



Grégory Grard és Matthieu Verdier
Maud Briand és David Sitbon



Darwin

nyomában &

Levelezések

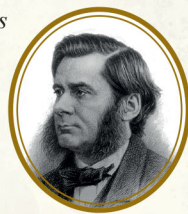
Játékszabály



How
received, as also
that of Oct 3rd
pleasure to the
Miss Jones
My notes to
express to me
not been com-
most com-
has been a
without much

Anglia, 1856. Charles Darwin, egy olyan időszakban, amikor intellektuális és személyes kibontakozását élte, megalkotta *A fajok eredete* című művét. Az 1859-ben kiadott könyv alapja az a sokéves kutatás és megfigyelés volt, amit az HMS Beagle fedélzetén tett utazásai alatt (1831–1836) kezdett meg. Darwin ideje nagy részét a természetes kiválasztódással és evolúcióval kapcsolatos ötleteinek kidolgozásával töltötte, amikhez a bizonyítékokat növényteni, földteni és állattani megfigyelései nyújtották.

Könyve megírásához az egyes fajok és azok kövületei közötti különbségeket és hasonlóságokat vizsgálta. Néhány kortárs természettudós is segítségére volt, többek közt Thomas Henry Huxley, aki megvédte Darwin elméleteit, és segített ötleteinek szélesebb körű terjesztésében. A fajok eredete erős ellenállásba ütközött azok körében, akik tagadták az evolúció elméletét, vallási és filozófiai vonatkozásai miatt. A könyvet övező viták fordulópontot jelentettek a biológiában, ami hosszas párbeszédet kezdeményezett az evolúció természetéről és annak tudományos és szociális kérdéseiről.



Thomas Henry Huxley, 1874.

Tartozékok

1 Anglia-tábla



16 állatlapka



5 karakterlapka



6 iránytűjelző



9 haladó publikáció-jelző



18 borítékjelző



17 osztályozásjelző



1 pontozótömb

1 szabálykönyv

1 függelék

Megjegyzés: a kiegészítő néhány tartozékának (állat- és karakterlapkák, haladó publikációjelzők) bal vagy jobb felső sarkában arany színű jelölés található, ami segíti az alaplátéktól való könnyebb megkülönböztetést.

Előkészületek

- 1 Tegyétek az **Anglia-táblát** az alapjáték térképtáblája mellé az asztal közepére.
- 2 Keverjétek össze a kiegészítő és az alapjáték 5-5 **karakterlapkáját**. Alkossatok belőlük két képpel felfelé fordított, 5-5 lapkát tartalmazó paklit, és helyezétek őket az **Anglia-táblára**.
- 3 Keverjétek össze a kiegészítő 16 **állatlapkáját** az alapjáték 64 **állatlapkájával**. Ebből vegyetek el 6 darabot, és alkossatok belőlük két 3-3 **állatlapkát** tartalmazó paklit, amit helyezetek az **Anglia-táblára**. Ezután folytassátok az alapjátékban leírt előkészületekkel: helyezetek 9 **állatlapkát** képpel felfelé a **térképtáblára**, majd alkossatok annyi 12 lapkából álló, képpel lefelé fordított paklit az **állatlapkákból**, amennyi természettudós részt vesz a játékban. A többi **állatlapkát** tegyétek vissza a dobozba.
- 4 Helyezétek az alapjáték **Darwin-jelölőjét** a kezdőmezőjére (👤 ikonnal jelölve) az **Anglia-táblára**.
- 5 Véletlenül helyezetek 1-1 **haladó publikációjelzőt** az **Anglia-táblán** kijelölt 8 helyre. A megmaradt jelzőt tegyétek vissza a dobozba.
- 6 Helyezétek a **borítékjelzőket** az **Anglia-tábla** mellé.
- 7 Helyezétek a 17 **osztályozásjelzőt** a zsákba.



Hajtsátok végre az előkészületek fennmaradó lépéseit az alapjáték szerint (2-es, 3-as, 5-ös és 6-os pontok), a **Darwin-jelölőre** vonatkozó utasításokat kivéve.



7

6



4

1



3



1. =



2



5



A játék menete

Egy kör menete továbbra is az alapjátékban leírtak szerint zajlik. Az alapjátékhoz hasonlóan a kiegészítővel is 12 kör lesz a játékban, viszont az új azonnali bónuszoknak és a különleges akcióknak köszönhetően több lehetőségek lesz, hogy lapkákat helyezzetek a naplótokba.

Amikor a kiegészítő egyik lapkáját helyezitek le, azonnal hajtátok végre a rajta lévő bónuszikonok hatásait (ha van):



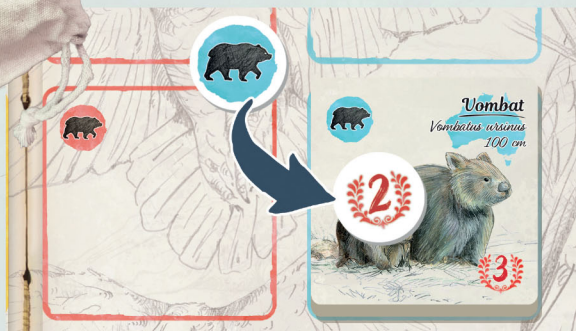
Levélváltás: kapsz egy **borítékjelzőt**.



Osztályozás: húzz egy osztályozásjelzőt a zsákból, és helyezd a naplódba a jelző által meghatározott mezőre:



- Ha már van lapka azon a mezőn, fordítsd át az osztályozásjelzőt a **2** oldalára.



- Ha nincs még lapka azon a mezőn, helyezd le az osztályozásjelzőt az osztályt mutató oldalával felfelé. Amikor lapkát helyezel erre a mezőre, fordítsd át az osztályozásjelzőt a **2** oldalára, és helyezd a lapkára.

Példa: Lujza az óceániai emlős osztályozásjelzőt húzza fel. Mivel még nem tanulmányozott óceániai emlőst, a jelzőt (az osztályt mutató oldalával felfelé) a naplója annak megfelelő üres mezőjére helyezi. Amikor később ennek megfelelő állatot tanulmányoz (például egy erszényes ördögöt), megfordítja az osztályozásjelzőt, így az **2 GYP**-t ér majd a játék végén.

Megjegyzés: amikor új állatlapkát helyezel egy olyan lapkára, amin már van **osztályozásjelző**, vedd le ezt a jelzőt, és tedd az újonnan lehelyezett állatlapkára.

 **Mozgatás:** mozgasd a **Darwin-jelölőt** a következő mezőre, az óramutató járásának megfelelően, ahogy azt a nyilak is mutatják. Hajtsd végre annak a mezőnek a bónuszát, amire a jelölő került.

Ez a **mozgatás** bónusz lecseréli az alapjátékban található **szimbolikus** bónuszt. A **Darwin-jelölő** nem lesz egyik természettudósnál sem, és nem ér **GYP**-t a játék végén.



(Kezdőmező)
Kapsz két **borítékjelzőt**.



Húzz egy
osztályozásjelzőt
a zsákból.

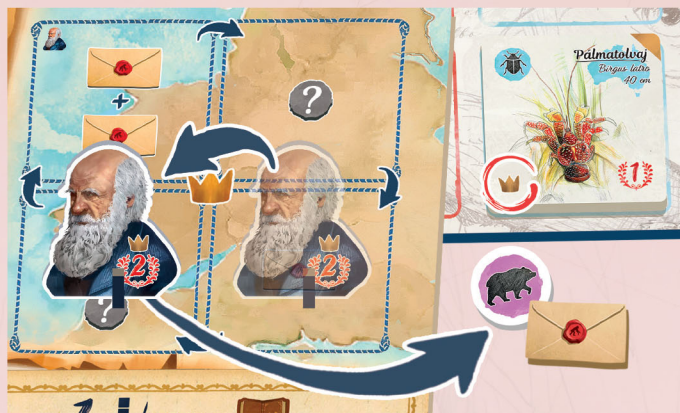


Kapsz egy **borítékjelzőt**,
és húzz egy **osztályozás-**
jelzőt a zsákból.



Kapsz egy
borítékjelzőt.

Példa: Rafael egy Pálmátólvajt tanulmányoz, aminek a bónuszával a következő mezőre mozgatja a **Darwin-jelölőt**. Rafael ezután végrehajtsa a mezőn lévő bónuszt, ami miatt kap egy **borítékjelzőt** és húz egy **osztályozásjelzőt**.



Új különleges akciók

Levél küldése

Körönként egyszer, mielőtt vagy miután mozgattad a Beagle-t, választhatsz az alábbi két különleges akció közül egyet:



Kérd egy karakter támogatását: köls el 2 borítékjelzőt (tedd őket a készletbe), és válassz egyet a két képpel felfelé lévő karakter közül. Helyezd a karaktert a naplód bal oldalán lévő legfelső elérhető mezőre, és hajtsd végre az azonnali bónuszt. **Nem választhatod** ezt az akciót, ha már 3 karakter támogatását kérted.

Példa: Lujza elkölt 2 borítékjelzőt, és John Henslow támogatását kéri. A karakterlapkát a naplójába helyezi, ami miatt felbérlehet egy idegenvezetőt és kap egy iránytűjelzőt.



Szerezz állattani dokumentációt: köls el 3 borítékjelzőt (tedd őket a készletbe), és válassz egyet a két képpel felfelé lévő állat közül az Anglia-tábláról. Helyezd le az állatlapkát a naplód megfelelő mezőjére, és hajtsd végre az azonnali bónuszt (ha van).

Példa: Rafael elkölt 3 borítékjelzőt, és megszerzi az állattani dokumentációt az afrikai elefántról az Anglia-tábláról. Az állatlapkát a naplója megfelelő mezőjére helyezi.



Megjegyzés: amikor az egyik pakli kiürül (állat- vagy karakterlapkák paklija) az Anglia-táblán, tegyetek arra a helyre egy lapkát a másik pakliból, hogy mindig legyen 2 állat- és karakterlapka képpel felfelé.

Haladó publikáció írása



Amikor lefeded valamelyik élőhely vagy osztály mind a 4 mezőjét (azaz teljesen kitöltesz egy sort vagy oszlopot a naplódban), és te vagy az első, aki ezt megtette, megírsz egy **haladó publikációt**.

Ahelyett, hogy elvennél egy **5 GYP-t** érő **publikációjelzőt** (az alapjátékból), vedd magadhoz az éppen kitöltött élőhelynek vagy osztálynak megfelelő **haladó publikációjelzőt**, és hajtsd végre az azonnali bónuszt (ha van). **Fontos:** ha nem te voltál az első, vedd el egy **5 GYP-t** érő **publikációjelzőt**.

Példa: azzal, hogy Rafael tanulmányozta a hosszú tejt, sikeresen kitöltötte az amerikai ökoszisztéma mezőit a naplójában, mindenki más előtt. Ezért az **5 GYP-t** érő **publikációjelző** helyett megkapja az Amerikához tartozó **haladó publikációjelzőt**. Ez a jelző lehetővé teszi, hogy azonnal felbérleljen egy **idegenvezetőt**, és **6 GYP-t** ér majd a játék végén.



A játék vége

A játék az alapjátékban megismert módon akkor ér véget, amikor az utolsó állatlapka is a térképtáblára kerül.

Az új pontozótömb segítségével számoljátok ki a pontjaitokat, ahogy az alapjátékban is. Kivétel az utolsó sor, ami csak a kiegészítőben található meg:

? Osztályozás: **2 GYP** minden átfordított osztályozásjelzőért.

Adjátok össze az **5 kategóriát** (a **Darwin-jelölőért** nem jár **GYP**). A legtöbb **GYP-t** szerző természet tudós győz. Döntetlen esetén az a természet tudós győz, aki a legtöbb **GYP-t** szerezte az elméletek kategóriában. Ha továbbra is döntetlen áll fenn, az érintett természet tudósok osztoznak a győzelmen.



Példa: Lujza számításai alapján a végső pontszáma **40 GYP** lesz:

- **13 GYP** a lapkákért
- **2 GYP** a **feljegyzésekért**
- **10 GYP** a **publikációkért**
- **13 GYP** az **elméletekért** (**5+4+4**)
- **2 GYP** az **osztályozásokért**

A megmaradt borítékokért nem jár **GYP**.

Haladó publikációk



Bérelj fel egy **idegenvezetőt**.
6 GYP a játék végén.



Hajts végre egy **földmérés** bónuszt.
4 GYP a játék végén.



Kapsz egy **borítékjelzőt**.
5 GYP a játék végén.



Kapsz két **borítékjelzőt**.
1 GYP a játék végén.



7 GYP a játék végén.



Húzz egy osztályozásjelzőt.
5 GYP a játék végén.



Húzz két osztályozásjelzőt.
3 GYP a játék végén.



Mozgasd a **Darwin-jelölőt** a következő mezőre, és hajtsd végre az ott lévő bónuszt.
4 GYP a játék végén.



Alkoss meg egy **elméletet**.
2 GYP a játék végén.

Új karakterek

Emma Darwin (1808–1896)



Természettudós. Tehetőes iparoscsaládból származott. Felbecsülhetetlen szellemi támogatást biztosított férje számára. Kulcsszerepet játszott a háztartás vezetésében és férje munkáinak sikeres kiadásában, miközben ugyanazon értékeket képviselték. Emma ezenkívül szerves része volt az akkori szociális és jótékonyági köröknek.

Azonnal kicserélheted egy elméletedet a **térkép-táblán** lévő 3, képpel felfelé fordított **elméletek** egyikével. **2 GYP** a játék végén.

Joseph Dalton Hooker (1817–1911)



Botanikus. A *Genera Plantarum* című munkája tette ismertté, valamint az, hogy támogatta Charles Darwint, és bátorította őt elméleteinek publikálásában. Darwin később méltatta őt rendíthetetlen bizalmáért, széleskörű tudásáért és józan ítélőképességéért. Hooker ezenkívül kora vezető felfedezője is volt, különösen a déli tengerek és India területén.

Kapsz egy **borítékjelzőt**. **4 GYP** a játék végén.

Alfred Wallace (1823–1913)



Természettudós. Charles Darwinnal egy időben ő is a természetes kiválasztódáson keresztül tanulmányozta az evolúció elméletét, ezért Darwin korábban volt kénytelen publikálni saját elméletét, hogy biztosítsa elsőbbségét.

Kapsz egy **publikációt** (**5 GYP** értékben).

Thomas Henry Huxley (1825–1895)



Biológus, őslénykutató és filozófus. A „Darwin bulldogja” becenevet kapta, miután egy 1860-as nyilvános vitán szembeszállt az oxfordi püspökkel, akinek ezt mondta: „Inkább vagyok majmok leszármazottja, mint egy tanult emberé, aki arra használta tanulmányait és ékesszólását, hogy előítéleteket és hazugságokat terjesszen”.

Húzz egy osztályozásjelzőt, és bérelj fel egy **idegenvezetőt**. **2 GYP** a játék végén.

Alexandrina Victoria (1819–1901)



Az Egyesült Királyság, Kanada, Ausztrália királynője és India császárnője. Uralkodása olyan hosszú volt, hogy róla nevezték el az angol történelem egyik híres korszakát: a viktoriánus kort. Uralkodása során az Egyesült Királyság gyökeres változásokon ment keresztül szociális, gazdasági és technológiai téren is, valamint ebben a korszakban a Brit Birodalmat is rohamos terjeszkedés jellemezte.

Mozgasd a **Darwin-jelölőt** a következő mezőre, és hajtsd végre az ott lévő bónuszt. **3 GYP** a játék végén.

