

Wyprowa Darwina





Jedynie, co widzisz na horyzoncie, to linia oddzielająca ocean od nieba.
Nagle, w oddali dostrzegasz ląd i czujesz, jak przeszywa cię dreszcz podniecenia
na myśl o nadchodzącej przygodzie.

Wyprawileś się, by odkryć Galapagos, magiczne miejsce
o niezwykłym pięknie i nieskończonej bioróżnorodności.

Zbierasz tam niezwykle okazy i poszerzasz swoją wiedzę z zakresu nauk przyrodniczych.
Po wielu owocnych godzinach badań zakończonych niezwykłymi wnioskami, odpoczywasz
pod migoczącym niebem, delektując się ogromną złożonością królestwa zwierząt.

KOMPONENTY GŁÓWNE



1 plansza Główna



16 kart Załogi



56 żetonów Zwykłych Woskowych Pieczęci
(po 14 w kolorze: żółtym, czerwonym,
niebieskim i zielonym)



16 żetonów Wiedzy
Tymczasowej



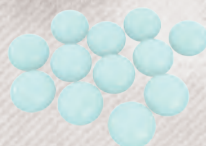
12 żetonów Specjalnych
Woskowych Pieczęci
(fioletowych)



16 żetonów Muzeum



16 żetonów Okazów



30 znaczników Badań



2 żetony
Soczewki Neutralnej



40 żetonów Monet
(28 o wartości 1 oraz 12
o wartości 5)



12 kafli Misji HMS Beagle



12 kafli Akcji Specjalnej



8 kafli Korespondencji



1 znacznik HMS Beagle



1 znacznik Akcji Kolejności
Tury do gry 2-osobowej



8 kafli Celu Początkowego
(4 srebrne, 4 złote)



20 kafli Celu
(10 srebrnych, 10 złotych)



1 pomoc gracza

Wprowadzenie

Wyprawa Darwina to gra oparta na mechanice umieszczania robotników. Podczas rozgrywki gracze będą odtwarzali wspomnienia Karola Darwina o jego przygodach na Wyspach Galapagos, gdzie opracował on swoją teorię ewolucji. Korzystając z innowacyjnego systemu rozwoju robotników, każdy z nich bada dziedziny wymagane do wykonywania wielu czynności w grze, takich jak odkrywanie wysp, nawigacja oceaniczna i prowadzenie korespondencji. Gracze zbierają podczas gry okazy lądowe i morskie, co umożliwia prowadzenia dalszych badań. Okazy te są następnie dostarczane do muzeów, aby przyczynić się do poszerzenia ludzkiej wiedzy w zakresie biologii.

Gra toczy się przez pięć rund. W każdej rundzie gracze będą próbowali realizować cele zarówno krótko, jak i długoterminowe. Na koniec zwycięzcą zostaje gracz z największą liczbą Punktów Zwycięstwa.

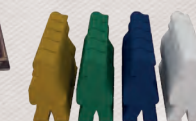
KOMPONENTY GRACZA (X4)



1 plansza Gracza



3 Odkrywców



5 Robotników



5 Namiotów



4 Kostki



12 Znaczków

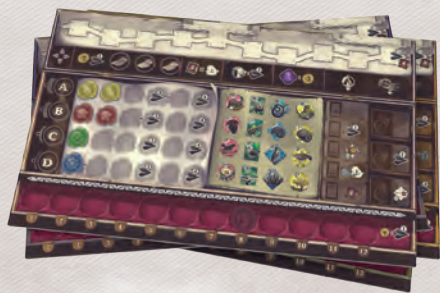


1 Statek



6 żetonów
Soczewki Gracza

KOMPONENTY DO TRYBU SOLO



4 plansze Alfreda (na odwrocie planszy Gracza)



8 kart Akcji Alfreda



8 kart toru Premii Alfreda (2 dla każdej planszy)

Przygotowanie rozgrywki

Plansza Główna

1. Umieście planszę Główną do góry tą stroną, która odpowiada aktualnej liczbie graczy. Jedna strona przeznaczona jest dla jednego, dwóch i trzech graczy (1-3), a druga dla rozgrywek czteroosobowych (4).
2. Potasujcie 12 kafli Akcji Specjalnej, następnie do- bierzcie 6 i umieście je odkryte na odpowiednim Dzienniku. Odłóżcie niewykorzystane kafle Akcji Specjalnej z powrotem do pudełka.

Podczas pierwszej gry

Zamiast losować kafle, umieście następujące kafle w podanej kolejności. Każdy z kafli ma unikalną liczbę w prawym dolnym rogu.

Górny rząd: 7 i 8.

Środkowy rząd: 1 i 9.

Dolny rząd: 5 i 12.

3. Umieście 2 żetony Soczewki Neutralnej na dwóch znajdujących się najwyżej kafłach Akcji Specjalnej.
4. Potasujcie 8 kafli Korespondencji i wylosujcie 3, umieście je, awerssem do góry, na odpowiednich polach kopert na planszy Główniej. Odłóżcie pozostałe kafle Korespondencji z powrotem do pudełka.

Podczas pierwszej gry

Zamiast losować kafle, umieście kafle Korespondencji o numerach 2, 4 i 5, zaczynając od góry i kierując się do dołu.

5. Usuńcie pieczęcie, zgodnie z opisem poniżej, odkładając je z powrotem do pudełka.
Tylko w grze dla 2 graczy: Usuńcie 2 Zwykłe Woskowe Pieczęcie z każdego koloru.
Tylko w grze dla 3 graczy: Usuńcie 1 Zwykłą Woskową Pieczęć z każdego koloru.
Następnie potasujcie wszystkie Zwykłe Woskowe Pieczęcie (zielone, niebieskie, żółte i czerwone) tworząc zakryty stos obok planszy (Zasoby).

6. Umieście losowo, awerssem do góry, Zwykłe Woskowe Pieczęcie na każdym z 12 pól Woskowej Pieczęci znajdujących się na 4 Zwojach na planszy Główniej.
7. Umieście wszystkie Specjalne Woskowe Pieczęcie (fioletowe) w odkrytym stosie na srebrnej tacy na planszy Główniej.
8. Odłóżcie na bok 8 kafli Celu Początkowego. Zostaną one przydzielone przed rozpoczęciem gry, podczas kroków przygotowania gracza.

9. Potasujcie oddzielnie srebrne i złote kafle Celu. Umieście je w zakrytych stosach na odpowiadających im lokacjach na planszy Główniej. Dobierzcie 2 srebrne i 2 złote kafle Celu, a następnie umieście je odkryte poniżej ich stosów.

10. Umieście 16 żetonów Muzeum obok planszy Główniej, zgodnie z kolejnością widoczną na ekspozycji Muzeum na planszy Główniej.





11. Umieśćcie jedną Monetę na prawo od każdego rzędu ekspozycji Muzeum.

12. Umieśćcie po jednej kostce w kolorze każdego z graczy na czerwonej księdze - na początku toru Punktów Zwycięstwa. Od teraz kostki te nazywane są znacznikami Punktów Zwycięstwa.


13. Umieśćcie po jednej kostce w kolorze każdego z graczy na wielkiej księdze - na początku toru Teorii Ewolucji. Od teraz kostki te nazywane są znacznikami Ewolucji.

14. Umieśćcie po jednej kostce w kolorze każdego z graczy w losowej kolejności - na torze Kolejności Tury. Od teraz kostki te nazywane są znacznikami Kolejności Tury.



15. Potasujcie 12 kafli Misji HMS Beagle i 5 z nich umieśćcie odkryte na dole mapy w odpowiednich lokacjach. Odłóżcie resztę nieużywanych kafli Misji HMS Beagle z powrotem do pudełka.


Podczas pierwszej gry


Zamiast losować kafle, umieśćcie kolejno od lewej do prawej kafle Misji HMS Beagle o numerach 7, 4, 10, 8 i 9.

16. Potasujcie 16 żetonów Okazów i umieśćcie je odkryte losowo na wszystkich dużych okrągłych lokacjach z flagą , znajdujących się na torach Wyspy i Oceanu u dołu planszy. Na niektórych z tych lokacji widoczna jest ikona wskazująca konkretną liczbę graczy. Nie umieszczajcie żetonów Okazów na lokacjach, gdzie widoczna jest większa liczba graczy, niż bierze udział w rozgrywce. Pozostanie zatem 6, 3 albo 0 niewykorzystanych żetonów Okazów podczas rozgrywki odpowiednio dla dwóch, trzech albo czterech graczy. Dla każdego niewykorzystanego żetonu Okazu znajdźcie pasujący żeton Muzeum i umieśćcie te żetony na odpowiednich lokacjach w ekspozycji Muzeum, znajdującej się blisko środka planszy Głównej. Niewykorzystane żetony Okazów odłóżcie do pudełka.


17. Umieśćcie wszystkie Monety, żetony Wiedzy Tymczasowej i znaczniki Badań obok planszy Głównej, tworząc Zasoby.

18. Umieśćcie po jednym Odkrywcę w kolorze każdego z graczy na lokacji początkowej   na wyspie skrajnie po lewej.

19. Umieśćcie po jednym Statku w kolorze każdego z graczy na torze Oceanu, na pierwszym polu od lewej .

20. Umieśćcie znacznik HMS Beagle na pierwszej od lewej lokacji HMS Beagle  na torze Oceanu.

21. Tylko w grze dla dwóch graczy:

Umieśćcie znacznik Akcji Kolejności Tury do gry 2-osobowej na planszy, zakrywając nagrodę - Monetę .

Przygotowanie Gracza

1. Każdy gracz umieszcza przed sobą następujące elementy w swoim kolorze:
 - 1 planszę Gracza
 - 2 pozostałych Odkrywców
 - 5 Robotników
 - 5 Namiotów
 - 6 żetonów Soczewki Gracza
 - 1 Kostkę
 - 12 Znaczków
2. Umieść 4 robotników na polach dla robotników w dolnej części planszy Gracza po lewej (2A). Piąty robotnik (2B) wejdzie do gry tylko wtedy, gdy zostanie osiągnięty złoty Cel skrajnie po lewej (2C).
3. Umieść 5 Namiotów na polach Namiotów w obszarze na dole planszy Gracza po prawej.
4. Ustaw trzy stosy, każdy złożony z 4 Znaczków, i umieść każdy z nich na odpowiedniej dla niego lokacji w obszarze na dole planszy Gracza po prawej.
5. Weź z Zasobów 4 Monety.
6. Weź z Zasobów 1 żeton Wiedzy Tymczasowej.



Pozyskiwanie kart Załogi i Celów Początkowych

Przygotowanie kart Załogi

Każdy z graczy otrzymuje teraz 3 karty Załogi zgodnie z jedną z dwóch możliwości:

Możliwość 1: przygotowanie do pierwszej rozgrywki

1. Przeszukajcie talię kart Załogi i rozdajcie graczom karty wskazane poniżej. Każda karta ma unikalną liczbę w prawym dolnym rogu. Tor Kolejności Tury wskazuje kolejność (od lewej do prawej), w której gracze otrzymają te karty (patrz Przygotowanie planszy Głównej, krok 14).

Pierwszy gracz - karty Załogi nr 1, 2 i 3.

Drugi gracz - karty Załogi nr 4, 5 i 6.

Trzeci gracz - karty Załogi nr 7, 8 i 9.

Czwarty gracz - karty Załogi nr 10, 11 i 12.

2. Gracze odkrywają swoje 3 karty Załogi i umieszczają je awerssem do góry obok swojej planszy Gracza.
3. Gracze biorą z Zasobów Woskowych Pieczęci odpowiednie Zwykłe Woskowe Pieczęcie, wskazane w prawym górnym rogu każdej karty Załogi. Potasujcie ponownie stos Zasobów Zwykłych Woskowych Pieczęci po tym, jak wskazane Woskowe Pieczęcie zostały zabrane. Te umieszczane są na pustych polach Woskowych Pieczęci od lewej, z prawej strony każdego robotnika tak, by każdy robotnik zaczynał grę z jedną Woskową Pieczęcią obok siebie.
4. Szczegóły zdobywania kart Załogi i ich nagród znajdziecie na stronie 22.

Przygotowanie Gracza



Możliwość 2: przygotowanie standardowe

5. Potasujcie talię kart Załogi i rozdajcie po 4 karty każdemu z graczy.
6. Każdy gracz wybiera jedną kartę, którą chce zatrzymać, i umieszcza ją zakrytą przed sobą.
7. Gracze przekazują pozostałe im karty do gracza po ich lewej stronie i powtarzają kroki 6. i 7., aż każdy z graczy będzie miał przed sobą trzy zakryte karty.
8. Odłóżcie do pudełka wszystkie karty, które nie zostały wybrane w powyższych krokach, razem z pozostałą talią kart Załogi.
9. Gracze odkrywają swoje 3 wybrane karty Załogi i umieszczają je awerssem do góry obok swojej planszy Gracza.



10. Gracze biorą z Zasobów Woskowych Pieczęci odpowiednie Zwykłe Woskowe Pieczęcie, wskazane w prawym górnym rogu każdej karty Załogi. Potasujcie ponownie stos Zasobów Zwykłych Woskowych Pieczęci po tym, jak wskazane Woskowe Pieczęcie zostały zabrane. Te umieszczone są na pustych polach Woskowych Pieczęci od lewej, z prawej strony każdego robotnika tak, by każdy robotnik zaczynał grę z jedną Woskową Pieczęcią obok siebie.

11. Szczegóły zdobywania kart Załogi znajdziecie na stronie 22. Opis ikon Akcji na kartach Załogi znajdziecie na stronie 18.



Dobieranie kafli Celów Początkowych

Każdy gracz rozpoczyna grę z 2 kafkami Celu Początkowego (1 srebrnym i 1 złotym). Kolejne Cele zostaną uzyskane podczas gry. Gracze osiągają Cel, kiedy spełnią wskazane dla Celu wymagania. Wymagania Celu i wynikające z nich Akcje Celu są szczegółowo opisane na stronach 20-21.



1. Podzielcie kafle Celów Początkowych na dwa stosy zgodnie z ich kolorem (srebrne lub złote) i oddzielnie potasujcie każdy stos.
2. Utwórzcie rząd odkrytych Celów Początkowych ze stosu srebrnych, tak by ich liczba była równa liczbie graczy.
3. Utwórzcie drugi rząd odkrytych Celów Początkowych, tym razem ze stosu złotych, tak by każdy znajdował się bezpośrednio poniżej odkrytego srebrnego Celu. Każdy zestaw srebrnego i leżącego pod nim złotego kafału Celu, określany jest jako para, która nie może zostać rozdzielona podczas przygotowania rozgrywki.
4. Gracz, którego znacznik Kolejności Tury jest najbardziej z prawej na torze Kolejności Tury (zobacz przygotowanie planszy Głównej, krok 14.) dobiera jedną parę złożoną ze srebrnego i złotego kafału Celu. Umieszcza je po prawej stronie swojej planszy Gracza, obok rzędu Celów.
5. Kontynuując w lewo na torze Kolejności Rundy, każdy gracz wybiera parę złożoną ze srebrnego i złotego Celu oraz umieszcza je po prawej stronie swojej planszy Gracza.

Rozgrywka

Opis rozgrywki

Wyprawa Darwina składa się z pięciu rund, z których każda składa się z czterech faz: Akcji, Kolejności Tury, Nagrody i Czyszczenia. Podczas fazy Akcji gracze wysyłają swoich robotników do różnych lokacji na Wyspach Galapagos, gdzie ci dokonują odkryć i prowadzą badania. Podczas fazy Kolejności Tury, kolejność tury graczy jest uaktualniana zgodnie z tym, kto w fazie Akcji wysłał robotników do lokacji kolejności tury. Podczas fazy Nagrody gracze otrzymują korzyści zgodnie z prowadzoną korespondencją ze społecznością naukową i postępami w realizacji aktualnej Misji HMS Beagle. Ostatecznie podczas fazy Czyszczenia gracze przygotowują grę do rozpoczęcia kolejnej rundy lub przechodzą do punktacji końcowej, po zakończeniu wszystkich pięciu rund.

Główne Założenia

- Za każdym razem, gdy gracz aktywuje ikonę Akcji, natychmiast wykonuje wskazaną Akcję.
- Gracze mogą wykorzystać wszystko, co zyskali w jednej Akcji, by opłacić koszt następnych Akcji w tej samej turze.
- Gracze mogą zdobywać kafle Celu lub karty Załogi w dowolnym momencie fazy Akcji lub Nagrody, aby natychmiast otrzymać związane z nimi Akcje jako nagrodę. Z tego powodu gracze mogą mieć możliwość wykonania Akcji, pomimo że nie trwa aktualnie faza Akcji. Zdobywanie kart Celu i Załogi jest szczegółowo opisane na stronie 21.



- Za każdym razem, gdy gracz wykonuje Akcję z Monetą lub zakrywa Monetę z czerwoną liczbą na niej, **musi** zapłacić wskazaną liczbę Monet do Zasobów.



Złoty gracz odblokowuje Akcję Specjalną, opłacając koszt 4 Monet.

Umieszczanie robotników

Zanim zostaną wyjaśnione poszczególne fazy gry, skupmy się na tym, jak umieszczani są robotnicy na planszy Głównej.

Sekcje Dziennika

Na planszy Głównej znajdują się 4 Dzienniki (2 Główne, 1 Akcji Specjalnej, 1 Mały).



Każdy Dziennik składa się z jednej lub dwóch Sekcji Dziennika, w zależności od liczby graczy. Czerwona zakładka pośrodku Dziennika rozdziela go na dwie Sekcje. Wszystkie lokacje po lewej stronie zakładki, gdzie umieszczani są robotnicy, oraz wszystkie lokacje po prawej stronie, tworzą oddzielne Sekcje. Jeśli Dziennik nie ma zakładki, cały Dziennik uznawany jest za jedną Sekcję.



Cały Dziennik jest jedną Sekcją.



Każda strona tego Dziennika jest oddzielną Sekcją z uwagi na czerwoną zakładkę pomiędzy stronami.



Mały Dziennik jest zawsze pojedynczą Sekcją, niezależnie od liczby graczy.

Kara za umieszczenie

Umieszczenie pierwszego robotnika (niezależnie od koloru) w pojedynczej Sekcji Dziennika nie wiąże się z dodatkowym kosztem. Jeśli w Sekcji Dziennika znajduje się już przynajmniej 1 robotnik dowolnego koloru (również aktywnego gracza), aktywny gracz musi zapłacić Monety do Zasobów, jako karę za jego umieszczenie. Kara w Monetach zależy wyłącznie od liczby graczy, na jej wysokość nie wpływa liczba robotników obecnych w Sekcji Dziennika.

Dwóch graczy - 3 Monety

Trzech lub czterech graczy - 2 Monety



Zielony gracz musi opłacić karę za umieszczenie w wysokości 2 Monety, aby móc wykonać Akcję Eksploracji, gdyż w tej Sekcji Dziennika byli już obecni inni robotnicy.

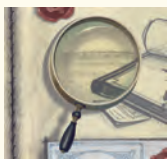


Niebieski gracz wykonuje za darmo Akcję Nawigacji, gdyż jego robotnik jest pierwszym, który odwiedza tę Sekcję Dziennika.

Lokacje do umieszczenia robotników

W grze występują trzy rodzaje lokacji, w których umieszczeni mogą być robotnicy, każda w innym kształcie.

Okrągłe Szkle Powiększające



Takie lokacje pojawiają się tylko w Sekcjach Dziennika. Na okrągłym Szkle Powiększającym może być umieszczona dowolna liczba robotników, w tym kilku robotników od jednego gracza.

Gracze muszą zapłacić karę za umieszczenie, jeśli umieszczany przez nich robotnik nie jest pierwszym w tej Sekcji Dziennika.

Odblokowane Soczewki



Lokacje Akcji Soczewki mogą być nadrukowane na planszy Głównej, odblokowane za pomocą żetonów Soczewki Neutralnej podczas przygotowania, a także odblokowane za pomocą żetonów Soczewki Gracza.

Tylko jeden robotnik może być umieszczony na odblokowanej Soczewce.

Gracze muszą zapłacić karę za umieszczenie, jeśli umieszczany przez nich robotnik nie jest pierwszym w tej Sekcji Dziennika.

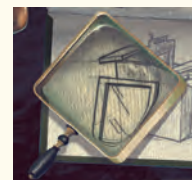
Ilekoć gracz umieści robotnika na żetonie Soczewki, którego kolor odpowiada kolorowi przeciwnika, to ten przeciwnik otrzymuje 1 Monety z **Zasobów**. Gracze nie otrzymują Monety za umieszczenie robotnika na własnym żetonie Soczewki.



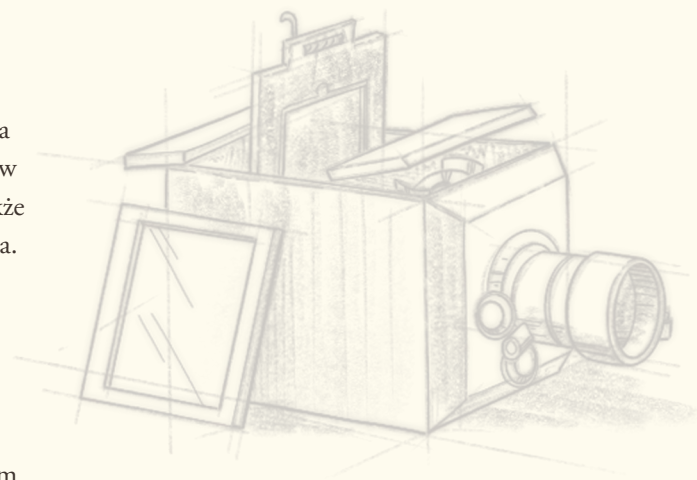
Niebieski gracz umieszcza robotnika na Soczewce należącej do żółtego gracza, dlatego żółty gracz otrzymuje 1 Monety z Zasobów.

Kwadratowe lub Prostokątne Szkle Powiększające

Na kwadratowym lub prostokątnym Szkle Powiększającym może być umieszczona dowolna liczba robotników, w tym kilku robotników od jednego gracza.



Nigdy nie ma kary za umieszczenie robotników w tych lokacjach, bez względu na to ilu robotników już tam jest.



Wymagania Woskowej Pieczęci



Wiele lokacji ma wymagania Woskowej Pieczęci, które muszą zostać spełnione, by można było umieścić tam konkretnego robotnika. Każdy gracz rozpoczyna grę z czterema robotnikami na swojej planszy Gracza, a każdy robotnik rozpoczyna grę z jedną Woskową Pieczęcią w odpowiadającym mu rzędzie. Piąty robotnik każdego z graczy nigdy nie będzie miał żadnej Woskowej Pieczęci obok siebie i może zostać odblokowany z wykorzystaniem Celu, co zostało opisane na stronie 21.

Pierwszy robotnik od góry ma Specjalną Woskową Pieczęć (fioletową) i nie ma pustych pól Woskowej Pieczęci. Pozostali 3 robotnicy mają zdobytą podczas przygotowania Woskową Pieczęć i pięć pustych pól Woskowej Pieczęci, które podczas gry można zakryć żetonami. Zwykle Woskowe Pieczęcie występują w czterech kolorach (zielonym, niebieskim, żółtym i czerwonym) i są związane ze specjalnymi wymaganiami na planszy Głównej.



Specjalne Woskowe Pieczęcie (fioletowe) są traktowane jakby były w dowolnym kolorze.

Robotnik może udać się do lokacji tylko wtedy, gdy w swoim rzędzie na planszy Gracza ma co najmniej odpowiednią liczbę Woskowych Pieczęci w kolorach wskazanych w lokacji.

Jeśli lokacja, w której ma zostać umieszczony robotnik, wymaga więcej niż jednej Woskowej Pieczęci w określonym kolorze, wtedy obok ikony Woskowej Pieczęci znajdować się będzie liczba.

Woskowe Pieczęcie, które zostaną umieszczone w rzędzie robotnika, pozostają tam do końca gry.



Każdy gracz rozpoczyna grę z pojedynczym żetonem Wiedzy Tymczasowej obok swojej planszy Gracza. Żetony te mogą zostać wydane (zwrócone do Zasobów) podczas umieszczania robotnika, aby działały jako Woskowa Pieczęć dowolnego koloru, w celu spełnienia wymagania danej lokacji.



Robotnik wykorzystywany do tej Akcji ma 1 zieloną Woskową Pieczęć i 2 żółte Woskowe Pieczęcie.



Ponieważ robotnikowi brakuje 1 wymaganej zielonej Woskowej Pieczęci, gracz musi wydać żeton Wiedzy Tymczasowej, by spełnić wymagania Akcji.



*1: lokacja do umieszczenia robotnika
2: wymagania Woskowej Pieczęci, by umieścić robotnika
3: Akcja, która może zostać wykonana.*



Wykonaj Akcje Lokacji

Po umieszczeniu robotnika w lokacji i opłaceniu Monetami ewentualnej kary, aktywny gracz może wykonać wszystkie Akcje z tej lokacji. Każda Akcja jest oznaczona ikoną. Jeśli lokacja, w której umieszczony jest robotnik, posiada wiele ikon Akcji, gracz może wykonać Akcje w dowolnej kolejności. Gracz nie musi wykonać wszystkich Akcji. Należy pamiętać, że wszystkie korzyści uzyskane z jednej Akcji mogą być wykorzystane, by opłacić inne Akcje w tej turze gracza.

Struktura rundy

Każda z pięciu rund gry składa się z czterech następujących po sobie w ustalonej kolejności faz.

Faza Akcji

W swojej turze każdy gracz musi umieścić jednego robotnika ze swojej planszy Gracza w lokacji na planszy Głównej. Jeśli gracz nie ma już dostępnych robotników, musi spasować i nie rozgrywa już więcej tur do końca tej fazy.



Podczas fazy Akcji gracze rozgrywają tury, umieszczając robotników w kolejności wskazanej przez tor Kolejności Tury na planszy Głównej. Gracz, którego znacznik jest na pozycji najbardziej z lewej na torze Kolejności Tury, umieszcza teraz 1 robotnika i wykonuje Akcje lokacji w wybranej przez siebie kolejności. Następnie gracz, którego znacznik jest na drugiej pozycji od lewej na torze Kolejności Tury wykonuje swoją turę. Kontynuujcie od lewej do prawej, aż wszyscy gracze umieszczą po 1 robotniku. Po tym, jak każdy gracz umieści swojego pierwszego robotnika, powtarzajcie ten krok zgodnie z ustaloną kolejnością, aż wszyscy robotnicy zostaną umieszczeni.

W grze występuje szeroki wachlarz różnych Akcji podzielonych na cztery rodzaje: Akcje Planszy, Akcje Specjalne, Akcje Załogi i Akcje Celu. Wiele Akcji ma również ikonę modyfikatora w swoim prawym górnym rogu, która wpływa na to, jak związana z nią Akcja jest wykonywana.

Ikony Modyfikatora



Wskazuje ile razy powiązana Akcja może zostać wykonana w tej turze.



Przedstawia łączną zniżkę na tę Akcję.



Nie musisz płacić żadnych Monet za wykonanie któregośkolwiek kroku w tej Akcji.



Wykonaj raz jeszcze wskazaną, uprzednio wykonaną, Akcję.



Powiązany efekt jest stosowany do końca gry.



Zyskujesz tę Akcję na zakończenie gry, podczas punktacji końcowej.



Natychmiast wykonaj tę Akcję lub rozpatrz premię.



Odbierz odpowiednią nagrodę w oparciu o jedną z wysp, na których znajduje się Odkrywca w twoim kolorze.

Akcje Planszy

Akcje te pojawiają się na planszy Głównej w miejscach rozmieszczania robotników lub na różnych torach na mapie u dołu planszy.

Zdobywanie Punktów Zwycięstwa

Akcja ta pojawia się też na kaflach Akcji Specjalnej i kartach Załogi.



Aktywny gracz, zyskując wskazaną liczbę punktów, przesuwa swój znacznik do przodu na torze Punktów Zwycięstwa.

Jeśli osiągnie więcej niż 50 punktów, powinien umieścić znacznik w swoim kolorze na ikonie "50" w prawym górnym rogu planszy Głównej. Znacznikiem tym jest kostka, która została obok planszy Gracza podczas przygotowania. Ten nowy znacznik należy przemieścić w prawo, ilekroć gracz znów przekroczy pole "0" na torze punktów. Należy umieścić swój podstawowy znacznik punktów znów na polu "0" i kontynuować przy jego pomocy zliczanie zdobytych Punktów Zwycięstwa.



Zyskaj Monety

Akcja ta pojawia się też na kaflach Akcji Specjalnej i kartach Załogi.



Aktywny gracz otrzymuje wskazaną liczbę Monet z Zasobów.

Odblokuj lokację Soczewki



Aktywny gracz może umieścić 1 żeton Soczewki Gracza na zablokowanej lokacji w dowolnym Głównym Dzienniku lub Dzienniku Akcji Specjalnej.

Każda zablokowana lokacja wskazuje na karę w Monetach, którą trzeba zapłacić, zanim żeton Soczewki Gracza zostanie tam umieszczony.

Pamiętaj, że Akcja ta jest zwykle wykonywana dzięki umieszczeniu robotnika na Małym Dzienniku i dlatego wiąże się z karą za umieszczenie go, jeśli inny robotnik odwiedził już tę samą Sekcję Dziennika.

W ramach specjalnej premii za odblokowanie, aktywny gracz może **natychmiast** wykonać wszystkie Akcje powiązane z tą lokacją bez umieszczania robotnika i ignorując wszystkie wymagania Woskowych Pieczęci.

Lokacja ta pozostaje odblokowana do końca gry i każdy gracz może w swojej turze umieścić na niej swojego robotnika (jeżeli to możliwe – czyli po opłaceniu ewentualnej kary oraz pod warunkiem, że ta lokacja jest pusta).

Kiedy gracz umieszcza robotnika na żetonie Soczewki Gracza w kolorze przeciwnika, to ten przeciwnik otrzymuje 1 Monetę z Zasobów. Gracze nie otrzymują Monety za umieszczenie robotnika na żetonie Soczewki w swoim kolorze.



Na wszystkich stronach Dziennika Głównego, pokazanych na ilustracji, wszystkie Akcje muszą być odblokowane w kolejności (od góry do dołu).



Żółty gracz płaci 4 Monety, by odblokować lokację Dziennika Akcji Specjalnej.



Specjalne Akcje zawarte w Dzienniku widocznym na ilustracji można odblokować w dowolnej kolejności.

Akademia





Aktywny gracz może zdobyć jedną Woskową Pieczęć z dowolnego Zwoju w Akademii. Jeśli z rzędem Zwoju, z którego została zabrana Woskowa Pieczęć, związana jest kara w Monetach **1**, to wskazaną liczbę Monet należy zapłacić do Zasobów.



Gracz umieszcza nową Woskową Pieczęć na pierwszym pustym polu Woskowej Pieczęci od lewej, **w rzędzie dowolnego robotnika** na swojej planszy Gracza. Jeśli Woskowa Pieczęć zostaje umieszczona na polu z karą w Monetach **1**, to wskazaną liczbę Monet należy zapłacić do Zasobów.




Gdy robotnik otrzyma swoją czwartą i szóstą Woskową Pieczęć, zyska również korzyści odpowiednio za srebrne  i złote  Odznaczenie. Zapewni to również dodatkowe opcje lub zniżki na Akcje wykonywane przez tego robotnika. Zostało to szczegółowo opisane na stronie 19.

Nawigacja



Aktywny gracz może przemieścić swój Statek wzdłuż toru Oceanu o liczbę pól nie większą, niż wskazana wartość, widoczna w prawym górnym rogu ikony. **Dowolna liczba Statków, w tym HMS Beagle, może znajdować się w tym samym czasie w tej samej lokacji.**

Kiedy Statek przekracza srebrny sztandar  na torze Oceanu, aktywny gracz musi umieścić Odkrywcę na nowej wyspie. Każda wyspa posiada lokację początkową zaznaczoną ikoną Odkrywcy,


która odpowiada ikonom na srebrnych sztandarach na torze Oceanu. Aktywny gracz umieszcza Odkrywcę, ze swojego obszaru Gracza, na polu początkowym odpowiedniej wyspy.

Dowolna liczba Odkrywców może w tym samym czasie znajdować się w lokacji początkowej.




Niebieski gracz wykonuje Akcję Nawigacji. Ponieważ Statek przekracza srebrny sztandar na torze Oceanu, niebieski gracz umieszcza Odkrywcę na polu początkowym odpowiedniej wyspy.



Tylko jeden Odkrywca może znajdować się w każdej z lokacji, z wyjątkiem pierwszego i ostatniego pola na każdym z torów Wyspy. W tych lokacjach może zatrzymać się dowolna liczba Odkrywców.

Pierwszy Odkrywca, który przekroczy złotą wstęgę  na torze Wyspy, zapewni aktywnemu graczowi Punkty Zwycięstwa równe liczbie widocznej na ikonie wstęgi. Tylko pierwszy z Odkrywców, który przekracza złotą wstęgę, zdobywa te punkty.

Po przemieszczeniu swojego Odkrywcy, gracz natychmiast wykonuje Akcję widoczną w lokacji, w której zatrzymał się jego Odkrywca.

Pierwszy gracz, który umieści Odkrywcę na ostatniej lokacji toru Wyspy, zyskuje 3 dodatkowe Punkty Zwycięstwa. 

Żółty gracz wykonuje Akcję Eksploracji do dwóch pól. Żółty Odkrywca pominie pole zajęte przez zielonego Odkrywcę, poruszając się do lokacji (1) albo (2), w zależności od tego, którą Akcję będzie chciał wykonać.

Jeśli tam, gdzie zatrzymał się Statek, znajduje się ikona Akcji, aktywny gracz może teraz wykonać wskazaną Akcję. **Pierwszy gracz, który umieści Statek na ostatniej lokacji toru Oceanu, zyskuje 3 dodatkowe Punkty Zwycięstwa .** Pamiętaj, że nie ma żadnego efektu związanego z zatrzymaniem na polu z HMS Beagle .

Eksploracja



Aktywny gracz może poruszyć jednego Odkrywcę w swoim kolorze wzdłuż odpowiedniego toru Wyspy o liczbę pól nie większą, niż wskazuje wykonywana Akcja.

Każde pole zajmowane przez Odkrywcę przeciwnika jest pomijane i nie wlicza się do całkowitej liczby ruchu.



Zbadaj Okazy z Galapagos



Akcje te pojawiają się na żetonach Okazów, które są umieszczane na torach Wysp i Oceanu.

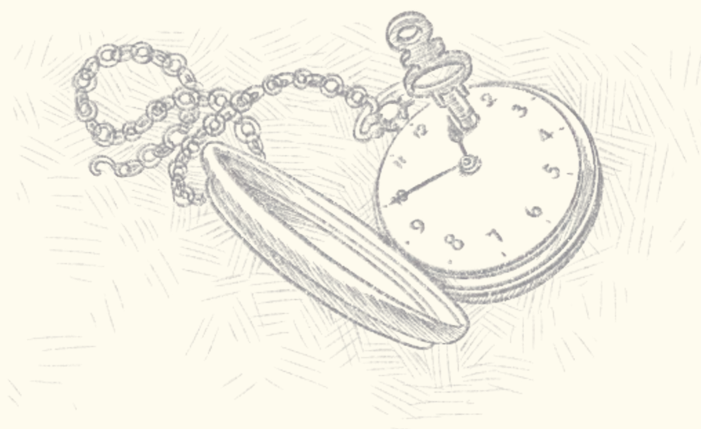
Aktywny gracz może umieścić znacznik Badań na odpowiedniej ikonie Okazu na swojej planszy Gracza.

Postęp na torze Teorii Ewolucji



Aktywny gracz przesuwa do przodu swój znacznik Ewolucji na torze Teorii Ewolucji o tyle pojedynczych pól, ile wskazuje wartość widoczna na aktywowanej ikonie Akcji.

Niektóre pola na torze zawierają ikonę mnożnika Księgi, która ma efekt jedynie podczas punktacji końcowej. Zdobywanie punktów na torze Teorii Ewolucji jest opisane na stronie 25.



W każdym z tych przykładów zielony gracz zbierze Okaz, umieszczając znacznik Badań w odpowiedniej lokacji na swojej planszy Gracza. W górnym przykładzie zebrał zielonego gada, a w dolnym zebrał zielonego ptaka.

Założ Obóz



Akcja ta może być wykonana tylko wtedy, gdy obok aktywowanej ikony znajduje się pusta lokacja Namiotu.

Aktywny gracz usuwa pierwszy od góry Namiot ze swojej planszy Gracza i umieszcza go na pustej lokacji Namiotu obok ikony Akcji. Jeśli lokacja ma karę w Monetach, gracz musi zapłacić określoną liczbę Monet, by umieścić Namiot.



Aktywny gracz może wykonać dowolne dodatkowe Akcje wskazane przez ikony widoczne w lokacji, w której właśnie umieścił Namiot.



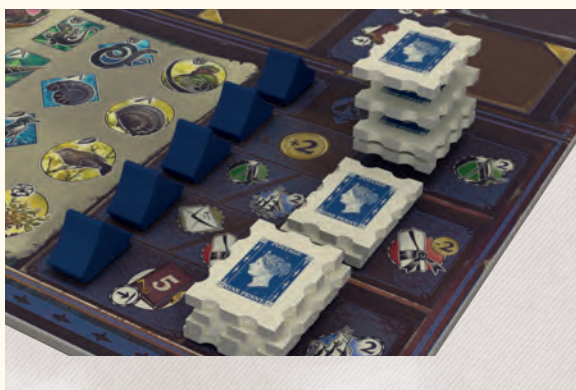
Po wykonaniu Akcji "Założ Obóz" gracz może wykonać Akcje wskazane przez ikony znajdujące się obok lokacji z której usunął żeton Namiotu (na swojej planszy Gracza). Pamiętaj, że niektóre Akcje Namiotu z planszy Gracza posiadają ukośnik pomiędzy dwiema opcjami. Gracz może wykonać tylko jedną z tych dwóch Akcji.

Korespondencja



Gracz może przenieść Znaczkę ze swojej planszy Gracza na pojedynczą Kopertę na planszy Głównej.

Ikona Akcji wskazuje liczbę Znaczków, które można przenieść. Gracz może wziąć Znaczkę z dowolnego stosu lub stosów ze swojej planszy Gracza. Może jednak umieścić je tylko na jednej kopercie.



Po tym, jak gracz umieścił swoje Znaczkę na planszy Głównej, zabierając przy tym z przynajmniej jednego stosu ostatni Znaczkę, gracz może wykonać dowolne Akcje związane z każdym właśnie wyczerpanym stosem.



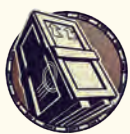
Każda Koperta przedstawia dodatkową Akcję, która może być wykonana podczas fazy Nagrody przez pierwszych dwóch graczy, którzy posiadają tam najwięcej umieszczonych Znaczków. Zostało to opisane szczegółowo na stronie 23.



W fazie Nagrody niektóre Znaczkę mogą zostać odrzucone do zasobnika na zużyte Znaczkę obok Kopert. Wykonując Akcję Korespondencji, jeśli w stosach na planszy Gracza nie ma wystarczającej liczby znaczków, aktywny gracz może wziąć Znaczkę w swoim kolorze z zasobnika, aż będzie miał ich wystarczająco dużo, by wykonać Akcję.



Dostarcz Okaz



Aktywny gracz może dostarczyć jeden Okaz do Muzeum, jeśli żeton Muzeum pasujący do tego Okazu nie znajduje się jeszcze w ekspozycji Muzeum.

Gracz może dostarczyć Okaz tylko, jeśli posiada na swojej planszy Gracza znacznik Badań. Gracz bierze pasujący żeton Muzeum, który został odłożony na bok podczas przygotowania i umieszcza go w miejscu odpowiadającym temu Okazowi w ekspozycji Muzeum.



Jeśli jest to pierwszy żeton Muzeum umieszczony w rzędzie (poza Okazami umieszczonymi podczas przygotowania), aktywny gracz bierze Monetę znajdującą się obok tego rzędu.



Jeśli był to ostatni umieszczony w rzędzie żeton Muzeum, aktywny gracz może przesunąć swój znacznik Ewolucji o jedno pole do przodu na torze Teorii Ewolucji.



Aktywny gracz otrzymuje Monety i przesuwa znacznik Ewolucji do przodu zgodnie z pozycją żetonu Okazu w Muzeum. Umieszczając żeton Muzeum, gracz musi wziąć pod uwagę każde pole w rzędzie i kolumnie, gdyż z każdego otrzyma korzyści. Za każde puste pole zyskuje 1 Monetę, a za każde pole, które już zawiera żeton Muzeum, przesuwa do przodu o jedno pole swój znacznik Ewolucji na torze Teorii Ewolucji. Właśnie umieszczony żeton nie zapewnia w tym momencie dodatkowej Akcji.

Zauważ, że odwiedzając Muzeum, możesz dostarczyć do 2 Okazów - pierwszy Okaz za darmo, a drugi po opłaceniu 3 Monet kary. Gracze mogą użyć Monet uzyskanych z dostarczenia pierwszego Okazu, by opłacić dostarczenie drugiego Okazu.



Przykład: Dostarczając Okaz zielonego gada do Muzeum, aktywny gracz przesuwa się do przodu na torze Teorii Ewolucji o 2 pola i zyskuje 4 Monety.



Zbadaj Okaz Muzealny



Aktywny gracz wybiera żeton Muzeum, który znajduje się już na ekspozycji Muzeum na planszy Głównej.

Może teraz umieścić znacznik Badań na pasującej ikonie Okazu na swojej planszy Gracza.

Zauważ, że możesz Zbadać do 2 Okazów, wykonując Akcję "Zbadaj Okaz Muzealny" - pierwszy Okaz za darmo, a drugi po opłaceniu 3 Monet kary.

Zarezerwuj kolejność tury



Aktywny gracz umieszcza swojego robotnika na pierwszym pustym polu od lewej w prostokątnym szkle powiększającym powyżej toru Kolejności Tury.

Następnie otrzymuje 2 Monety z Zasobów (3 Monety w grze dwuosobowej) . Kolejność robotników na tym polu wpłynie na kolejność tury w kolejnej rundzie. Opisano to na stronie 22.



Zyskaj Cel



Aktywny gracz może wziąć jeden dostępny kafel Celu z wyłożonych na planszy Głównej. Umieszcza go odkrytego w swojej rezerwie obok planszy Gracza, na prawo od rzędów Celu.

W rezerwie gracza mogą być umieszczone nie więcej niż 2 kafle Celu. Oba kafle mogą być tego samego rodzaju (srebrne lub złote).

Jeśli w rezerwie gracza są już 2 kafle Celu, a gracz ten chce pozyskać kolejny, musi umieścić nowy kafel Celu awerssem do góry na polu Celu odpowiedniego rodzaju (srebrnym lub złotym). Jeśli pole oznaczone jest ikoną kary w Monetach, to aby umieścić kafel, musi opłacić wskazany koszt. Osiągnięcie Celów i związane z tym nagrody zostały opisane na stronie 20.



Kafle Celu dowolnego rodzaju mogą być umieszczane w dwóch rezerwowych lokacjach na prawo od planszy Gracza.



Oba rezerwowe pola są zajęte, dlatego nowo zyskany kafel srebrnego Celu musi być umieszczony awerssem do góry na pustym polu w srebrnym rzędzie.

Akcje Specjalne i Akcje Załogi

Na kaflach Akcji Specjalnej i kartach Załogi znajdują się różnorodne ikony Akcji. Wiele z tych ikon przedstawia Akcje Planszy, które zostały opisane we wcześniejszych rozdziałach. Poniższe są nowymi Akcjami, które pojawiają się na kaflach Akcji Specjalnej i kartach Załogi.

Założ dowolny Obóz



Aktywny gracz może umieścić Namiot na pustej lokacji Namiotu, na **dowolnym** Obozie, płacąc związane z tym karne Monety. Lokacja, w której znajduje się jego Odkrywca lub Statek, nie ma wpływu na tę Akcję. Gracz może następnie wykonać dowolną Akcję w tym Obozie i dowolną Akcję na swojej planszy Gracza, która znajduje się obok miejsca, z którego został usunięty Namiot.



Powtórne Dostarczenie



Aktywny gracz wykonuje Akcję "Dostarcz Okaz" dla Okazu, który został już dostarczony do Muzeum.

Gracz musi posiadać na swojej planszy Gracza znacznik Badań dla odpowiedniego Okazu. Akcja ta wykonywana jest dokładnie tak, jakby gracz umieszczał żeton Muzeum po raz pierwszy, włączając w to dodatkową premię, jeśli ten żeton jest ostatnim w rzędzie, na który ma zostać dostarczony. Jeśli wybrany żeton Muzeum był poprzednio pierwszym dostarczonym do tego rzędu, nie należy pobierać Monety za dostarczenie pierwszego żetonu, gdy jest on powtórnie dostarczany.

Automatyczne osiągnięcie Celu



Aktywny gracz może natychmiast osiągnąć dowolny ze swoich Celów. Gracz nie musi spełniać żadnego z wymagań Celu i może umieścić go zakrytego na odpowiedniej pustej lokacji Celu na planszy Gracza. Wszystkie karne Monety związane z wybraną lokacją muszą zostać zapłacone.

Następnie gracz wykonuje powiązaną Akcję Celu w ramach nagrody. Nagrody te są opisane na stronie 21.

Zyskaj Specjalną Woskową Pieczęć (fioletową)



Aktywny gracz bierze z Zasobów Specjalną Woskową Pieczęć (fioletową) i umieszcza ją na pierwszym od lewej pustym polu Woskowej Pieczęci w jednym z rzędów robotników na swojej planszy Gracza. Nie płaci za to karnej Monety.

Na potrzeby spełniania wymagań Pieczęci podczas umieszczania robotników, ta Specjalna Woskowa Pieczęć, może być traktowana jak Pieczęć dowolnego koloru.

Zyskaj Wiedzę Tymczasową



Aktywny gracz zyskuje jeden żeton Wiedzy Tymczasowej z Zasobów. Żetony te mogą być wydane (zwrócone do Zasobów) podczas umieszczania robotników i działają jak Woskowa Pieczęć dowolnego koloru, przy spełnianiu wymagań Woskowych Pieczęci lokacji.

Zamień Wiedzę Tymczasową



Aktywny gracz może zwrócić do Zasobów jeden żeton Wiedzy Tymczasowej, by zyskać 7 Monet albo 7 Punktów Zwycięstwa.

Umieść Odkrywcę



Aktywny gracz może umieścić jednego ze swoich niewykorzystanych Odkrywców na lokacji początkowej dowolnej wyspy, na której nie ma jeszcze swojego Odkrywcy.

Wykonaj Zablokowaną Akcję



Aktywny gracz może wykonać wszystkie Akcje związane z zablokowaną lokacją (bez umieszczonego na niej żetonu Soczewki). Gracz nie odblokowuje jej, nie umieszcza robotnika, ani nie musi posiadać wymaganych Woskowych Pieczęci.

Zbadaj dowolny Okaz



Aktywny gracz może umieścić znacznik Badań na dowolnej pustej lokacji Okazu na swojej planszy Gracza.

Dotrzyj do HMS Beagle



Gracz przesuwa swój Statek na torze Oceanu na to samo pole, na którym jest HMS Beagle.

Roześlij Korespondencję



Gracz może umieścić do 4 Znaczków na dowolnej liczbie Kopert na planszy Głównej, dowolnie je rozdzielając.

Skopiuj kartę Załogi



Zyskaj i natychmiast wykonaj wszystkie Akcje Załogi wskazane na niezdobytej karcie Załogi znajdującej się przed dowolnym graczem, wliczając w to gracza, który posiada kartę Załogi z tą zdolnością.

Odznaczenia

Kiedy robotnik otrzyma swoją czwartą Woskową Pieczęć, zdobywa srebrne Odznaczenie. Kiedy otrzyma swoją szóstą Woskową Pieczęć, zdobywa złote Odznaczenie. Każda Sekcja Dziennika posiada korzyści za Odznaczenia, wskazane w ramce w górnej części jej obszaru, które są związane ze srebrnym lub złotym Odznaczeniem.



Gdy robotnik ze srebrnym Odznaczeniem zostaje umieszczony w obszarze Dziennika, aktywny gracz otrzymuje korzyści związane ze srebrną ikoną Odznaczenia.



Dodatkowa Eksploracja - Możesz dodać jeden ruch do powiązanej Akcji Eksploracji.



Dodatkowa Nawigacja - Możesz dodać jeden ruch do powiązanej Akcji Nawigacji.



Dodatkowy Znaczek - Możesz dodać jeden Znaczek do tej Akcji Korespondencji.



Dodatkowa Woskowa Pieczęć - Możesz zyskać jedną dodatkową Woskową Pieczęć z tej Akcji Akademii. Karne Monety, które wynikają z planszy Gracza lub Zwoju muszą zostać zapłacone.



Zyskaj Monety - Zyskaj dwie Monety z Zasobów.

Gdy robotnik ze złotym Odznaczeniem zostaje umieszczony w obszarze Dziennika, aktywny gracz otrzymuje korzyści związane zarówno ze srebrną, jak i złotą ikoną Odznaczenia.



Dodatkowy Postój - Podczas Eksploracji lub Nawigacji, Odkrywca lub Statek może zatrzymać się podczas swojego ruchu by wykonać wskazane Akcje, a następnie dokończyć swój ruch. Na koniec jak zwykle wykonuje Akcję na swoim ostatnim polu.



Zniżka Woskowej Pieczęci - Zapłać o 1 Monetę mniej za każdą Akcję Akademii. Zniżka ta może mieć zastosowanie do kosztu przy zabieraniu Pieczęci z planszy albo kosztu umieszczenia Pieczęci na planszy Gracza.



Niebieski gracz do wykonania Akcji Eksploracji wykorzystuje robotnika, który posiada zarówno srebrne jak i złote Odznaczenie. Dzięki posiadaniu złotego Odznaczenia jego Odkrywca będzie mógł zatrzymać się dwukrotnie. Najpierw Bada Okaz (2), a następnie dociera do ostatniej lokacji (4) i otrzymuje 4 Punkty Zwycięstwa.

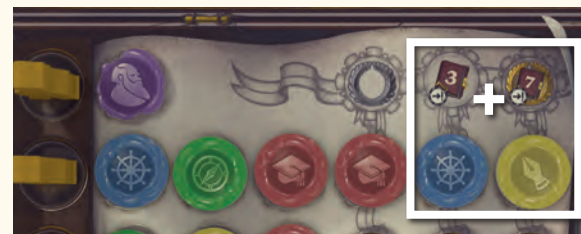


Zyskaj Punkty Zwycięstwa - Natychmiast zyskujesz 3 Punkty Zwycięstwa.

Robotnicy z pięcioma lub sześcioma Woskowymi Pieczęciami dostarczają dodatkowe Punkty Zwycięstwa podczas punktacji końcowej. Gracze otrzymują Punkty Zwycięstwa widoczne u góry kolumny za każdego robotnika z Woskową Pieczęcią w tej kolumnie. Robotnik z 5 Woskowymi Pieczęciami otrzyma 3 Punkty Zwycięstwa, podczas gdy robotnik z 6 Woskowymi Pieczęciami otrzyma dodatkowe 7 punktów, by łącznie uzyskać 10 Punktów Zwycięstwa. Punktacja końcowa wyjaśniona jest szczegółowo na stronie 25.



Różne lokacje Znaczków - dzięki tej Akcji Korespondencji Znaczkki mogą zostać umieszczone na wielu Kopertach, a nie tylko na jednej.



Przykład: Żółty robotnik, który ma zarówno srebrne, jak i złote Odznaczenie, będzie mógł umieścić 2 Znaczkki w ramach Akcji głównej oraz 1 dodatkowy znaczek za srebrne Odznaczenie. Posiadając złote Odznaczenie, gracz może dowolnie rozdzielić Znaczkki pomiędzy Kopertami.

Zdobywanie kafli Celów i kart Załogi

Kafel Celu i karta Załogi mają specjalne, wypisane na sobie wymagania, które trzeba spełnić. Gracz może osiągnąć kafel Celu i/lub zdobyć kartę Załogi, która jest w jego obszarze Gracza, w dowolnym momencie swojej tury podczas fazy Akcji lub w dowolnym momencie podczas fazy Nagrody.

Cele

Każdy Cel ma określony zestaw wymagań, które gracz musi spełnić, by go osiągnąć. **Pamiętaj, że gracze nigdy nie muszą niczego wydawać, by osiągnąć Cel. Muszą tylko spełnić wszystkie wymagania.**

Po osiągnięciu Celu należy odwrócić jego kafel rewersem do góry na jego lokacji lub przenieść go z rezerwy gracza (obok planszy Gracza) i umieścić rewersem do góry na pustej lokacji Celu w odpowiednim kolorze (srebrnym lub złotym). Jeśli kafel zostaje przeniesiony z rezerwy, a wybrana lokacja Celu oznaczona jest ikoną kary w Monetach, aby umieścić tam kafel Celu, należy opłacić koszt.



Po osiągnięciu Celu gracz otrzymuje nagrody związane z lokacją, w której nowo osiągnięty Cel został umieszczony (1). Pamiętaj, że wszystkie nagrody, będące Punktami Zwycięstwa na planszy Gracza (2), są przyznawane na zakończenie gry.

Jeśli gracz osiągnie oba Cele na srebrnych i złotych lokacjach najbardziej z prawej, otrzyma wtedy 4 dodatkowe Punkty Zwycięstwa podczas punktacji końcowej.

Pełen opis Akcji Celu znajduje się na stronie 21.



Wymagania Celu

Wszystkie symbole wskazane w Wymaganiach Celu, które nie posiadają liczby, przedstawiają pojedyncze wymaganie danego rodzaju.



Gracz musi posiadać wskazaną liczbę wyczerpanych stosów Znaczków na swojej planszy Gracza.



Gracz musi posiadać znaczniki Badań we wskazanej bądź większej liczbie na Okazach z odpowiednim Symbolem Okazu, na swojej planszy Gracza.



Gracz musi mieć umieszczone znaczniki Badań we wskazanej bądź większej liczbie na Okazach w odpowiednim kształcie/kolorze, na swojej planszy Gracza.



Znacznik Ewolucji gracza musi być na wskazanej (lub dalszej) pozycji na torze Teorii Ewolucji. Należy pamiętać, że jest to liczba pól na torze, a nie liczba zdobytych na torze ksiąg.



Gracz musi mieć umieszczone we wskazanej (lub większej) liczbie Namioty na Obozach.



Gracz musi mieć umieszczone we wskazanej (lub większej) liczbie żetony Soczewki Gracza, by odblokować Akcje.



Statek gracza musi być na tym samym polu (lub dalej) na torze Oceanu, co HMS Beagle.





Gracz musi posiadać na swojej planszy Gracza wskazaną (lub większą) liczbę Zwykłych Woskowych Pieczęci w określonym kolorze. Nie muszą być one w tym samym rzędzie na planszy Gracza. Specjalna Woskowa Pieczęć (fioletowa) i żetony Wiedzy Tymczasowej nie mogą być użyte, by spełnić wymagania Celów dotyczących Woskowych Pieczęci.

Akcje Celu



Wybierz wcześniej umieszczony Namiot w swoim kolorze i wykonaj związane z nim Akcje tak, jakby Namiot został umieszczony po raz pierwszy. Nie płać karnych Monet za tę ponowną aktywację.



Gracz nie musi już płacić karnych Monet za zabieranie Woskowych Pieczęci z dowolnego rzędu Zwoju w Akademii. Nadal jednak musi opłacać karę w Monetach za umieszczanie Woskowych Pieczęci na swojej planszy Gracza.



Aktywny gracz umieszcza znacznik Badań na dowolnym Okazie na planszy Gracza. Okaz ten musi pasować do dowolnego żetonu Okazu znajdującego się na wyspie z Odkrywczą tego gracza.



Podczas zdobywania punktów na torze Teorii Ewolucji, gracz dodaje 1 mnożnik Księgi do całkowitego mnożnika Księgi osiągniętego na torze. Następuje to przed zdobyciem punktów z toru Teorii Ewolucji.



Zyskaj 5 Punktów Zwycięstwa podczas punktacji końcowej.



Jeśli Cele powyżej i poniżej tej ikony są osiągnięte, zyskujesz 4 Punkty Zwycięstwa podczas punktacji końcowej.



Zyskaj 8 Punktów Zwycięstwa podczas punktacji końcowej.



Gracz natychmiast bierze z Zasobów Specjalną Woskową Pieczęć (fioletową) i umieszcza ją na swojej planszy Gracza, na pustym polu Woskowej Pieczęci najbardziej z lewej, w rzędzie jednego z robotników. Nie musi płacić wymaganej kary w Monetach za to umieszczenie.



Gracz może przenieść swojego piątego robotnika znajdującego się obok planszy Gracza na to pole, by odblokować robotnika.

Gracz może wykorzystać tego robotnika w bieżącej rundzie, jeśli udało mu się go zdobyć w fazie Akcji.

Gracz może używać tego robotnika do końca gry. Woskowe Pieczęcie nie mogą być umieszczone obok tego robotnika, ale żetony Wiedzy Tymczasowej mogą być wykorzystywane, by spełniać wymagania Woskowych Pieczęci.



Kara w Monetach za umieszczenie robotnika w zajętej Sekcji Dziennika zostaje zmniejszona o jeden do końca gry.



Podczas punktowania Misji HMS Beagle każda kara za Opóźnienie powstałe pomiędzy Statkiem gracza a HMS Beagle jest zmniejszona do maksymalnie 2 (np. od teraz kara będzie wynosić 1 lub 2 Punkty Zwycięstwa). Więcej informacji w rozdziale o punktowaniu Misji HMS Beagle na stronach 23-24.

Karty Załogi

Karty Załogi mają cztery istotne obszary:

1. Zwykła Woskowa Pieczęć, która jest przyporządkowana do określonego robotnika podczas przygotowania.
2. Wymagane minimum Woskowych Pieczęci, które musi posiadać określony robotnik, by zdobyć Akcję karty Załogi.
3. Zdobyta Akcja karty Załogi.
4. Numer karty Załogi wykorzystywany przy odwołaniu do zasad i podczas przygotowania.



Każda karta Załogi ma wskazaną w środkowym rzędzie listę Woskowych Pieczęci. Aby zdobyć kartę Załogi, gracz musi posiadać robotnika, który posiada co najmniej wskazane Woskowe Pieczęcie w swoim rzędzie Woskowych Pieczęci (w dowolnej kolejności). Do określonego robotnika może być przyporządkowana tylko jedna zdobyta karta Załogi. Należy pamiętać, że Specjalna Woskowa Pieczęć (fioletowa) działa jak dowolny kolor na potrzeby zdobywania kart Załogi. **Żetony Wiedzy Tymczasowej nie mogą być wykorzystane do zdobycia karty Załogi.**



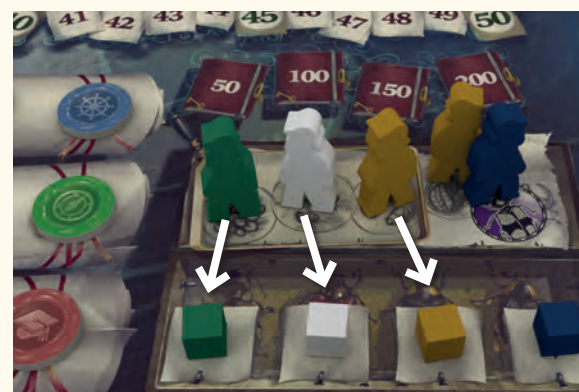
Gracze mogą zdobywać karty Załogi podczas faz Akcji i Nagrody. Gracze robią to, wykonując Akcje na dole karty, po czym odwracają ją, aby zaznaczyć, że karta została zdobyta. Akcje karty Załogi są opisane na stronie 18.

Po odwróceniu karty, gracz umieszcza ją na lewo od swojej planszy Gracza, tak by strzałka wskazywała na robotnika, który ją zdobył. Karta jest teraz powiązana z tym robotnikiem, który nie może już zdobywać kolejnych kart Załogi.



Faza zmiany kolejności tury

Jeśli w lokacji Kolejności Tury znajduje się jakikolwiek robotnik, należy dokonać zmian na torze Kolejności Tury. Gracz, którego robotnik jest najbardziej z lewej musi przesunąć swój znacznik Kolejności Tury na pierwsze miejsce na torze. Jeśli w lokacji znajduje się więcej niż jeden robotnik, każdy gracz przesuwa swój znacznik Kolejności Tury, aby odpowiadał kolejności umieszczonych robotników. Znaczniki Kolejności Tury będą przemieszczane wobec pozostałych tylko jeśli zostanie umieszczony robotnik w odpowiednim kolorze gracza. Jeśli żaden robotnik nie zostanie umieszczony, kolejność tury nie ulegnie zmianie.



Faza Nagrody

Gracze otrzymują nagrody za przewagę Korespondencji i Misje HMS Beagle. Nagrody te są przyznawane zgodnie z kolejnością tury.

Przewaga w Korespondencji

Trzy Koperty zapewniają korzyści graczom z największą i drugą największą liczbą Znaczków na każdej Koperce. Przewagi te określane są, zaczynając od Koperty położonej najwyżej i dalej, kierując się w dół.

Gracz z największą liczbą Znaczków na Koperce może teraz w ramach nagrody wykonać wszystkie Akcje pokazane w pierwszej sekcji odpowiedniego kafla Korespondencji. W przypadku remisu, wszyscy remisujący gracze mogą wykonać te Akcje, zgodnie z obecną kolejnością tury.

Gracz z drugą największą liczbą Znaczków na kopercie może teraz w ramach nagrody wykonać wszystkie Akcje pokazane w drugiej sekcji odpowiedniego kafla Korespondencji. W przypadku remisu, wszyscy remisujący gracze mogą wykonać te Akcje, zgodnie z obecną kolejnością tury. Należy pamiętać, że w przypadku remisu na pierwszym miejscu, nagroda za drugie miejsce nadal zostanie przyznana.

Następnie wszyscy gracze, którzy wykonali Akcję jako nagrodę za przewagę, muszą usunąć z odpowiedniej Koperty połowę swoich Znaczków (zaokrąglając w górę) i umieścić je na zasobniku na zużyte Znaczkę na planszy Głównej.



Po przeliczeniu przewagi w Korespondencji na pierwszej Koperce, niebieski i żółty gracz remisują w zakresie liczby Znaczków. Obaj otrzymają pierwszą nagrodę - po 1 żetonie Wiedzy Tymczasowej i 2 Monety każdy. Zielony gracz ma drugą największą liczbę i otrzyma drugą nagrodę - 2 Monety. Następnie wszyscy gracze odrzucają połowę swoich Znaczków, zaokrąglając w górę (niebieski i żółty po 2 Znaczkę, a zielony 1 Znaczkę).



Punkty za kafel Misji HMS Beagle

Teraz punktowany jest kafel Misji HMS Beagle, który znajduje się bezpośrednio pod pozycją HMS Beagle na torze Oceanu. Każdy gracz może wielokrotnie spełnić wymagania danej Misji i otrzymać tym samym wielokrotność wskazanej liczby Punktów Zwycięstwa. Uzyskane punkty mogą zostać pomniejszone o kary, w zależności od pozycji Statku gracza względem HMS Beagle.

Warunki Celu



Zyskaj 4 Punkty Zwycięstwa za każdą ze wskazanych Zwykłych Woskowych Pieczęci na planszy Gracza. Nie otrzymujesz punktów za Specjalne Woskowe Pieczęcie (fioletowe).



Zyskaj 6 Punktów Zwycięstwa za każdy znacznik Badań wskazanego rodzaju Okazu na planszy Gracza.



Zyskaj 5 Punktów Zwycięstwa za każdy żeton Soczewki Gracza w swoim kolorze na planszy Głównej.



Zyskaj 8 Punktów Zwycięstwa za każdy wyczerpany stos Znaczków na swojej planszy Gracza.



Zyskaj 4 Punkty Zwycięstwa za każdy swój Namiot na planszy Głównej.




Zyskaj 3 Punkty Zwycięstwa za każdy swój osiągnięty Cel.

Na Punkty Zwycięstwa zdobyte dzięki Misjom HMS Beagle wpływają Kary za Opóźnienie opisane na następnej stronie.



Kary za Opóźnienie

Jeśli Statek gracza znajduje się na torze Oceanu za HMS Beagle, wtedy punkty gracza za Misje HMS Beagle, są pomniejszane. Każda kara do Punktów Zwycięstwa , znajdująca się pomiędzy Statkiem gracza a HMS Beagle, zmniejsza uzyskane Punkty Zwycięstwa o wskazaną liczbę. Kara ta nigdy nie sprawi, że liczba uzyskanych Punktów Zwycięstwa z Misji HMS Beagle będzie mniejsza od zera.

Po tym jak wszyscy gracze przeprowadzą punktowanie kafla Misji HMS Beagle, należy odwrócić ten kaflę na drugą stronę.

Dodatkowy opis znajduje się w przykładzie po prawej.



Zielony gracz posiada 3 czerwone Woskowe Pieczęcie i powinien zdobyć łącznie 12 Punktów Zwycięstwa, jednak ponieważ jego Statek oddzielają od HMS Beagle dwie granice, gracz otrzyma łączną karę -7 Punktów Zwycięstwa. Wskutek tego zielony gracz zdobędzie łącznie 5 Punktów Zwycięstwa.

3. Usuńcie wszystkie pozostałe Cele z planszy Głównej. Dobierzcie nowe 2 srebrne i 2 złote Cele. Umieście je w przeznaczonych dla nich lokacjach.

Faza Czyszczenia

Jeśli jest to piąta runda gry, fazę Czyszczenia należy pominąć i przejść do punktacji końcowej. W innym wypadku należy przeprowadzić fazę Czyszczenia tak, jak opisano poniżej.



1. Przesuńcie HMS Beagle wzdłuż toru Oceanu do kolejnej pozycji Misji HMS Beagle.



2. Wszyscy gracze zabierają swoich robotników na swoje plansze Gracza.



4. Usuńcie wszystkie Woskowe Pieczęcie z górnego Zwoju na planszy Głównej. Przesuńcie wszystkie pozostałe Woskowe Pieczęcie do najwyższych pozycji tak, by nie było pustych lokacji Woskowych Pieczęci ponad żetonami Woskowych Pieczęci. Następnie dobierzcie nowe Woskowe Pieczęcie i uzupełnijcie wszystkie puste pola Woskowych Pieczęci na Zwojach.



Punktacja Końcowa

Po tym, jak piąta runda dobiegnie końca, gracze przechodzą do punktacji końcowej, w której otrzymają wszystkie Punkty Zwycięstwa przyznawane na zakończenie gry (→). Są to punkty z planszy Gracza, toru Teorii Ewolucji, pozostałych Monet i pozostałych żetonów Wiedzy Tymczasowej.

Punktowanie planszy Gracza

Każdy osiągnięty Cel nagradza gracza na koniec gry Punktami Zwycięstwa. Jeśli gracz osiągnął na swojej planszy Gracza pierwszy od prawej srebrny i złoty Cel, otrzymuje również 4 Punkty Zwycięstwa wskazane między tymi dwiema lokacjami.

Każdy robotnik z 5 Woskowymi Pieczęciami w swoim rzędzie zapewnia graczowi 3 Punkty Zwycięstwa. Każdy robotnik z 6 Woskowymi pieczęciami zapewnia dodatkowe 7 Punktów Zwycięstwa, co łącznie stanowi 10 Punktów Zwycięstwa zyskanych z Woskowych Pieczęci każdego takiego robotnika.

Jeśli gracz umieścił wszystkie 5 Namiotów na Obozach, zyskuje 5 Punktów Zwycięstwa.

Punktowanie toru Teorii Ewolucji



Zanim gracze zdobędą punkty z tej sekcji, należy obliczyć uniwersalny modyfikator za Muzeum. Modyfikator ten jest równy 2 plus liczba rzędów w Muzeum ze wszystkimi czterema żetonami umieszczonymi na planszy.

Powstały wynik stanowi modyfikator za Muzeum. Każdy gracz mnoży teraz modyfikator za Muzeum przez liczbę ksiąg, które gracz osiągnął lub minął na torze Teorii Ewolucji. Gracze otrzymują Punkty Zwycięstwa powstałe w wyniku powyższego działania.



Należy pamiętać, że jeśli podczas zdobywania punktów za tor Teorii Ewolucji, gracz osiągnął ten Cel, dodaje jeden mnożnik Księgi do liczby mnożników Księgi, zdobytych na torze Teorii Ewolucji.



Niebieski gracz otrzyma 36 Punktów Zwycięstwa, mnożąc 4 Punkty Zwycięstwa (2 punkty + 1 dodatkowy punkt za każdy ukończony rząd) przez 9 (mnożnik Księgi na torze Teorii Ewolucji).

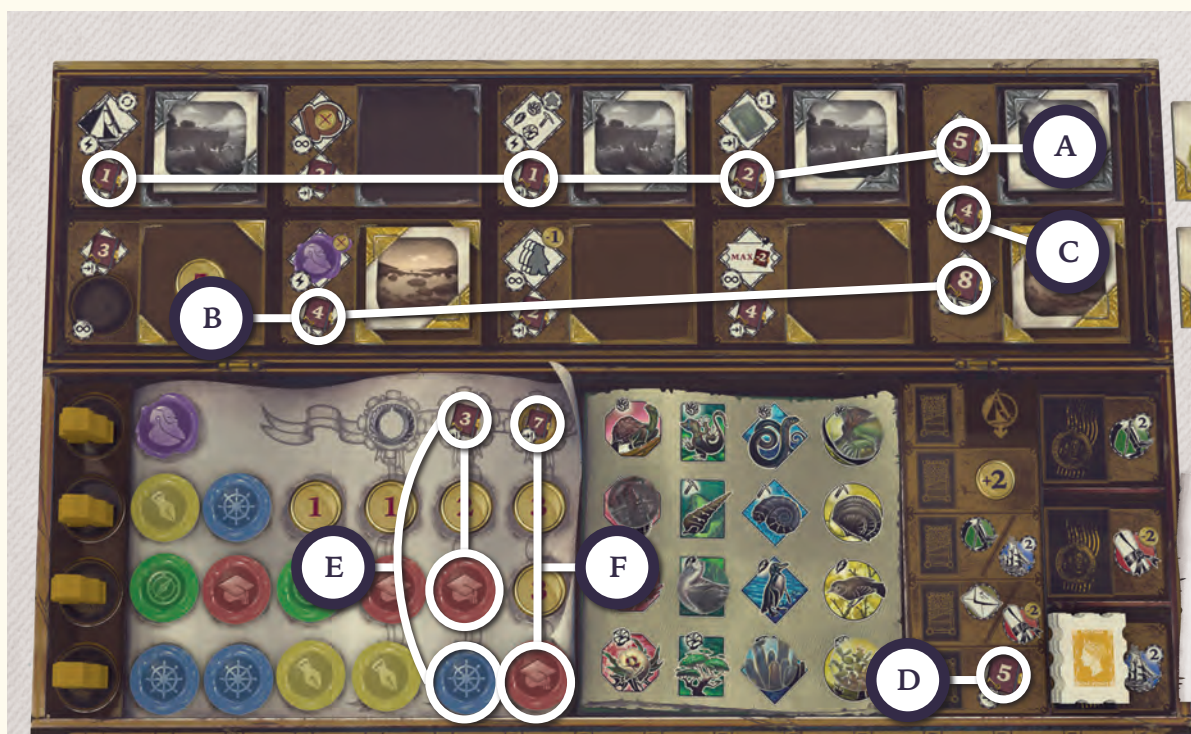
Monety i Wiedza Tymczasowa

Gracze otrzymują 1 Punkt Zwycięstwa za każdy kompletny zestaw 5 Monet, który im pozostał.

Gracze otrzymują 1 Punkt Zwycięstwa za każdy żeton Wiedzy Tymczasowej, który im pozostał.

Zwycięża gracz z największą liczbą Punktów Zwycięstwa. Jeśli jest remis, zwycięzcą zostaje gracz, którego znaczek Ewolucji na torze Teorii Ewolucji dotarł najdalej. Jeśli remis trwa nadal, zwycięzcą zostaje gracz, któremu pozostało najwięcej Monet. Jeśli remis nadal się utrzymuje, gracze dzielą się zwycięstwem.

*A - 1 + 1 + 2 + 5 za srebrne Cele
B - 4 + 8 za złote Cele
C - 4 za osiągnięcie obu Celów w ostatniej kolumnie
D - 5 za użycie ostatniego Namiotu
E - 3 + 3 za robotników z 5 Woskowymi Pieczęciami
F - 7 za robotnika z 6 Woskowymi Pieczęciami*



Wyprawa Darwinia - zasady gry Solo

Wyprawa Darwinia może być rozgrywana w wariantcie jednoosobowym, w którym gracz rywalizuje ze sztucznym przeciwnikiem o imieniu Alfred.

Przygotowanie rozgrywki

Wybierz poziom wyzwania Alfreda

Przeciwnik Alfred znajduje się na drugiej stronie każdej planszy Gracza. Do wyboru jest kilka



poziomów wyzwania Alfreda:

Biały - Łatwy



Niebieski - Średni



Żółty - Zaawansowany



Zielony - Zaawansowany

- A.** Wybierz poziom wyzwania Alfreda i umieść odpowiednią planszę w pobliżu.
- B.** Odwróć niewybrane plansze na stronę Gracza i wybierz jedną dla siebie.
- C.** Weź wszystkie elementy gracza w kolorze swoim oraz Alfreda i umieść je obok odpowiednich plansz.

Plansza Główna

Postępuj zgodnie z instrukcjami „Przygotowanie planszy Głównej” dla gry dwuosobowej, stosując poniższe zmiany:

- A.** Podczas kroku 2. przygotowania gry podstawowej należy potasować i odkryć tylko 4 kafle Akcji Specjalnej zamiast 6. Pozostaw dolny rząd Dziennika Akcji Specjalnej pusty.
- B.** Podczas kroku 9. przygotowania gry podstawowej, po przetasowaniu dwóch stosów kafli Celu, umieść na planszy tylko 2 odkryte Cele: jeden srebrny i jeden złoty.
- C.** Pomiń krok 14. przygotowania gry podstawowej i w zamian umieść znacznik Akcji Kolejności Tury do gry 2-osobowej nad torem Kolejności Tury. Umieść znacznik odpowiadający Alfredowi na pierwszej pozycji toru Kolejności Tury, a swój znacznik na drugiej pozycji tego toru.

Przygotowanie Gracza

Postępuj zgodnie z instrukcjami „Przygotowania Gracza” bez żadnych zmian.

Zdobywanie kart Załogi

- A.** Potasuj karty Załogi, dobierz 5 kart i rozłóż je odkryte.
- B.** Wybierz i zatrzymaj 3 z tych kart, a 2 pozostałe odłóż do pudełka.
- C.** Weź z Zasobów Woskowych Pieczęci odpowiednie Zwykłe Woskowe Pieczęcie, wskazane w prawym górnym rogu wybranych kart Załogi. Należy je umieścić na pustych polach Woskowej Pieczęci od lewej, obok swoich robotników, tak by każdy robotnik miał obok siebie jedną Woskową Pieczęć.


Dobieranie kafli Celów Początkowych

Postępuj zgodnie z instrukcjami „Dobierania kafli Celów Początkowych” dla gry dwuosobowej z następującymi zmianami:

Podczas kroku 4. wybierz jedną z dostępnych par i umieść kafle po prawej stronie swojej planszy Gracza, obok rzędów Celu. Drugą parę usuń z gry.

Przygotowanie Alfreda

Przeprowadź standardowe "Przygotowanie Gracza" wprowadzając poniższe zmiany:

- 1.** Podczas kroku 1. upewnij się, że plansza Gracza pokazuje stronę Alfreda. Umieść planszę Alfreda bezpośrednio nad swoją.
- 2.** Odszukaj 2 karty toru Premii Alfreda w jego kolorze. Umieść je losowo nad dwoma wskazanymi miejscami na torze premii Alfreda na górze jego planszy.
- 3.** Podczas kroku 2. umieść 4 robotników Alfreda na polach A, B, C i D na jego planszy. Piątego robotnika Alfreda umieść na pierwszym polu od lewej na torze Premii na górze planszy Alfreda.
- 4.** Pomiń krok 5. i umieść jedną Monetę we wskazanym miejscu  na torze Monet Alfreda na dole jego planszy.
- 5.** Pomiń krok 6. Zamiast tego przetasuj 8 kart Akcji Alfreda i umieść je zakryte w stosie poniżej swojej planszy Gracza.



Ogólne zasady rozgrywki Solo

Kolejność Tury

Gra toczy się tak, jakby brało w niej udział 2 graczy. Oznacza to, że kara za umieszczenie wynosi 3 Monety.

Podczas każdej z rund, Alfred rozgrywa pierwszą turę. Alfred i gracz naprzemiennie rozgrywają tury, dopóki wszyscy robotnicy nie zostaną zagrani.


Obszar Akcji Kolejności Tury został zastąpiony znacznikiem Akcji Kolejności Tury do gry 2 osobowej, który zmienia działanie tej Akcji.

Kiedy aktywny gracz umieszcza tam robotnika, zyskuje 3 Monety zamiast 2. Podczas rozgrywki Solo Akcja ta nie ma żadnych dalszych efektów, ponieważ Alfred zawsze jako pierwszy w rundzie umieszcza robotnika.

Rozgrywka Alfreda Tory planszy Alfreda

Na planszy Alfreda znajdują się dwa tory: tor Premii w górnej części i tor Monet w dolnej.

Tor Premii

Ileokroć Akcja  zostaje aktywowana, robotnik na torze premii Alfreda przesuwa się w prawo o liczbę pól wskazaną na ikonie. Alfred otrzymuje wskazaną liczbę Punktów Zwycięstwa za każdym razem, gdy robotnik na torze Premii zatrzymuje się lub przekracza ostatnie pole po prawej.

Kiedy robotnik przekracza ostatnie pole po prawej na torze, zostaje przeniesiony na pierwsze pole z lewej na tym torze. Oznacza to, że tor ten jest pętlą.

Jeśli robotnik przekroczy lub zatrzyma się na piątym lub dziesiątym polu toru Premii, Alfred wykonuje Akcję z karty toru Premii znad pola, które przekroczył lub na którym się zatrzymał, zgodną z numerem aktualnej rundy.

Jeśli, w ramach jednego ruchu, zarówno piąte, jak i dziesiąte pole zostało przekroczone lub robotnik się na nim zatrzymał, należy wykonać obie Akcje w kolejności, w jakiej się na nich znalazł.




Tor Monet



Liczbę Monet posiadanych przez Alfreda zaznacza się na torze Monet. Kiedy Alfred wydaje Monety, Monetę na torze należy przesunąć w lewo o liczbę pól równą liczbie wydanych Monet. Ilekroć Alfred zyskuje Monety, Monetę na torze należy przesunąć w prawo o liczbę pól równą liczbie zyskanych Monet. Alfred nie może mieć więcej niż 12 Monet. Za każdą nadmiarową Monetę, którą miałby otrzymać Alfred, należy przesunąć jego robotnika na torze Premii o jedno pole do przodu. Jeśli Alfred wyda swoją ostatnią Monetę, umieść Monetę z toru Monet poza nim, aby zaznaczyć, że liczba posiadanych Monet wynosi 0.

Schemat tury Alfreda

Konkurowanie z Alfredem w trybie Solo jest podobne do zwykłej rozgrywki dla dwóch graczy. W każdej turze Alfred wysyła jednego robotnika do lokacji na planszy Głównej albo na pole Odpoczynku  na planszy Alfreda.

Krok 1: Dobierz kartę Akcji Alfreda


Przed dobraniem karty, jeśli obie karty Akcji Alfreda wskazują ikonę Akcji Dostarczenia, przetasuj wszystkie karty Akcji Alfreda, niezależnie od tego, gdzie się znajdują i utwórz z nich nową talię.



Dobierz wierzchnią kartę z talii kart Akcji Alfreda i umieść ją odkrytą poniżej swojej planszy Gracza.

Wszystkie karty dobrane z talii kart Akcji Alfreda muszą być wykładane obok siebie.

Krok 2: Wykonaj jedną Akcję

Na każdej karcie Akcji Alfreda znajdują się dwie lub trzy różne możliwe Akcje. Alfred wykona tylko jedną Akcję z ostatnio dobranej karty w turze i będzie starał się wykonać najpierw tę, która znajduje się najwyżej. Jeśli nie ma zgodnego z zasadami sposobu, by Alfred wykonał tę Akcję, próbuje wykonać kolejną. Ostatnią opcją na każdej karcie Akcji Alfreda jest Akcja Odpoczynku , która zawsze może być wykonana.

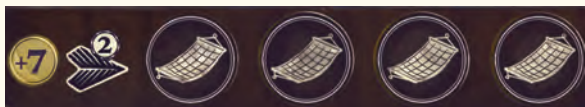
W wyniku każdej wykonanej Akcji Alfreda, niebędącej Odpoczynkiem, należy umieścić jego robotnika na polu Akcji planszy Głównej. Alfred wykonuje Akcje zgodnie ze standardowymi zasadami dla graczy, chyba że wyraźnie wskazano inaczej.

Robotnicy Alfreda nigdy nie otrzymają Odznaczeń, dlatego nigdy nie skorzystają z efektów Odznaczeń widocznych na planszy Głównej.

Akcja Odpoczynku



Umieść znajdującego się najniżej, dostępnego robotnika na dowolnym dostępnym miejscu na hamak w obszarze Akcji Odpoczynku na planszy Alfreda. Następnie Alfred zyskuje 7 Monet oraz przemieszcza robotnika na torze Premii o dwa pola do przodu.



Akcja Głównego Dziennika



Akcja Głównego Dziennika wskazuje listę czterech schodzących coraz niżej liter odpowiadających robotnikom Alfreda.

Lista ta określa priorytety wyboru robotnika do użycia w tej Akcji, gdzie pierwsza litera z lewej strony ma najwyższy priorytet. Alfred będzie próbował umieścić robotnika o najwyższym priorytecie, który jest dostępny na jego planszy Gracza. Jeśli nie ma możliwości, by umieścić tego robotnika na Głównym Dzienniku zgodnie z zasadami, Alfred użyje kolejnego robotnika zgodnie z kolejnością priorytetów. Jeśli żadnego robotnika nie można umieścić zgodnie z zasadami, Akcji tej nie można wykonać, a Alfred zamiast tego spróbuje wykonać następną dostępną Akcję z karty Akcji.

Należy pamiętać, że Dzienniki Główne to Sekcje Dziennika w lewej górnej i środkowej górnej części planszy. Zawierają Akcję Eksploracji, Nawigacji, Korespondencji i Akademii.

Każde pole do umieszczenia w Dzienniku Głównym ma wymagania dotyczące koloru Woskowej Pieczęci, które musi spełnić wybrany przez Alfreda robotnik.

Alfred musi zapłacić 3 Monety, by umieścić robotnika w zajętej Sekcji Dziennika. Jeśli Alfreda nie stać na opłacenie karnych Monet, nie może umieścić robotnika w tej Sekcji Dziennika.

Umieszczanie w Najkorzystniejszej Lokacji

Alfred zawsze będzie próbował umieścić robotnika w najkorzystniejszej dla siebie lokacji z możliwych. Najkorzystniejsza lokacja zależy od posiadanych Woskowych Pieczęci, odblokowanych lokacji na

planszy Głównej, umieszczonych wcześniej robotników i dostępnych Monet. Najkorzystniejsza lokacja to znajdująca się najniżej, odblokowana, pusta lokacja do umieszczania robotników (1 jest lepsza niż 2, a 2 jest lepsza niż 3). Alfred musi mieć dla niej co najmniej jedną Woskową Pieczęć, która spełnia wymagania umieszczenia.



Jeśli Alfred nie ma wystarczającej liczby Woskowych Pieczęci, by spełnić wymagania najkorzystniejszej lokacji, może wydać 3 Monety, by dodać żeton Wiedzy Tymczasowej.

Alfred musi kupić tyle żetonów Wiedzy Tymczasowej, na ile go stać, dopóki nie spełni wymagań Woskowej Pieczęci dla najkorzystniejszej lokacji. Jeśli Alfred nie ma dość Monet, by spełnić wymagania lokacji przy użyciu żetonów Wiedzy Tymczasowej, nie wydaje żadnych Monet i wybiera kolejną najkorzystniejszą dostępną lokację.



Przykład: Robotnik zostaje przemieszczony do najkorzystniejszej dostępnej lokacji Nawigacji, płacąc 3 Monety, aby zdobyć Wiedzę Tymczasową, która dopełnia wymóg 3 niebieskich Woskowych Pieczęci.

Priorytet: Koszt

Gdy dostępnych jest wiele równie korzystnych lokacji, robotnik Alfreda udaje się do tej, która wymaga wydania mniejszej liczby Monet na Wiedzę Tymczasową.

Przykład: Dostępne lokacje Eksploracji i Nawigacji są równie korzystne. W związku z tym robotnik wykona Akcję Nawigacji, gdyż jest darmowa, zamiast Akcji Eksploracji, która wymagałaby żetonu Wiedzy Tymczasowej, kosztującego 3 Monety.



Priorytet: Kolor

Gdy dostępnych jest wiele lokacji równie korzystnych i o takim samym koszcie/wymaganiach, robotnik Alfreda udaje się do lokacji powiązanej z pierwszą od lewej Woskową Pieczęcią tego robotnika.

Przykład: Obie znajdujące się najniżej lokacje Nawigacji i Eksploracji są zablokowane lub zajęte. Również obie, znajdujące się na środku, lokacje Nawigacji i Eksploracji są zajęte. W związku z tym robotnik udaje się do najwyższej położonej lokacji. Ponieważ obie te Akcje mają równe wymagania/koszt, robotnik Alfreda wykona zieloną Akcję Eksploracji, gdyż jego pierwsza od lewej Woskowa Pieczęć jest również zielona.



Po tym, jak uda się umieścić robotnika zgodnie z zasadami, Alfred wykona wszystkie powiązane Akcje, tak jak opisano to w zasadach gry wieloosobowej, z następującymi zmianami:

Zyskaj Cel

Kiedy Alfred aktywuje tę Akcję, odrzuca jeden kafel Celu z planszy Głównej, jeśli to możliwe. Jeśli dostępnych jest wiele kafli Celu, należy odrzucić złoty.



Następnie Alfred przesuwa do przodu robotnika na torze Premii. Robotnika tego należy przesuwać zawsze, nawet jeśli żaden kafel Celu nie został odrzucony.

Zyskaj żeton Wiedzy Tymczasowej



Alfred nigdy nie bierze żetonów Wiedzy Tymczasowej z Zasobów. Zamiast tego, za każdy żeton, który miałby wziąć, zyskuje 3 Monety.

Akademia

W każdym rzędzie robotnika Alfreda znajduje się klamra pomiędzy polami Woskowych Pieczęci. Kiedy Alfred wykonuje Akcję Akademii, by wziąć nową Pieczęć, umieszcza ją w najwyższym rzędzie robotnika z co najmniej jednym pustym polem na Woskową Pieczęć po lewej stronie klamry. Jeśli na lewo od dowolnej klamry nie ma pustych pól na Woskową Pieczęć, Alfred umieszcza ją w rzędzie robotnika znajdującego się najwyżej, który posiada co najmniej jedno puste pole Woskowej Pieczęci po prawej stronie klamry.



Alfred zawsze bierze Woskową Pieczęć z najtańszego Zwoju Akademii (chyba że Akcja wskazuje, że nie trzeba wydawać żadnych Monet, jak opisano poniżej).

Alfred nigdy nie umieszcza w jednym rzędzie czwartej Woskowej Pieczęci w tym samym kolorze. Jeśli nie stać go na Zwój w innym kolorze lub jeśli nie ma innego koloru, to nie może wykonać tej Akcji, i zamiast tego próbuje wykonać następną opcję Akcji z karty Akcji.

Jeśli jest wiele Woskowych Pieczęci do wyboru:

1. Alfred bierze Woskową Pieczęć odpowiadającą kolorem pierwszej od lewej Pieczęci wybranego robotnika, chyba że ten robotnik ma już trzy Woskowe Pieczęcie w tym kolorze.
2. W przeciwnym razie Alfred bierze Woskową Pieczęć, która jest pierwsza od lewej. Jeśli wszystkie Pieczęcie w najtańszym Zwoju byłyby czwartą Woskową Pieczęcią tego samego koloru dla wybranego robotnika, Alfred weźmie pieczęć z kolejnego Zwoju, zgodnie z tymi samymi zasadami.

Alfred musi zapłacić Monety wskazane na Zwoju w Akademii w miejscu, z którego zabrał Woskową Pieczęć.

Jeśli zabrana Woskowa Pieczęć zostanie umieszczona na Akcji, Akcję tę należy natychmiast wykonać.



Uwaga: Jeśli ta Akcja wskazuje, że nie trzeba wydawać żadnych Monet, Alfred spróbuje wziąć Woskową Pieczęć odpowiadającą kolorem pierwszej od lewej Woskowej Pieczęci wybranego robotnika, z dowolnego Zwoju w Akademii. Chyba że ma już trzy Woskowe Pieczęcie w tym kolorze. W takim przypadku Alfred weźmie Woskową Pieczęć z Akademii, która znajduje się na górze najbardziej z lewej.

Przykład: Alfred weźmie żółtą Woskową Pieczęć z Akademii, ponieważ pasuje ona do koloru pierwszej od lewej Pieczęci w rzędzie robotnika oraz są mniej niż trzy żółte Woskowe Pieczęcie w tym rzędzie.





Przykład: Alfred weźmie czerwoną Woskową Pieczęć, ponieważ w rzędzie robotnika "A" znajdują się już 3 żółte Woskowe Pieczęcie, a czerwona Woskowa Pieczęć jest tą najbardziej z lewej w pierwszym Zwoju Akademii.



Przykład: Ponieważ pierwszy Zwój w Akademii jest pusty, Alfred weźmie Woskową Pieczęć z drugiego Zwoju. Ponieważ wszystkie pola na lewo od obu klamer w rzędach dwóch górnych robotników zostały zajęte, Alfred weźmie zieloną Woskową Pieczęć, gdyż odpowiada ona priorytetowi koloru w rzędzie robotnika "C".

Korespondencja

Alfred zawsze bierze Znaczkę z pierwszego stosu Znaczków od góry na swojej planszy.

Znaczkę są umieszczane na jednej Kopercie na planszy Głównej, zgodnie z poniższymi priorytetami:

1. Koperta pierwsza od góry, gdzie umieszczając Znaczkę, Alfred uzyska przewagę swoich Znaczków nad graczem.



Przykład: Alfred wykonuje Akcję Korespondencji, umieszcza 3 Znaczkę w drugiej Kopercie, by wykraść graczowi przewagę za posiadanie większość Znaczków.

2. W przeciwnym razie, Koperta pierwsza od góry, w której nie ma żadnego znaczka Alfreda.

3. Jeśli na wszystkich trzech Kopertach są już Znaczkę Alfreda, nowy Znaczek zostanie umieszczony na Kopercie z najmniejszą liczbą jego Znaczków. Jeśli jest kilka możliwości, wybrana zostanie pierwsza od góry.



Przykład: Alfred wykonuje Akcję Korespondencji i umieszcza dwa Znaczkę. Ponieważ ma już większość na drugiej Kopercie, umieści je na Kopercie pierwszej od góry, gdzie aktualnie nie ma żadnego z jego Znaczków.

Jeśli Alfred usunie ostatni Znaczek ze swojego stosu, obok którego znajdowała się ikona, jej efekt staje się aktywny. Może to dać Alfredowi dodatkowe Akcje lub efekt powiązany z korzyściami konkretnego Celu gracza. Więcej szczegółów znajduje się na stronie 21.

Nawigacja

Statek Alfreda porusza się na pełen dystans wskazany przez ikonę Akcji Nawigacji. Jeśli jest wiele dostępnych dróg, Statek wybiera najdłuższą z nich. Oznacza to, że Statek Alfreda zawsze będzie płynął najdłuższą możliwą drogą wzdłuż toru Oceanu.



Przykład: Alfred wykonuje Akcję Nawigacji, która pozwala poruszyć się do 2 pól. Wybierze najdłuższą trasę, która w rezultacie pozwoli mu wykonać Akcję Obozu.

Po przesunięciu się naprzód, Statek wykonuje każdą z Akcji, przez którą przepłynął lub na której zakończył ruch. Akcje te są wykonywane w kolejności, w jakiej zostały przekroczone.

Jeśli Alfred minie srebrny sztandar, jeden z jego Odkrywców zostaje umieszczony na lokacji początkowej odpowiedniej wyspy. Dokładnie tak, jak w grze wieloosobowej.

Eksploracja

Odkrywca Alfreda na pierwszej wyspie od prawej porusza się na pełen dystans wskazany przez ikonę Akcji Eksploracji. Jeśli ten Odkrywca znajduje się już na końcu toru Wyspy, Alfred poruszy Odkrywcę znajdującego się na kolejnej wyspie na lewo. Jeśli wybrany Odkrywca dotrze do końca toru Wyspy, każdy nadmiarowy ruch przepada. Jeśli jest wiele dostępnych dróg, Odkrywca wybiera tę z największą liczbą pól. Oznacza to, że Odkrywca zawsze wybierze najdłuższą możliwą drogę wzdłuż toru Wyspy.

Alfred bada wszystkie znalezione po drodze Okazy i otrzymuje wszystkie Punkty Zwycięstwa wskazane na każdej złotej wstędze, którą mijają jego Odkrywca (o ile jest to pierwszy Odkrywca, który mijają daną wstęgę).

Po wykonaniu ruchu, Alfred wykonuje ostatnie dwie Akcje, po których przeszedł jego Odkrywca lub na których zakończył ruch. Akcje te są wykonywane w kolejności, w jakiej zostały przekroczone (lub osiągnięte). Jeśli jedna z tych dwóch Akcji wiąże się z Badaniem Okazu, Alfred ignoruje tę Akcję i wykonuje tylko drugą Akcję, ponieważ już zbadał Okaz.

Przykład: Alfred wykonuje Akcję Eksploracji, wybierając najdłuższą drogę i przemieszczając się o 4 pola. Bada wszystkie, napotkane po drodze Okazy (1) i wykonuje dwie ostatnie Akcje (3 i 4).



Założ Obóz

Alfred umieszcza Namiot znajdujący się najwyżej na jego planszy, na aktywowanym Obozie, o ile jest tam miejsce na Namiot i stać go na opłacenie wskazanych karnych Monet. Jeśli jest kilka pól dostępnych dla Namiotu, Alfred wybierze najtańszą lokację. Jeśli Alfred nie ma już Namiotów lub nie może zapłacić karnych Monet, ignoruje tę Akcję i nie umieszcza Namiotu.

Alfred nie wykonuje innej Akcji w zamian za zignorowaną Akcję Obozu.

Po umieszczeniu Namiotu, Alfred wykonuje dowolną Akcję powiązaną z Obozem. Jeśli na jego planszy Gracza znajdują się jakiegokolwiek ikony na prawo od zabranego Namiotu, należy teraz rozpatrzyć ich efekty. Ikony te mogą zapewnić Alfredowi dodatkową Akcję lub efekt powiązany z korzyściami konkretnego Celu gracza. Więcej szczegółów znajduje się na stronie 21.

Dziennik Akcji Specjalnej



Ten robotnik jest umieszczony na kaflu Akcji Specjalnej po lewej stronie. Następnie Alfred poruszy swojego robotnika do przodu na torze Premii.



Ten robotnik jest umieszczony na kaflu Akcji Specjalnej po prawej stronie. Następnie Alfred poruszy swojego robotnika do przodu na torze Premii.

Alfred wyśle robotnika na Dziennik Akcji Specjalnej, tylko jeśli nie ma tam innych robotników. Jeśli na Dzienniku Akcji Specjalnej jest choćby jeden robotnik, Alfred spróbuje kolejnej możliwej Akcji ze swojej karty Akcji. Znajdujący się najniżej dostępny robotnik zostaje przesunięty na pole dla robotnika znajdujące się na górze po lewej lub po prawej stronie Dziennika Akcji Specjalnej. Dokładna pozycja jest określona przez ikonę Akcji z robotnikiem po prawej lub po lewej stronie. Alfred nie aktywuje tej Akcji w tej lokacji, a robotnik nie musi spełniać wymagań dotyczących Woskowych Pieczęci, by został tu umieszczony. Zamiast tego, Alfred przesuwa czterokrotnie robotnika na torze Premii.

Akcja Małego Dziennika



Alfred wysłał robotnika do lokacji Małego Dziennika, by wykonał Akcję odblokowania, tylko jeśli nie ma innych robotników w Małym Dzienniku. Jeśli w Małym Dzienniku jest przynajmniej jeden robotnik, Alfred spróbuje kolejnej możliwej Akcji ze swojej karty Akcji.

Gdy Alfred wybiera lokację Małego Dziennika, przemieszcza robotnika dostępnego najniżej na dowolne pole Odblokowania Soczewki w Małym Dzienniku.

Następnie Alfred umieszcza jeden ze swoich żetonów Soczewki na aktualnie zablokowanej lokacji Dziennika Głównego zgodnie z poniższymi priorytetami:

1. Najwyższa zablokowana lokacja, której wymagania Woskowej Pieczęci może spełnić jego najwyżej położony robotnik, i w której Alfred może zapłacić związane z nią karne Monety. W tym przypadku nie ma znaczenia czy najwyżej położony robotnik jest dostępny, czy nie.
 - A. Jeśli jest wiele możliwych odblokowań, Alfred umieści żeton Soczewki na najwyższej zablokowanej lokacji, która ma jako wymaganie priorytet koloru najwyżej umieszczonego robotnika. Priorytet koloru jest opisany na stronie 30.
 - B. Jeśli żadna z zablokowanych możliwych lokacji nie odpowiada priorytetowemu kolorowi najwyżej umieszczonego robotnika, żeton Soczewki zostaje umieszczony w lokacji, której wymagania zawierają najwięcej Woskowych Pieczęci najwyżej położonego robotnika.

- C. Jeśli wiele lokacji wymaga tej samej liczby Pieczęci najwyżej położonego robotnika, Alfred odblokuje lokację, która wymaga Pieczęci znajdującej się najbardziej z lewej w rzędzie tego robotnika.



Robotnik A ma 2 niebieskie Woskowe Pieczęcie oraz czerwoną Woskową Pieczęć. Priorytetem powinno być odblokowanie Akcji Nawigacji, ale ponieważ ta jest już odblokowana, Alfred umieści Soczewkę na Akcji Akademii. Gdyby robotnik A miał również zieloną Woskową Pieczęć, Soczewka nadal zostałaby umieszczona na Akcji Akademii, gdyż zielona Woskowa Pieczęć byłaby dalej z prawej w porównaniu z czerwoną Woskową Pieczęcią.

2. Jeśli żadna zablokowana lokacja nie ma takich wymagań Woskowej Pieczęci, dla których najwyżej położony robotnik Alfreda ma przynajmniej jedną pasującą Pieczęć, Alfred przechodzi w dół do kolejnego rzędu robotnika i postępuje zgodnie z zasadami, zaczynając ponownie od kroku 1. Jeśli nie udaje się znaleźć żadnej odpowiedniej lokacji dla drugiego rzędu robotnika, Alfred przechodzi niżej zgodnie z zasadami, zaczynając od kroku 1.



Robotnik A ma 2 niebieskie Woskowe Pieczęcie i żółtą Woskową Pieczęć. Priorytetem powinno być odblokowanie Akcji Nawigacji, a jeśli ta jest już odblokowana, Akcji Korespondencji. Jednak ponieważ obie te Akcje są odblokowane, należy przejść do priorytetowego koloru dla robotnika B. Robotnik B ma 2 zielone Woskowe Pieczęcie. Dzięki temu Soczewka zostanie umieszczona na Akcji Eksploracji.

3. Jeśli żadna zablokowana lokacja nie ma takich wymagań Woskowej Pieczęci, dla których dowolny robotnik Alfreda ma przynajmniej jedną pasującą Pieczęć, Alfred odblokowuje najtańszą lokację Dziennika Głównego. Jeśli jest wiele możliwości, zostanie odblokowana pierwsza lokacja od lewej.

Jeśli Alfred nie może zapłacić karnych Monet dla jakiegokolwiek zablokowanej lokacji, spróbuje wykonać kolejną możliwą Akcję ze swojej karty Akcji.

Po umieszczeniu żetonu Soczewki, Alfred spróbuje wykonać wszystkie Akcje z odblokowanej lokacji.

Alfred zyskuje 1 Monetę za każdym razem, gdy gracz umieści robotnika na żetonie Soczewki Alfreda.

Alfred nigdy nie odblokowuje lokacji Akcji Specjalnej.

Akcja Dostarczenia Okazu



Alfred dostarczy do dwóch Okazów zgodnie z zasadami podstawowymi, przy czym druga dostawa będzie kosztować go 3 Monety.

Należy pamiętać, że Okaz może być dostarczony tylko, jeśli związany z nim żeton Muzeum nie znajduje się w obszarze Muzeum na planszy Głównej.

Najniżej położony, dostępny robotnik zostaje przemieszczony na Akcję Muzeum na planszy Głównej.

Jeśli Alfred ma więcej niż dwa Okazy, które może dostarczyć, korzysta z następujących priorytetów, by określić, które Okazy dostarczyć:

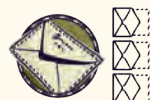
1. Jeśli zarówno gracz, jak i Alfred zbadali te same, możliwe do dostarczenia Okazy, Alfred dostarcza te Okazy.
 - A. Jeśli jest wiele możliwości, Alfred dostarcza te Okazy, za które otrzyma najwięcej Monet.

- B. Jeśli nadal pozostaje mu wiele możliwości, Alfred dostarcza do Muzeum Okaz położony najwyżej, najbardziej z lewej. W przypadku dalszego remisu wybiera gracz.

2. Jeśli Alfred i gracz nie zbadali tych samych Okazów, Alfred wybierze możliwy do dostarczenia Okaz, który zapewni mu najwięcej Monet. Jeśli ma wiele możliwości, Alfred dostarcza do Muzeum Okaz położony najwyżej, najbardziej z lewej. W przypadku dalszego remisu wybiera gracz.

Dzięki Muzeum Alfred otrzymuje dodatkowe Monety lub może poruszyć do przodu znacznik Ewolucji, tak jak opisano w podstawowych zasadach.

Wydajna Akcja Korespondencji



Kiedy Alfred wykonuje tę Akcję, umieszcza jeden Znaczek na każdej z trzech Kopert na planszy Głównej. Znaczkę są brane ze znajdującego się najwyżej dostępnego stosu na jego planszy.

Akcja Dodania Odkrywcy



Kiedy Alfred wykonuje tę Akcję, umieszcza jednego ze swoich Odkrywców w lokacji początkowej na torze nowej Wyspy. Wybierz pierwszy od lewej tor Wyspy, który nie zawiera żadnego Odkrywcy Alfreda.

Krok 3: Koniec Tury

Po tym, jak Alfred wykona wszystkie Akcje związane z umieszczeniem robotnika, jego tura dobiega końca i teraz gracz może rozegrać swoją turę.

Faza Kolejności Tury

Faza ta jest ignorowana podczas rozgrywki przeciw Alfredowi, ponieważ Alfred w każdej rundzie zaczyna jako pierwszy.

Faza Nagrody

Alfred i gracz zdobywają punkty za Koperty Korespondencji w ten sam sposób, jaki został opisany w rozdziale dla gry wieloosobowej (na stronie 23).

Gracz zdobywa punkty za znacznik HMS Beagle jak w grze podstawowej, ale Alfred go ignoruje.

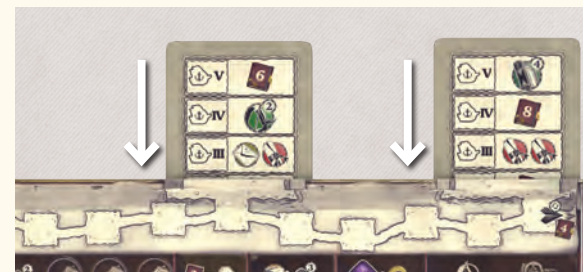


Zamiast tego Alfred otrzymuje punkty równe wartości wskazanej na jego planszy Gracza, pomnożonej przez numer aktualnej rundy.

Następnie odejmij od jego wyniku wszystkie Kary za Opóźnienie między jego Statkiem a HMS Beagle.

Czyszczenie

Przeprowadź standardową fazę Czyszczenia, ale umieść tylko jeden nowy srebrny i złoty Cel w obszarze Akcji Celu. Wsuń dolne rzędy dwóch kart toru Premii pod planszę Alfreda tak, by najniższy widoczny rząd pasował do numeru kolejnej rundy.



Punktacja końcowa

Zarówno gracz jak i Alfred otrzymują punkty zgodnie z zasadami gry wieloosobowej.

Gracz zostaje zwycięzcą, jeśli jego końcowy wynik jest wyższy niż wynik Alfreda. W przypadku remisu, gracz wygrywa, jeśli jego znacznik na torze Teorii Ewolucji jest dalej od znacznika Alfreda. Jeśli nadal trwa remis, gracz wygrywa, jeśli pozostało mu więcej Monet niż Alfredowi. Jeśli nadal jest remis - wygrywa Alfred.



Karty Załogi (str. 22)

Projekt gry: Simone Luciani i Nestore Mangone
 Ilustracje: Paolo Voto
 Pomysł na tryb Solo: Dávid Turczy
 Wydawca: ThunderGryph Games
 PM: Gonzalo Aguirre Bisi
 Dyrektor Artystyczny: Pierpaolo Paoletti
 Autor Instrukcji: Jonathan Cox
 Redakcja Zasad: Jessica Longhurst i Cristina Aguirre Bisi
 Projekt Graficzny: Daniel Tosco
 Prototypy: Erick Tosco
 Układ Zasad: Guido Vitabile
 Podziękowania za wsparcie: Cristina Bisi i Luis González

Polska Edycja: Portal Games Sp. z o.o.
 ul. Sienkiewicza 13, 44-190 Knurów
 Tłumaczenie: Katarzyna Siedlarska
 Korekta: Zespół Portal Games
 Skład: Konrad Rószkowski



Ta gra jest produktem wysokiej jakości. Została skompletowana z wielką starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki, serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj o nich nasz Dział Obsługi Klienta za pośrednictwem formularza kontaktowego na naszej stronie: <https://portalgames.pl/pl/reklamacje/>

Wspieramy każdą naszą grę - także po jej wydaniu. Choć nasi redaktorzy i współpracownicy pieczołowicie sprawdzają i szlifują materiały z gry, czasem - nieraz po miesiącach czy wręcz latach od premiery - pojawia się konieczność wprowadzenia drobnych korekt, zmian czy ulepszeń. Zobowiązujemy się wprowadzać do instrukcji niezbędne zmiany, bazując na opiniach społeczności graczy i doświadczeniu autorów. Aktualną instrukcję, a często także dodatkowe materiały (np. mini-rozszerzenia, FAQ), znajdziesz na naszej stronie internetowej: <https://portalgames.pl/pl/wyprawa-darwina/>

