

ROLAND & TOBIAS GOSLAR

LOST VALLEY

een spel voor 3 of 4 goudzoekers vanaf 10 jaar met 60 minuten tijd

SPELIDEE EN DOEL

Alle goudzoekers starten in dezelfde kleine handelspost. Beetje bij beetje verkennen zij het onbekende landschap tussen de rotsen en de waterval. Wanneer zij veelbelovende landschappen ontdekken, bouwen zij kanalen en mijnen, in de hoop goud te vinden. Maar, deze werken kunnen door alle spelers gebruikt worden. Met het goud kan een uitrusting gekocht worden om nog makkelijker

goud te verzamelen. Het spel eindigt wanneer het hele landschap is ontgonnen of wanneer er voldoende goud is opgegraven.

De speler die bij het einde van het spel het meeste goud bezit, wint.

Het speloverzicht geeft een volledig overzicht over het dal.

SPELMATERIAAL

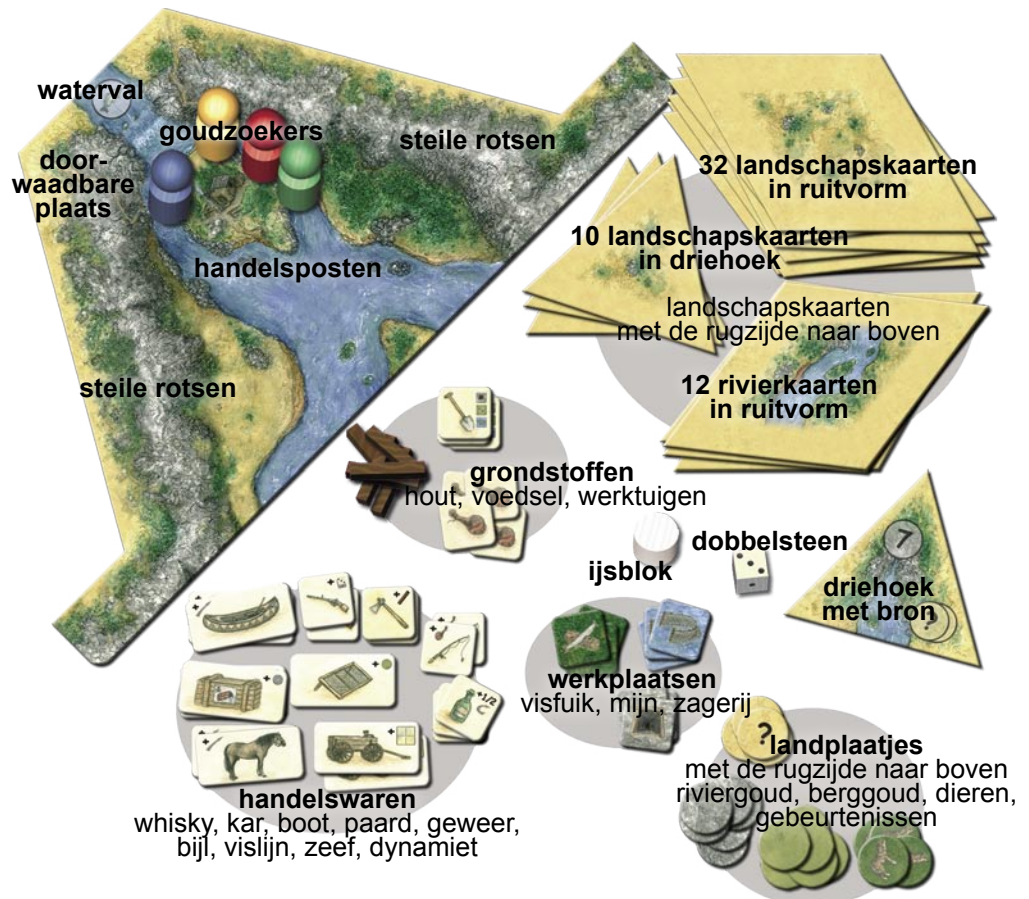
- 1 startveld: handelspost bij de waterval
- 44 landschapskaarten (ruiten)
- 11 landschapskaarten (driehoek)
- 99 ronde landplaatjes
- 79 vierhoekige speelplaatjes
- 20 houtblokken
- 1 dobbelsteen
- 1 ijsblok
- 4 goudzoekers
- 4 inventarisbordjes
- 4 overzichten met prijzen en onkosten
- 1 speloverzicht
- 3 spelregels (Duits, Engels, Frans)

SPELVOORBEREIDING

Plaats de handelspost op een hoek van de speeltafel. Maak aparte pakjes van de ruiten met rivier, de ruiten met land en de driehoeken. Schud ze en leg deze met de rugzijde naar boven op de speeltafel. Daarbij komen de dobbelsteen, het ijsblok, en de driehoek met de bron.

De vierkante plaatjes met grondstoffen, handelswaren en de werkplaatsen worden open als voorraad bij het hout klaargelegd.

De ronde landplaatjes met riviergoud (groen), berggoud (grijs), dieren en gebeurtenissen, worden geschud en met de rugzijde naar boven klaargelegd.



INVENTARIS VAN DE ONDERZOEKER

Alle bezittingen van een goudzoeker worden opgeslagen op zijn inventarisfiche. Deze bestaat uit vier delen: rugzak, kar, uitrusting en goudbuidel.



De **rugzak**, die iedereen van bij de start bezit, heeft zes velden voor **grondstoffen**.

Hout neemt twee plaatsen in, **voeding** en **werktuigen** één.



Een **kar**, die men moet kopen, biedt plaats aan vier extra grondstoffen.



Voor de **uitrusting** heeft elke goudzoeker van bij het begin zes velden. Hier moeten alle handelswaren en speciale goederen gestockeerd worden:

De **handelswaren** (kar, paard, boot, geweer, bijl, zeef, dynamietkisten) nemen twee velden in en kunnen onbeperkt gebruikt worden.



De **speciale goederen** (whisky, gedroogde vis, dynamietstaven) nemen één veld in en kunnen slechts één keer gebruikt worden.

Als een goudzoeker zijn grondstoffen, zijn handelswaren of zijn speciale goederen niet allemaal kan stockeren op zijn inventarisbord, moet hij bij het einde van zijn beurt kiezen wat hij teruglegt op de voorraadstapel.



De **goudbuidel** kan een onbeperkte goudvoorraad bevatten.

De ronde **goudplaatjes** worden er met de rugzijde naar boven gelegd en hebben een waarde van 1 tot 4 klompjes.

startinventaris

Bij het begin van het spel krijgt elke goudzoeker een startinventaris: 3 werktuigen, 1 voeding, 1 houtblok en 2 whisky.

EEN SPEELBEURT

Het spel wordt in wijzerzin gespeeld. Een speelbeurt bestaat uit een beweging en een verkenning en een actie. Deze kunnen in willekeurige volgorde uitgevoerd worden, maar zij moeten niet uitgevoerd worden. Zodra een ijsblok in het spel is, moet bij het einde van een speelbeurt nog een ijstest uitgevoerd worden. De oudste goudzoeker begint.



De inventaris van Gertie.



Gertie bezit een kar. Daarop mogen grondstoffen geladen worden.



Gertie bezit een boot, een paard en één speciaal goed..



Gertie bewaart in haar goudbuidel alle goudplaatjes. Bij 10 plaatjes kan zij het spel beëindigen..



Startinventaris van Gertie.

A. beweging en verkenning

B. actie

C. ijstest

A. beweging en verkenning

1. beweging

De goudzoekers verplaatsen zich langs de zijden van de ruiten en de driehoeken en dit van de ene kruising naar de andere (hoek van de ruit). De ruiten mogen niet overgestoken worden. Normaal kan er op elke kruising maar één goudzoeker staan, behalve aan de rivier. Daar mogen twee goudzoekers staan. Een andere goudzoeker kan wel voorbijtrekken. Enkel in de handelsposten en aan de waterval mag er een onbeperkt aantal goudzoekers staan. De rivier kan alleen overgestoken worden bij de doorwaadbare plaats aan de waterval of met een boot.

Te voet over land kan een goudzoeker één zijde verder gaan.

Te voet langs de rivier mag men twee zijden vooruitgaan.

Met een boot kan de goudzoeker tot drie zijden bewegen en hij kan de rivier oversteken.

Met een paard kan je zowel aan land als langs de rivier twee zijden bewegen.

Een goudzoeker kan een boot én een paard bezitten. Hij mag echter maar één transportmanier gebruiken tijdens de bewegingsfase (te voet, met de boot of per paard).

2. verkenning

Wanneer een goudzoeker op een kruising onbekend gebied betreedt, eindigt zijn beweging: hij moet het land ontdekken in vier stappen:

a. ruiten met rivier

Wanneer de goudzoeker op een hoek staat naast (①, ②) of één zijde van (③, ④) een niet-onderzochte rivier, moet hij eerst de rivier verkennen. De speler trekt een ruit met rivier. Dit deel legt hij zo dat — de rivier passend verlengd wordt zonder te eindigen op land, — indien mogelijk, de ruit grenst aan de goudzoeker.



Bill gaat te voet over het land over één zijde naar de volgende hoek.



Jack verplaatst zich te voet langs de rivier. Hij mag twee zijden verdergaan.



Jack trekt met zijn paard over land langs twee zijden. Hij komt voorbij Nellie.



Gertie trekt met een boot drie zijden verder langs de rivier.

- ruiten met rivier
- ruiten met land
- driehoekige landdelen
- landplaatjes



Als Nellie gaat naar ①, ②, ③ of ④ moet zij eerst de rivier verkennen.

Als de rivier niet goed kan gelegd worden, moet dit deel terug onder de stapel gelegd worden en moet de volgende genomen worden. Is er geen passende ruit meer, dan wordt onmiddellijk de driehoek met de bron gelegd.

b. ruiten met land

Als de rivier verkend is of wanneer de goudzoeker niet aan een onbekende rivier staat, wordt een landkaart (ruit) genomen en gelegd, tot er geen meer kunnen gelegd worden.

Wanneer alle **32 landdelen gelegd** zijn, wordt het **ijsblok** gelegd op de bron. Als de bron nog niet in het spel is, wordt deze onmiddellijk aan het uiteinde van de rivier gelegd. Vanaf nu mag men bewegen langs onbekend gebied. De resterende driehoeken en rivierdelen worden niet meer gebruikt.

c. driehoekige landdelen

Bij het leggen van de ruiten, kunnen ingesloten driehoeken ontstaan. Als de rivier naar een driehoek stroomt, wordt daar onmiddellijk de driehoek met de bron geplaatst. Anders wordt er een landdriehoek genomen en daar gelegd. De goudzoekers mogen langs de bron bewegen zoals langs de rivier. Om het goud te kunnen ontginnen, hebben ze echter wel een mijn nodig.

d. landplaatjes

Als er symbolen staan op het pas geplaatst landschapsdeel, dan plaatst men daarop de gepaste landplaatjes:

3 Het aangegeven aantal plaatjes met **riviergoud** wordt met de rugzijde naar boven op de **groene cirkels** gelegd. Bij de rivier moeten de plaatjes aan de oever met het symbool geplaatst worden.

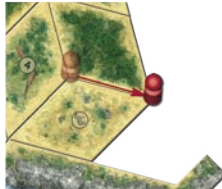
4 Het aangegeven aantal landplaatjes met **berggoud** wordt met de rugzijde naar boven op de **grijze cirkels** gelegd.

Er wordt een **dierenplaatje** gelegd op de **cirkel met een dier**.

Op de **cirkels met een vraagteken** wordt het aangegeven aantal **gebeurtenisplaatjes** met de rugzijde naar boven gelegd.



Nellie ging naar ④ en heeft twee rivierdelen geplaatst. Ze moet nu nog een landdeel leggen om haar positie volledig te omsluiten.



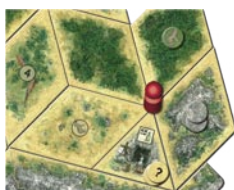
Gertie trekt langs één zijde over land en blijft op onbekend gebied staan.



Gertie trekt twee landdelen: een woud en een berg met drie goud. Bij het leggen ontstaat een ingesloten driehoek.



Gertie trekt en plaatst een whiskystokerij met twee vraagtekens. Hier kan zij een fles whisky kopen voor twee grondstoffen.



Tenslotte legt Gertie een dier, drie berggoud- en twee gebeurtenisplaatjes op de voorziene plaatsen op de geplaatste landschapskaarten.

B. actie

Een goudzoeker kan maar één actie ondernemen in zijn speelbeurt. De actie mag gebeuren voor of na, maar niet tijdens, zijn beweging.

1. goud zoeken

Een goudzoeker mag een **voedingsplaatje met riviergoud** van een aangrenzende landkaart (**toendra, meer of rivieroever**) met **water**. Aan de rivier of aan een meer is er altijd water; de toendra moet door een **kanaal** met de rivier of het meer verbonden bevoeid worden.

Als de goudzoeker een **zeef** bezit, mag hij twee groene goudplaatjes nemen.

De goudzoeker mag een **grijs goudplaatje** van een aangrenzende **berg** of bij de bron wisselen met **voeding** en **hout**, als er voordien een **mijn** gebouwd werd.

Als de goudzoeker ook nog **dynamiet** bezit, mag hij twee grijze goudplaatjes nemen.

Bij het spel vind je een **overzicht** van de kosten voor de goudontginning.

2. een gebeurtenis uitvoeren

Een **gebeurteniskaartje** van een aangrenzend gebied mag genomen worden voor **twee willekeurige grondstoffen**. Op de driehoeken bekijkt de speler de twee plaatjes en kiest er één uit:

Goud wordt met de rugzijde naar boven in de goudbuidel gelegd.

Handelswaren worden open bij de uitrusting gelegd. Ze worden normaal gebruikt.

Speciale goederen worden met de rugzijde naar boven bij de uitrusting gelegd. Ze kunnen maar één keer gebruikt worden. Daarna worden ze weggelegd. Soorten speciale goederen:

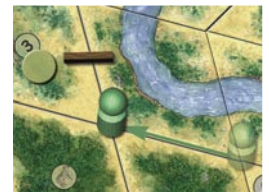
Gedroogde vis kan omgewisseld worden met vier voedingsplaatjes.

Dynamiet laat de goudzoeker toe twee grijze berggoudplaatjes in één keer te nemen.

1. goud zoeken
2. gebeurtenis uitvoeren
3. vis vangen
4. een dier jagen
5. hout hakken
6. werkplaats bouwen
7. waren kopen



Nellie beweegt langs de rivier. Ze geeft één voedingsplaatje af en neemt het riviergoud van de oever waar zij zelf staat.



Jack heeft een zeef. Hij geeft een voedingsplaatje af en hij mag twee groene goudplaatjes nemen uit de toendra. Deze wordt bevoeid met een kanaal.



Bill trekt naar de mijn, geeft voeding en hout af en neemt een grijs plaatje van de berg met een mijn.



Gertie gaat naar het hol, geeft twee houtblokken af, bekijkt de plaatjes bij het hol, neemt en drinkt de whisky en trekt weer verder naar de mijn.

Met **whisky** kan men een tweede beweging of een tweede actie doen. Per speelbeurt kan maar één keer whisky gedronken worden.

3. vis vangen

Een goudzoeker kan een **hengel** of een **visfuik** gebruiken om vis te vangen. Dit kan in een **rivier** of een **meer**. Men kan ook een vis vangen zonder materiaal bij de landdelen met het **vissymbool**.

Het vissymbool, de visfuik en de hengel vullen elkaar aan. Een goudzoeker kan drie vissen vangen in één beurt. Voor elke vis wordt een voedingsplaatje op de rugzak gelegd.

4. een dier jagen

Een goudzoeker mag een dier op een aangrenzend gebied jagen. Het jagen verloopt als volgt:

De speler gooit de **dobbelsteen**. Een tegenspeler dobbelt voor het dier. Gooit de jager meer ogen, dan is het dier dood. Het dierenplaatje wordt verwijderd en de jager neemt het aangegeven aantal voedingsplaatjes (1 tot 4).

Als de goudzoeker een **geweer** bezit, verhoogt het aantal ogen van zijn worp met 3.

Enkel in het **berenhof** wordt na elke succesvolle jacht een nieuw dierenplaatje met de rugzijde naar boven gelegd.

5. hout hakken

In een aangrenzend **woud** mag een goudzoeker hout nemen.

Met een **zagerij** of met een **bijl**, mag de goudzoeker in het woud twee houtblokken nemen. Met **zagerij** én **bijl**, neemt hij er drie.

6. een werkplaats bouwen

Een goudzoeker mag op de kruising of op een aangrenzend gebied de gepaste werkplaats bouwen. Deze mogen door alle goudzoekers gebruikt worden. Voor de bouw moeten de gepaste grondstoffen afgegeven worden:

Een **visfuik** op de kruising van een rivier of een meer kost één werktuig.

Een **zagerij** op de kruising van een woud kost één werktuig.

Op elke **kruising** kan slechts één werkplaats gebouwd worden.



Bill gebruikt de **visfuik** en het **vissymbool** om twee voedingsplaatjes te nemen. Jack vangt met zijn **hengel** één voeding.



Bill jaagt en gooit een 3; Nellie gooit een 4. Omdat Bill een **geweer** bezit, is zijn totaal 6 (3+3). Hij doodt het dier. Omdat het een hert is, neemt Bill drie voeding.



Jack bezit een **boot** en een **bijl**. Hij gaat naar de **zagerij** en neemt drie hout van de voorraad.



Jack gebruikt een **werktuig** om een **visfuik** te bouwen en hij gebruikt zijn **boot** om de rivier over te steken. Dan drinkt hij **whisky** en bouwt met een ander **werktuig** een **zagerij** aan het woud.

Een **irrigatiekanaal** voor de toendra of het woud kost één houtblok, die over de zijde van twee landdelen gelegd wordt. Bergen kunnen niet bevoeid worden.

Een **mijn** op een berg kost één werktuig, één voeding en één houtblok.

7. waren kopen

In een **handelspost** mag de goudzoeker vrij goederen kopen, als deze in voorraad zijn. Alles wordt betaald in goudklompjes. Er wordt geen wisselgeld gegeven, wanneer men te veel betaalt.

Wanneer de prijs van één van de goederen een **X** bevat, mag er betaald worden met één goudklompje, één grondstof of één handelswaar.

Bij het spel vind je een **overzicht** van de **bouwkosten** en de **kosten van de goederen**.

C. ijstest

Van zodra het ijsblok in het spel (zie verkenning), moeten de spelers de dobbelsteen gooien bij het eind van hun beurt. Wordt er **5 of 6** gegooid, dan wordt het ijsblok één rivierdeel stroomafwaarts verplaatst naar de waterval.

SPELEINDE EN WINNAAR

Het spel eindigt onmiddellijk wanneer:

- het **ijsblok** het startveld met de waterval bereikt of
- een goudzoeker met minstens **10 goudplaatjes** in de handelspost bij de waterval aankomt en beslist het spel te beëindigen.

De winnaar is die speler met het **meeste goudklompjes in zijn goudbuidel**.

© 2004 **Kronberger Spiele**
Roland & Tobias Goslar GbR
Alle rechten voorbehouden.

verkoop **Heidelberger Spieleverlag**
www.heidelberger-spieleverlag.de

vormgeving Harald Lieske, Felix Scheinberger (cover)
vertaling Piet Lavens
Goslar, Wendelinsweg 2
D-61476 Kronberg
info@kronberger-spiele.de
www.kronberger-spiele.de



Jack neemt een hout uit de rugzak en bouwt een **kanaal**. **Gertie** geeft hout, voeding en een werktuig af om een **mijn** te bouwen.



Bill koopt in de **handelspost** voor 9 goudklompjes en een hout, een dynamietkist, twee whisky en een paard.



Gertie komt in de **handelspost** en beslist het spel te beëindigen. Ze heeft 11 goudplaatjes met 25 goudklompjes. Jack bezit 8 goudplaatjes. Daarop staan 30 klompjes. Jack wint het spel.

