



La valle dell'avventura. Alla ricerca del tesoro nell' Himalaya

di Reiner Knizia - 2-4 persone - 45 minuti

Materiale del gioco:

- 1 tabellone di gioco
- 4 avventurieri in legno
- 15 pietre preziose
- 55 carte
- 15 targhette di pietra
- 5 targhette di ponte
- 32 monete (rispettivamente 8 pezzi ciascuno da 1,2,5 e 10)

La leggenda della valle dell'avventura

Da qualche parte nelle montagne dell' Himalaya, deve trovarsi dei tesori preziosi che attendono coloro che sono abbastanza coraggiosi per attraversare la valle misteriosa di questo difficile viaggio. Resta da trovare in un tempio tibetano un'iscrizione che descrive la situazione precisa della valle. Quattro avventurieri coraggiosi sulla via del tempio, decifrano l'iscrizione e troveranno la valle. Chi arriverà per primo e troverà il tesoro leggendario?

Scopo del gioco

il giocatore, che raccoglierà maggiore denaro e pietre preziose alla fine del viaggio attraverso il Tibet e l'Himalaya, vincerà il gioco.

Preparazione del gioco

1. il tabellone di gioco è depositato al centro della tavola, con il tempio tibetano visibile.
2. Mettere i 4 avventurieri di gioco sulla casella partenza: sono i vostri 4 avventurieri. Osservazione: I giocatori giocano con tutti gli avventurieri.
3. Depositare, faccia nascosta, le 15 targhette e mescolate. In seguito coprite ciascuna delle 15 posizioni del tracciato con una targhetta faccia nascosta senza osservarla!
4. Mettete una pietra preziosa sulla scatola del tempio.
5. Le altre pietre preziose sono messe accanto al tabellone di gioco.
6. Le monete sono separate per valore e conservate accanto al tabellone di gioco. Osservazione: Le targhette di ponte sono utilizzate soltanto se gli avventurieri raggiungono le montagne dell' Himalaya.
7. Mescolate bene le carte e distribuitele ai giocatori come segue:
 - da 2 a 4 giocatori: 11 carte per giocatore.
 - con 3 giocatori: 13 carte per giocatori.

Osservazione: Prendete le vostre carte in mano conservandole nascoste dai vostri avversari.

8. Il resto delle carte costituisce un mazzo faccia nascosta accanto al tabellone di gioco. Inoltre ogni giocatore formerà dinanzi a lui, nel corso della partita, linee faccia visibili con le carte che avrà giocato.

Svolgimento del gioco

il giocatore alla sinistra del donatore comincia, in seguito, si continua nel senso orario.

Il tempio tibetano (al suo turno)

1. giocare una delle proprie carte, ed allinearla faccia visibile dinanzi a sé, si apre la linea personale.

Le carte ci sono di 5 tipi di carte che corrispondono ai colori:

1 colore per avventuriero più 1 joker. Le carte permettono agli avventurieri di avanzare sulla strada dell'avventura del tabellone di gioco. Ogni carta indica 1, 2 o 3 frecce colorate. Se una carta è giocata, l'avventuriero di questo colore è avanzato di uguale numero di frecce indicate. Con il joker, scegliete voi il colore dell'avventuriero che avanza sul tracciato.

2. Avanzare l'avventuriero del colore interessato di altrettante caselle che è indicato dalle frecce della carta. Se è giocato il joker, scegliete uno dei 4 avventurieri.

3. Se il vostro avventuriero arriva su una targhetta faccia nascosta, la girate e ne applicate gli effetti.

Secondo il simbolo della targhetta sulla quale un avventuriero arriva, seguite le istruzioni seguenti:

- Prendete altrettante parti come indicato sulla targhetta. (In questo caso 2)
- Raccogliete una carta dal mazzo e tenetela nella vostra mano.
- Avanzate un altro avventuriero di altrettante caselle come indicato (qui è 3). Se quest'avventuriero arriva nuovamente su una targhetta identica, vi conformate di nuovo alle istruzioni.
- Prendete una pietra preziosa.

Osservazione: Non appena una targhetta è rivelata, diventa attiva. Tutti gli altri avventurieri dovranno conformarsi ai suoi effetti.

4. Se avete terminato il vostro giro, tocca il giocatore seguente.

Il tempio è raggiunto

Con il primo avventuriero che raggiunge il tempio tibetano, la prima parte dell'avventura si completa: hanno trovato l'iscrizione segreta con il piano della valle.

Prima di continuare, dovete seguire le tappe seguenti:

1. Il giocatore che ha portato in primo l'avventuriero al tempio, prende la pietra preziosa.

2. Tutti i giocatori devono rivelare le carte che hanno ancora in mano per fare una valutazione. I giocatori contano i loro punti come segue:

a. Tutte le carte joker sono allineate poiché non riportano alcun punto.

b. Ricevete 3 punti per carta il cui colore è quella dell'avventuriero che ha raggiunto il tempio.

c. Il tabellone di gioco è distribuito in 4 settori che hanno rispettivamente un valore diverso. Secondo il settore nel quale si fermano gli avventurieri, ottenete punti per le carte del colore dell'avventuriero interessato. Troverete più dettagli nella sezione "valutazione".

Settori di valutazione

Alla fine di ogni scoperta, ricevete o perdetevi punti per ogni carta che avete in mano. Ciò dipende dal settore nel quale si trova l'avventuriero che corrisponde al colore delle vostre carte.



Esempio di valutazione dei punti

Se gli avventurieri si trovano nella situazione sopra e che avete le carte seguenti in mano, ricevete i punti seguenti:



3. Ora, il tabellone di gioco è girato, e gli avventurieri scalano le montagne dell'Himalaya.

Chi raggiungerà in primo la valle delle avventure?

Le montagne dell'Himalaya

1. preparare il tabellone di gioco come spiegato precedentemente nelle tappe 2 ad 8 della sezione "preparazione del gioco". I giocatori conservano le loro parti di monete e pietre preziose già raccolte.
2. Mettete le targhette di ponte sulle posizioni di ponte del tabellone di gioco in modo che il ponte sia intatto.
3. Il giocatore che ha raggiunto per primo il tempio tibetano con un avventuriero è il primo a cominciare.
4. Lo svolgimento del gioco segue le stesse norme per il lato del tempio tibetano.
5. Non appena un avventuriero attraversa un ponte, la targhetta di quest'ultimo è girata. Evidenziando un ponte crollato gli altri avventurieri non possono più attraversarlo.

La valle delle avventure è raggiunta

Non appena un giocatore raggiunge con un avventuriero l'ultimo campo della valle delle avventure, egli riceve la pietra preziosa che si trova, più tre monete.

Il gioco si conclude in questo modo

La valutazione finale si effettua come segue:

1. Inizialmente calcolate i vostri punti secondo il modello della prima parte del gioco: i giocatori ricevono punti per le carte che hanno ancora nella mano, e prendono le monete di conseguenza.

2. Ogni giocatore conta le sue pietre preziose. Il giocatore che ne possiede di più riceve monete per un valore di 12 punti. Il giocatore con il secondo valore più elevato in pietre preziose, riceve monete per un valore di 6 punti.

Osservazione: In caso d'uguaglianza per la prima ed il secondo posto, i due giocatori si dividono tutti i punti, cioè 18 punti. Non c'è un secondo posto.

3. Se ci sono molti giocatori ad uguaglianza per il secondo posto, si dividono i punti in monete del valore di 6 punti.

Ogni giocatore conta il suo denaro. Il giocatore che ha maggiore denaro alla fine della partita vince.

Alternativa per 2 giocatori

Seguire le regole normali del gioco così descritte precedentemente a parte queste eccezioni:

1. Al vostro giro, giocate una carta della vostra mano.

2. Dopo avere completato tutte le azioni che riguardano la vostra carta, prendete la carta superiore del mazzo e la aggiungete a il vostro linea personale mettendo questa carta immediatamente come se la aveste giocata della vostra mano.

3. Ora tocca al giocatore seguente.

Traduzione di Nico

La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco.