



VALDA  
BOOK OF RULES



## STORIA E OBIETTIVO

A seguito di una lotta tra Loki e Thor, il martello di Thor, Mjöllnir, è caduto su Yggdrasil, l'albero della vita. Ciò ha reso Yggdrasil accessibile ai comuni mortali.

Valda è un termine nordico antico che significa potere.

Tu, umile capofamiglia di una piccola tribù vichinga, sei stato scelto per diventare un Dio dal grande potere. L'obiettivo per diventare un Dio è raccogliere più seguaci possibili. Si gioca per 6 turni e il giocatore che ha più seguaci al termine della partita, vince e diventa un Dio. L'obiettivo sembra semplice ma il percorso non lo è. Diventerai più potente costruendo templi, creando opportunità per ricevere buone carte, ottenendo le giuste risorse e schiacciando i tuoi nemici.

Il gioco può essere giocato da 2 a 5 giocatori e richiede circa mezz'ora per giocatore. Quindi una partita a 4 giocatori, ad esempio, durerà circa 2 ore.



Valda, un gioco di Nathan Vermeulen

Illustrazioni: Mateuz Mizak  
Grafica: Batist Vermeulen

Traduzione Italiana di: Matteo Montanari

Pubblicato da Bannan Games

Un ringraziamento speciale a:

Michel Vermeulen, Ingrid De Vos, Phillippe Bellot, Merlijn Beyst,  
Fien Vermeulen, Siska Gernaey, Robbie Cap, Nanerle Ferket, Simon Decraene  
Manuel Klein, Matteo Montanari e a chiunque ha finanziato questo gioco.



## CONTENUTO

- Libro delle regole
- Mappa del mondo Midgard - Asgard. Con il tracciato dei seguaci di Yggdrasil (fino a 20). I villaggi dei giocatori si trovano sui lati. I villaggi comprendono miniere e pozzi di sangue
- Mappa del mondo Midgard - Asgard. Con il tracciato dei seguaci di Yggdrasil (fino a 20). I villaggi dei giocatori si trovano sui lati. I villaggi comprendono miniere e pozzi di sangue
- 5 pedine giocatore
- 9 dadi in tre colori: blu (3) - giallo (4) - bianco (2). Questi indicano risorse o seguaci. Il blu rappresenta il sangue divino, il giallo il diamante/oro e il bianco i seguaci
- 141 carte
- 90 cubi risorsa: 30 azzurri = Sangue divino, 30 oro = oro e 30 trasparenti = diamante.
- 45 grandi templi in 5 colori. 9 templi per ogni giocatore
- 55 piccoli templi in 5 colori. 11 templi per ogni giocatore.
- 1 pedina segna-turni bianca della nave drakkar



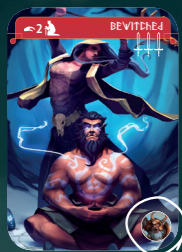


# PREPARAZIONE

## PREPARARE LE CARTE:

Mescolate tutte le carte senza l'immagine di un dio nell'angolo in basso a destra. Questo sarà il mazzo base. Mettete il mazzo vicino al tabellone. Dividete le carte con un'immagine di un dio nell'angolo in basso a destra in 7 mazzi in base alle diverse divinità. Mescolate tutti i mazzi e metteteli nell'area della mappa del mondo del Dio corrispondente. Questi saranno i mazzi degli Dei.

Dividete le carte con un'immagine di un dio nell'angolo in basso a destra in 7 mazzi in base alle diverse divinità. Mescolate tutti i mazzi e metteteli nell'area della mappa del mondo del Dio corrispondente. Questi saranno i mazzi degli Dei.



God card



Ogni giocatore mette due templi piccoli nel proprio villaggio per indicare il numero di Miniere e Pozzi di Sangue. Un tempio sul "2" per le Miniere e uno sullo "0" per i Pozzi di Sangue.

construction sites and cost of the sites



Mettete la pedina della nave drakkar, che indicherà il turno corrente di gioco, sullo spazio '1' al centro della mappa del mondo (tra Misgard e Asgard).



Mettete tutte le pedine giocatore partecipanti alla partita sullo spazio '0' del tracciato del punteggio Yggdrasil.

## TABELLONE:

Posizionate il tabellone di gioco al centro del tavolo.

## YGGDRASIL SCORE TREE:

If you receive followers (through cards, building temples or through divine abilities) you move your Viking up the Yggdrasil tree. There are safe zones at 0, 5, 12 and 20. When reaching those safe zones, you can't get past that. For instance if you have 5 followers and a player attacks you with a kill or steal followers card, it has no effect. Other attacks are still possible of course.

If you pass 20 followers, you continue tracking at the bottom of the tree. Then for you 1 is 21, and so on.

The map consists of 7 god areas





## SCHEDE DEI GIOCATORI

### Fasi di gioco

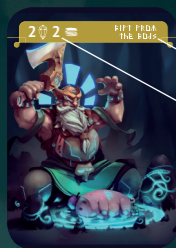


Le abilità divine che ottieni quando hai 1 o più templi nell'area di un Dio

Riserva

## TIPI DI CARTE

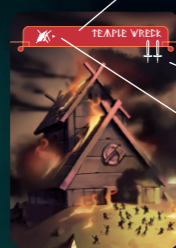
### Carte Gialla:



Nome  
Cosa ottieni quando giochi questa carta

### Carte Attacco:

Rossa



Potere di attacco  
Quale danno fai quando questa carta non viene difesa

### Carte degli Dei:

Rossa, gialla o blu



Icona del Dio

### Armi degli Dei:

blu



### Carte Difesa:



Potere di difesa



## INIZIO DELLA PARTITA



Ogni giocatore sceglie una pedina ed il colore con cui giocherà.



Ogni giocatore prende la propria plancia e i templi del suo colore.



Ogni giocatore pesca 6 carte dal mazzo base come mano iniziale.

Il Vichingo (ossia il giocatore) più anziano, inizia il gioco. Quindi si procede, a turno, in senso orario.



Risorse iniziali:

2 giocatori:

al primo giocatore: 2 sangue divino (cubetti azzurri), 1 oro (cubetti dorati), 1 diamante (cubetti trasparenti); all'altro giocatore 2 risorse di ogni tipo

3 giocatori: al primo giocatore 2 sangue, 1 oro, 1 diamante; secondo giocatore 2 2 1;

terzo giocatore 2 2 2

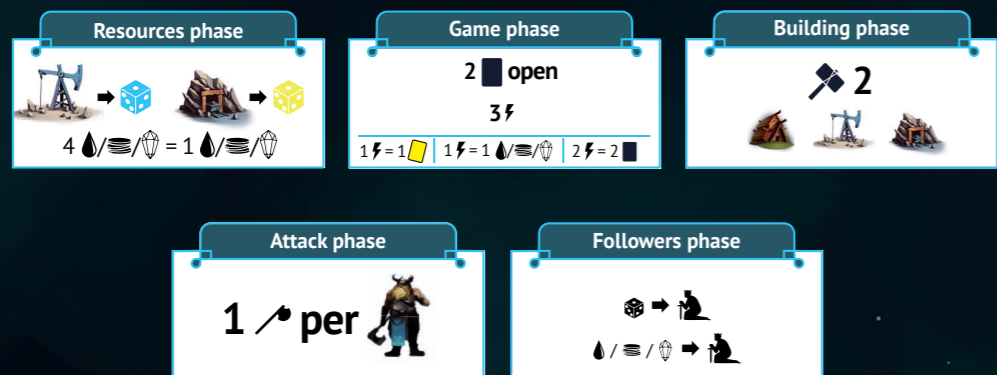
4 giocatori: al primo giocatore 2 1 1; secondo 2 2 1, terzo 2 2 2, ultimo giocatore 2 3 2

5 giocatori: al primo giocatore 2 1 1; secondo 2 2 1, terzo 2 2 2, quarto 2 2 2, ultimo giocatore 2 3 2.



# IL GIOCO

Ogni giocatore esegue cinque fasi in ordine nel proprio turno. Quando tutte le fasi sono completate, si passa al giocatore successivo.



## 1. FASE RISORSE

Lanciate i vostri dadi risorsa e prendete le risorse corrispondenti.



Dato che avete già due miniere, iniziate il gioco lanciando 2 dadi gialli. Le risorse che potete ottenere dai dadi gialli sono oro e diamanti.



Se volete ottenere anche il sangue divino, potete ottenerlo attraverso le carte o costruendo pozzi di sangue. Se costruite pozzi di sangue, potrete lanciare anche i dadi blu nella fase delle risorse.

You can also trade 4 resources of choice to 1 other resource of choice in this phase.



## 2. FASE DELLE AZIONI

Quando iniziate la fase delle azioni, pescate due carte dal mazzo base scoprendole. Queste carte funzionano come le carte della vostra mano, ma ogni giocatore può vederle e basarne la propria strategia. An action is indicated with: ⚡

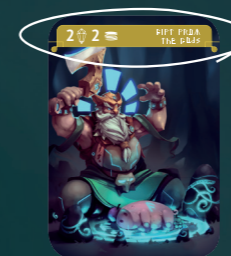


Avete tre azioni a disposizione:

giocare una carta gialla (conta come un'azione), prendere 1 risorsa a vostra scelta (conta come un'azione) e prendere due carte dal mazzo base (conta come due azioni). Potete combinare liberamente queste azioni. Normalmente vorrete giocare 3 carte gialle nella vostra fase delle azioni perché queste sono le azioni più potenti. Esistono diversi tipi di carte.

$$1 \text{ ⚡} = 1 \text{ (yellow card)} \quad | \quad 1 \text{ ⚡} = 1 \text{ (resource)} \quad | \quad 2 \text{ ⚡} = 2 \text{ (base cards)}$$

Solo le carte gialle (e le armi divine - vedete più avanti) possono essere giocate durante la fase delle azioni.



carte gialle



carte armi divine

Tutte le carte che giocate possono essere usate una volta sola quindi vanno nella pila scarti. Le carte più complesse sono descritte nell'appendice di questo regolamento. Alla fine di questa fase, potete tenere al massimo dieci carte in mano. Se ne avete di più, scartate le carte in eccesso nella pila degli scarti.



## 3. FASE DI COSTRUZIONE

Nella fase di costruzione, un giocatore può costruire edifici con le risorse a disposizione. Potete costruire fino a due edifici nella fase di costruzione.

Ci sono due tipi di strutture. Il primo tipo sono gli edifici delle risorse. Più strutture di risorse avete e più dadi potete lanciare all'inizio del vostro turno. Tali edifici sono Miniere e Pozzi di sangue. All'inizio del gioco, ogni giocatore possiede già 2 miniere per raccogliere diamanti e oro. Oltre a ottenere il sangue divino attraverso le carte nella fase delle azioni, potete anche estrarlo dai pozzi di sangue. Quando costruite una miniera o un pozzo di sangue, pagate l'ammontare indicato nella vostra area del villaggio sulla mappa del mondo e spostate il tempo nell'apposito tracciato ad indicare il numero corretto.

### Miniera

costo di costruzione:  
1x Sangue Divino  
1x Diamante  
1x Oro



### Pozzo di Sangue

costo di costruzione:  
2x Diamante  
2x Oro





Il secondo tipo di edifici sono i templi. Potete vedere i costi di costruzione sulla mappa del mondo, sopra all'area dei mazzi degli Dei.

Ci sono 5 cantieri per ogni dominio degli Dei. A seconda di quale dominio costruite il tempio, riceverete un diverso tipo di abilità divina. Avere due templi nella stessa area migliora l'abilità divina che avete. Se avete diverse opzioni col vostro secondo tempio, non perdetevi l'abilità del primo tempio, esse sono cumulative e potete usarle entrambe. Per esempio se avete 2 templi di Odino ed avete 5 sangue divino nella vostra scorta, potete usare le abilità di entrambi i templi e trasformare il sangue in 3 seguaci. Se avete tre templi in una zona divina, non migliorate ulteriormente la abilità divina, ma diventate proprietario di quel dominio (vedete più avanti nel regolamento sotto la sezione 'controllo del territorio').

Quando costruite un tempio in un dominio divino, oltre ad un'abilità divina, ricevete anche un seguace gratuitamente ed una carta dal mazzo del Dio corrispondente. Pescate le prime due carte del mazzo e sceglietene una. La carta non scelta viene rimessa sotto al mazzo. Le carte dei mazzi di Dio sono sempre più potenti e più complesse delle carte del mazzo base. E la ciliegina sulla torta è la possibilità di ottenere le carte più potenti del gioco, le armi degli Dei, che si trovano appunto nei mazzi degli Dei.

Ogni Dio ha la sua personalità. Ciò si riflette nell'abilità divina che ottenete ma anche nelle carte del suo mazzo. Potete personalizzare il vostro stile di gioco a seconda della personalità e dei poteri che ogni Dio vi garantisce.

#### GLI DEI SI PRESENTANO



**HEIMDALL** *Il Guardiano degli Dei*

Caratteristiche: ricco - amichevole - saggio - commerciante

Costo del tempio: 2x diamante + 2x oro + 2x sangue divino

Mazzo di Dio: alta probabilità di carte risorsa

Capacità divina:

(1 tempio) trasforma 2 risorse dello stesso tipo in 1 risorsa a tua scelta.

(2 templi) trasforma 1 risorsa in 1 risorsa di tua scelta.



**FREYA** *Dea della Fertilità*

Caratteristiche: bella - avventurosa - possessiva - combattiva

Costo del tempio: 3x diamante + 3x oro

Mazzo di Dio: alta probabilità di più opzioni (carte e azioni)



Capacità divina:

(1 tempio) le carte pescate nella fase delle azioni sono coperte.

E potete comprare carte nella fase delle azioni. 1 carta costa 1 azione.

(2 templi) potete pescare tre carte dal mazzo base nella fase delle azioni.



**SURTUR** *Gigante del Fuoco*

Caratteristiche: aggressivo - sanguinario - impulsivo - brutale

Costo del tempio: 2x Sangue divino + 2x diamante

Mazzo di Dio: alta probabilità di carte attacco

Capacità divina:

(1 tempio) Quando giocate con 2-3 giocatori, potete eseguire 2 attacchi durante la fase di attacco, quando giocate con 4-5 giocatori le vostre carte attacco hanno +1 potere di attacco.

(2 templi) Quando giocate con 2-3 giocatori, le vostre carte attacco hanno +1 potere d'attacco, Quando giocate con 4-5 giocatori, le vostre carte attacco hanno un ulteriore +1 potere d'attacco.



**TYR** *Dio della Giustizia*

Caratteristiche: protettivo - leale - guerriero - virtuoso

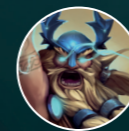
Costo del tempio: 2x sangue divino + 2x oro

Mazzo di Dio: alta probabilità di carte difesa

Capacità divina:

(1 tempio) Le vostre carte difesa hanno +1 potere di difesa.

(2 templi) Le vostre carte difesa hanno un ulteriore +1 potere di difesa.



**THOR** *Dio del Tuono*

Caratteristiche: potente - popolare - impulsivo - combattivo

Costo del tempio: 2x diamante + 2x oro + 2 x sangue divino

Mazzo di Dio: alta probabilità di seguaci

Capacità divina:

(1 tempio) 3 diamanti / 3 oro possono essere trasformati in 1 seguace durante la fase dei seguaci. Potete usare questa abilità fino a 3 volte. Le risorse devono essere dello stesso tipo. *Se avete un tempio di Thor, potete trasformare 3 diamanti e 3 oro in 2 seguaci.*

(2 templi): 2 diamanti / 2 oro possono essere trasformati in 1 seguace durante la fase dei seguaci. Potete usare questa abilità fino a 3 volte.



**ODIN**

*Il Capo degli Dei*

Caratteristiche: saggio - leader - potente - negoziatore

Costo del tempo: 3x diamante + 3x oro + 3x sangue divino

Mazzo di Dio: alta probabilità di seguaci

Capacità divina:

(1 tempio) 2 sangue divino possono essere trasformati in 1 seguace durante la fase dei seguaci. Potete usare questa abilità fino a 3 volte.

(2 templi): 3 sangue divino possono essere trasformati in 2 seguaci durante la fase dei seguaci. Potete usare questa abilità fino a 2 volte.



**LOKI**

*Dio del Caos*

Characteristics: astuto - cattivo - maligno - saggio

Costo del tempo: 4x sangue divino + 1x diamante + 1x oro

Mazzo di Dio: alta probabilità di carte trucco

Capacità divina:

(1 tempio) Potete lanciare 1 dado bianco dei seguaci. Potete guadagnare ma anche perdere seguaci.

(2 templi) Potete lanciare 2 dadi bianchi dei seguaci. Lanciate i dadi nella fase dei seguaci.



#### 4. FASE DI ATTACCO

Nella fase di attacco non è il giocatore di turno che può attaccare gli altri giocatori bensì gli altri giocatori possono lanciare 1 attacco (carta) sul giocatore di turno. Gli attacchi possono essere bloccati solo con le carte difesa (col disegno dello scudo). Potete giocare quante carte difesa desiderate per fermare un attacco.

Se il totale del potere delle carte difesa è uguale o superiore al potere dell'attacco, la difesa ha successo e non si applica alcun effetto. Se l'attacco ha successo, l'attaccante applica



l'effetto nell'angolo in alto a destra della carta attacco. Le carte attacco e difesa usate nel corso della fase di attacco vengono scartate nella pila degli scarti. L'ordine di attacco è il seguente: prima può attaccare il giocatore che ha più seguaci, poi il giocatore secondo nel numero di seguaci e così via.



Le carte attacco hanno un potere d'attacco (numero di spade) e un effetto (angolo superiore destro) in caso l'attacco abbia successo.



Gli attacchi possono essere bloccati solo con le carte difesa (col disegno dello scudo).

Se c'è parità nel conteggio dei seguaci, il giocatore che ha il maggior numero di risorse può attaccare per primo. Se non volete attaccare, passate al giocatore successivo. Non è consentito attaccare dopo che avete passato.



*Odin*

*Thor*

*Loki*



#### 5. FASE DEI SEGUACI

Nella fase dei seguaci è possibile scambiare le risorse rimanenti in seguaci se si possiedono templi nelle aree di Thor e Odin. Inoltre, nella fase dei seguaci, lanciate i dadi dei seguaci se avete dei templi nel dominio di Loki.



## CONTROLLO DEL TERRITORIO

Se possedete tre templi nella stessa area di un Dio, allora l'area diventa "bloccata" e diventate il proprietario di quell'area. Ciò significa che anche se ci sono spazi liberi in quella zona, ad altri non è permesso costruire templi. I templi che già si trovano nella zona vi possono rimanere. In quanto proprietario di questa area, all'inizio della fase delle azioni (se lo desiderate) potete pescare dal corrispondente mazzo degli Dei oltre che dal mazzo base. Quindi potreste per esempio pescare una carta dal mazzo degli Dei ed uno dal mazzo base. Le carte pescate dal mazzo degli Dei devono essere rivelate come al solito a meno che non possediate un tempio nel dominio di Freya.

## ARMI DEGLI DEI

e armi degli Dei sono le armi più potenti nel gioco perché non costano alcuna azione e possono essere giocate in qualsiasi momento, anche fuori dal vostro turno. Avete due opzioni diverse per giocare la carta. C'è una sola arma in ogni mazzo degli Dei. Come tutte le altre carte anche le carte delle Armi degli Dei vengono scartate nella pila degli scarti dopo essere state giocate.



### ODIN

#### Bullseye (Bersaglio centrato)

Prendi una carta a tua scelta dalla pila degli scarti.

#### Soulspear (Cattura-anime)

Il numero di seguaci uccisi in un attacco viene raddoppiato.



### FREYA

#### Vanished (Svanito)

Passa un attacco che stai subendo a un giocatore a tua scelta. L'attaccante è così obbligato ad attaccare qualcun altro. Puoi scegliere il giocatore che viene attaccato al posto tuo.

#### Crown of Fortune (Corona della fortuna)

Ruota un dado appena lanciato su una faccia tua scelta.



### TYR

#### Thief (Ladro)

Ruba una carta dalla mano o dalle carte scoperte di un giocatore a tua scelta. La carta rubata non può essere una carta "attiva". Ciò significa che quando una



carta viene giocata o viene utilizzata la carta non può essere rubata.

### TYRS REVENGE (La vendetta di Tyr)

Annula un attacco e aggiungi la carta attacco alla tua mano.



### HEIMDALL

#### Warhorn (Corno di guerra)

Giocata insieme ad una carta attacco, rende l'attacco indifendibile.

#### Sound of the Gjallarhorn (Suono del Gjallarhorn)

Prendi le 2 carte difensive più potenti dalla pila degli scarti.



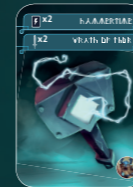
### SURTUR

#### Resisted (Resistenza)

Gioca dopo aver difeso con successo un attacco. Ottieni 2 seguaci.

#### Surturs Claim (Richiesta di Surturs)

La carta di un attacco difeso può essere immediatamente giocata di nuovo (sullo stesso giocatore).



### THOR

#### Hammertime (Il Martello)

Raddoppia l'effetto di una carta gialla.

#### Wrath of Thor (L'ira di Thor)

Raddoppia la forza dell'attacco.



### LOKI

#### Backstab (Pugnalata)

Gioca questa carta quando un giocatore costruisce la sua seconda struttura. La costruzione è annullata. Il giocatore non perde le sue risorse.




























#### Deadly Dagger

Prendi 2 carte attacco dalla pila degli scarti.



# TERMINE DELLA PARTITA

Al termine di ogni turno il potente Drakkar si sposta verso la sua destinazione. Quando la nave entra nel regno di Asgard dopo 6 turni di gioco, la partita termina. Il giocatore che ha ottenuto più seguaci vince e diventa un dio vichingo. Adesso potete reclamare il vostro seggio al sommo consiglio di Gladsheim e bere una birra con Odino e Thor.

 : azione	 : potere di attacco	 : tira i dadi
 : costruisci	 : un giocatore a tua scelta	 : muovi
 : tempio	 : uccidi un seguace	 : ruba
 : seguace	 : pozzo di sangue	 : mazzo di carte
 : sangue divino	 : difendi	 : carte degli Dei
 : oro	 : gioca ancora	 : riuscito
 : diamanti	 : gira	 : presta
 : carta dal mazzo	 : carta attacco	 : tutti i giocatori
 : attacco	 : scambio	 : carta-effetto



**BANNAN**  
GAMES