

Siete stati assegnati all'equipaggio della nave da ricognizione HMS Beagle e parteciperete al famoso viaggio di studio e scoperta del 1831. Aiuterete il naturalista della nave, Charles Darwin, a catalogare la variegata flora e fauna dell'isola maledetta, attraverso la raccolta del maggior numero possibile di campioni della natura selvatica. La vostra nave è partita per far rifornimento di provviste sul continente e ritornerà alla fine del 12° round per trasportare voi e le vostre scoperte a casa.



1. 2. 3. 4. 5. 6.  
7. 8. 9. 10. 11. 12.

Icons: 7. Rain; 8. Rain; 9. Rain; 10. Rain, Skull; 11. Rain, Skull; 12. Rain, Skull.

**Icone Mistero**

Le piante carnivore vengono raccolte con azioni Raccolta Risorse in un ordine a scelta dei giocatori. Al momento della raccolta i giocatori devono immediatamente trapiantarle nella Serra e risolverne gli effetti negativi. Può essere raccolta solo 1 pianta carnivora per ogni tipo.

**1 Loto Nero**

I fiori neri producono un pungente profumo che attrae e paralizza la mente delle vittime. Assoggettate, posano il capo contro i morbidi petali vellutati e cadono in un fatale sonno d'oblio. Scarta 4 Invenzioni / Oggetti

**2 Pianta a Brocca**

Foglie modificate si sovrappongono per formare sotto terra pozzi di acido altamente corrosivo. Quelli che scambiano le placide pozze per dell'acqua, scivolano lungo le viscidie foglie esterne verso la loro rovina. -4 Livello Armi

**3 Radice Tremito**

I tuberi sotterranei generano radici forti abbastanza da perforare la solida roccia. Il loro vibrare provoca scosse nel terreno e apre squarci cavernosi nella terra. Dopo la raccolta distruggete i Ripari costruiti e naturali sulla tessera Campo e perdetevi tutti i livelli di Tetto e Palizzata. Esaurisci il Riparo naturale con un cubetto nero. Il Riparo può essere ricostruito al costo normale.

**4 Drosera**

Colla appiccicosa trasuda dalle ghiandole che rivestono le foglie. Le prede vengono intrappolate e racchiuse con un liquido resinoso e lentamente digerite dalle foglie stesse. L'azione di Raccolta Risorse richiede più sforzo. Posiziona 1/2/3/4 (-1 Pedina) in una partita a 1/2/3/4 giocatori, sotto il segnalino #4 sulla Tessera Isola.

**5 Pianta Piranha**

La corolla modificata consiste in un enorme bocca a cerniera e denti affilati come rasoi. Il vorace appetito ed il comportamento aggressivo forza la pianta a divorare qualsiasi cosa gli passi troppo vicino. Il Raccogliatore Leader riceve 4 ferite

Carcassa di un Cinghiale	Rete da Pesca	Grandi Foglie	Boschetto di Bamboo
1	+1	Ignora	2

Può essere costruita molte volte.

1 0 1

**Gabbia**

Metti 2 sulla Tessera Isola col Campo.

2 1

**Serra**

Questa è una struttura prerequisito per la raccolta di risorse d'alberi ignoti e piante carnivore.





## Modifiche alla Preparazione

1. Il Recinto deve essere una delle cinque invenzioni casuali disponibili ad inizio partita.
2. Diga: se la diga è costruita in un round con l'icona libro i giocatori decidono se verranno prodotte 2 risorse di pesce ignoto o 2 cibi non deperibili. Le altre risorse di pesce ignoto ottenute nel round di quando la diga viene costruita non possono essere immagazzinate in quest'ultima.
3. Considera Darwin come un giocatore, identico a Jenny, eccetto che lui può usare 1 segnalino azione per: Raccogliere Risorse, Arrangiare il Campo, Affrontare Minacce, condurre Avventure, Riposare. Inoltre può usare 2 segnalini Determinazione per utilizzare l'abilità "Intuito" (identica al Cuoco)
4. Cubetti risorsa alternativi possono essere usati se sono tutti in gioco.

## Ingabbiare Mostri & Belve

Un'azione speciale di Caccia può essere svolta per catturare belve e mostri e metterli in gabbie vuote (1 belva o mostro per gabbia). I giocatori prima di poter condurre l'azione speciale di Caccia devono avere almeno 1 gabbia vuota collocata sulla tessera Campo.

**1. Catturare Belva:** Condurre una normale azione di caccia, risolvere come sempre il danno, riduzione armi e palizzata e risolvere il testo, ma ignorare l'ottenimento di cibo e pellicce. Rimuovere la carta belva dal mazzo Caccia e posizionare una gabbia vuota (cubo blu) sulla carta a significare che la belva è stata catturata. Nota: anche le Belve nei mazzi Evento ed Avventura possono essere catturate.

**2. Catturare Mostro:** Condurre un'azione di caccia posizionando i segnalini azione invece che sul mazzo Caccia sulla tana di un mostro (icona Belva) situata su una Tessera Isola. Pesca carte mistero fino a che un mostro viene trovato, ignorando trappole e tesori. Risolvi immediatamente TUTTI gli effetti sulla carta (anche se indica di mischiarla nel mezzo Evento), ignorare l'ottenimento di cibo e pellicce. Posizionare una gabbia vuota (cubo blu) sulla carta a significare che il mostro è stato catturato. Esaurire la tana del mostro dopo una caccia di successo posizionando un cubo nero sull'icona belva della tessera isola.

## Punti Conoscenza

I Punti Conoscenza (PC) verranno guadagnati raccogliendo campioni dall'isola maledetta.

**1 PC** per ogni fossile (cubo bianco) Raccolto usando l'oggetto pala su una tessera con terreno di collina o montagna. Ogni round possono essere fatte diverse azioni di raccolta fossili sulla stessa tessera terreno ed ogni azione di successo frutta una risorsa fossile. Gli oggetti che garantiscono risorse extra quando si raccoglie possono essere usati per aumentare il numero di fossili ottenuti. Le carte "Esaurimento di una Fonte" esauriscono la risorsa fossile sulla tessera ed anche il tipo di terreno ai fini della Costruzione.

**3 PC** per ogni serie completa composta da 3 diverse risorse di albero/pesce/uccello ignoto ottenute nei round con l'icona libro e sistemate nelle strutture appropriate.

**4 PC** per ogni Mostro e Belva ingabbiati.

**5 PC** per ogni varietà di pianta carnivora raccolta dalle tessere con l'icona mistero e tenuta nella Serra.

**2 PC** bonus diversità per ogni serie completa dei 4 diversi tipi di campioni elencati sopra.

## Imprese Conoscenza

Aiuta Charles Darwin a guadagnare punti conoscenza, così che li possa usare per pubblicare le sue ricerche scientifiche:

10 PC: Si ritira nella sua tenuta di campagna e viene dimenticato

16 PC: 'The Structure and Distribution of Coral Reefs'

22 PC: 'Geological Observations on South America'

28 PC: Premiato con la Medaglia Royal per i risultati ottenuti in storia naturale

34 PC: Premiato con la Medaglia Wollaston per i risultati ottenuti in geologia

40 PC: 'On the Origins of Species'

46 PC: Premiato con la Medaglia Copley per i risultati ottenuti in geologia, zoologia e fisiologia botanica

52 PC: 'The Movements and Habits of Climbing Plants'

58 PC: 'The Variation of Plants and Animals Under Domestication'

64 PC: 'The Descent of Man'

70 PC: 'Insectivorous Plants'

76 PC: 'Theory of Ethical Selection'

82 PC: Theory of Communal Evolution'

## Condizioni Favorevoli



Nei round con l'Icona Libro, invece delle regolari risorse, verranno prodotte risorse ignote dalle icone risorse sulle tessere isole. Alberi/Pesci/Uccelli ignoti saranno immagazzinati rispettivamente nella Serra/Diga/Recinto per guadagnare punti conoscenza, o essere usati come risorse regolari. Le risorse extra ottenute da oggetti direttamente collegati alle icone risorsa possono essere considerate risorse ignote. Tutto il legno ed il cibo che proviene da fonti che non siano le icone risorsa non è risorsa ignota. I seguenti oggetti non possono mai produrre risorse ignote: carte (Evento, Avventura, Mistero), segnalini Scoperta, cibo dalla Caccia, abilità (Zuppa di Pietre), Trappola, Accetta, Buca. Le risorse guadagnate in round precedenti non possono essere usate come risorse ignote nel round corrente.

La Tana  
dei Goblin

Traduzione: Shooock

Si ringrazia per la creazione  
dello scenario:



BGG Community