

Przygoda dla 3-4 poszukiwaczy w wieku od 10 lat, którzy mają wolną godzinę czasu.

# LOST VALLEY

## IDEA I CEL GRY

Wszyscy poszukiwacze złota zaczynają w tej samej niewielkiej Faktorii. Powolutku odkrywają nieznaną ład po drugiej stronie kłifu i wodospadu. Kiedy dotrą do obiecującego miejsca, budują kanały oraz kopalnie, by wydobywać złoto. Wszyscy poszukiwacze mogą używać konstrukcji. Złoto przydaje się, by kupić nowy sprzęt, który ułatwia zdobywanie coraz większych ilości złota.

Rozgrywka kończy się wkrótce po odkryciu całej okolicy, lub kiedy zostanie wykopana odpowiednia ilość złota.

Gracz posiadający na koniec najwięcej złota zostaje zwycięcą.

**Przegląd gry** pokazuje elementy odkrywanej doliny. **Plansze pomocnicze** dołączone do gry podają koszty sprzętów i konstrukcji.

## ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

- 1 Faktoria przy wodospadzie
- 44 romboidalnych żetonów terenu
- 11 trójkątnych żetonów terenu
- 99 różnych okrągłych znaczników terenu
- 79 różnych kwadratowych znaczników
- 20 drewnianych kłód
- 1 kostka
- 1 blok lodu
- 4 poszukiwaczy złota
- 4 karty ekwipunku
- 4 listy cen i kosztów
- 1 przegląd gry (język niemiecki, angielski, francuski)
- 3 plansze pomocnicze (język niemiecki, angielski, francuski)


## PRZYGOTOWANIA DO GRY


Położ Faktorię na brzegu obszaru gry. Oddziel romboidalne żetony rzeki od ładu oraz trójkątne żetony ładu. Każde z nich potasuj i umieść zakryte obok kostki, bloku lodu i odkrytego trójkątnego żetonu źródła. Na stole ułóż także odkryte towary, surowce oraz konstrukcje.


Następnie przemieszaj okrągłe znaczniki terenu – złoto rzeczne (zielone), złoto górskie (szare), zwierzęta oraz wydarzenia i umieść je zakryte tak, by wszyscy mieli do nich dostęp.


## EKWIPUNEK POSZUKIWACZA ZŁOTA

Wszystkie przedmioty posiadane przez poszukiwacza złota układa się na jego karcie ekwipunku. Ekwipunek zawiera plecak, wózek, miejsce na sprzęt oraz torbę na złoto.

 **Plecak**, który wszyscy gracze posiadają przy rozpoczęciu gry, może pomieścić 6 surowców. Kłody zajmują dwa miejsca, a narzędzia i żywność po jednym.

 Po zakupieniu **wózka** gracz dostaje do dyspozycji 4 dodatkowe miejsca na surowce.

 Od początku gry poszukiwacze złota dysponują 6 miejscami na **sprzęt**. Tutaj umieszcza się towary oraz towary specjalne.

 **Towary** (wózek, koń, łódka, siekiera, wędka, sito, skrzynia czy dynamit) zajmu-



Karta ekwipunku Ewy.



Ewa posiada wózek i może go załadować surowcami.



ją jedno albo dwa miejsca i można ich używać tak często, jak tylko gracze ich potrzebują.

**Specjalne towary** (whiskey, suszona ryba, wiązka dynamitu) zajmują po jednym miejscu i można ich użyć tylko raz.

Jeżeli surowce i/lub towary nie mieszczą się na karcie poszukiwacza złota, to na końcu swojej tury musi on zdecydować, które z nich odrzucić do banku.

**Torba na złoto** może zawierać nieograniczoną liczbę zakrytych znaczników złota, z których każdy wart jest od 1 do 4 samородków.

## Ekwipunek początkowy

Na początku gry każdy poszukiwacz złota otrzymuje: 3 narzędzia, 1 żywność, 1 kłodę i 2 whiskey.



Ewa posiada łódkę, konia i zakryty towar specjalny. Wszystkie trzeba położyć w miejscu na sprzęt.



Ewa trzyma znaczniki złota w torbie na złoto. Kiedy będzie miała 10 znaczników, może zdecydować, czy chce skończyć grę.



Ekwipunek początkowy Ewy.

## TURA

Gra toczy się w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara. Tura składa się z ruchu i eksploracji, a także z akcji, wykonywanych w dowolnej kolejności. Gracz może zrezygnować z wykonywania dowolnej części lub całej swojej tury. Kiedy w grze pojawi się blok lodu, to na końcu tury następuje test lodowy. Rozpoczyna najstarszy poszukiwacz złota.

### A. Ruch i eksploracja

#### 1. Ruch

Poszukiwacze złota poruszają się po krawędziach żetonów z jednego skrzyżowania (rogu żetonu) do drugiego. Nie można przekraczać żetonów. Rzekę przekroczyć można tylko jeżeli posiada się łódkę lub przez jeden z dwóch brodów znajdujących się przy Faktorii.

Zwykle tylko jeden poszukiwacz złota może znajdować się na danym skrzyżowaniu, ale dwóch poszukiwaczy może stać na skrzyżowaniu, które leży wzdłuż rzeki. W Faktorii może przebywać większa liczba poszukiwaczy złota.

**Pieszko** poszukiwacz złota może się ruszyć:

- o jedną krawędź lądem lub
- o dwie krawędzie rzeką



Bartek porusza się pieszo o 1 krawędź lądem.



Jacek porusza się o dwie krawędzie wzdłuż rzeki pokonując bród.

**Łódką** poszukiwacz może poruszyć się do trzech krawędzi wzdłuż rzeki. Może także poruszać się wzdłuż krawędzi, które przecinają rzekę.

**Konno** poszukiwacz może poruszać się do dwóch krawędzi lądem lub wzdłuż rzeki.

Poszukiwacz może posiadać i łódkę, i konia, nie może jednakże korzystać z więcej niż jednej metody podróży podczas jednej fazy ruchu (czyli albo pieszo, albo konno, albo łódką).



Jacek porusza się konno o dwie krawędzie lądem mijając Kasię.



Ewa porusza się łódką o trzy krawędzie wzdłuż rzeki.

## 2. Eksploracja

Kiedy poszukiwacz trafia na skrzyżowanie, które wciąż jest częściowo nieodkryte, to musi zakończyć swój ruch i odkryć teren postępując według 4 poniższych kroków.

### a. romboidalne żetony rzeki

Jeżeli poszukiwacz złota stoi na skrzyżowaniu, które znajduje się obok (1, 2) lub jedną krawędź od (3, 4) nieodkrytej części rzeki, to musi najpierw odkryć rzekę. Gracz ciągnie jeden zakryty żeton rzeki i umieszcza go w taki sposób by:

- przedłużyć rzekę tak, by nie wpadała w głąb leżącego już żetonu lądu i
- jeśli to możliwe - sąsiadowała z poszukiwaczem.

Jeżeli nie da się położyć pociągniętego żetonu rzeki zgodnie z regułami, to odkłada się go na spód stosu żetonów rzeki. Gracz ciągnie kolejny żeton rzeki. Jeżeli nie ma już żetonów albo żaden z pozostałych żetonów nie może być poprawnie umiejscowiony, to natychmiast umieszcza się w tym miejscu żeton źródła.

### b. romboidalne żetony

Po pociągnięciu żetonu rzeki dociąga się tyle żetonów lądu, ile potrzeba, by odkryć skrzyżowanie, na którym stoi poszukiwacz.

Po wykorzystaniu **wszystkich 32 żetonów lądu na żetonie źródła** natychmiast należy położyć **blok lodu**. Jeżeli żetonu źródła nie ma jeszcze na planszy, to należy go natychmiast tam umieścić. Źródło przedstawia początek rzeki. Od tej pory możliwe jest poruszanie się po krawędziach odkrytego lądu. Pozostałe żetony nie będą już używane.



Jeżeli Kasia ruszy się do 1, 2, 3 lub 4, to będzie musiała odkryć rzekę.



Kasia doszła do 4 i umieściła dwa żetony rzeki. Musi teraz umieścić żeton lądu, by uzupełnić skrzyżowanie.



Ewa porusza się pieszo i dochodzi do nieodkrytego kawałka.

### c. trójkątne żetony

Podczas układania żetonów może się zdarzyć, że powstaną trójkątne puste miejsca. Jeżeli z jednego z tych miejsc (lub z dołączonego romboidalnego żetonu) wypływa rzeka, to na puste miejsce natychmiast wkłada się **żeton źródła**.

W innym przypadku losuje się trójkątny żeton i umieszcza się go w pustym miejscu. Poszukiwacze mogą poruszać się wzdłuż źródła tak, jakby było częścią rzeki. Jednakże wykopanie znajdujących się tam samorodków wymaga kopalni.

### d. znaczniki

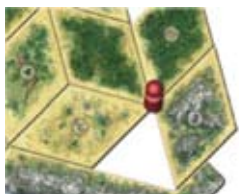
Jeżeli na ułożonych żetonach są jakieś **symbole**, to należy umieścić tam znaczniki.

**3** Na **zielonych kołach** należy umieścić odpowiednią liczbę zakrytych **zielonych znaczników rzeczno złotego**. Na żetonach rzeki należy umieścić znaczniki przy brzegu z symbolem.

**4** Na **szarych kołach** należy umieścić odpowiednią liczbę zakrytych **szarych znaczników górskiego złotego**.

Na **kołach ze zwierzętami** umieszcza się zakryty **znacznik zwierzęcia**.

Na **kołach ze znakiem zapytania** umieszcza się odpowiednią liczbę zakrytych **znaczników wydarzeń**.



Ewa ciągnie dwa żetony łądu: las i góry. Po umieszczeniu tych żetonów powstaje puste trójkątne miejsce.



Ewa ciągnie i umieszcza w pustym miejscu destylarnię bimbrową, gdzie może kupić dwie butelki whiskey za dwa dowolne surowce.



Na zakończenie Ewa umieszcza jeden znacznik zwierzęcia, trzy znaczniki górskiego złotego i dwa wydarzenia na odpowiednich symbolach na żetonach, które dołożyła.

## B. Akcja

Podczas swojej tury poszukiwacz złota może wykonać tylko jedną spośród dostępnych akcji. Akcja ta może być wykonana przed lub po ruchu, ale nie w trakcie.

### 1. Wydobywanie złota

Poszukiwacz może wymienić jeden znacznik żywności na jeden **zielony znacznik rzeczno złotego** leżącego na sąsiednim żetonie (na tundrze, jeziorze lub brzegu rzeki), jeżeli tylko na tym żetonie jest woda. Oczywiście woda zawsze jest obecna wzdłuż rzek lub w jeziorze, ale tundra musi być połączona z jeziorem lub rzeką za pomocą **kanału** (patrz punkt 6).

Jeżeli poszukiwacz posiada **sito**, to może wziąć nie jeden, a dwa zielone znaczniki rzeczno złotego.

Poszukiwacz może wymienić jeden znacznik żywności i kłodę na **szary znacznik**

1. Wydobywanie złota
2. Wydarzenie
3. Łowienie ryb
4. Polowanie
5. Ścinanie drzew
6. Budowanie
7. Kupowanie towarów



Kasia rusza się na rzekę. Wydaje jeden znacznik żywności i bierze zielony znacznik rzeczno złotego ze swojego brzegu.

**górskiego złotego** z sąsiedniego żetonu góry lub żetonu źródła jeżeli zbudował tam wcześniej **kopalnię** (patrz punkt 6).

Jeżeli poszukiwacz posiada **dynamit**, to może wziąć dwa szare znaczniki górskiego złotego zamiast jednego.

Do gry dołączone są **plansze pomocnicze** z kosztami w złocie.

### 2. Wydarzenie

Poszukiwacz może wydać dwa surowce by wziąć z sąsiedniego żetonu znacznik wydarzenia. W przypadku trójkątnego żetonie patrzy on na znaczniki w tajemnicy przed innymi graczami i wybiera jeden:

**Złoto** umieszcza się zakryte w Torbie na złoto.

**Towary** dodaje się do miejsca na ekwipunek i zwyczajnie używa.

**Towary specjalne** umieszcza się zakryte w miejscu na ekwipunek.

Można ich użyć tylko raz, po czym zostają odrzucone. Specjalne towary to:

**Suszona ryba**, którą można wymienić za cztery znaczniki żywności.

**Dynamit**, który pozwala poszukiwaczowi wykopać dwa szare znaczniki górskiego złotego na raz.

**Whiskey** pozwala bądź na drugi ruch, bądź na drugą akcję. Można użyć tylko jednej whiskey na turę.

### 3. Łowienie ryb

Poszukiwacze mogą używać **wędek** lub sieci, by złapać jedną rybę w rzecie lub w jeziorze. Mogą także złapać rybę bez żadnego sprzętu na żetonach z **symbolem ryby**.

Efekty sieci, wędek i symbolu ryby kumulują się, pozwalając na złowienie do trzech ryb w jednej turze. Każda złapana ryba pozwala na położenie znacznika żywności w plecaku.

### 4. Polowanie

Poszukiwacze mogą polować na zwierzęta na sąsiednich żetonach. Zasady polowania:

Gracz rzuca **kością**, przeciwnik rzuca **kością** za zwierzę. Jeżeli gracz wyrzuci więcej niż przeciwnik, to udało mu się upolować zwie-



Jacek wydaje 1 znacznik żywności i bierze dwa zielone znaczniki rzeczno złotego (posiada sito) z tundry (która połączona jest kanałem z rzeką i przez to obecna jest tam woda).



Bartek wydaje znacznik żywności i kłodę i bierze szary znacznik górskiego złotego z góry, na której jest kopalnia.





Ewa rusza się i wydaje dwie kłody, by obejrzeć znaczniki wydarzeń. Wybiera whiskey, używa jej i ponownie się rusza.




Bartek używa sieci koło żetonu z symbolem ryby i otrzymuje dwa znaczniki żywności. Jacek używa tylko swojej wędk i otrzymuje jeden znacznik.


rzę. Zdejmuje się znacznik zwierzęcia z planszy, a gracz otrzymuje - w zależności od typu zwierzęcia - od 1 do 4 znaczników żywności.

 Jeżeli poszukiwacz posiada **strzelbę**, to dodaje 3 do wyniku swojego rzutu.

 **Jaskinia niedźwiedzia** to jedyne miejsce, gdzie należy położyć nowe zwierzę po tym, jak poprzednie zostało upolowane.


## 5. Ścinanie drzew


 Poszukiwacz może ściąć jedno drzewo z sąsiedniego lasu i otrzymać jedną kłodę z banku.

 Jeżeli jest w **tartaku** lub posiada **siekierę**, to może wziąć dwie kłody. Jeżeli jest w tartaku i posiada siekiere, to otrzymuje trzy kłody.


## 6. Budowanie


Poszukiwacz może zbudować pewne rodzaje konstrukcji albo na przecięciu albo na sąsiednim żetonie. Konstrukcji tych może używać każdy z poszukiwaczy:

 Zastawienie **sieci na ryby** na skrzyżowaniu na rzece lub jeziorze kosztuje jedno narzędzie.


 Budowa **tartaku** na skrzyżowaniu w lesie kosztuje jedno narzędzie.


Na jednym skrzyżowaniu może być tylko jedna konstrukcja.

 Wybudowanie **kanalu** zapewnia dostęp wody do tundry lub lasu i kosztuje 1 kłodę. Kładzie się ją w poprzek linii, która dzieli żetony. Nie można budować kanałów na żetonach gór.

 Budowa **kopani** na żetonie góry kosztuje 1 narzędzie, 1 żywność i 1 kłodę.

## 7. Kupowanie towarów

 Poszukiwacze mogą w Faktorii kupić tyle towarów, na ile ich stać, o ile są one dostępne. Za towary płaci się samorodkami złota. Jeżeli poszukiwacz zapłaci więcej, to nie otrzymuje reszty.

 Jeżeli w cenie przedmiotu podano „X”, to można koszt ten zapłacić albo jednym samorodkiem, surowcem albo towarem.

**Plansze pomocnicze** podają koszty towarów i konstrukcji.



*Bartek poluje - wyrzucił 3. Kasia rzuca za zwierzę i wyrzuciła 4. Bartek ma jednak strzelbę, z którą jego wynik wynosi 6. Polowanie było udane, a jeleń przynosi mu 3 znaczniki żywności.*



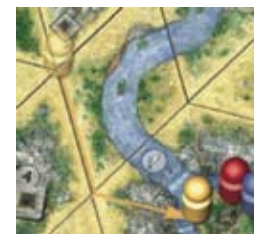
*Bartek posiada łódź i siekiere. Przesuwa się do tartaku i bierze trzy kłody z banku.*



*Jacek używa narzędzi by postawić sieć, a następnie używa łodzi, by przebyć rzekę. Tam z kolei pije whiskey i używa kolejnych narzędzi by wybudować tartak.*



*Jacek używa kłody ze swojego plecaka by wybudować kanał. Ewa używa narzędzi, żywności i kłody, by wybudować kopalnię.*



*Bartek przesuwa się do Faktorii i płaci 9 samorodków i kłodę za skrzynkę dynamitu, dwie whiskey i konia.*

## C. Test lodowy

Kiedy do gry wejdzie **blok lodu**, to gracze na końcu każdej swojej tury muszą rzucać kością. Jeżeli wypadnie 5 lub 6, to blok lodu przesuwa się o jeden żeton rzeki w kierunku wodospadu.



## KONIEC GRY I ZWYCIĘZCA

Gra natychmiast się kończy jeżeli:

- **blok lodu** dotrze do wodospadu przy Faktorii lub

- poszukiwacz dotrze do Faktorii z przynajmniej **10 znacznikami złota** i ogłosi koniec gry.

**Zwycięzcą** zostaje gracz z **największą ilością samorodków w Torbie na złoto**.



*Ewa porusza się do Faktorii z 11 znacznikami złota. Posiada w sumie 25 samorodków. Jacek posiada 8 znaczników złota, które dają mu w sumie 30 samorodków. Jacek zostaje zwycięzcą.*

© 2004 Kronberger Spiele  
Roland & Tobias Goslar GbR  
Wszystkie prawa zastrzeżone  
Grafika: Harald Lieske  
Okładka: Felix Scheinberger



Rebel Centrum Gier  
ul. Matejki 6, 80-232 Gdańsk  
tel. (058) 347 02 04  
Sprzedaż hurtowa:  
tel. 0502 352 454  
Wersja polska na zlecenie sklepu Rebel  
Rebel.pl - największy sklep z grami.  
Strona dla odbiorców hurtowych  
<http://hurt.rebel.pl>  
Tłumaczenie i skład: Szymon Szweda

