

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

## 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.
- Scrivi nell'apposito spazio lo scopo della missione
  - Naturalistica: Aggiungi 1 ai dadi durante l'Esplorazione
- 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

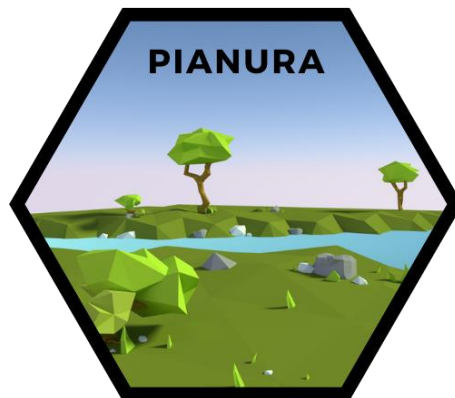
Ognuno dei 42 turni di gioco si divide in due fasi, ma non tutte verranno svolte ogni volta. Per decidere le fasi da svolgere si lanciano 5d6, e ogni numero diverso corrisponde alla fase relativa, che verrà svolta lanciando 2d6 e determinandone l'esito.

# 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)
- **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 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



# 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)




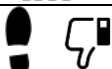


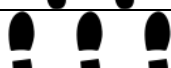

**Nebbia:** Non vedi nulla, l'azione non va a buon fine

## 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

### 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

