



DARWIN

UN VIAGGIO TRA LE ISOLE
SELVAGGE ALLA SCOPERTA
DI NUOVE SPECIE



UNA COLLABORAZIONE TRA LIXSOTAN E TOBIA BERTANI



ETÀ: 6/99+



DURATA:
20/30MIN



CORRE L'ANNO 1835. SIETE ESPLORATORI NATURALISTI SULLE ORME DI CHARLES DARWIN, IN VIAGGIO TRA ISOLE INESPLORATE PER STUDIARE LA FAUNA LOCALE. OGNI ISOLA RAPPRESENTA UN ECOSISTEMA UNICO, POPOLATO DA CREATURE MERAVIGLIOSE. IL VOSTRO OBIETTIVO È CATTURARE IL MAGGIOR NUMERO DI ANIMALI POSSIBILE, CATALOGANDOLI PER LA SCIENZA. MA ATTENZIONE: LA NATURA È IMPREVEDIBILE. SOLO GLI ESPLORATORI PIÙ ASTUTI RIUSCIRANNO A EMERGERE, TRA SCOPERTE ECCEZIONALI E STRATAGEMMI BEN ARCHITETTATI.

LA PARTITA

I GIOCATORI, A TURNO, GIOCANO UNA CARTA DALLA MANO PER CATTURARE ANIMALI SUL TAVOLO CHE CORRISPONDONO:

- AL VALORE ESATTO DELLA CARTA GIOCATA,
- OPPURE ALLA SOMMA DI DUE O PIÙ CARTE VISIBILI SUL TAVOLO.

QUESTA MECCANICA È SIMILE A QUELLA DI CLASSICI GIOCHI DI CARTE MA ARRICCHITA DA:

- EFFETTI SPECIALI (ES. IL PREDATORE, CARTA N°1 DI OGNI "CLASSE"),
- BONUS DI FINE MANCHE LEGATI ALLA COMPOSIZIONE DEL PROPRIO MAZZO CATTURATO,
- BLUFF E SCOMMESSA CON LA SCOPERTA SEGRETA,
- E PUNTI EXTRA O PENALITÀ PER ALCUNE CARTE RARE.

L'ESPLORAZIONE PROSEGUE FINCHÉ UN GIOCATORE NON RAGGIUNGE I 30 PUNTI, DECRETANDO LA FINE DELLA SPEDIZIONE!



DARWIN NON È SOLO UN GIOCO: È UN'ESPERIENZA.
GRAZIE A ILLUSTRAZIONI CURATE E UN TEMA AFFASCINANTE –
L'ESPLORAZIONE NATURALISTICA OTTOCENTESCA – COINVOLGE FAMIGLIE,
APPASSIONATI E GIOVANI MENTI CURIOSI. FUNZIONA IN CONTESTI
EDUCATIVI, SI ADATTA A DIVERSE FASCE D'ETÀ (6+) ED È PERFETTO PER IL
CATALOGO DI UN EDITORE CHE CERCA TITOLI UNICI E ORIGINALI.



I NOSTRI PUNTI FORTI:

1. ACCESSIBILITÀ IMMEDIATA, DIVERTIMENTO ASSICURATO
IL REGOLAMENTO SEMPLICE E DINAMICO RENDE DARWIN PERFETTO
SIA PER I PIÙ PICCOLI CHE PER GLI ADULTI IN CERCA DI UN GIOCO
RAPIDO MA STIMOLANTE. LA MECCANICA DI CATTURA NUMERICA È
INTUITIVA, MA LASCIA SPAZIO A SCELTE TATTICHE E COLPI DI
SCENA, MANTENENDO ALTO IL COINVOLGIMENTO A OGNI TURNO.

2. UN TEMA AFFASCINANTE CHE EDUCA E INTRATTIENE
ISPIRATO ALLE ESPLORAZIONI NATURALISTICHE DELL'OTTOCENTO,
IL GIOCO TRASMETTE IL FASCINO DELLA SCOPERTA SCIENTIFICA. I
BAMBINI SI APPASSIONANO AGLI ANIMALI E AI COLORI DELLE CARTE,
MENTRE I PIÙ GRANDI APPREZZANO I RIFERIMENTI SCIENTIFICI E IL
SAPORE DI AVVENTURA. OGNI PARTITA DIVENTA UN PICCOLO
VIAGGIO TRA ECOSISTEMI E CURIOSITÀ DELLA NATURA.

3. GRAFICA

LE ILLUSTRAZIONI ORIGINALI ACCOMPAGNANO I GIOCATORI IN UN
VIAGGIO VISIVO TRA ISOLE MISTERIOSE E CREATURE
SORPRENDENTI. OGNI CARTA È DIVERSA, CON AMBIENTAZIONI
UNICHE PER OGNI "CLASSE" E ANIMALI DISEGNATI NEL DETTAGLIO
MA CON UNA PERSONALITÀ CHE STRAPPA SEMPRE UN SORRISO AI
GIOCATORI UN COMPARTO VISIVO CHE COLPISCE AL PRIMO
SGUARDO E ARRICCHISCE L'ESPERIENZA DI GIOCO.

COMPONENTI

- 40 CARTE ANIMALI
- 1 TABELLONE SEGNAPUNTI
- 4 SEGNALINI ESPLORATORE
- 4 CARTE PUNTEGGIO
- REGOLAMENTO

IL GIOCO SI COMPONE DI 40 CARTE ANIMALE SUDDIVISE IN 4 GRANDI CLASSI NUMERATE DA 1 A 10:

- MAMMIFERI - FORTI E RESISTENTI.
- ANFIBI E PESCI - ELUSIVI E ADATTABILI.
- UCCELLI - VELOCI E IMPREVEDIBILI.
- INSETTI - PICCOLI MA CRUCIALI PER L'ECOSISTEMA



VI ABBIAMO INCURIOSITI?

IL FUNZIONAMENTO DEL GIOCO È STATO TESTATO DA GRANDI E PICCINI E LE MANCHE SI SVOLGONO SENZA INTOPPI.

QUESTO CHE VEDETE È SOLO UN BREVE RIASSUNTO DEL GIOCO E DEL SUO POTENZIALE: UNA SPIEGAZIONE APPROFONDATA DELLE CARTE E DEL REGOLAMENTO VI MOSTRERÀ ANCORA PIÙ DETTAGLI DEL NOSTRO PROGETTO. NULLA È STATO LASCIATO AL CASO!

CONTATTATECI:

LIXSOTAN :

ALICELAFAI@GMAIL.COM

TOBIA BERTANI

:TOBIA.BERTANI@GMAIL.COM

GRAZIE PER LA
VOSTRA
ATTENZIONE!

