

# EINE KLEINE STRATEGIEANALYSE

von **Manfred Kries** (bearbeitete und ergänzte Version)

## VORWORT

Läuft man in der ersten Partie noch ein wenig ziellos hin und her, so bietet das muntere Abenteuerspiel Valdora auf den zweiten Blick erstaunlichen Tiefgang. Hilfreich sind die zuvor gemachten Erfahrungen, aber vor allem die Kenntnis der Kartenverteilung und die Möglichkeiten, die das Spielsystem anbietet. Der größte „Aha“-Effekt war für mich, dass man auch **ohne oder mit nur einem zusätzlichen** Ausrüstungsgegenstand erfolgreich spielen kann. Im Folgenden habe ich die verschiedenen Strategieansätze zusammengetragen und kommentiert. Sie basieren alle darauf, dass ein Spieler mit ausreichend Silber ausgerüstet Aufträge kaufen geht und wenn nötig, nach einem zwischenzeitlichen Besuch der Silbermine, weiter sucht und kauft, bis er das entsprechende gefunden hat. Denn nur so lässt sich der Zufallsfaktor der Bücher ausreichend minimieren.

## DIE VERSCHIEDENEN STRATEGIEN

### 1) Silber

—> *Ausrüstung: keine weitere nötig*

Gleich zu Beginn versuchen, drei Silberaufträge zu bekommen. Alle drei auf einmal erledigen. Weitere zwei bis drei Silberaufträge suchen und Werkstatt sichern. Den Rest des Spiels so viele Silberaufträge wie möglich kaufen.

Ggf. mit dem Erfüllen der letzten ein oder zwei Silberaufträgen warten, um später – wenn die silbernen Handwerker weg sind – andersfarbige Handwerker dafür bekommen zu können.

—> *Ergänzung: Gold oder verschiedene Handwerkerfarben*

### 2) Gold

—> *Ausrüstung: Karren oder Pferd*

Gleich zu Beginn einen Karren oder ein Pferd suchen, kaufen und anschließend immer zwei Goldaufträge auf einmal erledigen.

Im späteren Spielverlauf wird das doppelte Hafelfeld wichtig. Wenn sich keiner für Gold interessiert, lohnt es sich auch später im Spiel noch auf Gold zu gehen.

Wenn Mitspieler auf große Aufträge gehen, besteht später eine gute Chance, für Goldaufträge andersfarbige Handwerkerplättchen zu bekommen.

—> *Ergänzung: Silber, große Aufträge (nur: Rot-Blau-Gold) oder Rot*

### 3) Handwerker A

—> *Ausrüstung: alles*

Man kauft sich für jede verschiedene Auftragsfarbe direkt vorher nur den einen benötigten Ausrüstungsgegenstand und erledigt danach den Auftrag. Bei jedem weiteren Aufladen von Edelsteinen immer Gold mit aufladen, auf dem Weg nur den nächsten benötigten Ausrüstungsgegenstand kaufen und anschließend den entsprechenden Auftrag erfüllen, usw.

—> *Ergänzung: Gold oder große Aufträge*

### 4) Handwerker B

—> *Ausrüstung: Karren (und/oder Pferd)*

Gleich zu Beginn einen Karren oder ein Pferd suchen, kaufen und anschließend versuchen, so viele verschiedene Handwerkerfarben wie möglich zusammen zu bekommen. Rot und Gold sowie Blau und Violett direkt nacheinander erledigen. Mit Karren und Pferd spart man einige Züge zum Aufladen. Interessanter ist es aber u. U. bei Gelegenheit zwei Aufträge der gleichen Farbe in Rot, Blau, Grün oder Violett zu erledigen. Man sorgt dann dafür, dass nicht jeder einen Handwerker dieser Farbe bekommen kann und bekommt als kleine Belohnung noch die 5 Punkte für die Werkstatt. Nicht vergessen: Für die verschiedenen Handwerkerfarben sind 50 bis 70 Punkte realistisch.

Diese Strategie ist am stärksten bei drei Spielern.

—> *Ergänzung: Gold oder große Aufträge (nur: Rot-Blau-Gold)*

### 5) Große Aufträge

—> *Ausrüstung: alles*

Gleich zu Beginn nach großen Aufträgen suchen, bis man zumindest zwei – besser drei – gefunden hat. Dann einen Karren (oder ein Pferd) suchen und kaufen. Das nächste Mal mit zwei aufgeladenem Gold zwei Ausrüstungen kaufen – darunter das Pferd (oder den Karren). Das nächste Mal mit drei aufgeladenen Gold Ausrüstungen kaufen gehen. Dann sollte man in überschaubarer Zeit nahezu alle Ausrüstungen zur Verfügung haben. Es ist möglich zwei große Aufträge auf einmal zu erledigen aber nicht unbedingt nötig. Man sollte zumindest drei große Aufträge erfüllen, damit sich die ganze Ausrüstung lohnt, besser aber vier oder fünf.

Besonders interessant sind die beiden Aufträge mit der Kombination Rot-Blau-Gold. Sie lassen sich am einfachsten erledigen, alleine deshalb sollte man sie nicht den anderen überlassen.

—> *Ergänzung: Gold oder verschiedene Handwerkerfarben*

### 6) Kurze Farbe

—> *Ausrüstung: Karren, Pferd oder Ausrüstung dieser Farbe*

Findet man gleich zu Beginn beim Blättern bereits entweder zwei rote, grüne, blaue oder zwei violette Aufträge, lohnt es sich auf diese Farbe zu konzentrieren. Nachdem man sich die Werkstatt gesichert hat, erledigt man idealerweise mindestens zwei weitere Aufträge dieser Farbe. Allerspätestens der insgesamt fünfte Auftrag bringt einen Handwerker einer anderen Farbe und bringt also 20 Extrapunkte in einem Zug.

Ein positiver Nebeneffekt ist hier, dass einige Mitspieler wahrscheinlich bei den Handwerkerplättchen dieser Farbe leer ausgehen. Eventuell bietet sich Grün besonders an, denn aufgrund der isolierten Lage des Zielhauses werden grüne Aufträge oft erst später verfolgt.

—> *Ergänzung: Gold oder große Aufträge (nur: Rot-Blau-Gold)*

### 7) Werkstätten

—> *Ausrüstung: Karren und Pferd*

Gleich zu Beginn Karren und Pferd suchen und kaufen.

Anschließend versuchen, so viele 5 Punkte-Werkstätten wie möglich zu bekommen. Auf diese Weise kommt man an einige der verschiedenfarbigen Handwerkerplättchen ran und stört damit die Mitspieler. Dieses ist eine der schwächeren Strategien

—> *Ergänzung: Gold*

## ERGÄNZUNGSSTRATEGIEN

Die Erfahrungen zeigen, dass Spezialisierung einen fast bis zum Ziel führt. Ein rechtzeitiges Umschalten auf eine gute Ergänzungsstrategie macht dann den Unterschied.

Das bedeutet, man sollte idealerweise parallel etwas vorbereiten, so dass man im letzten Viertel des Spiels immer noch gut punkten kann und nicht verhungert. Denn selbst alle zwölf Silberaufträge zu erfüllen, garantiert allein noch keinen Spielsieg.

Also eine Richtung **konsequent** verfolgen und dann noch in einem anderen Bereich gut punkten oder den Mitspieler daran hindern.

Ein Verhältnis von ungefähr **75% Spezialisierung und 25% Ergänzung** hat sich in unseren Runden bewährt.

Die Ergänzungsstrategie muss aber nicht zwangsweise gegen Ende des Spiels erfolgen, es bieten sich oft schon früher lukrative Möglichkeiten an. Dabei aber unbedingt aufpassen, denn Tempoverlust ist für einige Strategien heikel.

Am schlechtesten läuft es, wenn man sich in allen Bereichen gleichzeitig versucht – dann setzt man sich sozusagen zwischen alle Stühle.

Fehlen am Schluss einzelne Handwerkerfarben, kann man sich zu meist mit Gold- oder manchmal sogar Silberaufträgen andere Handwerkerfarben besorgen, die man bisher noch nicht hatte. Das bietet nette Optionen in den letzten Runden, wenn man den richtigen Moment abpasst.

## WEITERE ERKENNTNISSE UND FAZIT

Aufträge zuerst zu kaufen und sich dann für eine Strategie mit den entsprechenden Ausrüstungsgegenständen zu entscheiden, hat sich bewährt.

Je früher man damit beginnt Aufträge zu erledigen, desto bessere Bedingungen hat man, weil überall noch reichlich Edelsteine ausliegen.

Da man ja jederzeit nach seinen eigenen erledigten Aufträgen schauen kann und beim Gegner einiges offen liegt, kann man oft an den Kartenrändern erkennen, in welchem Buch noch gesuchte Aufträge liegen.

Die Verteilung der Edelsteine auf dem Spielbrett ist auch sehr interessant, denn liegen direkt beim Zielort bereits viele passende aus, geht es viel schneller.

Je nach Spieleranzahl können bestimmte Strategien stärker sein.

Und last but not least: Hat sich ein Mitspieler die gleiche Strategie ausgesucht, ist es überlegenswert frühzeitig umzuschwenken. Sonst reicht es für beide höchstwahrscheinlich nicht für den Spielsieg.

Ein letzter Tipp zur Silber-Strategie: Wer nach dem Erledigen von Silberaufträgen noch Silber übrig hat, verliert keinen Zug auf dem Weg zur nächsten Silbermine. Denn er kann neue Aufträge kaufen, ehe er dann die nächste Silbermine erreicht.

## WEITERE INFOS

Weitere und vertiefende Infos bieten die „Spieletipps“ und der Text zu „das Buch“ auf dieser Webseite.