

Valdora - KSR

Es wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt. Gold gilt auch als Edelstein.

Ablauf eines Spielzuges:

1) BEWEGUNG (MUSS):

- Der Spieler MUSS seine Spielfigur in beliebiger Richtung entlang der Straße bewegen, mind. 1 Feld, max. bis zur nächsten Stadt, wenn er keinen Proviant besitzt.
- Gegen Abgabe von Proviant (Umdrehen der Abenteurerkarte auf Seite ohne Proviant) darf er durch eine Stadt hindurch bis max. in die nächste Stadt ziehen.
- Das Ende der Bewegung muss auf einem anderen Feld enden als wo sie begann.

Begegnung:

- Endet die Bewegung auf einem Feld mit Mitspieler/n, muss man jedem 1 Münze zahlen. Kann man nicht komplett zahlen, darf man das Feld nicht betreten.
- Würde ein Spieler durch Einnahmen über 6 Münzen Vorrat kommen, gehen die überzähligen Münzen an die Bank.
- **auf Silbermine:** Hier kostet eine Begegnung nichts.

2) AKTION (MUSS):

➔ Genau **eine** der folgenden Aktionen ausführen, je nachdem **wo die eigene Figur** steht.

● **Ausrüstungsgegenstände oder Aufträge erwerben (auf Stadtfeld mit Buch):**

- Beliebig viele Ausrüstungsgegenstände/Aufträge erwerben.
Man kann immer nur eine oben liegende sichtbare Karte wählen.
- Es darf umgeblättert werden. Das 1. Umblättern in einem Spielzug ist kostenlos. Jedes weitere Umblättern, d.h., beliebig vor/zurück kostet je Karte 1 Münze.
- Umblättern bedeutet immer, dass man von oben eine Karte im Buch umschlägt. Wer umblättert, ohne eine Karte zu kaufen, hat trotzdem die Aktion verbraucht. Man muss keine Karte kaufen.

Kauf von Ausrüstungskarte/n:

- Je Ausrüstungskarte = 1 Gold auf Ablagefeld in Spielplanmitte legen.
Ausrüstungskarten links neben eigene Abenteurerkarte offen ablegen.
- Jeden Ausrüstungsgegenstand darf man nur 1x besitzen.

Kauf von Auftragskarte/n:

- Jede Auftragskarte = 1 Silbermünze in die Bank abgeben.
- Auftragskarten liegen rechts neben der eigenen Abenteurerkarte offen aus (max. 3).
- Will man eine neue Auftragskarte erwerben und hat noch 3 unerledigte, legt man eine dieser 3 Karten auf eine beliebige Seite in das Auftragsbuch der Stadt, wo man gerade steht.

● **Edelsteine aufladen (auf Straßen-/Hafenfeld):**

- a) 1 Edelstein vom **Straßenfeld** auf den Rucksack der betreff. Ausrüstungskarte legen.
Lagerlimit je Ausrüstungskarte = 1 Stein.
 - Auf einem Straßenfeld darf man alle Edelsteine aufladen, für die man passende Ausrüstungskarten besitzt. Es sind Ladekosten zu zahlen.
- b) Auf einem **Hafenfeld** oder einer **Stadt mit Hafen** darf man so viele Edelsteine aufladen, wie Schiffe (1 oder 2) im Hafen liegen.
 - Edelsteine werden vom Ablagefeld auf dem Spielplan entnommen.
 - Auch hier muss man passende freie Ausrüstungskarten besitzen. Ladekosten zahlen.
Man darf einen Edelstein wieder vom Pferd/Karren **abladen** (in Spielplanmitte) und einen neuen Stein aufladen, was 1 Münze kostet. Das ist kein Extra-Zug.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 14.08.09
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de
Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de

● **Auftrag (ggf. mehrere) erledigen (auf Häusern der Auftraggeber):**

- Steht die eigene Figur auf dem Haus eines Auftraggebers, von dem man mind. einen unerledigten Auftrag besitzt, kann man diese Aufträge erledigen.
 - Dazu gibt man die auf dem Auftrag abgebildeten Edelsteine/Silbermünzen ab, also Edelsteine in die Spielplanmitte und Silbermünzen in die Bank.
 - **Auftrag erledigt** = unter Abenteurerkarte legen.
- ➔ Der Spieler darf einen **Handwerker anwerben**. Je erledigtem Auftrag mimmt man sofort 1 Handwerkerplättchen in der Farbe wie das Wappen des Auftraggebers.
- Handwerker sind gut sichtbar vor sich abzulegen.
 - Ist kein Plättchen der entsprech. Farbe vorhanden, erhält man 1 Plättchen von der nächsten Farbe im Uhrzeigersinn, von der mind. 1 Plättchen verfügbar ist.

Werkstatt eröffnen:

- Hat man als Erster die nötige Anzahl Handwerker für eine bestimmte Werkstatt, nimmt man sie **sofort**. Man behält Handwerker und Werkstatt bis zum Spielende.
- Es ist erlaubt, mehrere verschiedene Werkstätten zu besitzen.

➔ **Bonus-Plättchen** (erhält man, soweit vorhanden):

Hat man eine Werkstatt eröffnet, erhält man jedes Mal 1 Bonus-Plättchen, wenn man einen neuen Auftrag erledigt, dessen Wappen dieselbe Farbe wie die Werkstatt hat.

● **Bargeld auffüllen (auf Silberminenfeld):**

Hier darf man seinen Vorrat auf 6 Silbermünzen auffüllen.

● **Proviant nehmen (auf beliebigem Stadtfeld):**

Abenteurerkarte auf die Seite mit Proviant drehen.

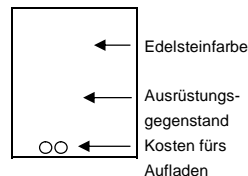
Spielende und Wertung:

Liegen neben der Handwerker-Tafel nur noch Plättchen einer Farbe, endet das Spiel nach dem Beenden der laufenden Runde. Jeder Spieler zählt seine Punkte.

- Unerledigte Aufträge kommen in die Schachtel zurück.
- Jeder erledigte Auftrag = Punkte aufgedruckt
- Jede Farbe, von der man mind. 1 Handw.-Plättchen hat = 10 Punkte
- Jede Werkstatt = Punkte aufgedruckt
- Jedes Bonus-Plättchen = 10 Punkte
- Jeder Edelstein auf Ausrüstungskarte = 1 Punkt

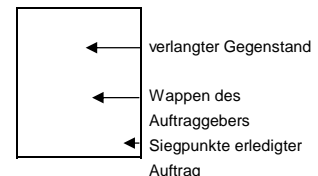
Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt. Patt: Unter den Beteiligten siegt, wer mehr Silbermünzen besitzt. Bei erneutem Patt gibt es mehrere Sieger.

Ausrüstungskarte: (goldfarbenes Band)



Kosten: 1 Gold

Auftragskarte: (silberfarbenes Band)



Kosten: 1 Silbermünze