



# 1572: The Lost Expedition

Gioco di sopravvivenza in solitario, map-building e story-telling

By Mike Heim 2016 V r0120 - Traduzione Enrico Leorato e Francesca Fulceri

N. Giocatori



1

Età



12+

Durata



45-90 min



*Il tuo comandante e l'intera compagnia sono stati uccisi in un'imboscata in queste montagne. La mattina seguente, solo 6 di voi sono sopravvissuti. Ora dovete riuscire a scendere dalle montagne e arrivare alla costa per lanciare un segnale di aiuto. La strada però è pericolosa. Siete a corto di cibo e di moschetti. I nativi potrebbero aiutarvi oppure volervi morti.*

## Cosa serve per giocare

Oltre a questo PDF avrai bisogno di:

- 12d6 (5d6 da lanciare durante la Fase 1, 2d6 da lanciare nelle Fasi 2-5 e 5d6 per tener conto del numero di Conquistadores, Moschetti, Cibo, Punti Movimento e Morale)
- Matita e gomma
- Matita colorata (per tracciare il percorso lungo la mappa)
- Carta per scrivere (opzionale, per la Fase 12 Diario)

## Preparazione

Piazza 5d6 con la faccia verso l'alto nei relativi spazi nel foglio di gioco (Conquistadores, Moschetti, Cibo, Punti Movimento e Morale).

Nessuno dei 5 spazi può superare il valore .

I progressi o le scorte in eccesso sono persi.

Tira 1d6 e consulta l'elenco sottostante per determinare di che tipo di spedizione fai parte e il relativo bonus:

- 1 = **Cartografica**: puoi piazzare un sentiero una volta per esagono se finisci la fase 12 del tuo turno con almeno 3 Punti Movimento.
- 2 = **Botanica**: sei immune alla febbre. Aggiungi 1 al risultato dei dadi durante la Fase 6 Caccia.
- 3 = **Militare**: aggiungi 2 al risultato dei dadi quando usi un Moschetto.
- 4 = **Archeologica**: i sentieri conducono sempre a un Incontro Speciale nell'esagono successivo se il terreno è diverso dall'esagono da cui ti sposti.
- 5 = **Religiosa**: tutti i villaggi sono Villaggi Pacifici tranne il Territorio dell'Impero
- 6 = **Medica**: sono sufficienti 2 JOLLY per sconfiggere la Febbre. Le icone Morte rimuovono 1 cibo invece di un Conquistadores.

Scrivi il tipo di spedizione di cui fai parte nello spazio dedicato sul foglio di gioco.

L'esagono di partenza è indicato a nord-ovest della mappa.

## Vittoria

Vinci se raggiungi l'esagono con il delta del fiume nel sud-est della mappa.

## Sconfitta

Perdi se muoiono tutti i Conquistadores o non riesci a raggiungere l'esagono con il delta del fiume in 42 turni.

## Punteggio

1 Punto per ogni esagono mappato alla fine del gioco. In caso di vittoria +1 punto per ogni Conquistadores sopravvissuto e +2 punti per ogni Meraviglia della Natura scoperta.

## Turno di gioco

Ogni turno corrisponde a un giorno di viaggio e si divide in 12 fasi.

Nella fase di Pianificazione si lanciano 5d6, che determinano quali Fasi vengono giocate in questo turno. Successivamente, per ogni Fase giocabile si lanciano 2d6 per determinare l'esito di quella Fase (vedi tabelle Fasi 2-6)

## Fasi di gioco

- |                          |                         |
|--------------------------|-------------------------|
| 1: Pianificazione        | 7: Incontri speciali    |
| 2: Punti Movimento       | 8: Mangiare             |
| 3: Mappare               | 9: Spostamento          |
| 4: Esplorazione          | 10: Morale              |
| 5: Contatti con i nativi | 11: Fine della giornata |
| 6: Caccia                | 12: Diario (opzionale)  |

## Fase 1 - Pianificazione

*Scruti il corso fiume mentre inizia un nuovo giorno. Quali avventure o tragedie ti aspettano, non lo sai.*

Tira 5d6, il risultato dei dadi determina quali Fasi si dovranno obbligatoriamente giocare in questa giornata.

Le Fasi che non hanno dadi assegnati NON vengono giocate in questo turno.

Per ogni dado uguale si ottiene un bonus +1 al momento del lancio dei 2d6.

Puoi ritirare una volta uno o più dadi per modificare la Pianificazione della giornata.

*Es. Flavio lancia i dadi e ottiene , decide di utilizzare il rilancio per ritirare i dadi ottenendo . Quindi in questo turno potrà giocare le Fasi 2 Movimento, 3 Mappare e 4 Esplorazione; durante la Fase 3 e 4, avendo due dadi uguali, Flavio avrà un bonus +1 al lancio dei 2d6 per entrambe le fasi.*

## JOLLY

I dadi vengono considerati JOLLY. Il giocatore può ruotare i dadi su una faccia a scelta tra quelle degli altri dadi lanciati.

*Es. Flavio lancia i dadi e ottiene . Ruota il primo JOLLY sulla faccia e il secondo sulla faccia , acquisendo così un bonus +1 al lancio dei 2d6 per entrambe le fasi 2 e 6. (NB è possibile assegnare i JOLLY allo stesso dado)*



Se il giocatore ha 4 o 5 dadi uguali, anche dopo un eventuale rilancio, guadagna un Conquistadores.

I JOLLY non valgono per questo bonus, né da soli (4 o 5 ) né in associazione a altri dadi (es. )

Una volta assegnati i JOLLY si procede al tiro dei 2d6 per ognuna delle fasi attivate.

## Fase 2 - Punti Movimento

*L'unico modo per farcela è continuare a spostarsi. In questi luoghi fermarsi è più di un peccato mortale, è una condanna a morte.*

Tira 2d6 e fai riferimento alla tabella della Fase 2 sul foglio di gioco. Ottieni un bonus +1 per ogni dado in più e per ogni JOLLY ottenuti durante la Fase 1. Puoi usare un Moschetto per ritirare entrambi i dadi.

Se ottieni oppure aggiungi al dado Punti Movimento 1 oppure 2.

## Fase 3 - Mappare

*Da questo punto d'osservazione puoi chiaramente vedere le terre al di sotto. Ti prendi un momento per ammirare la bellezza della natura prima di tornare a studiare la mappa.*

Scegli un esagono adiacente non ancora mappato, tira 2d6, fai riferimento alla tabella della Fase 3 sul foglio di gioco e disegna il terreno corrispondente. Ottieni un bonus +1 per ogni dado in più e per ogni JOLLY ottenuti durante la Fase 1. NON puoi usare un Moschetto per ritirare i dadi. Se tutti gli esagoni adiacenti sono già stati mappati, salta questa fase.

Se ti trovi in un esagono attraversato dal fiume e con il lancio dei 2d6 ottieni almeno un , disegna una cascata (vedi esempi più avanti) tra il tuo esagono e quello adiacente lungo il percorso del fiume. La cascata impedisce lo spostamento tra i 2 esagoni.

## Fase 4 - Esplorazione

*Ci dev'essere qualcosa di utile in queste terre selvagge.*

Tira 2d6 e fai riferimento alla tabella della Fase 4 sul foglio di gioco. Ottieni un bonus +1 per ogni dado  in più e per ogni JOLLY ottenuti durante la Fase 1. Puoi usare un Moschetto per ritirare entrambi i dadi.

## Fase 5 - Contatti con i nativi

*Ti hanno seguito per miglia. Realizzi che non c'è modo di seminarli, quindi li avvicini per negoziare.*

Tira 2d6 e fai riferimento alla tabella della Fase 5 sul foglio di gioco. Ottieni un bonus +1 per ogni dado  in più e per ogni JOLLY ottenuti durante la Fase 1. Puoi usare un Moschetto per ritirare entrambi i dadi.

## Fase 6 - Caccia

*Le creature di queste terre sono esotiche e voraci. Quello che le rende veramente pericolose è che non hanno paura dell'uomo.*

Tira 2d6 e fai riferimento alla tabella della Fase 6 sul foglio di gioco. Ottieni un bonus +1 per ogni dado  in più e per ogni JOLLY ottenuti durante la Fase 1. Puoi usare un Moschetto per ritirare entrambi i dadi.

## Fase 7 - Incontri Speciali

Se entri in un esagono con un simbolo Incontro Speciale o tiri un 10+ durante la Fase 4 Esplorazione, tira 2d6 e fai riferimento alla tabella della Fase 7 sul foglio di gioco. NON puoi usare un Moschetto per ritirare i dadi. Scrivi il numero dell'Incontro Speciale nel tuo esagono. Ogni incontro (eccetto per la Meraviglia della Natura) è unico. Se in un altro esagono fai un Incontro Speciale che hai già fatto, quest'ultimo viene considerato una Meraviglia della Natura. In ogni esagono puoi fare solamente un Incontro Speciale.

## TABELLA DEGLI INCONTRI SPECIALI



**Lagos de Oro:** disegna un lago di tre esagoni a metà strada tra dove ti trovi e il delta del fiume. I tre esagoni devono essere adiacenti l'uno all'altro. Disegna una piccola isola nel punto dove i 3 esagoni si incontrano. I tre esagoni contano come un unico esagono.

Sei immune alle morte  e alla febbre  finché ti trovi a Lagos de Oro.



**Rifornimenti abbandonati:** trovi dei Moschetti in una cassa. Guadagni 5 Moschetti. Disegna un Sentiero  verso ogni esagono adiacente.



**Migrazione:** Salta la Fase 8 (Mangiare) finché ti trovi in questo esagono e negli esagoni adiacenti. Puoi usare un Moschetto per portare la tua riserva di cibo a 6.



**Meraviglia della Natura (può essere incontrata più di una volta):** +5 Morale. In caso di vittoria, +2 punti per ogni Meraviglia della Natura che hai incontrato. Se tieni il diario di viaggio, descrivi questa Meraviglia della Natura nel dettaglio.



**Predire un'eclissi:** Le prossime 2 volte che si attiva la Fase 5 Contatti con i nativi, scegli il risultato che vuoi invece di tirare i dadi.



**Principessa Kantyi:** Quando lanci i dadi nella Fase 5 Contatti con i nativi, ritira gli  e i  su uno o entrambi i dadi. Questo effetto è attivo fino alla fine del gioco.



**Diego Mendoza:** guadagni 1 Conquistadores e 1 Moschetto. Puoi aggiungere 1 al totale dei 2d6 una volta per turno nelle Fasi 2-7. Questo effetto è attivo fino alla fine del gioco.

## Fase 8 - Mangiare

*Solo un pasto al giorno. Sei consapevole che se foste di meno mangereste meglio. Da qualche giorno questo pensiero diventa sempre più frequente...*

Consuma 1 Cibo. Se non hai almeno 1 Cibo perdi un Conquistadores.

## Fase 9 - Spostamento

*Riesci forse a scorgere l'Atlantico in lontananza, ti stai avvicinando al delta del fiume.*

Puoi spostarti solamente in un esagono MAPPATO adiacente. Per spostarti devi spendere 5 Punti Movimento (o 3 Punti Movimento se c'è un Sentiero tra l'esagono di partenza e quello di arrivo). Se il dado Punti Movimento non mostra almeno la faccia  (o  in caso di Sentiero) non è possibile spostarsi. Usa la matita colorata per tracciare la tua strada da un esagono all'altro. La direzione del movimento determina una modifica del Morale (vedi Fase 10 Morale) quindi è sempre meglio andare verso Est.

Se ti sposti verso Est tra due esagoni attraversati dal fiume, vieni aiutato dalla corrente: dopo esserti spostato ottieni +1 Punti Movimento.

## Fase 10 - Morale

*Sopravviveremo solo per grazia di Dio.*

Fai riferimento alla tabella Fase 10 Morale sul foglio di gioco. Se in un turno non ti sposti in un nuovo esagono, perdi 1 Morale. Se in un turno cambi esagono, il Morale perso o guadagnato è determinato dalla direzione del movimento: Sud-Est è la direzione migliore per il gruppo mentre Nord-Ovest è la peggiore.

Se non hai almeno 1 Morale alla fine di questa Fase, perdi 1 Conquistadores.

Puoi perdere un Conquistadores per mancanza di Morale solo in questa Fase.

## Fase 11 - Fine della giornata

*Il periodo dei commerci finirà con la fine della stagione e non ci saranno altre navi fino al prossimo anno.*

Tieni conto del passare dei giorni annerendo un quadratino nella tabella della Fase 11 sul foglio di gioco. Se non raggiungi l'esagono del delta del fiume entro il turno 42 (6 settimane), hai perso la partita.

## Fase 12 - Diario (opzionale)

Se hai deciso di tenere un diario, scrivi una breve descrizione di quello che è successo in questo turno. Questo aiuta a rendere reale la tua sessione di gioco e a documentare come la partita si è sviluppata nella tua mente.

*Es. Abbiamo finalmente lasciato le montagne. Un'enorme cascata ci impedisce di proseguire lungo il fiume, quindi abbiamo deciso di andare a Sud attraverso le colline. Romero non era d'accordo e durante la discussione un grosso gatto nero si è intrufolato nel nostro campo e ci ha rubato un po' di cibo.*



## LEGENDA DEI SIMBOLI



**Morte:** -1 Conquistadores



**Movimento:** +1/+2/-1 Punti Movimento



**Febbre:** perdi immediatamente 1 Morale. Non puoi usare i JOLLY finché non sconfiggi la Febbre. Per sconfiggerla devi lanciare almeno  durante la Fase 1 Pianificazione. Nel turno in cui sconfiggi la Febbre non puoi usare i JOLLY usati per curarti.



**Morale:** +1/-1 Morale



**Villaggio Ostile:** disegna un Villaggio Ostile nel tuo esagono (vedi esempi a lato). -1 Punti Movimento. Ripeti queste azioni ogni volta che scopri un nuovo villaggio



**Sentiero:** Disegna un Sentiero tra il tuo esagono e uno degli esagoni adiacenti. I Punti Movimento richiesti per muoversi attraverso il Sentiero durante la Fase 9 Spostamento sono 3. Il Sentiero non può attraversare una cascata



**Incontri Speciali:** lancia i 2d6 e fai riferimento alla tabella della Fase 7 Incontri Speciali



**Territorio dell'Impero:** Disegna i confini del Territorio dell'Impero a 2 esagoni di distanza in ogni direzione dall'esagono in cui ti trovi. All'interno del Territorio dell'Impero, lancia 1d6 invece di 2d6 durante la Fase 5 Contatti con i nativi.



**Cibo:** +1/+2 Cibo

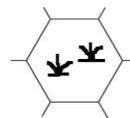


**Villaggio Pacifico:** Disegna un Villaggio Pacifico nel tuo esagono (vedi esempi a lato). All'interno di un esagono con un Villaggio pacifico guadagni un bonus +1 durante la Fase 4 Esplorazione e la Fase 6 Caccia. I bonus di più Villaggi pacifici all'interno dello stesso esagono si sommano.



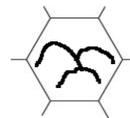
**Cassa:** +1 Moschetto, +1 Cibo, +1 Morale

## SEGNI E DISEGNI NEGLI ESAGONI



### Palude

-1 al totale dei 2d6 durante la Fase 2 Movimento  
non puoi sconfiggere la Febbre nella palude



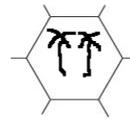
### Collina

-1 al totale dei 2d6 durante la Fase 2 Movimento  
+1 al totale dei 2d6 durante la Fase 5 Contatto con i nativi



### Montagna

-1 al totale dei 2d6 durante la Fase 2 Movimento  
+1 al totale dei 2d6 durante la Fase 6 Caccia



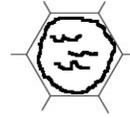
### Giungla

-1 al totale dei 2d6 durante la Fase 2 Movimento  
-1 al totale dei 2d6 durante la Fase 4 Esplorazione



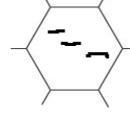
### Foresta

+1 al totale dei 2d6 durante la Fase 6 Caccia



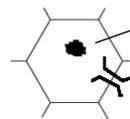
### Lago

+1 al totale dei 2d6 durante la Fase 2 Movimento  
Non possono essere disegnati Villaggi in questo esagono



### Pianura

+1 al totale dei 2d6 durante la Fase 2 Movimento



### Villaggio ostile

— Sentiero



### Villaggio pacifico

— Cascata



— Fiume