

ROLAND & TOBIAS GOSLAR

LOST VALLEY

an adventure for 3-4 prospectors 10 and up with 60 minutes of free time

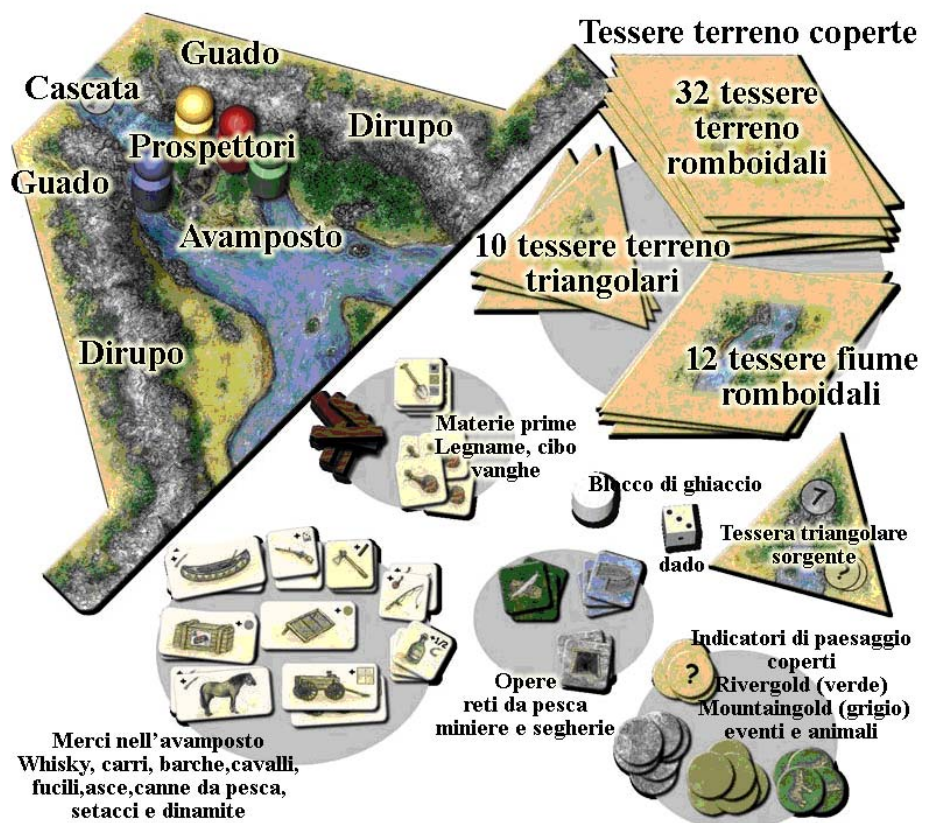
IL GIOCO E L'OBBIETTIVO

Tutti I prospectori partono dallo stesso piccolo avamposto commerciale. A poco a poco essi esplorano il territorio sconosciuto lungo le pendici dei dirupi e le cascate. Quando scoprono siti promettenti costruiscono canali e miniere per scavare oro. Il loro lavoro può essere usato da tutti i minatori. L'oro può essere usato per comprare nuovi equipaggiamenti che rendono più facile gli scavi successivi.

Il gioco termina quando tutti i territori sono stati esplorati o quando è stato trovato sufficiente oro. Il vincitore sarà il giocatore con più oro.

COMPONENTI

- 1 tessera avamposto
- 44 tessere romboidali
- 11 tessere triangolari
- 99 indicatori rotondi
- 79 indicatori quadrati
- 20 pezzi di legno
- Un dado
- Un blocco di ghiaccio
- 4 prospectori
- 4 fogli inventario
- 4 liste di costi e prezzi



PREPARAZIONE

Piazzare la tessera avamposto ad un bordo dell'area di gioco. Separare con cura tutte le tessere terreno e le tessere fiume, mescolare ogni set e piazzarlo coperto uno a fianco all'altro insieme col dado, il blocco di ghiaccio, ed il triangolo sorgente. Piazzare tutte le merci, le opere, le materie prime scoperte ad un lato del tavolo. Mescolare insieme tutti gli indicatori rotondi di paesaggio animali ed eventi e piazzarli coperti sul tavolo.

INVENTARIO DEL PROSPETTORE

Tutti i possedimenti di un prospektore sono riportati nel proprio foglio di inventario mostrato a lato, il quale include uno zainetto a spalla, un piccolo carro, spazio per attrezzi vari ed un sacco per l'oro.



Lo **zainetto a spalla**, che tutti i giocatori posseggono all'inizio del gioco, ha spazio per 6 materie prime. Il legname prende 2 spazi mentre il cibo e gli attrezzi ne prendono uno ciascuno.



Un **piccolo carro**, quando viene acquistato, dà al giocatore uno spazio extra di altre 4 materie prime.



Dall'inizio, i prospektori hanno 6 spazi disponibili per l'**attrezzatura**. Qui vengono quindi piazzate tutte le merci ordinarie e speciali.



Le **merci ordinarie** (carri, cavalli, barche, fucili, asce, canne da pesca, setacci e tubi di dinamite) possono occupare uno o due spazi ed essere usati tutte le volte che si vuole.



Le **merci speciali** (whisky, pesce secco, candelotti di dinamite) occupano solo uno spazio ma possono essere usati solo una volta.

Se un prospektore non può immagazzinare tutte le sue materie prime e/o le merci nel suo inventario alla fine del suo turno, dovrà scegliere quali oggetti scartare.



Il **sacco d'oro** può contenere tutti i pezzi d'oro che si vuole. Gli indicatori d'oro hanno un valore che può variare da 1 a 4 pezzi ciascuno.

INVENTARIO ALLA PARTENZA

All'inizio del gioco ogni giocatore riceve:

- 3 vanghe
- 1 legname
- 1 cibo
- 2 whisky



L'inventario di Gertie



Gertie possiede un carro che può caricare di materie prime



Gertie possiede una barca, un cavallo, una merce speciale coperta e tutto viene piazzato nello spazio per l'attrezzatura.



Gertie conserva i suoi pezzi d'oro nel sacco. Non appena ne ha accumulati 10 pezzi, può scegliere di terminare la partita.

IL TURNO DI GIOCO

Il gioco inizia dal giocatore più anziano e prosegue in senso orario. Le fasi di gioco sono:

- Movimento ed esplorazione
- Eeguire un'azione
- Test del ghiaccio (solo quando c'è il blocco)

Un giocatore può svolgere le fasi A e B nell'ordine che vuole, può svolgerne una sola o anche nessuna. Quando il blocco del ghiaccio è in gioco, il test va eseguito obbligatoriamente alla fine di ogni turno.

A. MOVIMENTO ED ESPLORAZIONE

1. Movimento

I prospettori si muovono lungo i bordi delle tessere da una intersezione ad un'altra. Le tessere non possono essere attraversate. I fiumi possono essere attraversati solo con una barca oppure lungo i due guadi sulla cascata vicino all'avamposto. Normalmente una intersezione può essere occupata solo da un prospettore, tuttavia le intersezioni dei fiumi possono ospitare due prospettori. Ovviamente l'avamposto può ospitare più prospettori. Se il movimento avviene:

1. **A Piedi** il prospettore può muoversi di uno spazio lungo il bordo di terra e di due spazi lungo il fiume.
2. **Con la barca** il prospettore può muoversi fino a 3 spazi lungo il fiume e gli è permesso muovere lungo il bordo che lo attraversa
3. **A cavallo** il prospettore può muoversi di 2 spazi sia lungo i bordi di terra che di fiume.

Un giocatore può possedere sia la barca ed anche il cavallo, ma può muoversi in un solo modo in un turno di movimento (a piedi, a cavallo o con la barca).

2. Esplorazione

Quando un prospettore si sposta in una intersezione che è parzialmente inesplorata, egli deve fermarsi ed esplorare la zona compiendo queste 4 azioni se necessario:

- **Piazzare una tessera romboidale di fiume**
- **Piazzare una tessera romboidale di terra**
- **Piazzare una tessera triangolare**
- **Piazzare eventuali indicatori**

Piazzare una tessera romboidale di fiume

Se un prospettore è in una intersezione che è vicina agli spazi 1 o 2, (sezione inesplorata di fiume), oppure ad uno spazio di distanza da 3 o 4, egli deve esplorare il fiume prima. Il giocatore pesca una tessera coperta di fiume e la piazza in modo da allungare il fiume senza interromperlo o condurlo su una sezione di terra e che sia adiacente al prospettore, se possibile.

Se la tessera pescata non è legalmente piazzabile viene rimessa in fondo alla pila ed un'altra tessera viene pescata e piazzata. Se nessun'altra tessera fiume può essere legalmente piazzata o se non ce ne sono più disponibili, allora viene piazzata la tessera triangolare "Sorgente".

Piazzare una tessera romboidale di terra

Dopo che il fiume è stato esplorato, si piazzano tante tessere di terra per completare l'intersezione intorno al prospettore. A questo punto il movimento lungo i bordi esplorati è permesso.

Quando tutte le 32 tessere di terra sono state piazzate, il blocco di ghiaccio viene immediatamente piazzato nel triangolo sorgente. Se la sorgente non è stata ancora piazzata, la si piazza in questo momento. La sorgente è l'inizio del fiume. Tutte le tessere avanzate sono scartate.

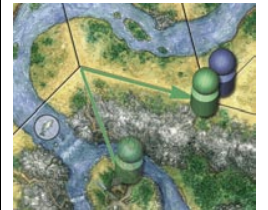
Piazzare una tessera triangolare

Quando si piazzano le tessere romboidali di terra, si possono formare dei triangoli vuoti. Se il fiume scorre fuori da uno di questi spazi (o anche da una tessera di fiume che è stata chiusa), piazzare immediatamente il triangolo "Sorgente".

Negli altri casi il vuoto viene riempito piazzando un triangolo di terra.



Bill si muove di uno spazio a piedi lungo il bordo di terra



Jack si muove di due spazi lungo il fiume usando il guado



Jack si muove di due spazi a cavallo lungo il bordo di terra superando Nellie

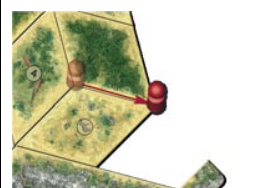


Gertie si muove di tre spazi lungo il fiume con la barca

Se Nellie si sposta negli spazi 1, 2, 3 o 4 deve prima di tutto esplorare il fiume



Nellie ha cavalcato fino allo spazio 4 ed ha pescato due tessere fiume. Ora dovrà piazzare una tessera terra per completare l'intersezione




Gertie si muove a piedi ed incontra una intersezione inesplorata

I prospektori possono muoversi lungo la sorgente come se fosse uno spazio di fiume. Scavare una "Mother lode" collocata qui comunque richiede una miniera.

Piazzare eventuali indicatori

Se appare qualche simbolo sulle tessere piazzate si piazzano nuovi indicatori.


- 3 Il numero appropriato di indicatori verdi rivergold vengono piazzati coperti su questo cerchietto. Sulle tessere fiume gli indicatori vengono piazzati sul lato preciso dove c'è il simbolo.
- 4 Il numero appropriato di indicatori grigi mountaingold vengono piazzati coperti su questo cerchietto.
-  Un indicatore di animale viene piazzato coperto su questo cerchietto.
- ? Un numero appropriato di indicatori di evento sono piazzati su questo cerchietto.


B. ESEGUIRE UN' AZIONE


Un prospektore può eseguire una sola azione durante il suo turno sia prima che dopo il movimento ma mai durante. Le azioni sono:


1. Scavare oro
2. Subire un evento
3. Cacciare
4. Pescare
5. Tagliare un albero
6. Costruire
7. Comprare merci

1.0 Scavare oro

 Un prospektore può scambiare un indicatore di cibo per un indicatore verde rivergold su una tessera adiacente che abbia presente dell'acqua (lago, lato giusto del fiume o tundra collegata da un canale).

 Se il prospektore possiede il setaccio, può prendere 2 indicatori rivergold anziché 1.

 Un prospektore può scambiare un indicatore cibo ed un legname per un indicatore grigio mountaingold su una tessera montagna adiacente oppure da una sorgente in cui precedentemente era stata costruita una miniera.

 Se il prospektore possiede della dynamite, può prendere 2 indicatori mountaingold anziché 1.

Un sommario con i costi in oro è incluso nel gioco.

2.0 Subire un evento

Un prospektore può spendere due materie prime qualsiasi e prendere un indicatore evento da una tessera adiacente. Se lo fa su una tessera triangolare può vedere segretamente gli indicatori e sceglierne uno:

L'oro viene piazzato coperto nel proprio sacco.

Le merci sono aggiunte all'attrezzatura ed usate normalmente

Le merci speciali sono piazzate coperte nel settore dell'attrezzatura ed usate una sola volta. Esse includono:

Pesce secco, che può essere scambiato per 4 indicatori di cibo.

Dinamite che permette di raccogliere 2 indicatori mountaingold

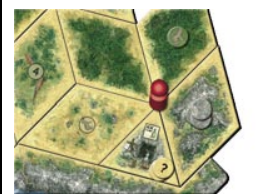
Whisky che può essere usato o per muovere una seconda volta oppure per eseguire una



Gertie pesca due tessere di terra, una montagna ed una foresta creando un triangolo inesploato vuoto.



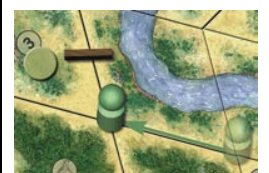
Gertie pesca e piazza la distilleria "Moonshine" dove può comprare una bottiglia di whisky in cambio di due materie prime.



Infine Gertie piazza gli indicatori sui simboli corrispondenti sulle tessere appena piazzate (1 animale, 2 eventi e 3 mountaingold)



Nellie si muove verso il fiume, spende un cibo e prende il rivergold dal suo lato del fiume



Jack spende un cibo e poiché ha un setaccio prende due rivergold dalla tundra che è connessa da un canale al fiume



Bill spende un cibo ed un legname e prende un mountaingold dalla miniera in montagna

seconda azione. Un solo whisky può essere usato per turno.

3.0 Pescare

Un prospettore può usare una canna da pesca o una rete per pescare nel fiume o nel lago. Si può anche pescare un pesce nelle tessere contrassegnate da un simbolo di pesce senza alcuna rete da pesca o canna da pesca.

Gli effetti della canna da pesca, della rete da pesca e del simbolo di pesce sono cumulativi, per cui si può pescare fino a 3 pesci contemporaneamente in un turno. Per ciascun pesce pescato piazzare un indicatore di cibo nello zainetto.

4.0 Cacciare

Un prospettore può cacciare un animale in una tessera adiacente. La caccia si svolge nel seguente modo:

Il giocatore lancia un dado ed un suo avversario lo lancia per l'animale. Se il cacciatore lancia un numero più alto l'animale è morto, il suo indicatore viene rimosso dal gioco ed il cacciatore prende un numero di indicatori di cibo (da 1 a 4) a seconda dell'animale. Se il cacciatore possiede un fucile, aggiunge +3 al lancio del dado.



La tana dell'orso è l'unico posto in cui viene piazzato un nuovo indicatore dopo una caccia di successo.

5.0 Tagliare un albero

Un prospettore può tagliare un albero da una foresta adiacente e prendere un legname dallo stock. Se egli è in segheria o possiede un'ascia, prende 2 indicatori di legnami. Se possiede un'ascia ed è anche in segheria, ne prenderà 3.

6.0 Costruire

Si può costruire sia in una intersezione che tra due tessere adiacenti. Le opere costruite possono essere usate da tutti a prescindere da chi le ha realizzate.

Costruire una rete da pesca su un fiume o su un lago adiacente costa 1 vanga.

Costruire una segheria su una foresta adiacente costa 1 vanga.

Costruire un canale per rifornire una foresta o una tundra di acqua costa 1 legname.

Questo sarà piazzato tra le due tessere. La montagna non può avere canali.

Costruire una miniera su una montagna, costa 1 vanga, 1 cibo ed 1 legname.

Si può costruire solo un'opera per intersezione.

7.0 Comprare merci

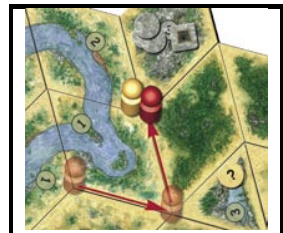
Un prospettore può comprare tante merci quante può trasportarne dall'avamposto purchè siano disponibili.

Le merci sono pagate in pezzi d'oro e non c'è resto. Se una merce è contrassegnata con una "X", può essere pagata sia con un pezzo d'oro, sia con una materia prima e sia con un'altra merce.

Un sommario dei costi è fornito nel gioco.

C. TEST DEL GHIACCIO

Quando il blocco di ghiaccio è in gioco, i giocatori lanciano un dado alla fine del loro turno. Con un risultato di 5 o 6, il blocco scende lungo il fiume di una tessera alla volta verso le cascate.



Gertie si muove verso la tessera triangolare, paga 2 legnami per vedere gli indicatori di evento. Sceglie il whisky che usa immediatamente per muoversi ancora.



Bill usa la sua rete da pesca nello spazio in cui c'è il simbolo del pesce e prende due indicatori di cibo. Jack usa la sua canna da pesca e prende un solo cibo.



Bill caccia e lancia un 3. Nellie per l'animale lancia un 4. Bill ha però un fucile per cui il suo totale è 6. Bill uccide l'animale e prende 3 indicatori di cibo poiché è un cervo.



Jack ha una barca ed un'ascia. Si muove alla segheria e prende 3 legnami.



Jack usa la vanga per costruire una rete, poi con la barca si sposta, beve un whisky e costruisce una segheria con un'altra vanga.

FINE DEL GIOCO

Il gioco termina immediatamente quando:

- Il blocco di ghiaccio raggiunge l'avamposto dalle cascate
- Un prospektore raggiunge l'avamposto dalle cascate con 10 indicatori d'oro ed annuncia la fine del gioco

Il vincitore sarà il giocatore con più oro nel suo sacco.



Jack usa un legname dal suo zainetto per costruire un canale, mentre Gertie usa una vanga, un cibo ed un legname per costruire una miniera



Jack si muove all'avamposto alle cascate e spende 9 pezzi d'oro ed un legname per un tubo di dinamite, 2 whisky ed un cavallo



Jack lancia un 5 e sposta il blocco di ghiaccio avanti uno spazio verso le cascate



Gertie arriva all'avamposto con 11 indicatori d'oro per un totale di 25 pezzi d'oro. Ella annuncia la fine del gioco. Purtroppo per lei Jack ha 8 indicatori d'oro per un totale di 30 pezzi d'oro e vince la partita

Traduzione di Gamesbusters

Versione 1.0 – Agosto 2004



<http://www.gamesbusters.com>
e-mail: info@gamesbusters.com

NOTA. La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco; il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco e le carte.
Tutti i diritti sul gioco "Lost valley" sono detenuti dal legittimo proprietario.