

LivingStone

Spieldauer: 30 – 45 Minuten

Spielmaterial

- 1 Spielplan



- 75 Taler (41 x 1er, 16 x 3er, 13 x 5er und 5 x 10er)



- 1 Dampfboot



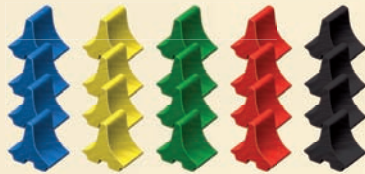
- 27 Aktionskarten



- 1 Beutel



- 55 Zelte in fünf Farben (11 Zelte pro Farbe)



- 5 Schatzkisten



- 60 Steine

(29 x Schwarz, 15 x Transparent, 10 x Blau, 5 x Rot, 1 x Weiß)



- 5 Markierungssteine



- 1 Spielregel

- 10 Würfel



- 6 Übersichtskarten



Spielgeschichte

David Livingstone war ein schottischer Missionar und Afrikaforscher. Er begab sich im Auftrag der britischen Regierung nach Afrika und durchreiste als erster Europäer den Kontinent. Dabei berichtete er detailliert über das Stammesleben und über die Tier- und Pflanzenwelt Afrikas. Seine Reisebeschreibungen und geographischen Aufzeichnungen führten in Europa zu mehr Wissen und Verständnis für den bis dahin weitestgehend unbekanntem Kontinent. Viel Zeit verbrachte er während seiner Forschungsreisen am Sambesi. Dabei entdeckte er auch die großen Wasserfälle, die er zu Ehren der Königin Victoria nach ihr benannte.

Spielziel

Die Spieler befahren auf einem Dampfboot den Sambesi bis zu den Viktoriafällen. Sie entdecken das Landesinnere und versuchen ihr Glück beim Schürfen von Edelsteinen. Wem es dabei gelingt die meisten Siegpunkte zu sammeln, gewinnt das Spiel.

Spielvorbereitung

Jeder **Spieler** bekommt alle **Zelte** und die **Schatzkiste** in seiner Farbe sowie **3 Taler** mit dem Wert 1. Alle 60 Minensteine (30 x Edelsteine, 29 x schwarzes Geröll, 1 x Weiß) kommen in den Beutel. Die Aktionskarten werden gemischt und als verdeckter Zugstapel bereit gelegt. Das Dampfboot wird links auf das erste Wasserfeld gestellt. Pro Mitspieler werden zwei Würfel bereitgelegt. Die restlichen Würfel kommen in die Schachtel. Die Markierungssteine der Spieler werden auf das Feld 0 der Siegpunkteleiste gestellt.

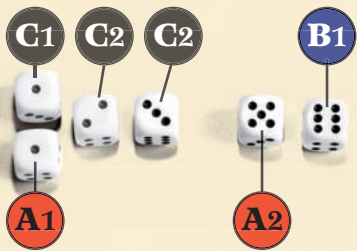
Spielablauf

Ein Startspieler wird beliebig ermittelt. Er wirft anschließend **alle Würfel**. Nach dem Wurf sortiert er die Würfel zur besseren Übersicht nach Augenzahlen (siehe Abbildung 1). Nun nimmt sich der Startspieler einen Würfel und führt **unmittelbar** eine Aktion aus. Welche Aktionen das sind, wird später noch beschrieben. Der Würfel bleibt nach Ausführen der Aktion vorerst beim Spieler liegen. Anschließend ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe, sich einen Würfel aus dem Wurf zu nehmen und eine Aktion auszuführen ...



Abbildung 1: Beispiel für einen ersten Wurf in einer Runde mit 4 Personen

Haben alle Spieler einen Würfel genommen, dürfen sie sich (wieder beginnend beim Startspieler) einen weiteren Würfel unter folgender Bedingung aussuchen: **Die Augenzahl des nächsten Würfels muss größer sein als die des zuvor genommenen Würfels!** Dieser Vorgang wiederholt sich, bis entweder keine Würfel mehr vorhanden sind, oder **kein** Spieler mehr einen der verbliebenen Würfel nehmen kann. Dabei kann es vorkommen, dass die Spieler unterschiedlich viele Würfel genommen haben. Kann kein Spieler mehr einen Würfel nehmen, endet die Runde. Die Spalte, in der das Dampfboot steht, wird gewertet und das Boot anschließend ein Feld vorgerückt.



Beispiel mit 3 Spielern (Abbildung 2):

Spieler A nimmt sich eine und führt die Aktion aus.

Spieler B nimmt sich gleich eine und führt die Aktion aus.

Spieler C nimmt sich ebenfalls eine . **Spieler A** nimmt sich nun die .

Da es für **Spieler B** keinen höheren Würfel gibt, darf sich nun **Spieler C** einen Würfel aussuchen und nimmt die .

Da auch **Spieler A** keinen höheren Würfel nehmen kann, darf **Spieler C** sich auch noch die nehmen.

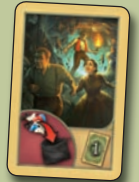
Die Aktionen

Nimmt ein Spieler einen Würfel, so führt er dafür genau eine der 4 folgenden (farbig markierten) Aktionen **unmittelbar** aus:



- **Eine Aktionskarte ziehen:** Der Spieler darf sich **unabhängig von der Augenzahl** des gewählten Würfels **genau eine** Aktionskarte verdeckt nehmen. Es können beliebig viele Aktionskarten auf der Hand gesammelt und auch auf einmal gespielt werden. (Jedoch darf der Spieler die Aktionskarten nur dann spielen, wenn er selbst an der Reihe ist).

Sollte ein Spieler die „Mineneinsturz“-Karte ziehen, so **muss** er diese zeigen und sofort ausführen. Anschließend darf er als Ersatz eine neue Karte nachziehen. Die „Mineneinsturz“-Karte wird dann mit allen bislang ausgespielten Karten wieder gemischt und als neuer Zugstapel bereit gelegt.



- **Taler nehmen:** Der Spieler erhält entsprechend der Augenzahl des Würfels Taler. Hat er sich beispielsweise eine genommen, so erhält er Taler im Wert 4. Die Taler dürfen jederzeit beliebig gewechselt werden. Ein 5er-Taler kann beispielsweise jederzeit in fünf 1er Taler gewechselt werden. Die Spieler können ihre Taler verdeckt halten.



- **In der Mine schürfen:** Der Spieler darf in den Beutel mit den Minensteinen greifen (ohne hineinzusehen) und entsprechend der Augenzahl des ausgesuchten Würfels Steine aus dem Beutel ziehen.

Die Steine kann der Spieler **während seines Zuges jederzeit** verkaufen oder vor sich sammeln (um sie später mit der Aktionskarte „Markt“ zu verkaufen).

Die Werte für die einzelnen Steine sind (ohne Aktionskarte):



= 0 Taler

(weiß)



= 1 Taler

(transparent)



= 3 Taler



= 5 Taler

Die verkauften Edelsteine und alle schwarzen Steine (Geröll) kommen zur Seite. Nach dem Ziehen des weißen Steines werden alle beiseite gelegt und alle gerade gezogenen Steine (nachdem die farbigen Steine verkauft wurden) wieder in den Beutel eingemischt. Die nicht verkauften Steine, die die Spieler vor sich gesammelt haben bleiben bei ihnen. Wenn Edelsteine gesammelt werden, besteht allerdings die Gefahr, dass beim Ziehen der „Mineneinsturz“-Karte die gesammelten Edelsteine aller Spieler wertlos werden, da sie dann alle wieder in den Beutel kommen.

Jeder Edelstein, den die Spieler bis zum Spielende nicht verkauft haben, zählt 1 Siegpunkt. Geröll bringt keine Siegpunkte.



• **Zelt errichten:** Siegpunkte lassen sich vor allem durch das Errichten von Zelten erlangen. Das Dampfboot markiert, in welcher Spalte der Spieler gerade ein Zelt errichten darf (die grau hinterlegte Spalte über dem Dampfboot in Abbildung 3).

Der **Bauplatz** wird durch die Augenzahl des Würfels bestimmt. Hat sich der Spieler beispielsweise einen 1er-Würfel genommen, darf er auf dem Feld, das in Reihe 1 liegt, ein Zelt errichten. Die Reihen sind auf der linken Seite durch Kronen nummeriert. Der Bauplatz liegt also auf dem Schnittpunkt, der durch das Dampfboot und die Augenzahl des Würfels bestimmt wird (siehe Abbildung 4).



Abbildung 4

Für das Errichten eines Zeltes werden **Expeditionskosten** fällig. Diese sind auf den Bootsfeldern am Ufer vermerkt und steigen mit der Dauer der Expedition zum Spielende hin an. In Abbildung 4 muss ein Spieler für den Zeltbau 2 Taler abgeben. In der nächsten Runde würde ein Zelt dann schon 3 Taler kosten.



Abbildung 3

Sofern ein Spieler auf einem Feld bauen möchte, auf dem schon Zelte stehen, so muss er an jeden dieser Spieler zusätzlich einen Taler im Wert von 1 abgeben. Ein Spieler kann in einer Spielrunde auch mehrere Zelte in einer Spalte errichten (wenn er mehrere Würfel nehmen kann).



Spenden zum Wohl der Königin

Ein Spieler darf während seines Zuges jederzeit und ohne eine Würfelaktion zu verlieren, beliebig viele Taler in seine Schatzkiste stecken. Das muss er seinen Mitspielern mitteilen. Er muss jedoch nicht sagen, wie viel Geld er genau spendet. Das gespendete Geld kann nicht mehr herausgenommen werden und bleibt bis zum Spielende in der Kiste.

ACHTUNG: Wer am Ende des Spieles am wenigsten gespendet hat, scheidet aus dem Spiel aus und kann nicht gewinnen!



Wertungen

Am Ende jeder Runde (wenn alle Würfel genommen sind, bzw. kein weiterer Würfel mehr genommen werden kann) kommt es zu einer Wertung. Gewertet wird nur die Spalte, in dem das Dampfboot steht. Jeder Spieler erhält für jedes Zelt, das in dieser Spalte steht, die Punkte, die **links** neben der Reihe angegeben sind. Stehen mehrere Zelte auf ein und demselben Grundstück, so erhalten alle beteiligten Spieler die kompletten Punkte. Die Punkte werden auf der Siegpunktleiste abgetragen.

Nach der Wertung fährt das Dampfboot ein Feld weiter und die nächste Runde beginnt. Der im Uhrzeigersinn nächste Spieler würfelt **wieder mit allen Würfeln**, wählt einen aus usw.

Spielende



Kann das Dampfboot nach der letzten Wertung keine Spalte mehr weiter gerückt werden, ist das Spiel zu Ende. In der Schlusswertung werden alle 6 Zeltreihen abgerechnet. Dabei bekommt nur der Spieler die Punkte, der die meisten Zelte in der jeweiligen Reihe hat. Bei Gleichstand, werden die Punkte geteilt (abgerundet). Die zu vergebenden Punkte sind jeweils **rechts** auf den grauen Zeltsymbolen abgebildet (siehe Abbildung unten).



Beispiel (Abbildung 5):

In der 2er-Reihe hat **Rot** 3 Zelte eingesetzt.

Blau und **Gelb** jeweils 2.

Rot bekommt dafür 10 Siegpunkte.

Hätte **Rot** ein Zelt weniger eingesetzt, so hätten alle drei Spieler jeweils 3 Punkte erhalten.



Für jeden **Edelstein**, den ein Spieler noch besitzt, bekommt er am Ende **1 Punkt**.

Außerdem dürfen nun noch **Aktionskarten mit Siegpunkten** ausgespielt werden.



Abschließend schütten die Spieler ihre **Schatzkisten** aus und zählen ihr gespendetes Geld. Wer am wenigsten Geld in seiner Schatzkiste hat, egal ob es ein oder mehrere Spieler sind, scheidet komplett aus dem Spiel aus.

Wer am Ende die meisten Punkte hat (und nicht ausgeschieden ist), gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der am meisten gespendet hat. Sollte auch da ein Gleichstand herrschen, gibt es mehrere Sieger.

Spielvariante für 2 Spieler:

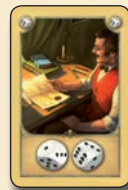
Bei 2 Spielern wird mit 4 Würfeln gewürfelt. Sollte es vorkommen, dass ein Spieler alle Zelte eingesetzt hat, so hat er im weiteren Verlauf des Spieles nur noch die Möglichkeit ein Zelt zu versetzen. Die Kosten für den Bau des Zeltes müssen jedoch wie oben beschrieben bezahlt werden. Die Siegpunkte, die der Spieler vorher durch den Bau des Zeltes an seinem Ursprungsort bekommen hat, bleiben ihm erhalten. Ansonsten läuft das Spiel wie oben beschrieben ab.

Nachdem am **Spielende** die Punkte für die Mehrheiten in den jeweiligen Reihen vergeben wurden, werden die Spenden überprüft. Dazu wird mit allen 4 Würfeln gewürfelt und die Summe der Augen berechnet. Spieler, die weniger als die gewürfelte Gesamt-Augenzahl an Talern gespendet haben, scheiden aus. So kann es durchaus passieren, dass beide Spieler am Ende die Partie verlieren.

Kartenübersicht:



Der Spieler braucht für den **Bau eines Zeltes nichts zahlen**. Für das Errichten des Zeltes wird aber trotzdem ein Würfel benötigt.



Der Spieler darf beim Würfelnehmen **zwei Würfeln hintereinander nehmen** (dabei muss die Augenzahl des zweiten Würfels größer sein, als die des ersten) und beide nacheinander ausführen.



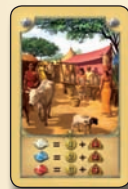
Der Spieler kann beim **Bau eines Zeltes die Würfelzahl ignorieren** und das Zelt in ein beliebiges Feld der durch das Boot gekennzeichneten Spalte einsetzen. Für das Errichten des Zeltes wird aber trotzdem ein Würfel benötigt.



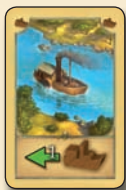
Der Spieler geht für einen **Löwen** 4 Punkte, für ein **Nashorn** 3 Punkte und für eine **Antilope** 2 Punkte auf der **Siegpunkteleiste** vorwärts.



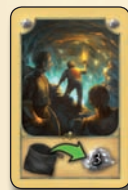
Der Spieler darf zusätzlich ein **Zelt kostenlos** auf ein Feld einsetzen, auf dem bereits ein **eigenes gewertetes Zelt** steht (also **nicht** in die Spalte, in der sich das Boot gerade befindet). Dafür wird kein Würfel benötigt.



Markt. Der Spieler darf beliebig Edelsteine verkaufen und erhält folgendes:
Transparent = 1 Taler + 1 Siegpunkt
Blau = 2 Taler + 2 Siegpunkte
Rot = 3 Taler + 3 Siegpunkte



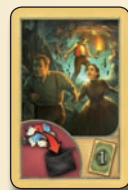
Das **Dampfboot** fährt eine Spalte **rückwärts**. Nun darf nur dort in der Spalte ein Zelt eingesetzt werden. Am Ende der Runde wird die Spalte gewertet, in dem das Boot steht. Für die nächste Runde fährt es wieder ein Feld vorwärts (wo es gerade herkam).



Der Spieler darf **3 Steine aus der Mine** (dem Beutel) ziehen.



Der Spieler darf sich Taler im **Gesamtwert von 4** aus dem Vorrat nehmen.



Mineneinsturz! **Jeder** Spieler muss **SOFORT** alle seine Edelsteine abgeben. Alle Steine kommen wieder in den Beutel. Der Spieler darf anschließend eine neue Karte ziehen.



Spieler, die diese beiden Karten zusammen ausspielen, dürfen dann ein Zelt **kostenlos** auf ein **beliebiges** Feld der durch das Boot gekennzeichneten Spalte einsetzen. Der Spieler braucht dann aber **nur einen Würfel abgeben**.

Für viele Testrunden, Anregungen und Vorschläge bedanken sich Autor und Verlag bei unzähligen Testspielern, u. a. Eike Bernard, Sven-Philipp Brandt, Anja und Ronald Brodowski, Sven Dallmann, Martina Hellmich, Richard Högner, Hartmut Kommerell, Susanne und Friedhelm Most, Beate Neubert, Kati und Björn Röske, Robert Rudel, Josefine Schwer, Carsten Wesel, Gregor Wiedemann.

© Schmidt Spiele GmbH · Postfach 470437 · D-12313 Berlin · www.schmidtspiele.de · Made in Germany

Autor: Benjamin Liersch · **Design + Illustration:** Michael Menzel, Christof Tisch · **Redaktion:** Thorsten Gimmler



LivingStone



Durée : 30-45 minutes

Le matériel

- 1 plateau de jeu



- 75 pièces de monnaie
(41 x 1 livre, 16 x 3 livres, 13 x 5 livres et 5 x 10 livres)



- 1 bateau à vapeur



- 27 cartes d'action



- 1 sac



- 55 tentes en cinq couleurs
(11 tentes par couleur)



- 5 coffres à trésor



- 60 pierres

(29 x noir, 15 x transparent, 10 x bleu, 5 x rouge, 1 x blanc)



- 5 marqueurs



- 1 règle du jeu

- 10 dés



- 6 tableaux récapitulatifs



L'histoire

David Livingstone était un missionnaire écossais et un explorateur. Par ordre du gouvernement britannique, il voyagea en Afrique. Il fut probablement le premier Européen à traverser le continent. Il rédigea des rapports détaillés sur la vie des tribus ainsi que sur la flore et faune de l'Afrique. Ses récits de voyage et ses notes géographiques permirent une meilleure connaissance et une meilleure compréhension de ce continent jusque-là très peu connu en Europe. Lors de ses expéditions scientifiques, Livingstone passa beaucoup de temps près du fleuve Zambèze. C'est ainsi qu'il découvrit les célèbres chutes d'eau qu'il nomma Chutes Victoria en l'honneur de la reine Victoria.

Le but du jeu

Les joueurs naviguent avec un bateau à vapeur sur le Zambèze jusqu'aux Chutes Victoria. Ils découvrent le paysage et tentent leur chance en creusant à la recherche de pierres précieuses. Le joueur qui ramasse le plus de points de victoire gagne la partie.

Les préparatifs

Chaque joueur reçoit toutes les tentes et le coffre à trésor de sa couleur ainsi que 3 pièces de monnaie d'une valeur de 1. Placez toutes les 60 pierres (30 x pierres précieuses, 29 x éboulis noirs, 1 x blanc) dans le sac. Mélangez les cartes d'action, formez-en une pile et placez-la sur la table, face cachée. Placez le bateau à vapeur sur la première case d'eau à gauche. Vous avez besoin de deux dés par joueur. Remettez les dés restants dans la boîte du jeu. Placez les marqueurs des joueurs sur la case 0 du compteur de points.

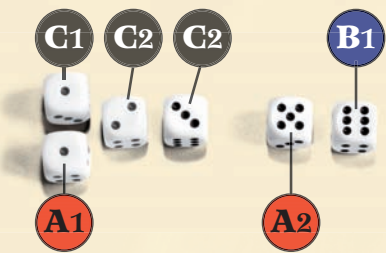
Déroulement de la partie

On détermine de la manière que l'on voudra qui sera le premier joueur. Celui-ci lance **tous les dés**. Après son jet de dés, il classe les dés en fonction de leur valeur pour une meilleure vue d'ensemble (voir l'illustration 1). Maintenant, le premier joueur choisit un dé et exécute **immédiatement** une action. Les différentes actions sont expliquées ci-dessous. Après avoir effectuée l'action, le joueur place provisoirement le dé choisi devant lui, sur la table. Ensuite, c'est au tour du joueur suivant de choisir un dé de ce jet de dés et d'exécuter une action, et ainsi de suite.



Illustration 1 : exemple pour un premier jet de dés dans une partie à quatre joueurs.


Lorsque tous les joueurs ont pris un dé, ils peuvent encore en choisir un autre (en commençant de nouveau avec le premier joueur), mais à la condition suivante : **le nombre indiqué par le dé doit être plus élevé que le nombre du premier dé choisi !** On répète cette procédure jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de dé ou qu'aucun joueur ne puisse plus prendre l'un des dés restants. Il est possible que certains joueurs prennent plus de dés que d'autres. Si aucun joueur n'est plus capable de choisir un dé, le tour est fini. On évalue alors la colonne dans laquelle se trouve le bateau à vapeur avant de faire avancer le bateau d'une case.





Exemple avec 3 joueurs (illustration 2) :

Le joueur A prend un  et exécute son action.

Le joueur B choisit le  et effectue une action.

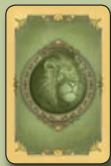
Le joueur C prend aussi un . Ensuite, **le joueur A** choisit le .

Comme il n'y a pas de dé qui indique un nombre plus élevé pour **le joueur B**, c'est au tour du **joueur C**. Il choisit le .

Puis, **le joueur C** peut aussi prendre le  parce qu'il ne reste plus de dé que **le joueur A** pourrait choisir.

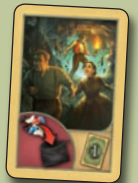
Les actions


Quand un joueur a choisi un dé, il exécute **immédiatement** l'une des 4 actions suivantes (mises en évidence à l'aide des couleurs) :



- **Piocher une carte d'action** : indépendamment du nombre indiqué par le dé choisi, le joueur peut piocher **exactement une** carte dans la pile cachée. On peut avoir en main autant de cartes d'action que l'on veut et jouer n'importe quel nombre de cartes à la fois. (Cependant, on ne peut jouer des cartes d'action que pendant son propre tour.)

Si un joueur pioche la carte « Éboulement de la mine », il **doit** la montrer aux autres joueurs et l'exécuter immédiatement. Ensuite, il peut piocher une nouvelle carte pour la remplacer. Puis, on mélange la carte « Éboulement de la mine » avec toutes les autres cartes déjà jouées et la pioche restante pour en former une nouvelle pioche.



- **Prendre des pièces de monnaie** : le joueur reçoit des pièces en fonction du nombre indiqué par le dé. S'il a par exemple choisi un , il reçoit des pièces de monnaie avec une valeur totale de 4. On peut à tout moment échanger des pièces de monnaie. De cette manière, on a par exemple toujours le droit d'échanger une pièce d'une valeur de 5 contre 5 pièces d'une valeur de 1.



- **Creuser dans la mine** : le joueur peut mettre sa main dans le sac qui contient des pierres (sans regarder dedans) et en sortir autant de pierres qu'indiqué par le nombre sur le dé choisi.

Pendant son tour, le joueur peut à **tout moment** vendre ses pierres ou les garder devant lui sur la table (pour les vendre plus tard à l'aide de la carte d'action « Marché », à un meilleur prix).

Les valeurs des pierres (sans aucune carte d'action) sont les suivantes :



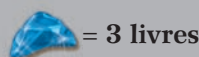
(blanc)

= 0 livre

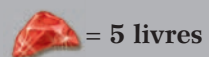


(transparent)

= 1 livre



= 3 livres



= 5 livres

Les pierres précieuses vendues **et** toutes les pierres noires (éboulis) sont placées à part. Si un joueur sort la pierre blanche du sac, on remet dans le sac **toutes** les pierres déjà mises à part ainsi que les pierres que le joueur vient de piocher. En gardant des pierres précieuses, on court le risque de les perdre, puisque si un joueur pioche la carte « Éboulement de la mine », les pierres précieuses de tous les joueurs sont remises dans le sac.

À la fin de la partie, chaque pierre précieuse qu'on n'a pas vendue rapporte 1 point de victoire. Les éboulis ne rapportent pas de points de victoire.



- **Construire une tente** : on gagne surtout des points de victoire en plantant des tentes. Le bateau à vapeur indique la colonne dans laquelle les joueurs peuvent poser une tente pendant ce tour (dans l'illustration 3, c'est la colonne marquée en gris au-dessus du bateau à vapeur).

Le nombre indiqué par le dé détermine le **terrain** sur lequel on peut poser la tente. Si le joueur a choisi un 1, par exemple, il peut planter sa tente sur la case dans la rangée 1. Les rangées sont



Illustration 4

numérotées sur le côté gauche dans des couronnes. Ainsi, le terrain sur lequel on peut poser sa tente se trouve toujours sur une intersection déterminée par le bateau à vapeur et le nombre indiqué par le dé (voir l'illustration 4).

Pour planter une tente, le joueur doit payer **des coûts d'expédition**. Ils sont indiqués sur les cases de bateau au bord de fleuve et augmentent au cours de l'expédition jusqu'à la fin de la partie. Sur l'illustration 4, un joueur doit payer 2 livres pour planter une tente. Lors du tour suivant, une tente coûtera déjà 3 livres.



Illustration 3

Si un joueur veut construire sa tente sur une case sur laquelle il y a déjà d'autres tentes, il doit en plus donner 1 livre à chaque joueur concerné. Lors d'un tour, un joueur peut aussi planter plusieurs tentes dans la même colonne (s'il peut choisir plusieurs dés).



Des dons pour la reine

Pendant son tour, un joueur peut déposer n'importe quel nombre de pièces de monnaie dans son coffre à trésor – à tout moment et sans perdre une action de dé. Il doit en informer les autres joueurs, mais n'a pas besoin de leur dire quel est le montant déposé. Le don reste dans le coffre à trésor et ne peut plus être sorti.

IMPORTANT : à la fin de la partie, le joueur qui a donné le moins d'argent doit abandonner la partie et ne peut plus gagner !



Les évaluations

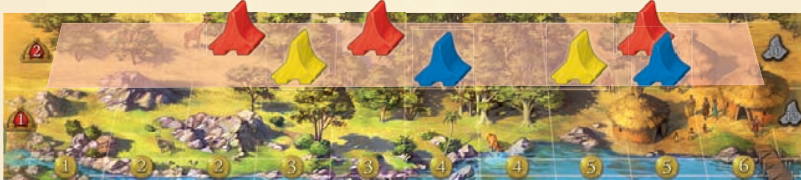
À la fin de chaque tour (au moment où tous les dés sont pris ou que personne ne peut plus choisir de dé), on procède à une évaluation. C'est toujours la colonne dans laquelle se trouve le bateau à vapeur qui est évaluée. Chaque joueur reçoit par tente dans cette colonne le nombre de points indiqué à gauche de cette rangée. S'il y a plusieurs tentes sur un même terrain, tous les joueurs concernés reçoivent le nombre complet de points. On avance son marqueur sur le compteur de points d'autant de cases qu'on a gagné de points.

Après l'évaluation, on déplace le bateau à vapeur d'une case en avant, et le tour suivant commence. Le joueur suivant – dans le sens des aiguilles d'une montre – lance tous les dés, en choisit un, et ainsi de suite.

Fin de la partie



Lorsqu'on ne peut plus avancer le bateau à vapeur d'une colonne (après la dernière évaluation), la partie se termine. Lors de l'évaluation finale, on considère toutes les 6 rangées. Seul le joueur qui possède le plus de tentes dans une rangée reçoit des points de victoire. En cas d'égalité, on partage les points (en arrondissant au chiffre inférieur). Les symboles de tente gris sur le côté droit indiquent le nombre de points à attribuer (voir l'illustration 5).



Exemple (illustration 5) :

Dans la rangée 2, le joueur rouge possède 3 tentes.

Les joueurs bleu et jaune y ont 2 tentes chacun.

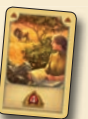
Le joueur rouge reçoit 10 points.

Si le joueur rouge avait placé une tente de moins, tous les trois joueurs auraient reçu 3 points chacun.



À la fin de la partie, on reçoit 1 point de victoire pour chaque pierre précieuse qu'on possède encore.

En outre, les joueurs peuvent encore jouer leurs cartes d'action qui leur rapportent des points de victoire.



Finalement, les joueurs vident leur coffre à trésor et comptent l'argent qu'ils ont donné. Le joueur dont le coffre à trésor contient le moins d'argent est éliminé – même s'il s'agit de plusieurs joueurs qui sont à égalité sur la dernière place.

Le joueur qui a ramassé le plus de points (et qui est encore en jeu) gagne la partie. En cas d'égalité, celui parmi les joueurs concernés qui a donné la plus grande somme pour la reine a gagné. Si plusieurs joueurs sont encore ex æquo, il y a plusieurs gagnants.

Variante pour 2 joueurs :

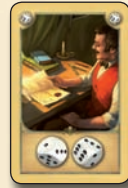
Dans la partie à 2, on utilise 4 dés. Si un joueur a déjà planté toutes ses tentes, il peut encore par la suite déplacer l'une de ses tentes. Cependant, il doit payer les coûts pour planter une tente, selon les règles détaillées ci-dessus. Mais le joueur garde les points de victoire reçus lorsqu'il a placé sa tente sur sa case d'origine. Sinon, les règles de cette variante sont identiques à celles de la partie normale.

À la fin de la partie, après avoir attribué les points pour les majorités dans les rangées, on vérifie les dons. Pour cela, on lance les 4 dés et les additionne. Les joueurs qui ont donné moins d'argent que la somme des dés sont éliminés. Ainsi, il est possible que tous les deux joueurs perdent la partie.

Explication des cartes :



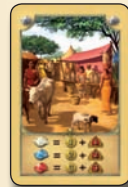
Le joueur **ne doit pas payer** pour planter sa tente. Mais il a cependant besoin d'un dé pour poser la tente.



Lors de son choix de dé, le joueur peut **prendre successivement deux dés** (le deuxième dé doit indiquer un nombre plus élevé que le premier dé), et exécuter les deux dés l'un après l'autre.



Pour planter une tente, le joueur peut **ignorer le nombre** indiqué par le dé et construire sa tente sur n'importe quelle case dans la colonne déterminée par le bateau. Mais il a cependant besoin d'un dé pour poser la tente.



Le marché : le joueur peut vendre n'importe quel nombre de pierres précieuses pour le tarif suivant :

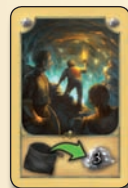
Transparent = 1 livre + 1 point de victoire

Bleu = 2 livres + 2 points de victoire

Rouge = 3 livres + 3 points de victoire



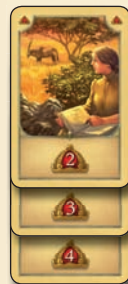
Le joueur peut planter une tente **gratuitement** sur une case sur laquelle se trouve déjà **une tente à lui évaluée**. Il n'a pas besoin d'un dé pour poser la tente.



Le joueur **peut sortir 3 pierres** de la mine (= le sac).



Le **bateau à vapeur recule** d'une colonne. Maintenant, on ne peut placer une tente que dans cette colonne. À la fin du tour, on évalue la colonne dans laquelle se trouve le bateau. Pour le tour suivant, on l'avance de nouveau d'une case (de manière à ce qu'il se trouve de nouveau dans la colonne dans laquelle il se trouvait précédemment).

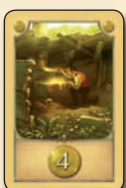


Le joueur reçoit des points de victoire et avance son marqueur d'autant de cases sur le compteur de points :

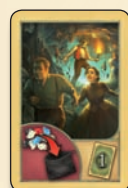
pour un **lion** 4 points,

pour un **rhinocéros** 3 points et

pour une **antilope** 2 points.



Le joueur peut prendre des pièces de monnaie d'une **valeur totale de 4** du stock général.



Éboulement de la mine ! **Tous** les joueurs doivent **IMMÉDIATEMENT** remettre toutes leurs pierres précieuses dans le sac. Ensuite, le joueur peut piocher une nouvelle carte pour la remplacer.



Si un joueur sort ces deux cartes ensemble, il peut planter une tente **sans payer** sur une case de son choix dans la colonne déterminée par le bateau. Dans ce cas, le joueur ne doit restituer qu'**un seul dé**.

L'auteur et l'éditeur remercient les joueurs qui ont réalisé les nombreuses parties d'essai pour leurs remarques et suggestions, notamment Eike Bernard, Sven-Philipp Brandt, Anja und Ronald Brodowski, Sven Dallmann, Martina Hellmich, Richard Högner, Hartmut Kommerell, Susanne und Friedhelm Most, Beate Neubert, Kati und Björn Röske, Robert Rudel, Josefine Schwer, Carsten Wesel, Gregor Wiedemann.

Auteur : Benjamin Liersch • **Illustration + graphique** : Michael Menzel, Christof Tisch

Redaction : Thorsten Gimmler • **Traduction** : Birgit Irgang

© Schmidt Spiele GmbH · Postfach 470437 · D-12313 Berlin · www.schmidtspiele.de · Made in Germany



LivingStone



Durata del gioco: 30 – 45 minuti

Contenuto

- 1 tabellone



- 75 monete
(41 x 1, 16 x 3, 13 x 5 e 5 x 10)



- 1 battello a vapore



- 27 carte azioni



- 1 sacchetto



- 55 tende in cinque colori
(11 tende per ogni colore)



- 5 scrigni del tesoro



- 60 pietre
(29 nere, 15 trasparenti, 10 blu, 5 rosse, 1 bianca)



- 5 pietre di segnalazione



- 1 regolamento

- 10 dadi



- 6 tavole sinottiche



La storia sulla quale si basa il gioco

David Livingstone fu un missionario scozzese che, per incarico del governo britannico, si recò in Africa e come primo europeo viaggiò per il continente. Egli narrò dettagliatamente la vita delle tribù e il mondo animale e vegetale in Africa. Le sue descrizioni di viaggio e i suoi disegni geografici condussero in Europa a maggior conoscenza e a più comprensione per quel continente fin allora quasi completamente sconosciuto. Durante i suoi viaggi d'esplorazione trascorse molto tempo presso lo Zambesi. Fu così che scoprì anche le grandi cascate alle quali assegnò il nome in onore della regina Vittoria.

Lo scopo del gioco

I giocatori navigano in un battello a vapore sullo Zambesi fino alle cascate Vittoria. Essi esplorano l'interno del paese e tentano la fortuna saggiando il terreno alla ricerca di pietre preziose. Vince chi sarà riuscito a raggiungere il maggior punteggio.

Preparativi

Date a ciascun **giocatore** tutte le **tende** e lo **scrigno del tesoro** del proprio colore e inoltre **3 monete** col valore di 1 Lira sterlina. Mettete tutte le 60 pietre della miniera (30 pietre preziose, 29 detriti neri, 1 bianca) nel sacchetto. Michiate poi le carte azioni e formatene un mazzo gioco coperto. Ponete inoltre il battello a vapore sulla prima casella d'acqua a sinistra. Preparate anche due dadi per ciascun giocatore. I dadi restanti vanno rimessi nella scatola. Infine ciascun giocatore deve porre la sua pietra di segnalazione sulla casella 0 della scala punteggio.

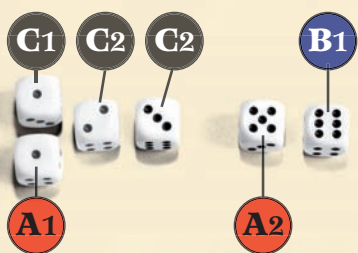
Svolgimento del gioco

Innanzitutto dovete scegliere un giocatore iniziale a vostro piacere. Egli lancia dunque **tutti i dadi** in una volta. Dopo il suo lancio sistema i dadi secondo i numeri lanciati per avere una migliore visione (v. immagine 1). Poi prende un dado e compie **immediatamente** un'azione. Di quali azioni si tratta sarà spiegato più in avanti. Dopo aver compiuto l'azione, il dado rimane per il momento presso il giocatore. Poi tocca al prossimo giocatore in senso orario prendere un dado dal primo lancio e compiere l'azione ...



Immagine 1 Esempio di un primo lancio in una partita con 4 persone.

Dopo che tutti i giocatori avranno preso un dado, ciascuno potrà scegliere un nuovo dado (ricominciando dal giocatore iniziale) ma secondo le condizioni seguenti: **il numero del secondo dado deve essere maggiore del numero del primo dado preso!** Questo procedimento si ripeterà fin quando o non ci saranno più dadi o nessuno dei giocatori potrà più prendere uno dei dadi restanti. Può avvenire che la quantità dei dadi presi differisce da un giocatore all'altro. Non appena nessuno sarà più in grado di prendere un dado, termina il giro. Passate dunque alla valutazione della colonna in cui si trova il battello e infine muovete il battello di una casella in avanti.



Esempio (immagine 2):

il **giocatore A** prende un e compie l'azione.

Il **giocatore B** prende subito il e compie l'azione.

Il **giocatore C** prende anche un .

Il **giocatore A** prende poi il .

Dato che per il **giocatore B** non c'è un dado maggiore, segue il giocatore C che prende il .

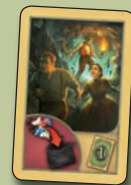
Dato che anche il **giocatore A** non può più prendere un dado maggiore, il **giocatore C** può prendere anche il .

Le azioni

Ogni volta che un giocatore prende un dado, egli deve compiere immediatamente una delle 4 azioni seguenti (contrassegnati da colori):



- **Pescare una carta azione:** il giocatore può prendere soltanto una carta azione in modo coperto, **non importa il numero** del dado scelto. Egli può raccogliere in mano tante carte azioni quanto vuole e giocare anche tante in una volta quanto vuole (egli le può giocare soltanto quando tocca a lui). Se un giocatore pesca la carta "frana nella miniera", allora la deve mostrare e subito compiere l'azione. Poi può pescare in sostituzione una nuova carta azione. La carta "frana nella miniera" sarà poi mischiata insieme a tutte le carte già giocate e rimesse a disposizione come nuovo mazzo gioco.



- **Prendere delle monete:** il giocatore ottiene delle monete secondo il numero del suo dado. Se p. es. ha preso un dado col , egli ottiene 4 Lire sterline (cioè un valore totale di 4). Le monete possono essere cambiate a piacere in ogni tempo. Una moneta di 5 Lire sterline può essere cambiata in ogni tempo ad esempio in cinque monete di 1 Lira sterlina.



- **Saggiare nella miniera:** il giocatore mette la mano nel sacchetto delle pietre (senza guardarvi dentro) e pesca tante pietre dal sacchetto quante indicate dal suo dado scelto.

Il giocatore può o **vendere in ogni tempo del suo turno** le pietre oppure raccoglierle davanti a sé (per venderle più in avanti con più guadagno per mezzo della carta azione "mercato").

Le singole pietre valgono quanto segue (senza carta azione):



Le pietre preziose vendute e tutte le pietre nere (detriti) vanno messe da parte. Dopo aver pescato la pietra bianca, rimettete nel sacchetto tutte le pietre che sono da parte insieme con quelle appena prese e mischiatele.

Collezionando le pietre preziose correte anche il pericolo di perderle, perché non appena qualcuno pesca la carta "frana nella miniera", le pietre preziose raccolte di tutti i giocatori non hanno più nessun valore, perché vanno rimessi nel sacchetto.

Ogni pietra preziosa che i giocatori non hanno venduta fino alla fine vale 1 punto. I detriti non comportano nessun punto.



- **Erigere una tenda:** erigendo delle tende potete raccogliere maggiormente dei punti. Il battello a vapore segnala in quale colonna il giocatore può attualmente erigere una tenda (la colonna col fondo grigio sopra il battello in immagine 3).

Il numero del dado decide sull'**area** fabbricabile. Se il giocatore ha preso p. es. un dado con l'1, egli può erigere la tenda sulla casella della fila 1. Le file sono contrassegnate dalle corone sul lato sinistro. L'area fabbricabile si trova quindi sulla casella d'incrocio determinata dal battello e il numero sul dado (v. immagine 4).



Immagine 4

Per erigere una tenda bisogna pagare delle **spese di spedizione**. Queste sono riportate sulla riva, accanto alle caselle del battello, e con il corso della spedizione aumentano sempre di più fino alla fine del gioco. In immagine 4 un giocatore deve pagare 2 Lire sterline per erigere una tenda. Nel prossimo giro una tenda gli costerebbe già 3 Lire sterline.

Se un giocatore vuole erigere una tenda su una casella già occupata da altre tende, egli deve pagare inoltre 1 Lira sterlina a ogni proprietario delle rispettive tende. Nel corso di un unico giro un giocatore può erigere varie tende in una colonna (sempre se riesce anche a prendere vari dadi).



Immagine 3



Doni nel bene della reggina


Durante il suo turno il giocatore può, in ogni tempo e senza perdere nessun'azione di lancio, posare nel suo scrigno del tesoro tante monete quanto vuole. Basta semplicemente avvisare i suoi concorrenti. Non deve però dire quanto denaro sta donando. Il denaro donato non può essere ripreso e rimane nello scrigno fino alla fine del gioco.

ATTENZIONE: chi alla fine del gioco avrà donato meno di tutti sarà espulso dal gioco e non potrà più vincere!



Le valutazioni

Alla fine di ogni giro (cioè quando tutti i dadi sono stati presi, oppure nessuno è più in grado di prendere un dado) si passa a una valutazione. Dovete valutare soltanto la colonna nella quale si trova il battello a vapore. Per ogni sua tenda eretta in tale colonna, ciascun giocatore ottiene i punti riportati alla **sinistra** delle file. Se su una singola area fabbricabile vi sono più di una tenda, allora ciascuno dei rispettivi proprietari ottiene i punti per intero. I punti vanno aggiunti sulla scala punteggiato.

Dopo la valutazione, il battello  muove una casella in avanti e un nuovo giro comincia. Il prossimo giocatore in senso orario lancia **nuovamente tutti i dadi**, ne sceglie uno, ecc.

Fine del gioco



Il gioco termina non appena il battello, dopo l'ultima valutazione, non potrà più muovere in avanti. Nella valutazione finale valutate tutte le 6 file di tende. Questa volta i punti li ottiene soltanto il giocatore col maggior numero di tende nella rispettiva fila. In caso di pareggio, i punti vanno divisi (eventualmente arrotondando al numero minore). I rispettivi punti da assegnare sono riportati a **destra** sui simboli di tenda grigi (v. immagine 5).



Esempio (immagine 5):

In fila 2 **rosso** ha eretto 3 tende.

Blu e **giallo** ne hanno eretto 2 ciascuno.

Rosso ottiene quindi 10 punti.

Se **rosso** avesse eretto una tenda in meno, allora ciascuno dei tre giocatori avrebbe ottenuto 3 punti.



Per ogni **pietra preziosa** ancora in suo possesso un giocatore ottiene alla fine 1 punto.

Infine potete ancora giocare le **carte azioni che riportano dei punti**.



Per concludere svuotate i vostri **scrigni del tesoro** e contate il denaro che avete donato. Chi ha donato di meno di tutti, non importa se si tratta di uno o più giocatori, è ormai espulso del tutto dal gioco.

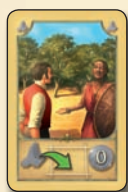
Chi alla fine avrà il maggior punteggio (e non è stato espulso), vince la partita. In caso di pareggio vince il giocatore che ha donato di più. Se anche in questo si arriva al pareggio, vi sono più di un vincitore.

Variante per 2 giocatori:

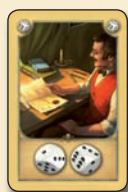
Se giocate in 2, lanciate 4 dadi. In caso che nel corso della partita un giocatore dovesse aver eretto tutte le sue tende prima di finire la partita, gli rimane soltanto la possibilità di spostare le tende per il resto della partita. Anche per questo però deve pagare le spese di spedizione come già spiegato. I punti ottenuti per aver eretto la tenda nella casella originaria gli rimangono assegnati. Del resto il gioco si svolge come sopra descritto.

Alla fine del gioco poi, dopo aver assegnato i punti per la maggioranza di tende nelle rispettive file, dovete controllare le donazioni. Per questo scopo dovete lanciare tutti i 4 dadi e calcolare la somma di tutti i 4 numeri. Chi avrà donato meno denaro (in Lira sterlina) della somma lanciata sarà espulso. Può dunque succedere facilmente che alla fine entrambi i giocatori perdono la partita.

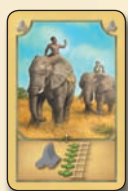
Spiegazione delle carte



Il giocatore **non deve pagare** le spese per erigere una tenda. Per erigere la tenda ci vuole comunque un dado.



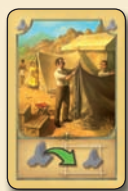
Il giocatore può prendere **due dadi di seguito** (il numero del secondo dado deve comunque essere maggiore di quello del primo) e compiere le due azioni di seguito.



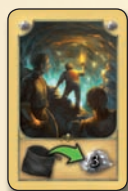
Per erigere una tenda, il giocatore può **ignorare il numero sul dado** e installarla su una casella qualsiasi della colonna segnalata dal battello. Per erigere la tenda ci vuole comunque un dado.



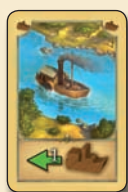
Mercato. Il giocatore può vendere tante pietre preziose quanto vuole e riceve quanto segue:
trasparente = 1 Lira sterlina + 1 punto
blu = 2 Lire sterline + 2 punti
rosso = 3 Lire sterline + 3 punti



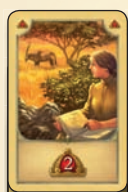
Il giocatore può **installare gratuitamente** una nuova tenda su una casella sulla quale si trova una sua tenda già **valutata**. Non c'è bisogno del dado.



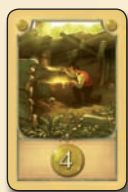
Il giocatore può **estrarre 3 pietre** dalla miniera (il sacchetto).



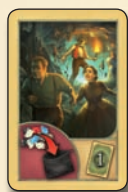
Il **battello a vapore retrocede** di una colonna. Potete dunque continuare a erigere le tende soltanto in questa colonna. Alla fine del giro valutate la colonna nella quale si trova il battello. Per il prossimo giro poi avanza di nuovo di una casella (da dove è appena venuto).



Il giocatore avanza sulla scala punteggiata di 4 punti per un **leone**, di 3 punti per un **rinoceronte** e di 2 punti per un **antilope**.



Il giocatore può prendere delle monete di un valore **totale di 4 Lire sterline** dalla riserva.



Frana nella miniera! **Ogni** giocatore deve **IMMEDIATAMENTE** consegnare tutte le sue pietre. Tutte le pietre vanno rimesse nel sacchetto. Il giocatore può prendere poi una nuova carta.



Il giocatore che gioca ambedue le carte contemporaneamente può erigere gratuitamente una tenda su una casella qualsiasi della colonna contrassegnata dal battello. A questo scopo, il giocatore deve semplicemente restituire un dado.

Per le tantissime partite di prova, iniziative e proposte, autore e Casa editrice ringraziano gli innumerevoli giocatori di collaudo, tra i quali Eike Bernard, Sven-Philipp Brandt, Anja e Ronald Brodowski, Sven Dallmann, Martina Hellmich, Richard Högner, Hartmut Kommerell, Susanne e Friedhelm Most, Beate Neubert, Kati e Björn Röske, Robert Rudel, Josefine Schwer, Carsten Wesel, Gregor Wiedemann.

Autore : Benjamin Liersch • **Illustrazioni + Grafica:** Michael Menzel, Christof Tisch

Redazione: Thorsten Gimmler • **Traduzione:** Birgit Irgang

© Schmidt Spiele GmbH · Postfach 470437 · D-12313 Berlin · www.schmidtspiele.de · Made in Germany

