A TERMÉSZETTUDÓS

8. kaland

A HMS Beagle felderítő vitorlás legénységének tagjai vagytok, akik részt vesznek a hajó híres 1831-es felfedező útján. Segítsetek a hajó természettudósának, Charles Darwin-nak katalogizálni az átkozott sziget sokszínű növény- és állatvilágát, annyi vadon élő példányt begyűjtve, amennyi csak lehetséges. A hajó tartalékai feltöltése céljából kifutott a szigetről és csak a 12. forduló végén tér vissza, hogy visszaszállítson titeket hazátokba. Gyűjtsétek össze, amit csak tudtok és éljétek túl a szigetet, hogy történeteteket a világ is megismerhesse.

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

Totemek

A ragadozó növényeket a játékosok által választott bármilyen sorrendben gyűjtögetés akcióval lehet begyűjteni. A begyűjtést követően azonnal át kell ültetni őket a melegházba és végrehajtani a begyűjtés negatív hatását. Minden ilyen növénytípusból csak egyet lehet begyűjteni.

1 Fekete lótusz
A fekete virágok olyan átható illatanyagot termelnek, amely vonzza és egyben meg is bénítja az áldozatai elméjét. Az alanyok a puha bársonyszirmoknál hajtják végzetes álomba fejüket. *Dobjatok el 4 fejlesztést/tárgyat.*

2 Kancsóka
A virág módosult levelei erősen maró savat tartalmazó kancsót formáznak. Azon áldozatokat, amelyek igazi vízlelőhely helyett ezt a helyet választják, a leveleken belecsúsznak végzetükbe. *-4 fegyverszint*

3 Földrengés gyökér
A föld alatti gumók olyan erős gyökereket növesztenek, amelyek áthatolnak a szilárd kőzeten is. A rezgő gyökérzet földmozgást okozhat és hasadékokat nyit a felszínen.
Begyűjtésekor semmisítsd meg a táborhelyed mesterséges vagy természetes menedékeit, elveszítve az összes tető- és palánkszintet. A természetes menedéket takard le egy fekete jelölővel. A mesterséges menedék a szokásos költségekért újjá építhető.

4 Harmatfű
A leveleken található mirigyek ragadós nedvet választanak ki. Az áldozatokat a nedv beborítja, beletapadnak a folyadékba, majd a levelek lassan megemésztik azokat.
A növény begyűjtése több munkát igényel. Helyezzetek le 1/2/3/4 (-1 munkás jelzőt) egy 1/2/3/4 játékos játékban a növény lelőhelyét jelképező szigetlapkára.

5 Pirája palánta
Módosult virága 9 borotvaéles fogból és masszív összecsukható állkapocsból áll. Farkasétvágya és agresszív viselkedése miatt a hozzá túl közel tartózkodó alanyt a növény megtámadja.
Az akció végrehajtója kap 4 sérülést.

Egy vaddisznó maradványai	Halászháló	Hatalmas levelek	Bambuszliget
1	+1	Figyelmen kívül hagyhatsz 1	2

Több alkalommal is megépíthetőek

Gyűjtögetés
Dobj el 2 -t, hogy bármely szürke kockát.

Változások a küldetés előkészületeiben

1. A Karám (Corral) lesz az egyike a játék elején véletlenszerűen választott 5 fejlesztéskártyának.

2. Gát (Dam): amennyiben egy könyv ikonos körben kerül megépítésre, a játékosok választhatnak: vagy 2 különleges halat vagy 2 nem romlandó élelmet kapnak. A gát megépítésének körében minden más begyűjtött különleges hal nem tárolható a gáton.

3. Hasonlóan a 3. küldetés Jenny-jéhez, Darwin is egy játékosnak számít, annyi kivétellel, hogy 1 akciókorongot fel tud használni az alábbiak végrehajtására: gyűjtögetés, táborrendezés, kaland és pihenés. Felhasználhat 2 elszántságjelzőt egy „Gyűjtögető" képesség alkalmazására (ugyanaz, mint a szakács azonos képessége).

4. Ha elfogytak az erőforrás jelölőitek, használjatok más jelölőt helyettük.

Vadak és szörnyek befogása:

Egy különleges vadászat akció végrehajtásával tudtok vadakat és szörnyeket elfogni, majd üres ketrecekbe zárni (1 vad vagy szörny/ketrec). Csak abban az esetben hajthatjátok végre ezt az akciót, ha van üres ketrec.

1. Vadak befogása: hagyományos vadászat akcióval lehetséges, a sérülést, fegyver- és/vagy palánkszint csökkentést és a kártya szövegét végre kell hajtanotok, AZONBAN nem kaptok sem élelmet, sem prémet. A vadállatkártyát tegyétek félre és a vadat zárjátok be egy üres ketrecbe (helyezzetek rá egy kék jelölőt). Megjegyzés: mind a kaland-, mind az eseménylapokon megtalálható vadakat is el lehet fogni.

2. Szörnyek befogása: A vadászat akció szabályai szerint akciójelzőket helyezhettek egy felfedezett szigetlapkán található vadállatkártya ikonra (a szörny rejtekhelye). Húzzatok rejtélykártyákat, amíg szörnyre nem bukkantok, a felhúzott kincs és csapdalapokat hagyjátok figyelmen kívül. A szörny lap ÖSSZES hatását hajtsátok végre (még abban az esetben is, ha az eseménylapok közé kellene kevernetek) figyelmen kívül hagyva az élelem és prém megszerzését. Helyezzetek egy üres ketrec jelzőt (kék jelölő) a lapra, jelezve, hogy sikeresen elfogtátok. Sikeres vadászat után itt már nem foghattok be több szörnyet, helyezzetek egy fekete jelölőt a szigetlapkán lévő vadállatkártya ikonra.

Tudáspontok

Az elátkozott szigeten begyűjtött minden élőlény Tudáspontot (TP) ér a csapat számára.

1 TP minden ásó tárggyal domb- vagy hegyvidéken begyűjtött kövületért (fehér jelölő). Minden körben több ilyen begyűjtést végre lehet hajtani ugyanazon a szigetlapkán. Minden siker 1-1 kövület megszerzését jelenti. Gyűjtögetés akció során extra erőforrást biztosító tárgyak extra kövületet jelentenek. Kimerült erőforrás kártyák hatása után sem erőforrást, sem kövületet nem lehet ott begyűjteni.

3 TP minden egyedi fát/halat/madarat magában foglaló 3-as szettért, amelyet könyv ikonos körben gyűjtöttek és megfelelő helyen tartottak.

4 TP minden ketrecbe zárt vadért és szörnyért.

5 TP minden totem ikonról begyűjtött és melegházban tárolt ragadozó növényért.

2 TP változatosság bónusz minden 4-es szettért, amely a fent felsorolt 4 különböző élőlényért kapható.

Tudáspontok által megszerzett dicsőség

Segítsetek Charles Darwin-nak a tudás megszerzésében, amelyet tudományos kutatásnak publikálásához tud felhasználni.

10 TP:	Nyugdíjként birtokot kaptok, de nevetek feledésbe merül.
16 TP:	„Korallzátonyok felépítése és eloszlása"
22 TP:	„Dél-Amerikai geológiai megfigyeléseim"
28 TP:	Királyi érdemjel a természettudomány területén végzett munkáért
34 TP:	Wollaston-érem a geológia területén elért eredményekért
40 TP:	„A fajok eredete"
46 TP:	Copley-érem a geológia, zoológia és botanika területén végzett munkáért
52 TP:	„A kúszónövények mozgása és magatartása"
58 TP:	„Növények és állatok változása háziasításuk során"
64 TP:	„Az emberiség származása"
70 TP:	„Rovarevő növények"
76 TP:	„Az erkölcsös kiválasztás elmélete"
82 TP:	„A közösségi evolúció teóriája"

Kedvező körülmények

A könyv ikonnal rendelkező eseménykártyák körében a felfedezett szigetlapkák erőforrásai nem hagyományos, hanem egyedi erőforrásokat termelnek. Ezek az egyedi fák/halak/madarak az elkészült melegházban/gáton/karámban tarthatók és a játék végén TP-t érnek, vagy a játék közben hagyományos erőforrásként felhasználhatóak. Bizonyos tárgyak által az erőforrás ikonokhoz közvetlenül köthető extra erőforrása is egyedi erőforrásnak felel meg. Minden más, nem erőforrás ikonból származó fát és élelmet hagyományosnak kell tekinteni. A következőekben felsoroltak soha nem termelnek egyedi erőforrást: kártyák (esemény, kaland, rejtély), felfedezésjelzők, vadászatból származó élelem, képességek (kőleves), hurok, fejsze, verem. Más körben már korábban megszerzett erőforrások nem tekinthetőek egyedinek a könyv ikonos körökben.

BGG Community