

EL VALLE SECRETO

de Martín Oddino

runDOS
STUDIO

 CACAHUETE
GAMES

EL VALLE SECRETO

Los clanes nómadas de las tierras altas, emprendieron un viaje juntos hacia nuevos territorios en busca del misterioso Valle Secreto. Después de meses de viaje, un explorador gritó 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 la mayor puntuación 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
(del 1 al 5)*

*Un efecto
(cada carta tiene
uno diferente)*



*Un icono de
terreno
(hay 4 diferentes)*

*Un tipo de
terreno
(hay 4 diferentes)*

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

Preparación

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

El último jugador que haya conocido un lugar nuevo será el que 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 7/6/5 cartas si son 2/3/4 jugadores, las sobrantes se retiran de la ronda.



Si es tu primera partida puedes comenzar a jugar con las cartas recibidas y dirigirte a "Turno de juego".

Cada jugador debe observar su mano de cartas, seleccionar una colocándola boca abajo frente a él y pasar las restantes al jugador de su derecha. Una vez que cada jugador tiene su nueva mano de cartas, se debe 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 para tres jugadores



Turno de Juego

El turno de un jugador consiste en jugar **una** carta (boca arriba) de su mano sobre la mesa y colocar sobre ella un asentamiento de clan de su color. Después será el turno del jugador de la izquierda.

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



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

2 jugadores:

12 cartas en una cuadrícula de 4x3 o 3x4



3 jugadores:

15 cartas en una cuadrícula de 5x3 o 3x5



4 jugadores:

16 cartas en una cuadrícula de 4x4





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).



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



Cuando la cuadrícula se completa, las cartas que hayan quedado en la mano se descartan y se procede a la suma de puntos (ver Puntuación).

Puntuación y Final de ronda

Al finalizar la ronda, cada jugador contabiliza cuantos puntos le otorga cada una de sus cartas (aquellas sobre las que colocó un asentamiento de su color), éstos deben quedar registrados en el Bloc de Puntuación.

Al finalizar la suma de puntos, se deben mezclar todas las cartas (inclusive las que quedaron fuera de la ronda) y repartir de nuevo para la siguiente ronda según la preparación inicial. El jugador inicial de la segunda y tercera ronda será el que haya obtenido más puntos en la ronda anterior (en caso de empate el ganador será el jugador situado a la izquierda del último jugador inicial).

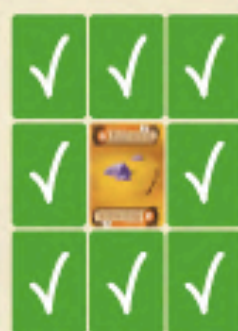
Aclaraciones

- ☉ "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).

- ⊙ "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

- ⊙ 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 diferente entre sí que se encuentre adyacente. Esto quiere decir que si un terreno se repite (por ejemplo tiene dos cartas azules adyacentes) NINGUNA de las cartas de ese terreno cuenta para la puntuación.



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



Torrente Occidental: Esta carta puntúa por cada número diferente entre sí que se encuentre alrededor. Esto quiere decir que si un número se repite (por ejemplo tiene dos 4 adyacentes) NINGUNA de las cartas de ese número 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.

Diseño de Juego: Martín Oddino
Logotipo: Marcos Lescano
Ilustración caja: Lucas Charra
Ilustraciones de cartas: Marcos Lescano
Diseño Gráfico y Layout: María Luz Cantisani Rovasio
Edición: runDOS studio

Publicado por Cacahuete Games
Rafael Álvarez Abengózar 06272540A
Fabricado en Polonia
©2020 runDOS Studio



www.rundosstudio.com

@runDOS.Studio

www.cacahuete.games

@cacahuete.games