

de Martin Oddino

EL VALLE SECRETO





Los clanes nómadas de las tierras altas estaban migrando juntos hacia nuevos territorios en busca del misterioso Valle Secreto. Luego de meses de viaje, un explorador grita la noticia: “¡Tierras fértiles!” El gran valle se extendía hasta donde alcanzaba la vista y por todos lados se veía la tan ansiada promesa de prosperidad...

En El Valle Secreto, los jugadores intentan ser el clan mejor posicionado en el nuevo valle. Durante el juego se irán colocando cartas y asentamientos sobre la mesa para obtener puntos de victoria; el jugador con mayor puntaje al final de la tercera ronda será el ganador.

Componentes



20 Cartas de Territorio



24 Fichas de Clan
(6 por color)



1 Bloc de Puntuación

Cartas de Territorio

Las cartas de territorio tienen:

Un número
(del 1 al 5)

Un efecto
(cada carta tiene
uno diferente)



Un ícono de
terreno
(hay 4 diferentes)

Un tipo de
terreno
(hay 4 diferentes)

Al momento de colocar una carta, el jugador debe hacerlo de manera tal que al final de cada ronda le otorgue la mayor cantidad de puntos posibles teniendo en cuenta su efecto.

Preparación

Cada jugador recibe 4/5/6 fichas de un mismo color para partidas de 4/3/2 jugadores.

El último jugador que haya conocido un lugar nuevo será quién comience la primera ronda.

Ronda de Juego

El Valle Secreto se juega en tres rondas, cada una está formada por 6/5/4 turnos por jugador para partidas de 2/3/4 jugadores respectivamente.

Al principio de cada ronda, los jugadores deben formar primero su mano de territorios. Se mezclan las 20 cartas y se reparten a cada jugador 5/6/7 cartas si son 4/3/2 jugadores, las sobrantes se retiran de la ronda.



Si es su primer partida pueden comenzar a jugar con las cartas recibidas y dirigirse a "Turno de juego".

Cada jugador debe observar su mano de cartas, seleccionar una colocándola boca abajo frente a sí y pasarle las sobrantes al jugador a su derecha. Una vez que cada jugador tiene su nueva mano de cartas, deben repetir el proceso (ahora con una carta menos en la mano) hasta que todas las cartas estén en la mesa. En ese momento todos recogen las cartas que habían dejado boca abajo, ésta será la mano con la que jugarán la ronda. En todo momento un jugador puede observar las cartas que fue dejando sobre la mesa.

Ejemplo de preparación de partida de tres jugadores



Turno de Juego

El turno de un jugador consiste en jugar **una** carta de su mano sobre la mesa y colocarle una de sus fichas de clan encima. Luego continua el turno del jugador de la izquierda.

Para colocar una carta sobre la mesa deben tenerse en cuenta las siguientes restricciones:



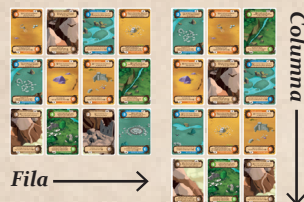
Al colocar una carta sobre la mesa, ésta debe conectar por uno o más de sus lados con cartas ya colocadas previamente (excepto el primer jugador de cada ronda).



La zona de juego está limitada a una grilla de acuerdo al número de jugadores.

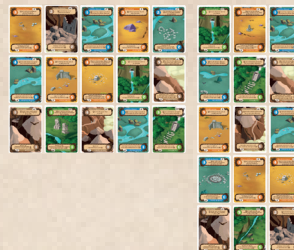
2 jugadores:

12 cartas en una grilla de 4x3 o 3x4



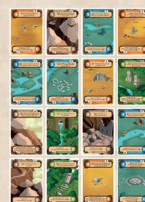
3 jugadores:

15 cartas en una grilla de 5x3 o 3x5



4 jugadores:

16 cartas en una grilla de 4x4.



Nunca puede colocarse una carta que extienda la grilla más allá de su límite.

En el momento en que la grilla queda completa las cartas que hayan quedado en la mano se descartan y se procede a contar los puntos (ver Puntuación).

Puntuación y Final de ronda

Al finalizar la ronda, cada jugador va dando vuelta sus fichas de clan mientras contabiliza cuantos puntos le otorga cada carta, estos deben quedar registrados en el Bloc de Puntuación.

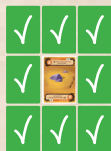
Al finalizar el conteo de puntos se deben mezclar todas las cartas (inclusive las que quedaron fuera de la ronda) y repartir para la nueva ronda. El jugador inicial de la segunda y tercera ronda será el que haya obtenido más puntos en la ronda anterior (en caso de empate se define por el más cercano al que antes fue jugador inicial).

Aclaraciones

- © "Adyacente" se refiere a la/s carta/s que comparten un lado con la carta jugada, una carta colocada en diagonal no se considera adyacente.
- © "Alrededor" incluye cartas tanto adyacentes como diagonales.



Adyacente



Alrededor

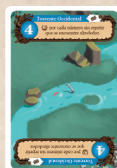
- © "Fila" se refiere a las cartas conectadas por el lado largo (ver pág. 5).
- © "Columna" se refiere a las cartas conectadas por el lado corto (ver pág. 5).
- © Los efectos de las cartas nunca se aplican al momento de jugarlas, sino al final de la ronda en la fase de puntuación.



Los Mil Pasos: Esta carta puntúa por cada terreno sin repetir que se encuentre adyacente. Esto quiere decir que si un terreno se repite (por ejemplo tiene dos cartas azules adyacente) NINGUNO cuenta para la puntuación.



Piedra del sol: Para que esta carta puntúe, TODOS los terrenos adyacentes deben ser diferentes entre si. Debe tener al menos 3 terrenos adyacentes.



Torrente Occidental: Esta carta puntúa por cada número diferente que hay alrededor. Esto quiere decir que si un número se repite (por ejemplo tiene dos 4 adyacente) NINGUNO cuenta para la puntuación.



Puño de gigantes y Boca de la Montaña: En caso de que otra carta iguale su valor la puntuación se pierde.



www.rundosstudio.com

Diseño de Juego: Martín Oddino
Ilustraciones: Marcos Lescano
Diseño Gráfico: Marcos Lescano y
María Luz Cantisani Rovasio
Edición: runDOS studio

