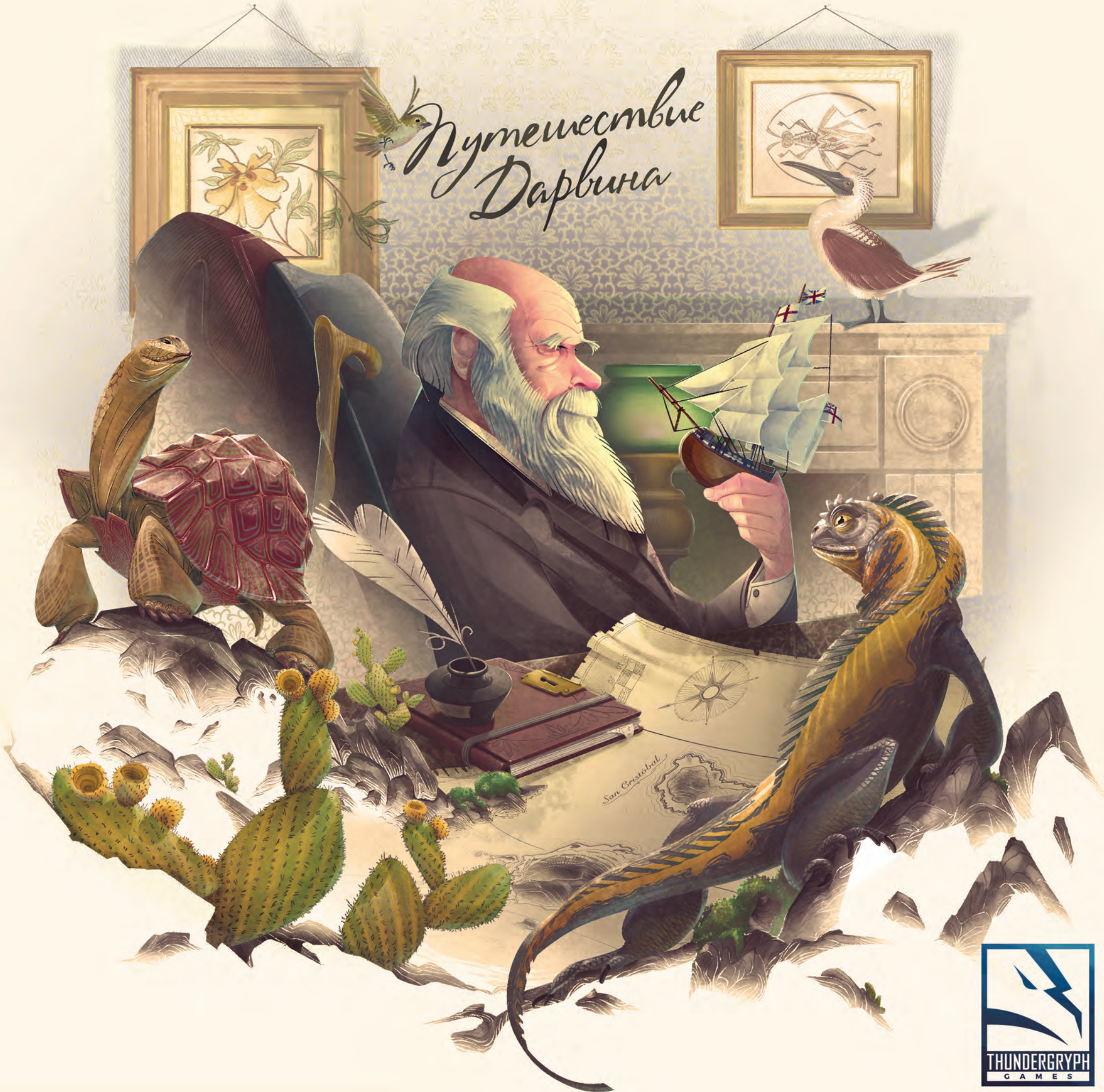


Нумеиестбие Дарвина





Всё, что вы видели на горизонте, так это линию, разделявшую небо и землю.

И вот, наконец, вдалеке показался силуэт берега. Ваше сердце затрепетало от предвкушения скорого приключения...

Вы высадились на Галапагосских островах — месте невыразимой красоты, поражающем своим многообразием флоры и фауны. Там вы собирали уникальные образцы и пополняли багаж знаний о естественной науке. Когда дни плодотворных исследований и феноменальных открытий подходили к концу, вы отдыхали под звёздным небом, восхищаясь сложностью животного мира.

ОБЩИЕ КОМПОНЕНТЫ



Игровое поле



16 карт экипажа



56 обычных сургучных печатей
(по 14 жёлтых, красных, синих и зелёных)



16 жетонов
временных знаний



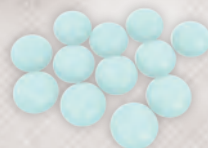
12 особых сургучных
печатей (фиолетовые)



16 жетонов музея



16 жетонов образцов



30 фишек изучения



2 нейтральных жетона линз



40 монет (28 номиналом
«1», 12 номиналом «5»)



12 жетонов целей «Бигля»



12 жетонов особых
действий



8 жетонов
корреспонденции



1 фишка «Бигля»



1 жетон действия
очередности хода
(для игры вдвоём)



8 жетонов начальных
целей (4 серебряных,
4 золотых)



20 жетонов целей
(10 серебряных,
10 золотых)



Памятка

Об игре

«Путешествие Дарвина» — игра на размещение работников, в которой вы проживаете воспоминания Чарлза Дарвина о его экспедиции на Галапагосские острова, где он собирал доказательства для своей теории эволюции.

В игре реализована необычная механика развития работников. Каждый из них осваивает собственные навыки, помогающие в выполнении действий, таких как исследование острова, мореплавание и ведение корреспонденции. На протяжении игры вы собираете образцы разных форм жизни на суше и в море, изучаете их и отправляете в музей для обогащения человеческих знаний в области биологии.

Игра длится пять раундов. В каждом из них вы стараетесь достичь множества краткосрочных и долгосрочных целей. Победителем станет тот, кто к концу игры наберёт наибольшее количество победных очков.

КОМПОНЕНТЫ ИГРОКОВ (×4)



1 личный планшет



3 исследователя



5 работников



5 палаток



4 маркера



12 марок



1 корабль



6 личных
жетонов линз

КОМПОНЕНТЫ ДЛЯ ОДИНОЧНОЙ ИГРЫ



4 планшета Альфреда
(на обратной стороне личных планшетов)



8 карт бонусов Альфреда
(по 2 для каждого планшета)



8 карт действий Альфреда

Подготовка к игре

Игровое поле

1. Положите игровое поле той стороной вверх, которая соответствует вашему числу участников. Одна сторона поля предназначена для игры в одиночку, вдвоём и втроём (1), а другая — для игры вчетвером (2).
2. Перемешайте 12 жетонов особых действий, возьмите 6 из них и разложите лицом вверх на особом дневнике. Оставшиеся жетоны особых действий уберите в коробку.

В первой партии

Не выбирайте жетоны особых действий случайным образом, а выложите определённые жетоны в указанном ниже порядке. В правом нижнем углу каждого жетона есть уникальный номер.

Верхний ряд — 7 и 8.

Средний ряд — 1 и 9.

Нижний ряд — 5 и 12.

3. Положите 2 нейтральных жетона линз на 2 верхних жетона особых действий.
4. Перемешайте 8 жетонов корреспонденции, случайным образом выберите 3 из них и разложите лицом вверх на конвертах на игровом поле. Оставшиеся жетоны корреспонденции уберите в коробку.

В первой партии

Не выбирайте жетоны корреспонденции случайным образом, а выложите сверху вниз следующие жетоны: 2, 4 и 5.

5. Уберите часть сургучных печатей в коробку, как описано ниже.
Только при игре вдвоём: уберите 2 обычные сургучные печати каждого цвета.
Только при игре втроём: уберите 1 обычную сургучную печать каждого цвета.

- Затем перемешайте стопку всех оставшихся обычных сургучных печатей (зелёных, синих, жёлтых и красных) лицом вниз и поместите её рядом с игровым полем в запас.
6. Случайным образом поместите 1 обычную сургучную печать лицом вверх в каждую из 12 ячеек для печатей на 4 свитках на игровом поле.

7. Поместите все особые сургучные печати (фиолетовые) лицом вверх на серебряное блюдо на игровом поле.
8. Отложите 8 жетонов начальных целей в сторону — вы распределите их чуть позже, во время подготовки игроков.
9. По отдельности перемешайте серебряные и золотые жетоны целей лицом вниз и сложите их стопками в предназначенные





для них ячейки игрового поля. Возьмите по 2 золотых и серебряных жетона целей и положите их лицом вверх ниже их стопок.

10. Положите 16 жетонов музея рядом с игровым полем в том же порядке, в каком они изображены в области музея на поле.
11. Положите 1 монету справа от каждого ряда в области музея.

12. Положите 1 маркер каждого цвета игрока на красную книгу в начале шкалы победных очков — это маркеры очков.
13. Положите 1 маркер каждого цвета игрока на большую книгу в начале шкалы теории эволюции — это маркеры эволюции.
14. Случайным образом разложите по 1 маркеру каждого цвета игрока на шкале очередности хода — это маркеры хода.

15. Перемешайте 12 жетонов целей «Бигля» и выложите 5 из них лицом вверх в предназначенные для них ячейки внизу игрового поля. Оставшиеся жетоны целей «Бигля» уберите в коробку.

В первой партии

Не выбирайте жетоны целей «Бигля» случайным образом, а выложите слева направо следующие жетоны: 7, 4, 10, 8 и 9.

16. Перемешайте 16 жетонов образцов и случайным образом выложите по 1 из них лицом вверх в каждую большую круглую ячейку с флагом на сухопутных и морском маршрутах внизу игрового поля. В некоторых ячейках указаны символы с определённым числом игроков. Не кладите жетоны образцов в ячейки с большим числом игроков, чем участвует в партии. При игре вдвоём, троём или четвером у вас останется 6, 3 или 0 жетонов образцов соответственно. Для всех оставшихся жетонов образцов найдите соответствующие жетоны музея и поместите их в предназначенные для них ячейки в области музея на игровом поле. Уберите в коробку все эти оставшиеся жетоны образцов.
17. Положите все монеты, жетоны временных знаний и фишки изучения рядом с игровым полем в запас.
18. Поместите 1 исследователя каждого цвета игрока в начальную ячейку крайнего левого острова.
19. Поместите 1 корабль каждого цвета игрока в крайнюю левую ячейку морского маршрута.
20. Поместите фишку «Бигля» в крайнюю левую ячейку «Бигля» на морском маршруте.
21. **Только при игре вдвоём.** Поместите жетон действия очередности хода на игровое поле так, чтобы он закрывал награду с монетой.

Подготовка игроков

1. Каждый игрок кладёт перед собой следующие компоненты своего цвета:
 - 1 личный планшет;
 - 2 оставшихся исследователя;
 - 5 работников;
 - 5 палаток;
 - 6 личных жетонов линз;
 - 1 оставшийся маркер;
 - 12 марок.
2. Каждый игрок помещает 4 работников в предназначенные для них ячейки в левом нижнем углу личного планшета (2А). Пятый работник (2Б) станет доступен, когда игрок достигнет крайней левой золотой цели (2В).
3. Каждый игрок помещает 5 палаток в предназначенные для них ячейки в правой нижней части личного планшета.
4. Каждый игрок складывает марки в 3 одинаковые стопки (по 4 марки) и помещает по 1 стопке в предназначенные для них ячейки в правой нижней части личного планшета.
5. Каждый игрок берёт 4 монеты из запаса.
6. Каждый игрок берёт 1 жетон временного знания из запаса.

Получение карт экипажа и начальных целей

Подготовка карт экипажа

Каждый игрок берёт 3 карты экипажа по одному из описанных ниже вариантов.

Вариант 1. Первая партия

1. Найдите в колоде экипажа указанные ниже карты и раздайте их игрокам. В правом нижнем углу каждой карты есть уникальный номер. Игроки получают эти карты в соответствии с положением своих маркеров (слева направо) на шкале очерёдности хода (см. п. 14 в подготовке игрового поля).

1-й игрок — карты 1, 2 и 3.
2-й игрок — карты 4, 5 и 6.
3-й игрок — карты 7, 8 и 9.
4-й игрок — карты 10, 11 и 12.

2. Каждый игрок кладёт 3 полученные карты экипажа лицом вверх рядом с личным планшетом.
3. Каждый игрок берёт из запаса обычные сургучные печати, изображённые в правом верхнем углу своих карт экипажа. После того как все взяли печати, вновь перемешайте стопку обычных сургучных печатей. Каждый игрок помещает полученные печати на личный планшет — в крайние левые пустые ячейки для печатей рядом с каждым работником, чтобы все они начали партию с 1 печатью. (См. подробнее о розыгрыше карт экипажа на с. 22 и об их символах действий на с. 18.)

Подготовка игроков



Вариант 2. Обычная партия

1. Перемешайте колоду карт экипажа и раздайте игрокам по 4 карты.
2. Каждый выбирает себе одну из этих карт и кладёт её перед собой лицом вниз.
3. Игроки передают оставшиеся у них карты своим соседям слева. Так продолжается, пока перед каждым игроком не будет лежать 3 карты лицом вниз.
4. Уберите в коробку все невыбранные и оставшиеся в колоде карты экипажа.
5. Игроки кладут 3 свои выбранные карты экипажа лицом вверх рядом с личными планшетами.
6. Каждый игрок берёт из запаса обычные сургучные печати, изображённые в правом верхнем углу своих карт экипажа. После того как все взяли печати, вновь перемешайте

стопку обычных сургучных печатей. Каждый игрок помещает полученные печати на личный планшет — в крайние левые пустые ячейки для печатей рядом с каждым работником, чтобы все они начали партию с 1 печатью. (См. подробнее о розыгрыше карт экипажа на с. 22 и об их символах действий на с. 18.)

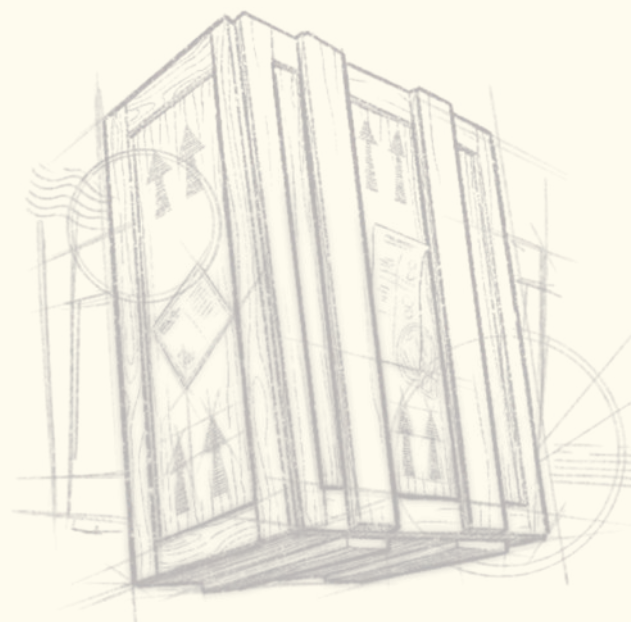


Получение личных начальных целей

Каждый игрок начинает партию с 1 серебряным и 1 золотым жетонами начальных целей. Во время игры участники будут получать новые цели. Игрок достигает цели, как только у него выполняются указанные на её жетоне требования. Требования целей и активирующиеся действия целей подробно описаны на с. 20—21.



1. Разложите жетоны начальных целей на 2 стопки по цвету (серебряные и золотые) лицом вниз и перемешайте стопки по отдельности.
2. Выложите в один ряд столько серебряных начальных целей лицом вверх, сколько игроков участвует в партии.
3. Выложите второй ряд начальных целей из золотой стопки так, чтобы каждый золотой жетон находился снизу серебряного. Каждый набор из соседних серебряного и золотого жетона начальных целей считается единой парой.
4. Игрок, маркер хода которого находится правее всех на шкале очередности хода (см. п. 14 в подготовке игрового поля), выбирает одну пару из серебряного и золотого жетонов целей и кладёт её справа от личного планшета напротив рядов ячеек для целей.
5. Остальные игроки в обратном порядке их маркеров (справа налево) на шкале очередности хода выбирают свои пары серебряного и золотого жетонов целей.



Процесс игры

Об игре

Партия длится 5 раундов. Каждый раунд состоит из 4 фаз — действий, порядка хода, наград и обновления. В фазе действий игроки отправляют работников во множество мест на Галапагосских островах, где те проводят разнообразные исследования. В фазе порядка хода игроки изменяют положение маркеров хода в зависимости от размещения работников в ячейках очерёдности хода. В фазе наград игроки получают бонусы за отправленную в научное сообщество корреспонденцию и прогресс в достижении текущей цели «Бигля». Наконец, в фазе обновления участники подготавливают игру к новому раунду или, если они завершили 5-й раунд, переходят к финальному подсчёту очков.

Основные понятия

- Всякий раз, когда игрок активирует символ действия, он немедленно выполняет это действие.
- Игрок может использовать всё, что получил от действия, для оплаты стоимости своих последующих действий на том же ходу.
- Игрок может выполнять требования жетонов целей и разыгрывать карты экипажа в любой момент фазы действий и фазы наград, чтобы немедленно выполнить активированные действия. Благодаря этому игрок может выполнять действия не только в фазе действий. Достижение целей и розыгрыш карт экипажа подробно описаны на с. 20.



Всякий раз, когда игрок выполняет действие с изображённой монетой с красной цифрой или накрывает такую монету, он **должен** заплатить указанную сумму монет, вернув её в запас.



Жёлтый игрок платит 4 монеты, чтобы разблокировать особое действие.

Размещение работников

Прежде чем перейти к описанию фаз игры, ознакомьтесь с принципами размещения работников на игровом поле.

Части дневников

На игровом поле 4 дневника: 2 основных, 1 особый и 1 малый.



Каждый дневник состоит из 1 или 2 частей, в зависимости от количества игроков. Красная закладка посередине дневника делит его на 2 части. Все ячейки для размещения работников слева от закладки находятся в своей отдельной части дневника, а ячейки для размещения работников справа от закладки — в своей. Если в дневнике нет закладки, то он весь состоит из 1 части.



Дневник состоит из 1 части.



Каждая страница — отдельная часть дневника, так как в нём есть красная закладка.



Малый дневник всегда состоит из 1 части, независимо от числа игроков.

Штраф за размещение работника

Когда в части дневника появляется самый первый работник, его владелец не платит дополнительные монеты. Однако если в части дневника уже есть хотя бы 1 работник любого цвета (включая цвет активного игрока), активный игрок должен заплатить штраф размещения, вернув в запас определённую сумму монет. Эта сумма зависит от числа игроков и всегда постоянна (неважно, сколько работников находится в части дневника).

2 игрока: штраф — 3 монеты.

3—4 игрока: штраф — 2 монеты.



Зелёный игрок выполняет действие исследования, выплачивая штраф размещения (2 монеты), так как в этой части дневника уже есть работники.

соперника, этот соперник получает 1 монету из запаса. Игрок не получает монету, размещая работника на собственном жетоне линзы.



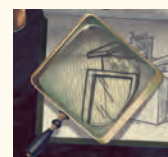
Синий игрок помещает работника на линзу Жёлтого игрока, благодаря чему Жёлтый игрок получает 1 монету из запаса.



Синий игрок бесплатно выполняет действие мореплавания, поскольку его работник — первый в этой части дневника.

Квадратные/прямоугольные лупы

На квадратной или прямоугольной лупе можно разместить сколько угодно работников, включая несколько работников одного цвета.

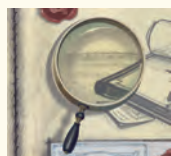


Добавляя работника в такую ячейку, игрок никогда не платит штраф размещения, и неважно, есть ли там другие работники.

Ячейки для размещения работников

В игре есть 3 типа ячеек для размещения работников. Каждый тип изображается по-своему.

Круглые лупы



Такие ячейки встречаются только в дневниках. На круглые лупы можно помещать сколько угодно работников, включая работников одного цвета.

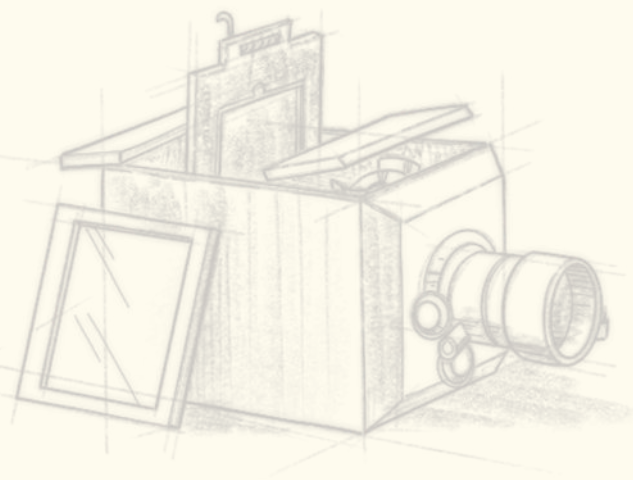
Игрок должен заплатить штраф размещения, если добавляемый им работник — не первый в этой части дневника.

Линзы



На игровом поле есть несколько линз. Также на нём напечатаны круглые ячейки действий, которые считаются заблокированными, пока на них не выложат нейтральные жетоны линз (при подготовке к игре) или личные жетоны линз. На каждую линзу можно поместить только 1 работника.

Игрок должен заплатить штраф размещения, если добавляемый им работник — не первый в этой части дневника. Всякий раз, когда игрок помещает работника на жетон линзы цвета



Требования к сургучным печатям



У многих ячеек для размещения работников есть требования к сургучным печатям, которыми должны обладать размещаемые работники. В начале партии на личных планшетах игроков находятся по 4 работника и в ряду каждого из них есть 1 сургучная печать. У пятого работника никогда не бывает сургучных печатей, а сам он становится доступен после достижения определённой цели, как описано на с. 21.

У самого верхнего работника есть особая сургучная печать (фиолетовая) и нет пустых ячеек для сургучных печатей. У 3 других работников есть сургучные печати, полученные при подготовке к игре, и по 5 пустых ячеек для печатей, которые можно заполнить жетонами в процессе игры. Обычные сургучные печати бывают 4 цветов (зелёного, синего, жёлтого и красного) и связаны с определёнными требованиями на игровом поле.

Особые сургучные печати (фиолетовые) считаются печатями любого цвета.



Игрок может поместить работника в ячейку, только если в ряду этого работника (на личном планшете игрока) есть как минимум требуемое количество сургучных печатей указанных цветов. (Если для размещения работника в ячейке требуется более 1 сургучной печати одного цвета, на это указывает число рядом с символом печати.)

Добавив сургучную печать в ряд работника, вы уже не сможете её оттуда убрать.



Каждый игрок начинает партию с 1 жетоном временного знания, который лежит рядом с его личным планшетом. Эти жетоны можно возвращать в запас при размещении работника для выполнения требований к сургучным печатям. Жетоны временных знаний считаются сургучными печатями любых цветов.



У работника, выбранного для текущего действия, 1 зелёная и 2 жёлтые сургучные печати.



Так как для размещения работника в ячейке действия требуется ещё 1 зелёная печать, игрок тратит 1 жетон временного знания.



1 — ячейка для размещения работника.
2 — требования к сургучным печатям для размещения работника.
3 — действие, которое можно выполнить.



Структура раунда

Игра длится 5 раундов, разделённых на 4 последовательные фазы.

Фаза действий

В свой ход каждый игрок должен поместить 1 любого работника со своего личного планшета в какую-либо ячейку на поле. Если у игрока нет доступных работников, он обязан спасовать и больше не делать ходы до конца этой фазы.



В фазе действий участники по очереди делают ходы (размещая работников) в порядке своих маркеров на шкале очерёдности хода на игровом поле. Сначала игрок с маркером на делении «1» этой шкалы размещает 1 работника и выполняет действия его ячейки в любом порядке. Затем то же самое делает игрок, маркер которого занимает деление «2» шкалы очерёдности хода, и так далее, пока каждый игрок не разместит по 1 работнику. После того как все разместили первых работников, описанный процесс повторяется в том же порядке и до тех пор, пока не будут размещены все работники всех игроков.

В игре есть множество действий, разделённых на 4 типа: **действия поля**, **особые действия**, **действия экипажа** и **действия целей**. Также в правом верхнем углу многих действий указаны символы модификаторов, изменяющие правила выполнения этих действий.

Символы модификаторов



Показывает, сколько раз на текущем ходу можно выполнить это действие.



Отмечает суммарную скидку на выполнение этого действия.



Ни на каком этапе выполнения этого действия вам не нужно платить монеты.



Выполните ещё раз уже выполненное указанное действие.



Этот эффект действует до конца игры.



Это действие становится доступно в конце игры, во время финального подсчёта очков.



Немедленно выполните это действие или получите бонус.



Получите указанную награду, связанную с одним из островов с исследователем вашего цвета.

Действия поля

Эти действия встречаются на игровом поле: в ячейках для размещения работников, а также на сухопутных и морском маршрутах.

Получение победных очков

Это действие также встречается на жетонах особых действий и картах экипажа.



Активный игрок получает указанное количество победных очков, продвигая свой маркер по шкале победных очков. Если у него теперь больше 50 очков, он должен положить оставшийся маркер своего цвета (он лежит возле его личного планшета со времени подготовки к игре) в ячейку «50» в правом верхнем углу поля. Впоследствии игрок будет сдвигать этот маркер вправо при каждом пересечении нулевого деления на шкале победных очков. Игрок возвращает маркер очков на нулевое деление (красную книгу) и продолжает отмечать им получаемые очки.



Получение монет



Это действие также встречается на жетонах особых действий и картах экипажа.

Активный игрок получает указанную сумму монет из запаса.

Разблокирование ячейки линзой



Активный игрок может положить 1 личный жетон линзы в какую-либо заблокированную ячейку на любом основном или особом дневнике. В каждой заблокированной ячейке указан штраф, который необходимо заплатить, чтобы накрыть её личным жетоном линзы.

Заметьте, что это действие обычно выполняется после размещения работника на малом дневнике. Следовательно, вам придётся заплатить ещё и штраф размещения, если на этом дневнике окажется другой работник.

В качестве особого бонуса разблокирования ячейки активный игрок может немедленно выполнить все её действия, не размещая нового работника и игнорируя все её требования к сургучным печатям.

Теперь эта ячейка разблокирована до конца игры. Любой игрок вправе в свой ход поместить на её линзу работника, если это возможно. **Когда игрок помещает работника на личный жетон линзы соперника, этот соперник получает 1 монету из запаса. Игрок не получает монету, помещая работника на жетон линзы своего цвета.**



На каждой странице основных дневников, показанных на рисунке, игроки должны разблокировать ячейки действий по порядку — сверху вниз.



Жёлтый игрок тратит 4 монеты, чтобы разблокировать ячейку особого дневника.



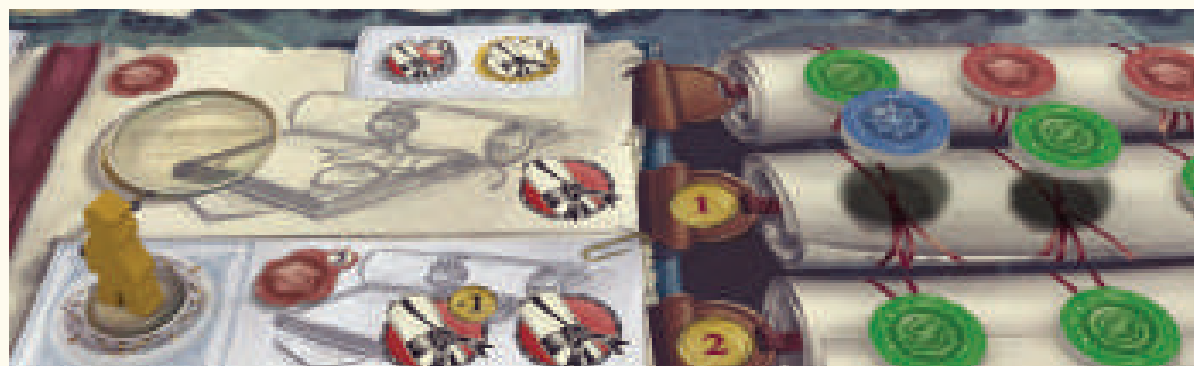
Ячейки действий особого дневника, изображённого на рисунке, можно разблокировать в любом порядке.

Академия



Активный игрок может взять 1 сургучную печать с любого свитка в академии. Если у этого свитка есть штраф 1, игрок обязан заплатить его, вернув указанные монеты в запас.

Игрок помещает взятую сургучную печать на личный планшет — в крайнюю левую пу-



стую ячейку в **любом** ряду работника. Если игрок накрывает ячейку со штрафом 1, он обязан заплатить его, вернув указанные монеты в запас.



Как только работник получает 4-ю или 6-ю сургучную печать, он начинает пользоваться бонусом серебряного 0 или золотого 0 знака отличия соответственно. Знаки отличия дают дополнительные возможности и скидки при выполнении действий этим работником. См. подробнее на с. 19.

Мореплавание



Активный игрок может переместить свой корабль вдоль морского маршрута на количество ячеек, не превышающее указанного цифрой в правом верхнем углу символа действия. **В одной ячейке может находиться сколько угодно кораблей, включая «Бигля».**

Если корабль игрока пересекает серебряную ленту на морском маршруте, этот игрок должен поместить исследователя на новый остров. На каждом острове есть начальная ячейка с символом исследователя — таким же, как на серебряных лентах на морском маршруте.

Активный игрок помещает своего незадействованного исследователя (находящегося ря-

Если в ячейке, где остановился корабль, есть символ действия, активный игрок теперь мо-

Синий игрок выполняет действие мореплавания. Его корабль пересекает серебряную ленту на морском маршруте, поэтому он размещает исследователя в начальной ячейке соответствующего острова.



Исследование



В каждой ячейке сухопутного маршрута может находиться только 1 исследователь, за исключением начальной и последней ячеек — там их может быть сколько угодно.

Переместив исследователя, игрок немедленно выполняет действие ячейки, где тот остановился. **Игрок, исследователь которого первым достигает последней ячейки сухопутного маршрута, получает 3 дополнительных победных очка** .

Жёлтый игрок выполняет действие исследования, позволяющее переместиться не более чем на 2 ячейки. Жёлтый исследователь пропустит ячейку с зелёным исследователем и остановится в ячейке 1 или 2, в зависимости от того, какое действие захочет выполнить игрок.



Изучение образца



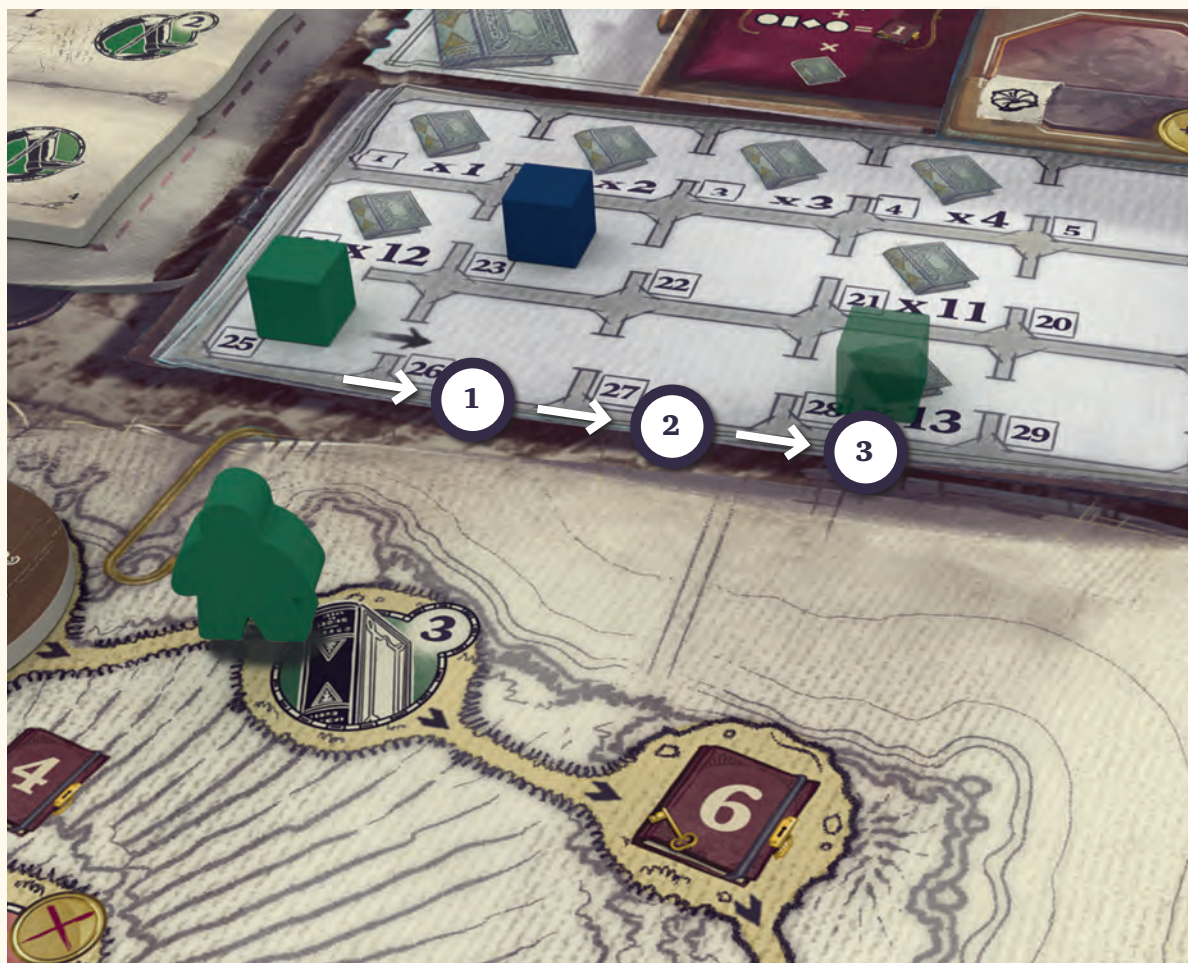
Эти действия встречаются на жетонах образцов, лежащих на сухопутных и морском маршрутах. Активный игрок может положить фишку изучения на соответствующий символ образца на личном планшете.



Продвижение по шкале теории эволюции



Активный игрок перемещает свой маркер на шкале теории эволюции на столько делений вперёд, сколько указано цифрой на символе действия. На некоторых делениях шкалы изображены множители книг, они учитываются только в финальном подсчёте очков. Получение победных очков за шкалу теории эволюции подробно описано на с. 25.



В каждом из этих примеров Зелёный игрок получает образец, поместив фишку изучения в соответствующую ячейку на личном планшете. В верхнем примере он получает зелёную рептилию, а в нижнем — зелёную птицу.

Установка лагеря



Это действие можно выполнить, только если рядом с активированным символом действия есть лагерь с пустой ячейкой для палатки. Активный игрок берёт самую верхнюю палатку с личного планшета и помещает её в пустую ячейку лагеря. Если в ячейке изображён штраф, игрок должен заплатить указанные монеты, чтобы поместить в неё палатку.



Активный игрок может выполнить любые действия, указанные символами в лагере, куда он только что поместил палатку.



Выполнив действие установки лагеря, игрок может выполнить действия, указанные символами рядом с ячейкой, откуда он взял палатку (на личном планшете). Заметьте, что некоторые действия палаток на личном планшете разделены косой чертой — игрок может выполнить лишь одно из этих двух действий.

Корреспонденция



Игрок может переместить марки с личного планшета на один из конвертов на поле. На символе действия указано количество марок, которое можно переместить. Игрок вправе брать марки из любых стопок на личном планшете, но поместить их можно только на какой-то 1 конверт.



Если игрок убрал из 1 или нескольких стопок на личном планшете последнюю марку, то после выполнения действия корреспонденции он может выполнить любые действия, изображённые рядом с этими опустевшими стопками.



В фазе наград каждый конверт даёт дополнительные действия 2 игрокам с наибольшим количеством марок на этом конверте. См. подробнее на с. 23.



В фазе наград некоторые марки с конвертов сбрасываются в область использованных марок (слева от конвертов). Если при выполнении действия корреспонденции активному игроку не хватает марок в стопках на личном планшете, он может взять недостающие марки своего цвета из области использованных марок, чтобы выполнить это действие.



Отправка образца



Активный игрок может отправить 1 образец в музей, если там ещё нет жетона музея, соответствующего этому образцу. Игрок может отправить образец, только если на символе этого образца на его личном планшете лежит фишка изучения. Он берёт соответствующий жетон музея, лежащий рядом с полем со времени подготовки к игре, и кладёт его в предназначенную для него ячейку в области музея.



Если это первый размещённый в ряду жетон музея (не считая жетоны, выложенные при подготовке к игре), активный игрок забирает лежащую в этом ряду монету.



Если это последний размещённый в ряду жетон музея, активный игрок может продвинуть свой маркер на 1 деление по шкале теории эволюции.



Теперь активный игрок получает монеты и продвижения маркера эволюции в зависимости от местоположения нового жетона в музее. Он учитывает все ячейки в ряду и столбце, в которые поместил жетон музея: за каждую пустую ячейку игрок получает 1 монету, а за каждую ячейку, где уже лежал жетон музея, продвигает свой маркер на 1 деление по шкале теории эволюции. На этом этапе только что выложенный жетон не приносит своё бонусное действие.

Заметьте, что игрок может выполнить до 2 действий отправки образца. Первый образец отправляется бесплатно, а второй — со штрафом в 3 монеты. Игрок может использовать монеты, полученные за отправку первого образца, для оплаты отправки второго.



Пример. Игрок отправляет в музей зелёную рептилию, за что получает 4 монеты и продвигается на 2 деления по шкале теории эволюции.



Изучение музейного образца



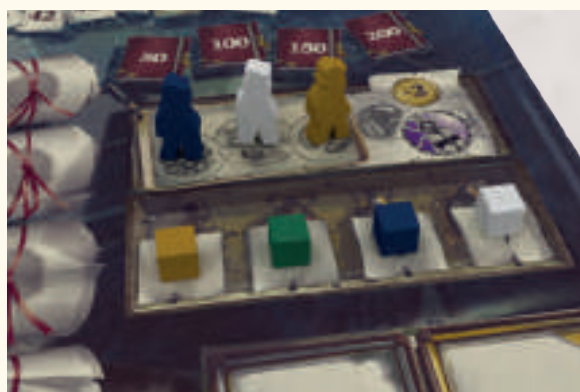
Активный игрок выбирает 1 жетон музея, уже находящийся в области музея на поле, и может положить фишку изучения на соответствующий символ образца на личном планшете.

Заметьте, что игрок может выполнить до 2 действий изучения музейного образца. Первый образец изучается бесплатно, а второй — со штрафом в 3 монеты.

Изменение очерёдности хода



Активный игрок размещает своего работника в крайней левой пустой ячейке на прямоугольной лупе над шкалой очерёдности хода и берёт 2 монеты из запаса (или 3 монеты при игре вдвоём). От очерёдности работников на этой лупе зависит порядок хода в следующем раунде. См. «Фаза порядка хода» на с. 22.



Получение цели

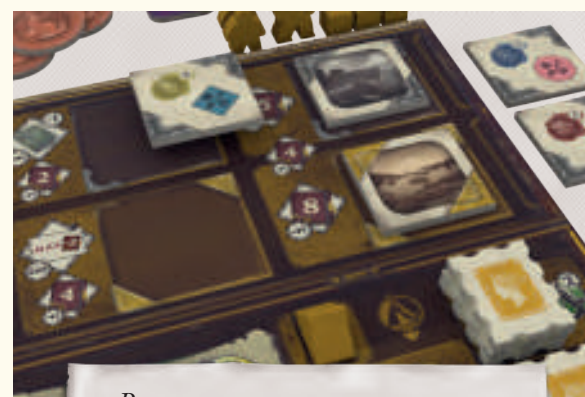


Активный игрок может взять 1 доступный жетон цели из области целей поля и положить его лицом вверх в свой резерв рядом с личным планшетом, справа от рядов ячеек для целей.

В резерве игрока может находиться не более 2 жетонов целей. Они могут быть одного цвета (оба серебряные или оба золотые). Если в резерве игрока уже есть 2 жетона цели, он должен поместить только что взятый жетон лицом вверх в любую пустую ячейку для цели в ряду соответствующего цвета (серебряного или золотого). Если в этой ячейке указан штраф, игрок должен заплатить его, чтобы выложить жетон. Достижение целей и их награды подробно описаны на с. 20.



В резерве справа от личного планшета можно хранить 2 жетона целей любых цветов.



Резерв игрока полон, поэтому он должен поместить новый полученный жетон цели в любую пустую ячейку серебряного ряда лицом вверх.

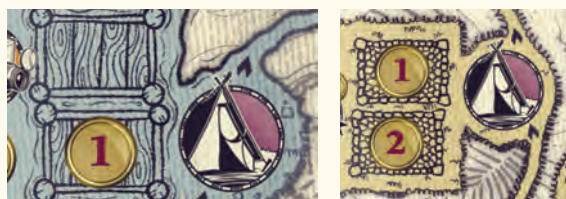
Особые действия и действия экипажа

На жетонах особых действий и картах экипажа изображено множество символов действий. Большинство из них повторяет символы действий поля, уже описанные выше. Здесь мы рассмотрим новые действия, встречающиеся на жетонах особых действий и картах экипажа.

Установка любого лагеря



Активный игрок может поместить палатку в **любую** пустую ячейку для палатки в любом лагере, заплатив возможный штраф. Неважно, где расположены исследователи и корабль игрока. Как обычно, он может выполнить любые действия, указанные в лагере и рядом с ячейкой на личном планшете, откуда он забрал палатку.



Повторная отправка



Активный игрок выполняет действие отправки образца для образца, который уже отправлен в музей. На соответствующем образце на личном планшете игрока должна лежать фишка изучения. Игрок выполняет это действие так, как если бы выкладывал соответствующий жетон музея впервые, в том числе он получает бонус за последний появившийся в ряду жетон. Если выбранный жетон музея был первым появившимся жетоном в своём ряду, игрок не получает бонусную монету за его повторную отправку.

Автоматическое достижение цели



Активный игрок может немедленно достичь 1 любой своей цели. Ему не нужно выполнять её требования, и он может положить её лицом вниз в любую пустую ячейку для цели на личном планшете, заплатив возможный штраф этой ячейки. Затем в качестве награды игрок может выполнить соответствующее действие цели. Все такие награды подробно описаны на с. 21.

Получение особой сургучной печати



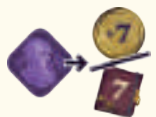
Активный игрок берёт 1 особую сургучную печать (фиолетовую) из запаса и кладёт её в крайнюю левую пустую ячейку для сургучной печати в любом ряду работника на личном планшете, не оплачивая возможный штраф. Особая сургучная печать считается печатью любого цвета для требований к сургучным печатям при размещении работников.

Получение временного знания



Активный игрок берёт 1 жетон временного знания из запаса. При размещении работника такие жетоны можно возвращать в запас, чтобы считать их печатями любых цветов и тем самым выполнять требования к сургучным печатям.

Обмен временного знания



Активный игрок может вернуть 1 жетон временного знания в запас, чтобы получить 7 монет или 7 победных очков.

Размещение исследователя



Активный игрок может поместить 1 своего незадействованного исследователя в начальную ячейку любого острова, на котором ещё нет его исследователя.

Выполнение заблокированного действия



Активный игрок может выполнить все действия заблокированной ячейки (на которой нет жетона линзы). Она не становится разблокированной, игрок не помещает в неё работника и не обязан выполнять её требования к сургучным печатям.

Изучение любого образца



Активный игрок может положить фишку изучения в любую пустую ячейку образца на личном планшете.

Плавание к «Биглю»



Активный игрок может переместить свой корабль в ячейку с фишкой «Бигля» на морском маршруте.

Распределение корреспонденции



Активный игрок может выложить до 4 марок на любое количество конвертов на поле, распределяя эти марки по своему усмотрению.

Копирование карты экипажа



Активный игрок немедленно получает и выполняет все действия экипажа любой неразыгранной карты экипажа, лежащей перед любым участником, включая владельца карты экипажа с этим свойством.

Знаки отличия

Как только работник получает 4-ю или 6-ю сургучную печать, ему становится доступен бонус серебряного или золотого знака отличия соответственно. Эти бонусы изображены вверху страниц дневников, и они применяются к этим страницам.



Поместив работника с серебряным знаком отличия на страницу дневника, активный игрок получает её бонус серебряного знака отличия.



Дополнительное исследование.

Выполняя это действие исследования, можете переместиться ещё на 1 ячейку.



Дополнительное мореплавание.

Выполняя это действие мореплавания, можете переместиться ещё на 1 ячейку.



Дополнительная марка.

Выполняя это действие корреспонденции, можете выложить ещё 1 марку.



Дополнительная сургучная печать.

Выполняя это действие академии, можете взять ещё 1 сургучную печать. Заплатите возможные штрафы свитка и личного планшета.



Получение монет.

Получите 2 монеты из запаса.

Поместив работника с золотым знаком отличия на страницу дневника, активный игрок получает её бонусы и серебряного, и золотого знаков отличия.



Дополнительная остановка.

Выполняя это действие исследования или мореплавания, активный игрок может остановиться в любой ячейке на своём пути, чтобы выполнить её действие. Затем он, как обычно, выполняет действие конечной ячейки перемещения.



Скидка на сургучные печати.

Активный игрок платит на 1 монету меньше в каждом действии академии. Эту скидку можно применить к штрафу свитка на игровом поле или к штрафу размещения печати на личном планшете.



Синий игрок выполняет действие исследования работником с серебряным и золотым знаками отличия. Благодаря золотому знаку отличия синий исследователь может сделать 2 остановки. Сначала он изучает образец (2), а затем завершает перемещение в ячейке (4), где получает 4 победных очка.



Получение победных очков.

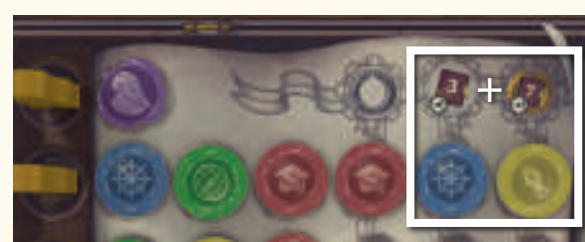
Активный игрок немедленно получает 3 победных очка.

В конце игры каждый работник с 5 и 6 сургучными печатями приносит своему владельцу победные очки, как указано над 5-м и 6-м столбцами рядов работников. Работник с 5 сургучными печатями приносит 3 победных очка, а работник с 6 печатями — ещё 7, всего 10 победных очков. Подсчёт очков в конце игры подробно описан на с. 25.



Распределение марок.

Выполняя это действие корреспонденции, активный игрок может класть марки на несколько конвертов вместо одного.



Пример. Используя жёлтого работника с серебряным и золотым знаками отличия, игрок выкладывает 2 марки за основное действие и 1 дополнительную марку за серебряный знак отличия. Золотой знак отличия позволяет ему как угодно распределить эти марки между конвертами.

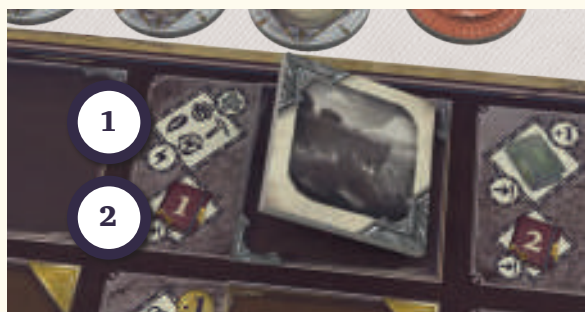
Достижение целей и розыгрыш карт экипажа

На всех жетонах целей и картах экипажа указаны определённые требования. В любой момент своего хода в фазе действий и в фазе наград игрок может выполнить требования своих жетонов целей и карт экипажа.

Жетоны целей

На каждом жетоне цели указаны определённые требования, которые игрок обязан выполнить, чтобы достичь этой цели. **Заметьте, что для достижения цели игроку не нужно ничего тратить, он просто должен соответствовать всем требованиям.**

Достигнув цели, игрок либо переворачивает её жетон в ячейке лицом вниз, либо перемещает его из своего резерва (из области рядом с личным планшетом) лицом вниз в пустую ячейку для цели того же цвета — серебряного или золотого. Если игрок перемещает жетон цели из резерва в ячейку со штрафом, он также обязан заплатить его, чтобы достичь этой цели.



Затем игрок получает награду ячейки с жетоном только что достигнутой цели (1). Заметьте, что все награды на личном планшете, приносящие победные очки (2), игрок получает только в конце партии.

Если игрок достиг обеих целей крайних правых серебряной и золотой ячеек, он получает 4 дополнительных победных очка во время финального подсчёта очков. Все действия целей подробно описаны на с. 21.

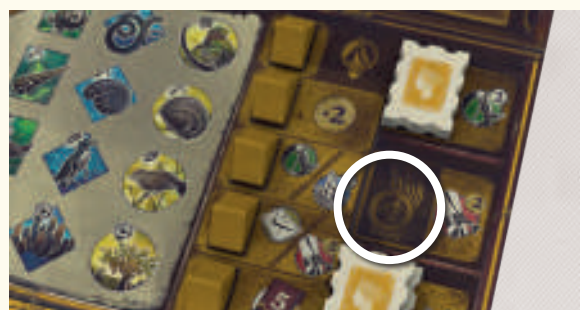


Требования целей

Все символы без цифры, изображённые в качестве требований цели, означают 1 требование такого типа.



На личном планшете игрока должно быть хотя бы указанное количество пустых стопок марок.



На личном планшете игрока должно находиться хотя бы указанное количество фишек изучения на образцах с соответствующим символом.



На личном планшете игрока должно находиться хотя бы указанное количество фишек изучения на образцах с соответствующим цветом/формой.



Маркер игрока на шкале теории эволюции должен находиться на указанном делении или дальше. Заметьте, что учитываются пронумерованные деления шкалы, а не множители книг.



Игрок должен разместить хотя бы указанное количество палаток в лагерях.



Игрок должен разместить хотя бы указанное количество личных жетонов линз на поле.



Корабль игрока должен находиться в ячейке с фишкой «Бигля» или дальше неё на морском маршруте.





На личном планшете игрока должно находиться хотя бы указанное количество обычных сургучных печатей соответствующих цветов. Они могут лежать в разных рядах. Для выполнения этих требований к сургучным печатям нельзя использовать особые сургучные печати (фиолетовые) и жетоны временных знаний.

Действия целей



Игрок выбирает ранее размещённую палатку своего цвета и выполняет действия её лагеря, как если бы только что поместил в него палатку. Не платите штрафы за эту повторную активацию.



Игрок больше не платит штрафы за взятие сургучных печатей со свитков в академии. Однако он по-прежнему обязан платить штрафы размещения сургучных печатей на личном планшете.



Игрок кладёт фишку изучения на символ образца на личном планшете, соответствующий любому жетону образца на каком-либо острове с исследователем этого игрока.



Перед получением победных очков за шкалу теории эволюции (во время финального подсчёта очков) игрок прибавляет 1 к множителю книг, полученному им на этой шкале.



Игрок получает 5 победных очков во время финального подсчёта очков.



Игрок получает 4 победных очка во время финального подсчёта очков, если достиг целей выше и ниже этого символа.



Игрок получает 8 победных очков во время финального подсчёта очков.



Игрок немедленно берёт особую сургучную печать (фиолетовую) из запаса и кладёт её в крайнюю левую пустую ячейку для сургучной печати в одном из рядов работников на личном планшете, игнорируя возможный штраф размещения сургучной печати.



Игрок может разблокировать своего 5-го работника, находящегося рядом с личным планшето, переместив его в эту ячейку. Если игрок достиг этой цели в фазе действий, он размещает нового работника уже в текущем раунде. Нового работника можно использовать до конца игры. Рядом с ним нельзя помещать сургучные печати, но игрок по-прежнему вправе тратить жетоны временных знаний для выполнения требований к сургучным печатям.



До конца игры штраф размещения работников в занятых частях дневников уменьшен на 1 монету.



При подсчёте победных очков за цель «Бигля» каждый штраф отставания корабля игрока от «Бигля» сокращается до максимум -2 (то есть теперь каждый штраф будет вычитать лишь 1 или 2 очка). Подсчёт победных очков за цель «Бигля» подробно описан на с. 23—24.

Карты экипажа

На картах экипажа есть 4 важные области:

1. Обычная сургучная печать, которая кладётся рядом с одним из работников при подготовке к игре.
2. Минимальное необходимое количество сургучных печатей, которые должны быть у работника для розыгрыша этой карты экипажа.
3. Действие разыгранной карты экипажа.
4. Номер карты экипажа, используемый для справки и при подготовке к игре.



В центре каждой карты экипажа изображены сургучные печати. Чтобы разыграть карту экипажа, необходим работник, в ряду которого есть как минимум указанные сургучные печати (их порядок может не совпадать с изображённым). Каждого работника можно использовать для розыгрыша лишь 1 карты экипажа. Заметьте, что для розыгрыша карты экипажа можно считать особые сургучные печати (фиолетовые) печатями любых цветов, но **нельзя тратить жетоны временных знаний**.

Карты экипажа можно разыгрывать в фазе действий и в фазе наград. Разыграв карту эки-



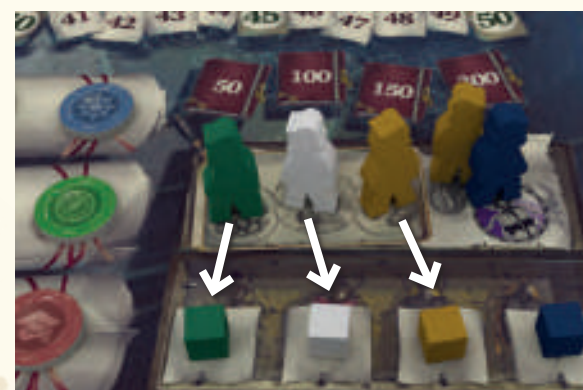
пажа, участник выполняет действия, указанные в её нижней части, и переворачивает её, чтобы показать, что она уже разыграна. Действия карт экипажа подробно описаны на с. 18.

Перевернув карту экипажа, участник кладёт её слева от личного планшета так, чтобы стрелка на карте указывала на работника, использованного для её розыгрыша. Этого работника больше нельзя использовать для розыгрыша карты экипажа.



Фаза порядка хода

Если в ячейках над шкалой очередности хода есть хотя бы 1 работник, то эта шкала обновляется. Игрок с работником в крайней левой ячейке перемещает свой маркер хода на деление «1» шкалы очередности хода. Если в ячейках над шкалой очередности хода более 1 работника, их владельцы перемещают свои маркеры в соответствии с порядком этих работников. Игроки перемещают маркеры относительно друг друга, только если размещали здесь работников. Если здесь нет работников, очередность хода не меняется.



Фаза наград

Игроки получают награды за большинство корреспонденции и цель «Бигля». Все награды присуждаются в текущей очередности хода.

Большинство корреспонденции

Начиная с верхнего конверта на поле и далее сверху вниз, игроки получают награды за первое и второе места по наибольшему количеству марок на каждом из трёх конвертов.

В качестве награды за наибольшее количество марок на конверте игрок может немедленно выполнить все действия, указанные в секции «1» соответствующего жетона корреспонденции. При ничьей все претенденты могут выполнить указанные действия в текущей очередности хода.

В качестве награды за второе место по наибольшему количеству марок на конверте игрок может немедленно выполнить все действия, указанные в секции «2» соответствующего жетона корреспонденции. При ничьей все претенденты могут выполнить указанные действия в текущей очередности хода. Заметьте, что при ничьей за первое место награда за второе место всё равно присуждается.

Затем все игроки, выполнявшие действия в качестве награды, убирают с соответствующих конвертов половину своих марок (с округлением в большую сторону) в область использованных марок на поле.



У Синего и Жёлтого игроков одинаковое наибольшее количество марок на первом конверте. Они оба получают первую награду — по 1 жетону временного знания и 2 монеты. Зелёный игрок занимает второе место и получает вторую награду — 2 монеты. Затем все игроки сбрасывают половину своих марок (с округлением в большую сторону): Синий и Жёлтый игроки по 2 марки, а Зелёный 1 марку.



Очки за цель «Бигля»

Теперь игроки подсчитывают победные очки за жетон цели «Бигля», который лежит внизу поля напротив фишки «Бигля». На жетоне цели указано требование и количество победных очков, которое игрок получает за каждое своё выполнение этого требования. Сумма получаемых игроком очков уменьшается за отставание его корабля от «Бигля».

Требования целей



Игрок получает 4 победных очка за каждую указанную обычную сургучную печать на личном планшете. Особые сургучные печати (фиолетовые) не учитываются.



Игрок получает 6 победных очков за каждую фишку изучения на указанном типе образцов на личном планшете.



Игрок получает 5 победных очков за каждый личный жетон линзы своего цвета на поле.

Игрок получает 8 победных очков за каждую пустую стопку марок на личном планшете.

Игрок получает 4 победных очка за каждую палатку своего цвета на поле.

Игрок получает 3 победных очка за каждую свою достигнутую цель.

Из количества победных очков, которое должен получить игрок, вычитаются его возможные штрафы за отставание от «Бигля», как описано на следующей странице.



Штрафы за отставание

Если корабль игрока находится позади фишки «Бигля» на морском маршруте, сумма победных очков этого игрока за цель «Бигля» уменьшается на сумму штрафных очков, указанных на символах  между кораблем игрока и «Биглем». Итоговое количество получаемых победных очков никогда не может стать ниже нуля даже с учётом штрафов.

После того как все игроки получили победные очки за жетон цели «Бигля», этот жетон переворачивается лицом вниз. См. для справки пример справа.



У Зелёного игрока есть 3 красные сургучные печати, и он должен был бы получить 12 победных очков, однако его корабль отделяют от «Бигля» 2 штрафных рубежа, вычитающие в общей сложности 7 очков. Таким образом, Зелёный игрок получает 5 победных очков.

3. Уберите с игрового поля все оставшиеся открытые жетоны целей. Возьмите по 2 новых серебряных и золотых жетона и положите их лицом вверх в ячейки их цвета.

Фаза обновления

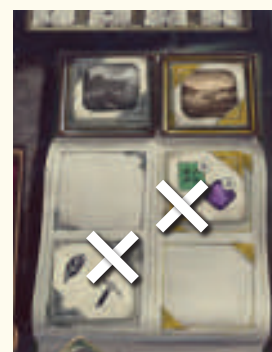
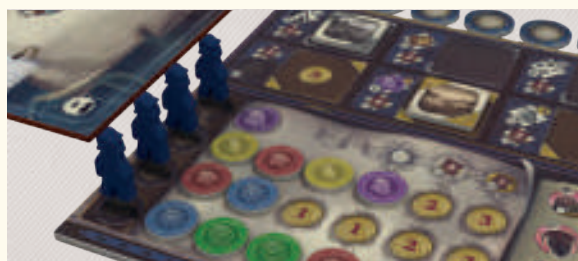
Если сейчас пятый раунд игры, пропустите эту фазу и перейдите к финальному подсчёту очков. В противном случае пройдите описанные ниже этапы.



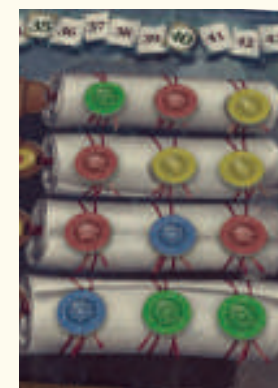
1. Переместите фишку «Бигля» в следующую ячейку «Бигля» на морском маршруте.



2. Все игроки возвращают своих работников на личные планшеты.



4. Уберите все сургучные печати с самого верхнего свитка на игровом поле. Сдвигайте оставшиеся печати вверх в самые верхние доступные ячейки, пока ни над одним жетоном сургучной печати не останется пустой ячейки. Затем заполните все пустые ячейки на свитках новыми сургучными печатями из запаса.



Финальный подсчёт очков

По завершении пятого раунда игроки переходят к финальному подсчёту очков. Они получают победные очки за личные планшеты (очки, начисляемые в конце игры ) , а также очки за шкалу теории эволюции, оставшиеся монеты и жетоны временных знаний.

Очки за личный планшет

Каждая достигнутая цель приносит победные очки. Если игрок достиг крайней правой серебряной и крайней правой золотой цели на личном планшете, он также получает 4 победных очка, указанные между двумя этими ячейками.

Каждый работник с 5 сургучными печатями приносит 3 победных очка. Каждый работник с 6 сургучными печатями приносит ещё 7 победных очков (итого 10 победных очков за печати этого работника).

Если игрок разместил все 5 палаток в лагерях, он получает 5 победных очков.

Очки за шкалу теории эволюции



Перед тем как приступить к этому подсчёту, определите единый музейный коэффициент. Он равен 2 + количество рядов в области музея со всеми 4 жетонами музея.

Теперь каждый игрок умножает единый музейный коэффициент на последний множитель книг, достигнутый им на шкале теории эволюции, и получает соответствующее количество победных очков.



Если игрок достиг этой цели, то при подсчёте победных очков за шкалу теории эволюции он прибавляет 1 к своему множителю книг, полученному на этой шкале.



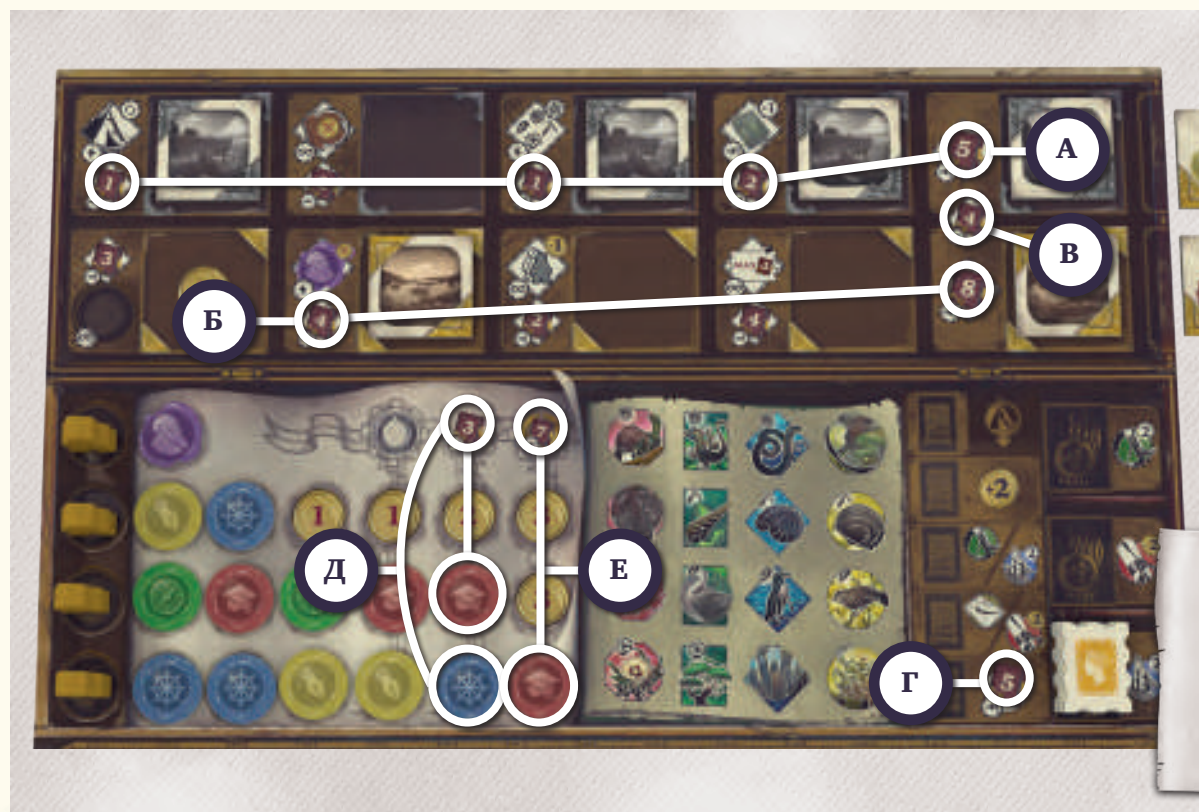
Синий игрок получает 36 победных очков — он умножает 4 победных очка (2 + 1 дополнительное очко за каждый заполненный ряд) на 9 (его множитель книг на шкале теории эволюции).

Монеты и временные знания

Игрок получает 1 победное очко за каждые 5 оставшихся у него монет.

Игрок получает 1 победное очко за каждый оставшийся у него жетон временного знания.

Игрок, набравший больше всего победных очков, побеждает в партии. При ничьей победителем становится претендент, продвинувшийся дальше всех по шкале теории эволюции. Если ничья сохраняется, выигрывает претендент, у которого осталось больше монет. Если по-прежнему ничья, побеждают все претенденты.



- А. 1 + 1 + 2 + 5 очков за серебряные цели.*
- Б. 4 + 8 очков за золотые цели.*
- В. 4 очка за достижение обеих целей в последнем столбце.*
- Г. 5 очков за размещение последней палатки.*
- Д. 3 + 3 очка за работников с 5 сургучными печатями.*
- Е. 7 очков за работника с 6 сургучными печатями.*

Правила одиночной игры

В «Путешествие Дарвина» можно играть в одиночку, соревнуясь с виртуальным соперником по имени Альфред.

Подготовка к игре

Выбор уровня сложности

На обратной стороне каждого личного планшета изображён планшет Альфреда со своим уровнем сложности.



Белый — лёгкий уровень.



Синий — средний уровень.



Жёлтый — продвинутый уровень.



Зелёный — трудный уровень.

- А.** Выберите уровень сложности Альфреда и положите рядом с собой соответствующий планшет.
- Б.** Переверните оставшиеся планшеты стороной для обычных игроков вверх и выберите один из них для себя.
- В.** Возьмите все компоненты вашего цвета и компоненты цвета Альфреда. Положите их рядом с соответствующими планшетами.

Подготовка игрового поля

Подготовьте поле для игры вдвоём по обычным правилам со следующими изменениями:

- А.** На этапе 2 обычной подготовки к игре перемешайте и откройте лишь 4 жетона особых действий вместо 6. Оставьте пустым нижний ряд особого дневника.
- Б.** На этапе 9 обычной подготовки к игре, перемешав 2 стопки жетонов целей, выложите на поле только 1 серебряный и 1 золотой жетоны лицом вверх.
- В.** Пропустите этап 14 обычной подготовки к игре. Вместо него положите над шкалой очередности хода жетон действия очередности хода. Поместите маркер Альфреда на первое деление шкалы очередности хода, а свой — на второе.

Подготовка игроков

Проведите личную подготовку к игре по обычным правилам.

Получение карт экипажа

- А.** Перемешайте колоду экипажа, возьмите из неё 5 карт и выложите их лицом вверх.
- Б.** Выберите себе 3 из них, а 2 другие уберите в коробку.
- В.** Возьмите из запаса обычные сургучные печати, указанные в правом верхнем углу выбранных карт экипажа, и положите их в крайние левые пустые ячейки для печатей рядом с работниками так, чтобы у каждого работника была 1 сургучная печать.

Получение личных начальных целей

Выберите начальные жетоны целей по обычным правилам для игры вдвоём, но с одним изменением. На этапе 4 выберите одну из доступных пар жетонов, положите её справа от личного планшета (напротив рядов целей) и уберите другую пару из игры.

Подготовка Альфреда

Проведите личную подготовку по обычным правилам со следующими изменениями:

- 1.** На этапе 1 убедитесь, что личный планшет Альфреда лежит его стороной вверх. Расположите этот планшет над своим.
- 2.** Возьмите 2 карты бонусов Альфреда цвета планшета Альфреда. Случайным образом положите их над 2 отмеченными делениями шкалы бонусов Альфреда сверху его планшета.
- 3.** На этапе 2 поместите 4 работников Альфреда в ячейки А, В, С и D его планшета. Поместите его 5-го работника на крайнее левое деление шкалы бонусов сверху планшета Альфреда.
- 4.** Пропустите этап 5 и положите 1 монету на отмеченное деление  шкалы монет внизу планшета Альфреда.
- 5.** Пропустите этап 6. Вместо него перемешайте колоду из 8 карт действий Альфреда и положите её лицом вниз под вашим личным планшетом.



Процесс игры

Очередность хода

Партия проходит по правилам игры вдвоём, а значит, штраф размещения составляет 3 монеты.

В каждом раунде Альфред всегда ходит первым. Альфред и вы ходите по очереди, пока не разместите всех своих доступных работников.

Над шкалой очередности хода на игровом поле лежит жетон действия очередности хода. Когда вы помещаете туда работника, вы получаете 3 монеты вместо 2. При игре в одиночку у этого действия нет никаких других эффектов, так как Альфред всегда размещает работника первым в каждом раунде.

Процесс игры для Альфреда

Шкалы на планшете Альфреда

На планшете Альфреда расположены 2 шкалы — бонусов (вверху) и монет (внизу).

Шкала бонусов

Всякий раз при активации действия работник на шкале бонусов Альфреда перемещается вправо на указанное на символе число делений. Альфред получает изображённые победные очки каждый раз, когда работник на шкале бонусов останавливается на крайнем правом делении этой шкалы или пересекает его. Шкала бонусов считается круговой: когда работник проходит крайнее правое деление, он попадает на крайнее левое деление.

Когда работник на шкале бонусов останавливается на 5-м или 10-м делении этой шкалы либо пересекает их, Альфред выполняет действие с карты бонусов, лежащей над этим делением, в соответствии с номером текущего раунда. Если работник достигает 5-го и 10-го

деления шкалы бонусов за одно перемещение, Альфред выполняет действия с обеих карт бонусов в порядке движения работника.



Шкала монет



Количество монет Альфреда отмечается на его шкале монет. Когда он тратит монеты, перемещайте монету на шкале влево на 1 деление за каждую потраченную монету. Когда он получает монеты, перемещайте монету на шкале вправо на 1 деление за каждую полученную монету. У Альфреда не может быть больше 12 монет. За каждую лишнюю монету, которую он должен был бы получить, Альфред продвигает своего работника на 1 деление по шкале бонусов. Если Альфред тратит последнюю монету, отложите в сторону монету с его шкалы, чтобы показать, что у него 0 монет.

Ход Альфреда

Одиночная партия с Альфредом похожа на обычную игру вдвоём. В каждый свой ход Альфред помещает 1 работника в ячейку на игровом поле или в ячейку отдыха на своём планшете.

Этап 1. Возьмите карту действий Альфреда

Перед тем как взять карту, если на 2 картах действий Альфреда изображён символ дей-

ствия отправки образца, перемешайте все карты действий Альфреда, где бы они ни были, и соберите из них новую колоду.



Возьмите верхнюю карту действий Альфреда из колоды и положите её лицом вверх снизу от вашего личного планшета. Все карты из колоды действий Альфреда выкладываются рядом друг с другом.

Этап 2. Выполните одно действие

На каждой карте действий Альфреда изображено 2 или 3 варианта действий. Альфред выполняет только одно действие в ход и всегда пытается сначала применить самый верхний вариант. Если Альфред не может выполнить указанное действие, он пытается выполнить следующее действие. Самый нижний вариант на всех картах действий Альфреда — это действие отдыха. Его Альфред может выполнить всегда.

При успешном выполнении любого действия, за исключением отдыха, Альфред помещает 1 своего работника в ячейку действия на игровом поле. Альфред выполняет это действие по обычным правилам, если ниже не сказано иное.

Работники Альфреда никогда не получают знаки отличия и, таким образом, не применяют соответствующие бонусы страниц дневников.

Действие отдыха



Поместите самого нижнего доступного работника в любую пустую ячейку с гамаком в области отдыха на планшете Альфреда. Затем Альфред получает 7 монет и перемещает работника на 2 деления вправо по шкале бонусов.



Действие на основном дневнике



Действие на основном дневнике изображает убывающий список из 4 букв, соответствующих работникам Альфреда. Этот список определяет приоритетный порядок выбора работника для выполнения действия. У крайней левой буквы наивысший приоритет. Альфред постарается разместить доступного на его личном планшете работника с наивысшим приоритетом. Если он не может поместить самого приоритетного работника на какой-либо основной дневник, он выбирает следующего по приоритету работника. Если Альфред не может разместить никакого работника, он не может выполнить это действие и попытается применить следующий вариант с карты действий.

Напомним, что основные дневники — это части дневников вверху игрового поля. На них расположены действия исследования, мореплавания, корреспонденции и академии. У каждой ячейки действия основного дневника есть требования к сургучным печатям определённого цвета, которые должен выполнять выбранный работник Альфреда.

Альфред должен платить 3 монеты за размещение работника в занятой части дневника. Если он не может заплатить штраф, то не вправе и поместить работника в эту часть дневника.

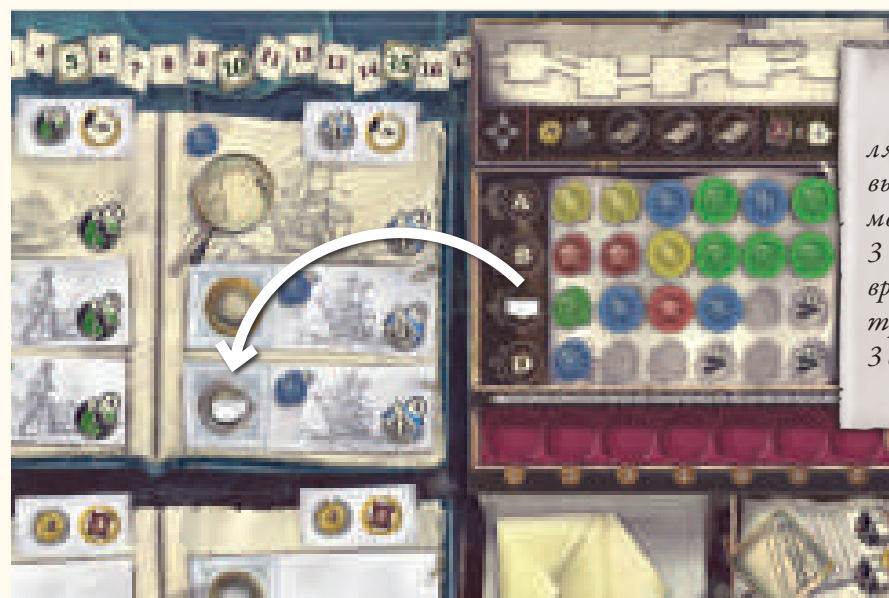
Самая выгодная ячейка

Альфред всегда пытается поместить работника в самую выгодную из возможных ячеек. Выгода определяется сургучными печатями Альфреда, разблокированными ячейками на игровом поле, уже размещёнными работниками и доступными монетами. Самая выгодная ячейка — самая нижняя разблокированная пустая ячейка (1 выгоднее 2, а 2 выгоднее 3), для которой у Альфреда есть хотя бы 1 сургучная печать, подходящая под требования к печатям.



Если у Альфреда недостаточно сургучных печатей для выполнения требований самой выгодной ячейки, он может потратить 3 монеты, чтобы получить временное знание.

Альфред, если ему хватает монет, должен приобрести столько временных знаний, сколько их необходимо для выполнения требований к сургучным печатям самой выгодной ячейки. Если у Альфреда недостаточно монет, чтобы выполнить требования ячейки с помощью временных знаний, он не тратит монеты и выбирает следующую по выгоде возможную ячейку.

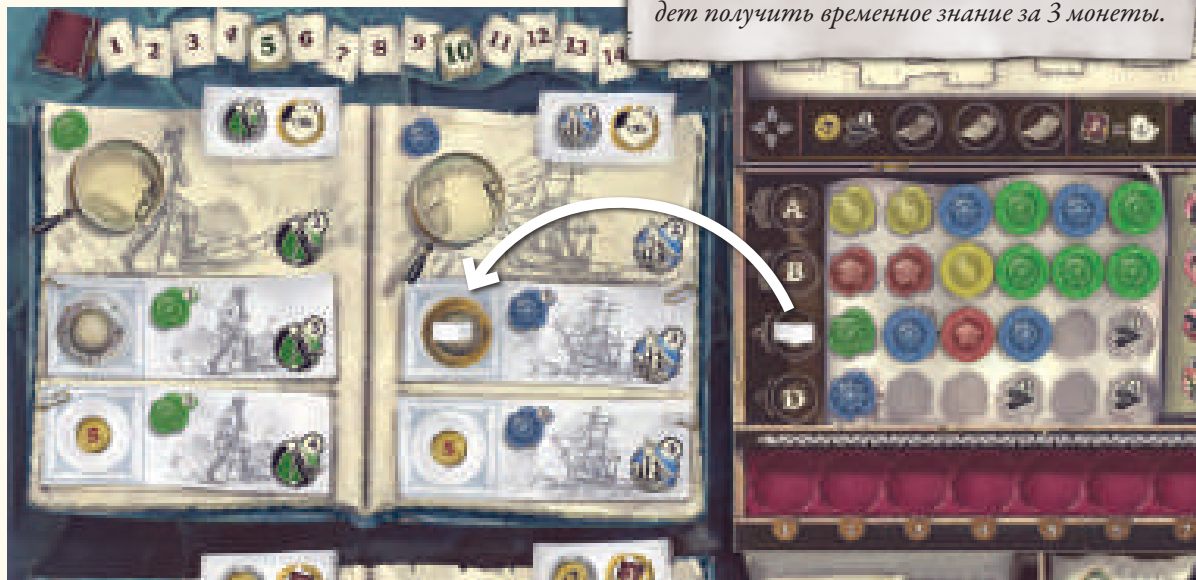


Пример. Альфред отправляет работника в самую выгодную из возможных ячеек мореплавания. Он тратит 3 монеты, чтобы получить временное знание и выполнить требования этой ячейки — 3 синие сургучные печати.

Приоритетная стоимость

При наличии нескольких доступных ячеек с одинаковой выгодой Альфред размещает работника в той из них, которая потребует меньше монет на временные знания.

Пример. Для Альфреда одинаково выгодны доступные ячейки исследования и мореплавания. В этом случае его работник бесплатно выполнит действие мореплавания, а не действие исследования, для которого нужно будет получить временное знание за 3 монеты.



Приоритетный цвет

При наличии нескольких доступных ячеек с одинаковой выгодой и требованиями/стоимостью Альфред размещает работника в той из них, которая соответствует крайней левой сургучной печати этого работника.

Пример. Самые нижние ячейки исследования и мореплавания заблокированы или заняты, средние ячейки исследования и мореплавания заняты, поэтому Альфред помещает работника в самую верхнюю ячейку. У обеих из них одинаковая стоимость/требования, но Альфред помещает работника в ячейку зелёного действия исследования, так как крайняя левая сургучная печать этого работника тоже зелёная.



Разместив работника, Альфред выполняет все указанные действия по обычным правилам, но с описанными ниже изменениями.

Получение цели

Активировав это действие, Альфред сбрасывает 1 жетон цели с игрового поля, если возможно. Если жетонов целей несколько, он сбрасывает золотой.



Затем Альфред перемещает работника вперёд по шкале бонусов. Он делает это всегда, даже если не сбросил ни одной цели.

Получение временного знания

Альфред никогда не берёт жетоны временных знаний из запаса. Вместо этого он получает 3 монеты за каждый жетон, который должен был бы взять.



Академия

В каждом ряду работника Альфреда нарисована скобка между соседними ячейками для сургучных печатей. Выполняя действие академии и получая новую печать, он помещает её в самый верхний ряд работника с хотя бы 1 пустой ячейкой для сургучной печати слева от скобки. Если слева ни от какой скобки нет пустых ячеек, Альфред помещает печать в самый верхний ряд работника с хотя бы 1 пустой ячейкой для сургучной печати справа от скобки.





Альфред всегда забирает сургучную печать с самого дешёвого свитка в академии (если только на карте не указано, что за это действие не нужно платить, см. ниже).

Альфред никогда не добавляет в ряд работника 4-ю сургучную печать одного и того же цвета. Если он не может приобрести печать другого цвета или в академии нет печатей другого цвета, то это действие выполнить нельзя и Альфред попытается применить следующий вариант с карты действий.

Если у Альфреда есть выбор из нескольких сургучных печатей:

1. Альфред берёт сургучную печать того же цвета, что и у крайней левой печати выбранного работника (если только у него уже нет 3 сургучных печатей этого цвета).
2. В противном случае Альфред берёт крайнюю левую сургучную печать. Если любая печать на самом дешёвом свитке стала бы 4-й сургучной печатью одного цвета для выбранного работника, Альфред берёт печать со следующего свитка по тем же правилам.

Альфред должен платить монеты, указанные на свитке, с которого он забирает сургучную печать.

Если Альфред кладёт новую сургучную печать на действие, он немедленно его выполняет.



Если на действии указано, что Альфреду не нужно тратить монеты, он попытается взять сургучную печать того же цвета, что и у крайней левой печати выбранного работника, с любого свитка в академии (если только у работника уже нет 3 сургучных печатей этого цвета). В противном случае Альфред возьмёт крайнюю левую верхнюю сургучную печать из академии.

Пример. Альфред берёт жёлтую сургучную печать из академии, так как она совпадает по цвету с крайней левой печатью в ряду выбранного работника и там ещё нет 3 жёлтых сургучных печатей.





Пример. Альфред берёт красную сургучную печать, так как в ряду работника А уже есть 3 жёлтые сургучные печати, а красная сургучная печать — крайняя левая на верхнем свитке в академии.



Пример. Поскольку верхний свиток академии пуст, Альфред берёт сургучную печать со следующего свитка. Так как все ячейки для сургучных печатей слева от скобок в 2 верхних рядах работников Альфреда уже заняты, он берёт зелёную сургучную печать, потому что она соответствует приоритетному цвету для работника С.

Корреспонденция

Альфред всегда берёт марки из самой верхней доступной стопки на личном планшете. Он выкладывает марки на один из конвертов на игровом поле, соблюдая следующий приоритет:

1. Самый верхний конверт с вашими марками, на котором у Альфреда после размещения марок окажется их больше, чем у вас.



Пример. Альфред выполняет действие корреспонденции и кладёт 3 марки на второй конверт, чтобы перехватить у вас лидерство по маркам.

2. В противном случае самый верхний конверт, на котором пока нет марок Альфреда.
3. Если на всех 3 конвертах лежат марки Альфреда, он кладёт новые на конверт с наименьшим количеством своих марок. Если таких конвертов несколько, он выбирает верхний из них.



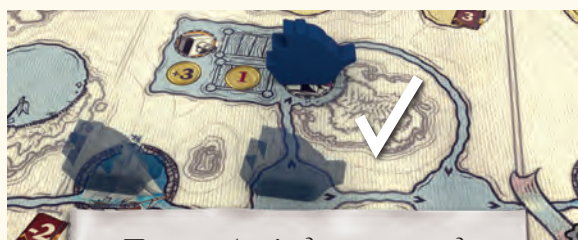
Пример. Альфред выполняет действие корреспонденции, выкладывая 2 марки. Поскольку у него уже большинство марок на втором конверте, он кладёт новые на самый верхний конверт, ведь там пока нет его марок.

Когда Альфред убирает последнюю марку из стопки, рядом с которой изображён символ, он тут же применяет его эффект. Это может принести Альфреду дополнительные действия или эффект, аналогичный бонусам целей. См. подробнее на с. 21.



Мореплавание

Альфред перемещает корабль на полное число ячеек, указанное на символе действия мореплавания. При наличии нескольких возможных путей он выбирает самый длинный. Это означает, что корабль Альфреда всегда перемещается самым длинным возможным путём по морскому маршруту.



Пример. Альфред выполняет действие мореплавания со значением 2. Он выбирает самый длинный путь, а затем выполняет действие установки лагеря.

Переместив корабль, Альфред выполняет в порядке движения корабля все действия в ячейках, через которые он переместился и где остановился. Если корабль Альфреда пересекает серебряную ленту, Альфред размещает 1 своего исследователя в начальной ячейке соответствующего острова по обычным правилам.

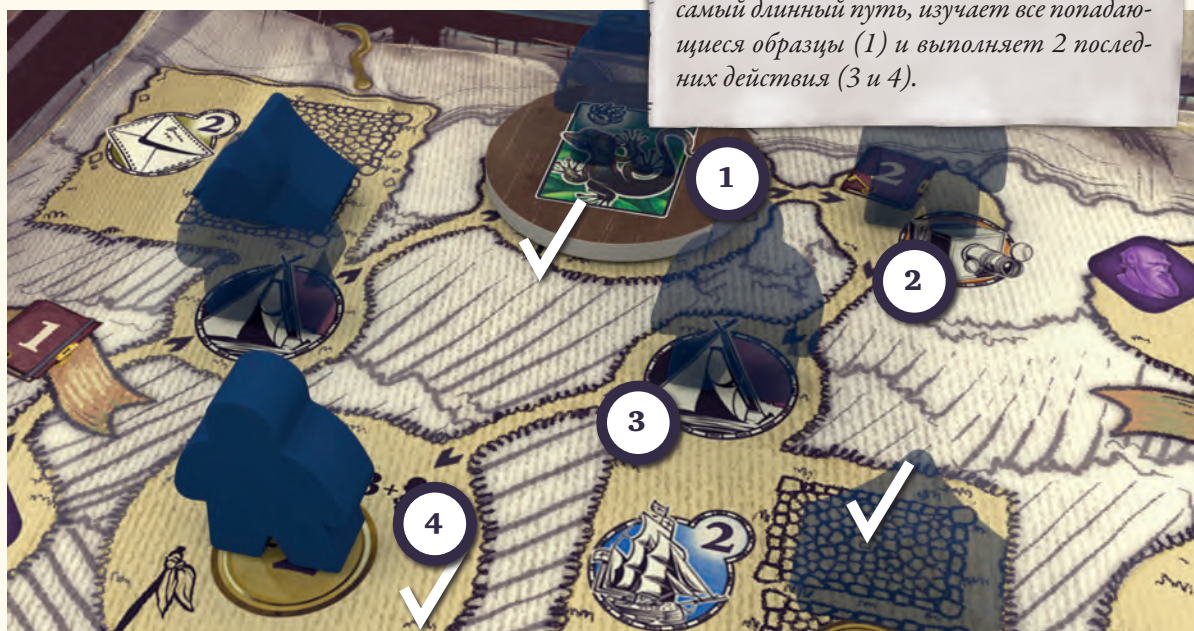
Исследование

Альфред перемещает своего исследователя, находящегося на крайнем правом острове, на полное число ячеек, указанное на символе действия исследования. Если этот исследователь уже занимает последнюю ячейку сухопутного маршрута, Альфред перемещает вместо него исследователя со следующего острова слева.

Достигнув конца сухопутного маршрута, исследователь больше не перемещается. При наличии нескольких возможных путей он выбирает самый длинный. Это означает, что исследователи Альфреда всегда перемещаются самым длинным возможным путём по сухопутным маршрутам.

Альфред изучает все образцы на пути движения исследователя и получает указанные победные очки за каждую пересекаемую золотую ленту, если пересекает её первым. Переместив исследователя, Альфред выполняет в порядке движения исследователя действия в 2 последних ячейках, через которые он переместился и где остановился. Если какое-то из этих действий предписывает изучить образец, Альфред игнорирует его и выполняет только второе действие, так как уже изучил этот образец.

Пример. Альфред выполняет действие исследования со значением 4. Он выбирает самый длинный путь, изучает все попадающиеся образцы (1) и выполняет 2 последних действия (3 и 4).



Установка лагеря

Альфред помещает самую верхнюю палатку с личного планшета в активированный лагерь, если там есть пустая ячейка для палатки и если Альфред способен заплатить возможный штраф. При наличии нескольких ячеек для палатки Альфред выбирает самую дешёвую. Если у Альфреда закончились палатки или если он не может заплатить штраф, он игнорирует это действие и не размещает палатку.

Альфред не выполняет другое действие вместо проигнорированного действия установки лагеря.

Разместив палатку в лагере, Альфред выполняет указанные действия. Если справа от ячейки на планшете, откуда Альфред забрал палатку, изображены символы, он применяет их эффекты. Это может принести Альфреду дополнительные действия или эффект, аналогичный бонусам целей. См. подробнее на с. 21.

Действие на особом дневнике



Альфред размещает работника на жетоне особого действия слева, а затем продвигает работника по шкале бонусов.



Альфред размещает работника на жетоне особого действия справа, а затем продвигает работника по шкале бонусов.

Альфред помещает работника на особый дневник, только если там нет других работников. Если на особом дневнике есть хотя бы 1 работник, Альфред попытается применить следующий вариант с карты действий. Альфред помещает самого нижнего доступного работника в самую верхнюю левую или самую верхнюю правую ячейку особого дневника. Конкретное местоположение работника определяется символом действия, изображающим, в левую или правую сторону отправится работник. Альфред не выполняет действие ячейки, и для размещения работника ему не нужно выполнять её требования к сургучным печатям.

Вместо этого Альфред перемещает своего работника на шкале бонусов на 4 деления вперёд.

Действие на малом дневнике



Альфред помещает работника в ячейку малого дневника, чтобы разблокировать действие, только если на малом дневнике нет других работников. Если там есть хотя бы 1 работник, Альфред попытается применить следующий вариант с карты действий.

Выполняя действие на малом дневнике, Альфред перемещает самого нижнего доступного работника в любую ячейку-линзу на малом дневнике. Затем он выкладывает один из своих жетонов линз в пока ещё заблокированную ячейку основного дневника, учитывая следующий приоритет:

1. Самая верхняя заблокированная ячейка, возможный штраф которой Альфред способен оплатить и требования к сургучным печатям которой выполняются его самым верхним работником. Этот работник обязательно должен быть доступен для размещения.

А. При наличии нескольких вариантов Альфред кладёт жетон линзы в самую верхнюю заблокированную ячейку, в требованиях которой указана печать приоритетного цвета самого верхнего работника. См. подробнее о приоритетном цвете на с. 30.

Б. Если ни один из вариантов не соответствует приоритетному цвету самого верхнего работника, Альфред кладёт жетон линзы в ячейку, требующую больше всего сургучных печатей самого верхнего работника.

В. Если в нескольких ячейках требуется одинаковое количество печатей самого верхнего работника, Альфред разблокирует ячейку с требованием печати, находящейся ближе к левому краю в ряду этого работника.



У работника А есть 2 синие и 1 красная сургучные печати. В порядке приоритета Альфред должен был бы разблокировать действие мореплавания, но оно уже разблокировано, поэтому Альфред кладёт линзу на действие академии. Будь у работника А ещё и зелёная сургучная печать, Альфред всё равно поместил бы линзу на действие академии, так как зелёная сургучная печать лежала бы правее красной.

2. Если ни в одной из заблокированных ячеек нет требований к сургучным печатям, совпадающим по цвету с хотя бы 1 печатью самого верхнего работника, Альфред переходит к следующему ряду работника и снова применяет правила этапа 1. Если подходящей ячейки по-прежнему не нашлось, Альфред продолжает переходить к следующему ряду (сверху вниз), применяя правила этапа 1.



У работника А есть 2 синие и 1 жёлтая сургучные печати. В порядке приоритета Альфред должен был бы разблокировать действие мореплавания или, если оно уже разблокировано, действие корреспонденции. Оба эти действия уже разблокированы, поэтому Альфред учитывает приоритетный цвет работника В. У него 2 зелёные сургучные печати, поэтому Альфред кладёт линзу на действие исследования.

3. Если ни в одной из заблокированных ячеек нет требований к сургучным печатям, совпадающим по цвету с хотя бы 1 печатью какого-либо работника Альфреда, он разблокирует самую дешёвую ячейку основного дневника. При наличии нескольких вариантов Альфред разблокирует крайнюю левую ячейку на игровом поле.

Если Альфред не может заплатить штраф ни одной заблокированной ячейки, он попытается применить следующий вариант с карты действий.

Выложив жетон линзы, Альфред выполняет все действия разблокированной ячейки. Альфред получает 1 монету всякий раз, когда вы размещаете своего работника на жетоне линзы Альфреда. **Альфред никогда не станет разблокировать ячейки особых действий.**

Действие отправки образца



Альфред отправляет до 2 образцов по обычным правилам, тратя на отправку второго образца 3 монеты. Напомним, что образец можно отправить только в том случае, если в музее на игровом поле ещё нет соответствующего жетона музея.

Альфред помещает самого нижнего доступного работника в область музея на игровом поле. Если у Альфреда более 2 подходящих образцов, он выбирает, какие из них отправить, учитывая следующий приоритет:

1. Если и вы, и Альфред уже изучили одни и те же образцы, Альфред отправляет их.
 - А. При наличии нескольких вариантов Альфред отправляет подходящие образцы, которые принесут ему больше монет.
 - Б. Если вариантов всё ещё несколько, Альфред отправляет в музей верхние крайние левые подходящие образцы. Если по-прежнему несколько вариантов, выбор за вами.
2. Если Альфред и вы не изучали одинаковые образцы, Альфред отправляет подходящие образцы, которые принесут ему больше монет. Если вариантов несколько, Альфред

отправляет в музей верхние крайние левые подходящие образцы. Если по-прежнему несколько вариантов, выбор за вами.

Альфред получает в музее бонусную монету и бонусное продвижение по шкале теории эволюции, как описано в правилах обычной игры.

Действие продуктивной корреспонденции



Выполняя это действие, Альфред кладёт 1 марку на каждый из 3 конвертов на игровом поле. При этом он берёт марки из самой верхней доступной стопки на личном планшете.

Действие добавления исследователя



Выполняя это действие, Альфред помещает 1 своего исследователя в начальную ячейку нового сухопутного маршрута. Он выбирает крайний левый сухопутный маршрут, на котором ещё нет его исследователя.

Этап 3. Завершите ход

После того как Альфред выполнил все действия, связанные с размещением своего работника, право хода передаётся вам.

Фаза порядка хода

Игнорируйте эту фазу при игре с Альфредом, так как он всегда ходит первым в каждом раунде.

Фаза наград

Альфред и вы получаете очки за конверты так, как описано в правилах обычной игры на с. 23.



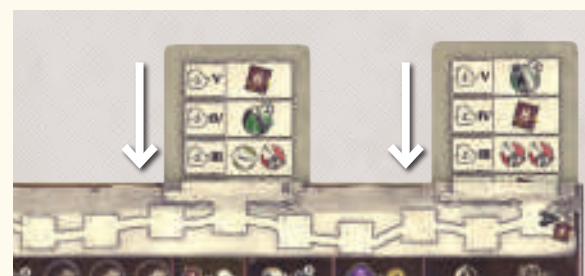
Вы получаете очки за цель «Бигля» по обычным правилам, но Альфред её игнорирует. Вместо этого Альфред получает количество победных очков, равное произведению значения, указанного

на его личном планшете, и номера текущего раунда. Затем вычтите из этого произведения суммарный возможный штраф за отставание корабля Альфреда от «Бигля».

Фаза обновления

Подготовьтесь к следующему раунду по обычным правилам, но выложите только по 1 новому серебряному и золотому жетону цели в области целей.

Сдвиньте карты бонусов под планшет Альфреда так, чтобы их нижние видимые ряды соответствовали номеру следующего раунда.



Финальный подсчёт очков

В конце партии вы и Альфред получаете победные очки по обычным правилам. Вы побеждаете, если набрали больше очков, чем Альфред. Вы побеждаете при ничьей, но только если ваш маркер на шкале теории эволюции находится дальше, чем у Альфреда. Если по-прежнему ничья, вы выигрываете, если у вас осталось больше монет, чем у Альфреда. Если и тут ничья, победил Альфред.



Издатель: ThunderGryph Games.

Разработчики игры: Симоне Лучани и Несторе Мангоне.

Художник: Паоло Вото.

Автор одиночной игры: Давид Турци.

Руководитель проекта: Гонсало Агирре Бизи.

Художественный руководитель: Пьерпаоло Паолетти.

Автор правил игры: Джонатан Кокс.

Корректоры: Джессика Лонгхёрст и Кристина Агирре Бизи.

Графический дизайнер: Даниель Тоско.

Трёхмерные иллюстрации: Эрик Тоско.

Верстальщик правил: Гвидо Витабиле.

Благодарим Кристину Бизи и Луиса Гонсалеса за их поддержку.



Русское издание игры

Издатель: Crowd Games.

Руководители проекта: Максим Истомин и Евгений Масловский.

Редактор: Александр Петрунин.

Переводчики: Алла Зайцева, Александр Петрунин.

Корректор: Полина Ли.

Верстальщик: Рафаэль Пилюян.

Русский логотип игры: Екатерина Мамонтова.

Эксклюзивный дистрибьютор на территории РФ — компания Crowd Games. Информацию о приобретении наших игр вы можете узнать, посетив сайт www.crowdgames.ru. Если у вас есть вопросы по правилам игры, комплектности или качеству её компонентов, напишите нам на электронную почту cg@crowdgames.ru.