

Roland & Tobias Goslar

LOST VALLEY

un'avventura per 3-4 esploratori dai 10 anni in su con 60-80 minuti di tempo libero

IDEA E SOGGETTO DEL GIOCO

Tutti i cercatori partono dalla stessa Stazione Commerciale. Pian piano, esplorano il territorio sconosciuto circostante il promontorio e la cascata. Quando si scoprono siti promettenti, si costruiscono canali e miniere per estrarre l'oro. Le opere possono essere usate da tutti i cercatori. L'oro può essere usato per acquistare l'equipaggiamento che rende più facile estrarre altro oro. Il gioco termina velocemente appena tutte le terre sono state esplorate o è stato estratto abbastanza oro.

Il giocatore con più oro alla fine della partita è il vincitore.

Lost Valley - Game Overview espone come si presenta una valle esplorata.

Summary sheets con i costi degli articoli e delle opere sono inclusi nel gioco.

GAME CONTENTS

- 1 stazione commerciale sulla cascata
- 44 tessere terreno a losanga
- 11 tessere terreno triangolari
- 96 pedine tonde
- 90 pedine quadrate
- 20 tronchi in legno
- 1 dado
- 1 blocco di ghiaccio
- 4 cercatori
- 4 carte inventario
- 4 liste dei prezzi e cost
- 1 overview (Tedesco, Ingl., Franc.)
- 3 inserti regole (Ted., Ingl., Franc.)

PREPARAZIONE

Piazzare la stazione commerciale su un lato del tavolo. Separare le tessere fiume a losanga da quelle terra e da quelle triangolari, mescolarle e piazzarle capovolte separatamente in tre pile.

Di fianco posizionare il dado, il blocco di ghiaccio e la tessera sorgente.

Piazzare i rifornimenti degli articoli, le materie prime e le opere a faccia in su.

Mischiare l'oro di fiume (verde), l'oro di montagna (grigio), gli animali e gli eventi tenendoli capovolti e separati in mucchietti.



Attrezzature alla Stazione Commerciale
whisky, carri, barche, cavalli, fucili,
asce, canne da pesca, setacci, dinamite

L'INVENTARIO DEL CERCATORE

Tutto ciò che il cercatore possiede compare sul suo inventario che include un fagotto, un carro, uno spazio per l'equipaggiamento e una borsa per l'oro.

Il **fagotto**, che tutti i giocatori possiedono all'inizio della partita, ha spazio per 6 materie prime. Il legname occupa due spazi; il cibo e gli attrezzi 1 spazio ciascuno.

Il **carro** una volta acquistato, dà 4 spazi extra per le materie prime.

All'inizio i cercatori hanno 6 spazi a disposizione per l'**equipaggiamento**. Qui vengono posti gli articoli e gli articoli speciali.

Articoli (carri, cavalli, barche, fucili, asce, canne da pesca, setaccie, casse di dinamite) occupano 1 o 2 posti e possono essere usati a piacere.

Articoli speciali (whisky, pesce secco, candelotti di dinamite) occupano 1 spazio e possono essere usati solo 1 volta.

Se un cercatore non può stivare tutto il suo materiale e/o gli articoli nel suo inventario, alla fine del suo turno deve scegliere quali oggetti scartare e rimettere nei rifornimenti.

La **borsa dell'oro** può contenere tutte le pedine pepite (coperte) che servono. Ognuna ha un valore da 1 a 4 pepite d'oro.

inventario di partenza

All'inizio del gioco ogni cercatore riceve come equipaggiamento iniziale: 3 attrezzi, 1 cibo, 1 legname e 2 whisky.

UN TURNO

Il gioco prosegue in senso orario. Il turno di un giocatore consiste nel movimento ed esplorazione e in un'azione, nell'ordine che il giocatore preferisce. Un giocatore può decidere di saltare una parte o tutto il suo turno. Una volta che il blocco di ghiaccio è in gioco, il test del ghiaccio deve essere aggiunto alla fine di ogni turno. Comincia il cercatore più anziano.



La scheda inventario di Gertie.



Gertie possiede un carro e può caricarlo di attrezzatura.



Gertie possiede una barca, un cavallo e un articolo speciale coperto. Stanno tutti nell'equipaggiamento.



Gertie tiene tutto il suo oro nella sua borsa dell'oro. Una volta che ha 10 pedine pepite, può decidere di chiudere il gioco.



L'inventario iniziale di Gertie.

A. movimento ed esplorazione

B. effettuare un'azione

C. test del ghiaccio

A. movimento ed esplorazione

1. movimento

I cercatori si muovono lungo i bordi, da un'intersezione (angoli) ad un'altra. Le Tessere non possono essere attraversate. Il movimento sul fiume è permesso solo in barca o nei due guadi vicino alla Stazione Commerciale dalla cascata.

Normalmente, solo un cercatore può stare in un'intersezione, ma due cercatori possono condividere un'intersezione che si trova lungo il fiume. Possono invece condividere la Stazione Commerciale anche più di due cercatori.

A piedi, un cercatore può muovere sia a) lungo 1 bordo nell'entroterra o b) 2 bordi contigui lungo il fiume.

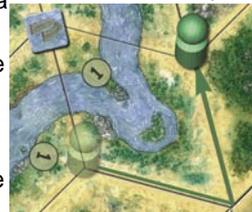
In Barca, un cercatore può muovere fino a 3 bordi contigui lungo il fiume ed è permesso passare lungo i bordi che lo attraversano.

A cavallo, un cercatore può muovere di due bordi sia nell'entroterra sia lungo le rive del fiume.

Un cercatore può possedere sia una barca che un cavallo, ma non può usare più di un mezzo di trasporto (es. a piedi, in barca o in sella ad un cavallo) nella stessa fase di movimento.



Bill muove di 1 bordo nell'entroterra a piedi.



Jack muove 2 bordi contigui lungo il fiume a piedi.



Jack muove 2 bordi contigui nell'entroterra a cavallo, incontrando Nellie lungo la via.



Gertie muove 3 bordi contigui lungo il fiume in barca.

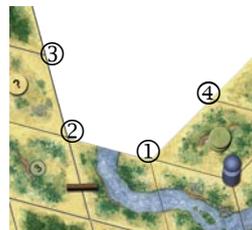
- Tessere Fiume a losanga
- Tessere Terreno a losanga
- Tessere Triangolari
- Pedine

2. esplorazione

Quando un cercatore muove in un'intersezione che ha ancora parti inesplorate, deve terminare il suo movimento ed esplorare il territorio seguendo i 4 passi qui di seguito.

a. Tessere Fiume a losanga

Se un cercatore si trova sopra un'intersezione sulla retta (①, ②) o poco più avanti, sul bordo (③, ④) c'è una zona di fiume ancora inesplorata, che deve essere esplorata per prima. Il giocatore sceglie una Tessera Fiume coperta e la piazza tenendo presente che a) il fiume non punti verso una Tessera Terreno già presente e b) sia se possibile, adiacente al cercatore.



Se Nellie muove in ①, ②, ③ o ④ allora deve prima esplorare il fiume.

Se la Tessera Fiume pescata non può essere piazzata, questa torna in fondo al mazzo. Un'altra Tessera Fiume viene pescata e piazzata. Se nessuna delle tessere rimanenti può essere piazzata correttamente, o se non rimangono più Tessere Fiume, viene posata subito la **Tessera Sorgente**.

b. Tessere Terreno a losanga

Dopo che il fiume è stato esplorato, anche le Tessere Terreno vengono pescate e piazzate per completare l'intersezione sopra la quale si trova il cercatore.

Una volta che **tutte e 32 le Tessere Terreno** sono state piazzate, il **blocco di ghiaccio** è posto sulla **Tessera Sorgente**, sempre che non sia già stato piazzato. La primavera rappresenta la piena del fiume. A questo punto sono permessi i movimenti lungo i bordi dei terreni esplorati. Qualsiasi altra Tessera rimasta viene scartata.

c. Tessere Triangolari

Quando si piazzano le Tessere può risultarne uno spazio triangolare. Se il fiume passa di lì (o vi è una losanga vuota, chiusa da altre Tessere), allora questo spazio viene riempito con la **sorgente**. Altrimenti, viene pescata una Tessera Triangolare per chiudere lo spazio. I cercatori possono muovere lungo la sorgente come parte del fiume. Estrarre dalla vena d'oro, richiede come sempre, una miniera.

d. Pedine

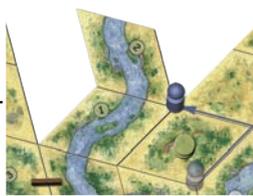
Se vi sono **simboli** sulle Tessere posate, le relative pedine entrano in gioco.

3 Il numero appropriato di **Pedine Verdi di oro di fiume** vanno messe nei **cerchi verdi**. Nelle Tessere Fiume, le pedine devono essere messe sulla riva dove compare il simbolo.

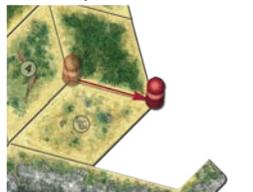
4 Il numero appropriato di **Pedine Grigie di oro di montagna** vanno posizionate nei **cerchi grigi**.

Un **Pedina animale** viene messa coperta nei **cerchi animale**.

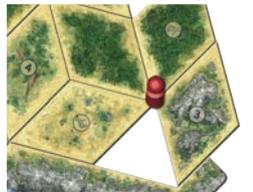
? Il numero appropriato di **Pedine eventi** sono posizionate nei **cerchi con punto interrogativo**.



Nellie è andata fino al ④ e piazza 2 Tessere Fiume. Ora deve piazzare 1 Tessera Terreno completando l'intersezione.



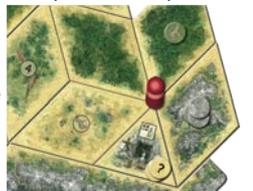
Gertie muove lungo il fiume e deve fermarsi quando incontra un terreno inesplorato.



Gertie pesca 2 Tessere Terreno: 1 foresta e 1 montagna. Piazzandole, viene a formarsi uno spazio triangolare inesplorato.



Gertie pesca e piazza 1 moonshine still, dove può comprare una bottiglia di whisky per 2 materie prime.



Per finire, Gertie posa un animale, 3 pedine oro di montagna e 2 pedine evento nel simbolo appropriato, che appare sulla Tessera.

B. eseguire un'azione

Un cercatore può eseguire solo 1 azione durante il suo turno. L'azione può essere portata a termine prima o dopo, ma non durante il movimento.

1. miniere d'oro

Un cercatore può scambiare una pedina cibo per una **pedina oro di fiume** su di una Tessera adiacente (tundra, lago o riva del fiume) sempre che ci sia acqua. C'è naturalmente, sempre acqua disponibile vicino a fiumi o laghi; la tundra deve prima essere connessa ad una Tessera lago o fiume con un **canale** (see 6. build works).

Se un cercatore possiede un **setaccio** può prendere 2 pedine di oro di fiume.

Un cercatore può scambiare una pedina cibo e un legname per 1 **pedina di oro di montagna** sopra una Tessera montagna o sorgente adiacente provvista di una **miniera** costruita in precedenza.

Se un cercatore possiede della **Dinamite**, può prendere 2 pedine oro di montagna invece di una.

La **Summary sheet con i costi** è inclusa nella scatola.

2. scoprire un evento

Un cercatore può spendere 2 materie prime per prendere un evento da una Tessera adiacente. Sulle Tessere Triangolari si possono guardare segretamente gli eventi e sceglierne uno:

Oro: è posto capovolto sulla borsa dell'oro.

Articoli: aggiunti all'equipaggiamento e usati normalmente.

Articoli speciali: sono messi coperti nello spazio equipaggiamento. Possono essere utilizzati solo 1 volta poi sono scartati. Gli articoli speciali comprendono:

Pesce secco: può essere venduto per 4 pedine cibo.

Dinamite: permette ad un cercatore di estrarre 2 pedine di oro di montagna alla volta.

1. miniere d'oro
2. scoprire un evento
3. prendere pesce
4. cacciare un animale
5. abbattere un albero
6. costruire un'opera
7. acquistare articoli



Nellie muove verso il fiume. Spende 1 pedina cibo e prende la pedina di oro di fiume dalla riva dove è posizionata.



Jack spende 1 pedina cibo e, visto che ha un setaccio, prende non 1 ma 2 pedine oro di fiume dalla tundra (che è connessa tramite un canale di fiume quindi ha acqua disponibile).



Bill spende 1 pedine cibo e un legname e prende 1 pedina oro di montagna dalla montagna con la miniera.



Gertie muove spendendo 2 legnami per vedere la pila di pedine evento. Lei sceglie il whisky, lo usa immediatamente, e muove ancora.

 Il **Whisky** permette o di fare un altro movimento o una seconda azione. Può essere usato solo 1 whisky per turno.

3. prendere pesce

 I cercatori possono usare la **canna da pesca** o la rete per prendere pesce nel fiume o nel lago. Possono anche prendere 1 pesce senza equipaggiamento ove vi sia il **simbolo con il pesce**.

 Gli effetti della canna da pesca, della trappola e del simbolo sono cumulativi, permettendo di prendere fino a 3 pesci in un turno. Per ogni pesce viene messa nello zaino 1 pedina cibo.

4. cacciare un animale

 I cercatori possono cacciare gli animali delle tessere adiacenti. Per cacciare bisogna:

 tirare il **dado**; un avversario tira invece per l'animale. Se il tiro del cercatore è maggiore di quello dell'animale, allora l'animale muore. La pedina animale viene rimossa e il giocatore prende, in funzione del tipo di animale ucciso, da 1 a 4 pedine cibo.

 Se un cercatore possiede un **fulcile**, aggiunge 3 al suo tiro.

 La **caverna dell'orso** è il solo posto dove viene messa una pedina animale dopo ogni caccia riuscita.

5. abbattere un albero

 Un cercatore può abbattere un albero in una foresta adiacente e prende 1 legname dai rifornimenti.

 Se si è sopra una **segheria** o si possiede un'**ascia**, si prendono 2 legnami al posto di 1. Se ne prendono 3 se si ha un'**ascia** e si è sopra una segheria.

6. costruire opere

Un cercatore può costruire certi tipi di opere nelle intersezioni o nelle Tessere adiacenti. Le opere possono essere usate da tutti i cercatori, non importa chi le abbia costruite:

 Costruire trappole per pesci sull'intersezione di lago o fiume costa 1 attrezzo; costruire una **trappola per pesci**

 costruire una **segheria** su di un'intersezione di foresta, anche.

Per ogni intersezione può essere costruita una sola opera.



*Bill usa una **trappola per pesci** vicino ad un **simbolo pesce** quindi prende 2 pedine cibo. **Jack** usa solo la sua **canna da pesca** e prende 1 pedina cibo.*



*Bill caccia e tira un 3. **Nellie**, tira per l'animale, tira un 4. **Bill** però ha un **fulcile**, e il suo totale è 6, quindi uccide l'animale. Essendo un cervo, **Bill** prende 3 pedine cibo.*



*Jack possiede una **barca** e un'**ascia**. Muove verso la **segheria** e prende 3 legnami dai rifornimenti.*



*Jack usa un attrezzo per costruire una **trappola per pesci** e usa la sua **barca** per muoversi al di là del fiume quindi beve un **whisky** e usa un altro attrezzo per costruire una **segheria**.*

 Costruire un **canale** per portare acqua nelle tessere tundra o foresta costa 1 legname. Questo è posato a cavallo delle due tessere. Le Tessere Montagna non possono avere canali.

 Una **miniera** su una montagna costa 1 attrezzo, 1 cibo e 1 legname.

7. acquistare articoli

 I cercatori possono acquistare tanti articoli quanti se ne possono permettere alla stazione commerciale se gli oggetti sono in vendita. Si paga con le pepite d'oro. Nessun resto viene dato se il cercatore consegna più del necessario.

 Se una „X“ compare al posto del prezzo, l'oggetto può essere pagato: con 1 pedina pepita, 1 materia prima o 1 articolo.

Le **Summary sheet** con i costi anche delle opere sono incluse nella scatola.

C. test del ghiaccio

Una volta che il **blocco di ghiaccio** è in gioco (vedi esplorazione), i giocatori devono tirare il **dado** alla fine del loro turno. Se tirando esce 5 o 6 il blocco di ghiaccio scende verso la cascata di una tessera.

FINE DELLA PARTITA E VINCITORE

Il gioco termina immediatamente se:

- il **blocco di ghiaccio** arriva alla cascata dalla stazione commerciale, oppure
- un cercatore arriva alla stazione commerciale dalla cascata con almeno **10 pedine pepite** annunciando la fine della partita.

Il **vincitore** è il giocatore con il **maggior numero di pepite nella sua borsa** alla fine della partita.

© 2004 **Kronberger Spiele**
Roland & Tobias Goslar GbR
All rights reserved
distribution Heidelberg Spieleverlag
www.heidelberg-spieleverlag.de
Harald Lieske, Felix Scheinberger (cover)
graphics Giorgio Gandolfi
translation Goslar, Wendelinsweg 2
contact D-61476 Kronberg
info@kronberger-spiele.de
www.kronberger-spiele.de



*Jack usa un legname dal suo zaino e costruisce un **canale**. **Gertie** usa 1 attrezzo, 1 cibo e 1 legname per una **miniera**.*



*Bill muove per la **stazione commerciale** dalla cascata e paga 10 pepite e 1 legname per 1 cassa di dinamite, 2 whisky e un cavallo.*



*Gertie muove per la **stazione commerciale** con 11 pedine pepita. Il totale in pepite è 25. **Jack** possiede 8 pedine pepite. Le sue pepite totali sono 30 e vince la partita.*

