

ROLAND & TOBIAS GOSLAR

LOST VALLEY

un jeu d'aventure pour 3 ou 4 joueurs, à partir de 10 ans, en une heure environ

PRINCIPE DU JEU

Tous les prospecteurs partent du même magasin et s'aventurent de l'autre côté de la colline, au delà de la cascade. Lorsque l'endroit leur semble prometteur, ils creusent mines et canaux, dans l'espoir de trouver de l'or – mais ces travaux pourront être exploités ensuite par tous les joueurs. L'or peut servir à acheter des équipements qui permettront ensuite une prospection plus efficace encore. La partie se termine lorsque toute la vallée a été

explorée, où lorsque suffisamment d'or a été ramené.

Le joueur le plus riche à l'issue de la partie est vainqueur.

La fiche de présentation du jeu vous montre les principales curiosités de la vallée perdue.

Les aides de jeu reprennent les listes de prix et les coûts de construction.

MATÉRIEL

- 1 tuile de départ, avec le magasin au pied de la cascade
- 44 tuiles paysage en losange
- 11 tuiles paysage triangulaires
- 99 jetons paysage circulaires
- 79 jetons carrés et rectangulaires
- 20 troncs d'arbre
- 1 dé
- 1 bloc de glace
- 4 pions prospecteurs
- 4 fiches d'inventaire
- 4 aides de jeu
- 1 fiche de présentation rapide du jeu (en allemand, anglais et français)
- 3 livrets de règle (allemand, anglais et français)

MISE EN PLACE

Placez la tuile de départ dans un coin de la surface de jeu. Triez les tuiles de rivière en forme de losange, les tuiles de terre ferme en forme de losange, et les tuiles de terre ferme triangulaires; mélangez chaque pile et placez la face cachée à côté de la surface de jeu. Placez à proximité la tuile triangulaire de source et le bloc de glace. Placez également sur la table les réserves de produits de base, d'équipements et de constructions diverses.

Mélangez les jetons paysage circulaires – or de la rivière (vert), or de la montagne (gris), événements et animaux et placez les faces cachées à proximité.



INVENTAIRE DU PROSPECTEUR

Toutes les possessions d'un prospecteur sont placées sur fiche d'inventaire. Celle-ci comprend quatre zones – le sac à dos, le chariot, les équipements, le sac d'or.



Tous les prospecteurs ont, dès le début du jeu, un **sac à dos** avec 6 cases pouvant contenir des produits de base (bois, nourriture, outils). Un tronc d'arbre occupe deux cases, un jeton de nourriture ou un outil une case.



L'achat d'un **chariot** donne 4 cases supplémentaires pour transporter des produits de base.



En début de partie, les prospecteurs disposent également de six cases pour leur **équipement**. C'est ici qu'ils stockeront les marchandises et l'équipement acheté ou trouvé en cours de partie.



Les **équipements** (chariot, cheval, bateau, fusil, canne à pêche, tamis, caisse de dynamite) occupent une ou deux cases, et peuvent être utilisés aussi souvent que le joueur le souhaite.



Les **marchandises** (whisky, poisson séché, bâton de dynamite) occupent une seule case et ne peuvent être utilisés qu'une seule fois.

Si un prospecteur ne peut pas placer tous ses produits de base, équipements ou marchandises sur sa fiche d'inventaire, il doit, à la fin de son tour, se défausser des jetons en excédent, selon son choix, et les remettre dans la réserve.



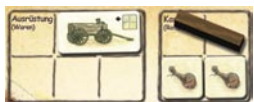
Le **sac d'or** peut contenir une quantité illimitée de jetons d'or, chaque jeton valant entre 1 et 4 pépites.

inventaire de départ

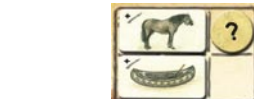
Au début de la partie, chaque prospecteur a sur sa fiche d'inventaire: 3 outils, 1 paquet de nourriture, 1 tronc d'arbre et 2 flasques de whisky.



La fiche d'inventaire de Gerie



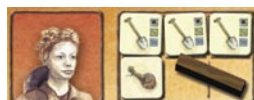
Gerie possède un **chariot** et peut y mettre des produits de base.



Gerie possède un bateau, un cheval et un jeton marchandise face cachée. Tous doivent être placés avec ses **équipements**.



Gerie stocke ses jetons d'or dans son **sac d'or**. Une fois qu'elle a 10 jetons, elle peut décider d'arrêter la partie.



Inventaire de départ de Gerie.

UN TOUR DE JEU

Le jeu se joue en sens horaire. Durant son tour, un joueur peut déplacer son prospecteur et explorer la vallée, ainsi qu'effectuer une action, et ce dans l'ordre de son choix. Un joueur n'est obligé ni de déplacer son prospecteur, ni d'effectuer une action. Dès que le bloc de glace est en jeu, le tour de chaque joueur se termine par le lancer du «dé de glace».

Le prospecteur le plus âgé joue en premier.

A. déplacement et exploration

B. effectuer une action

C. dé de glace

A. déplacement et exploration

1. déplacement



Les prospecteurs se déplacent le long des côtés des tuiles, d'une intersection à une autre. On ne peut jamais traverser une tuile. Il n'est possible de traverser la rivière qu'aux deux gués se trouvant sur la tuile de départ, près du magasin de la cascade, ou en utilisant un bateau.

Il ne peut normalement y avoir qu'un seul prospecteur à une intersection. Par exception, il peut y avoir deux prospecteurs à une intersection située au bord de la rivière, et un nombre illimité de prospecteurs au magasin au pied de la cascade.

À **pied**, un prospecteur peut se déplacer à un côté de distance, ou à deux côtés de distance le long de la rivière.



En **bateau**, un prospecteur peut se déplacer jusqu'à trois côtés de distance le long de la rivière, et peut également emprunter les côtés qui franchissent la rivière.



À **cheval**, un prospecteur peut se déplacer de deux côtés de distance, que ce soit sur la terre ferme ou le long de la rivière.

Un prospecteur peut posséder à la fois un bateau et un cheval, mais ne peut se déplacer que d'une seule manière – à pied, à cheval ou en bateau – lors d'un tour donné.



Bill se déplace d'un côté sur la terre ferme, à **pied**.



Jack se déplace de deux côtés le long de la rivière, à **pied**.



Jack se déplace de deux côtés sur la terre ferme, à **cheval**, et salue Nellie au passage.



Gerie se déplace de trois côtés le long de la rivière, en **bateau**.

2. exploration

Lorsqu'un prospecteur arrive à une intersection dont tous les coins n'ont pas encore été explorés, il y termine son déplacement et doit l'explorer. Les 4 étapes de l'exploration sont les suivantes :

a. tuiles de rivière en losange

Si le prospecteur se trouve à une intersection qui est soit immédiatement adjacente (①, ②) soit à un côté de distance (③, ④) d'une partie non encore explorée de la rivière, il doit d'abord explorer la rivière. Le joueur pioche une tuile de rivière en losange, la regarde et la place de manière à ce que

- elle prolonge le cours de la rivière
- si possible, elle se retrouve adjacente au prospecteur.



Si Nellie se déplace en ①, ②, ③ ou ④, elle doit d'abord explorer la rivière.

- tuiles de rivière
- tuiles de terre ferme
- tuiles triangulaire
- jetons

Si la tuile de rivière piochée ne peut pas être placée correctement, elle est remise sous la pioche, et le joueur en pioche une autre à la place. Si aucune des tuiles de rivière restantes ne peut être placée correctement, ou s'il ne reste plus de tuiles de rivière dans la pioche, la tuile source est posée à la place.



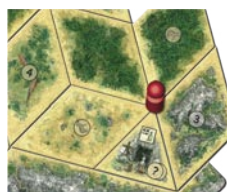
Nellie s'est déplacée en ④ et a placé deux tuiles de rivière. Elle doit maintenant placer une tuile de terre ferme pour compléter l'intersection.



Gertie se déplace à pied et parvient à un territoire inexploré.



Gertie pioche deux tuiles de terre ferme, une forêt et une montagne. En plaçant ces tuiles, elle forme une zone triangulaire.



Gertie pioche et place une raffinerie, où elle peut, pour deux dénaires de base de son choix, acheter une bouteille de whisky.



Pour finir, Gertie place un jeton animal, trois jetons or de la montagne et deux jetons événements sur les symboles correspondants des tuiles qu'elle a placées.

b. tuiles de terre ferme en losange

Après que la rivière, si nécessaire, a été explorée, le joueur pioche et place autant de tuiles de terre ferme que nécessaire pour compléter l'intersection où se trouve le prospecteur.

Lorsque la **32ème et dernière tuile de terre ferme** en losange a été placée, le **bloc de glace** est immédiatement mis en jeu, sur la tuile source. Si la tuile **source** n'a pas encore été placée, elle est immédiatement posée à l'extrémité de la rivière.

Les déplacements sont désormais possibles en bordure des zones explorées, et toutes les tuiles non en jeu (tuiles triangulaires et tuiles de rivière) sont retirées du jeu.

c. tuiles de terre ferme triangulaire

Lors du placement des tuiles, des **zones triangulaires** entièrement fermées peuvent apparaître. Si la rivière s'écoule depuis l'une de ces zones (ou depuis une zone en losange entièrement fermée), alors la tuile **source** est immédiatement placée à son extrémité. Sinon, le joueur pioche une tuile triangulaire et la place pour boucher le «trou» du paysage.

Les prospecteurs peuvent se déplacer le long de la **source** comme si c'était une tuile de rivière, mais il faut néanmoins une mine pour exploiter le filon qui s'y trouve.

d. jetons

Si des **symboles** se trouvent sur une tuile placée par un joueur, on place également les jetons correspondants.

③ On place sur les **cercles verts** le nombre de jetons verts «**or de la rivière**» indiqué, faces cachées. Sur les tuiles de rivière, les jetons doivent être placés sur la même rive que le symbole.

④ On place sur les **cercles gris** le nombre de jetons gris «**or de la montagne**» indiqué, faces cachées.

Un jeton **animal** est placé, face cachée, sur les cercles portant un **symbole d'animal**.

⑤ On place sur les **symboles point d'interrogation** le nombre de jetons **événements** indiqué, faces cachées.

B. effectuer une action

Un prospecteur ne peut effectuer qu'une seule action durant son tour. Il peut, selon son choix, le faire avant ou après son déplacement.

1. chercher de l'or

Un prospecteur peut payer un jeton de nourriture pour prendre un **jeton vert d'or de la rivière** se trouvant sur une tuile adjacente (buissons, lac ou rivière) **avec de l'eau**. En bordure de lac ou de rivière, un jeton ne peut être pris que s'il se trouve sur la même rive. Sur une tuile de buissons, l'eau doit d'abord avoir été amenée depuis la rivière ou un lac par un **canal** (voir infra, canaux).

Si le prospecteur possède un **tamis**, il peut prendre deux jetons d'or de la rivière au lieu d'un seul.

Un prospecteur peut payer un jeton de nourriture et un tronc d'arbre pour prendre un **jeton gris d'or de la montagne** sur une tuile adjacente (montagne ou source). Il faut pour cela qu'une **mine** ait été auparavant construite sur cette tuile.

Si le prospecteur possède une **casse de dynamite**, il peut prendre deux jetons d'or de la montagne au lieu d'un seul.

La fiche d'aide de jeu indique les différents coûts en pépites d'or.

2. déclencher un événement

Un prospecteur peut payer deux dénaires de base pour prendre un jeton événement sur une tuile adjacente. Sur une tuile triangulaire où se trouvent deux événements, il regarde les deux et prend celui de son choix.

Si c'est de l'**or**, il est placé, face cachée, dans son sac d'or.

Si c'est un **équipement**, il est placé dans la zone d'équipement de son inventaire.

Si c'est une **marchandise**, elle est placée, face cachée, dans la zone d'équipement de son inventaire. Elle ne peut être utilisée qu'une fois avant d'être défaussée. Il y a trois types de marchandises:

Le **poisson séché** peut être échangé contre quatre jetons de nourriture.

Le **bâton de dynamite** permet à un prospecteur de prendre deux jetons d'or de la montagne au lieu d'un.

1. chercher de l'or
2. déclencher un événement
3. attraper du poisson
4. chasser un animal
5. abattre un arbre
6. construire
7. acheter équipement et marchandises



Nellie se déplace vers la rivière. Elle paie un jeton de nourriture et prend le jeton vert d'or de la rivière qui se trouve de son côté de la rivière.



Jack paie un jeton de nourriture et, parce qu'il a un tamis, prend non pas un mais bien deux jetons d'or de la rivière de la tuile de buissons (qui est connectée à la rivière par un canal et peut donc être exploitée).



Bill paie un jeton de nourriture et un morceau de bois et prend un jeton d'or de la montagne de la tuile de montagne où se trouve la mine.



Gertie se déplace au bord du lac et paie deux morceaux de bois pour regarder les deux jetons événements. Elle choisit le whisky, et décide de l'utiliser immédiatement pour se déplacer de nouveau.



Le **whisky** permet de bénéficier soit d'un second déplacement, soit d'une seconde action durant son tour. Un joueur ne peut dépenser qu'un seul jeton whisky par tour.

3. attraper du poisson



Un prospecteur peut utiliser une **canne à pêche** ou un **filet** pour attraper un poisson dans une rivière ou un lac. On peut aussi pêcher un poisson sans équipement particulier sur les tuiles marquées d'un **symbole poisson**.



Les effets de la canne à pêche, du filet et du symbole poisson sont cumulatifs, ce qui peut permettre de pêcher jusqu'à trois poissons en un seul tour. Chaque poisson pêché permet de mettre un jeton nourriture dans le sac à dos du pêcheur.

4. chasser un animal



Un prospecteur peut chasser un animal se trouvant sur une tuile adjacente. La chasse se déroule ainsi :



Le joueur lance le **dé**. Un adversaire lance le dé pour l'animal. Si le chasseur a obtenu un résultat strictement supérieur à celui de l'animal, l'animal est tué et le joueur reçoit, selon la nature de l'animal, 1 à 4 jetons nourriture.



Si le chasseur possède un **fusil**, il ajoute 3 à son jet de dé.



La **grotte de l'ours** est le seul lieu où un nouveau jeton animal est placé chaque fois que le précédent est tué.

5. abattre un arbre



Un prospecteur peut abattre un arbre dans une **forêt** adjacente, et prendre un morceau de bois de la réserve.



Si le prospecteur se trouve à une **scierie**, ou s'il possède une **hache**, il prend deux morceaux de bois à la place. S'il possède une hache et se trouve à une scierie, il prend trois troncs.

6. construire

Un prospecteur peut réaliser différents travaux, sur l'intersection où il se trouve, ou sur une tuile adjacente. Les travaux ainsi bâtis peuvent ensuite être utilisés par tous les prospecteurs.



Construire un **filet à poissons** sur une intersection au bord de la rivière ou d'un lac coûte un outil.



Construire une **scierie** sur une intersection au bord d'une forêt coûte également un outil.

Il ne peut y avoir qu'une seule construction à une intersection donnée.



*Bill utilise un **filet** à poissons à côté d'une tuile avec un **symbole poisson** et prend donc deux jetons nourriture. Jack n'a que sa **canne à pêche** et ne prend qu'un seul jeton nourriture.*



*Bill chasse, et obtient un 3 au dé. Nellie, qui lance le dé pour l'animal, obtient un 4. Bill ayant un **fusil**, son score total est de 6, et il tue donc l'animal. C'était un daim, et il prend donc trois jetons nourriture.*



*Jack a un **bateau** et une **hache**. Il se déplace jusqu'à la **scierie** et prend trois troncs d'arbre de la réserve.*



*Jack dépense un outil pour construire un **filet à poissons**, puis prend le **bateau** pour traverser la rivière. Il boit ensuite une **flasque de whisky**, et dépense un autre outil pour bâtir une **scierie**.*



Construire un **canal** pour amener l'eau à une tuile de buissons ou de forêt coûte un tronc d'arbre. Le canal est placé à cheval entre les deux tuiles qu'il relie. On ne peut pas construire de canal en montagne.



Construire une **mine** coûte 1 outil, 1 nourriture et 1 tronc d'arbre.

7. acheter équipements et marchandises



Un prospecteur peut acheter dans un **magasin** autant d'équipement et de marchandises qu'il le souhaite, pour peu qu'il y en ait en stock. Équipement et marchandises sont payés en pépites d'or, et le magasin ne rend pas la monnaie.



Un «X» dans un prix peut être payé avec soit une pépite, soit un produit de base, soit un équipement.

Des listes de prix sont à la disposition des joueurs.

C. dé de glace

Lorsque le **bloc de glace** est en jeu (voir supra, exploration), chaque joueur doit, à la fin de son tour, lancer le **dé**. Sur un résultat de 5 ou 6, le bloc de glace descend la rivière d'une tuile, en direction de la cascade.



*Jack paie un tronc d'arbre et bâtit un **canal**. Gertie paie 1 outil, 1 nourriture et 1 bois pour ouvrir une **mine**.*



*Bill arrive au **magasin** de la cascade et paie 9 pépites et un tronc d'arbre pour une caisse de dynamite, deux flasques de whisky et un cheval.*



FIN DU JEU ET VICTOIRE

Le jeu se termine immédiatement si

- le **bloc de glace** atteint la cascade de la tuile de départ, ou
- un prospecteur arrive au magasin de la cascade avec au moins **10 jetons d'or**, et annonce la fin de la partie.

Le vainqueur est le joueur ayant le **plus grand nombre de pépites dans son sac d'or** à la fin de la partie.



*Gertie arrive au **magasin** avec 11 jetons d'or. Elle possède 25 **pépites en tout**, mais Jack, avec 8 jetons d'or seulement, a 30 pépites. Jack est donc **vainqueur**.*

© 2004 **Kronberger Spiele**
Roland & Tobias Goslar GbR
All rights reserved

distribution **Heidelberg Spieleverlag**
www.heidelberg-spieleverlag.de

graphiques Harald Lieske,
Felix Scheinberger (couverture)
Bruno Faidutti
Goslar, Wendelinsweg 2
D-61476 Kronberg
info@kronberger-spiele.de
www.kronberger-spiele.de

