

2032: THE LOST SPECIES

La nostra spedizione di scienziati è finalmente arrivata in Tanzania, e si sta per mettere in viaggio alla ricerca delle specie animali più rare! Riusciremo a fare sufficienti scoperte e a raggiungere l'elicottero che ci attende sull'altopiano entro 42 giorni, o saremo costretti a interrompere anzitempo la nostra esperienza?

Gioco adattato nel tema sulle regole di 1572: The Lost Expedition.

Icone della versione adattata scaricate da icons8.com

INTRODUZIONE E SETUP

OCCORRENTE:

- Mappa
- 5d6 per tenere traccia delle risorse (Scienziati, Ricerche, Acqua, Punti movimento, Morale)
- 5d6 per selezione azioni
- 2d6 per determinare l'esito delle azioni

PREPARAZIONE

- Posiziona i 5d6 sulle risorse, con la faccia 6 verso l'alto.
- Tira 1d6 e determina lo scopo della missione:
 - Cartografica: 1 sentiero gratis se a fine turno hai almeno 3 punti movimento
 - **Chimica: Immune alla febbre. Aggiungi 1 ai dadi durante l'Esplorazione**
 - Nozionistica: Aggiungi 2 al risultato dei dadi ritirati usando una Ricerca.
 - Botanica: I sentieri conducono sempre a un Incontro speciale se i terreni di partenza e arrivo sono diversi
 - Etica: Non ci sono bracconieri, tranne che durante la Pioggia
 - Medica: Bastano due Jolly per curare la febbre. Ogni abbandono toglie 1 Acqua anziché uno Scienziato
- Scrivi il tipo di spedizione nel riquadro dedicato
- Inizia la partita dall'esagono di partenza a sud ovest

CONDIZIONI DI CHIUSURA

La partita finisce in tre casi:

- La spedizione raggiunge con successo l'elicottero sull'altopiano
- **Viene concluso il turno numero 42**
- **Non rimane più nessuno Scienziato nella spedizione.**

PUNTEGGIO

- 1 punto per ogni esagono mappato
- 1 punto per ogni Scienziato rimanente
- 2 punti per ogni Meraviglia della Natura scoperta
- **1 punto per ogni terreno diverso scoperto**

TURNO DI GIOCO

Ognuno dei 42 turni di gioco si divide in due fasi, ma non tutte verranno svolte ogni volta. Per decidere le fasi da svolgere si lanciano 5d6, e ogni numero diverso corrisponde alla fase relativa, che verrà svolta lanciando 2d6 e determinandone l'esito.

RIASSUNTO DELLE FASI DI GIOCO

- **FASE 1 (Pianificazione)**
 - Tira 5d6, ogni numero diverso corrisponde alla fase che verrà giocata.
 - Puoi ritirare quanti dadi vuoi, una sola volta
 - Ogni dado uguale darà +1 al tiro
 - Gli 1 sono considerati Jolly, **si possono assegnare ai dadi di valore diverso già tirati**
 - Se si tirano 4 o 5 dadi uguali (NON JOLLY) si ottiene uno Scienziato
- **FASE 2 (Movimento)**
 - Tira 2d6, e verifica il valore nella tabella associata.
 - Ogni dado 2 aggiuntivo vale +1 al totale
 - Puoi ritirare i dadi usando una Ricerca
 - Ottieni ciò che è descritto nella tabella associata
- **FASE 3 (Mappare)**
 - Scegli un esagono adiacente al tuo, non ancora mappato
 - Tira 2d6, e verifica il valore nella tabella associata.
 - Ogni dado 3 aggiuntivo vale +1 al totale
 - NON puoi usare Ricerche per ritirare i Dadi
 - Disegna nell'esagono scelto il risultato descritto nella tabella associata.
 - Se compare almeno un 1 nei dadi e sei su un esagono col fiume, disegna anche una cascata (una X sul confine dell'esagono)
 - **Ogni esagono fornisce dei bonus o malus unici**
- **FASE 4 (Esplorazione)**
 - Tira 2d6, e verifica il valore nella tabella associata.
 - Ogni dado 4 aggiuntivo vale +1 al totale
 - Puoi ritirare i dadi usando una Ricerca
 - Ottieni ciò che è descritto nella tabella associata
 - Se il risultato è maggiore di 10, ottieni un Incontro Speciale (fase 7)
- **FASE 5 (Interazione)**
 - Tira 2d6, e verifica il valore nella tabella associata.
 - Ogni dado 5 aggiuntivo vale +1 al totale
 - Puoi ritirare i dadi usando una Ricerca
 - Ottieni ciò che è descritto nella tabella associata

- **FASE 6 (Rifornimenti)**
 - Tira 2d6, e verifica il valore nella tabella associata.
 - Ogni dado 6 aggiuntivo vale +1 al totale
 - Puoi ritirare i dadi usando una Ricerca
 - Ottieni ciò che è descritto nella tabella associata
- **FASE 7 (Incontri Speciali)**
 - Se entri in un esagono con il simbolo dell'Incontro Speciale (o ne hai ottenuto uno nella fase 4) Tira 2d6, e verifica il valore nella tabella associata.
 - NON puoi usare Ricerche per ritirare i Dadi
 - Ogni Incontro Speciale è unico, tranne le Meraviglie della Natura.
 - Se ottieni un Incontro Speciale unico che hai già fatto, diventa una Meraviglia della Natura.
 - Puoi fare un solo Incontro Speciale per esagono.
- **FASE 8 (Acqua)**
 - Consuma 1 Acqua. Se non ne hai, perdi 1 Scienziato.
- **FASE 9 (Spostamento)**
 - Puoi spostarti in un esagono mappato adiacente.
 - Il solo fiume non è sufficiente perché un esagono sia mappato.
 - Non puoi spostarti se nella direzione scelta c'è una Cascata
 - Lo spostamento costa 3 Punti Movimento se c'è già un sentiero, 5 punti se non c'è.
 - Lo spostamento su un fiume fornisce 1 punto movimento alla fine dello stesso.
- **FASE 10 (Morale)**
 - Comunque sia andato lo spostamento, avviene una variazione del Morale.
 - Andare a est è il movimento migliore, andare a ovest il peggiore
 - Se alla fine di questa fase il morale è a 0 o meno, perdi 1 Scienziato
- **FASE 11 (Fine Giornata)**
 - Annerisci un quadratino sullo scorrere dei giorni.
 - Se hai annerito tutti i quadratini e non sei arrivato al delta, hai perso.
- **FASE 12 (Diario)**
 - Se lo desideri, puoi scrivere nel tuo Diario un resoconto della giornata appena trascorsa

TIPI DI TERRENO NEL GIOCO

COLLINA

+1 FASE CONTATTI
-1 FASE MOVIMENTO

PIANURA

+1 FASE MOVIMENTO

FORESTA

+1 RIFORNIMENTI

MONTAGNA

- 1 FASE MOVIMENTO
- 1 RIFORNIMENTI

LAGO

+1 FASE MOVIMENTO
NO VILLAGGI

PALUDE

- 1 FASE MOVIMENTO
NON PUOI GUARIRE

TUNDRA



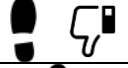




- 1 FASE MOVIMENTO
- 1 ESPLORAZIONE

TABELLE DEL RISULTATO DEI DADI

FASE 2

PUNTI MOVIMENTO

RICERCA

0-3	
4-5	
6-8	
9	
10	
11	
12+	

FASE 3

MAPPATURA








1 = CASCATA (SUL FIUME)

2	PALUDE
3	COLLINA
4	MONTAGNA
5	GIUNGLA
6-9	ATTUALE
10	FORESTA
11	LAGO
12+	PIANURA

FASE 4

ESPLORAZIONE







RICERCA

0-2	
3	
4-5	
6-7	
8	
9	
10+	

FASE 5

INTERAZIONE







RICERCA

0-4	
5	
6-8	
9	
10	
11+	

FASE 6

RIFORNIMENTI

RICERCA

0-3	
4	
5	
6-8	
9-10	
11+	

FASE 7

INCONTRI SPECIALI

RICERCA








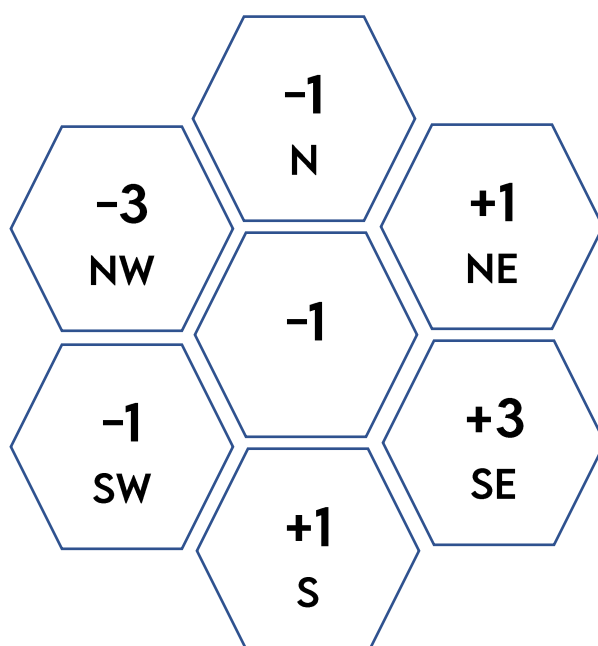
2-3	
4	
5	
6-8	
9	
10	
11+	

DIAGRAMMA MORALE



RIASSUNTO DEI SIMBOLI DEL GIOCO

TABELLA DEGLI INCONTRI SPECIALI (📄)



Lago incontaminato: Disegna un lago di tre esagoni a triangolo a metà strada tra te e il mare. Sei immune alle contaminazioni e alla morte mentre ti trovi al Lago Incontaminato



Rifornimenti abbandonati: guadagna 5 Ricerche, disegna un Sentiero verso ogni esagono adiacente



Abbeveratoio: Salta la fase Acqua fino a che ti trovi qui o negli esagoni adiacenti. Puoi spendere un Ricerca per far tornare l'Acqua a 6



Meraviglia della Natura: +5 Morale. Se stai tenendo il Diario, descrivila nel dettaglio. Può essere incontrata più di una volta. Ogni Meraviglia è una specie scoperta



Prevedere gli eventi: Le prossime 2 volte che svolgerai l'azione 5 (Interazione), scegli il valore dei dadi anziché lanciarli



Facce conosciute: Quando lanci i dadi nella fase 5 (Interazione), ritira tutti gli 1 e i 2 che ottieni. Vale fino alla fine della partita.



Rinforzi: Ottieni 1 Scienziato e 1 Ricerca. Puoi aggiungere 1 al totale del tiro nelle fasi 2-7 una volta per turno. Vale fino alla fine della partita.

TABELLA DEI SIMBOLI



Capanno dei Ranger: +1 in fase 4 (Esplorazione) e fase 6 (Rifornimenti) per ogni villaggio nell'esagono in cui ti trovi



Bracconieri: -1 Punti movimento ogni volta che scopri un villaggio ostile.



Acqua: aggiungi 1 di Acqua alla tua riserva.



Movimento: Aggiungi o togli 1 al tuo Movimento



Febbre: Perdi subito 1 morale. Può essere curata solo scartando 3 JOLLY nella fase 1 (Pianificazione)



Abbandono: Perdi 1 Scienziato.



Pioggia incessante : disegna i confini della Pioggia a 2 esagoni di distanza dall'esagono in cui ti trovi. All'interno del Territorio, usa 1 dado anziché 2 in fase 5 (Interazione)



Morale: Aggiungi o togli 1 Morale



Cassa: Ottieni 1 Ricerca, 1 Acqua e 1 Morale.



Sentiero: Disegna un sentiero verso un esagono adiacente (non serve sia mappato)




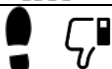


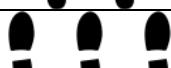

Nebbia: Non vedi nulla, la mappatura del territorio non va a buon fine.

TABELLE DEL RISULTATO DEI DADI (SEMPLIFICATO)

FASE 2

PUNTI MOVIMENTO

RICERCA

0-3	
4-5	
6-7	
8-10	
11	
12+	

FASE 3

MAPPATURA






1 = CASCATA (SUL FIUME)

2	PALUDE
3	COLLINA
4	MONTAGNA
5	GIUNGLA
6-9	ATTUALE
10	FORESTA
11	LAGO
12+	PIANURA

FASE 4

ESPLORAZIONE






RICERCA

0-3	
4-5	
6-7	
8-9	
10+	

FASE 5

INTERAZIONE







RICERCA

0-3	
4-5	
6-9	
10	
11+	

FASE 6

RIFORNIMENTI

RICERCA

0-3	
4	
5	
6-8	
9-10	
11+	

FASE 7

INCONTRI SPECIALI

RICERCA








2-3	
4	
5	
6-8	
9	
10	
11+	

DIAGRAMMA MORALE

