

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 Asentamientos de clan
(6 por color)



1 bloc de puntuación

Cartas de territorio

Las cartas de territorio tienen:

Un número
(que va del 1 al 5)



Ícono de territorio
(hay 4 diferentes)

Un tipo de terreno
(hay 4 diferentes)

Y un efecto (cada carta tiene un efecto diferente)

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

Preparación

Cada jugador recibe 4/5/6 casas 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 una serie de turnos por jugador que varía de acuerdo al número de jugadores (6/5/4 turnos para 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 tu primer partida pueden comenzar a jugar con las cartas recibidas y leer directamente "Turno de juego", sino continua leyendo el párrafo que sigue.

Cada jugador debe observar su mano de cartas, seleccionar una y colocarla 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 (pero ahora pasando una carta menos) 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 a tres jugadores



Turno de juego

El turno de un jugador consiste en jugar una carta sobre la mesa y colocarle una de sus casas encima.

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

(horizontal o vertical)



3 jugadores:

15 cartas en una grilla de 5x3

(horizontal o vertical)



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 tumbando una a una las casas de su clan del tablero y contabilizando cuantos puntos le otorga cada carta, estos deben quedar registrados (anotador o aplicación).

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

Los efectos de las cartas nunca se aplican al momento de jugarlas, sino al final de la ronda en la fase de puntuación.

"**Adyacente**" se refiere a la carta que comparte un lado con la carta jugada, una carta colocada en diagonal no se considera adyacente.

"**Alrededor**" incluye cartas tanto adyacentes como diagonales.

"**Fila**" se refiere a las cartas conectadas por el lado largo.

"**Columna**" se refiere a las cartas conectadas por el lado corto.

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.

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.

Piedra del sol:

Lados libres quiere decir que no estén conectados con ninguna carta, o sea que den al exterior de la grilla.

Puño de gigantes:

En caso de que otra carta iguale su valor la puntuación se pierde. Lo mismo ocurre en **Boca de la Montaña**.

Créditos:

Diseño del juego: Martin Oddino

Ilustraciones: Marcos Lescano

Arte de tapa de la edición española: Lucas Charra

Diseño gráfico: Marcos Lescano y Maria Luz Cantisani Rovasio

Edición: runDOS studio y Cacahuete Games



www.cacahuetegames.com



www.rundosstudio.com