

Misty Valley

**RULEBOOK • REGLAMENTO
RÈGLEMENT • REGLAMENT**



Learn how to play
Aprende a jugar
Apprenez à jouer.
Apren a jugar.



En Misty Valley, adoptaréis el rol de las tribus **Buscarrastros** y **Roe-bayas** para explorar un valle centenario, compitiendo por sus recursos y buscando alianzas con otros animales que lo habitan. Enviad las patrullas más convenientes y emplead vuestras habilidades especiales para controlar las losetas. Al final de la partida, éstas os otorgarán puntos de victoria. Quien consiga más puntos ganará. **¡Que empiece la aventura!**

COMPONENTES Y PREPARACIÓN DE PARTIDA

A 2 Tableros de tribu

La persona más joven elige un tablero de tribu y lo pone delante de ella del lado que quiera. Su rival hace lo mismo con el restante.

B 10 Marcadores de habilidad

Buscad los marcadores correspondientes a vuestro tablero de tribu y colocadlos sobre él en los espacios apropiados.

C 21 Fichas de estandarte

Coged 10 fichas de estandarte y colocadlas por la cara de vuestra tribu encima de vuestro tablero (la ficha sobrante es de repuesto, devolvedla a la caja).

D 18 Losetas de patrullas

Coged las 9 losetas de patrulla de vuestra facción, mezcladlas boca abajo y formad una pila delante de vosotros. Robad 3 losetas de vuestra pila sin revelarlas al rival para formar vuestra mano inicial.

E 8 Losetas de encuentros

Mezcladlas y formad una pila boca abajo a un lado de la mesa.

F 1 Loseta inicial

Poned la loseta inicial en el centro de la mesa.

G 2 Capitanes de tribu

Colocad ambos capitanes de tribu sobre la loseta inicial.

H 15 Losetas de valle

Mezclad boca abajo todas las losetas de valle y devolved al azar dos de ellas, sin revelar, a la caja. Formad una pila boca abajo con las losetas restantes y colocadlas a un lado de la mesa. A continuación, revelad 2 de ellas y colocadlas junto a la loseta inicial, en lados opuestos. Si aparecen huellas (🐾🐾) en alguna, revelad de la pila de encuentros una loseta y colocadla adyacentemente a ésta y a la inicial. Por último, revelad dos losetas más y dejadlas junto a la pila.

I 14 Fichas de expansión

Ponedlas boca abajo al lado de la pila de valle si incluís la expansión "muros y flores" (ver última página). Si no, dejadlas en la caja.

Ya lo tenéis todo listo para jugar.
¡La persona más joven empieza!





A

B

C



D



F

G

E



H



I



OBJETIVO DEL JUEGO

En Misty Valley, el objetivo es conseguir más puntos que tu rival, controlando el mayor número de losetas de valle y las losetas de encuentro más convenientes. Cuantas más losetas controles de un mismo tipo de recurso, más puntos obtendrás. Controlando losetas de encuentro y cumpliendo sus requisitos, obtendrás puntos extra. ¡Adelante!

CÓMO JUGAR

En tu turno, elige una de éstas dos acciones principales:

Explorar:

- Escoge una de las dos losetas de valle que están al descubierto o la que está en la cima de la pila sin revelar.
 - Colócala adyacente a otra loseta ya en juego, con uno al menos uno de sus lados en **pleno contacto**.
 - Si la loseta elegida **tiene huellas** en ella, revela la loseta superior de la pila de encuentros y colócala junto a ésta con uno de sus lados en pleno contacto.
- 
- Si tomaste una loseta ya visible, reemplázala revelando la siguiente de la pila.

Enviar patrullas:

- Sitúa una de tus tres losetas de patrulla en el tablero, rotándola como prefieras, con uno de sus lados en pleno contacto con cualquier otra.
- Luego, roba una nueva loseta de tu pila para tener tres en mano.

No se puede colocar una loseta en un espacio completamente rodeado de otras losetas; debe existir un acceso a ella.

Nota: Las losetas de patrulla tienen diversos propósitos: pueden conquistar otras losetas, reforzar el control sobre alguna, abrir espacio para futuras losetas o bloquear patrullas del rival.



CONTROLANDO LOSETAS

Al añadir una loseta junto a otra, verifica cuántos exploradores de cada tribu están en contacto con los lados de las losetas de valle o de encuentro adyacentes. La tribu con más exploradores alrededor toma el control, colocando su estandarte sobre la loseta, para indicar que ahora está en su poder. Si ya hubiera un estandarte de la facción contraria, éste se girará al lado de la facción dominante. En caso de empate en el número de exploradores, el control no cambia. Se necesita un mínimo de 1 explorador adyacente a una loseta para controlarla. Si una loseta no tiene exploradores a su alrededor, no puede haber ningún estandarte; de igual modo, si en algún momento se retiraran o anularan todos los exploradores, el estandarte se retira.

Marta (facción azul) juega la acción "Enviar patrullas" y coloca una de sus losetas al lado de las losetas de cristales y setas. Al superar el número de patrullas rivales que rodean la loseta de cristales (2 contra 1), obtiene su control y gira el estandarte a su color. También coloca otro estandarte de su color en la loseta adyacente de setas (1). El control de la loseta de bellotas no cambia, ya que hay empate (1 contra 1).



TIPOS DE LOSETAS

Losetas de valle:

Hay 5 variantes, con 3 copias de cada: bellotas, setas, cristales, bayas y agua (recordad que 2 se devolvieron al inicio).

Losetas de encuentro:

Representan habitantes que os piden recursos para aliarse contigo. Se controlan siguiendo las mismas reglas que las losetas de valle.

Al final, otorgan más puntos si controlas la loseta de valle junto con los recursos requeridos (ver "Final y puntuación").



El gato trovador solicita bellota y controlar otra loseta de encuentro al final de la partida.

ACCIONES ESPECIALES

En tu turno, antes o después de tu acción principal, puedes realizar **una** de estas dos acciones especiales:

Mover a tu capitán

Puedes mover a tu capitán a una loseta de valle o de encuentro **que se encuentre bajo tu control**. La presencia del capitán en la loseta **suma +1** al número de exploradores que tienes controlando esa loseta. Si tu rival te arrebatara el control de la loseta o ésta se moviera, el capitán regresa a la loseta inicial.

Usar una habilidad especial

Elige una habilidad y ejecuta su efecto colocando el marcador en la loseta afectada o girándolo según indique la habilidad. Cada habilidad sólo puede usarse una vez por partida. Una habilidad no puede mover una loseta que esté totalmente rodeada por otras losetas, ni en ningún caso se puede dejar una o más losetas separadas del conjunto.

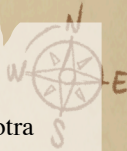
Después de que hayas realizado una acción principal y, opcionalmente una acción especial, el turno pasa a tu rival.

Nota: Si es vuestra primera partida o queréis jugar una partida más fácil, podéis jugar prescindiendo de estas acciones y dejando los tableros de tribu, fichas de habilidad y capitanes en la caja.

Linus (facción roja), antes de su acción principal, usa la habilidad especial “Contraorden”, que le permite mover a cualquier lugar su loseta de patrulla colocada anteriormente. Al hacerlo, reevalúa la loseta de cristales “abandonada”, que en este caso no sufre ninguna modificación. También comprueba las losetas a las que llega (gato trovador y loseta de agua) y pasan a su control al obtener la mayoría en ambas, colocando un estandarte en ellas.



HABILIDADES ESPECIALES



Contraorden

Mueve una de tus losetas de patrulla ya jugadas a otra posición. Después reevalúa el control de las losetas adyacentes y con las que estaba en contacto previamente. Dale la vuelta al marcador de habilidad.



Despistar

Rota una loseta de patrulla rival un lado hacia la derecha o hacia la izquierda. Reevalúa el control de las losetas adyacentes y dale la vuelta al marcador de habilidad.



Bomba de humo

Coloca el marcador cubriendo uno de los lados de cualquier loseta de patrulla rival. Todos los exploradores de **ese lado** quedarán anulados. Reevalúa el control en las losetas adyacentes.



Refuerzos

Coloca el marcador en la loseta de patrulla **jugada en este mismo turno**, apuntando a un lado que tenga uno o más exploradores. Este marcador añade dos exploradores extra a ese lado. Luego reevalúa el control en las losetas adyacentes.



Catalejo

Juega una loseta extra de valle o de encuentro. Dale la vuelta al marcador de habilidad.



Diplomacia

Intercambia uno de tus estandartes de una loseta bajo tu control con un estandarte rival en cualquier otra loseta. (ambas losetas pueden volver a cambiar de controlador de forma normal al añadir una loseta de patrulla adyacentemente). Dale la vuelta al marcador de habilidad.



Cuerno de llamada

Juega una loseta de patrulla de tu mano. Roba una nueva loseta y dale la vuelta al marcador de habilidad.



Pergamino mágico

Mueve cualquier loseta de valle o encuentro hasta otra posición. Después reevalúa su control y dale la vuelta al marcador de habilidad.

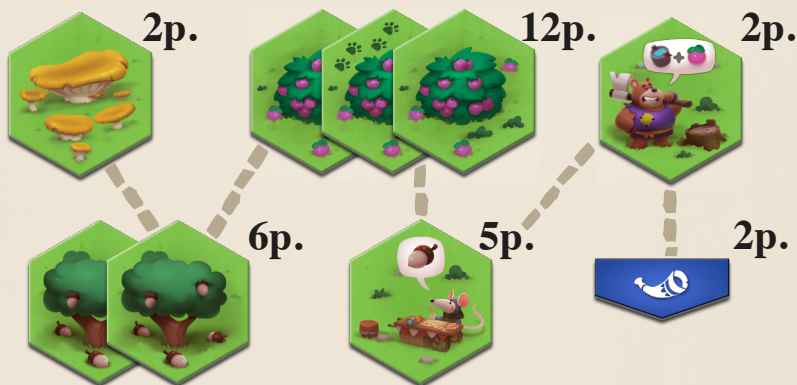
FINAL DE LA PARTIDA Y PUNTUACIÓN

Cuando una de las dos facciones coloca la última loseta de valle, se activa el final de la partida: su rival tiene un último turno en el que podrá jugar la acción “Enviar exploradores”, pero **no podrá usar ninguna habilidad**. La partida se acaba después de este último turno. A continuación, poned frente a vosotros las losetas que controláis y contad los puntos:

- 1 loseta de valle vale **2 puntos**.
- 2 losetas de valle del **mismo recurso**, **6 puntos**.
- 3 losetas de valle del **mismo recurso**, **12 puntos**.
- 1 loseta de encuentro de **1 requerimiento** (👁️) cumplido, **5 puntos**.
- 1 loseta de encuentro de **2 requerimientos** (🗨️) cumplidos, **7 puntos**.

En caso de no cumplir con **todos** los requerimientos de una loseta, ésta vale 2 puntos (una misma loseta de valle puede usarse para cumplir el requisito de varias losetas de encuentro). Además, obtienes 2 puntos por cada habilidad sin usar. La tribu con la mayor puntuación gana la partida. En caso de empate, gana quien tenga más losetas de patrulla en su mano. Si persiste el empate, jugad otra partida.

Recuerda: si usas todas tus losetas de patrulla y aún quedan losetas de valle, éstas deberán ser jugadas hasta agotarse y provocar el final de partida.



Marta puntúa 1 loseta de setas (2 puntos), 2 losetas de bellotas (6 puntos) y 3 losetas de bayas (12 puntos). También ha conseguido la loseta de encuentro del ratón con una bellota como requisito. Como posee al menos 1 loseta de bellota, la loseta de encuentro pasa a valer 5 puntos. El oso (que requiere agua y bayas) tan sólo le hace ganar 2 puntos, ya que controla losetas de bayas, pero no de agua. Conserva una habilidad sin usar que le otorga 2 puntos más, por lo que suma un total de 29 puntos.

EXPANSIÓN: MUROS Y FLORES

Cuando tengáis dominado el juego, incluid la expansión “Muros y flores”. En la preparación, mezclad las fichas y ponedlas en una pila boca abajo al lado de la pila de losetas de valle. Siempre que un jugador **ponga una loseta de valle en juego**, revela una ficha de evento y la coloca encima de la loseta jugada. La forma de colocarla depende del tipo de ficha:

Ficha de muro

Colocadla encima de la loseta en uno de sus lados libres (**No** puede haber una loseta adyacente en el lado elegido). El muro bloquea a los exploradores que se coloquen adyacentes a él y no contarán para evaluar el control de loseta.



Ficha de flores

Simplemente colocad la ficha en la loseta. Al final de la partida, el jugador que controle un **mayor número** de losetas de valle con flores en ellas ganará 5 puntos extra.



Una ficha permanecerá sobre la loseta hasta el final de la partida incluso aunque ésta se vea afectada por una habilidad especial.

CRÉDITOS

Diseño de juego: Óscar Romero • Ilustraciones: Samuel Suarez

Desarrollo de juego, diseño grafico y edición: Sergi Marcet

Agradecimientos del autor:

A Silvia, a Sergi Marcet por su amistad, su gran implicación y confianza en el proyecto, a Xavier Moratonas de Lu2, a la Asociación Ludo, al Burning Proto, R. Knizia y a todas las personas que han probado el juego y que disfrutan jugando.

Agradecimientos del editor:

A todas las personas que me han apoyado a lo largo de estos años; mi familia y amigos. Al círculo Burning Proto, Oscar y Samuel por creer en proyecto, Marta Lluch, Toni Oltra, Jofre Belles, Sergio Hernández, Pierre Rivoire y a Alberto Cano, sin el que este juego no hubiera sido posible.

Un agradecimiento especial a nuestros mecenas:

Abel Molero, Adrià Marcet, Adrián, Adrián Lop, Agustín F. Marín, Albamgarces, Àngels Puigcerver, Alejandra Tassis, Albert i Ona, Alexmoreg, Álvaro Blázquez, Andoni, Ana María Casanova, Arnau Bellés, Artur Pañach, Beeboop, Cay Garrido, Chavi1978, Chylene, Chompy A Tua Mia, Clara Rojas, Comte Estruc, César Hermosín, Cristina Fuentes, Inma Gallardo, Dani Desastre, David Arnaiz, David Heras, David Octane, David Esteve, Diegorookie, EcoMimos, Edurne Ciriaco, Elena Magán, Elena Martínez, elbualdeeva@hotmail.com, Elena2088, Enric Sintes, Enrique Alvo, Erika y Darío Sánchez, Es Tu Turno, Eva Haro, Eva Serrat, FPrivas, Fábio Lima, Gallipato, Gabriel Santamarinas, Gemma Vidal, Generación Hortaleza, Guillermo Longhini, Honolulu, Invedars, Isaac Hidalgo, Ismaelyl@gmail.com, Javier Carballeda, Javi Dogo, Javi B.M., Jesús Martínez, Jessica, Jofre Bellés, Jokin García, Jonathan González, Jonatan Rey, Jordi Sánchez, Jprl9, Joaquín López, Juan García, Juan José Mateos Vivas, Juan Pardo, Juanma Muraday, Keichan Manuel Martínez, Kings, Kordoch, Kolondro, Kothoga, LaGatera, Laura Dalmau, Latroupedemonike, Ludo_looser, Lurdst, Magia de Tinta, Manuel Vega, Mapacheencelo, Marc De Mena, María Rovira, Markus, Matías Soria, Mau, Natchete VB Gamer, Nando Caravaca, Nico Cardona, Noemí Lapresta, Óliver Rivero, Oscareasi, Oscoba, Óscar García, Paolo, Perepau Listosella, Pol Giménez, Quico33, Raulcd, Reivaj, Ricardo Carretero, Ric LZ, Rocket Lemon Games, Rosa Ruiz, Rmrstma, Sergimarfe, Sergio Gómez, Sergio Fernández, Silvia, Tatiana Buen, Tania Baranda, Tekieiya, Toni López, Toni Oltra, Antoni Rovira, Toto, Triforce13, UnasMazmorritas, Vicente Martínez, Wolfito, Xtreme, Xenescal, Ydus, Txykytxyky, 4cubitos.

In Misty Valley, you will take on the role of the **Trailseekers** tribe and the **Berrygnawers** tribe to explore a centuries-old valley, competing for its resources and seeking alliances with other animals that inhabit it. Send out the most suitable patrols and use your special abilities to gain control of the tiles. At the end of the game, these will grant you victory points. The player with the most points wins. **Let the adventure begin!**

COMPONENTS AND GAME SETUP

A 2 Tribe boards

The youngest player chooses a tribe board and places it in front of them on the side they prefer. Their opponent does the same with the remaining board.

B 10 Skill Markers

Find the markers corresponding to your tribe board and place them on it in the appropriate spaces.

C 21 Banner Tokens

Take 10 banner tokens and place them banner-side-up on top of your board (the extra token is a spare, return it to the box).

D 18 Patrol Tiles

Take the 9 patrol tiles of your faction, shuffle them face down, and form a stack in front of you. Draw 3 tiles from your stack without revealing them to your opponent to form your initial hand.

E 8 Encounter Tiles

Shuffle them and form a face-down stack on one side of the table.

F 1 Starting Tile

Place the starting tile in the center of the table.

G 2 Tribe Captains

Place both tribe captains on the starting tile.

H 15 Valley Tiles

Shuffle all the valley tiles face down and randomly return two of them, without revealing them, to the box. Form a face-down stack with the remaining tiles and place them on one side of the table. Then, reveal 2 of them and place them next to the starting tile, on opposite sides. If  footprints appear on any of them, reveal an encounter tile from the encounter pile and place it adjacent to it and the starting tile. Finally, reveal two more tiles and leave them next to the pile.

I 14 Expansion tiles

Place them face down next to the valley pile if you include the "Walls and flowers" expansion (see the last page). If not, leave them in the box.

Everything is now ready to play. **The youngest player starts!**



A

B

C



D



F

G

E



H



I



GAME OBJECTIVE

In Misty Valley, the goal is to score more points than your rival by controlling the most valley tiles and the most advantageous encounter tiles. The more tiles you control of the same resource type, the more points you'll earn. By controlling encounter tiles and fulfilling their requirements, you'll earn extra points. Go for it!

HOW TO PLAY

On your turn, choose one of these two main actions:

Explore:

- Choose one of the two exposed valley tiles or the one on top of the unrevealed pile.
- Place it adjacent to another tile already in play, with at least **one of its sides in full contact**.
- If the chosen tile **has footprints** on it, reveal the top tile from the encounter pile and place it next to it with one of its sides in full contact.
- If you took a visible tile, replace it by revealing the next tile from the pile.



Send Patrols:

- Place one of your three patrol tiles on the board, rotating it as you prefer, with one of its sides in full contact with any other tile.
- Then, draw a new tile from your stack to always have three in hand.

A tile cannot be placed in a space completely surrounded by other tiles; there must be access to it.

Note: Patrol tiles have various purposes: they can conquer other tiles, reinforce control over some, create space for future tiles, or block rival patrols.



CONTROLLING TILES

When adding a tile next to another, check how many explorers from each tribe are in contact with the sides of the adjacent valley or encounter tiles. The tribe with the most explorers around takes control, placing their banner on the tile to indicate it is now in their power. If there was already an opponent's banner, it is flipped to the side of the new dominant faction. In case of a tie in the number of explorers, control does not change. A minimum of 1 explorer adjacent to a tile is needed to control it. If a tile has no explorers around it, no banner can be present; likewise, if at any point all explorers are removed or neutralized, the banner is removed.

Example: Marta (blue faction) plays the "Send Patrols" action and places one of her tiles next to the crystal and mushroom tiles. By outnumbering the rival patrols surrounding the crystal tile (2 against 1), she takes control and flips the banner to her color. She also places another of her banners on the adjacent mushroom tile (1). The control of the acorn tile does not change, as there is a tie (1 against 1).



TYPES OF TILES

Valley Tiles:

There are 5 variants, with 3 copies of each: acorns, mushrooms, crystals, berries, and water (remember that 2 were returned at the beginning to the box). You cannot place a tile in a space that is completely surrounded; there must be access to it.

Encounter Tiles:

These represent inhabitants asking for resources to ally with you. They are controlled following the same rules as valley tiles. In the end, they award more points if you control the valley tile along with the required resources (see "End and Scoring").



The Troubadour Cat requests an acorn and control of another encounter tile at the end of the game.

SPECIAL ACTIONS

On your turn, before or after your main action, you can perform one of these two special actions:

Move Your Captain

You can move your captain to a valley or encounter tile **under your control**. The presence of the captain on the tile **adds +1** to the number of explorers you have controlling that tile. If your opponent takes control of the tile or if the tile is moved, the captain returns to the original tile.

Use a Special Ability

Choose an ability and execute its effect by placing the marker on the affected tile or rotating it as indicated by the ability. Each ability can only be used once per game. An ability cannot move a tile that is completely surrounded by other tiles, nor can you leave one or more tiles separated from the group.

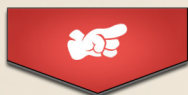
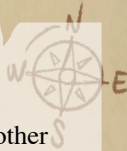
After you have performed a main action and, optionally, a special action, the turn passes to your opponent.

Note: If it is your first game or you want to play a lighter game, you can play without these actions and leave the tribe boards, ability tokens, and captains in the box.

Example: Linus (red faction), before his main action, uses the special ability "Counterorder," which allows him to move any of his previously placed patrol tiles to any location. By doing so, he checks the "abandoned" crystal tile, which in this case undergoes no change. He also checks the tiles he reaches (Troubadour Cat and water tile) and takes control of them by gaining the majority on both, placing a banner on them.



SPECIAL ABILITIES



Counterorder:

Move one of your already played patrol tiles to another position. Then reevaluate the control of the adjacent tiles and the ones it was previously in contact with. Flip the ability marker over.



Mislead

Rotate an opponent's patrol tile one side to the right or left. Then reevaluate the control of the adjacent tiles and flip the ability marker over.



Smoke Bomb

Place the marker covering one of the sides of any opponent's patrol tile. All explorers on **that side** will be nullified. Reevaluate control on adjacent tiles.



Reinforcements

Place the marker on the patrol tile played in the same turn, pointing to a side that has one or more explorers. This marker adds two extra explorers to that side. Then reevaluate control on adjacent tiles.



Spyglass

Play an extra valley or encounter tile. Flip the ability marker over.



Diplomacy

Swap one of your banners from a tile under your control with an opponent's banner on any other tile. (both tiles can change controllers normally by adding an adjacent patrol tile). Flip the ability marker over.



Horn of Calling

Play a patrol tile from your hand. Draw a new tile from your stack and flip the ability marker over.



Magic Scroll

Move any valley or encounter tile to another position. Then reevaluate its control and flip the ability marker over.



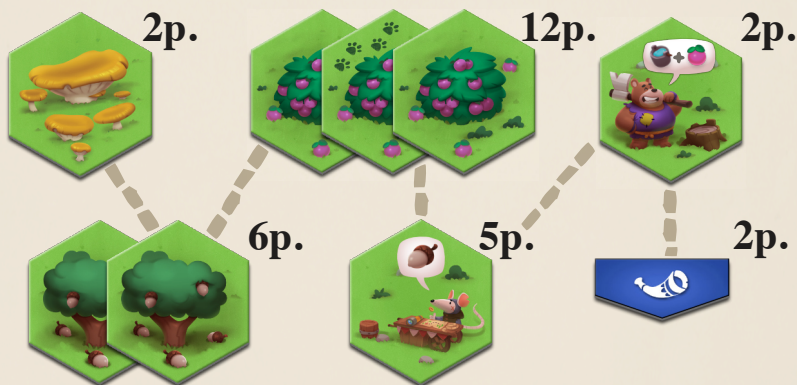
END OF THE GAME AND SCORING

When one of the two factions places the last valley tile, the end of the game is triggered: their opponent has one last turn in which they can play the "Send Explorers" action, but they **cannot use any abilities**. The game ends after this last turn. Next, lay out the tiles you control in front of you and count the points:

- 1 valley tile is worth 2 points.
- 2 valley tiles of the same resource, 6 points.
- 3 valley tiles of the same resource, 12 points.
- 1 encounter tile with 1 requirement (👁️) met, 5 points.
- 1 encounter tile with 2 requirements (👁️👁️) met, 7 points.

If not **all requirements** of a tile are met, it's worth 2 points (the same valley tile can be used to meet the requirement of several encounter tiles). Additionally, you get 2 points for each unused ability. The tribe with the highest score wins the game. In case of a tie, the winner is the one with the most patrol tiles in their hand. If the tie persists, play another game.

Remember: if you use all your patrol tiles and there are still valley tiles available, these must be played until they are exhausted and trigger the end of the game.



Marta scores 1 mushroom tile (2 points), 2 acorn tiles (6 points), and 3 berry tiles (12 points). She also achieved the encounter tile of the mouse with an acorn as a requirement. As she owns at least 1 acorn tile, the encounter tile is worth 5 points. The bear (which requires water and berries) only earns her 2 points, as she controls berry tiles, but not water tiles. She keeps one unused ability which gives her 2 more points, making her total 29 points.

EXPANSION: WALLS AND FLOWERS

When you have mastered the game, include the "Walls and Flowers" expansion. During setup, mix the tokens and place them in a pile face down next to the pile of valley tiles. Whenever a player plays a valley tile, reveals an event token and places it **on top of the played tile**. The way to place it depends on the type of token:

Wall Token

Place it on one of the free sides of the tile (There cannot be an adjacent tile on the chosen side). The wall blocks the explorers placed adjacent to it and they will not count when evaluating tile control.



Flower Token

Simply place the token on the tile. At the end of the game, the player who controls the most valley tiles with flowers on them will gain an extra 5 points.



A token will remain on the tile until the end of the game even if it is affected by a special ability.

CREDITS

Game Design: Óscar Romero • **Art:** Samuel Suarez

Game Development, Graphic Design, and Editing: Sergi Marcet

Author's Acknowledgments:

To Silvia, to Sergi Marcet for their friendship, their great involvement and trust in the project, to Xavier Moratonas from Lu2, to the Ludo Association, the Burning Proto, R. Knizia, and to all the people who have tested the game and enjoy playing it.

Editor's Acknowledgments:

To all the people who have supported me throughout these years; my family and friends. To the Burning Proto group, Óscar and Samuel for believing in the project, Marta Lluch, Toni Oltra, Jofre Belles, Sergio Hernández, Pierre Rivoire, and to Alberto Cano, without whom this game would not have been possible.

A special thanks to all of our backers:

Abel Molero, Adrià Marcet, Adrián, Adrián Lop, Agustín F. Marín, Albamgarces, Àngels Puigcerver, Alejandra Tassis, Albert i Ona, Alexmoreg, Álvaro Blázquez, Andoni, Ana María Casanova, Arnau Bellés, Artur Pañach, Beeboop, Cay Garrido, Chavi1978, Cheyenne, Chompy A Tua Mia, Clara Rojas, Comte Estruc, César Hermosín, Cristina Fuentes, Inma Gallardo, Dani Desastre, David Arnaiz, David Heras, David Octane, David Esteve, Diegorookie, EcoMimos, Edurne Ciriaco, Elena Magán, Elena Martínez, elbauldeeva@hotmail.com, Elena2088, Enric Sintes, Enrique Alvo, Erika y Darío Sánchez, Es Tu Turno, Eva Haro, Eva Serrat, FPrivas, Fábio Lima, Gallipato, Gabriel Santasmarinas, Gemma Vidal, Generación Hortaleza, Guillermo Longhini, Honolulu, Invedars, Isaac Hidalgo, Ismaelyl@gmail.com, Javier Carballeda, Javi Dogo, Javi B.M., Jesús Martínez, Jessica, Jofre Bellés, Jokin García, Jonathan González, Jonatan Rey, Jordi Sánchez, Jpr19, Joaquín López, Juan García, Juan José Mateos Vivas, Juan Pardo, Juanma Muraday, Keichan Manuel Martínez, Kings, Kordoch, Kolondro, Kothoga, La-Gatera, Laura Dalmau, Latroupedemonike, Ludo_looser, Lurdst, Magia de Tinta, Manuel Vega, Mapacheencelo, Marc De Mena, María Rovira, Markus, Matías Soria, Mau, Nachete VB Gamer, Nando Caravaca, Nico Cardona, Noemí Lapresta, Óliver Rivero, Oscaresasi, Oscoba, Óscar García, Paolo, Perepau Listosella, Pol Giménez, Quico33, Raulcd, Reivaj, Ricardo Carretero, Ric LZ, Rocket Lemon Games, Rosa Ruiz, Rmr_stma, Sergi Martín, Sergio Gómez, Sergio Fernández, Silvia, Tatiana Buen, Tania Baranda, Tekieiya, Toni López, Toni Oltra, Antoni Rovira, Toto, Triforce13, UnasMazmorritas, Vicente Martínez, Wolfito, Xtreme, Xenescal, Ydus, Txykytxyky, 4cubitos.

Dans Misty valley, vous incarnerez la tribu **Chaspistes** et la tribu **Mordibaies** pour explorer une vallée centenaire, en compétition pour ses ressources et cherchant des alliances avec les autres animaux qui l'habitent. Envoyez vos patrouilles de manière judicieuse et utilisez vos compétences spéciales pour prendre le contrôle des tuiles représentant cette vallée et ses habitants. A la fin de la partie, ces dernières vous rapporteront des points de victoire. Celui qui en aura acquis le plus sera le vainqueur. **Que l'aventure commence !**

MATÉRIEL ET MISE EN PLACE DE LA PARTIE

A 2 Plateaux de tribu

Le plus jeune joueur choisit un plateau de tribu et le place devant lui du côté qu'il préfère. Son rival fait de même avec celui qui reste.

B 10 Jetons de compétence

Cherchez les jetons visibles sur votre plateau de tribu et placez-les sur les zones correspondantes.

C 21 Jetons étendards

Prenez chacun 10 jetons étendards et placez-les, côté de votre tribu visible, sur votre plateau (le jeton restant est une pièce de rechange et ne servira pas pour la partie).

D 18 Tuiles de patrouille

Prenez les 9 tuiles de patrouille de votre tribu, faces cachées, et mélangez-les pour former une pioche devant vous. Piochez-en trois sans les montrer à votre rival pour former votre main de départ.

E 8 Tuiles de rencontre

Mélangez ces huit tuiles, faces cachées, pour créer une pioche commune accessible aux deux joueurs.

F 1 tuile de départ

Placez cette tuile au centre de la table.

G 2 Capitaines de tribu

Placez les deux capitaines de tribu sur la tuile de départ.

H 15 Tuiles de vallée

Mélanger, face cachée, toutes les tuiles de vallée et retirez-en deux de la partie sans les regarder. Formez une pioche avec les tuiles restantes et placez-la à un endroit accessible aux deux joueurs. Piochez ensuite les deux premières et placez les adjacentes à la tuile de départ sur des bords opposés de celle-ci. Si des empreintes (🐾🐾) sont présentes sur l'une d'entre elles, piochez une tuile de rencontre et placez-la de manière à ce qu'elle soit adjacente à la tuile possédant les empreintes et à la tuile de départ. Enfin, piochez deux autres tuiles et placez-les, faces visibles, près de la pioche.

I 14 Jetons d'extension

Placez-les faces cachées à côté de la pile de vallée si vous incluez l'extension "murs et fleurs" (voir la dernière page). Sinon, laissez-les dans la boîte.

Vous voilà prêts à commencer la partie.

Le plus jeune joueur commence la partie !



A

B

C



D



F

G

E



H



I



OBJECTIF DE LA PARTIE

Dans Misty Valley, l'objectif est d'obtenir plus de points que votre adversaire en contrôlant le plus grand nombre de tuiles de vallée et les tuiles de rencontre les plus appropriées. Plus vous contrôlerez de tuiles d'un même type de ressource, plus vous obtiendrez de points. En contrôlant des tuiles de rencontre et en remplissant leurs exigences, vous obtiendrez des points supplémentaires. En avant !

DÉROULEMENT D'UN TOUR

Lors de votre tour, vous avez le choix entre deux actions principales :

Explorer:

- Choisissez l'une des deux tuiles de vallée visibles ou celle du sommet de la pile.
 - Placez la tuile choisie adjacente à une autre tuile déjà en jeu, en alignant un bord de chacune de ces tuiles.
 - Si la tuile choisie comporte des empreintes, révélez la tuile supérieure de la pile de rencontres et placez-la en contact avec l'un des côtés de la première tuile jouée.
 - Si vous avez pris une tuile face visible, remplacez-la en révélant la suivante de la pile.
- 



Envoyer une patrouille :

- Placez l'une de vos trois tuiles de patrouille sur le plateau, en la faisant pivoter comme vous le souhaitez, pour la mettre en contact avec n'importe quelle autre tuile.
- Ensuite, piochez une nouvelle tuile de votre pile pour toujours en avoir trois en main.

Une tuile ne peut pas être placée dans un espace entièrement entouré par d'autres tuiles ; il doit y avoir un accès à celle-ci.

Notes : Les tuiles de patrouille ont diverses utilisations : elles peuvent conquérir d'autres tuiles, renforcer le contrôle sur certaines, libérer de l'espace pour de futures tuiles ou bloquer les patrouille de l'adversaire.



CONTRÔLE DES TUILES

Lorsque vous ajoutez une tuile à côté d'une autre, vérifiez combien d'explorateurs de chaque tribu sont en contact avec les côtés des tuiles de vallée ou de rencontre adjacentes. La tribu ayant le plus d'explorateurs autour d'une tuile en prend le contrôle en plaçant son étendard sur cette tuile pour indiquer qu'elle est désormais sous son contrôle. Si un étendard de la faction opposée était déjà présent, il sera retourné du côté de la nouvelle faction dominante. En cas d'égalité, le contrôle ne change pas.

Un minimum d'un explorateur adjacent à une tuile est nécessaire pour la contrôler. Si une tuile n'a aucun explorateur autour d'elle, aucun étendard ne peut être présent. De même, si à n'importe quel moment tous les explorateurs sont retirés ou annulés, l'étendard est également retiré.

Marta (faction bleue) joue l'action "Envoyer une patrouille" et place l'une de ses tuiles à côté des tuiles de cristaux et de champignons. En dépassant le nombre d'explorateurs ennemis entourant la tuile de cristaux (2 contre 1), elle en prend le contrôle et retourne l'étendard à sa couleur. Elle place également un autre étendard de sa couleur sur la tuile adjacente de champignons (1). Le contrôle de la tuile de glands ne change pas, car il y a une égalité (1 contre 1).



TYPES DE TUILES

Tuiles de vallée :

Il y a 5 variantes, avec 3 exemplaires de chaque : glands, champignons, cristaux, baies et eau (rappelez-vous que 2 ont été retirés du jeu au départ).

Tuiles de rencontre :

Elles représentent des habitants en quête de ressources pour s'allier à vous. Elles sont contrôlées en suivant les mêmes règles que les tuiles de vallée.

À la fin de la partie, elles rapportent plus de points si vous contrôlez une tuile de vallée avec les ressources requises (voir FIN DE LA PARTIE ET SCORE).



Le chat ménestrel demande des glands et le contrôle d'une autre tuile de rencontre à la fin de la partie.

ACTIONS SPÉCIALES

Lors de votre tour, avant ou après votre action principale, vous pouvez effectuer l'une de ces deux actions spéciales :

Déplacer votre capitaine

Vous pouvez déplacer votre capitaine vers une tuile de vallée ou de rencontre **sous votre contrôle**. La présence du capitaine sur la tuile **ajoute +1** au nombre d'explorateurs pour le contrôle de cette tuile. Si votre adversaire vous prend le contrôle de la tuile ou si celle-ci est déplacée, le capitaine retourne à la tuile de départ.

Utiliser une compétence spéciale

Choisissez une compétence et exécutez son effet en plaçant le jeton sur la tuile concernée ou en le retournant conformément aux règles de son utilisation (voir ci-après). Chaque compétence ne peut être utilisée qu'une fois par partie. Une compétence ne peut pas déplacer une tuile entièrement entourée par d'autres tuiles, ni créer une situation dans laquelle une ou plusieurs tuiles sont laissées séparées du groupe.

Après avoir effectué une action principale, et éventuellement une action spéciale, le tour passe à votre adversaire.

Note: Si c'est votre première partie ou si vous préférez jouer une partie moins complexe, vous pouvez jouer en vous passant de ces actions et en laissant les plateaux de tribu, les jetons de compétence et les capitaines dans la boîte.

Linus (faction rouge), avant son action principale, utilise la compétence spéciale "Contre-ordre", qui lui permet de déplacer n'importe où sa tuile de patrouille précédemment placée. Après l'avoir fait, il vérifie la tuile de cristaux "abandonnée", qui dans ce cas ne subit aucune modification. Il vérifie également les tuiles qu'il atteint (ménestrel et tuile d'eau) et les prend sous son contrôle en obtenant la majorité dans les deux cas, plaçant un étendard sur chacune.



COMPÉTENCES SPÉCIALES



Contre-ordre:

Déplacez l'une de vos tuiles de patrouille déjà jouée vers n'importe quelle autre position. Réévaluez ensuite le contrôle des tuiles adjacentes à la nouvelle position et de celles avec lesquelles elle était précédemment en contact. Retournez le jeton de compétence.



Feinte

Réorientez une tuile de patrouille adverse d'un côté vers la droite ou vers la gauche. Retournez le jeton de compétence. Réévaluez le contrôle des tuiles adjacentes.



Fumigène

Placez le jeton de compétence pour couvrir l'un des côtés de n'importe quelle tuile de patrouille adverse. Tous les éclaireurs de **ce côté** seront annulés. Réévaluez le contrôle des tuiles adjacentes.



Renforts

Placez le jeton sur une tuile de patrouille jouée ce tour-ci, pointant vers un côté qui a un ou plusieurs explorateurs. Ce jeton ajoute deux explorateurs supplémentaires à ce côté de la patrouille. Ensuite, réévaluez le contrôle des tuiles adjacentes.



Longue-vue

Jouez une tuile de vallée ou de rencontre supplémentaire. Retournez le jeton de compétence.



Diplomatie

Échangez l'une de vos bannières d'une tuile sous votre contrôle avec une bannière adverse sur n'importe quelle autre tuile (Les deux tuiles peuvent à nouveau changer de contrôle de manière normale en ajoutant une tuile de patrouille adjacente à celles-ci).



Corne d'appel

Jouez une tuile de patrouille de votre main. Ensuite, piochez une nouvelle tuile de patrouille de votre pile et retournez le jeton de compétence.



Parchemin magique

Déplacez n'importe quelle tuile de vallée ou de rencontre vers une autre position. Réévaluez ensuite son contrôle et retournez le jeton de compétence.



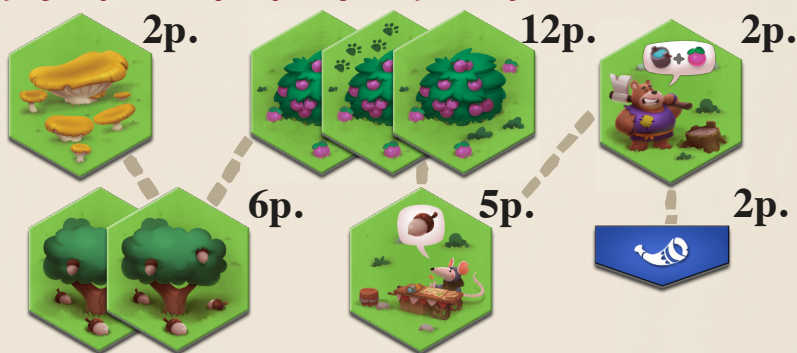
FIN DE LA PARTIE ET SCORE

Lorsque l'une des deux factions place la dernière tuile de vallée, la fin de la partie est déclenchée : son adversaire a un dernier tour pendant lequel il pourra jouer l'action "Envoyer des éclaireurs", mais ne pourra pas utiliser de compétence. La partie se termine après ce dernier tour. Ensuite, placez devant vous les tuiles que vous contrôlez et comptez les points de la manière suivante :

- 1 tuile de vallée vaut 2 points.
- 2 tuiles de vallée de la même ressource, 6 points.
- 3 tuiles de vallée de la même ressource, 12 points.
- 1 tuile de rencontre avec 1 exigence (👁️) remplie, 5 points.
- 1 tuile de rencontre avec 2 exigences (👁️👁️) remplies, 7 points.

Si vous ne remplissez pas **toutes** les exigences d'une tuile de rencontre, elles vaudront 2 points (une même tuile de vallée peut être utilisée pour satisfaire l'exigence de plusieurs tuiles de rencontre). De plus, vous obtenez 2 points pour chaque compétence non utilisée. La tribu avec le score le plus élevé gagne la partie. En cas d'égalité, le joueur ayant le plus de tuiles de patrouille en main gagne. Si l'égalité persiste, jouez une autre partie.

Rappelez-vous : si vous utilisez toutes vos tuiles de patrouille et qu'il reste encore des tuiles de vallée disponibles, celles-ci devront être jouées jusqu'à épuisement pour provoquer la fin de la partie.



Marta compte 1 tuile de champignons (2 points), 2 tuiles de glands (6 points) et 3 tuiles de baies (12 points). Elle a également obtenu la tuile de rencontre du rat avec un gland comme exigence. Comme elle possède au moins 1 tuile de glands, la tuile de rencontre vaut 5 points. L'ours (qui nécessite de l'eau et des baies) ne lui fait gagner que 2 points, car elle contrôle des tuiles de baies, mais pas d'eau. Elle conserve une compétence non utilisée qui lui accorde 2 points supplémentaires, ce qui fait un total de 29 points.

EXTENSION : MURS ET FLEURS

Lorsque vous maîtriserez le jeu, incluez l'extension "Murs et Fleurs". Pendant la préparation, mélangez les jetons de l'extension et formez une pile face cachée à côté de la pioche de tuiles de vallée. Chaque fois qu'une tuile de vallée **est jouée**, révélez un jeton de l'extension et placez-le **sur la tuile jouée**. La manière de le placer dépend du type de jeton :

Jeton de Mur

Placez-le sur l'un des côtés libres de la tuile (il ne peut pas y avoir une tuile adjacente sur le côté choisi). Le mur bloque les explorateurs qui sont placés adjacents à lui et ils ne seront pas comptés pour évaluer le contrôle de la tuile.



Jeton de Fleurs

Placez le jeton sur la tuile. À la fin de la partie, le joueur qui contrôle le plus grand nombre de tuiles de vallée avec des fleurs dessus gagnera 5 points supplémentaires.



Un jeton restera sur la tuile jusqu'à la fin de la partie, même si celle-ci est affectée par une compétence spéciale.

CRÉDITS

Conception du jeu : Óscar Romero • Illustrations: Samuel Suarez
Développement du jeu, conception graphique et édition : Sergi Marcet

Remerciements de l'auteur

à Silvia, à Sergi Marcet pour son amitié, son implication importante et sa confiance dans le projet, à Xavier Moratonas de Lu2, à l'Association Ludo, au Burning Proto, à R. Knizia et à toutes les personnes qui ont testé le jeu et qui prennent plaisir à jouer.

Remerciements de l'éditeur

À toutes les personnes qui m'ont soutenu; ma famille et mes amis. Au cercle Burning Proto, à Óscar et Samuel pour avoir cru dans le projet, à Marta Lluch, Toni Oltra, Jofre Belles, Sergio Hernández, Pierre Rivoire et à Alberto Cano, sans qui ce jeu n'aurait pas été possible.

Un remerciement special a tous nos mecenes

Abel Molero, Adrià Marcet, Adrián, Adrián Lop, Agustín F. Marín, Albamgarces, Àngels Puigcerver, Alejandra Tassis, Albert i Ona, Alexmored, Álvaro Blázquez, Andoni, Ana María Casanova, Arnau Bellés, Artur Pañach, Beeboop, Cay Garrido, Chavi1978, Cheyenne, Chompy A Tua Mia, Clara Rojas, Comte Estruc, César Hermosín, Cristina Fuentes, Inma Gallardo, Dani Desastre, David Arnaiz, David Heras, David Octane, David Esteve, Diegorookie, EcoMimos, Edurne Ciriaco, Elena Magán, Elena Martínez, elbauldeeva@hotmail.com, Elena2088, Enric Sintes, Enrique Alvo, Erika y Darío Sánchez, Es Tu Turno, Eva Haro, Eva Serrat, FPrivas, Fábio Lima, Gallipato, Gabriel Santasmarinas, Gemma Vidal, Generación Hortaleza, Guillermo Longhini, Honolulu, Invedars, Isaac Hidalgo, Ismaelyl@gmail.com, Javier Carballada, Javi Dogo, Javi B.M., Jesús Martínez, Jessica, Jofre Bellés, Jokin García, Jonathan González, Jonatan Rey, Jordi Sánchez, Jprl9, Joaquín López, Juan García, Juan José Mateos Vivas, Juan Pardo, Juanma Muraday, Keichan Manuel Martínez, Kings, Kordoch, Kolondro, Kothoga, La Gatera, Laura Dalmau, Latroupedemonike, Ludo_looser, Lurdst, Magia de Tinta, Manuel Vega, Mapacheencelo, Marc De Mena, María Rovira, Markus, Matías Soria, Mau, Nachete VB Gamer, Nando Caravaca, Nico Cardona, Noemí Lapresta, Óliver Rivero, Oscareasasi, Oscoba, Óscar García, Paolo, Perepau Listosella, Pol Giménez, Quico33, Raulcd, Reivaj, Ricardo Carretero, Ric LZ, Rocket Lemon Games, Rosa Ruiz, Rmr_stma, Sergi Martín, Sergio Gómez, Sergio Fernández, Silvia, Tatiana Buen, Tania Baranda, Tekieiya, Toni López, Toni Oltra, Antoni Rovira, Toto, Triforce13, UnasMazmorritas, Vicente Martínez, Wolfito, Xtreme, Xenescal, Ydus, Txykytxyky, 4cubitos.

A Misty Valley, adoptareu el paper de les tribus **Buscarastres** i **Rose-gamores** per explorar una vall centenària, competint pels seus recursos i buscant aliances amb altres animals que l'habiten. Envieu les patrulles més convenients i feu servir les vostres habilitats especials per controlar les rajoles. Al final de la partida, aquestes us atorgaran punts de victòria. Qui aconsegueixi més punts guanyarà. **Que comenci l'aventura!**

COMPONENTS I PREPARACIÓ DE LA PARTIDA

A 2 Taulers de tribu

La persona més jove tria un taulell de tribu i el posa davant seu del costat que vulgui. El seu rival fa el mateix amb l'altre.

B 10 Marcadors d'habilitat

Cerqueu els marcadors corresponents al vostre taulell de tribu i col·loqueu-los sobre ell als espais apropiats.

C 21 Fitxes d'estandard

Agafeu 10 fitxes d'estandard i col·loqueu-les pel revers de la vostra tribu sobre el vostre taulell (la fitxa sobrant és de recanvi, torneu-la a la caixa).

D 9 Rajoles de patrulles

Agafeu les 9 rajoles de patrulla de la vostra facció, barregeu-les cara avall i formeu una pila davant vostre. Traieu 3 rajoles de la vostra pila sense revelar-les al rival per formar la vostra mà inicial.

E 18 Rajoles de trobades

Barregeu-les i formeu una pila cap avall a un costat de la taula.

F 1 Rajola inicial

Poseu la rajola inicial al centre de la taula.

G 2 Capitans de tribu

Col·loqueu tots dos capitans de tribu sobre la rajola inicial.

H 15 Rajoles de vall

Barregeu cap avall totes les rajoles de vall i torneu a l'atzar dues d'elles, sense revelar-les, a la caixa. Formeu una pila boca avall amb les rajoles restants i col·loqueu-les a un costat de la taula. A continuació, reveleu-ne 2 i col·loqueu-les al costat de la rajola inicial, en costats oposats. Si apareixen petjades (🐾🐾) en alguna, reveleu de la pila de trobades una rajola i col·loqueu-la adjacentment a aquesta i a la inicial. Finalment, reveleu dues rajoles més i deixeu-les al costat de la pila.

I 14 Fitxes d'expansió

Poseu-les boca avall al costat de la pila de vall si incloeu l'expansió "murs i flors" (vegeu la darrera pàgina). Si no, deixeu-les a la caixa. Ja ho teniu tot a punt per jugar. **La persona més jove comença!**



A

B

C



D



F

G

E



H



I



OBJECTIU DEL JOC

A Misty Valley, l'objectiu és aconseguir més punts que el vostre rival, controlant el nombre més gran de rajoles de vall i les rajoles de trobada més convenients. Com més rajoles controleu del mateix tipus de recurs, més punts obtindreu. Controlant rajoles de trobada i complint els seus requisits, aconseguireu punts extrems. **Endavant!**

COM JUGAR

En el vostre torn, trieu una d'aquestes dues accions principals:

Explorar:

- Seleccioneu una de les dues rajoles de vall que estan al descobert o la que està a la part superior de la pila sense revelar.
- Col·loqueu-la adjacent a una altra rajola ja en joc, amb almenys un dels seus costats en **ple contacte**.
- Si la rajola triada té **petjades** en ella, reveleu la rajola superior de la pila de trobada i col·loqueu-la al costat d'aquesta amb un dels seus costats en ple contacte.



- Si heu agafat una rajola ja visible, substituïu-la revelant la següent de la pila.

Enviar patrulles:

- Situeu una de les vostres tres rajoles de patrulla al tauler, girant-la com vulgueu, amb un dels seus costats en **ple contacte** amb qualsevol altra.
- Després, robeu una nova rajola de la vostra pila per tenir tres a la mà.

No es pot col·locar una rajola en un espai completament envoltat d'altres rajoles; ha d'existir un accés a aquesta.

Nota: Les rajoles de patrulla tenen diversos propòsits: poden conquerir altres rajoles, reforçar el control sobre alguna, obrir espai per a futures rajoles o bloquejar patrulles rivals.



□ □ □ □ □

TIPUS DE RAJOLES

Rajoles de vall:

Hi ha 5 variants, amb 3 còpies de cadascuna: glans, bolets, cristalls, mores i aigua (recordeu que 2 es van retornar a l'inici).

Rajoles de trobada:

Representen habitants que us demanen recursos per aliar-se amb vosaltres. Es controlen seguint les mateixes regles que les rajoles de vall. Al final, atorguen més punts si controleu la rajola de vall juntament amb els recursos requerits (vegeu "Final i puntuació").



ACCIONS ESPECIALS

En el vostre torn, abans o després de la vostra acció principal, podeu realitzar una d'aquestes dues accions especials:

Moure el vostre capità

Podeu moure el vostre capità a una rajola de vall o d'encontre que es **trobi sota el vostre control**. La presència del capità en la rajola **suma +1** al nombre d'exploradors que teniu controlant aquesta rajola. Si el vostre rival us prengué el control de la rajola o aquesta es mogué, el capità torna a la rajola inicial.

Fer servir una habilitat especial

Trieu una habilitat i executeu el seu efecte col·locant el marcador a la rajola afectada o girant-lo segons indiqui l'habilitat. Cada habilitat només pot ser utilitzada una vegada per partida. Una habilitat no pot moure una rajola que estigui totalment envoltada d'altres rajoles, ni en cap cas es pot deixar una o més rajoles separades del conjunt.

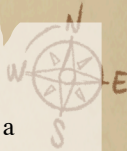
Després d'haver realitzat una acció principal i, opcionalment, una acció especial, el torn passa al vostre rival.

Nota: Si és la vostra primera partida o voleu jugar una partida més fàcil, podeu jugar prescindint d'aquestes accions i deixant els taulers de tribu, fitxes d'habilitat i capitans a la caixa.

En Linus (facció vermella), abans de la seva acció principal, fa servir l'habilitat especial "Contraordre", que li permet moure a qualsevol lloc la seva rajola de patrulla jugada anteriorment. En fer-ho, reavalua la rajola de cristalls "abandonada", que en aquest cas no pateix cap modificació. També comprova les rajoles a les quals arriba (gat trobador i rajola d'aigua) i passen al seu control en obtenir la majoria en ambdues, col·locant una bandera a elles.



HABILITATS ESPECIALS



Contraordre

Mou una de les teves rajoles de patrulla ja jugades a una altra posició. Després reavalua el control de les rajoles adjacents i gira el marcador d'habilitat.



Despistar

Gira una rajola de patrulla rival un costat cap a la dreta o cap a l'esquerra. Reavalua el control de les rajoles adjacents i gira el marcador d'habilitat.



Bomba de fum

Col·loca el marcador cobrint un costat de qualsevol rajola de patrulla rival. Tots els exploradors **d'aquest costat** quedaran anul·lats. Reavalua el control de les rajoles adjacents.



Reforços

Col·loca el marcador en la rajola de patrulla **jugada en aquest mateix torn**, apuntant a un costat que tingui un o més exploradors. Aquest marcador afegeix dos exploradors més a aquest costat. Després reavalua el control en les rajoles adjacents.



Allargavista

Juga una rajola extra de vall o de trobada. Gira el marcador d'habilitat.



Diplomàcia

Intercanvia una de les teves banderes d'una rajola sota el teu control amb una bandera rival en qualsevol altra rajola (ambdues rajoles poden tornar a canviar de controlador de forma normal en afegir una rajola de patrulla adjacentment). Gira el marcador d'habilitat.



Corn de crida

Juga una rajola de patrulla de la teva mà. Roba una nova rajola i gira el marcador d'habilitat.



Pergamí màgic

Mou qualsevol rajola de vall o de trobada fins a una altra posició. Després reavalua el control i gira el marcador d'habilitat.



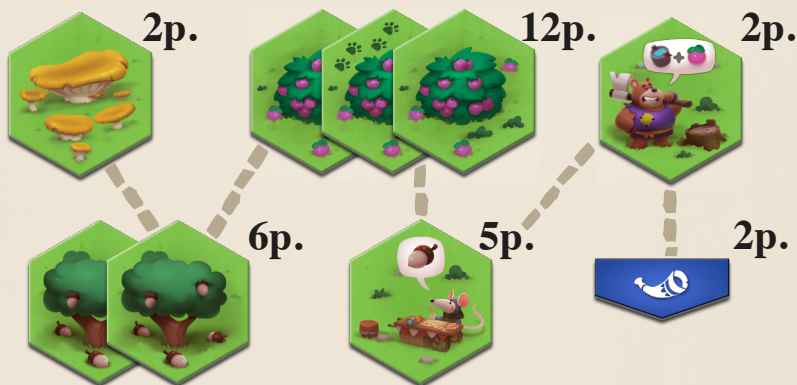
FINAL DE LA PARTIDA I PUNTUACIÓ

Quan una de les dues faccions col·loca l'última rajola de vall, s'activa el final de la partida: el seu rival té un últim torn en què podrà jugar l'acció "Enviar exploradors", però **no podrà fer servir cap habilitat**. La partida acaba després d'aquest últim torn. A continuació, poseu davant vostre les rajoles que controleu i compteu els punts:

- **1 rajola de vall val 2 punts.**
- **2 rajoles de vall del mateix recurs, 6 punts.**
- **3 rajoles de vall del mateix recurs, 12 punts.**
- **1 rajola de trobada d'1 requisit (👁️) complet, 5 punts.**
- **1 rajola de trobada de 2 requisits (👁️👁️) complets, 7 punts.**

En cas de no complir amb **tots** els requisits d'una rajola, aquesta val 2 punts (una mateixa rajola de vall pot ser utilitzada per complir el requisit de diverses rajoles de trobada). A més, obteniu 2 punts per cada habilitat sense usar. La tribu amb la puntuació més gran guanya la partida. En cas d'empat, guanya qui tingui més rajoles de patrulla a la mà. Si encara hi ha empat, jogueu una altra partida.

Recorda: si utilitzes totes les teves rajoles de patrulla i encara queden rajoles de vall, aquestes hauran de ser jugades fins a exhaurir-se i provocar la fi de la partida.



La Marta puntua 1 rajola de bolets (2 punts), 2 rajoles de glans (6 punts) i 3 rajoles de mores (12 punts). També ha aconseguit la rajola de trobada del ratolí amb un gla com a requisit. Com que posseeix com a mínim 1 rajola de gla, la rajola de trobada passa a valdre 5 punts. L'ós (que requereix aigua i mores) només li fa guanyar 2 punts, ja que controla rajoles de mores, però no d'aigua. Conserva una habilitat sense usar que li atorga 2 punts més, pel que suma un total de 29 punts.

EXPANSIÓ: MURS I FLORS

Quan tingueu dominat el joc, incloeu l'expansió "Murs i flors". En la preparació, barregeu les fitxes i poseu-les en una pila cap avall al costat de la pila de rajoles de vall. Sempre que un jugador **posi una rajola de vall** en joc, revela una fitxa d'esdeveniment i la col·loca sobre la rajola jugada. La forma de col·locar-la depèn del tipus de fitxa:

Fitxa de mur

Col·loqueu-la sobre la rajola en un dels seus costats lliures (No pot haver-hi una rajola adjacent en el costat triat). El mur bloqueja els exploradors que es col·loquin adjacents a ell i no comptaran per avaluar el control de rajola.



Fitxa de flors

Simplement col·loqueu la fitxa sobre la rajola. Al final de la partida, el jugador que controlï un **major nombre** de rajoles de vall amb flors en elles guanyarà 5 punts més.



Una fitxa romandrà sobre la rajola fins al final de la partida, fins i tot si aquesta es veu afectada per una habilitat especial.

CRÈDITS

Disseny de joc: Óscar Romero • **Il·lustracions:** Samuel Suarez

Desenvolupament de joc, disseny gràfic i edició: Sergi Marcet

Agraïments de l'autor:

A Silvia, a Sergi Marcet per la seva amistat, la seva gran implicació i confiança en el projecte, a Xavier Moratonas de Lu2, a l'Associació Ludo, al Burning Proto, R. Knizia i a totes les persones que han provat el joc i que gaudeixen jugant.

Agraïments de l'editor:

A totes les persones que m'han recolzat al llarg d'aquests anys; la meua família i amics. Al cercle Burning Proto, Óscar i Samuel per creure en el projecte, Marta Lluch, Toni Oltra, Jofre Belles, Sergio Hernández, Pierre Rivoire i a Alberto Cano, sense el qual aquest joc no hauria estat possible.

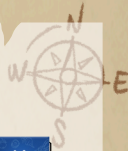
Un agraïment especial als nostres mecenes:

Abel Molero, Adrià Marcet, Adrián, Adrián Lop, Agustín F. Marín, Albamgarces, Àngels Puigcerver, Alejandra Tassis, Albert i Ona, Alexmoreg, Álvaro Blázquez, Andoni, Ana María Casanova, Arnau Bellés, Artur Pañach, Beeboop, Cay Garrido, Chavi1978, Cheyenne, Chompy A Tua Mia, Clara Rojas, Comte Estruc, César Hermosín, Cristina Fuentes, Inma Gallardo, Dani Desastre, David Arnaiz, David Heras, David Octane, David Esteve, Diegorookie, EcoMimos, Edurne Ciriaco, Elena Magán, Elena Martínez, elbualdeeva@hotmail.com, Elena2088, Enric Sintès, Enrique Alvo, Erika y Darío Sánchez, Es Tu Turno, Eva Haro, Eva Serrat, FPrivas, Fábio Lima, Gallipato, Gabriel Santamarinas, Gemma Vidal, Generación Hortaleza, Guillermo Longhini, Honolulu, Invedars, Isaac Hidalgo, Ismaelyl@gmail.com, Javier Carballeda, Javi Dogo, Javi B.M., Jesús Martínez, Jessica, Jofre Bellés, Jokin García, Jonathan González, Jonatan Rey, Jordi Sánchez, Jprl9, Joaquín López, Juan García, Juan José Mateos Vivas, Juan Pardo, Juanma Muraday, Keichan Manuel Martínez, Kings, Kordoch, Kolondro, Kothoga, La-Gatera, Laura Dalmáu, Latroupedemonike, Ludo_looser, Lurdst, Magia de Tinta, Manuel Vega, Mapacheencelo, Marc De Mena, María Rovira, Markus, Matías Soria, Mau, Nachete VB Gamer, Nando Caravaca, Nico Cardona, Noemí Lapresta, Óliver Rivero, Oscareasasi, Oscoba, Óscar García, Paolo, Perepau Listosella, Pol Giménez, Quico33, Raulcd, Reivaj, Ricardo Carretero, Ric LZ, Rocket Lemon Games, Rosa Ruiz, Rmr_stma, Sergimarfe, Sergio Gómez, Sergio Fernández, Silvia, Tatiana Buen, Tania Baranda, Tekieiya, Toni López, Toni Oltra, Antoni Rovira, Toto, Triforce13, UnasMazmorritas, Vicente Martínez, Wolfito, Xtreme, Xenescal, Ydus, Txykytxyky, 4cubitos.

REGISTRO DE PARTIDAS • GAMING REGISTRY REGISTRE DES PARTIES • REGISTRE DE PARTIDES

FECHA • DATE • DATA	JUGADOR • PLAYER • JOUEUR		JUGADOR • PLAYER • JOUEUR	
/ /				
/ /				
/ /				
/ /				
/ /				
/ /				
/ /				
/ /				

FECHA • DATE • DATA	JUGADOR • PLAYER • JOUEUR		JUGADOR • PLAYER • JOUEUR	
/ /				
/ /				
/ /				
/ /				
/ /				
/ /				
/ /				



FECHA·DATE·DATA	JUGADOR·PLAYER·JOUER		JUGADOR·PLAYER·JOUER	
/ /				
/ /				
/ /				
/ /				
/ /				
/ /				
/ /				

FECHA·DATE·DATA	JUGADOR·PLAYER·JOUER		JUGADOR·PLAYER·JOUER	
/ /				
/ /				
/ /				
/ /				
/ /				
/ /				
/ /				



Visit us at • Visitanos en • Visitez-nous sur • Visiteu-nos a
www.grumlingames.com  [grumlin_games](https://www.instagram.com/grumlin_games)