas. Decide cargar la esmeralda en su carro, pagando 2 monedas. Como ya tiene oro en su criba, no puede cargar más oro.



En un **espacio de puerto** o de ciudad con puerto, puedes cargar tantas gemas como **barcos** tenga el puerto (1 ó 2). Sólo puedes tomar las gemas de la **zona de descarte** del medio del tablero. Aquí también podrás cargar sólo aquellas gemas para las que tengas cartas adecuadas de equipamiento.



**Nota:** Al principio del juego, la zona de descarte está vacía. Sólo se empezará a llenar cuando los jugadores empiecen a comprar equipamiento y a completar encargos. Antes de ello, los jugadores no podrán cargar gemas en los espacios de puerto.

Puedes descargar una gema que ya tuvieras cargada en el caballo o el carro, para así poder cargar otra gema diferente. Coloca la gema descargada en la zona de descarte del medio del tablero. Para cargar la nueva gema, debes pagar de nuevo el coste en monedas que muestre la carta.

### c) Completar encargos (casas de clientes)

Si tu peón está en la casa de un cliente del que tengas uno o más encargos incompletos, puedes completar todos los encargos. Entrega las gemas o las monedas indicadas en la carta de encargo por cada encargo que quieras completar. Coloca las gemas en su zona de descarte y las monedas en el banco. Una vez hayas completado un encargo, coloca la carta de encargo debajo de tu carta de aventurero.

Adicionalmente, puedes contratar a un artesano.

### Contratar a un artesano

Siempre que hayas completado un encargo, recibes inmediatamente una ficha de artesano del mismo color que el encargo del tablero de artesanos. Colócala enfrente tuyo de modo que esté bien visible.



**Nota:** Durante el desarrollo del juego, sucederá con frecuencia que las fichas del color adecuado ya no estén disponibles. En este caso, toma una ficha del **siguiente color disponible**, en el sentido de las agujas del reloj.

**Ejemplo:** Andrés completa dos encargos rojos al mismo tiempo. No hay ningún artesano rojo al lado del tablero de artesanos, pero queda todavía una ficha de artesano azul y una de artesano verde disponibles. Como las fichas rojas se han acabado, Andrés coge en su lugar la siguiente ficha disponible en sentido horario, que es la ficha azul. Como ahora la pila azul también se ha terminado, coge la ficha verde a cambio del segundo encargo rojo.

### Abrir un taller

Cada ficha de taller indica, en la esquina superior izquierda, cuántas fichas de artesano del color del taller son necesarias para abrir ese taller. El **primer jugador** que haya contratado a los artesanos suficientes reclama inmediatamente el taller, lo coge y lo coloca enfrente suyo. El jugador mantendrá el taller, así como las fichas de artesano hasta el final de la partida. Puedes poseer más de un taller.

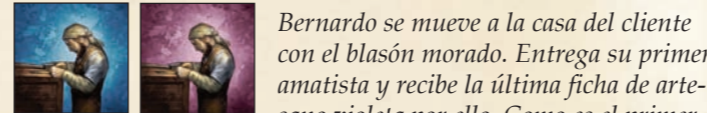
### Fichas bonus

Una vez hayas abierto un taller, recibes 1 ficha bonus **cada vez** que completes un nuevo encargo que sea del **mismo color** que el blasón del taller.

**Nota:** Para recibir una ficha bonus, el color de tu taller debe coincidir con el color del blasón del encargo. El color de la ficha de artesano que recibes por el encargo es irrelevante.

Si la pila de fichas bonus se ha agotado, entonces no lo consigues.

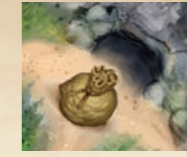
**Ejemplo:** El principio del turno de Bernardo, hay una ficha violeta, ninguna roja y una azul de artesano cerca del tablero de artesanos. Bernardo ya tiene una ficha de artesano violeta y otra azul. Tiene dos encargos violeta incompletos enfrente suyo y carga con dos amatistas: una en el martillo y otra en el carro. Los talleres violeta y azul todavía están disponibles.



Bernardo se mueve a la casa del cliente con el blasón morado. Entrega su primera amatista y recibe la última ficha de artesano violeta por ello. Como es el primer jugador en tener dos artesanos violeta, recibe el taller violeta. Luego entrega la segunda amatista. Como tiene el taller violeta, recibe una ficha bonus. Como no hay más artesanos violeta e igualmente sucede con los artesanos rojos, recibe el último artesano azul en su lugar. Bernardo es otra vez el primer jugador en tener dos artesanos del mismo color y recibe también un taller azul.



d) Reponer plata (minas de plata)  
Los espacios de minas de plata se denotan por el símbolo de una bolsa de dinero. Si mueves tu peón a una mina de plata, repones tu provisión de monedas hasta 6.



e) Coger provisiones (cualquier espacio de ciudad)  
Puedes tomar provisiones en un espacio de ciudad. Para hacerlo, dale la vuelta a tu carta de aventurero para que muestre el lado con provisiones.

**Nota:** Si tienes provisiones puedes pasar por una ciudad sin tener que pararte en ella. Esto agota tus provisiones.

## FIN DEL JUEGO

El juego termina cuando sólo quedan fichas de artesano de un color al lado del tablero de artesanos. La ronda en curso se juega hasta el final, hasta que todos los jugadores hayan realizado el mismo número de turnos. En este punto se lleva a cabo la puntuación.

## PUNTUACIÓN

Cada jugador devuelve sus encargos incompletos a la caja. Ahora, cada jugador realiza un recuento de sus puntos:

- Cada encargo completado vale los puntos impresos en él.
- Cada color del que se tenga como mínimo un artesano vale 10 puntos.
- Cada taller vale los puntos impresos en él.
- Cada ficha bonus vale 10 puntos.
- Cada gema en las cartas de equipamiento del jugador vale 1 punto.

El jugador que consiga más puntos es el ganador.

En caso de empate, el jugador de los empatados que tenga más monedas será el ganador. Si el empate persiste, los jugadores empatados compartirán la victoria.

**Autor:** Michael Schacht,  
**Ilustración:** Franz Vohwinkel  
**Traducción:** Pol Cors, Aidi Riera

© 2009 ABACUSSPIELE  
Verlags GmbH & Co. KG, Dreieich  
www.abacusspiele.de

Todos los derechos reservados.  
Made in Germany.  
Distribución en España  
HomoLudicus Juegos,  
S.L., 08150 Parets, Spain  
Visita  
www.homoludicus.org  
para conocer todos nuestros juegos.



## REGLAS QUE SUELEN OLVIDARSE

- Puedes mover tan lejos como quieras entre dos ciudades. Sin embargo, atravesar una ciudad sólo está permitido si tienes provisiones.
- Nota: ¡No olvides cargar oro antes de comprar nuevo equipamiento!
- Pasar la primera página en tu turno es gratuito.
- Sólo puedes tener un útil de equipamiento de cada tipo.
- Sólo puedes entregar una gema o moneda a tu cliente si tienes el correspondiente encargo incompleto.
- Cuando entregas gemas, colócalas en la zona de descarte del medio del tablero.
- Todos tus útiles de equipamiento, encargos incompletos, monedas y fichas (de artesano, taller y bonus) deben estar siempre visibles para todos los jugadores. Sólo los encargos completados se ‘esconden’ bajo tu carta de aventurero.
- En raras ocasiones, un libro en una ciudad puede estar vacío. En este caso, tu peón todavía no puede ir más allá de la ciudad. Aunque no puedas tomar una carta, siempre puedes coger provisiones, por ejemplo.
- ¡Sólo puedes realizar una acción por turno! Aunque sólo hayas pasado página sin comprar carta, posteriormente no puedes tomar provisiones puesto que ya has realizado una acción.
- Puede ocurrir en la última ronda del juego que no haya fichas de artesano disponibles al lado del tablero de artesanos. En este caso, los jugadores todavía pueden completar encargos pero no reciben fichas de artesano por ello.

## CONSEJOS PARA LA PRIMERA PARTIDA

- Si quieres comprar cartas, debes estar seguro de tener las monedas suficientes. Ello te permitirá pasar páginas para encontrar la carta que quieres.
- Necesitas tres gemas para los encargos blancos. Para completar dichos encargos, primero necesitas útiles de equipamiento adicionales. Carros y caballos son útiles para estos encargos, siempre y cuando tengas suficientes monedas.
- Hay más encargos que artesanos en cada color. Por lo tanto, si quieres una ficha de artesano de un color específico, debes asegurarte de poder completar el encargo antes que se agote la pila.
- Las últimas fichas de artesano suelen acabarse muy rápido, haciendo que el juego parezca que finalice con sorprendente rapidez.
- Mantener un ojo en el tablero de artesanos así como en los encargos de tus oponentes, hace que sea más fácil saber qué artesanos puedes conseguir todavía. A veces incluso puedes arrebatar las gemas o encargos necesarios ante las narices de tus oponentes.
- Es importante usar tus turnos de la forma más efectiva posible. Si sólo cargas una gema en cada acción, por ejemplo, pronto te quedarás atrás.
- Tras la partida, las cuatro pilas de cartas encajan perfectamente en los espacios verticales del centro de la caja.

Para más información, entra en la web del autor:  
www.michaelschacht.net