

# Darwin utazásai



## ÁLTALÁNOS TARTOZÉKOK



1 főtábla



16 legénységkártya



56 normál pecsét  
(14 sárga, 14 piros, 14 kék, 14 zöld)



16 tudásjelző



12 különleges pecsét  
(lila)



16 múzeumlapka



16 fajjelző



30 kutatásjelző



2 semleges lencsejelző



40 érme  
(28 db 1-es, 12 db 5-ös)



12 Beagle-lapka



12 különleges akció lapka



8 levelezéslapka



1 HMS Beagle



1 akciójelző  
(az egy- és kétfős játékhoz)



8 kezdő céllapka  
(4 ezüst, 4 arany)



20 céllapka  
(10 ezüst, 10 arany)



1 játékossegédlet

## Áttekintés

Ebben a munkáslehelyezés játékban a játékosok Charles Darwin Galápagos-szigeteken átelt kalandjait idézik fel, így megismerve az evolúció elméletének eredetét.

A játék során a játékosok munkásai folyamatosan fejlődni fognak, hogy megszerezzék a különböző akciók végrehajtásához szükséges pecséteteket.

Ezen akciókkal tudják majd például felfedezni a szigeteket, navigálni a tengeren vagy éppen levelezni. Utazásuk során a játékosok különböző állat- és növényfajokat gyűjtenek be, hogy megkönnyítsék a jövőbeni tudományos kutatásokat. Ezeket a fajokat múzeumokba szállítják.

A játék öt fordulója során a játékosok rövid és hosszú távú célokat hajtanak végre, a játék végén pedig a legtöbb győzelmi ponttal rendelkező játékos győz!

## JÁTÉKOSOK TARTOZÉKAI (x4)



1 játékos tábla



3 felfedező



5 sátor



5 munkás



4 kocka



12 bélyeg



1 hajó



6 lencsejelző

## EGYSZEMÉLYES JÁTÉKVÁLTOZAT



4 Alfréd-tábla (a játékos táblák hátoldala)



8 akciókártya



8 bónuszsvádkártya (2 minden táblához)

## Előkészületek

### Főtábla

1. Tedd a főtáblát az asztal közepére a játékoszámnak megfelelő oldalával felfelé. Az 1, 2 és 3 fős játékhoz a tábla 1-3 oldala, a 4 fős játékhoz a tábla 4 oldala szükséges.
2. Keverd meg a 12 különleges akció lapkát, húzz 6-ot, és tedd azokat képpel felfelé a megfelelő naplóra. A megmaradt lapkákat tedd vissza a dobozba.

#### Első játék

Minden lapka jobb alsó sarkában van egy egyedi szám. A lapkák megkeverése helyett tedd az itt megadott lapkákat a naplóra az alábbi helyekre.

**Felső sor:** 7 és 8

**Középső sor:** 1 és 9

**Alsó sor:** 5 és 12

3. Tedd a 2 semleges lencsejelzőt a két legfelső különleges akció lapkára.
4. Keverd meg a 8 levelezéslapkát, és tegyél 3-at képpel felfelé a főtáblán kijelölt helyekre. A megmaradt levelezéslapkákat tedd vissza a dobozba.

#### Első játék

A lapkák megkeverése helyett fentről lefelé haladva helyezd le a 2-es, 4-es és 5-ös levelezéslapkákat.

5. **Kétfős játékban:** Színenként 2 normál pecsétet tegyél vissza a dobozba.  
**Háromfős játékban:** Színenként 1 normál pecsétet tegyél vissza a dobozba. Ezután tedd az összes normál pecsétet (zöld, kék, sárga és piros) egy megkevert kupacba, képpel lefelé a tábla mellé.

6. Tegyél 12 véletlenszerű normál pecsétet képpel felfelé a 4 tekercsen lévő pecséthelyekre.
7. Tedd képpel lefelé mind a 12 különleges pecsétet a főtáblán látható ezüsttálcára.
8. Tedd félre a 8 kezdő céllapkát. Ezeket a játékosok előkészületei során osztod ki.

9. Keverd meg külön-külön az ezüst és arany céllapkákat, és alkoss belőlük egy-egy kupacot a táblán kijelölt helyeken. Húzz 2 ezüst és 2 arany céllapkát, és tedd azokat képpel felfelé a kupacok alá.

10. Tedd a 16 múzeumlapkát a főtábla mellé, olyan elrendezésben, ahogy az a főtábla múzeumán látható.

11. Tegyél egy érmét a múzeum minden sora mellé.








### Első játék

A lapkák megkeverése helyett balról jobbra haladva helyezd le a 7-es, 4-es, 10-es, 8-as és 9-es Beagle-lapkákat.

**16.** Keverd meg a 16 fajjelzőt, és tegyél egyet véletlenszerűen a szigeteken és az óceánsávon minden olyan nagy körmezőre, amin zászló van. Egyes mezőkön játékoszám látható. Ne tegyél jelzőt azokra a mezőkre, amelyek több játékost mutatnak, mint ahányan játszottok. Kétfős játék esetén 6, háromfős esetén 3, négyfős esetén 0 fajjelző fog megmaradni. Keresd meg a megmaradt fajjelzőkhöz tartozó múzeumlapkákat, és tedd azokat a főtábla közepén lévő múzeum megfelelő mezőire. A megmaradt fajjelzőket tedd vissza a dobozba.

**17.** Tedd az összes érmét, tudásjelzőt és kutatásjelzőt a főtábla mellé.

**18.** Tegyél minden játékoszínből egy-egy felfedezőt a bal oldali sziget kezdőhelyszínére.  

**19.** Tegyél minden játékoszínből egy-egy hajót az óceánsáv bal szélső helyére. 

**20.** Tedd az HMS Beagle-t az óceánsáv bal szélső Beagle-helyszínére. 

**21. Kétfős játékban:**

Tedd az akciójelölőt a táblára, hogy eltakarja az érmejutalmat. 

**12.** Tegyél minden játékoszínből egy-egy kockát a pontozósáv elején lévő piros könyvre. Ezek a kockák lesznek a pontjelölők.

**13.** Tegyél minden játékoszínből egy-egy kockát az evolúciós elmélet sáv elején lévő nagy könyvre. Ezek a kockák lesznek az evolúciójelölők.

**14.** Tegyél minden játékoszínből egy-egy kockát véletlenszerű sorrendben a körsorrendsávra. Ezek a kockák lesznek a körsorrendjelölők.

**15.** Keverd meg a 12 Beagle-lapkát, és tegyél 5-öt képpel felfelé a térkép alján látható mezőkre. A megmaradt Beagle-lapkákat tedd vissza a dobozba.

## A játékosok előkészületei

Minden játékos hajtsa végre az alábbi lépéseket:

1. Vedd magadhoz az alábbiakat a saját játékoszíneden:
  - 1 játékosábla
  - 2 felfedező
  - 5 munkás
  - 5 sátor
  - 6 lencsejelző
  - 1 kocka
  - 12 bélyeg
2. Tegyd 4 munkást a játékosáblád bal oldalán lévő mezőkre (2A). Az 5. munkás (2B) csak akkor kerül játékba, ha teljesítet a bal szélső arany célt (2C).
3. Tedd az 5 sátrat a játékosábla jobb oldalán lévő sátormezőkre.
4. Alkoss három kupacot 4-4 bélyegből, és tedd azokat a játékosáblád jobb szélén látható bélyegterületre.
5. Vegyd el 4 érmét a készletből.
6. Vegyd el 1 tudásjelzőt a készletből.

## Legénységkártyák és kezdő céllapok

### Legénységkártyák

Minden játékos 3 legénységkártyát kap az alábbi két módszer egyikével:

#### 1. Első játék

1. Minden kártya jobb alsó sarkában van egy szám. Nézzétek végig a legénységpaklit, és osszátok ki a körsorrendsáv alapján (balról jobbra haladva) a játékosoknak az alábbi legénységkártyákat (1. Előkészületek, 14. lépés).

1. játékos – 1-es, 2-es és 3-as

2. játékos – 4-es, 5-ös és 6-os

3. játékos – 7-es, 8-as és 9-es

4. játékos – 10-es, 11-es és 12-es

2. Minden játékos tegye a 3 legénységkártyáját képpel felfelé a játékosáblája mellé.
3. Minden játékos vegye el a készletből azokat a pecsétet, amik a legénységkártyáik jobb felső sarkában láthatók. Ezután keverjétek meg a megmaradt normál pecsétet. Az elvett pecsétet tegyétek a munkások melletti sávok bal szélső üres pecsétmezőire. Ezek a munkások egy pecséttel kezdik a játékot.
4. A legénységkártyák teljesítésének és az ezért kapható jutalmak részletei a 22. oldalon találhatóak.



## 2. Normál előkészületek

1. Keverjétek meg a legénységpaklit, és osszatok minden játékosnak 4 kártyát.
2. Minden játékos válasszon egy kártyát, amit megtart, és ezt tegye képpel lefelé maga elé.
3. Minden játékos adja a tőle balra ülőnek a megmaradt kártyáit, és ezt ismételjétek addig, amíg minden játékos előtt 3 kártya nem lesz.
4. A megmaradt legénységkártyákat tegyétek vissza a dobozba.
5. Minden játékos tegye a 3 kiválasztott kártyáját képpel felfelé a játékosáblája mellé.



6. Minden játékos vegye el a készletből azokat a pecséteteket, amik a legénységkártyáik jobb felső sarkában láthatók. Ezután keverjétek meg a megmaradt normál pecséteteket. Az elvett pecséteteket tegyétek a munkások melletti sávok bal szélső üres pecsétmezőire. Ezek a munkások egy pecséttel kezdik a játékot.
7. A legénységkártyák teljesítésének leírása a 22. oldalon, a legénységakciók leírása a 18. oldalon található.

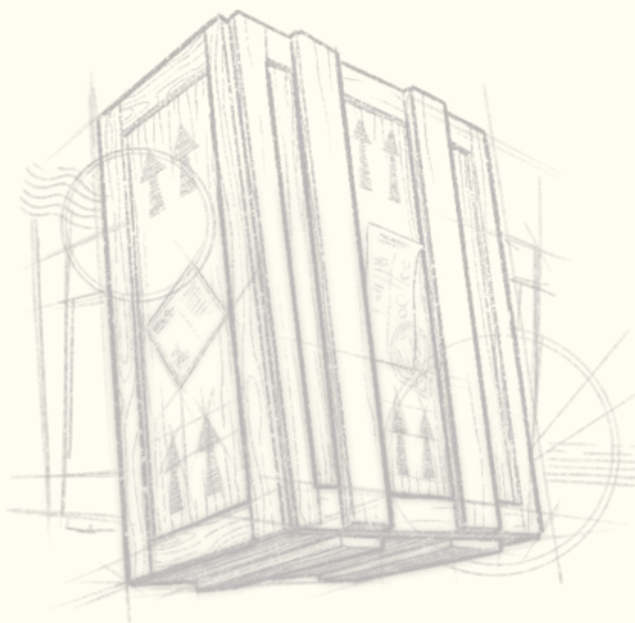


## Kezdő céllapkák választása

A játékot minden játékos 2 kezdő céllapkával kezdi (1 ezüst és 1 arany). A játék során további célokat lehet szerezni. Egy cél teljesítéséhez meg kell felelni az azon látható feltételeknek. A célok feltételeinek és a célokhoz tartozó akciók magyarázatát a 20–21. oldalon találod.



1. Válogassátok szét a céllapkákat két kupacba a színük alapján (ezüst és arany), és külön-külön keverjétek meg ezeket.
2. Tegyetek a játékoszámmal azonos számú ezüst céllapkát a tábla mellé képpel felfelé.
3. Tegyetek minden ezüst céllapka mellé egy arany céllapkát. Minden egymás mellett lévő ezüst és arany céllapka egy-egy párnak számít, amiket az előkészületek során nem lehet szétbontani.
4. Az a játékos, akinek a körsorrendjelölője a körsorrendsávon a jobb oldalon van (1. Előkészületek, 14. pont), vegyen el egy ezüst-arany lapkapárt, és tegye azokat a játékosáblája jobb oldalára, a célsorok mellé.
5. A körsorrendsáv alapján visszafelé (jobbról balra) haladva minden játékos vegyen el egy ezüst-arany lapkapárt.



# Játékmenet

## Áttekintés

A játék öt fordulóból áll, és minden forduló négy fázisból épül fel: akció, körsorrend, jutalom és takarítás. Az akciófázis során a játékosok a munkásaikkal kutatásokat végeznek, és különböző területeket fedeznek fel a Galápagos-szigeteken.

A körsorrendfázisban a játékosok közötti körsorrend módosul az alapján, hogy ki küldött munkást a körsorrend helyszínre az akciófázisban. A jutalomfázisban a játékosok jutalmakat kapnak az alapján, hogy mennyit leveleztek a tudományos közösséggel és hányszor teljesítették az aktuális Beagle-lapját. A takarításfázisban a játékosok előkészítik a játékot a következő fordulóra, vagy (ha az 5. fordulóban járnak) végrehajtják a végső pontozást.

## Fő koncepciók

- Mindig, amikor egy játékos aktivál egy akcióikont, azonnal hajtsa végre azt az akciót.
- A játékosok bármit felhasználhatnak, amit egy akció során kaptak, hogy kifizessék egy következő akció árát ugyanabban a körben.
- A játékosok az akció- vagy jutalomfázis során bármikor teljesíthetik a céllapkákat és a legénységkártyákat, hogy azonnal megkapják a hozzájuk tartozó akciót. Így a játékosoknak lehetőségük van az akciófázison kívül is végrehajtani akciót. A célok és a legénységkártyák teljesítésének részletei a 21. oldalon olvashatók.



- Amikor egy játékos olyan akciót hajt végre, amin érme van piros számmal, vagy egy ilyen érmét takar le, be **kell** fizetnie a feltüntetett számú érmét a készletbe.



*A sárga játékos kifizet 4 érmét, hogy feloldjon egy különleges akciót.*

## Munkáslehelyezés

Mielőtt bővebben kifejtjünk az egyes fázisokat, nézzük meg, hogyan lehet a munkásokat a főtáblára helyezni.

## Naplórészek

A főtáblán 4 napló van (2 fő napló, 1 különleges akció napló és 1 kis napló)



Minden naplóban, játékoszámtól függően, egy vagy két naplórész van. A naplók közepén látható vörös könyvjelző osztja a naplót két részre. A könyvjelző bal oldalán lévő helyszínek a jobb oldali helyszínektől különálló naplórészeknek számítanak. Ha a naplóban nincs könyvjelző, az egész napló egy naplórésznek számít.



*Az egész napló egy naplórész.*



*Mivel van vörös könyvjelző, a naplónak két külön naplórésze van.*



*A kis naplóban mindig egy naplórész van, játékoszámtól függetlenül.*

## Lehelyezési költségek

Az első munkás lehelyezésének egy naplórészbe nincs plusz költsége. Ha a naplórészben már van egy vagy több bármilyen színű munkás (beleértve az aktív játékosét), a játékosnak érmét kell befizetnie a készletbe. Ez a költség a játékoszámtól függ, és nem befolyásolja, hogy mennyi munkás van az adott naplórészben.

**Két játékos:** 3 érme

**Három vagy négy játékos:** 2 érme



*A zöld játékos végrehajt egy felfedezés akciót, és kifizet 2 érmét, mivel már vannak más munkások ezen a naplórészen.*



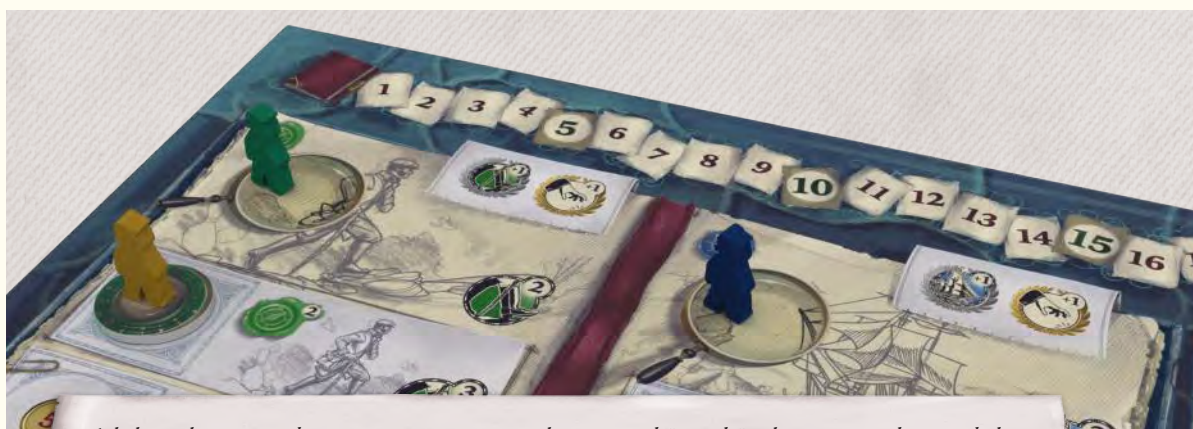
*A kék játékos lehelyez egy munkást a sárga játékos lencsejelzőjére, ezért a sárga játékos kap 1 érmét a készletből.*

## Négyszögletes nagyítók

A négyszögletes nagyítókön bármennyi munkás lehet, akár egy játékos több munkása is.



**Amikor ezekre a helyszínekre helyeztek le munkásokat, nem kell lehelyezési költséget fizetnetek (függetlenül az itt lévő munkások számától).**

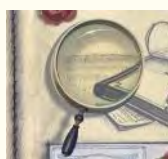


*A kék játékos ingyen hajtja végre a navigáció akciót, mivel ő az első, aki erre a naplórészre helyez munkást.*

## Helyszínek

A játékban háromféle helyszín van, és mindegyik típusnak más alakja van.

## Kör alakú nagyítók



Ezek csak naplórészeken fordulnak elő. A kör alakú nagyítókön bármennyi munkás lehet, akár egy játékos több munkása is.

A játékosnak ki kell fizetnie a lehelyezési költséget, ha nem az ő munkása az első az adott naplórészen.

## Feloldott lencsék



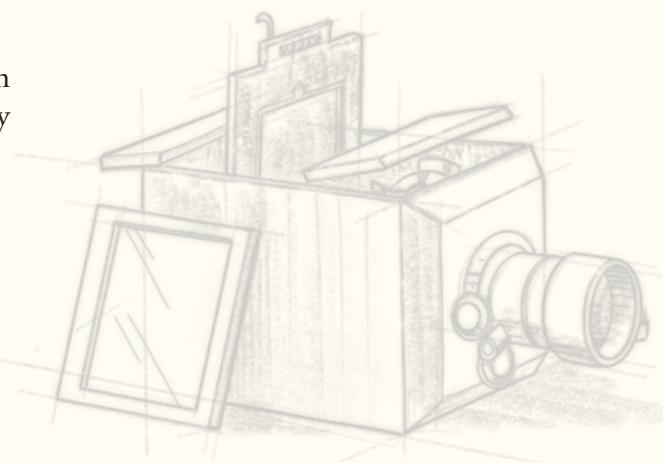
Ezek az akcióhelyszínek vagy a fő táblára vannak nyomtatva, vagy az előkészületek során oldjátok fel őket semleges lencsejelzőkkel, vagy később a játékosok a saját lencsejelzőikkel.

Egy feloldott lencsére csak egy munkás helyezhető.

A játékosnak ki kell fizetnie a lehelyezési költséget, ha nem ez az első munkás az adott naplórészen.

Amikor egy játékos a munkását egy másik játékos lencsejelzőjére helyezi, a lencse tulajdonosa 1 érmét kap a **készletből**.

A játékosok nem kapnak érmét, ha a saját lencsejelzőjükre helyeznek le munkást.





## Pecsétfeltételek



Számos helyszínnek van pecsétfeltétele, aminek meg kell felelni ahhoz, hogy egy adott munkást le lehessen helyezni oda.

A játékot minden játékos négy munkással a játékosabláján kezdi, és minden munkás egy pecséttel rendelkezik. A játékosok 5. munkása mellett sosem lesz pecsét, és csak egy cél teljesítésével lehet feloldani. Ennek részletei a 21. oldalon találhatóak.

A legfelső munkásnak különleges (lila) pecsétje van, és nincs üres pecsétmezője. A másik 3 munkásnak egy, az előkészületek során kapott pecsétje és öt üres pecsétmezője van, amelyek a játék során fedhetők le. A játékban négy különböző színű normál pecsét van (zöld, kék, sárga és piros), és a főablán meghatározott feltételekhez kötődnek.



A különleges pecsét színét úgy kell kezelni, mintha „bármilyen színű” lenne.

Egy munkás csak akkor helyezhető le egy helyszínre, ha van a hozzá tartozó sorban legalább annyi megfelelő színű pecsét, amennyi az adott helyszínnél fel van tüntetve.

Ha egy helyszínhez egy adott színből több pecsétre van szükség, a pecsét ikon mellett fel van tüntetve a szükséges mennyiség.

**A munkássorba letett pecsétet nem lehet eltávolítani.**



Minden játékos egy tudásjelzővel kezdi a játékot. Ezek a jelzők befizethetők egy munkás lehelyezésekor egy hiányzó bármilyen színű pecsét helyett, hogy az adott helyszín pecsétfeltétele teljesüljön.



*Az akcióhoz használt munkásnak 1 zöld és 2 sárga pecsétje van.*



*Mivel a munkásnak a szükségesnél 1-gyel kevesebb zöld pecsétje van, a játékosnak el kell költenie egy tudásjelzőjét, hogy megfeleljen az akció feltételeinek.*

1: helyszín  
2: a lehelyezés feltétele  
3: végrehajtható akció



## Forduló felépítése

A játék mind az öt fordulója négy, sorban végrehajtandó fázisból áll.

## Akciófázis

A játékosnak a körében le kell helyeznie egy munkást a játékosablájáról a főtábla egyik helyszínére. Ha a játékosnak nincs több munkása, passzolnia kell, és a fázis hátralévő részében nem hajt végre több kört.



Az akciófázisban a játékosok a körüket a főtáblán lévő körsorrendsáv szerint hajtják végre. Az a játékos, akinek a jelölője a körsorrendsáv bal szélső mezőjén van, lehelyez egy munkást, és végrehajtja a helyszín akcióit. Ezután az a játékos következik, akinek a jelölője a sáv balról második mezőjén van. Ez folytatódik balról jobbra haladva, amíg minden játékos le nem helyez egy munkást. Miután minden játékos lehelyezte az első munkását, ismételjétek ezt addig ugyanebben a sorrendben, amíg minden munkást le nem helyeztek.

A játékban a különböző akciók négy típusba sorolhatók: táblaakciók, különleges akciók, legénységakciók és célakciók. Sok akciónak a jobb felső sarkában módosító ikon látható, ami befolyásolja az adott akció végrehajtását.

## Módosító ikonok



Az akciót ennyiszor lehet végrehajtani ebben a körben.



Az akcióra vonatkozó kedvezmény mértéke.



Az akció lépéseinek végrehajtásáért nem kell fizetni.



Hajtsd végre a jelzett (korábban már végrehajtott) akciót még egyszer.



Ez a hatás a játék hátralévő részében érvényes.



Ezt a hatást a játék végén kapod meg, a végső pontozás alatt.



Azonnal hajtsd végre ezt az akciót vagy érvényesítsd a bónuszt.



Gyűjtsd be a jelzett jutalmat egy olyan szigetről, amelyen van felfedeződ.

## Táblaakciók

Ezek az akciók a főtábla helyszínein és a tábla alján lévő térkép ösvényein található meg.

## Győzelmi pontok szerzése

**Ez az akció a különleges akció lapkákon és a legénységkártyákon is megtalálható.**



Az aktív játékos megkapja a jelzett győzelmi pontot, és ennek megfelelően mozgatja a jelölőjét a pontozósávon.

Ha így több, mint 50 pontja lesz, tegye egy jelölőjét (a kockát, amit az előkészületek során a játékosablája mellé tett) a főtábla jobb felső sarkában látható 50-es ikonra, és lépje le a maradék pontjait a pontozósávon. Valahányszor újra eléri az 50-es mezőt a pontozósávon, a felhelyezett jelölőjét mozgassa jobbra.



## Érmék szerzése

**Ez az akció a különleges akció lapkákon és a legénységkártyákon is megtalálható.**



Az aktív játékos megkapja a feltüntetett számú érmét a készletből.

## Lencsehelyszínek feloldása



Az aktív játékos leteheti egy lencsejelzőjét bármelyik fő vagy különleges akció napló egyik zárolt helyszínére.

Minden zárolt helyszínen látható egy költség, amit ki kell fizetni a lencsejelző lehelyezésekor.

Ehhez az akcióhoz általában a kis naplóra kell munkást lehelyezni, így ha egy másik munkás már meglátogatta ezt a naplót, ki kell fizetni a lehelyezési költséget is.

Feloldási bónuszként az aktív játékos azonnal végrehajthatja az összes akciót, ami ehhez a helyszínhez tartozik, munkás lehelyezése nélkül és a pecsétfeltétel figyelmen kívül hagyásával.

Ez a helyszín a játék végéig feloldva marad, és a játékosok a szokott módon helyezhetnek rá munkásokat.

**Amikor egy játékos a munkását egy másik játékos lencsejelzőjére helyezi, akkor a jelző tulajdonosa kap 1 érmét a készletből. A játékosok nem kapnak érmét, ha a saját lencsejelzőjükre helyeznek munkást.**



A képen látható fő naplók minden oldalán minden akciót sorrendben kell feloldani (fentről lefelé).



*A sárga játékos befizet 4 érmét, hogy feloldjon egy különleges akció napló helyszínt.*



A képen látható napló különleges akciói tetszőleges sorrendben oldhatók fel.

## Akadémia





Az aktív játékos vásárolhat egy pecsétet az akadémián lévő bármelyik tekercsről. Ha a megvásárolandó pecsét tekercse mellett fel van tüntetve költség 1, azt be kell fizetnie a készletbe.



A játékos az új pecsétet a játékosablaja egyik munkássorára teszi (balról az első üres mezőre). Ha a pecsétet olyan mezőre teszi, amin fel van tüntetve költség 1, azt be kell fizetnie a készletbe.




Ha egy munkás megszerzi a 4./6. pecsétjét, megkapja az ezüst , illetve az arany  kitüntetést. Ezek további opciókat és/vagy kedvezményeket adnak az adott munkás által végrehajtott akciókhoz. A kitüntetések részletes leírása a 19. oldalon található.

## Navigáció



Az akció jobb felső sarkában látható szám jelzi, hogy mennyi mezővel mozgathatja a játékos a hajóját az óceánsávon.

**Bármennyi hajó, beleértve a HMS Beagle-t, lehet egyszerre ugyanazon a helyszínen.**

Amikor egy hajó áthalad egy ezüst lobogón  az óceánsávon, az aktív játékosnak le kell helyeznie egy felfedezőt egy új szigetre. Minden szigetnek van kezdőhelyszíne, amin az a felfedező ikon látható, ami az óceánsávon lévő ezüst lobogón is szerepel.

Az aktív játékos helyezze le az egyik felfedezőjét a saját játékerületéről az adott sziget kezdőmezőjére.

**Bármennyi felfedező lehet egyszerre egy sziget kezdőmezőjén.**

*A kék játékos végrehajt egy navigáció akciót, és mivel a hajója áthalad egy ezüst lobogón, a lehelyez egy felfedzőt az adott sziget kezdőmezőjére.*



**Egy sziget minden helyszínén csak egy felfedező állhat, kivéve a szigetsáv első és utolsó mezőjét. Ezeken a helyszíneken bármennyi felfedező állhat.**

Az a játékos, akinek a felfedezője elsőként halad át az arany lobogón a szigetsávon, megkapja a lobogón feltüntetett számú győzelmi pontot. Csak az a játékos kap a lobogóért pontot, aki a felfedezőjével elsőként lépi át az arany lobogót.

Miután mozgatta a felfedezőjét, a játékos azonnal végrehajtja azt az akciót, ami azon a helyszínen van feltüntetve, ahol a felfedező befejezte a mozgását. Az a játékos, aki elsőként teszi a felfedezőjét egy szigetsáv utolsó helyszínére, 3 győzelmi pontot kap.

*A sárga játékos végrehajt egy legfeljebb kétmezőnyi felfedezés akciót. A sárga játékos átugorja azt a mezőt, amin a zöld játékos felfedezője áll, és az 1-es vagy a 2-es helyszínre mozog (attól függően, hogy melyik akciót szeretné végrehajtani).*

Ha a hajó olyan helyen áll meg, ahol akció ikon van, a játékos végrehajthatja a feltüntetett akciót. **Az a játékos, aki elsőként teszi a hajóját az óceánsáv utolsó helyszínére, 3 győzelmi pontot kap.**

Ha a hajó egy Beagle-mezőn áll meg, annak nincs semmilyen hatása.

## Felfedezés



Az akció jobb felső sarkában látható szám jelzi, hogy legfeljebb mennyi mezővel mozgathatja a játékos az egyik felfedezőjét egy szigetsávon.

Az elfoglalt mezőket a felfedező átugorja, és ezek a mezők nem számítanak bele a lépések számába sem.



## Kutatás a vadonban



Ezek az akciók a szigeteken és az óceánsávon elhelyezett fajjelzőkön láthatók.

Az aktív játékos lehelyezhet egy kutatásjelzőt az akciónak megfelelő fajikonra a játékosabláján.

## Haladás az evolúciós elmélet sávon



Az akció jobb felső sarkában látható szám jelzi, hogy hány mezővel mozgathatja a játékos az evolúciójelölőjét az evolúciós elmélet sávon.

A sáv egyes mezőin könyvszorzó ikon van, aminek a végső pontozásnál van hatása.

Az evolúciós elmélet sáv pontozásának leírása a 25. oldalon található.



Az itt látható példákban a zöld játékos különböző mintákat gyűjt be a kutatás akcióval. Ebhez kutatásjelzőket helyez a játékosablája megfelelő mezőire. A felső példában egy zöld hüllőt, a középsőben pedig egy zöld madarat gyűjt be.

## Táborhely létrehozása

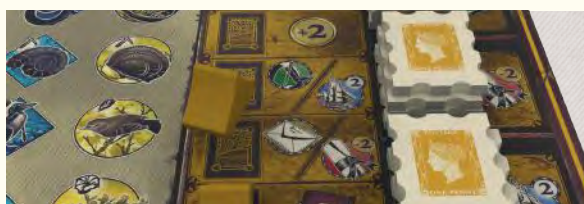


Ez az akció csak akkor hajtható végre, ha van szabad sátorhely az aktivált ikon mellett.

Az aktív játékos elveszi a játékosáblájáról a legfelső sátrat, és lehelyezi egy szabad sátorhelyre az ikon mellett. Ha a helyszínnél szerepel költség, a játékosnak azt be kell fizetnie a készletbe.



Az aktív játékos végrehajthatja azokat az akciókat, amelyek megtalálhatók azon a helyszínen, ahová a sátrat lehelyezte.



A „Táborhely létrehozása” akció végrehajtása után a játékos végrehajthatja azt az akciót, ami a játékosábláján szerepel, a megüresedett hely mellett. Ahol több akció is fel van tüntetve /-lel elválasztva, ott a játékosnak választania kell az akciók közül.

## Levelezés



A játékos áttehet bélyegeket a játékosáblájáról egy főtáblán lévő borítékra.

Az ikon jelzi a mozgatható bélyegek számát. A játékos bármilyen kombinációban elveheti a bélyegeket a játékosábláján lévő kupacokról, de mindet egy borítékra kell tennie.



Az akció végrehajtása után, ha a játékos az utolsó bélyeget vette el egy vagy több kupacról, végrehajthatja a megüresedett helyek mellett feltüntetett akciókat.



Minden borítékhoz tartozik egy bónusz akció, amit a borítékokon a legtöbb és a második legtöbb bélyeggel rendelkező játékosok hajthatnak végre a jutalomfázisban. Ennek részletei a 23. oldalon találhatóak.



A jutalomfázis alatt a bélyegek egy része átkerülhet a használt bélyegek tálcájára, ami a borítékok mellett található. Ha az aktív játékos úgy hajt végre levelezés akciót, hogy a játékosábláján nincs elég bélyeg, elveheti az akcióhoz szükséges mennyiségű bélyeget a tálcáról (csak a saját színében).

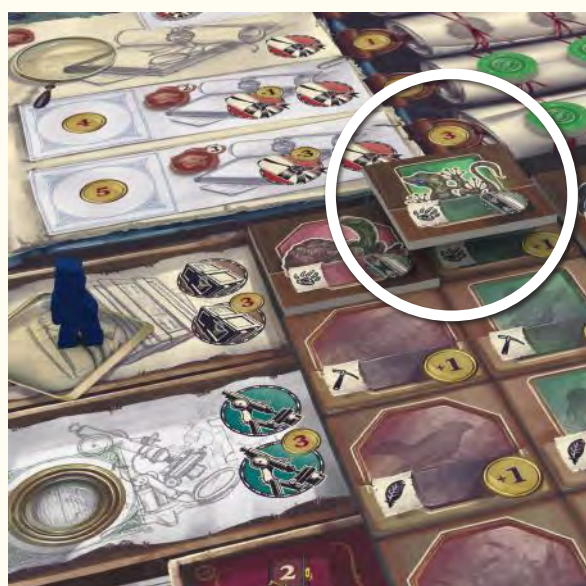


## Fajok elszállítása



Az aktív játékos elszállíthat egy fajt a múzeumba, ha az adott fajhoz tartozó múzeumlapka még nincs a múzeumban.

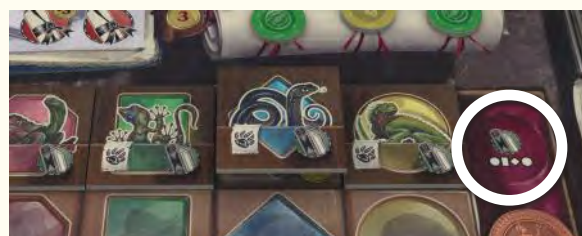
A játékos csak akkor szállíthat el egy fajt, ha a játékosabláján van kutatásjelző az adott fajon. A játékos elveszi a megfelelő múzeumlapkát a főtábla mellől, és leteszi az adott fajnak megfelelő mezőre a múzeumban.



Ha az adott sorban ez az első múzeumlapka (az előkészületek során lerakott lapkák kivételével), a játékos elveszi a sor melletti érmét.



Ha ez az utolsó múzeumlapka a sorban, a játékos egy mezővel előrébb mozgatja az evolúciójelölőjét az evolúciós elmélet sávon.



A múzeumlapka múzeumban elfoglalt helyétől függően a játékos érmét kap és előrébb mozgatja az evolúciójelölőjét. A lehelyezett múzeumlapka sorában és oszlopában lévő minden üres mezőért 1 érmét kap, és minden olyan mezőért, amin van lapka, egyel előrébb mozgathatja az evolúciójelölőjét. Az éppen lehelyezett lapka nem ad bónusz akciót.

Ezzel az akcióval legfeljebb 2 fajt szállíthat el, és míg az első faj ingyenes, a másodikért 3 érmét kell fizetni. A játékosok felhasználhatják az első faj elszállításaért kapott érmét, hogy fizessenek a második faj elszállításáért.



*A zöld hüllő elszállításáért a játékos kap 4 érmét, és 2-t léphet az evolúciós elmélet sávon.*



## Kutatás a múzeumban



Az aktív játékos választ egy múzeumban lévő múzeumlapkát, és letehet egy kutatásjelzőt a játékosátláján lévő megfelelő fajikonra.

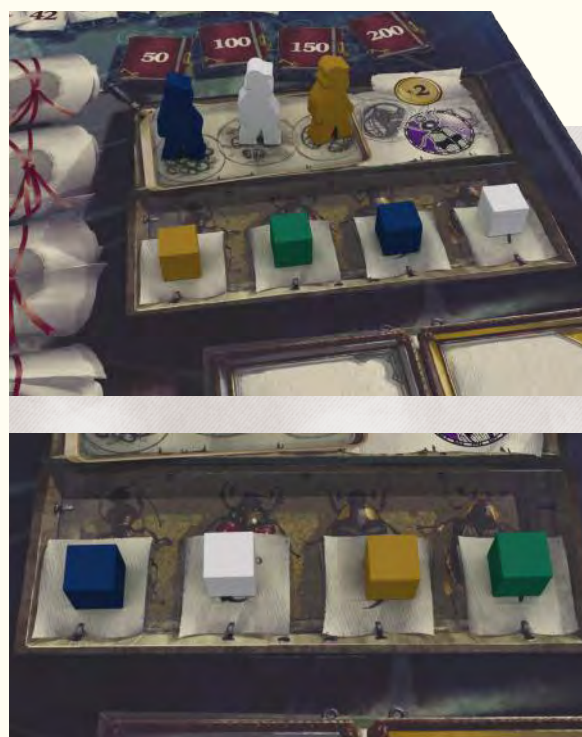
Ezzel az akcióval legfeljebb 2 fajt lehet kiválasztani, és míg az első faj ingyenes, a másodikért 3 érmét kell fizetni.

## Körsorrend módosítása



Az aktív játékos a munkását a körsorrendjének fölötti nagyító (balról az első) üres mezőjére helyezi.

Ezután kap 2 érmét a készletből (2 fős játékban 3 érmét). Az itt elhelyezett munkások sorrendje határozza meg a következő forduló körsorrendjét, amely részletei a 22. oldalon találhatóak.



## Céllapka megszerzése



Az aktív játékos elvesz egy céllapkát a főtábla céllapka kínálatából, és képpel felfelé a saját tartalékába teszi (a játékosátláján lévő célsorok mellé).

A játékos tartalékába legfeljebb 2 céllapka tehető. A két lapka típusa megegyezhet (ezüst/arany).

Ha már van 2 céllapka a tartalékában, a játékos tegye az új céllapkát képpel felfelé egy üres, a lapka típusával (ezüst/arany) megegyező célmezőre. Ha a mezőn van feltüntetve költség, azt ki kell fizetnie. A célok teljesítésének és a hozzájuk tartozó jutalmak részletei a 20. oldalon találhatóak.



*Mindkét típusból letehető céllapka a játékosátlá mellett tartalékba.*



*Mivel már nincs hely a tartalékban, az új céllapkát képpel felfelé egy üres mezőre kell tenni az ezüst sorban.*



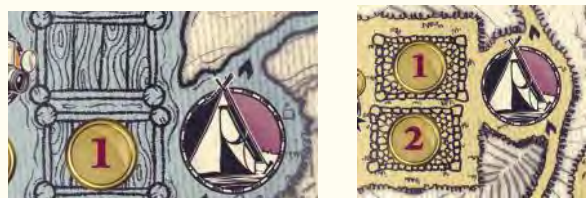
## Különleges akciók és legénységakciók

A különleges akció lapkákon és a legénységkártyákon akcióikonok láthatók. Az ikonok nagy része a fő táblán is szerepel akcióként, ezek részletes leírását korábban már kifejtettük. Az alábbiak olyan új akciók, amelyek különleges akció lapkákon és legénységkártyákon láthatók.

## Tetszőleges táborhely létrehozása



Az aktív játékos lehelyezheti egy sátrát egy **tetszőleges** üres táborhelyre (a feltüntetett költséget kifizetve), függetlenül attól, hogy hol van felfedezője és hajója. Ezután végrehajthatja az ott látható akciókat és a játékos tábláján lévő azon akciókat, amelyek a lehelyezett sátor helye mellett találhatóak.



## Ismételt elszállítás



Az aktív játékos végrehajthat egy „Fajok elszállítása” akciót olyan fajjal, amit már elszállítottak a múzeumba.

A játékos játékos tábláján lennie kell a megfelelő fajhoz tartozó kutatásjelzőnek. Ennek az akciónak a végrehajtása pontosan úgy néz ki, mintha ő helyezné le először a múzeumlapkát, beleértve azt a bónuszt, ami azért jár, ha a jelző az utolsó a sorban. Ha ez a múzeumlapka volt a korábban elsőként elszállított faj a sorban, az első szállításért járó érmét nem kapja meg az ismételt elszállítást végrehajtó játékos.

## Egy cél automatikus teljesítése



Az aktív játékos azonnal teljesítheti egy tetszőleges célját. A játékosnak nem kell megfelelnie a cél feltételeinek, és bármelyik üres célmezőjére leteheti képpel lefelé a céllapkát. A választott mező költségét ki kell fizetnie.

A játékos ezután végrehajthatja a mezőhöz tartozó akciót jutalomként. A jutalmak részletes leírása a 21. oldalon található.

## Különleges (lila) pecsét megszerzése



Az aktív játékos elvesz egy különleges pecsétet a készletből, és leteszi az egyik munkássorába (balról az első üres mezőre). A költséget nem kell kifizetnie.

A különleges pecsétek a munkáslehelyezés pecsétfeltétele szempontjából bármilyen szint helyettesíthetnek.

## Tudás megszerzése



Az aktív játékos kap egy tudásjelzőt a készletből. Ezek a jelzők bármilyen színű pecsét helyett befizethetők a készletbe munkáslehelyezéskor.

## Tudás átváltása



Az aktív játékos beadhat egy tudásjelzőt a készletbe, hogy kapjon 7 érmét vagy 7 győzelmi pontot.

## Felfedező lehelyezése



Az aktív játékos lehelyezheti egy fel nem használt felfedezőjét egy olyan sziget kezdőhelyszínére, ahol még nincs felfedezője.

## Zártolt akció végrehajtása



Az aktív játékos végrehajthatja egy olyan zártolt helyszín összes akcióját, ahol nincs lencsejelző. A játékos ezt a helyszínt nem oldja fel, nem helyez le munkást, és nem kell megfelelnie a pecsétfeltételeknek.

## Tetszőleges faj kutatása



A játékos lehelyezhet egy kutatásjelzőt a játékos táblájára bármelyik üres fajmezőjére.

## Mozgás az HMS Beagle-ig



A játékos a hajóját ugyanarra a mezőre mozgatja, ahol az HMS Beagle áll.

## Kézbesített levél



A játékos letehet legfeljebb 4 bélyeget a fő táblára, szabadon elosztva azokat bármennyi boríték között.

## Legénységkártya lemásolása



A játékos azonnal végrehajthatja az egyik játékos előtt lévő (beleértve saját magát) tetszőleges, nem teljesített legénységkártya összes akcióját.

## Kitüntetések

Amikor egy munkás megszerzi a 4. pecsétet, ezüst kitüntetést kap. Amikor megszerzi a 6. pecsétet, arany kitüntetést kap. Minden naplórésznek van kitüntetésbónusza, ami a terület felső részén látható, és ezek vagy az ezüst, vagy az arany kitüntetésre vonatkoznak.



Amikor a játékos egy ezüst kitüntetéssel rendelkező munkást helyez egy naplórészre, megkapja az ezüst kitüntetés ikonon látható bónuszt.



**Extra felfedezés** – Hozzáadhatsz egy lépést ehhez a felfedezés akcióhoz.



**Extra navigáció** – Hozzáadhatsz egy lépést ehhez a navigáció akcióhoz.



**Extra bélyeg** – Kaphatsz még egy bélyeget ehhez a levelezés akcióhoz.



**Extra pecsét** – Kaphatsz egy további pecsétet ezzel az akcióval. A tekercs és/vagy játékosábla költséget ki kell fizetni.



**Érme** – Kapsz két érmét a készletből.

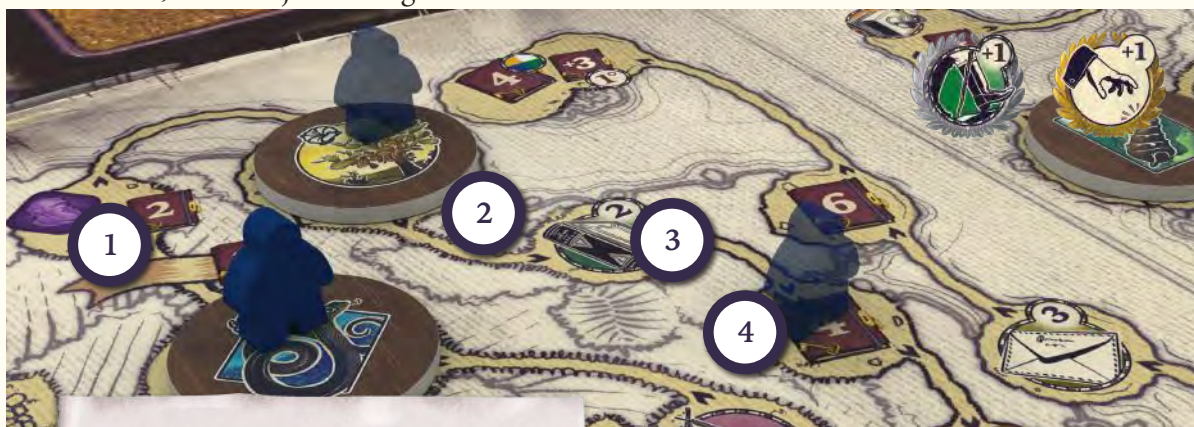
Amikor a játékos egy arany kitüntetéssel rendelkező munkást helyez egy naplórészre, megkapja mind az ezüst, mind az arany kitüntetés ikonon látható bónuszt.



**Extra megálló** – Amikor felfedezés vagy navigáció akciót hajtasz végre, a felfedeződ/hajód mozgás közben megállhat, hogy végrehajtsd a jelzett akciót. Ezután a szokott módon hajtásd végre az akciót azon a mezőn is, ahol befejezi a mozgását.



**Pecsétkedvezmény** – Fizess 1 érmevel kevesebbet minden akadémia akcióért. Ez a kedvezmény alkalmazható a tekercs vagy a játékosábla költségére is.



*A kék játékos egy ezüst és arany kitüntetéssel is rendelkező munkását helyezi le a felfedezés akcióhoz, így a felfedezője egyszer megállhat az arany kitüntetés miatt. Először kutatást hajt végre (2), majd befejezi a mozgását (4), hogy megszerezzen 4 győzelmi pontot.*

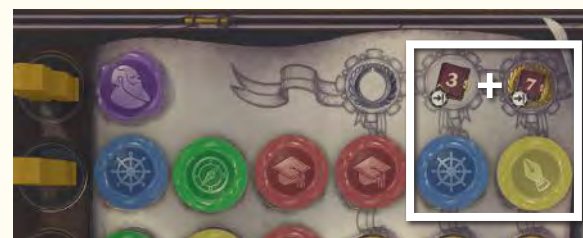


**Győzelmi pont** – Azonnal kapsz 3 győzelmi pontot.

Ha a munkás megszerzi az 5. és a 6. pecsétet, azért a játék végén győzelmi pontok járnak. A játékos megkapja az oszlop fölötti győzelmi pontokat minden olyan munkásáért, aminek van pecsétje az adott oszlopban. Az öt pecséttel rendelkező munkás 3, a hattal rendelkező pedig további 7, azaz összesen 10 győzelmi pontot kap. A játék végi pontozás részletei a 25. oldalon találhatóak.



**Bélyegek szétosztása** – Ezzel a levelezés akcióval több borítékra is tehetsz bélyegeket.



*Ennek a sárga munkásnak van ezüst és arany kitüntetés is, így letehet 2 bélyeget a fő akció miatt, és további 1 bélyeget az ezüst kitüntetés miatt. Az arany kitüntetésnek köszönhetően a játékos szabadon szétoszthatja a bélyegeket a borítékok között.*

## Célok és legénységkártyák teljesítése

Minden céllapkán és legénységkártyán szerepelnek a teljesítéséhez szükséges feltételek. A játékos a körében az akció- vagy a jutalomfázis során bármikor teljesítheti a nála lévő céllapkákat és legénységkártyákat.

### Célok

Minden célnak vannak feltételei, amelyeknek meg kell felelni, hogy a cél teljesíthető legyen. **A játékosnak sosem kell elköltenie semmit a cél teljesítéséhez; csak meg kell felelnie a feltételeknek.**

Egy cél teljesítésekor a játékos tegye képpel felfelé a céllapkát egy azonos típusú (ezüst/ arany) célmezőre, vagy fordítsa meg a lapkát, ha az már egy célmezőn van. Ha a lapkát a tartalékból teszi át, és a célmezőn szerepel költség, azt ki kell fizetnie a cél teljesítéséhez.



A cél teljesítésekor a játékos megkapja annak a mezőnek a jutalmát, ahová a lapkát letette (1). A játékosablán lévő győzelmi pontokat a játék végén kapja meg (2).

Ha a játékos a jobb szélső ezüst és arany célmezőt is teljesíti, 4 további győzelmi pontot kap a végső pontozás során.

A célakciók részletes leírása a 21. oldalon található.

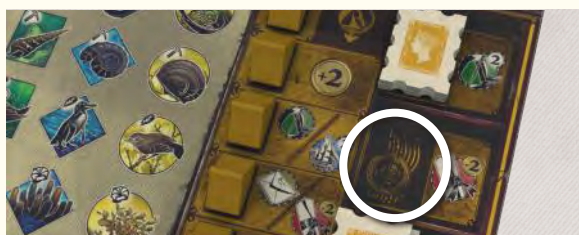


### A célok feltételei

Ha egy ikonon nem szerepel szám, az adott feltételnek elég egyszer megfelelni.



A játékosnak legyen annyi üres bélyeghelye, amennyi az ikonon látható.



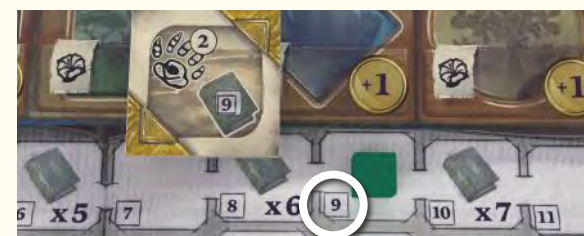
A játékosnak legyen legalább annyi kutatásjelzője a megadott ikonnal rendelkező fajokon, amennyi az ikonon látható.



A játékosnak legyen legalább annyi kutatásjelzője a megadott formájú/színű fajokon, amennyi az ikonon látható.



A játékos evolúciójelölője legyen az evolúciós elmélet sáv feltüntetett mezőjén vagy azon túl. Ez a lépések száma a sávon, nem a sávon elért könyvek száma.



A játékosnak legyen legalább annyi sátra táborhelyeken, amennyi az ikonon látható.



A játékosnak legyen legalább annyi lencséje feloldott akciókon, amennyi az ikonon látható.



A játékos hajója legyen vagy az HMS Beagle mezőjén vagy azon túl.





A játékosnak legyenek normál pecsétjei a játékosabláján a megadott színben és mennyiségben. Ezeknek a pecséteknek nem kell ugyanabban a sorban lenniük. A különleges pecsétek és a tudásjelzők nem számítanak bele a célok pecsét-feltételeibe.

## Célakciók



A játékos válassza ki egy korábban lehelyezett sátrát, és hajtsa végre az ahhoz tartozó akciót, mintha azt most helyezte volna le. Ezért nem kell költséget fizetnie.



A játékosnak a továbbiakban nem kell fizetnie a pecsét elvételéért a tekercsről az akadémia akciónál. A pecsét játékosablájára helyezéséért továbbra is ki kell fizetnie a költséget.



A játékos lehelyez egy kutatásjelzőt egy olyan fajra a játékosabláján, amely megegyezik egy olyan szigeten lévő fajjelzővel, amelyen van a játékosnak felfedezője.



Az evolúciós elmélet sáv pontozásakor, a pontok összesítése előtt a játékos hozzáad 1 könyvszorozót a sávon elért könyvszorozóihoz.



5 győzelmi pont a végső pontozásnál.



Ha a játékos teljesítette az ikon fölött és alatt lévő célt, kap 4 győzelmi pontot a végső pontozásnál.



8 győzelmi pont a végső pontozásnál.



A játékos azonnal elvesz egy különleges pecsétet a készletből, és leteszi az egyik munkássorába (balról az első üres mezőre). A költséget nem kell kifizetnie.



A játékos áteszi az 5. munkását a játékosablája mellől erre a mezőre. Mostantól ez a munkás is lehelyezhető.

Ha a játékos ezt a célt az akciófázisban teljesítette, még ugyanebben a fordulóban használhatja ezt a munkást.

Az 5. munkás mellé nem lehet pecsétet tenni, de a játékos elkölthet tudásjelzőt, hogy teljesítse a pecsétfeltételeket.



A játék hátralévő részében a munkások lehelyezési költsége naplórészekbe eggyel kevesebb.



A Beagle-lapka pontozásakor minden büntetés, ami a játékos hajója és az HMS Beagle közötti távolságért jár, legfeljebb 2-re csökken (vagyis a büntetés mostantól 1 vagy 2 győzelmi pont lehet). A Beagle-lapka pontozásának részletei a 23–24. oldalon találhatóak.

## Legénységkártyák

A legénységkártyáknak négy tulajdonságuk van:

1. Normál pecsét, amit egy munkás kap az előkészületek során.
2. A kártya akciójának végrehajtásához szükséges pecsétek színe és száma.
3. A kártya akciója.
4. Az előkészületekhez és egyéb szabályokhoz használt szám.



Minden legénységkártya középső részén pecsétek láthatók. A legénységkártya teljesítéséhez a játékosnak kell legyen egy olyan munkása, amely sorában megtalálhatók a feltüntetett pecsétek (a sorrendjük nem számít). Egy munkás sorához csak egy teljesített legénységkártya rendelhető. A különleges pecsétek bármilyen színűek lehetnek a legénységkártya teljesítésekor. **Tudásjelzők viszont nem költhetők el a legénységkártya teljesítéséhez.**



A legénységkártyákat a játékosok az akció- és jutalomfázisban teljesíthetik. Ehhez a játékosnak (a pecsétfeltétel teljesítése után) végre kell hajtania a kártya alján látható akciót, majd képpel lefelé fordítani kártyát, ezzel jelezve, hogy a kártyát már teljesítette. A legénységkártyák akciónak részletei a 18. oldalon találhatóak.

Miután megfordította a kártyát, a játékos a kártyát a játékosablaja bal oldalára teszi úgy, hogy a nyíl arra a munkásra mutasson, amelyiket a teljesítéséhez használta. A kártya a munkáshoz tartozik, és az a munkás már nem teljesíthet más legénységkártyát.



## Körsorrend módosítása

Ha van munkás a körsorrend helyszínén, akkor módosítani kell a körsorrendet. Az a játékos, aki elsőként helyezte oda a munkását, átteszi a körsorrendjelölőjét a sáv 1. mezőjére. Ha több munkás van ezen a helyszínén, minden játékos a lehelyezett munkásoknak megfelelő helyre mozgatja a körsorrendjelölőjét.

A körsorrendjelölők csak akkor mozognak, ha legalább egy munkás van ezen a helyszínén. Ha nincs munkás ezen a helyszínén, nem változik a körsorrend.



## Jutalomfázis

A játékosok jutalmat kapnak a levelezésben elért többségéért és a Beagle-lapkáért. Ezeket a jutalmakat körsorrendben kapják meg.

## Levelezéstöbbség

A borítékokon a legtöbb és a második legtöbb bélyeggel rendelkező játékosok jutalmat kapnak. Ezt a felső borítékkal kezdve, lefelé haladva kell ellenőrizni.

A legtöbb bélyeggel rendelkező játékos végrehajtja az adott boríték felső részében feltüntetett összes akciót. Egyenlőség esetén az összes érintett játékos (körsorrendben) végrehajtja ezeket az akciókat.

A második legtöbb bélyeggel rendelkező játékos végrehajtja az adott boríték alsó részében feltüntetett összes akciót. Egyenlőség esetén az összes érintett játékos (körsorrendben) végrehajtja ezeket az akciókat. A játékosok akkor is megkapják a második helyért járó jutalmat, ha az első helyen egyenlőség van.

Ezután minden játékos, aki végrehajtott akciót, eltávolítja a bélyegei felét (felfelé kerekítve) az adott borítékról, és a borítékoktól balra lévő tálcára teszi azokat.



*Az első borítékon a sárga és a kék játékosnak ugyanannyi bélyege van. Mindketten kapnak jutalmul 1 tudásjelzőt és 2 érmét. A zöld játékosnak van a második legtöbb bélyege, ezért kap 2 érmét. Mindhárom játékos eldobja a bélyegei felét felfelé kerekítve (a kék és a sárga 2 bélyeget, a zöld 1 bélyeget).*



## Beagle-lapka pontozása

Most az HMS Beagle óceánsávon elfoglalt helye alatt lévő Beagle-lapka pontozása következik. Minden játékos annyiszor kapja meg a jelzett győzelmi pontot, ahányszor megfelel az adott célfeltételnek. A kapott pontokból le kell vonni a játékos hajója és az HMS Beagle közti távolság alapján számolt büntetést.

## Célfeltételek



A játékos 4 győzelmi pontot kap a játékos-tábláján lévő minden olyan normál pecsétért, ami megegyezik a lapkán láthatóval.

A különleges pecsétek nem érnek pontot.



A játékos 6 győzelmi pontot kap a játékos-tábláján lévő minden olyan kutatásjelzőért, ami a lapkán feltüntetett típusú fajon van.



A játékos 5 győzelmi pontot kap a fő táblán lévő minden lencséjéért.



A játékos 8 győzelmi pontot kap a játékos-tábláján lévő minden üres bélyeghelyéért.



A játékos 4 győzelmi pontot kap a fő táblán lévő minden sátráért.



A játékos 3 győzelmi pontot kap minden teljesített célért.

A Beagle-lapkáért kapott győzelmi pontokat a következő oldalon tárgyalt lemaradás még módosíthatja.



## Lemaradás

Ha a játékos hajója az HMS Beagle mögött van az óceánsávon, a játékos Beagle-lapkáért kapott pontjai csökkennek. Minden büntetés **4** a játékos hajója és az HMS Beagle között a jelzett értékkel csökkenti a kapott pontokat. Ez a büntetés sosem csökkentheti nulla alá a Beagle-lapkáért kapott győzelmi pontokat.

Ha minden játékos megkapta a Beagle-lapkáért járó pontokat, fordítsátok képpel lefelé az adott céllapkát.



*A zöld játékosnak 3 piros pecsétje van, ezért 12 győzelmi pontot kapna. Mivel a hajója két határral hátrébb van, mint az HMS Beagle, a büntetése összesen -7 győzelmi pont. Így a zöld játékos végül 5 győzelmi pontot kap.*

3. Távolítsátok el az összes megmaradt céllapkát a főtábláról, és húzzatok 2 új ezüst és 2 új arany céllapkát.

## Takarításfázis

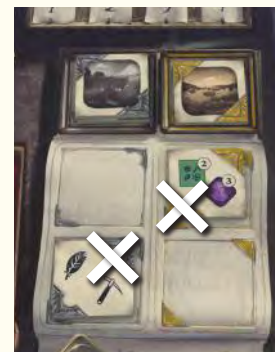
A játék ötödik fordulójában nincs takarításfázis, ehelyett a játékosok a végső pontozást hajtják végre. A többi fordulóban a takarításfázist az alábbiak szerint kell végrehajtani:



1. Tegyétek az HMS Beagle-t a következő Beagle-mezőre.



2. Minden játékos tegye vissza a munkásait a játékosáblájára.



4. Távolítsátok el a legfelső tekercsről az összes pecsétet. Csúsztassátok felfelé az összes megmaradt pecsétet, amíg nem marad üres mező egyik pecsét fölött sem. Ezután húzzatok új pecsétet, és töltsétek fel az összes üres mezőt a tekercseken.



## Végső pontozás

Az ötödik forduló végén a játékosok végrehajtják a végső pontozást. Ilyenkor kapják meg a játékosablájukon, az evolúciós elmélet sávon, és a megmaradt érmékért és tudásjelzőkért szerzett játék végi győzelmi pontokat (→).

## A játékosábla pontozása

Minden teljesített cél pontot ad a játékosnak a végső pontozás során. Ha a játékos a jobb szélső ezüst és arany célmezőt is teljesítette a játékosabláján, megkapja azt a 4 győzelmi pontot, ami a két mező között látható.

Minden olyan munkás, amelynek 5 pecsétje van, 3 győzelmi pontot ad a játékosnak. Minden olyan munkás, amelynek 6 pecsétje van, további 7, vagyis összesen 10 győzelmi pontot ad a játékosnak.

Ha a játékos mind az 5 sátrát lehelyezte táborhelyekre, 5 győzelmi pontot kap.

## Az evolúciós elmélet sáv pontozása



Mielőtt a játékosok pontoznák ezt a részt, ki kell számolni a múzeummódosítót. A módosító értéke 2 + a betelt múzeumsorok száma.

A kapott eredmény lesz a múzeummódosító. Minden játékos szorozza meg a múzeummódosítót az evolúciójelölőjével elért könyvek számával. Az így kapott eredmények a játékosoknak járó győzelmi pontok.



Ha egy játékos elérte ezt a célt, az evolúciós elmélet sáv pontozásakor adjon hozzá egy könyvszorozót az evolúciós elmélet sávon elért könyvszorozók számához.



*A kék játékos 36 győzelmi pontot kap: 4 győzelmi pont (2 pont + 1 további pont minden betelt sorért) megszorozva 9-cel (könyvszorozók az evolúciós elmélet sávon).*

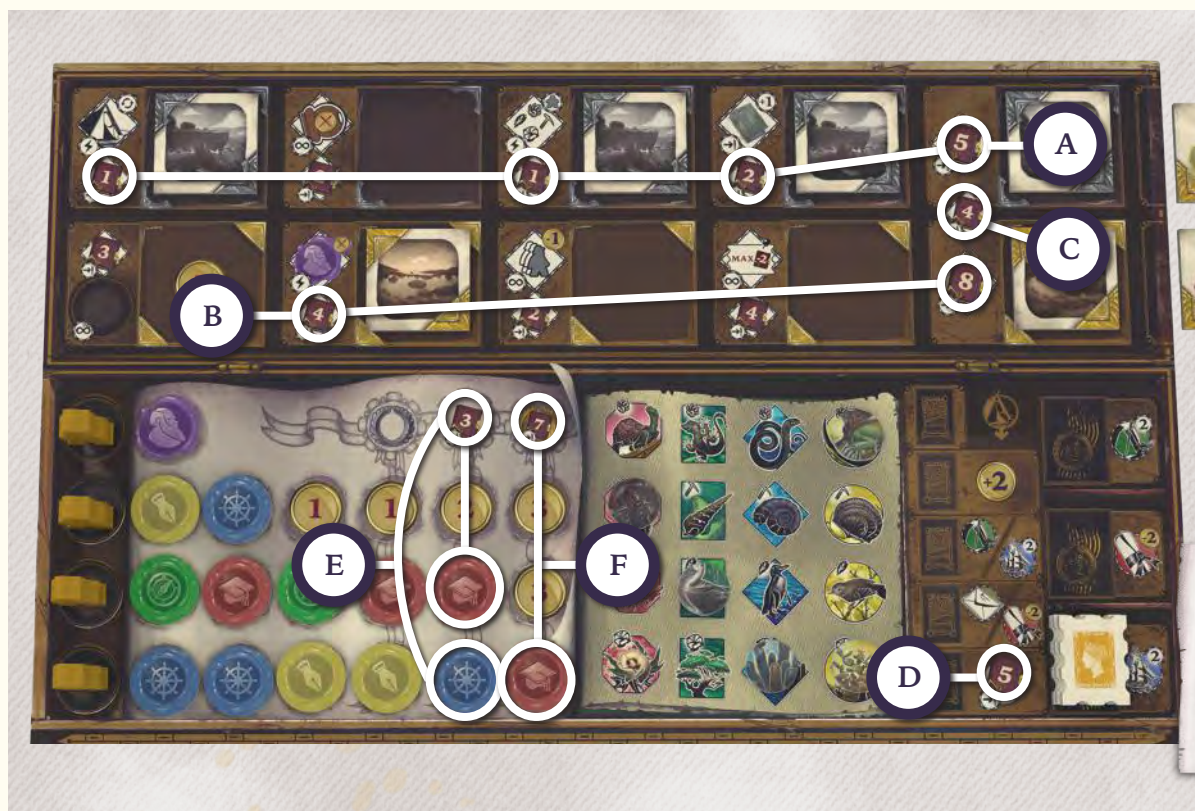
## Érmék és tudásjelzők

A játékosok 1 győzelmi pontot kapnak minden 5 megmaradt érméjükért.

A játékosok 1 győzelmi pontot kapnak minden megmaradt tudásjelzőjükért.

A legtöbb győzelmi ponttal rendelkező játékos győz. Döntetlen esetén az a játékos győz, akinek a jelölője előrébb van az evolúciós elmélet sávon. Ha így is döntetlen áll fenn, az a játékos győz, akinek több érméje van. Ha így is döntetlen az állás, az abban részt vevő játékosok osztoznak a győzelmen.

*A – 1 + 1 + 2 + 5 az ezüst célokért  
B – 4 + 8 az arany céllapkákért  
C – 4 az utolsó oszlopban teljesített két célért  
D – 5 az utolsó lehelyezett sátorért  
E – 3 + 3 az 5 pecséttel rendelkező munkásokért  
F – 7 a 6 pecséttel rendelkező munkásért*





## Egyszemélyes játékváltozat

Az egyszemélyes játékváltozatban a játékos ellenfele Alfréd lesz.

### Előkészületek

#### Nehézség kiválasztása

A játékosablak hátoldalán Alfréd különböző nehézségi szintjei találhatók:



Fehér – könnyű



Kék – közepes



Sárga – haladó



Zöld – haladó

- A.** Válassz nehézségi szintet Alfrédnek, és tedd a hozzá tartozó táblát a közelbe.
- B.** Válassz magadnak játékosablakot a megmaradt táblákból.
- C.** Gyűjtsd össze a tartozékokat a saját színedben és Alfréd színében, és tedd azokat a megfelelő táblák mellé.

### Főtábla

Hajtsd végre a főtábla előkészületeit úgy, mintha két játékos lenne, az alábbi módosításokkal:

- A.** Az előkészületek 2. lépésében, a keverés után 4 különleges akció lapkát tegyél fel 6 helyett. A különleges akció napló alsó sorát hagyd üresen.
- B.** Az előkészületek 9. lépésében, miután megkeverted a céllapkákat, csak egy ezüst és egy arany lapkát tegyél képpel felfelé a táblára.
- C.** Az előkészületek 14. lépését hagyd ki, ehelyett tedd az akciójelölőt a körsorrend-sáv tetejére. Tedd Alfrédhoz jelölőjét a körsorrend-sáv első mezőjére, a sajátodat pedig a második mezőre.

### A játékosok előkészületei

Kövesd az utasításokat módosítások nélkül.

#### Legénységkártyák megszerzése

- A.** Keverd meg a legénységkártyákat, húzz ötöt, és tedd le azokat képpel felfelé.
- B.** Válassz ki hármat, amit megtartasz, a másik kettőt tedd vissza a dobozba.
- C.** Vedd el a választott legénységkártyák jobb felső sarkában látható normál pecsétet a készletből. Ezeket tedd a munkásaid melletti (bal szélső) pecsétmezőkre, így az összes munkásod egy pecséttel kezd.

### Kezdő céllapkák választása

Kövesd a kétfős játékra vonatkozó utasításokat az alábbi módosítással:

A 4. lépés során válassz egy párt, tedd a lapkákat a játékosablak mellé, és távolítsd el a többi párt a játékból.

### Alfréd előkészületei

Kövesd a „A játékosok előkészületei” utasításait az alábbi módosításokkal:

- 1.** Az 1. lépés során ellenőrizd, hogy a játékosablak Alfréd oldala látszik-e. Alfréd tábláját közvetlenül a tiéd fölé tedd.
- 2.** Keresd meg Alfréd 2 bónuszlapkáját a megfelelő színben. Ezeket tedd le véletlenszerűen az Alfréd tábláján megjelölt két mező fölé.
- 3.** A 2. lépés során tedd Alfréd 4 munkását a táblája A, B, C és D mezőire. Alfréd 5. munkását tedd az Alfréd-tábla felső részén lévő bónuszlap bal szélső mezőjére.
- 4.** Ugorod át az 5. lépést, és tegyél 1 érmét a tábla alján látható érmesávon megjelölt mezőre. ●
- 5.** Ugorod át a 6. lépést, és keverd meg a 8 akciólapkát, majd egy paklit alkotva tedd azokat képpel lefelé a játékosablak alá.



# Játékmenet

## Körsorrend

Úgy játssz, mintha 2 játékos lenne, így a lehelyezési költség 3 érme.

A játék minden fordulójában Alfrédé az első kör. Alfréddal felváltva kerülsz sorra, amíg az összes munkást le nem helyezitek.


A körsorrend akcióhely szabályai megváltoznak a kétfős játékhoz tartozó akciójelölő hatására. Amikor az aktív játékos letesz egy munkást oda, 3 érmét kap 2 helyett. További hatása ennek az akciónak nincs, mivel minden fordulóban Alfréd helyez le először munkást.

## Alfréd játékmenete

### Alfréd táblasávjai

Alfréd tábláján két sáv van: egy bónusz sáv a tábla felső részén és egy érmesáv az alján.

### Bónusz sáv

Amikor a  akció aktiválódik, a munkás Alfréd bónusz sávján mozog jobbra annyival, amennyit az ikon mutat. Alfréd győzelmi pontokat kap, valahányszor a munkása megáll a sáv jobb szélső mezőjén vagy túllép azon.

Amikor a munkás túlhalad a jobb szélső mezőn, visszakerül a sáv bal szélső mezőjére.

Ha a munkás megáll vagy túlhalad a bónusz sáv 5. vagy 10. mezőjén, Alfréd végrehajtja a mező fölött lévő bónusz sáv kártya a forduló számának megfelelő akcióját.

Ha egy mozgással áll meg vagy halad túl az 5. és 10. mezőn, mindkét akciót végrehajtja, abban a sorrendben, ahogy elérte őket.




### Érmesáv



Alfréd érméit az érmesávon tartod számon. Amikor Alfréd érmét költ, mozgasd az érmét annyi mezővel balra az érmesávon, amennyi érmét költött. Amikor Alfréd érmét kap, mozgasd az érmét annyi mezővel jobbra az érmesávon, amennyi érmét kapott. Legfeljebb 12 érméje lehet, minden 12 feletti érme helyett, Alfréd bónusz sávon lévő munkása mozog egy mezőt. Ha Alfréd elkölte az utolsó érméjét, tedd az érmét a sáv mellé, ezzel jelezve, hogy az értéke 0.

## Alfréd köre

Az egyszemélyes játék változat leginkább a kétfős játékra hasonlít. Alfréd minden körében lehelyez egy munkást egy helyszínre a fő táblán vagy egy pihenőpontra  a tábláján.

### 1. lépés: Akciókártya húzása


Ha Alfréd mindkét akciókártyája elszállítás ikont mutat, mielőtt húznál egy kártyát, keverd újra az összes akciókártyát, és alkoss belőlük egy új paklit.



Húzd fel a legfelső kártyát az akciópakliból, és tedd képpel felfelé a játékostáblád alá.

A további kártyákat, amiket az akciópakliból húzol, mindig tedd az előző kártya mellé.

### 2. lépés: Egy akció végrehajtása

Minden akciókártyán két vagy három különböző akció lehetőség van. Alfréd körönként csak egy akciót hajt végre, és először mindig a legfelső akciót próbálja végrehajtani. Ha nem tudja végrehajtani az akciót, megpróbálja a következőt. A legelső akció minden akciókártyáján a pihenés , amit mindig végre lehet hajtani.

Alfréd a pihenésen kívüli akcióit úgy hajtja végre, hogy egy munkást helyez a főtábla akciómezőire. Ha az alábbi szabályok nem módosítják, Alfréd ezeket az akciókat a normál szabályok szerint hajtja végre.

**Alfréd munkásai sosem szereznek kitüntetések, így sosem használja a főtáblán lévő kitüntetés hatásokat.**

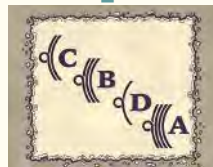
## Pihenés akció



Tedd a legalsó elérhető munkást bármelyik szabad függőágy mezőre Alfréd táblájának pihenőterületén. Alfréd ezután kap 7 érmét, és 2 mezővel jobbra mozgatja a bónuszszávon lévő munkását.



## Főnapló akció



A főnapló akció 4 betűt mutat, amik Alfréd munkásaihoz tartoznak.

A lista meghatározza az akcióhoz használt munkás kiválasztásának sorrendjét; balról az első betű a legmagasabb prioritású. Alfréd megpróbálja lehelyezni a legmagasabb prioritású munkását, ami elérhető a játékos tábláján. Ha erre nincs lehetőség, a prioritási sorrendben következő munkást használja. Ha ezek alapján nem lehet szabályosan lehelyezni munkást, ez az akció nem hajtható végre, és Alfréd megpróbálja végrehajtani a következő akció.

A főnaplók azok a naplórészek, amelyeken a felfedezés, navigáció, levelezés és akadémia akciók találhatóak.

Minden főnaplón található helyszínek van pecsétfeltétele, aminek Alfréd választott munkásának meg kell felelnie.

Alfrédnek 3 érmét kell fizetnie, ha olyan naplórészbe helyez munkást, ahol már van másik munkás. Ha Alfréd nem tudja kifizetni ezt a költséget, nem helyez munkást abba a naplórészbe.

## Legerősebb helyszín

Alfréd mindig a lehető legerősebb helyszínre próbálja meg lehelyezni a munkást. A legerősebb helyszínt a meglévő pecsétek, a főtáblán feloldott helyszínek, lehelyezett munkások és elérhető érmék alapján számolja.

A legerősebb helyszín a legalsó feloldott, üres helyszín (lásd a lenti képen: az 1-es erősebb, mint a 2-es, és a 2-es erősebb, mint a 3-as), amihez van Alfrédnek legalább egy pecsétje, ami megfelel a helyszín feltételeinek.



Ha Alfrédnek nincs elegendő pecsétje a legerősebb helyszín feltételeihez, elkölthet 3 érmét, hogy kapjon egy tudásjelzőt.

Alfrédnek annyi tudásjelzőt kell vennie, amennyit csak tud, amíg meg nem felel a legerősebb helyszín pecsétfeltételeinek. Ha Alfrédnek nincs elég pénze ahhoz, hogy megfeleljen a helyszín feltételeinek a tudásjelzőkkel, nem költ érmét, ehelyett kiválasztja a következő legerősebb elérhető helyszínt.



*A munkás a legerősebb navigáció helyszínre megy, amit el tud érni egy tudásjelzővel. Ehhez kifizet 3 érmét, így megfelel a feltételnek (3 kék pecsét).*

## Ársorrend

Ha több azonos erősségű helyszín van, Alfréd a munkását arra a helyszínre helyezi, amihez kevesebb érmét kell költenie tudásjelzőkre.

*Az elérhető felfedezés és navigáció akció egyforma erős, így a munkást az ingyen végrehajtható navigáció akcióra helyezi a felfedezés helyett, amihez szüksége lenne egy tudásjelzőre (ami 3 érmebe kerül).*



**Ha Alfréd elfoglal egy helyszínt, végrehajtja az összes akciót a szokott szabályok szerint az alábbi eltérésekkel:**

### Cél megszerzése

Amikor Alfréd ezt az akciót hajtja végre, eldob egy célt a főtábláról (ha lehet). Ha több cél van, az arany célt dobja el.



Ezután Alfréd mozgatja a munkását a bónuszszávon. Ez a munkás mindig mozog, akkor is, ha nem dobott el célt.

### Tudás megszerzése



Alfréd sosem vesz el tudásjelzőt a készletből, ehelyett kap 3 érmét minden jelzőért, amit kapott volna.

## Elsődleges szín

Ha több azonos erősségű, feltételű/árú helyszín van, a munkását arra a helyszínre helyezi, amihez a munkás bal szélső pecsétje megfelel.

*Mivel a legelső navigáció és felfedezés akció zárt vagy foglalt, és a középső navigáció és felfedezés akció is foglalt, a munkást a legfelső helyszínre helyezi. Mivel mindkét helyszínnek ugyanannyi a költsége, Alfréd a zöld felfedezés akcióra helyezi a munkást, mert zöld a bal szélső pecsétje.*



## Akadémia

Alfréd minden munkásának sorában van egy zárójel két pecsétmező között. Amikor Alfréd akadémia akciót hajt végre, hogy új pecsétet vegyen el, a pecsétet a legfelső olyan munkás sorába teszi, akinek van legalább egy üres pecsétmezője a zárójeltől balra. Ha egyik zárójeltől balra sincs üres pecsétmező, Alfréd a pecsétet a legfelső olyan munkás sorába teszi, akinek van legalább egy üres pecsétmezője a zárójeltől jobbra.



Alfréd mindig a legolcsóbb tekercsről vesz el pecsétet (kivéve, ha az akció azt jelzi, hogy nem kell érmét elköltenie, lásd később).

**Alfréd sosem teszi le a 4. azonos színű pecsétet egy sorba. Ha nem ér el olyan tekercszet, amiről más szint kaphat, vagy nincs más elérhető szín, ezt az akciót nem lehet végrehajtani, és megpróbálja végrehajtani az akciókártyán lévő következő akciót.**

Ha több pecsét közül választhat:

1. Alfréd azt a pecsétet veszi el, ami megegyezik a munkás bal szélső pecsétjével, hacsak a munkásnak nincs már 3 pecsétje abból a színből.
2. Egyéb esetben Alfréd a bal szélső pecsétet veszi el. Ha a legolcsóbb tekercsen lévő összes pecsét a választott munkás 4. azonos színű pecsétje lenne, Alfréd a következő tekercsről vesz el pecsétet a fenti szabályokat követve.

Alfrédnak ki kell fizetnie a tekercsen feltüntetett számú érmét.

**Ha az elvett pecsét egy akcióra kerül, az akciót azonnal végre kell hajtani.**

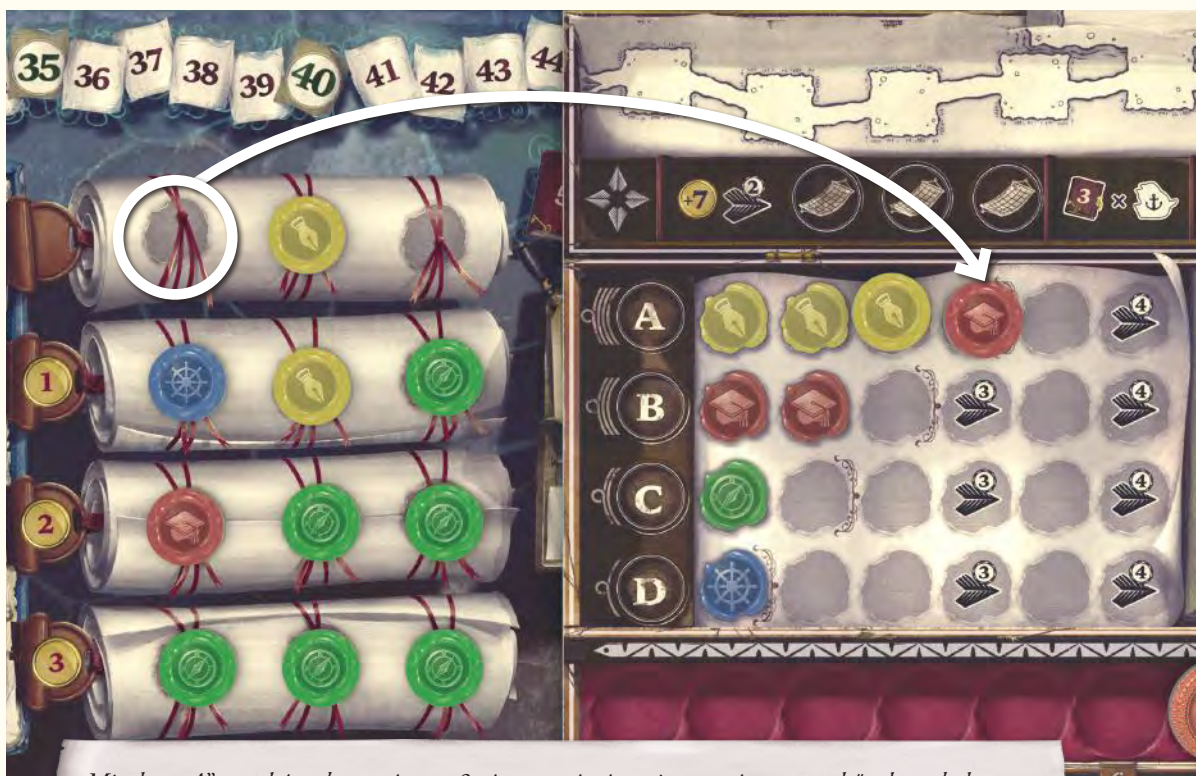


Ha az akció azt mutatja, hogy nem költ el érmét, Alfréd megpróbál elvenni a választott munkás elsődleges (bal szélső) színével megegyező pecsétet bármelyik tekercsről kivéve, ha már van három pecsétje abból a színből. Egyéb esetben elveszi a legfelső bal szélső pecsétet az akadémiából.



*Alfréd elveszi a sárga pecsétet az akadémiáról, mivel az megfelel a választott munkás bal szélső pecsétjének, és kevesebb, mint 3 sárga pecsét van a sorban.*





*Mivel az „A” munkássorban már van 3 sárga pecsét, és a piros pecsét van az első tekercs bal oldalán, Alfréd a piros pecsétet veszi el.*



*Mivel az első tekercs az akadémián üres, Alfréd a pecsétet a második tekercsről veszi el. Mivel a két felső munkás sorában a zárójeltől balra lévő pecsétmezők foglaltak, Alfréd elveszi a zöld pecsétet, mivel az felel meg a „C” munkás színprioritásának.*

## Levelezés

Alfréd mindig a tábláján lévő legfelső bélyegkupacról veszi el a bélyegeket.

A bélyegeket az alábbi sorrend alapján teszi az egyik borítékra:

1. A legfelső olyan borítékra tesz bélyegeket, ahol ezzel elveszi tőled a bélyegtöbbséget.



*Alfréd a levelezés akcióval letesz 3 bélyeget a második borítékra, és ezzel elveszi a többséget a játékostól.*

2. Egyéb esetben a legfelső olyan borítékra tesz bélyegeket, amin még nincs bélyege.

3. Ha mindhárom borítékon van bélyege, Alfréd a bélyegeket arra a borítékra teszi, amin a legkevesebb bélyege van. Ha több lehetősége is van, a legfelsőt választja.



*Alfréd a levelezés akcióval letesz 2 bélyeget. Mivel már megszerezte a többséget a második borítékon, a bélyegeket a legfelső borítékra teszi, amin jelenleg nincs bélyege.*

Ha Alfréd eltávolítja az utolsó bélyeget egy kupacból, ami mellett van ikon, az azonnal aktiválja az ikont. Ezek extra akciókat vagy hatásokat adhatnak Alfrédnak, hasonlóan a játékosok célbónuszaihoz. Ezek részletei a 21. oldalon találhatóak.

## Navigáció

Alfréd hajója a navigáció akcióikonon jelzett teljes távolságot megteszi. Ha több útvonal is választható, a hajó a hosszabb utat teszi meg. Alfréd hajója mindig a lehető leghosszabb úton halad az óceánsávon.



*Alfréd végrehajt egy legfeljebb 2 mozgásból álló navigáció akciót. A leghosszabb utat teszi meg, így végrehajthat egy táborhely akciót*

A mozgás befejezése után végrehajt minden olyan akciót, amin áthajózott, és azt is, amire megérkezett. Az akciókat abban a sorrendben hajtja végre, ahogy elérte azokat.

Amikor Alfréd hajója áthalad egy ezüst lobogón, az egyik felfedezőjét ugyanúgy a megfelelő sziget kezdőmezőjére teszi, mint a többjátékos változatban.

## Felfedezés

Alfréd jobb szélső felfedezője a felfedezés akcióikonon jelzett teljes távolságot megteszi. Ha ez a felfedező már elért az adott szigetsáv végére, Alfréd a következő (az előzőtől balra található) szigeten lévő felfedezőjét mozgatja. Ha a felfedező eléri a szigetsáv végét, a fennmaradó mozgás elvész. Ha több útvonal is választható, a felfedező azon az útvonalon halad, amin több mezőt tehet meg. Alfréd felfedezője mindig a lehető leghosszabb úton halad a szigetsávon.

Alfréd kutatás akciót hajt végre minden fajon, amin áthalad, és megkapja a feltüntetett győzelmi pontot minden arany lobogóért, ha ez az első felfedező, aki áthalad azon.

A mozgás után Alfréd végrehajtja az utolsó két akciót, amin a felfedezője áthaladt, vagy amire megérkezett. Az akciókat abban a sorrendben hajtja végre, ahogy elérte azokat. Ha a két akció egyike kutatás, Alfréd kihagyja azt, és csak a másikat hajtja végre, mivel Alfréd korábban már kutatott.

*Alfréd végrehajt egy 4 lépésből álló felfedezés akciót. A leghosszabb úton halad, kutatást hajt végre a fajon, amin átlép (1), és végrehajtja az utolsó két akciót (3 és 4).*





## Táborhely létrehozása

Ha van hely és ki tudja fizetni a feltüntetett költséget, Alfréd leteszi a legfelső sátrat a táblájáról az aktivált táborhelyre. Ha a sátrat több helyre is teheti, a legolcsóbbat választja. Ha Alfrédnak nincs több sátra, vagy nem tudja kifizetni a költséget, kihagyja az akciót és nem tesz le sátrat.

### Alfréd a kihagyott táborhely akció helyett nem hajt végre másik akciót.

Miután letette a sátrat, Alfréd végrehajtja a táborhelyhez tartozó akciót. Ha van ikon a játékosablán a letett sátor helye mellett, azt végre kell hajtani. Ezek az ikonok extra akciókat és hatásokat adnak Alfrédnak. Részletes leírásuk a 21. oldalon található.

## Különleges akció napló



*A munkás a különleges akció lapka bal oldalára kerül, majd Alfréd előremozgatja a munkását a bónuszszávon.*



*A munkás a különleges akció lapka jobb oldalára kerül, majd Alfréd előremozgatja a munkását a bónuszszávon.*

Alfréd csak akkor helyez munkást a különleges akció naplóra, ha azon nincs munkás. Ha van legalább egy munkás a különleges akció naplón, Alfréd az akciókártyáján lévő következő akciólehetőséget hajtja végre. A legelső elérhető munkást helyezi a különleges akció napló bal felső vagy jobb felső mezőjére. A pontos helyszínt az határozza meg, hogy az akció által mutatott munkás a bal vagy jobb oldalon van. Alfréd nem aktiválja az akciót ezen a helyszínen, és a munkásnak nem kell megfelelnie a pecsétfeltételeknek. Ehelyett Alfréd négyszer mozgatja a munkását a bónuszszávon.

## Kis napló



Alfréd csak akkor helyez munkást a kis naplóra, hogy végrehajtsa egy feloldás akciót, ha azon nincs még munkás. Ha van legalább egy munkás a kis naplón, Alfréd az akciókártyáján lévő következő akciólehetőséget hajtja végre.

Amikor Alfréd akciót választ a kis naplón, a legelső elérhető munkást helyezi az egyik akcióhelyre.

Alfréd ezután lerakja egy lencsejelzőjét egy még zárt fő naplóra az alábbiak szerint:

1. A legfelső olyan zárt helyszínen, amely pecsétfeltételének megfelel a legfelső munkása, és ki tudja fizetni a költségét. A legfelső munkásnak nem kell elérhetőnek lennie ehhez a meghatározáshoz.
  - A. Ha több lehetőség is van, Alfréd a lencsejelzőjét arra a legfelső zárt helyszínen teszi, amely pecsétfeltétele egyezik legfelső munkás elsődleges színével. Az elsődleges szín leírása a 30. oldalon található.
  - B. Ha egyik zárt helyszínen sem felel meg a legfelső munkás elsődleges színének, Alfréd a lencsejelzőt arra a helyre teszi, ami a legfelső munkás pecsétjei közül a legtöbbet tartalmazza.

- C. Ha több helyszínen is ugyanannyit tartalmaz a legfelső munkás pecsétjei közül, akkor azt a helyszínt oldja fel, amelyik feltételének a munkássoron balról az első pecsét felel meg.



*Az „A” munkásnak 2 kék és 1 piros pecsétje van, így az elsődleges szín miatt a navigáció akciót kellene feloldani, de az már fel van oldva. Alfréd a lencsét így az akadémia akcióra teszi. Ha az „A” munkásnak lenne zöld pecsétje is, a lencse akkor is az akadémia feloldására kerülne, mert a zöld pecsét a piros pecsétől jobbra lenne.*

2. Ha nincs olyan zárt helyszínen, aminek a feltételeiből van legalább egy pecsétje a legfelső munkásnak, Alfréd lejjebb lép a következő munkásra, és az 1. lépés alapján választ. Ha a második munkássorhoz sincs megfelelő helyszínen, Alfréd ismét lejjebb lép, és tovább ismétli a fent leírtakat az 1. ponttól.



*Az „A” munkásnak 2 kék és 1 sárga pecsétje van, így az elsődleges szín miatt a navigáció akciót kellene feloldani, illetve ha a navigáció már fel van oldva, akkor a levelezés akciót. Mivel mindkét akció fel van oldva, a „B” munkás elsődleges színe számít. A „B” munkásnak 2 zöld pecsétje van, így a lencse a felfedezés akcióra kerül.*

3. Ha nincs olyan zárolt helyszín, aminek a feltételeiből legalább egy pecsétje van bármelyik munkásának, Alfréd a legolcsóbb fő napló helyszínt oldja fel. Ha több lehetőség van, a táblán balról az első feloldható helyszínt választja.

Ha Alfréd nem tudja kifizetni a költséget egyik zárolt helyszínért sem, az akciókártyáján lévő következő akciólehetőséget hajtja végre.

Miután letette a lencsejelzőt, Alfréd végrehajtja a feloldott helyszín összes akcióját (ha lehetséges).

Amikor a játékos letesz egy munkást Alfréd egyik lencsejelzőjére, Alfréd kap 1 érmét.

**Alfréd sosem old fel különleges akció helyszínt.**

### Fajok elszállítása



Alfréd elszállít legfeljebb két fajt a szokott módon.

Csak akkor lehet elszállítani fajt, ha a hozzá tartozó múzeumlapka nincs a múzeumban.

Alfréd legelső elérhető munkást helyezi a főtábla múzeum akciójára.

Ha Alfrédnek több, mint két elszállítható faja van, az alábbiak szerint dönt:

- Ha neked és Alfrédnek is ugyanaz a faja van kikutatva, Alfréd azt a fajt szállítja el.
  - Ha több lehetőség is van, azt a fajt választja, amelyik több érmét ér.
  - Ha továbbra is több lehetőség van, a bal felső fajt szállítja el a múzeumba. Ha továbbra sem egyértelmű, a játékos választ.

- Ha nincs olyan faj, amit te és Alfréd is kikutatott, azt a fajt szállítja el, amelyik több érmét ér. Ha több lehetőség is van, Alfréd a bal felső fajt választja. Ha továbbra sem egyértelmű, a játékos választ.

**Alfréd megkapja az érméket, és mozgatja az evolúciójelölőjét a szokott módon.**

### Bőséges levelezés akció



Amikor Alfréd ezt az akciót hajtja végre, letesz egy-egy bélyeget mindhárom borítékra. A bélyegeket a tábláján lévő legfelső kupacból veszi el.

### Felfedező hozzáadása akció



Amikor Alfréd ezt az akciót hajtja végre, leteszi egy felfedezőjét egy új szigetsáv kezdőhelyszínére. Azt a (balról az első) szigetsávot választja, amin még nincs felfedezője.

### 3. lépés: A kör vége

Amikor Alfréd végrehajtja az összes akcióját, a köre véget ér, és a te köröd következik.

### Körrendfázis

Amikor Alfréd ellen játszol, ez a fázis kimarad, mivel minden fordulóban Alfréd kezd.

## Jutalomfázis

Pontozd le magadnak és Alfrédnek a borítékokat a 23. oldalon leírtak szerint.

Csak te kapsz pontot a Beagle-lapkáért, Alfréd figyelmen kívül hagyja.



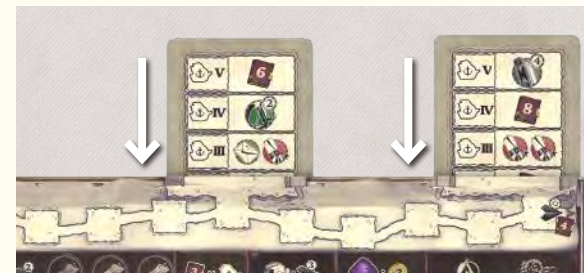
Alfréd ehelyett annyi pontot kap, amennyi a játékos tábláján lévő szám és az aktuális forduló számának szorzata.

Ezután levonja az összegből a hajója és az HMS Beagle közötti lemaradásbüntetést.

## Takarítás

Hajtsd végre a takarításfázist a szokott módon, de csak egy ezüst és egy arany lapkát tegyél a kínálatba.

Csúsztasd a két bónuszsvávkártya legelső sorát Alfréd táblája alá, hogy a legelső sor megfeleljen a következő forduló számának.



## Játék végi pontozás

Alfréd és te is megkapod a játék végi pontokat a szokott módon.

Ha több győzelmi pontot szereztél, mint Alfréd, győztél! Döntetlen esetén akkor győzöl, ha az evolúciójelölőd előrébb jutott. Ha továbbra is döntetlen áll fenn, és több érméd maradt, mint Alfrédnek, győztél! Ha az állás így is döntetlen, Alfréd győzött.