

Valdora

für 3 bis 5 Spieler ab 10 Jahren

SPIELIDEE

Fernab unserer Zeit liegt ein verstecktes Tal voller unermesslicher Reichtümer. Abenteurer aus der ganzen Welt machen sich auf den Weg, um hier ihr Glück zu finden. In Valdoras Städten erwerben die Spieler Ausrüstungsgegenstände oder Aufträge. Nur mit Hilfe der Ausrüstungsgegenstände können sie nach Gold und verschiedenen Edelsteinen schürfen. Übernimmt der Spieler Aufträge und liefert die gesuchten Edelsteine im Haus des Auftraggebers ab, erhält er dafür Siegpunkte. Außerdem kann er dann Handwerker anwerben. Jeder Handwerker ist auf Gold, Silber oder bestimmte Edelsteine spezialisiert. Der erste Spieler, der über genügend Handwerker mit derselben Spezialisierung verfügt, eröffnet eine Werkstatt. Werkstattbesitzer erhalten Bonuspunkte. Bei Spielende gibt es Siegpunkte für Werkstätten, Handwerker und Edelsteine. Der Spieler mit den meisten Punkten hat in Valdora sein Glück gefunden.

SPIELMATERIAL UND SPIELVORBEREITUNG

5 Spielfiguren in den Spielerfarben

Jeder Spieler nimmt sich eine Spielfigur und stellt sie in die Stadt mit dem Hafen in der Mitte des Spielplans.



5 Startkarten Ausrüstungsgegenstand (je 1 in den Spielerfarben)



5 Startkarten Abenteurer (je 1 in den Spielerfarben)



10 Spielhilfen (je Spielerfarbe 2 Karten in 4 Sprachen)



Jeder Spieler nimmt sich die beiden Startkarten in der Farbe seiner Spielfigur und erhält dazu eine Spielhilfe. Nicht benötigte Spielhilfen, Startkarten und Figuren kommen zurück in die Schachtel.



Die Startkarte mit dem **Ausrüstungsgegenstand** legt jeder Spieler **links neben** seinem Abenteurer vor sich aus. Diese Goldwaschpfanne erlaubt es dem Spieler Gold aufzuladen. Mit Gold kann er weitere Ausrüstungsgegenstände kaufen und Aufträge erledigen.



Die Startkarte **Abenteurer** zeigt auf der einen Seite den Abenteurer ohne Proviant und auf der anderen Seite mit Proviant.



Die Spieler beginnen das Spiel **ohne Proviant**. Jeder Spieler muss die Abenteurer-Karte so vor sich auslegen, dass die Seite **ohne Proviant** zu sehen ist. Am unteren Rand der Karte sind als Merkhilfe 3 Aufträge und 6 Silbermünzen abgebildet. Das ist die Menge unerledigter Aufträge und Bargelds, die ein Spieler höchstens haben darf.

30 Silbermünzen

Die Spieler einigen sich wer beginnt.

Der Startspieler erhält 1 Münze aus der Bank. Im Uhrzeigersinn bekommt **jeder folgende Spieler immer eine Münze mehr als sein rechter Nachbar**, also 2, 3 u.s.w.

Die übrigen Münzen werden als Bank neben den Spielplan gelegt.



Jeder Spieler muss sein Bargeld so vor sich auslegen, dass die Mitspieler immer sehen können wie viel Geld er noch besitzt.

Achtung: Die Farben der Spieler haben keine Beziehung zum übrigen Spielmaterial (Edelsteine, Aufträge, Handwerker, Werkstätten)!

1 Spielplan

Der **Spielplan** wird in der Tischmitte ausgelegt. Er zeigt Valdora mit den folgenden durch Straßen verbundenen Feldern:

2 Städte mit Ausrüstungskatalogen (A, B)

2 Städte mit Auftragsbüchern (C, D)

1 Stadt mit Hafen (1 Schiff)

2 Hafenerfelder (1 oder 2 Schiffe)

13 Straßenfelder (Symbol: Edelstein)

3 Silberminen (Symbol: Geldbeutel)

7 Häuser der Auftraggeber (farbiges Wappen, a-g)

Ablagefeld für die Edelsteine, die von den Spielern im Spielverlauf abgelegt werden



1 Beutel

78 Edelsteine

13 Rubine (rot)

13 Saphire (blau)

15 Amethyste (lila)

15 Smaragde (grün)

22 Gold (gelb)



Achtung: Wenn in der Regel von Edelsteinen gesprochen wird, sind sowohl Gold als auch Edelsteine gemeint.

Alle **Edelsteine** werden im Beutel gut gemischt. Anschließend werden auf jedes Straßenfeld jeweils 6 zufällig gezogene Edelsteine gelegt. Jedes Straßenfeld ist durch ein Edelsteinsymbol gekennzeichnet.



7 Plättchen „Werkstatt“

(je eine Werkstatt in den Farben der Handwerker)

13 Bonusplättchen (10 Siegpunkte)

Die Plättchen mit den **Werkstätten** und die **Bonusplättchen** werden offen in der Mitte als Vorrat bereitgelegt.

Erledigt der Spieler einen Auftrag für den er eine passende Werkstatt besitzt, erhält er Bonuspunkte.

36 Ausrüstungskarten

(2 identische Sätze jeweils mit 18 doppelseitigen Karten)

Ausrüstungskarten erkennt man an dem Rucksack und dem goldfarbenen Band.

Das goldfarbene Band dient als Hinweis darauf, dass Ausrüstungskarten nur mit Gold erworben werden können.

Nur mit der passenden Ausrüstung kann der Spieler Edelsteine aufladen.



- Rahmen (zur Unterscheidung der beiden Sätze)
- Edelsteinfarbe, die aufgeladen werden darf
- Goldfarbenedes Band (Ausrüstung kostet 1 Gold)
- Ausrüstungsgegenstand
- Kosten, um einen Edelstein aufzuladen

- Die Karten mit den Werkzeugen (4 verschiedene: Schaufel, Spitzhacke, Hammer und Meißel) erlauben es dem Spieler, einen Edelstein in der **abgebildeten Farbe** aufzuladen.
- Die Karten mit dem Pferd und dem Karren erlauben es dem Spieler, einen Edelstein in einer **beliebigen Farbe** aufzuladen, wenn er die auf der Karte angegebene Anzahl Münzen bezahlt.

54 Auftragskarten

(2 identische Sätze jeweils mit 27 doppelseitigen Karten)

Auftragskarten erkennt man an dem Pergament und dem silberfarbenen Band.

Das silberfarbene Band dient als Hinweis darauf, dass Auftragskarten nur mit Silbermünzen erworben werden können.

Nur wenn der Spieler eine Auftragskarte hat, kann er einen Auftrag erledigen.



- Rahmen (zur Unterscheidung der beiden Sätze)
- Verlangter Gegenstand
- Silberfarbenedes Band (Auftrag kostet 1 Silbermünze)
- Wappen des Auftraggebers
- Siegpunkte für den erledigten Auftrag

Die Auftragskarte zeigt, was der Spieler tun muss, um den Auftrag zu erledigen und wie viele Siegpunkte er wert ist:

- Auf dem Pergament ist abgebildet, was der Auftraggeber haben möchte: einen bestimmten Edelstein, eine bestimmte Kombination aus drei verschiedenen Steinen oder eine Silbermünze.
- In der unteren Hälfte der Karte ist das Wappen des Auftraggebers abgebildet. Auf dem Spielplan kennzeichnet dieses Wappen das Haus des Auftraggebers.



Zuerst werden die **Karten** nach ihrer Art (Ausrüstung oder Auftrag) und nach der Farbe des Rahmens sortiert. Damit entstehen 4 Stapel: jeweils zwei gleiche Stapel mit Ausrüstungskarten und zwei gleiche Stapel mit Aufträgen

4 Bücher



Die **Bücher** werden vorbereitet und auf die vier äußeren Städte auf dem Spielplan gestellt: Jeder Kartenstapel wird für sich gut gemischt. Dann hebt ein beliebiger Spieler einmal ab und legt den Stapel auf das hölzerne Buchgestell.

Hinweis: Die Ausrüstungs- und Auftragskarten sind beidseitig bedruckt und stellen Buchseiten dar. Wenn die Karten vor dem Mischen alle auf die gleiche Seite gedreht werden – so dass das farbige Band von rechts oben nach links unten verläuft – und dieser Stapel auf die rechte Seite des Buchgestells gelegt wird, entsteht später beim Umblättern der Eindruck eines Buches.

Die beiden Bücher mit den Ausrüstungskarten sind die Ausrüstungskataloge (Städte A und B) und die beiden Bücher mit den Aufträgen sind die Auftragsbücher (Städte C und D).

Die Abbildung auf jeder Stadt zeigt entweder einen Rucksack oder ein Pergament. Die Ausrüstungskataloge werden auf Städte mit einem Rucksack und die Auftragsbücher werden auf Städte mit einem Pergament gestellt.



1 Handwerkertafel

39 Handwerker-Plättchen (9 silbergrau, 9 gelb, 5 weiß, 4 lila, 4 rot, 4 blau, 4 grün)

Die **Handwerker-Plättchen** werden nach Farben getrennt und rund um die Handwerkertafel gestapelt. Jeder Stapel wird neben die Seite mit der gleichfarbigen Abbildung gestellt.

Bei 3 Spielern wird je ein Handwerker-Plättchen in Lila, Rot, Blau und Grün aus dem Spiel genommen.

Jedes Mal, wenn der Spieler einen Auftrag erledigt darf er einen dieser Handwerker anwerben. Mit Hilfe der Handwerker können die Spieler Werkstätten eröffnen.



1 Übersichtskarte

Die **Übersichtskarte** wird neben dem Plan bereitgelegt.

Auf der Vorderseite gibt sie eine Übersicht über die Wertung.

Auf der Rückseite zeigt sie, wie oft die verschiedenen Aufträge bzw. Ausrüstungsgegenstände in jedem Buch vorkommen.

SPIELVERLAUF

Der Startspieler beginnt. Anschließend wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt. Wenn ein Spieler an die Reihe kommt, führt er seinen Zug vollständig aus, danach ist sein linker Nachbar an der Reihe.

In seinem Zug muss der Spieler zuerst seine Figur bewegen. Danach führt er eine Aktion aus.

Der Spielerzug im Einzelnen:

1) Bewegung

Der Spieler **muss** seine Spielfigur in beliebiger Richtung entlang der Straße bewegen. Er darf sie beliebig viele Felder weit ziehen, aber **höchstens** bis in die nächste Stadt.

Ausnahme: Verfügt der Spieler über Proviant (siehe Aktion „Proviant nehmen“), darf er durch eine Stadt hindurch ziehen. Hinter der Stadt darf er auf der Straße wieder beliebig weit ziehen, aber wieder höchstens bis in die nächste folgende Stadt. Anschließend muss der Spieler seine Abenteurer-Karte auf die Seite ohne Proviant drehen.

Die Figur darf die Bewegung nicht auf dem Feld beenden, auf dem sie zu Beginn des Zuges stand.

Begegnung

Beendet der Spieler seine Bewegung auf einem Feld, auf dem bereits ein oder mehrere Mitspieler stehen, muss er **jedem** dort anwesenden Mitspieler **1 Münze zahlen**. Hat der Spieler nicht genügend Münzen, darf er nicht auf dieses Feld ziehen.



Ein Spieler darf **höchstens 6 Münzen** besitzen!

Wenn der Spieler an einen Mitspieler zahlt, der bereits sechs Münzen hat, kommt die Münze in die Bank.

Ausnahme: Auf den Feldern „Silbermine“ muss der Spieler bei einer Begegnung keine Silbermünzen bezahlen. Er kann sie also auch dann betreten, wenn er kein Bargeld hat!

2) Aktion

Anschließend führt der Spieler eine der folgenden Aktionen aus:

- Ausrüstungsgegenstände oder Aufträge erwerben
- Edelsteine aufladen
- Aufträge erledigen
- Bargeld auffüllen
- Proviant nehmen

Welche Aktion er ausführen kann, hängt von dem Feld ab, auf dem seine Figur steht. Auch wenn auf dem Feld mehrere Aktionen möglich sind, darf er **nur eine Aktion** ausführen.

- Ausrüstungsgegenstände oder Aufträge erwerben (Stadtfeld mit Buch)

Auf den 4 Stadtfeldern mit Buch kann der Spieler Ausrüstungsgegenstände oder Aufträge erwerben.

Der Spieler darf mit einer Aktion **beliebig viele** Ausrüstungsgegenstände bzw. Aufträge erwerben, sofern er sie bezahlen kann. Aber er kann immer nur die oberste sichtbare Karte kaufen. Will er die oberste Karte nicht kaufen, darf er Karten umblättern (siehe „Umblättern“), um an darunter liegende Karten zu kommen. Sind durch das Umblättern zwei Karten sichtbar, kann der Spieler zwischen beiden Karten wählen.

Ein Spieler muss keine Karte kaufen, wenn er nicht will.

Für jede **Ausrüstungskarte**, die der Spieler erwirbt, muss er **1 Gold** abgeben. Das Gold legt er auf das Ablagefeld für Edelsteine in der Spielplanmitte.

Die Ausrüstungskarten legt der Spieler immer **links neben seiner Abenteurer-Karte** offen vor sich aus.

Ein Spieler darf jeden **Ausrüstungsgegenstand nur einmal** besitzen.

Hinweis: Da ein Spieler jede Ausrüstungskarte nur einmal besitzen darf, kann er höchstens sieben Ausrüstungskarten haben.

Um beispielsweise drei Edelsteine derselben Farbe zu transportieren, benötigt er also die Ausrüstungskarte für den Edelstein, den Karren und das Pferd! Mehr als drei Edelsteine derselben Farbe kann er nicht transportieren.

Für jede **Auftragskarte**, die der Spieler erwirbt, muss er **1 Silbermünze** abgeben. Die Münze kommt in die Bank. Neu erworbene Aufträge legt der Spieler immer **rechts neben seiner Abenteurer-Karte** offen vor sich aus. Dort bleiben sie solange liegen, bis er sie erledigt hat.

Ein Spieler darf **nicht mehr als 3 unerledigte Aufträge** besitzen.

Hat er bereits 3 unerledigte Aufträge und möchte einen anderen erwerben, muss er zuerst einen seiner unerledigten Aufträge zurückgeben. Dazu legt er die Karte in das Auftragsbuch der Stadt, in der er sich gerade befindet. Er darf sich aussuchen, ob er die Karte oben auf die rechte oder die linke Seite des Buchs legt. Für den Auftrag erhält er kein Geld zurück. Anschließend kann er einen neuen Auftrag erwerben.

Umblättern

Wenn der Spieler die oberste Karte nicht kaufen will, darf er „umblättern“, um an darunter liegende Karten zu kommen. Dazu nimmt er die oberste Karte von der einen Seite des Buchs und schlägt sie so um, dass sie danach auf der anderen Seite des Buchs liegt.



Das Umblättern der **ersten Karte** in jedem Zug **ist kostenlos**. Für jede weitere Karte, die der Spieler umblättern möchte, muss er **1 Münze** an die Bank bezahlen.

Der Spieler darf vorwärts-, rückwärts- und hin- und herblättern, solange er es bezahlen kann.

Er darf in beliebiger Folge umblättern und kaufen. Er muss aber ansagen, ob er umblättern oder kaufen möchte, bevor er die Karte bewegt.

Beispiel: Andreas kauft eine Karte, blättert einmal kostenlos um, blättert noch einmal für 1 Münze um und kauft eine Karte. Danach blättert er wieder zwei Karten um und bezahlt dafür weitere 2 Münzen. Er findet dabei keine Karte, die er haben möchte und beschließt seinen Zug zu beenden. Er hat also insgesamt 3 Münzen für das Umblättern bezahlt.

Selbst wenn der Spieler nur umblättert ohne eine Karte zu kaufen, gilt das bereits als Aktion „Ausrüstungsgegenstände oder Aufträge erwerben“

- Edelsteine aufladen (Straßen- oder Hafensfeld)

Wenn der Spieler einen Edelstein auflädt, legt er ihn auf den Rucksack der betreffenden Ausrüstungskarte. Auf jeder Ausrüstungskarte darf immer **nur ein Edelstein** liegen!

Auf einem Straßefeld, darf der Spieler **alle** Edelsteine aufladen, für die er passende freie Ausrüstungskarten besitzt.

Beispiel: Andreas zieht auf ein Straßefeld, auf dem 2 Gold, 1 Rubin, 2 Saphire und 1 Smaragd liegen. Da er jeweils eine freie Ausrüstungskarte für Rubin und Saphir hat, darf er jeweils einen Stein aufladen. Er entscheidet sich dafür, auf seinen leeren Karren den Smaragd aufzuladen und bezahlt 2 Silbermünzen. Auf seiner Goldpfanne liegt bereits ein Stein, daher kann er nun kein Gold mehr aufladen.



Auf einem Hafensfeld oder der Stadt mit dem Hafen darf der Spieler so viele Edelsteine aufladen, wie **Schiffe** in dem Hafen liegen (1 oder 2). Er darf die Edelsteine nur **von dem Ablagefeld** in der Spielplanmitte nehmen. Auch hierbei darf er nur Edelsteine aufladen, für die er die passende freie Ausrüstungskarten besitzt.



Hinweis: Zu Spielbeginn ist das Ablagefeld leer. Es füllt sich erst dann mit Edelsteinen, wenn die Spieler Ausrüstungsgegenstände erworben und Aufträge erledigt haben. Vorher können die Spieler in den Häfen keine Edelsteine aufladen.

Der Spieler kann einen Edelstein, den er bereits auf das Pferd oder den Karren aufgeladen hat, wieder abladen, um dafür einen anderen Edelstein aufzuladen. Der abgeladene Edelstein kommt auf das Ablagefeld in der Spielplanmitte. Für das Aufladen des neuen Steins auf den Karren oder das Pferd muss der Spieler wieder die erforderliche Anzahl Silbermünzen bezahlen.

c) Aufträge erledigen (Häuser der Auftraggeber)

Steht die Figur auf dem Haus eines Auftraggebers von dem der Spieler einen oder mehrere unerledigte Aufträge hat, kann der Spieler diese Aufträge erledigen. Für jeden Auftrag, den er erledigen will, muss er jeweils die Edelsteine oder Silbermünzen abgeben, die auf dem Auftrag abgebildet sind. Die Edelsteine kommen auf das Ablagefeld, die Münzen kommen in die Bank.

Erledigte Aufträge legt der Spieler **unter** seine Abenteurerkarte.

Außerdem darf er einen Handwerker anwerben.

Handwerker anwerben

Für **jeden** Auftrag den der Spieler erledigt, bekommt er von der Handwerker-Tafel sofort ein Handwerker-Plättchen in derselben Farbe wie das Wappen des Auftraggebers und legt es gut sichtbar vor sich ab.

Achtung: Im Spielverlauf wird es häufig vorkommen, dass die Plättchen der betreffenden Farbe bereits alle vergeben sind. Dann erhält der Spieler ein Plättchen von der **nächsten Farbe** im Uhrzeigersinn, von der noch mindestens ein Plättchen verfügbar ist.



Beispiel: Andreas erledigt 2 rote Aufträge auf einmal. Neben der Handwerker-Tafel liegen keine roten Handwerker-Plättchen, aber 1 blaues und 1 grünes Plättchen. Da es kein rotes Plättchen gibt, nimmt Andreas stattdessen das Plättchen vom nächsten Stapel – also das blaue Plättchen. Da nun auch der blaue Stapel leer ist, bekommt er für den zweiten roten Auftrag ein grünes Handwerker-Plättchen.

Werkstatt eröffnen

Auf jedem Werkstatt-Plättchen ist links oben angegeben, wie viele Handwerker-Plättchen in der Farbe der Werkstatt ein Spieler benötigt, um diese Werkstatt zu eröffnen. **Der erste Spieler**, der über die benötigten Handwerker verfügt, erhält **sofort** die Werkstatt aus dem Vorrat und legt sie gut sichtbar vor sich ab. Er behält die Werkstatt und die Handwerker-Plättchen bis zum Spielende.

Ein Spieler darf mehrere verschiedene Werkstätten besitzen.

Bonusplättchen

Nachdem der Spieler eine Werkstatt eröffnet hat, bekommt er **jedes Mal** 1 Bonusplättchen, wenn er einen neuen Auftrag erledigt, dessen Wappen **dieselbe Farbe** wie die Werkstatt hat.

Hinweis: Damit der Spieler ein Bonusplättchen erhält, muss die Farbe seiner Werkstatt mit der Farbe des Wappens auf dem Auftrag übereinstimmen. Es spielt keine Rolle, welche Farbe der dabei angeworbene Handwerker hat.

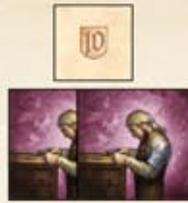
Ist der Vorrat an Bonusplättchen aufgebraucht, geht der Spieler leer aus.

Beispiel: Zu Beginn von Bernds Zug liegen neben der Handwerker-Tafel 1 lilafarbenes, 0 rote und 1 blaues Handwerker-Plättchen. Bernd besitzt bereits ein lilafarbenes und ein blaues Handwerker-Plättchen. Er hat zwei unerledigte lilafarbene Aufträge vor sich liegen und auf seinen Ausrüstungskarten mit dem Hammer und dem Karren liegt je ein Amethyst. Die lilafarbene und die blaue Werkstatt liegen noch im Vorrat.



Bernd zieht zu dem Haus des Auftraggebers mit dem lilafarbenen Wappen: Er liefert den ersten Amethyst ab und erhält dafür das letzte lilafarbene Handwerker-Plättchen.

Da er als Erster zwei Handwerker-Plättchen dieser Farbe hat, bekommt er die lilafarbene Werkstatt. Anschließend liefert er den zweiten Amethyst ab. Da er die lilafarbene Werkstatt besitzt, erhält er ein Bonusplättchen. Da es aber keine lilafarbenen Handwerker-Plättchen mehr gibt, und auch der rote Stapel leer ist, erhält er das letzte blaue Handwerker-Plättchen. Wieder ist Bernd der Erste, der zwei Handwerker dieser Farbe besitzt. Dafür bekommt er nun auch noch die blaue Werkstatt.



d) **Bargeld auffüllen (Silberminenfeld)**
Die Felder mit einer Silbermine sind mit einem Geldbeutel gekennzeichnet. Zieht der Spieler seine Figur auf eine Silbermine, füllt er seinen Münzvorrat auf **6 Münzen** auf.



e) **Proviand nehmen (beliebiges Stadtfeld)**
Auf einem Stadtfeld darf der Spieler Proviand aufnehmen. Um Proviand aufzunehmen, dreht er seine Abenteuer-Karte so um, dass die Seite mit dem Proviand zu sehen ist.

Zur Erinnerung: Besitzt der Spieler Proviand, darf er mit seiner Figur durch eine Stadt hindurchziehen, ohne anzuhalten. Danach ist der Proviand verbraucht.

SPIELENDE

Das Spiel endet, wenn neben der Handwerkertafel nur noch Plättchen **von einer Farbe** liegen.

Die laufende Runde wird zu Ende gespielt, so dass jeder Spieler gleich oft an die Reihe kommt.
Danach folgt die Wertung.

WERTUNG

Jeder Spieler legt seine unerledigten Aufträge zurück in die Schachtel.

Nun zählt jeder Spieler seine Punkte:

- Für jeden erledigten Auftrag bekommt er die aufgedruckte Punktzahl.
- Für jede Farbe, von der er mindestens ein Handwerker-Plättchen besitzt, bekommt er 10 Punkte.
- Für jede Werkstatt bekommt er die aufgedruckte Punktzahl.
- Für jedes Bonusplättchen bekommt er 10 Punkte.
- Für jeden Edelstein auf seinen Ausrüstungskarten bekommt er 1 Punkt.

Der Spieler mit den **meisten** Punkten gewinnt.

Haben mehrere Spieler gleich viele Punkte, gewinnt derjenige von ihnen, der die meisten Silbermünzen hat. Bei einem erneuten Gleichstand teilen sich die Spieler den Sieg!

Autor: Michael Schacht,

Illustration: Franz Vohwinkel

© 2009 ABACUSSPIELE

Verlags GmbH & Co. KG, Dreieich

Alle Rechte vorbehalten. Made in Germany.

www.abacusspiele.de

Distribution in der Schweiz:

Carletto AG Einsiedlerstr. 31A,

CH-8820 Wädenswil



WAS LEICHT VERGESSEN WIRD

- Zwischen zwei Städten darf der Spieler beliebig weit ziehen und abbiegen. Er darf aber nur dann über die nächste Stadt hinaus ziehen, wenn er Proviant hat und dafür abgibt.
- **Achtung:** Vor dem Erwerb neuer Ausrüstung nicht vergessen, Gold aufzuladen!
- Das erste Umblättern im Zug ist immer kostenlos.
- Ein Spieler darf jeden Ausrüstungsgegenstand nur einmal besitzen.
- Ein Spieler kann nur dann einen Edelstein oder eine Silbermünze beim Auftraggeber abliefern, wenn er einen entsprechenden unerledigten Auftrag hat!
- Wenn der Spieler Edelsteine ablegt, kommen diese auf das Ablagefeld in der Spielplanmitte.
- Alle Ausrüstungsgegenstände, unerfüllte Aufträge, Geld, Handwerker-, Werkstatt- und Bonusplättchen müssen immer für die Mitspieler gut erkennbar ausliegen. Nur die erledigten Aufträge werden unter der Abenteuer-Karte des Spielers „versteckt“.
- In seltenen Fällen kann es vorkommen, dass das Buch in einer Stadt leer ist. Dann muss der Spieler dort trotzdem anhalten. Er kann zwar keine Karte mehr erwerben, aber er kann beispielsweise Proviant nehmen.
- Der Spieler darf in seinem Zug immer nur eine Aktion machen! Auch wenn er beispielsweise in einer Stadt nur umgeblättert hat, ohne eine Karte zu kaufen, darf er anschließend keinen Proviant nehmen, da er zuvor bereits eine andere Aktion ausgeführt hat.
- In der letzten Spielrunde kann es vorkommen, dass neben der Handwerkertafel gar keine Plättchen mehr liegen. Die Spieler können dann trotzdem weitere Aufträge erledigen. Sie können nur keine Handwerker mehr anwerben.

TIPPS FÜR DAS ERSTE SPIEL

- Wer Karten erwerben will, sollte über ausreichend Silbermünzen verfügen. Dann kann er durch Umblättern nach den Karten suchen, die er möchte.
- Für die weißen Aufträge benötigt man drei Edelsteine. Wer solche Aufträge erledigen will, muss zuerst weitere Ausrüstungsgegenstände kaufen. Für diese Aufträge sind auch Karren und Pferd nützlich, wenn man über ausreichend Silbermünzen verfügt.
- Es gibt in jeder Farbe mehr Aufträge als gleichfarbige Handwerker-Plättchen. Wer also ein Plättchen in einer bestimmten Farbe haben möchte, muss den Auftrag erledigen, bevor der betreffende Stapel aufgebraucht ist.
- Die letzten Handwerker-Plättchen gehen oft sehr schnell weg, und das Spielende kommt dann scheinbar überraschend.
- Wer die Handwerkertafel und die Aufträge der Mitspieler im Auge behält, kann besser einschätzen, welche Werkstätten er noch bekommen kann. Unter Umständen kann er sogar Mitspielern Aufträge oder die benötigten Edelsteine vor der Nase wegschnappen.
- Es ist wichtig, seine Züge möglichst effektiv zu nutzen. Wer beispielsweise mit jeder Aktion nur einen Edelstein auflädt, gerät bald ins Hintertreffen.
- Ein Spieler kann auch Aufträge erwerben, für die er noch keine geeignete Ausrüstung besitzt.
- Nach dem Spiel können die vier Stapel bequem in den vier senkrechten Fächern in der Mitte des Schachtelinnenteils untergebracht werden.

Weitere Infos auf der Webseite des Autors:
www.michaelschacht.net