

2032: THE LOST SPECIES

Dopo tanta attesa, finalmente siamo pronti per esplorare le foreste della Tanzania, mappare i luoghi a più alta biodiversità e ricercare le rare specie di anfibi che vivono lì. La spedizione è finanziata solo per 42 giorni. Riusciremo a ottenere il nostro scopo e raggiungere l'elicottero che ci attende sull'altopiano per riportarci a casa?

Gioco basato su 1572: The Lost Expedition, per gentile concessione di Mike Heiman (kzinti)

Adattamento di Andrea Gottardi (AndreaGot) – Mattia Ferrari (mattocrazy)- Giulia Mezzasalma (GiuliaJuliette)

In collaborazione con MUSE – Museo delle Scienze di Trento

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.
- La missione, in questa versione, è:
 - Naturalistica: Aggiungi 1 ai dadi durante l'Esplorazione
- 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

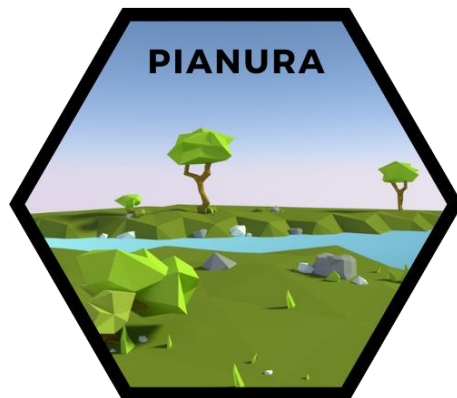
Ognuno dei 42 turni di gioco si divide in diverse fasi, ma non tutte verranno svolte ogni volta. Per decidere quali si svolgeranno, in fase 1 si lanciano 5d6, e ogni numero diverso corrisponde alla fase relativa, che verrà svolta lanciando 2d6 e determinandone l'esito. Le fasi dalla 8 alla 11 si svolgeranno ogni turno.

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
 - 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)
- **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 lungo 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 all'elicottero, hai perso.
- **FASE 12 (Diario)**
 - Se lo desideri, puoi scrivere nel tuo Diario un resoconto della giornata appena trascorsa

TIPI DI TERRENO NEL GIOCO



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. Nessuno può abbandonare la spedizione mentre ti trovi al Lago Incontaminato



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



Sorgente: 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 cacciatori di frodo.



Acqua: aggiungi 1 di Acqua alla tua riserva.



Movimento: Aggiungi o togli 1 al tuo Movimento



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)




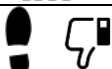


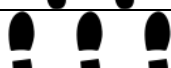

Nebbia: Non vedi nulla, l'azione non va a buon fine

TABELLE DEL RISULTATO DEI DADI

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	SAVANA
4	MONTAGNA
5	CANYON
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

RIFORMIMENTI

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

