

ROLAND & TOBIAS GOSLAR

LOST VALLEY

ein Abenteuer für 3-4 Goldsucher ab 10 Jahren mit 60 Minuten Entdeckerzeit

SPIELIDEE UND SPIELZIEL

Die Goldsucher starten gemeinsam in einem kleinen Handelsposten. Schrittweise erkunden sie das unbekannte Tal jenseits des Wasserfalls und der Felsen. Wenn sie Schürfstellen entdecken, errichten sie Kanäle und Minen, um das Gold abbauen zu können. Die Bauten können von allen Spielern genutzt werden. Mit geschürftem Gold werden Gegenstände gekauft, die den Goldabbau beschleunigen.

Sobald das ganze Land erkundet oder genügend Gold abgebaut ist, geht das Spiel dem Ende entgegen.

Es gewinnt der Spieler mit dem meisten Gold.

Sowohl eine **Übersicht eines erkundeten Tals** als auch **Übersichten zu Baukosten und Warenpreisen** liegen bei.

SPIELINHALT

- 1 Startfeld
- 44 Landschafts-Rauten
- 11 Landschafts-Dreiecke
- 99 runde Land-Plättchen
- 79 viereckige Plättchen
- 20 Hölzer
- 1 Würfel
- 1 Eisblock
- 4 Goldsucher
- 4 Inventare
- 4 Preis- und Kosten-Übersichten
- 1 Spielübersicht
- 3 Regeln (dt., engl., franz.)

SPIELVORBEREITUNG

Das Startfeld am Rand einer freien Spielfläche platzieren. Fluss-Rauten, Land-Rauten und Land-Dreiecke getrennt mischen und verdeckt neben Würfel, Eisblock und offenem Quell-Dreieck bereitlegen. Viereckige Plättchen für Waren, Rohstoffe und Bauten neben Holz offen als Vorrat ablegen. Runde Land-Plättchen für grünes und graues Gold, Tiere und Ereignisse mischen und verdeckt bereitlegen.

Jeder Spieler stellt einen Goldsucher zum Handelsposten und legt das zugehörige Inventar mit der Startausstattung vor sich.



DAS INVENTAR EINES GOLDSUCHERS

Im Inventar werden alle Sachen eines Goldsuchers aufbewahrt. Das Inventar unterteilt sich in Rucksack, Karre, Ausrüstung und Goldbeutel.

Der **Rucksack**, den alle beim Start haben, hat sechs Felder für **Rohstoffe**: Ein **Holz** belegt zwei, **Nahrung** und **Werkzeug** je ein Feld.

Ein **Karren**, den man kaufen muss, erweitert den Platz für Rohstoffe um vier Felder.

Für **Ausrüstung** hat ein Goldsucher vom Start an sechs Felder. Hier muss er alle **Waren** und **Spezial-Waren** ablegen, die er besitzt:

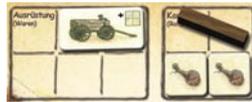
Waren (Karren, Pferd, Boot, Gewehr, Axt, Angel, Sieb, Dynamitkiste) nehmen ein oder zwei Felder ein und können beliebig oft genutzt werden.

Spezial-Waren (Whisky, Trockenfisch, Dynamitstange) nehmen ein Feld ein und können nur einmal genutzt werden. Kann ein Goldsucher nicht alle Rohstoffe oder Waren oder Spezial-Waren im Inventar unterbringen, muss er am Ende seines Zuges wählen, was er zurück in den Vorrat legt.

Der **Goldbeutel** hat vom Start an Platz für beliebig viele verdeckte Gold-Plättchen, auf denen jeweils ein bis vier Nuggets sind.



Gerties Inventar



Gertie besitzt einen Karren und darf ihn mit Rohstoffen füllen.



Gertie besitzt Boot, Pferd und eine verdeckte Spezialware.



Im Goldbeutel bewahrt Gertie alle Gold-Plättchen verdeckt auf.

Ab 10 Plättchen könnte sie das Spiel beenden.



Gerties Startausstattung

Startausstattung

Bei Spielbeginn erhält jeder Goldsucher als **Startausstattung**: drei Werkzeug, eine Nahrung, ein Holz und zwei Whisky.

EIN SPIELZUG

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Ein Spielzug besteht in beliebiger Reihenfolge aus einer Bewegung plus Erkundung und einer Handlung. Beide können ausgelassen werden. Sobald der Eisblock im Spiel ist, muss am Zugende noch ein Eistest gemacht werden.

Der älteste Goldsucher beginnt.

- A. Bewegung plus Erkundung
- B. Handlung
- C. Eistest

A. Bewegung plus Erkundung

1. Bewegung

Die Goldsucher bewegen sich entlang der **Kanten** der Rauten und Dreiecke von einer **Kreuzung** (Rauten-Ecke) zu einer anderen. Die Rauten können nicht überquert werden. Auf einer Kreuzung kann außer am Fluss nur ein Goldsucher stehen. Ein anderer Goldsucher kann aber vorbeiziehen. Am Fluss können zwei Goldsucher gleichzeitig auf einer Kreuzung stehen. Nur im Handelsposten am Wasserfall können beliebig viele Goldsucher sein. Der Fluss kann nur durch die Furten beim Wasserfall oder im Boot überquert werden.

Zu Fuß auf Land bewegt sich ein Goldsucher genau eine Kante weit.

Zu Fuß am Fluss bewegt er sich bis zu zwei Kanten weit.

Mit Boot am Fluss bewegt sich ein Goldsucher bis zu drei Kanten und er kann mit Boot den Fluss an Kanten überqueren.

Mit Pferd bewegt sich ein Goldsucher am Fluss und auf dem Land bis zu zwei Kanten.

Ein Goldsucher kann Boot und Pferd besitzen. Ein Wechsel der Bewegungsart (zu Fuß, mit Boot, mit Pferd) ist während einer Bewegung nicht möglich.



Bill zieht zu Fuß auf Land eine Kante von einer Kreuzung zur nächsten.



Jack zieht zu Fuß am Fluss zwei Kanten. Er nutzt die Furt.



Jack zieht mit Pferd an Land an Nellie vorbei zwei Kanten.



Gertie zieht mit Boot am Fluss drei Kanten.

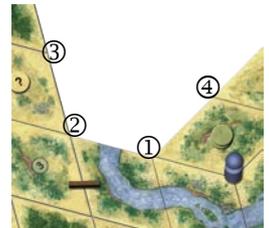
2. Erkundung

Wenn ein Goldsucher an einer Kreuzung auf unbekanntes Gebiet stößt, endet seine Bewegung: Er muss die Landschaft in bis zu vier Schritten erkunden:

a. Fluss-Rauten

Steht der Goldsucher direkt am unerforschten Fluss (①, ②) oder schräg davor (③, ④), muss er zuerst den Fluss erkunden:

Der Spieler zieht eine Fluss-Raute. Er legt sie so, dass sie erstens den Fluss sinnvoll verlängert ohne in einer Land-Raute zu enden und zweitens – wenn möglich – den Goldsucher berührt.



Zieht Nellie zu ①, ②, ③ oder ④ muss sie zuerst den Fluss erkunden.

Kann eine Fluss-Raute nicht sinnvoll gelegt werden, wird sie unter den Fluss-Rauten-Stapel zurückgelegt und die nächste gezogen. Gibt es keine passende Raute mehr, wird sofort das **Quell-Dreieck** an den Fluss angelegt.

b. Land-Rauten

Ist der Fluss erkundet oder steht der Goldsucher nicht am unerforschten Fluss, werden solange Land-Rauten gezogen und gelegt, bis keine mehr gelegt werden können, die den Goldsucher berühren.

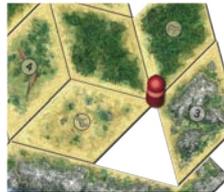
Sind alle **32 Land-Rauten gelegt**, wird der **Eisblock** auf das Quell-Dreieck gelegt, mit dem, wenn es nicht früher gelegt wurde, sofort der Fluss abgeschlossen wird. Bewegungen entlang unbekanntem Gebiets sind jetzt möglich. Restliche Dreiecke und Fluss-Rauten kommen zurück in die Schachtel.



Nellie ist zur ④ geritten und hat nacheinander zwei Fluss-Rauten gezogen und gelegt. Jetzt muss sie noch eine Land-Raute erkunden.



Gertie zieht eine Kante an Land und muss an unbekanntem Gebiet stehenbleiben.



Gertie zieht einen Wald und einen Berg mit drei Gold. Beim Legen der Rauten entsteht ein eingeschlossenes Dreieck.



Gertie zieht eine Whiskybrennerei mit zwei Fragezeichen, auf der sie für zwei Rohstoffe einen Whisky kaufen kann.



Abschließend legt Gertie ein Tier-, drei graue Berggold- und zwei Ereignis-Plättchen.

c. Dreiecke

Beim Legen der Rauten können eingeschlossene Dreiecke entstehen. Strömt der Fluss aus einem Dreieck (oder einer eingeschlossenen Raute), wird er sofort mit dem Quell-Dreieck abgeschlossen. Ansonsten wird ein Land-Dreieck gezogen und hinein gelegt.

Goldsucher bewegen sich am Quell-Dreieck wie am Fluss, um das Quell-Gold abzubauen, ist aber eine Mine nötig.

d. Plättchen

Sind **Symbole** auf erkundeten Landschaften, werden Plättchen auf sie gelegt:

3 Auf **grüne Kreise** werden entsprechend der Zahl **grüne Gold-Plättchen** verdeckt gelegt. Am Fluss müssen die Plättchen auf das **Flussufer** mit Symbol gelegt werden.

4 Auf **graue Kreise** werden entsprechend der Zahl **graue Gold-Plättchen** verdeckt gelegt.

Auf **Kreise mit Tier** wird verdeckt ein **Tier-Plättchen** gelegt.

Auf **Kreise mit Fragezeichen** werden entsprechend der Anzahl Kreise **Ereignis-Plättchen** verdeckt gelegt.

B. Handlung eines Goldsuchers

Ein Goldsucher kann in einem Spielzug genau eine Handlung durchführen. Die Handlung kann vor oder nach der Bewegung ausgeführt werden, nicht zwischendurch.

1. Gold abbauen

Ein **grünes Gold-Plättchen** auf einer angrenzenden Landschaft (**Tundra, See** oder sein **Fluss-Ufer**) kann ein Goldsucher nehmen, wenn **Wasser** da ist und er eine **Nahrung** abgibt. An Fluss und See ist immer Wasser, die Tundra muss vorher durch **Kanäle** mit Fluss oder See verbunden und bewässert worden sein.

Besitzt der Goldsucher zusätzlich ein **Sieb**, kann er zwei grüne Gold-Plättchen nehmen.

Ein **graues Gold-Plättchen** auf einem angrenzenden Berg oder der Quelle kann ein Goldsucher nehmen, wenn vorher eine **Mine** gebaut wurde und er eine **Nahrung** und ein **Holz** abgibt.

Besitzt der Goldsucher zusätzlich **Dynamit**, kann er zwei graue Gold-Plättchen nehmen.

Eine Übersicht zum Gold-Abbau liegt bei.

2. Ereignis bestehen

Ein **Ereignis-Plättchen** auf angrenzenden Landschaften kann ein Goldsucher nehmen, wenn er **zwei beliebige Rohstoffe** abgibt. Von zwei Plättchen auf Dreiecken darf er eins heimlich aussuchen:

Gold wird verdeckt in den Goldbeutel gelegt.

Ware wird offen zur Ausrüstung gelegt und verwendet.

Spezial-Ware kommt verdeckt zur Ausrüstung. Sie kann nur einmal genutzt werden, zusätzlich während eines Spielzugs. Danach kommt sie weg:

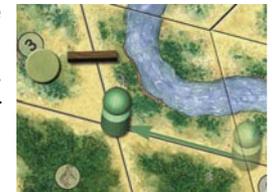
Trockenfisch wird in vier Nahrung umgetauscht.

Dynamit erlaubt, zwei graue Gold-Plättchen auf einmal abzubauen.

1. Gold abbauen
2. Ereignis bestehen
3. Fisch fangen
4. Tier jagen
5. Holz fällen
6. Bauten errichten
7. Waren kaufen



Nellie zieht zum Fluss, gibt eine Nahrung ab und nimmt das grüne Flussgold-Plättchen von ihrem Flussufer.



Jack hat ein Sieb. Er gibt eine Nahrung ab und nimmt zwei grüne Gold-Plättchen von der mit einem Kanal bewässerten Tundra.



Bill zieht zur Mine, gibt eine Nahrung und ein Holz ab und nimmt ein graues Plättchen vom Berg mit Mine.



Gertie zieht zur Höhle, gibt zwei Holz ab, guckt sich die Plättchen auf der Höhle an, nimmt und trinkt den Whisky und zieht weiter zu der Mine.

 **Whisky** erlaubt entweder eine zweite Bewegung oder eine zweite Handlung. Pro Spielzug kann nur ein Whisky getrunken werden.

3. Fisch fangen

 An **Fluss und See** kann ein Goldsucher mit einer **Angel** oder auf einer **Reuse** oder bei einem **Fisch-Symbol** eine Nahrung nehmen.

 Fisch-Symbol, Reuse und Angel ergänzen sich gegenseitig. Ein Goldsucher legt ein, zwei oder drei Nahrung in sein Inventar.

4. Tier jagen

 Ein Goldsucher kann ein Tier auf einer angrenzenden Landschaft jagen:

 Der Spieler **würfelt**; ein Mitspieler würfelt für das Tier. Würfelt der Jäger mehr Augen, ist das Tier tot. Das Tier kommt weg und der Jäger nimmt je nach Tierart ein bis vier Nahrung.

 Hat der Goldsucher ein **Gewehr**, zählt er drei Augen zum Wurf hinzu.

 Nur in der **Bärenhöhle** wird nach erfolgreicher Jagd ein neues Tier verdeckt gelegt.

5. Holz fällen

 In einem angrenzenden **Wald** kann ein Goldsucher ein Holz nehmen.

 Auf einem **Sägewerk** oder mit einer **Axt** kann ein Goldsucher im Wald zwei Holz nehmen, mit Axt und Sägewerk nimmt er drei Holz.

6. Bauten errichten

Ein Goldsucher kann auf einer Kreuzung oder auf angrenzenden Landschaften bestimmte Bauten errichten. Die benötigten Rohstoffe muss er abgeben:

 Eine **Reuse** auf einer Kreuzung an Fluss oder See kostet ein Werkzeug.

 Ein **Sägewerk** auf einer Kreuzung am Wald kostet ein Werkzeug.

Auf jeder Kreuzung kann nur ein Gebäude errichtet werden.



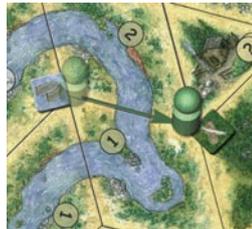
Bill nimmt sich mit Reuse und Fisch-Symbol zwei Nahrung. Jack nimmt mit seiner Angel eine Nahrung.



Bill jagt und würfelt eine 3, Nellie wirft eine 4. Das Tier stirbt, da Bill ein Gewehr hat, mit 3 Augen Bonus. Es ist ein Hirsch. Bill nimmt sich 3 Nahrung.



Jack besitzt Boot und Axt. Er fährt zum Sägewerk und nimmt sich drei Holz.



Jack baut mit einem Werkzeug eine Reuse auf eine Kreuzung am Fluss, fährt mit Boot über den Fluss.

Er trinkt Whisky und baut mit einem weiteren Werkzeug ein Sägewerk auf eine Kreuzung am Wald.

 Ein **Kanal** zur Bewässerung von Tundra oder Wald kostet ein Holz, das quer auf die Kante zwischen zwei Rauten gelegt wird. Berge können nicht bewässert werden.

 Eine **Mine** auf einem Berg kostet je ein Werkzeug, eine Nahrung und ein Holz.

Übersichten zu Baukosten liegen bei.

7. Waren kaufen

 In einem **Handelsposten** können beliebig viele Waren auf einmal gekauft werden, die vorrätig sind. Es werden nie Nuggets zurückgezahlt oder Kredite gewährt.

 Wenn ein **beliebiges Plättchen** als Preis verlangt ist, kann entweder mit einem Nugget, einem Rohstoff (auch Holz) oder einer Ware gezahlt werden.

Übersichten zu Warenpreisen liegen bei.



Jack nimmt ein Holz aus dem Rucksack und baut einen Kanal. Gertie gibt Holz, Nahrung und Werkzeug ab, um eine Mine zu bauen.



Bill kauft im Handelsposten für 9 Nuggets und ein Holz eine Dynamitkiste, zwei Whisky und ein Pferd.

C. Eistest

Sobald alle Rauten gelegt bzw. der Eisblock im Spiel ist, würfelt ein Spieler am Ende seines Spielzugs. Bei **5 oder 6 Augen** rückt das Eis eine Raute flussabwärts Richtung Wasserfall.



SPILENDE UND SIEG

Das Spiel endet sofort entweder,

- wenn der **Eisblock** auf das Startfeld zum Wasserfall vorgezogen wurde oder
- wenn ein Goldsucher mit mindestens **10 Gold-Plättchen** im Handelsposten am Wasserfall ankommt und das Spielende verkündet.



Gertie zieht zum Handelsposten am Wasserfall und ruft das Ende aus. Sie hat 11 Gold-Plättchen mit 25 Nuggets.

Es gewinnt der Goldsucher mit den **meisten Nuggets im Goldbeutel**.

Jack hat 8 Plättchen mit 30 Nuggets und gewinnt.

© 2004 **Kronberger Spiele**
Roland & Tobias Goslar GbR
Alle Rechte vorbehalten.

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

Grafik Harald Lieske, Felix Scheinberger (Cover)
Dank insb. Christiane, Johnny, Lennart und Simon Goslar sowie Roberto Lazzari

Kontakt Goslar, Wendelinsweg 2
D-61476 Kronberg
info@kronberger-spiele.de
www.kronberger-spiele.de

