Valdora

poradnik gracza

Specjalizować się czy nie?

Valdora jest grą opartą o na tyle otwarty koncept, że każdy gracz może obrać własną drogę, która zapewni mu punkty zwycięstwa.

Na początku pokusa, żeby w wyważony sposób rozwijać się w każdym możliwym w tej grze kierunku, jest bardzo duża. W ten sposób jednak szanse na sukces są nikłe.

Lepiej już, jeśli gracz wcześnie zdecyduje o wybraniu konkretnej drogi do zwycięstwa. Im bardziej efektywnie i konsekwentnie będzie potem nią szedł, tym więcej punktów może zdobyć.

Jednak nawet to rzadko wystarcza do zwycięstwa, szczególnie jeśli graczowi nie uda się w drugiej połowie rozgrywki przestawić w odpowiednim momencie na lukratywne alternatywy.

Ważne jest tu zatem dobre wyczucie czasu.

Mieć oko na przeciwnika

Im więcej graczy ma podobne cele, tym mniej korzyści osiąga każdy z nich. W takim przypadku korzystniej byłoby zdecydować się na coś innego niż pozostali.

Jeśli jednak któremuś z graczy pozostawi się wolną rękę w jakimś obszarze gry, wtedy może on bez przeszkód zebrać tu wszystkie możliwe korzyści.

Zdobycie żetonu rzemieślnika oznacza najczęściej 10 punktów więcej dla danego gracza i 10 punktów mniej dla jego przeciwnika. To daje 20-punktowy dystans pomiędzy oboma.

Pozostałe przydatne porady

Na początku gracz ma możliwość zdobywać srebro i złoto albo pozyskiwać zlecenia. Ekwipunek można kupić dopiero później, gdy posiada się już złoto.

Wielkość kapitału początkowego gracza wpływa na to, co bardziej opłaca mu się zrobić w swoim pierwszym ruchu.

Szczególnie ważna jest orientacja w zawartości kart obecnych w grze (=> Patrz: Karta podsumowująca). Przykładowo w każdym kolorze występuje więcej zleceń niż żetonów rzemieślników. Kto zatem chciałby mieć żeton rzemieślnika w konkretnym kolorze, powinien się pospieszyć i wypełnić odpowiednie zlecenie, zanim dany stos żetonów się wyczerpie. Jeśli gracz będzie obserwował, co zostało już kupione i co się pojawiało przy przerzucaniu kart ksiąg, będzie mógł ocenić z dużą dozą pewności, w którym stosie znajdzie potrzebną kartę.

Najbardziej kluczowa w tej grze jest jednak umiejętność jak najefektywniejszego wykorzystania własnej tury. Kto na przykład z każdą akcją załadowuje tylko jeden kryształ, szybko znajdzie się w bardzo niekorzystnej sytuacji. Podobnie nieefektywne jest pozyskiwanie tylko jednego zlecenia na raz.

Efektywne wykorzystanie swojej tury nie jest najczęściej niczym trudnym. Przykładowo, żeby wykonać na raz 3 zlecenia na dostarczenie monet, trzeba co prawda najpierw owe trzy zlecenia zdobyć – tych jest jednak w grze stosunkowo dużo. Krótkie odwiedziny w kopalni srebra i już ma się wszystko, czego potrzeba.

Szczególnie zaraz na początku gry opłaca się przyjąć interesujące zlecenia, żeby móc sobie od razu ułożyć konkretny plan działania. Kto bowiem będzie chciał na przykład kupić najpierw cały ekwipunek, aby potem szukać dużych (białych) zleceń, ten może się nagle zorientować, że nieco się spóźnił.

Gracz, który chce dokonać zakupu kart, powinien dysponować wystarczającą liczbą srebra. Warto zatem może, żeby dotarł

najpierw do kopalni srebra. Wtedy można bez przeszkód wertować księgę w poszukiwaniu potrzebnych kart. Srebro nie jest trudne do zdobycia, dlatego nie trzeba na nim oszczędzać przy wertowaniu ksiąg. W razie potrzeby szybko docieramy do kopalni i bierzemy, co nam potrzebne.

Kto chciałby kupić wiele rodzajów ekwipunku, powinien zakupić najpierw wóz albo konia.

Dzięki temu, podczas kolejnych zakupów, za 2 sztuki złota będzie mógł pozyskać od razu dwa elementy ekwipunku.

Przy dużych (białych) zleceniach gracz potrzebuje 3 kryształy. Kto zamierza wypełniać takie zlecenia, musi najpierw zakupić więcej elementów ekwipunku. Przy realizowaniu tych zleceń przydają się także wóz i koń.

W grze możliwe jest nawet zrealizowanie dwóch dużych (białych) zleceń w tym samym momencie. Gracz, który obserwuje zlecenia przyjęte przez przeciwników, będzie mógł lepiej ocenić, jakie warsztaty może jeszcze zdobyć. W sprzyjających okolicznościach uda mu się nawet zabrać przeciwnikom sprzed nosa zlecenia albo potrzebne im kryształy.

Także rozkład kryształów na planszy nie jest zupełnie bez znaczenia. Jeśli na przykład w pobliżu domu zielonego patrona leży wiele zielonych kamieni szlachetnych, wtedy też zielone zlecenia stają się bardziej opłacalne.

Przy różnej ilości graczy różne strategie okazują się mniej lub bardziej atrakcyjne. Na przykład: Im więcej graczy, tym ważniejsze stają się żetony rzemieślników w różnych kolorach. Im mniej graczy, tym większe znaczenie mają punkty premii, które otrzymuje się dzięki warsztatom.

Zdobywanie warsztatów w kolorach pobliskich patronów może być dobrym rozwiązaniem.

Przy pewnych strategiach potrzeba mniej elementów ekwipunku, a niekiedy można nawet osiągnąć cel posiadając tylko jeden przedmiot.

Jeśli gracz względnie późno sięga po zlecenia dostarczenia złota, złota na planszy leży już wtedy bardzo mało. W takiej sytuacji opłaca się dotrzeć do portu nawet dwoma statkami, jeśli tylko jest szansa załadować tam na nie dwie sztuki złota. W ten sposób gracz oszczędza jedną turę.

Jeśli w późniejszym etapie gry brakuje srebrnych żetonów rzemieślników, można – w sprzyjających okolicznościach – wypełniając w odpowiednim momencie większą liczbę zleceń zdobyć od razu większą liczbę żetonów rzemieślników w różnych kolorach.