Lost Explorers

Un gioco di Cédrick Chaboussit
Illustrato da Christine Deschamps

ULTIME NOTIZIE! Due esploratori hanno annunciato la scoperta di un mondo perduto… dicono di aver nascosto degli indizi che portano alla sua entrata segreta. Il vostro obiettivo? Trovarli! Guidati solo dal vostro coraggio, decidete di seguire le loro tracce e organizzare una spedizione globale, ma fate attenzione! Non siete i soli a lanciarvi in questa avventura…

Iniziate a inviare dei membri della vostra spedizione da Venezia; alcuni indagano in giro per il mondo mentre altri cercano dei mezzi di trasporto per poter viaggiare. I vostri due leader della spedizione vengono incaricati di eseguire il difficile compito di analizzare queste scoperte per trovare l'entrata del mondo perduto. Più indizi troveranno le vostre squadre, più vicini sarete all'entrata segreta… tutto quello che vi serve sono i quattro indizi col quale trovarla!

Svolgimento del Gioco

Il vostro obiettivo è quello di essere i primi a raccogliere i 4 indizi necessari a trovare l'entrata segreta del mondo perduto. Rappresentati da lenti d'ingrandimento, gli indizi possono venire trovati seguendo le tracce dei due esploratori. Avete una scelta: seguire un solo sentiero oppure entrambi nello stesso momento.

A ogni turno invierete dei Membri della Spedizione a raccogliere tessere Veicolo (con il fronte visibile a faccia in su) o tessere Missione (con il retro nascosto) nelle aree Equipaggiamento; oppure li muoverete sulla Mappa del Mondo per raggiungere i Luoghi specificati sulle vostre tessere Missione usando le vostre tessere Veicolo.

Ogni tessera Missione offre una combinazione unica di Luoghi. Quando una Missione viene completata, le tessere Missione vi permettono di fare un passo avanti verso l'entrata segreta del mondo perduto.

Componenti

1 tabellone Mappa del Mondo/scatola composta da:

16 tessere Veicolo/Missione iniziali

4 Membri della Spedizione per giocatore

2 Leader della Spedizione per giocatore

Questo regolamento

Preparazione

Aprite la scatola e collocatela al centro del tavolo.

Prendete 2, 3 o 4 indicatori Luogo Autorizzato casuali per rispettivamente 4, 3 o 2 giocatori e collocateli sulle foto dei Luoghi corrispondenti sulla Mappa del Mondo. Rimettete gli indicatori non usati nella scatola, non verranno utilizzati in questa partita.

Mescolate le 64 tessere Veicolo/Missione e dividetele in parti uguali tra le 2 aree Trasporto (32 tessere per area). Collocate le tessere con il lato Veicolo visibile, in modo che il tipo di ogni tessera sia visibile.

Collocate i 13 segnalini Indizio sull'area Indizio.

Prendete le tessere Veicolo/Missione iniziali e formate la riserva delle tessere iniziali, tenetele momentaneamente da parte.

Scegliete casualmente il primo giocatore.

Per Ogni Giocatore

Prendete 3 dei 4 Membri della Spedizione ed entrambi i Leader della Spedizione del vostro colore. Il 4° Membro della Spedizione di ogni giocatore viene messo da parte per il momento.

Prendete 1 tessera di ogni tipo dalla riserva delle tessere iniziali e collocatele di fronte a voi con il lato Veicolo visibile. Mettete via le tessere iniziali rimaste, non verranno utilizzate in questa partita.

Collocate 1 Leader della Spedizione sul primo slot (indicato dallo 0) di ognuno dei tracciati dell'area Scoperta.

Girate 1 delle tessere iniziali a vostra scelta, con il lato Missione a faccia in su.

Importante!

Sul retro di ogni tessera Veicolo è presente una Missione composta da una combinazione unica di 2 o 3 Luoghi. Ognuno di questi Luoghi è accessibile con almeno 1 Veicolo dello stesso tipo di questa tessera.

Primo Turno

Il primo giocatore può usare solo 1 Membro della Spedizione, il secondo giocatore solo 2 Membri della Spedizione. Il terzo e il quarto giocatore possono usare tutti i loro 3 Membri della Spedizione.

Nel corso dei round successivi, tutti i giocatori possono usare tutti i loro Membri della Spedizione disponibili.

Turno di Gioco

Ogni turno si divide in due fasi: prima inviate i vostri Membri della Spedizione sulle aree Equipaggiamento oppure sui Luoghi della Mappa del Mondo, poi completate le vostre Missioni e recuperate i vostri Membri della Spedizione.

Fase 1

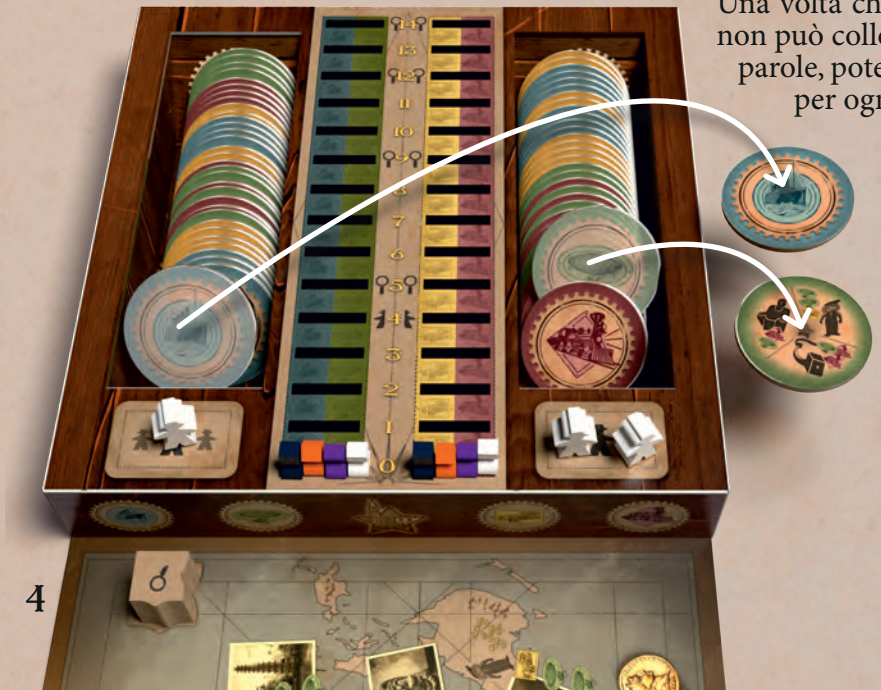
Quando inizia questa fase, potete scegliere di recuperare alcuni oppure tutti i Membri della Spedizione dai Luoghi della Mappa del Mondo. Qualsiasi Membro della Spedizione recuperato in questo modo viene messo di fronte a voi.

Potete quindi usare i vostri Membri della Spedizione per effettuare le seguenti azioni, in un qualsiasi ordine.

Azione Equipaggiamento: Raccogliere Tessere Veicolo e/o Missione

Muovete 1, 2, 3 o 4 (se avete sbloccato il 4°) dei vostri Membri della Spedizione di fronte a voi in un'area Equipaggiamento vuota per ottenere rispettivamente la 1ª, 2ª, 3ª o 4ª tessera della fila.

Collocate quella tessera di fronte a voi, con il lato Veicolo o Missione a faccia in su, ma senza controllare prima il lato Missione. Una tessera, una volta posizionata su un lato, non può più essere girata sull'altro lato.



Una volta che un giocatore occupa un'area Equipaggiamento, non può collocarvi altri suoi Membri della Spedizione. In altre parole, potete ottenere un massimo di 2 tessere per turno, una per ognuna delle aree Equipaggiamento.

I giocatori possono avere tutte le tessere che desiderano. Quando una fila è vuota, non potete più prendere una tessera da quella fila. Quando le 2 file sono vuote, si innesca la Fine della Partita.

Azione Spedizione: Muovere 1 Membro della Spedizione in un Luogo

1 Muovete 1 dei vostri Membri della Spedizione di fronte a voi in un Luogo della Mappa del Mondo.

Potete farlo solo se avete di fronte a voi TUTTI i Veicoli (2 o 3) mostrati dalle rotte tra Venezia e il Luogo in cui desiderate andare.

2 Prendete 1 delle tessere Veicolo che avete appena usato e scartatela creando un'area degli Scarti accanto alla scatola. Quest'area degli Scarti verrà usata durante la partita.

Potete effettuare questa azione tante volte quanti sono i Membri della Spedizione di fronte a voi.

Se uno dei Membri della Spedizione degli altri giocatori si trova già su questo Luogo prendete il suo posto, ridate al giocatore il suo Membro della Spedizione e dategli anche la vostra tessera Veicolo che doveva venire scartata (con il lato Veicolo a faccia in su).

I Membri della Spedizione non possono mai venire mossi in un Luogo su cui è presente un indicatore Luogo Autorizzato!

Fase 2

Durante questa fase, potete completare delle Missioni e muovervi in avanti sui tracciati dell'area Scoperta.

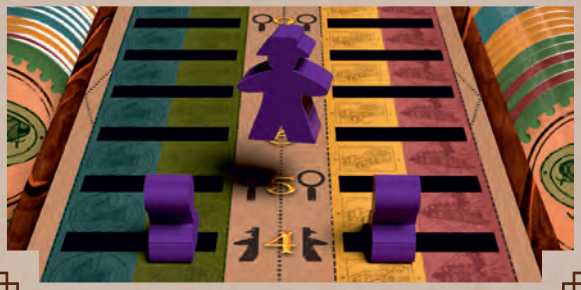
1. Dovete avere 1 Membro della Spedizione su OGNUNO dei Luoghi raffigurati sulla tessera Missione che state cercando di completare. I Luoghi con un indicatore Luogo Autorizzato sono Luoghi che non richiedono alcun Membro della Spedizione e vengono quindi automaticamente autorizzati.
2. Recuperate 1 dei vostri Membri della Spedizione da uno dei Luoghi necessari a completare la Missione e collocatelo di fronte a voi. Potete scegliere quale Membro della Spedizione recuperare.
3. Nell'area Scoperta, muovete il Leader della Spedizione in avanti sul tracciato del colore della Missione completata, di un numero di slot pari al numero di Membri della Spedizione necessari a completare la Missione. Le Missioni che coinvolgono Luoghi con un indicatore Luogo Autorizzato sono più facili da completare, ma **valgono un punto in meno**.

Se muovete in avanti un Leader della Spedizione la cui posizione era pari o inferiore a quella dell'altro vostro Leader della Spedizione, prendete un tipo di tessera a vostra scelta col lato Veicolo a faccia in su dall'area degli Scarti.

4. Scartate la tessera Missione nell'area degli Scarti.

Infine, recuperate i Membri della Spedizione dalle aree Equipaggiamento e collocateli di fronte a voi.

BONUS: se entrambi i vostri Leader della Spedizione raggiungono il 4° slot di entrambi i tracciati, potete prendere il 4° Membro della Spedizione che era stato messo da parte all'inizio della partita e collocarlo di fronte a voi.



Se uno dei vostri Leader della Spedizione arriva a uno slot con una lente d'ingrandimento, prendete 1 segnalino Indizio.

Potete completare più Missioni in un turno. Non dimenticate però di rimuovere uno dei vostri Membri della Spedizione dalla Mappa del Mondo per ogni Missione completata.

Ogni turno viene svolto in senso orario un giocatore alla volta, fino a che uno dei giocatori non ha raccolto 4 segnalini Indizio oppure finché entrambe le file di tessere delle aree Trasporto non sono vuote.

Fine della Partita

Avete raccolto i 4 segnalini Indizio? Ben fatto! Avete scoperto l'entrata del mondo perduto e vinto la partita. Sommate i 4 numeri scritti sui vostri segnalini Indizio e scansionate il codice QR corrispondente a pagina 8 per scoprire dove si trova veramente l'entrata segreta del mondo perduto.

Se entrambe le file di tessere delle aree Trasporto sono vuote e nessun giocatore ha trovato i 4 segnalini Indizio, per stabilire il vincitore viene considerato il Leader della Spedizione di ogni giocatore **meno** avanzato sui tracciati dell'area Scoperta. Vincete la partita se il vostro secondo Leader della Spedizione è più in avanti rispetto a quello dei vostri avversari. In caso di parità, vincete se avete meno tessere di fronte a voi rispetto agli altri giocatori.

In entrambi i casi la partita termina istantaneamente.

Riconoscimenti

Autore: Cédrick Chaboussit
Illustratrice: Christine Deschamps
www.ludonaute.fr - contact@ludonaute.fr

Copyright 2020 Ludonaute – Tutti i diritti riservati

Edizione Italiana a cura di GateOnGames
www.gateongames.com - edizioni@gateongames.com

Traduzione: Denise Venanzetti
Impaginazione: Margherita Cagnola
Revisione: Denise Venanzetti, Giulia Licciardello e Sollenda Cacini
Supervisione: Mario Cortese
Distribuzione a cura di DungeonDice.it: www.dungeondice.it

GateOnGames e DungeonDice.it sono marchi registrati.
Tutti i diritti sono riservati.

Vuoi rimanere aggiornato sul regolamento?

L'Entrata Segreta del Mondo Perduto