

Darwinovy cesty





**OBZOR NENÍ NIC NEŽ MODRÁ LINKA DĚLÍCÍ MOŘE OD OBLOHY.
VTOM SE VYNOŘÍ SILUETA POBŘEŽÍ A VY VYKŘIKNETE
VZRUŠENÍM Z DOBRODRUŽSTVÍ, KTERÁ VÁS ČEKAJÍ.**

**VYRAZILI JSTE NA PRŮZKUM GALAPÁG, MAGICKÉHO MÍSTA NEUVĚŘITELNÉ KRÁSY
A NEKONEČNÉ PŘÍRODNÍ ROZMANITOSTI, KDE HODLÁTE SBÍRAT VZORKY RŮZNÝCH DRUHŮ
A ROZŠÍŘOVAT SVÉ ZNALOSTI PŘÍRODNÍCH VĚD.**

**PO MNOHA HODINÁCH STRÁVENÝCH INSPIRATIVNÍM STUDIEM VEDOUCÍM K PŘEV RATNÝM ZÁVĚRŮM
ODPOČÍVÁTE POD HVĚZDNÝM NEBEM, OB DIVUJÍCE SE ÚCHVATNÉ SLOŽITOSTI ŽIVOČIŠNÉ ŘÍŠE.**

Všeobecný herní materiál



1 hlavní herní plán



16 karet posádky



56 běžných pečeti
(po 14 v barvách žlutá, červená, modrá, zelená)



16 žetonů
dočasných poznatků



12 fialových pečeti



16 muzejních dílků



16 žetonů vzorků



30 žetonů výzkumu



2 neutrální čočky



40 mincí
(28x „1“ a 12x „5“)



12 žetonů úkolů lodi Beagle



12 destiček speciálních akcí



8 dopisů



1 figurka lodi Beagle



1 žeton „+3 mince“
pro hru ve dvou



8 žetonů startovních úkolů
(4 stříbrné, 4 zlaté)



20 žetonů úkolů
(10 stříbrných, 10 zlatých)



2 přehledové listy

Úvod

Darwinovy cesty jsou hra založená na principu obsazování akčních polí figurkami (tzv. „worker placement“), v níž hráči prožívají vzpomínky Charlese Darwina na jeho dobrodružnou cestu na Galapágy, kde se zrodila jeho evoluční teorie.

Inovativní systém vývoje vašich postav umožňuje jednotlivé vědce rozvíjet v oblastech různých akcí, jako je průzkum ostrova, námořní navigace a korespondence. V průběhu hry budete sbírat vzorky různých druhů z pevniny i vody a vědecky je zkoumat. Vzorky potom doručíte do muzeí, čímž přispějete lidstvu k prohlubování znalostí biologie.

Hra se hraje na 5 kol. V každém z nich budete plnit rozmanité krátkodobé i dlouhodobější úkoly, za jejichž splnění budete získávat body. Kdo jich získá nejvíce, zvítězí.

Prvky pro jednotlivé hráče (4x)



1 osobní deska



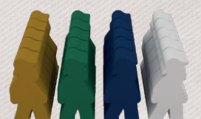
3 průzkumníci



5 stanů



12 známek



5 vědců



4 kostičky



1 loď



6 osobních čoček

Prvky pro sólovou hru



4 desky virtuálního hráče Alfréda
(rubová strana osobních desek hráčů)



8 Alfrédových bonusových karet (2 pro každou desku)



8 Alfrédových akčních karet

Příprava hry

Hlavní herní plán

1. Hlavní **herní plán** položte na stůl vzhůru stranou odpovídající počtu hráčů. Jedna strana je určena pro hru 1–3 hráčů (1-3), druhá strana pro hru 4 hráčů (4).
2. Zamíchejte **12 destiček speciálních akcí**, 6 z nich vyložte lícem vzhůru na odpovídající pole sekce deníku speciálních akcí (viz dále) na herním plánu. Zbylé vraťte do krabice.

První partie

Doporučujeme, abyste ve své první partii hry použili následující destičky v uvedeném uspořádání. Na každé je v pravém dolním rohu uvedeno její pořadové číslo.

Horní řada: 7 a 8

Prostřední řada: 1 a 9

Spodní řada: 5 a 12

3. Na obě destičky v horní řadě položte po **1 neutrální čočce**.
4. Zamíchejte **8 dopisů** a vylosujte 3, které vyložíte lícem vzhůru na pole obálek na herním plánu. Zbylé dopisy vraťte do krabice.

První partie

Doporučujeme, abyste ve své první partii hry použili dopisy 2, 4 a 5 (vyložené na plán v tomto pořadí shora dolů, rovněž dopisy mají pořadová čísla).

5. Podle počtu hráčů vyřadte a vraťte do krabice následující pečete:
Hra 2 hráčů – Vyřadte po 2 běžných pečetích každé barvy.
Hra 3 hráčů – Vyřadte po 1 běžné pečeti každé barvy.
Poté všechny zbylé běžné pečete (zelené, modré, žluté a červené) zamíchejte lícem dolů a vytvořte z nich obecný bank poblíž herního plánu.


6. Vylosujte **12 běžných pečeti** z banku a vyložte je lícem vzhůru na vyhrazená políčka na čtyřech svitcích na herním plánu.
7. Všechny **fialové pečete** položte lícem vzhůru na stříbrný talíř na herním plánu.
8. Připravte vedle herního plánu **8 žetonů startovních úkolů**. Použijí se v rámci přípravy jednotlivých hráčů před začátkem vlastní hry.
9. Zamíchejte zvlášť **zlaté a stříbrné žetony úkolů**, vytvořte z nich dva sloupce a postavte je lícem dolů na vyznačená políčka na herním plánu. Otočte 2 zlaté a 2 stříbrné a vyložte je lícem vzhůru pod odpovídající sloupce.
10. Vyložte **16 muzejních dílků** vedle herního plánu při dodržení jejich uspořádání podle expozice muzeí na herním plánu.
11. Vpravo vedle každé řady **expozice muzeí** na herním plánu položte po 1 minci.







První partie


Doporučujeme, abyste ve své první partii hry použili žetony úkolů lodi Beagle 7, 4, 10, 8 a 9 (vyložené na plán v tomto pořadí zleva doprava, rovněž tyto žetony jsou očíslované).


16. Zamíchejte **16 žetonů vzorků** a náhodně je rozmístěte lícem vzhůru na každé velké kulaté pole s praporečkem  na všech ostrovních cestách i na oceánské cestě v dolní části herního plánu.

Na některých z těchto polí je uveden symbol s počtem hráčů. Nevykládejte žeton vzorku na pole s vyšším číslem, než kolik hráčů hraje. Při hře ve dvou vám zbude 6 žetonů, ve třech 3 žetony a ve čtyřech žádný. Za každý zbylý žeton vyhledejte odpovídající **muzejní dílek** vedle herního plánu a položte jej na odpovídající symbol v expozici muzeí na herním plánu. Samotné přebývající žetony vzorků vraťte do krabice.


17. Všechny zbylé mince, žetony dočasných poznatků a žetony výzkumu připravte do obecné zásoby (banku) poblíž herního plánu. (Kdykoli je řeč o minci, myslí se mince v hodnotě 1. Mince v hodnotě 5 slouží jen pro nakládání s většími obnosy – mince můžete kdykoli rozměňovat).

18. Postavte jednu **figurku průzkumníka** každého hráče na startovní pole   ostrova nejvíce vlevo.

19. Postavte **loď** každého hráče na první políčko oceánské cesty zleva. 

20. Postavte **figurku lodi Beagle** na pro ni určené první pole  na oceánské cestě zleva.

21. Hra dvou hráčů:

Položte žeton „+3 mince“  pro hru ve dvou na herní plán a překryjte jím symbol mince vytištěný na herním plánu na poli „pořadí tahu“.

12. Položte po 1 kostičce každého hráče na políčko s červenou knihou na začátku počítadla bodů na horním okraji herního plánu. Dále jim říkáme „**ukazatele skóre**“.

13. Položte po 1 kostičce každého hráče na pole s velkou knihou na startu lišty evoluční teorie na herním plánu. Těmto kostičkám dále říkáme „**ukazatele evoluce**“.

14. Náhodně položte po 1 kostičce každého hráče na lištu pořadí tahu na herním plánu. Těmto kostičkám dále říkáme „**ukazatele pořadí tahu**“.

15. Zamíchejte **12 žetonů úkolů lodi Beagle**, vylosujte 5 z nich a vyložte je lícem vzhůru ke spodnímu okraji mapy na vyznačená pole. Zbytek žetonů vraťte do krabice.

Příprava hráčů

1. Každý hráč si položí před sebe na stůl následující prvky ve své barvě:

- 1 osobní desku
- 2 zbylé průzkumníky
- 5 vědců
- 5 stanů
- 6 osobních čoček
- 1 zbylou kostičku
- 12 známek

2. Každý hráč si postaví **4 vědce** na pozice pro ně vyhrazené v levém dolním rohu osobní desky (2A). Pátý vědec (2B) přijde do hry teprve v okamžiku, kdy dotyčný hráč splní první zlatý úkol zleva (2C).

3. Postavte **5 stanů** na pole pro ně určená na osobní desce vpravo dole.

4. Vytvořte **3 sloupečky po 4 známkách** a postavte je na vyhrazená pole na osobní desce vpravo dole.

5. Vezměte si **4 mince** z banku.

6. Vezměte si **1 žeton dočasných poznatků** z banku.

Karty posádky a startovní úkoly

Příprava karet posádky

Každý hráč získá 3 karty posádky jedním ze dvou následujících alternativních způsobů.

Alternativa 1: První partie

1. Vyhledejte v balíčku karet posádky karty dle čísel. Karty jsou očíslované v pravém dolním rohu. Lišta pořadí tahu zleva doprava udává, v jakém pořadí hráči karty dostanou (viz výše Příprava hry, krok 14).

1. hráč: karty posádky 1, 2 a 3.
2. hráč: karty posádky 4, 5 a 6.
3. hráč: karty posádky 7, 8 a 9.
4. hráč: karty posádky 10, 11 a 12.

2. Každý hráč si své tři karty posádky vyloží před sebe na stůl lícem vzhůru.

3. Každý hráč si vyhledá v banku **běžné pečete** dle barev uvedených na jeho kartách posádky v pravém horním rohu a položí je postupně po jedné vždy na první volné pole zleva pro pečete, vedle svého druhého až čtvrtého vědce shora. Každý vědec začíná hru s jednou pečeti (první vědec má fialovou pečeti předtištěnou).

4. Detaily o plnění úkolů karet posádky a odměnách s nimi spojených naleznete na str. 22. Podrobný popis symbolů akcí karet posádky viz str. 18.

Příprava hráče

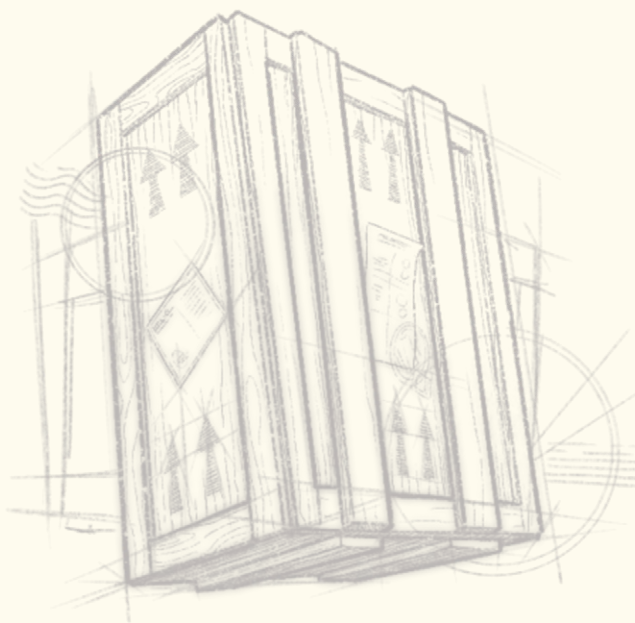


Alternativa 2: Standardní partie

1. Zamíchejte balíček karet posádky a každému hráči rozdejte 4.
2. Každý hráč si z těchto karet vybere 1 a položí ji před sebe na stůl lícem dolů.
3. Zbylé karty pošle každý hráč soupeři vlevo. Takto postupujte, dokud před každým hráčem neleží 3 karty lícem dolů.
4. Všechny zbylé karty posádky (ty, které si nikdo nevybral, i zbytek balíčku) vraťte zpátky do krabice.
5. Každý hráč otočí své 3 vybrané karty posádky lícem vzhůru.



6. Každý hráč si v banku lícem dolů ležících běžných pečeti vyhledá pečetě dle barev uvedených na jeho kartách posádky v pravém horním rohu a položí je postupně po jedné vždy na první volné pole zleva pro pečetě, vedle svého druhého až čtvrtého vědce. Každý vědec začíná hru s jednou pečetí (první vědec má fialovou pečetě předtištěnou).
7. Detaily o plnění úkolů karet posádky a odměnách s nimi spojených naleznete na str. 22. Podrobný popis symbolů akcí karet posádky viz str. 18.



Výběr žetonů startovních úkolů

Každý hráč začíná hru s 2 žetony startovních úkolů, 1 stříbrným a 1 zlatým. Další budete získávat během hry. Úkol splníte, když splníte uvedené podmínky. Podmínky i následné akce úkolů viz podrobněji na str. 20 a 21.



1. Zamíchejte zvlášť stříbrné a zlaté žetony startovních úkolů.
2. Vyložte vedle herního plánu řadu stříbrných žetonů lícem vzhůru v počtu odpovídajícím počtu hráčů.
3. Pod ni vyložte stejným způsobem i řadu zlatých žetonů tak, aby pod každým stříbrným žetonem ležel zlatý žeton. Takto vzniknou páry, které nelze během přípravy hry dělit.
4. Hráč, jehož ukazatel pořadí tahu na liště na herním plánu je nejvíce vpravo (tj. bude v prvním kole hrát jako poslední, viz Příprava hry, krok 14) si vybere jeden z těchto párů žetonů a položí si je před sebe vpravo vedle své osobní desky (vedle řady úkolů).
5. U ostatních hráčů postupujte analogicky v opačném pořadí tahu.

Průběh hry

Úvod

Hra *Darwinovy cesty* se hraje na pět kol, skládajících se ze čtyř fází: „Akce“, „Pořadí tahu“, „Odměna“, „Úklid“. Ve fázi „Akce“ budete svými figurkami vědců obsazovat různorodá pole na herním plánu představující rozmanité lokace na ostrovech Galapág, které budete prozkoumávat a provádět vědecký výzkum. Ve fázi „Pořadí tahu“ se upraví pořadí hráčů na tahu v dalším průběhu podle toho, kdo obsadil svou figurkou pole pořadí tahu. Ve fázi „Odměna“ dostanete odměnu podle své korespondence s vědeckou komunitou a postupu v plnění aktuálního úkolu lodi Beagle. V závěrečné fázi „Úklid“ připravíte hru pro následující kolo nebo po pátém kole přejdete k závěrečnému bodování.

Hlavní zásady

- Kdykoli aktivujete symbol nějaké akce, hned danou akci provedete.
- Vždy můžete využít zdroje získané v průběhu kterékoli akce k úhradě nákladů následující akce i v témže tahu.
- Splnit úkoly žetonů úkolů nebo karet posádky můžete kdykoli v průběhu fáze „Akce“ nebo „Odměna“ a hned tím získat možnost provést příslušnou akci jako odměnu. Tak lze provádět akce i mimo fázi „Akce“. Plnění úkolů žetonů úkolů a karet posádky viz podrobněji na str. 21.



• Provádíte-li akci, u jejíhož symbolu je uveden symbol mince s červeným číslem nebo takové políčko zakryjete, **musíte** ihned zaplatit uvedený obnos mincí do banku.



Při této akci (viz dále) žlutý hráč překrývá políčko se symbolem mince s červenou „4“, musí tedy zaplatit 4 mince do banku.

Vysílání vědců na plán

Před vysvětlením jednotlivých fází si nejprve ukážeme, jak se umísťují figurky vědců na herní plán.

Sekce deníků

Na herním plánu jsou vyznačeny 4 deníky (2 hlavní, 1 deník speciálních akcí a 1 malý).



Každý deník sestává z **1 nebo 2 sekcí** v závislosti na počtu hráčů. Na plánu pro čtyři hráče dělí deník na 2 sekce červená záložka uprostřed. Všechna políčka v sekci vlevo od záložky se považují za oddělená od políček v sekci vpravo. Na plánu pro méně hráčů tvoří každý deník jen jedna jediná sekce.



Celý tento deník tvoří jediná sekce.



Tento deník se skládá ze dvou sekcí – každá strana tvoří jednu sekci a obě sekce dělí záložka.



Malý deník je vždy tvořen jen jednou sekci bez ohledu na počet hráčů.

Náklady umístění vědce

Umístění prvního vědce do sekce deníku (bez ohledu na jeho barvu) není spojeno s žádnými dodatečnými náklady. S umístěním každého dalšího vědce jsou spojeny náklady v mincích, které musí aktivní hráč zaplatit **do banku**. Výše nákladů závisí na počtu hráčů ve hře a je vždy stejná, bez ohledu na to, kolik vědců už v dané sekci je a zda se jedná o vědce aktivního hráče či soupeřů.

2 hráči: 3 mince

3 nebo 4 hráči: 2 mince



Zelený hráč umístí svého vědce do této sekce (akce Průzkum, viz dále) a zaplatí dodatečné 2 mince, protože v ní už stojí jiní vědci.



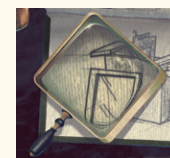
Příklad: Modrý hráč umístí vědce na osobní čochku žlutého hráče, takže žlutý obdrží 1 minci z banku.



Modrý hráč umístí svého vědce do této sekce (akce Navigace, viz dále). Protože se jedná o prvního vědce v této sekci, žádné dodatečné náklady neplatí.

Čtvercová či obdélná lupa

Na pole tohoto druhu lze umístit neomezený počet figurek, i téže barvy.



Za umístění vědce na tento druh polí se nikdy dodatečné náklady neplatí bez ohledu na počet vědců, kteří zde již stojí.

Akční pole

Ve hře se vyskytují akční pole tří druhů, každé jiného tvaru.

Kulatá lupa



Pole tohoto druhu se vyskytují jen v polích deníků. Na toto pole lze umístit neomezený počet figurek, i téže barvy.

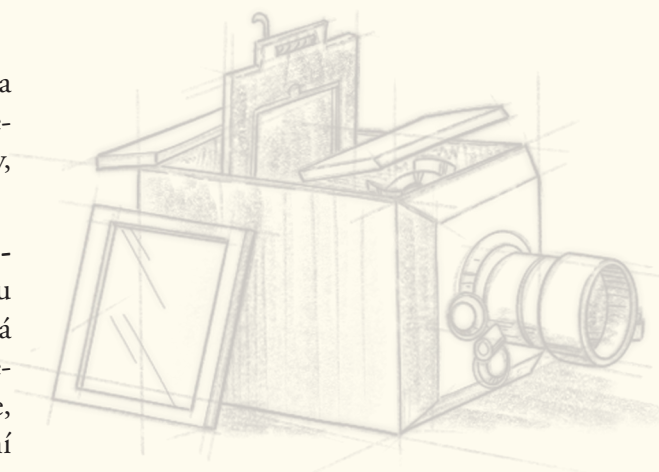
Jak bylo uvedeno, s umístěním jiného než prvního vědce do dané sekce deníku jsou spojeny dodatečné náklady.

Odemčené čochky



Pole tohoto druhu mohou být vyznačená na hlavním herním plánu a mohou být odemčena neutrálními čochkami v rámci přípravy hry, nebo později osobními čochkami hráčů.

Na každou odemčenou čochku lze umístit **nejvýše 1 vědce** a opět platí, že s umístěním jsou spojené dodatečné náklady, pokud se nejedná o prvního vědce v dané sekci deníku. Umístíte-li vědce na odemčenou osobní čochku soupeře, obdrží soupeř **1 minci z banku**. Při umístění vědce na neutrální nebo vlastní osobní čochku žádnou minci nedostanete.



Požadované pečete



Mnohá akční pole na horním plánu vyžadují určité pečete, abyste na dané pole mohli umístit svého vědce. Hru začínáte se čtyřmi vědci, každý má jednu pečeť. Pátý vědec, který zatím není ve hře, žádnou pečeť nemá (a ani nikdy mít nebude) a může být uveden do hry po splnění určitého úkolu, viz str. 21.

První vědec shora má fialovou pečeť a na desce u něj není žádné další políčko pro pečete, u druhého až čtvrtého vědce je na desce vyznačeno po pěti políčkách pro další pečete získávané během hry. Jak víme, vyskytují se pečete ve čtyřech barvách (žlutá, červená, modrá, zelená) a souvisejí s požadavky akčních polí na herním plánu.



Fialové pečete se považují za žolíkove – jako by měly kteroukoli barvu.

Vědce je možné umístit na akční pole pouze v případě, že je (v jeho řádku na osobní desce příslušného hráče) alespoň tolik a takových pečeti, jak je uvedeno na daném akčním poli.

Je-li u akčního pole uvedena barevná pečeť s číslem, znamená to, že akční pole vyžaduje uvedený počet pečeti uvedené barvy.

O získané pečete, které leží na vaší osobní desce, už do konce hry nijak neprijdete – při použití se neodstraňují ani nikam nepřemisťují.



Hru začínáte s jedním žetonem dočasných poznatků. Těmito žetony lze nahradit pečeť libovolné barvy, ale žeton je poté nutno vrátit do banku (jsou to tedy de facto jednorázové fialové pečete).



Tento vědec právě umísťovaný na herní plán má jednu zelenou a dvě žluté pečete.



Toto akční pole však vyžaduje 2 zelené a 2 žluté pečete. Modrý hráč musí použít jeden svůj žeton dočasných poznatků a vrátit ho do banku.



1. Akční pole.
2. Požadované pečete – počet a barva.
3. Akce, kterou lze obsazením tohoto pole provést.



Provedení akcí akčních polí

Ihned **po** umístění vědce a případném zaplacení dodatečných nákladů může aktivní hráč provést všechny akce příslušné danému poli. Každá akce je znázorněna pomocí piktogramu. Je-li na akčním poli uvedeno více piktogramů, je možné provést akce v libovolném pořadí. Můžete dokonce provést jen některé. Připomínáme, že zdroje získané v průběhu akce lze hned využít k úhradě nákladů následujících akcí i v témže tahu.

Popis jednoho kola hry

Každé z pěti kol hry probíhá ve čtyřech po sobě jdoucích fázích.

Fáze „Akce“

V každém tahu musí každý hráč přemístit jednoho svého vědce z osobní desky na herní plán. Nemáte-li už žádného vědce, musíte z této fáze vystoupit (tzv. „pasovat“).



V této fázi přicházejí hráči na tah v pořadí daném ukazatelem pořadí tahu na listě na herním plánu. Nejprve umístí jednoho vědce a provede příslušné akce hráč, jehož ukazatel pořadí tahu je nejvíce vlevo, po něm umístí jednoho vědce a provede akce hráč, jehož ukazatel je na druhém místě zleva atd. Jakmile umístí každý hráč jednoho svého vědce, je na tahu zase hráč, jehož ukazatel je nejvíce vlevo. Umístí na herní plán svého druhého vědce (a provede akce) atd. Vědce můžete ze své desky brát v libovolném pořadí (tj. ne nutně shora dolů).

Ve hře je možné provádět rozmanité akce čtyř druhů: akce herního plánu, speciální akce, akce posádky a akce úkolů. U symbolů mnoha akcí jsou navíc vpravo nahoře uvedeny různé modifikátory, které mění určité parametry dané akce.

Piktogramy modifikátorů



Udává, kolikrát během tahu lze danou akci provést.



Udává celkovou slevu na danou akci.



Tato akce je zdarma (neplatí se žádné mince).



Proveďte uvedenou akci, již dříve vámi provedenou, ještě jednou.



Efekt platí trvale po zbytek hry.



Vyhodnocuje se při závěrečném bodování.



Akci proveďte / efekt vyhodnoťte ihned.



Odměna odpovídající ostrovu, kde máte svého průzkumníka.

Akce herního plánu

Tyto symboly se objevují na herním plánu a jim odpovídající akce lze provádět umístováním vědců či průzkumníků na patřičná pole herního plánu.

ZISK BODŮ

Tato akce se vyskytuje také na destičkách speciálních akcí a kartách posádky.



Aktivní hráč získá uvedený počet bodů – zaznamenejte posunem ukazatele skóre na počítadle bodů.

Po dosažení 50 bodů položte jednu svou kostičku na políčko „50“ na herním plánu vpravo nahoře. Je to zbylá kostička z těch, které jste dostali v rámci přípravy hry. Jakmile dosáhnete 100 bodů, posunete ji vpravo na příslušné políčko atd. Ukazatel skóre na počítadle vraťte na políčko „0“, odkud pokračuje v oběhu po počítadle jako obvykle (tj. počítadlo udává jednotky a desítky bodů do 50).



ZISK MINCÍ

Tato akce se vyskytuje také na destičkách speciálních akcí a kartách posádky.



Aktivní hráč získá uvedený počet mincí z banku.

ODEMČENÍ ČOČKY



Aktivní hráč může jednou svou osobní čočkou odemknout zamčené akční pole v hlavním deníku nebo deníku speciálních akcí na herním plánu.

Na každém zamčeném akčním poli jsou uvedeny náklady v mincích, které je třeba zaplatit, než sem osobní čočku umístíte.

Upozorňujeme, že tato akce se obvykle provádí po umístění vědce na pole malého deníku, takže je spojena s dodatečnými náklady, pokud na malém deníku již nějaký vědec stojí (viz výše). Speciálním bonusem za odemčení je, že aktivní hráč může ihned **provést všechny akce** spojené s právě odemčeným akčním polem, **aniž by sem musel posílat vědce** a dokonce **bez ohledu na požadavky na pečete**.

Dané pole se položením osobní čočky odemkne a zpřístupní pro všechny hráče až do konce hry.

Pokud ovšem kdokoli umístí svého vědce na osobní čočku soupeře, obdrží soupeř 1 minci z banku, jak už bylo uvedeno výše.



Dvojici akčních polí na každé jednotlivé straně **hlavního** deníku (tj. v horní části herního plánu) je nutné odemknout postupně shora dolů.



Příklad: Žlutý hráč zaplatí 4 mince za odemčení akčního pole na destičce speciálních akcí.



Čtyři uzamčená akční pole na destičkách speciálních akcí lze odemknout v libovolném pořadí.

AKADEMIE





Aktivní hráč si může koupit libovolnou pečeť z akademie na herním plánu. Je-li u řádku daného svitku uveden náklad **1**, musí ho aktivní hráč zaplatit do banku.



Získanou pečeť si položte na první volné pole pro pečeť zleva **u kteréhokoli vědce** na své osobní desce. Položíte-li ji na pole, kde jsou uvedeny náklady **1**, musíte i ty zaplatit do banku.




Získá-li daný vědec svou čtvrtou, resp. šestou pečeť, získá také stříbrnou , resp. zlatou  medaili. Ty vám poskytnou další možnosti či slevy při akcích prováděných daným vědcem.

NAVIGACE



Aktivní hráč může posunout svou loď po oceánské cestě až o tolik políček, kolik je uvedeno u piktogramu této akce (může to být i méně). **Na každém políčku cesty může současně stát libovolný počet lodí vč. lodí Beagle.**


Jakmile loď na oceánské cestě překročí stříbrnou stuhu , musí daný hráč postavit průzkumníka na nový ostrov. Každý ostrov má svoje startovní políčko označené symbolem průzkumníka odpovídajícího symbolu na stuzce. Na toto políčko aktivní hráč svého průzkumníka postaví (ze své osobní zásoby).


Na startovním políčku každého ostrova může současně stát libovolný počet průzkumníků.

Příklad: Modrý hráč provádí akci Navigace. Přesune svou loď a ta překročí stříbrnou stuhu. Modrý proto umístí na startovní políčko ostrovní cesty odpovídajícího ostrova svého průzkumníka.





Na jiných políčkách než startovním a cílovém políčku každé ostrovní cesty smí v každém okamžiku stát **jen jeden** průzkumník. Na startovním i cílovém políčku cesty může kdykoli stát libovolný počet průzkumníků.

Hráč, jehož průzkumník překročí **jako první** zlatou stuhu  na ostrovní cestě, získá uvedený počet bodů. Nikdo další za tutěž stuhu uvedené body nezíská.

Po posunu průzkumníka provede aktivní hráč akce podle piktogramů uvedených na políčku, kde se průzkumník **zastaví**. Hráč, jehož průzkumník jako první dorazí na poslední políčko ostrovní cesty, získá 3 body. 

Příklad: Žlutý hráč provádí akci Průzkum a posunuje průzkumníka až o 2 políčka. Políčko obsazené zeleným průzkumníkem přeskočí a posune svého průzkumníka na políčko (1) nebo (2) podle toho, kterou akci chce provést.

Je-li na políčku, kde se loď **zastaví**, uveden piktogram nějaké akce, může aktivní hráč danou akci provést. **Hráč, jehož loď jako první dorazí na poslední políčko oceánské cesty, získá 3 body** . Žádný efekt není spojen s tím, když se loď zastaví na políčku lodi Beagle. 

PRŮZKUM



Aktivní hráč smí posunout jednoho svého průzkumníka po ostrovní cestě až o tolik políček, kolik je uvedeno u piktogramu této akce (může to být méně). Každé políčko obsazené průzkumníkem soupeře se přeskočí a nepočítá se při určování počtu kroků pohybu.

Máte-li na herním plánu více průzkumníků (na různých ostrovech), smíte v rámci jedné fáze průzkum posunout pouze jednoho z nich.



VÝZKUM VZORKŮ



Tyto piktogramy akcí se vyskytují na žetonech vzorků, které se pokládají na oceánskou cestu a ostrovní cesty. Hráč, jehož průzkumník se na daném políčku zastaví, si vezme **žeton výzkumu** z banku a položí ho na odpovídající symbol na své osobní desce. Žeton vzorku nechá na cestě ležet.

LIŠTA EVOLUČNÍ TEORIE



Aktivní hráč posune svůj ukazatel evoluce po liště o tolik políček, kolik je uvedeno u piktogramu této akce.



Na určitých políčkách je uvedena kniha-multiplikátor, která má význam jen při závěrečném bodování, viz str. 25.



Ve všech těchto příkladech získal zelený hráč vzorek – položil žeton výzkumu na odpovídající symbol na své osobní desce. V případě obrázku nahoře získal vzorek zeleného plaza a v případě obrázku dole zeleného ptáka.

ZŘÍZENÍ TÁBOŘIŠTĚ



Tuto akci je možné využít, jen je-li u piktogramu této akce volné místo pro stan.

Aktivní hráč vezme **horní** stan ze své osobní desky a postaví jej na prázdné místo pro stan u piktogramu této akce. Jsou-li na něm uvedeny nějaké náklady, zaplatí je do banku.



Aktivní hráč může provést i všechny ostatní akce, jejichž piktogramy jsou na daném poli uvedeny.



Po provedení akce zřízení tábořiště může aktivní hráč také provést akce, jejichž piktogramy jsou uvedeny u pole na jeho osobní desce, odkud stan vzal. Někdy jsou pomocí lomítka uvedeny dvě alternativy, aktivní hráč si z nich vždy smí vybrat jen jednu.

KORESPONDENCE



Aktivní hráč může položit známky ze své osobní desky na jednu obálku na herním plánu.

Číslo u piktogramu akce udává, kolik známek lze použít. Je možné je brát z libovolných sloupečků v libovolné kombinaci, ale položit je lze **jen na jedinou obálku**.



Jakmile přemístíte na herní plán všechny známky z některého sloupečku, můžete provést akci uvedenou u vyčerpaného sloupečku.



Každá obálka umožňuje provedení bonusových akcí ve fázi „Odměna“ těm hráčům, kteří na dané obálce v tu chvíli mají největší a druhý největší počet známek, viz podrobněji str. 23.



Ve fázi „Odměna“ budou některé známky odhozeny na táč použitých známek vedle obálek, jak se dozvíte dále. Pokud při provádění akce *Korespondence* nemáte dost známek na své osobní desce, můžete chybějící počet svých známek doplnit z tácu použitých známek.



DORUČENÍ VZORKU



Aktivní hráč může doručit do muzea vzorek, pokud muzejní dílek odpovídající danému vzorku ještě v expozici muzeí není. Jedná se o velmi výhodnou akci, protože se o ni strhává závod.

Vzorek smíte doručit pouze v případě, že na své osobní desce máte na symbolu příslušného vzorku položen žeton výzkumu. Vezměte odpovídající muzejní dílek (z dílků vyložených stranou během přípravy hry) a položte ho na odpovídající políčko v expozici muzeí na herním plánu.



Jde-li o vůbec první muzejní dílek položený do příslušné řady (dílků umístěné v rámci přípravy hry se nepočítají), obdrží aktivní hráč 1 minci, která u dané řady leží.



Je-li to poslední muzejní dílek v dané řadě, takže řada je již zcela plná, smí aktivní hráč posunout svůj ukazatel evoluce po liště evoluční teorie o (ještě) 1 políčko vpřed.



Kromě toho získá aktivní hráč **další mince a možnost posunu svého ukazatele evoluce** podle toho, kam přesně žeton muzea umístil. Platí všechny symboly v dané řadě i sloupci – za každé prázdné políčko dostane aktivní hráč po 1 minci, za každé políčko, kde už leží muzejní dílek, smí posunout svůj ukazatel evoluce o 1 políčko vpřed. Sám právě umísťovaný muzejní dílek se ovšem nepočítá, za ten nedostanete nic.

V rámci této akce smíte doručit až 2 vzorky, první zdarma, za druhý je třeba zaplatit 3 mince. K placení těchto nákladů je možné použít mince získané při doručení prvního vzorku (jako obvykle).



Příklad: Aktivní hráč umístí na expozici muzeí dílek se zeleným plazem. Za to získá 4 mince a smí posunout svůj ukazatel evoluce o 2 políčka vpřed.



VÝZKUM MUZEJNÍHO VZORKU




Aktivní hráč si vybere jeden z muzejních dílků, který už v expozici muzeí leží, a položí 1 žeton výzkumu na políčko s odpovídajícím symbolem na své desce.

V rámci této akce můžete zkoumat až 2 vzorky, první zdarma, za druhý je třeba zaplatit 3 mince. Jedná se o způsob, jak získat žeton výzkumu, který potřebujete pro splnění svých úkolů – pokud je pro vás nesnadné jej získat prostřednictvím svého průzkumníka.

ZABRÁNÍ MÍSTA V POŘADÍ TAHU



Aktivní hráč postaví svého vědce na první volné políčko (mikrob) zleva na obdélné lupě nad listou pořadí tahu.

Z banku si vezme 2 mince (3 ve hře dvou hráčů) . Pořadí vědců na lupě určí pořadí tahu v příštím kole, viz str. 22.



ZADÁNÍ ÚKOLU



Aktivní hráč si smí vzít jeden z žetonů úkolů z nabídky na herním plánu a položí si ho do své zásoby na stůl vedle své osobní desky (u řady úkolů).

V žádném okamžiku nesmí mít žádný hráč ve své zásobě více než 2 žetony úkolů. Oba mohou být téhož typu (stříbrné či zlaté).

Máte-li již 2 žetony úkolů ve své zásobě, **musíte** nově získaný žeton vyložit lícem vzhůru na jedno z volných polí pro žetony úkolů daného typu na vaší osobní desce (stříbrné žetony do stříbrné řady, zlaté do zlaté). Je-li na daném poli symbol placení nákladů, musíte je za umístění žetonu zaplatit. Plnění úkolů a příslušné odměny viz str. 20.



Žetony úkolů libovolného typu lze položit na tato dvě místa v osobní zásobě vedle osobní desky.



Příklad: Obě místa pro žetony úkolů v osobní zásobě jsou plná, takže nově získaný stříbrný žeton úkolů musíte vyložit lícem vzhůru na volné políčko ve stříbrné řadě na své desce.

Speciální akce a akce posádky

Na destičkách speciálních akcí i kartách posádky je vyznačeno mnoho různých symbolů akcí. Mnohé z nich odpovídají akcím herního plánu a byly popsány výše, popis zbylých následuje zde.

ZŘÍZENÍ TÁBOŘIŠTĚ KDEKOLI



Aktivní hráč smí postavit svůj stan na kterékoli volné místo pro stan, za což případně zaplatí odpovídající cenu. Pozice jeho lodi nebo průzkumníků nehraje roli. Potom může provést všechny akce příslušející danému tábořišti na herním plánu a poli na své desce, odkud stan vzal.



OPAKOVANÉ DORUČENÍ VZORKU



Aktivní hráč provede znovu akci doručení takového vzorku, jemuž odpovídající muzejní dílek muzea už v expozici muzeí na herním plánu je.

Nadále platí, že na osobní desce na příslušném symbolu vzorku musíte mít položen žeton výzkumu. Akce proběhne přesně tak, jako kdyby byl daný žeton muzea přemístěn do expozice poprvé, a to včetně případného bonusu za poslední žeton v dané řadě. Bonus 1 mince za první umístění žetonu do dané řady se však znovu neuděluje.

AUTOMATICKÉ SPLNĚNÍ ÚKOLU



Aktivní hráč může okamžitě považovat jeden svůj úkol za splněný. Nemusí splňovat žádnou z potřebných podmínek a může rovnou otočit žeton zvoleného úkolu lícem dolů na své osobní desce nebo ho na volné místo pro úkoly na své desce položit. Příslušné náklady uvedené na políčku vaší desky je třeba zaplatit.

Za to smí aktivní hráč provést související akci jako odměnu, jak je podrobně popsáno na str. 21.

ZÍSKÁNÍ FIALOVÉ PEČETĚ



Aktivní hráč si vezme jednu fialovou pečeť ze zásoby na herním plánu a položí ji na první volné pole pro pečeť zleva u kteréhokoliv vědce na své osobní desce, přičemž nemusí platit náklady na poli uvedené.

Jak již bylo řečeno, je fialová pečeť žolíková a platí jako pečeť kterékoli barvy.

ZÍSKÁNÍ ŽETONU DOČASNÝCH POZNATKŮ



Aktivní hráč získává 1 žeton dočasných poznatků z banku. Připomínáme, že odhozením každého takového žetonu do banku lze nahradit jednu chybějící požadovanou pečeť.

KONVERZE DOČASNÝCH POZNATKŮ



Žeton dočasných poznatků lze také vrátit do banku a získat za něj 7 mincí, nebo 7 bodů.

UMÍSTĚNÍ PRŮZKUMNÍKA



Aktivní hráč smí umístit jednoho průzkumníka ze své zásoby na startovní políčko libovolného ostrova, kde ještě svého průzkumníka nemá.

PROVEDENÍ ZAMČENÉ AKCE



Aktivní hráč smí provést všechny akce příslušející dosud zamčenému akčnímu poli (kde ještě neleží žádná čochka). Tím není pole odemčeno, neumísťuje sem vědce a nemusí mít požadované pečete.

VÝZKUM LIBOVOLNÉHO VZORKU



Aktivní hráč si smí položit žeton výzkumu na symbol libovolného vzorku na své desce.

DOHNÁNÍ LODI BEAGLE



Aktivní hráč posune svou loď na oceánské cestě na políčko, kde stojí loď Beagle.

ROZESLÁNÍ KORESPONDENCE



Aktivní hráč smí umístit až 4 své známky na libovolnou obálku či obálky na herním plánu (tj. tentokrát nemusí pokládat všechny známky na tutéž obálku).

POMOC POSÁDKY



Aktivní hráč provede všechny akce libovolné karty posádky (svoji nebo cizí), jejíž podmínky nebyly dosud splněny, takže leží na stole lícem vzhůru. Na pečete se nebere ohled.

Medaile

Jakmile vědec získá svoji čtvrtou pečeť, dostane stříbrnou medaili, a jakmile získá šestou pečeť, dostane zlatou medaili. V každé sekci deníků v rámečku nahoře je uveden bonus za stříbrnou i za zlatou medaili.



Umístíte-li do dané sekce vědce se stříbrnou medailí, dostanete příslušný bonus:



Průzkum navíc – Při provádění akce *Průzkum* smíte posunout svého průzkumníka o 1 políčko dál.



Navigace navíc – Při provádění akce *Navigace* smíte posunout svou loď o 1 políčko dál.



Známka navíc – Při provádění akce *Korespondence* smíte umístit o 1 známku navíc.



Pečeť navíc - Při provádění akce *Akademie* získáte o 1 pečeť navíc. Všechny náklady (za pořízení pečetí i za jejich umístění) je potřeba zaplatit jako obvykle.



Zisk mincí – Vezměte si 2 mince z banku.

Je-li do sekce deníku umístěn vědec se zlatou medailí, dostanete bonusy oba – za stříbrnou i za zlatou medaili.



Zastávka navíc – V průběhu akce *Průzkum* i *Navigace* smíte provést nejprve i akci **jednoho libovolného** políčka cesty, které vaše figurka překročí (a potom i akci políčka, kde se zastaví, jako obvykle). Nesmíte však zvolit akci políčka, kde posun začínal.



Sleva na pečeť – Při každém provedení akce *Akademie* máte slevu 1 minci. Lze ji využít při placení za odebrání pečetě z herního plánu nebo za umístění pečetě na osobní desku.



Příklad: Modrý hráč použil vědce se zlatou medailí k provedení akce Průzkum. Může provést akce spojené s jedním políčkem, které jeho průzkumník překročil, a akci políčka, kde se zastaví. Nejprve provede výzkum vzorku (2) a posun figurky ukončí na políčku (4), kde získá 4 body.



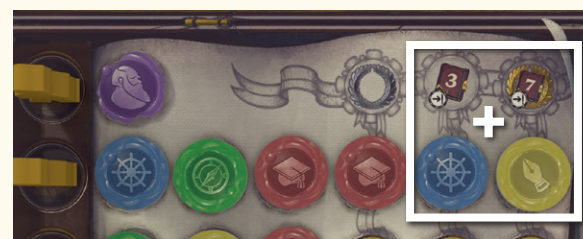
Zisk 3 bodů - Hned získáte 3 body.



Rozdělení známek – Známky použité v rámci této akce *Korespondence* lze položit na více obálek než jednu.



Za získání 5. a 6. pečetě každého jednotlivého vědce dostanete na konci hry body uvedené na desce nad sloupcem políček pro tyto pečeť. Za 5. pečeť jsou to 3 body, za 6. pečeť 7 bodů, celkem 10 za každého vědce, který má šest pečetí. Závěrečné bodování je podrobně popsáno na str. 25.



Příklad: Žlutý vědec, který má stříbrnou i zlatou medaili, umožní při provádění akce Korespondence položit kromě obvyklých 2 známek ještě 1 další za stříbrnou medaili a za zlatou je mezi obálky rozdělit libovolně.

Plnění podmínek žetonů úkolů a karet posádky

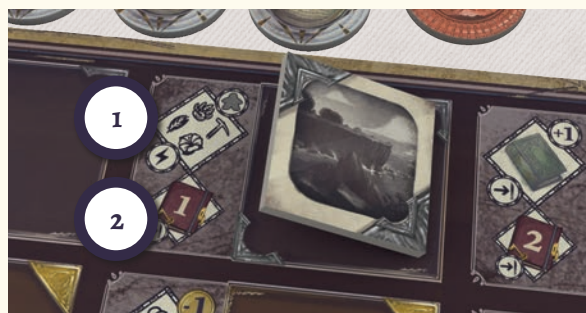
Na žetonech úkolů a kartách posádky (viz str. 22) jsou uvedeny podmínky, které je nejprve potřeba splnit, abyste mohli úkol splnit nebo akce karty posádky provést.

Podmínky je možno splnit kdykoli ve svém tahu ve fázi „Akce“ nebo kdykoli ve fázi „Odměna“.

Úkoly

Podmínky nikdy nevyžadují, abyste něco utratili nebo odhodili. Stačí, že požadovaný prvek máte.

Splníte-li úkol, jehož žeton už ležel na vaší osobní desce, prostě ho otočte lícem dolů. Pokud žeton dosud ležel vedle desky, položte ho lícem dolů na libovolné volné pole v příslušné řadě na desce (stříbrné nebo zlaté). Je-li na poli uveden nějaký náklad v mincích, musíte ho zaplatit do banku, a to v okamžiku, kdy tam žeton pokládáte (ať už to bylo dříve při pořízení žetonu úkolu, nebo až nyní při splnění úkolu, jehož žeton ležel stranou).



Za splnění úkolu obdržíte odměnu uvedenou u pole, kde žeton úkolu na vaší desce leží (1). Připomínáme, že odměny označené tímto symbolem (→) se vyhodnocují až na konci hry, např. odměny ve formě bodů.

Splníte-li úkoly na obou posledních polích ve stříbrné i zlaté řadě, dostanete i dodatečné 4 body vyznačené uprostřed (tedy 5 za stříbrný úkol, 8 za zlatý a navíc ještě 4).

Podrobnosti viz str. 21.



PODMÍNKY

Není-li u symbolu podmínky žádné číslo, znamená to 1 prvek požadovaného typu či druhu.



Musíte mít vyčerpán alespoň uvedený počet sloupečků známek na své desce.



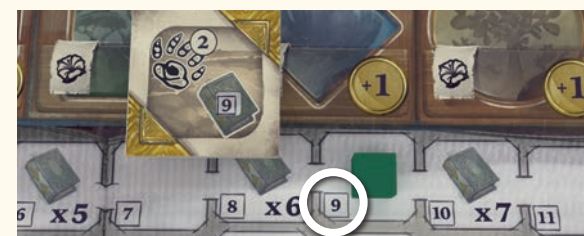
Musíte mít položen alespoň uvedený počet žetonů výzkumu na symbolech odpovídajících vzorků uvedeného druhu (řady) na své desce.



Musíte mít položen alespoň uvedený počet žetonů výzkumu na symbolech odpovídajících vzorků uvedeného tvaru/barvy (sloupce) na své desce.



Musíte mít svůj ukazatel evoluce na alespoň uvedeném políčku lišty evoluční teorie (platí čísla políček, nikoli počet knih).



Musíte mít postaven alespoň uvedený počet stanů na tábořištích.



Musíte mít položen alespoň uvedený počet čochek na jimi odemčených akčních polích.



Vaše loď nesmí mít zpoždění za lodí Beagle na oceánské cestě – musí stát alespoň na políčku lodi Beagle nebo ještě dále.





Musíte mít alespoň uvedený počet uvedených pečetí. Nemusejí být v téže řadě, **fialové pečetě a žetony dočasných poznatků se ovšem při posuzování splnění úkolu nepočítají vůbec!**

AKCE ÚKOLŮ



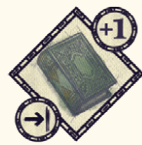
Zvolte jeden svůj již umístěný stan na herním plánu a znovu proveďte akce spojené s příslušným tábořištěm, jako byste stan právě umístili. Náklady se znovu neplatí.



Od tohoto okamžiku do konce hry nemusíte platit žádné mince jako cenu svitku uvedenou na herním plánu – i nadále však musíte platit případné náklady za umístění pečetě na svou desku.



Smíte položit žeton výzkumu na svou desku na symbol vzorku odpovídajícího libovolnému vzorku na ostrově, kde máte svého průzkumníka.



Při závěrečném bodování si při vyhodnocování evoluce přičtete další knihu (viz str. 25).



Při závěrečném bodování získáte 5 bodů.



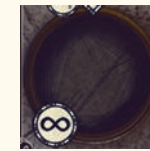
Splníte-li oba úkoly na posledním poli v dané řadě, získáte při závěrečném bodování dodatečné 4 body.



Při závěrečném bodování získáte 8 bodů.



Vezměte si jednu fialovou pečeť ze zásoby na herním plánu a položte ji na první volné pole pro pečeť zleva u kteréhokoli vědce na své osobní desce, přičemž nemusíte platit náklady za umístění pečetě.



Můžete zapojit do hry svého páteho vědce. Přemístěte figurku na toto políčko vaší desky.

Je možné ho využít hned v témže kole, pokud jste ho získali ve fázi „Akce“.

Vědec je k dispozici do konce hry, ale nelze mu přiřadit žádné pečetě. Je možné používat na jeho akce žetony dočasných poznatků.



Od tohoto okamžiku do konce hry se pro vás snižují náklady na umístění vědce do již obsazené sekce deníku o 1.



Od tohoto okamžiku do konce hry se při vyhodnocování úkolu lodi Beagle pro vás snižuje postih za zpoždění za ní na max. 2 body (váš postih za zpoždění budou tedy 1 nebo 2 body, viz str. 23 a 24).



Karty posádky

Karty nesou 4 informace:

1. Pečeť přidělená jednomu vašemu vědci v rámci přípravy hry.
2. Podmínka využití akce karty – kolik pečetí musí **jeden** (kterýkoli) váš vědec mít, abyste mohli akci využít.
3. Akce, kterou můžete po splnění podmínky provést.
4. Pořadové číslo karty.



Podmínka karty vždy zahrnuje určitý požadovaný počet pečetí (2). Ke splnění podmínky je třeba, aby jeden z vašich vědců měl všechny uvedené pečetě ve svém řádku (na pořadí nezáleží). **K plnění podmínky karty posádky je možné využít fialové pečetě, ale nikoli žetony dočasných poznatků.** Každý z vašich vědců může splnit podmínku jen **jedné** z vašich karet posádky.



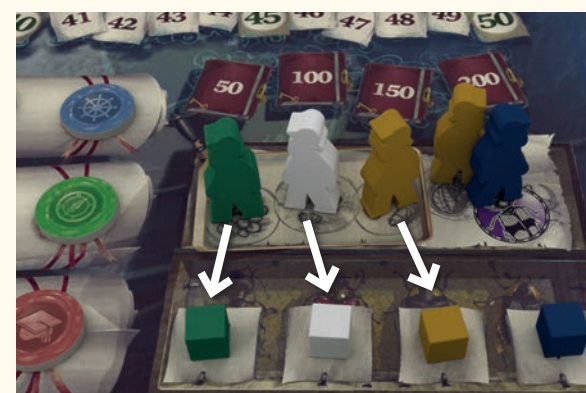
Karty posádky je možné splnit (vyhodnotit) kdykoli ve svém tahu ve fázi „Akce“, nebo kdykoli ve fázi „Odměna“. Má-li některý z vašich vědců požadované pečetě, můžete vyhodnotit akci uvedenou ve spodní části karty posádky (podrobnosti viz str. 18 nebo přehledové listy), kartu posádky otočit lícem dolů a položit vedle vědce, který ji splnil, tak, aby šipka na rubu karty ukazovala přímo na daný řádek pečetí. Tím je karta posádky ze hry a tento vědec už nemůže plnit podmínku **jiné** z vašich karet posádky.



Fáze „Změna pořadí tahu“

Jsou-li na poli pořadí tahu nějaké figurky vědců, upraví se pořadí tahu. Hráč, jehož vědec je nejvíce vlevo, přemístí svůj ukazatel pořadí tahu na liště na první místo zleva, další hráči postupují analogicky.

Není-li na poli pořadí tahu žádný vědec nebo nevede-li jejich postavení ke změně, zůstane pořadí tahu beze změny.



Fáze „Odměna“

V této fázi se vyhodnocuje korespondence a úkol lodi Beagle, a to v novém pořadí tahu.

Vyhodnocení korespondence

U každé ze tří obálek na herním plánu se vyhodnotí, kdo má na ní nejvyšší a druhý nejvyšší počet známek, za což se uděluje odměna. Obálky se vyhodnocují shora dolů.

Hráč, který má na obálce **nejvíce známek**, dostane vyšší odměnu podle první sekce příslušného dopisu – provede všechny uvedené akce. Panuje-li shoda, provedou dané akce všichni dotčení hráči v pořadí tahu.

Hráč, který má na obálce **druhý nejvyšší počet známek**, dostane odměnu podle druhé sekce příslušného dopisu – také provede všechny uvedené akce. Opět platí, že v případě shody provedou tyto akce všichni dotčení hráči, také v pořadí tahu. Pozor, tyto akce provedou všichni hráči s druhým nejvyšším počtem známek i v případě, že panovala shoda více hráčů při nejvyšším počtu známek!

Každý hráč, který takto získal akce za odměnu, musí z dané obálky odstranit půlku svých známek, zaokrouhloveno nahoru, a přemístit je na tác použitých známek vedle obálek na herním plánu.



Příklad: Při vyhodnocení počtu známek u první obálky jich mají shodný nejvyšší počet modrý a žlutý hráč. Oba získají odměnu za první místo, 1 žeton dočasných poznatek a 2 mince. Zelený hráč má druhý nejvyšší počet známek, získá odměnu za druhé místo, 2 mince. Poté přemístí modrý a žlutý po 2 svých známkách a zelený 1 svou známku na tác použitých známek.



Vyhodnocení úkolu lodi Beagle

Úkol je uveden na žetonu ležícím u čáry mezi políčky oceánské cesty, kterou právě loď Beagle překročila. Každý hráč dostane uvedenou odměnu tolikrát, kolikrát podmínku úkolu splňuje. Odměna může být snížena o postih za zpoždění za lodí Beagle (viz následující stranu).

PODMÍNKY ÚKOLU LODI BEAGLE



Za každou uvedenou běžnou pečeť na své desce získáte 4 body. Fialové pečete se nebudují vůbec.



Za každý žeton výzkumu na odpovídajícím poli vzorků na své desce získáte 6 bodů.



Za každou svou čočku na herním plánu získáte 5 bodů.



Za každý vyčerpaný sloupeček známek na své desce získáte 8 bodů.




Za každý svůj stan na tábořištích získáte 4 body.



Za každý svůj splněný úkol získáte 3 body.



ZPOŽDĚNÍ ZA LODÍ BEAGLE

Je-li vaše loď na oceánské cestě za lodí Beagle, sníží se vaše odměna za úkol lodi Beagle o postih, který udávají symboly bodů  v součtu u všech čar mezi políčky cesty mezi vaší lodí a lodí Beagle. Postih však nemůže být nikdy větší než odměna za úkol, neboli vaše celkové skóre za „úkol lodi Beagle + zpoždění za ní“ nemůže být nikdy záporné.

Po vyhodnocení úkolu lodi Beagle otočte žeton úkolu na oceánské cestě lícem dolů.



Příklad: Vyhodnocovaným úkolem lodi Beagle je počet červených pečetí. Zelený hráč má 3 a měl by dostat $3 \times 4 = 12$ bodů. Jeho loď však má zpoždění za lodí Beagle a mezi oběma loděmi leží 2 čáry znamenající postih 3 body a 4 body, celkem 7. Zelený hráč tak za splnění úkolu lodi Beagle dostane celkově jen 5 bodů.

3. Všechny žetony úkolů zbylé na herním plánu vyřadte ze hry a vložte na příslušná pole herního plánu nové 2 stříbrné a 2 zlaté žetony úkolů.

Fáze „Úklid“

V pátém kole hry tato fáze odpadá, následuje závěrečné bodování. V předchozích kolech postupujte v následujících krocích.



1. Posuňte loď Beagle vpřed po oceánské cestě až na další pole, kde se bude na konci příštího kola vyhodnocovat její úkol.



2. Všichni hráči si vezmou zpět své vědce z herního plánu a postaví je na svou desku.



4. Odhoďte všechny pečetě zbylé na horním svitku na herním plánu a ostatní pečetě na herním plánu posuňte nahoru tak, aby byly svitky plné shora dolů. Poté doplňte z banku nové pečetě na uvolněná místa na svitcích, aby celá nabídka na svitcích byla zase plná.



Závěrečné bodování

Po pátém kole je partie u konce. Dostanete body za efekty (→) uvedené na vašich osobních deskách, postup na liště evoluční teorie, zbylé mince a žetony dočasných poznatků.

Bodování osobních desek

Každý splněný úkol vám přinese uvedené body. Nezapomeňte započítat dodatečné 4 body v případě, že jste splnili oba úkoly nejvíce vpravo (stříbrný i zlatý, jak bylo uvedeno výše).

Každý vědec s přesně 5 pečetěmi přinese 3 body. Každý vědec se 6 pečetěmi přinese 10 bodů (tedy 3 + 7).

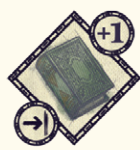
Umístili-li jste na herní plán všech svých 5 stanů, získáte 5 bodů.

Bodování evoluční teorie



Nejprve je potřeba vypočítat muzejní modifikátor. Ten se rovná **2 plus počet řad expozice muzeí na herním plánu, které jsou zcela zaplněné muzejními dílky.**

Každý hráč zjistí, jaké nejvyšší číslo knihy na liště evoluční teorie jeho ukazatel dosáhl či překročil, a toto číslo znásobí muzejním modifikátorem.



Nezapomeňte si nejprve přičíst 1 knihu, pokud jste splnili úkol s tímto symbolem.



Příklad: Ukazatel evoluce modrého hráče na liště překročil knihu s číslem 9. Muzejní modifikátor je 4 (2 základ + 2 za dvě plně řady expozice muzeí). Celkem získá modrý za evoluční teorii $9 \times 4 = 36$ bodů.

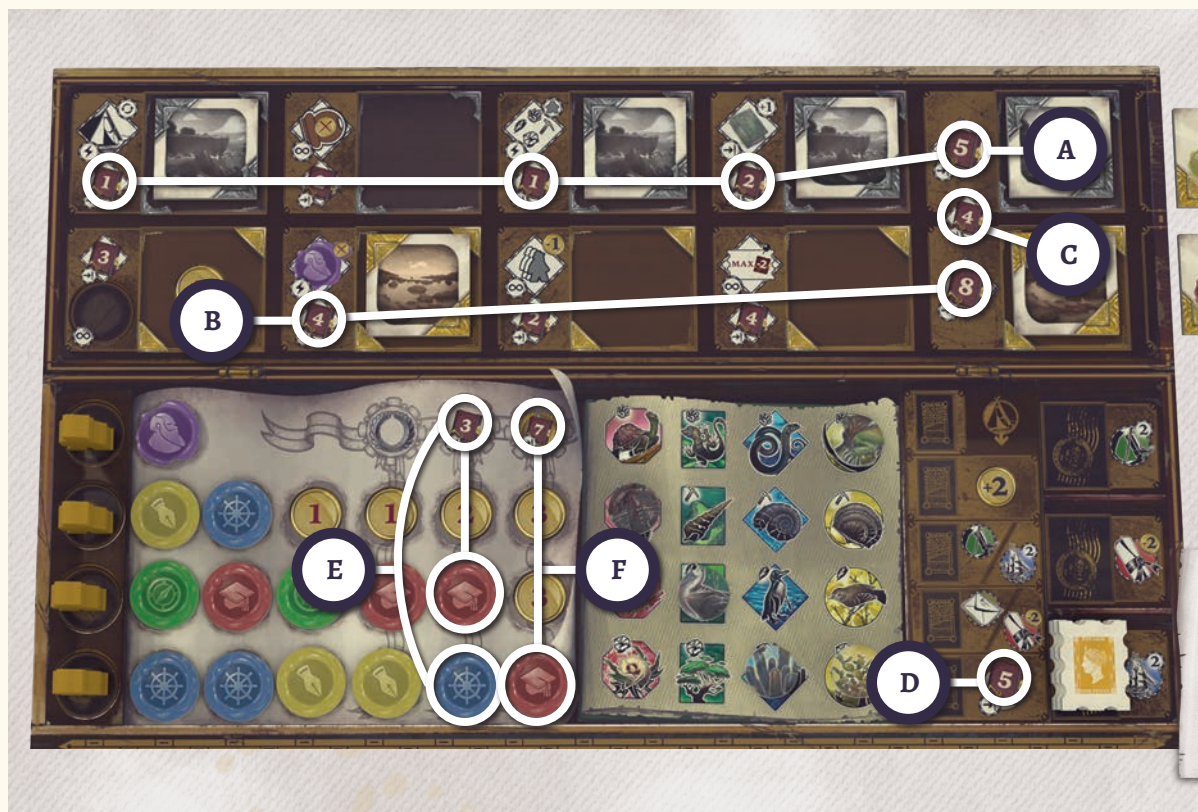
Mince a žetony dočasných poznatků

Za každých svých **5 mincí** získáte 1 bod (vydělte počet zbylých mincí pěti a zaokrouhlete dolů). Za každý zbylý **žeton dočasných poznatků** získáte 1 bod.

Sečtete všechny získané body. Kdo jich získal nejvíce, stane se vítězem hry.

V případě shody vítězí ten z dotčených hráčů, jehož ukazatel evoluce postoupil nejdál na liště evoluční teorie. Trvá-li shoda, rozhoduje vyšší počet zbylých mincí. Trvá-li stále ještě shoda, příslušní hráči se o vítězství dělí.

- A - $1 + 1 + 2 + 5 = 9$ bodů za stříbrné úkoly
- B - $4 + 8 = 12$ bodů za zlaté úkoly
- C - 4 body za splnění stříbrného i zlatého úkolu zcela vpravo
- D - 5 bodů za všechny stany na herním plánu
- E - 3 body za jednoho vědce s přesně 5 pečetěmi
- F - $3 + 7 = 10$ bodů za jednoho vědce se 6 pečetěmi



SÓLOVÝ REŽIM

Darwinovy cesty si můžete zahrát i sólově. Vaším soupeřem bude virtuální hráč Alfréd.

Příprava hry

Nastavení obtížnosti

Na rubové straně každé osobní desky najdete Alfrédovu osobní desku na jiném stupni obtížnosti.



Bílá – nízká



Modrá – střední



Žlutá – vysoká



Zelená – extrémní

- A. Zvolte si obtížnost a položte odpovídající Alfrédovu osobní desku na vhodné místo na stůl.
- B. Ze zbylých desek si vyberte jednu pro sebe a otočte ji obvyklou stranou vzhůru.
- C. Vezměte si herní materiál ve své barvě, Alfrédovi přiřadte herní materiál v jeho barvě.

Hlavní herní plán

Provedte přípravu hry dvou hráčů s následujícími úpravami:

- A. V kroku 2 přípravy hlavního herního plánu zamíchejte a otočte jen 4 destičky speciálních akcí namísto 6. Spodní řadu sekce deníku speciálních akcí nechte prázdnou.
- B. V kroku 9 vyložte na herní plán lícem vzhůru jen 1 stříbrný a 1 zlatý žeton úkolu.
- C. Vynechte krok 14 a namísto něj položte nad lištu pořadí tahu žeton „+3 mince“ pro hru ve dvou. Alfrédův ukazatel pořadí tahu položte na první políčko lišty a svůj na druhé políčko.

Příprava živého hráče

Tato část probíhá zcela standardně.

Příprava karet posádky

- A. Zamíchejte karty posádky a vyložte jich lícem vzhůru 5.
- B. Vyberte si 3 z nich a zbylé 2 vraťte do krabice.
- C. Jako obvykle přiřadte každému svému vědci (vyjma prvního) po jedné běžné pečeti dle zvolených karet posádky.


Výběr žetonů startovních úkolů

Postupujte jako při obvyklé hře dvou hráčů s následující úpravou:

V kroku 4 si vyberte jeden z párů žetonů k dispozici a položte si je vpravo vedle své desky u řady polí pro žetony úkolů, druhý pár vyřadte ze hry.

Příprava Alfréda

Postupujte jako obvykle s následujícími úpravami:

1. V kroku 1 se ještě jednou ujistěte, že Alfrédova deska leží správnou stranou vzhůru. Desku položte na stůl těsně nad vaši desku.
2. Vyhledejte 2 Alfrédovy bonusové karty v jeho barvě. Náhodně je vyložte k oběma bonusovým políčkům bonusové lišty nad jeho desku.
3. V kroku 2 postavte 4 Alfrédovy vědce na pozice A, B, C a D na jeho desce. Pátého Alfrédova vědce postavte na startovní políčko bonusové lišty nahoře na jeho desce.
4. Přeskočte krok 5 a položte 1 minci na vyznačené políčko  počítadla Alfrédových mincí ve spodní části jeho desky.
5. Přeskočte krok 6 a namísto toho zamíchejte 8 Alfrédových akčních karet a jejich balíček položte lícem dolů pod vaši desku.



Průběh hry

Pořadí tahu

Hra probíhá jako standardní hra dvou hráčů. To znamená, že náklady na vyslání vědce do obsazené sekce deníku jsou 3 mince.

V sólové hře hraje jako první v každém kole Alfréd. Poté se střídáte na tahu v umísťování jednoho vědce (Alfréd, vy, Alfréd, vy...), dokud nejsou všichni vědci umístěni.


Akční pole *Zabrání pořadí tahu* má v sólové hře jediný efekt: přináší bonus 3 mince tomu, kdo sem vyslal vědce (stejně jako ve hře dvou hráčů). Jiný efekt ovšem nemá, v každém kole bude hrát Alfréd jako první.

Hra Alfréda

Stupnice na Alfrédově osobní desce

Na Alfrédově desce jsou dvě lišty, bonusová lišta nahoře a počítadlo mincí dole.

Bonusová lišta

Kdykoli se provádí akce se symbolem  (viz dále), Alfrédova figurka na bonusové liště se posune doprava o udaný počet políček. Jakmile dosáhne posledního políčka vpravo nebo ho překročí, získá Alfréd uvedený počet bodů. Pokud poslední políčko překročí, vraťte figurku zpět na startovní políčko vlevo a pokračujte zase od něj. Lišta tvoří smyčku.

Kdykoli figurka dosáhne 5. a 10. políčka nebo ho překročí, provede Alfréd bonusové akce dle příslušné bonusové karty podle toho, které kolo hry probíhá.

Pokud se stane obojí během téhož pohybu figurky (překročí 5. políčko a dosáhne či překročí 10. políčko), provede Alfréd obě bonusové akce v odpovídajícím pořadí.




Počítadlo mincí



Toto počítadlo udává, kolik mincí má Alfréd. Utratí-li nějaké, posuňte minci náležitě doleva, pokud získá, mince posuňte doprava.

Alfréd může mít maximálně 12 mincí, pokud by měl získat další, posuňte místo toho Alfrédovu figurku po bonusové liště doprava o odpovídající počet políček. Pokud jeho počet mincí klesne na 0, odložte mince z počítadla vlevo mimo počítadlo, záporný počet mincí mít nemůže.

Průběh Alfrédova tahu

Alfrédův tah se podobá tahu živého hráče v partii ve dvou. V každém tahu umístí Alfréd svého vědce na nějaké akční pole na herním plánu nebo na políčko odpočinek  na své desce.


Krok 1: Dobrání Alfrédovy akční karty

Ještě před dobráním zkontrolujte následující: kdykoli je na **obou** Alfrédových akčních kartách symbol akce doručení vzorku, posbírejte nejprve všechny Alfrédovy akční karty, ať jsou kdekoli, zamíchejte je a vytvořte nový balíček.



Otočte a vyložte vrchní kartu a vyložte ji lícem vzhůru pod svou desku. Všechny Alfrédovy akční karty vykládejte vždy těsně vedle sebe.

Krok 2: Provedení jedné akce

Na každé Alfrédově akční kartě jsou dva nebo tři symboly různých akcí. Alfréd ve svém tahu provede vždy jednu akci a vždy to bude přednostně akce, jejíž symbol je uveden nejvýš. Neví-li to v souladu s pravidly možné, pokusí se provést následující akci shora. Spodní akcí je vždy akce odpočinek , kterou lze provést vždy.

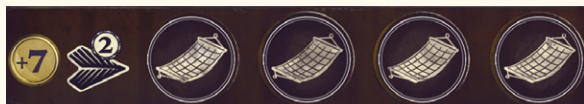
Všechny jiné úspěšně provedené akce znamenají, že umístíte Alfrédova vědce na herní plán. Odpovídající akce se provádějí jako obvykle, není-li níže výslovně uvedeno jinak.

Alfrédovi vědci nikdy nezískávají medaile, takže Alfréd nemá nikdy nárok na příslušná zvýhodnění uvedená na herním plánu.

AKCE ODPOČINEK

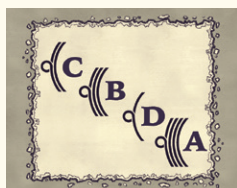


Postavte Alfrédova vědce z prvního pole odspodu z jeho desky na kterékoli políčko s houpací sítí na Alfrédově desce. Alfréd získá 7 mincí a jeho figurka na bonusové liště se posune o 2 políčka doprava.



AKCE V SEKČÍCH HLAVNÍHO DENÍKU

Sekce pro akci hlavního deníku uvádí 4 písmena Alfrédových vědců v sestupném pořadí.



Toto pořadí udává prioritou umístování Alfrédových vědců pro použití pro tuto akci (písmeno v levém horním rohu má nejvyšší prioritu atd.).

Alfréd se bude při provádění této akce snažit na hlavní deník umístit vědce s nejvyšší prioritou. Není-li to možné, použije dalšího vědce dle pořadí priority atd. Není-li možné umístit žádného, Alfréd tuto akci neprovede a pokusí se provést další akci v pořadí dle akční karty, jak bylo uvedeno výše.

Připomínáme, že hlavní deníky jsou horní levé a horní prostřední velké akční pole na herním plánu. Umožňují provedení akcí *Průzkum*, *Navigace*, *Korespondence* a *Akademie*.

U polí těchto akcí jsou uvedeny podmínky, jaké pečete musejí sem umístování Alfrédovi vědci mít. Za umístění vědce do obsazené sekce deníku musí Alfréd zaplatit 3 mince. Nemá-li je, nemůže být do dané sekce jeho vědec umístěn.

NEJSILNĚJŠÍ AKCE

Alfréd se vždy bude snažit umístit svého vědce na akční pole nejsilnější akce. To závisí na mnoha faktorech (pečetích, množství odemčených polí, dříve umístění vědci a mince k dispozici). Nejsilnější akce odpovídá nejnižšímu odemčenému volnému poli herního plánu (1 je silnější než 2 a 2 je silnější než 3), kde má Alfréd alespoň 1 potřebnou pečeť.



Za každou chybějící pečeť platí Alfréd 3 mince (za které si koupí žeton dočasných poznatků).

Pokusí se tedy nejprve obsadit pole nejsilnější akce a koupí tolik žetonů dočasných poznatků, kolik potřebuje k doplnění chybějících pečeti. Nemá-li dost mincí, aby pole na pole nejsilnější akce vědce vyslal, žádné žetony nekupuje a pokusí se obsadit pole druhé nejsilnější akce (zase s případným dokoupením žetonů dočasných poznatků), atd.



Příklad: Alfréd se pokusí vědcem C (má nejvyšší prioritu) obsadit nejsilnější pole hlavního deníku, kde by provedl akci Navigace. Chybí mu 1 modrá pečeť, kterou nahradí zaplacením 3 mincí.

PRIORITA NIŽŠÍCH NÁKLADŮ

Má-li Alfréd na vybranou ze dvou polí stejně silných akcí, upřednostní to, kde bude platit **méně** mincí za chybějící pečeti.

Příklad: Pole akcí Průzkum a Navigace jsou stejně silná. Alfréd upřednostní pole akce Navigace, protože bude platit jen 3 mince za 1 chybějící modrou pečeť. Pro akci Průzkum danému vědci chybějí 2 zelené pečeti.



PRIORITA BARVY

Má-li Alfréd na vybranou ze dvou polí stejně silných akcí a náklady jsou také stejné, upřednostní Alfréd pole spojené s pečeti primární barvy daného vědce (barvy pečeti, která je u daného vědce první zleva na Alfrédově desce).

Příklad: Spodní pole akce Průzkum je zamčené, spodní pole akce Navigace je obsazené. Obě prostřední pole jsou obsazená. Vědec C tedy má na vybranou horní pole, podmínky obou plní. Alfréd obsadí pole akce průzkum, protože barevně odpovídá jeho primární barvě – zelené.



Jakmile zjistíte legitimní místo, kam dle uvedeného algoritmu Alfréd svého vědce vyšle, proveďte za něj všechny příslušné akce jako ve hře více hráčů, s následujícími úpravami:

ZÍSKÁNÍ ŽETONU ÚKOLU

Tuto akci provádí Alfréd tak, že odhodí jeden žeton úkolu z hlavního plánu, je-li to možné. Je-li jich tam více, odhodí zlatý žeton.



Poté se posune Alfrédova figurka na bonusové liště, a to i v případě, že nedošlo k odhození žádného žetonu úkolu.

KOUPENÍ ŽETONU DOČASNÝCH POZNATKŮ



Alfréd si žetony dočasných poznatků nebere nikdy. Kdykoli má nějaký zisk, získá namísto něj 3 mince.

AKADEMIE

V každé řadě políček pro pečeti na Alfrédově desce najdete znaménko pravé závorky } (v první řadě je to za čtvrtým políčkem, ve druhé řadě za třetím atd.). Když si Alfréd bere pečeť, položte ji do první řady shora, kde je volné políčko **vlevo vedle závorky**. Jsou-li ve všech řadách všechna políčka vlevo od závorky obsazená pečetěmi, položte novou pečeť do první řady shora, kde je ještě volné políčko (tedy vpravo od závorky).



Alfréd bere pečeť vždy z nejlevnějšího svitku (pokud není výslovně uvedeno, že žádné náklady se neplatí, pak platí postup popsany dále).

Alfréd nikdy nepoloží do žádné řady pečeti 4. pečeť téže barvy. Pokud si nemůže koupit pečeť jiné barvy (nemá mince nebo jiná pečeť není k dispozici), nelze tuto akci provést a Alfréd se pokusí provést další akci v pořadí dle akční karty.

Má-li Alfréd na vybranou mezi více pečetěmi, postupuje takto:

1. Vybere si pečeť primární barvy daného vědce (pokud tedy vědec nemá již 3 pečeti této barvy).
2. Dále bere Alfréd pečeti ze svitků zleva doprava. Není-li na nejlevnějším svitku žádná vhodná pečeť (už by byla čtvrtá pečeť téže barvy), pokračuje dalším svitkem podle stejných zásad.

Alfréd musí platit náklady svitku, odkud si pečeť bere.

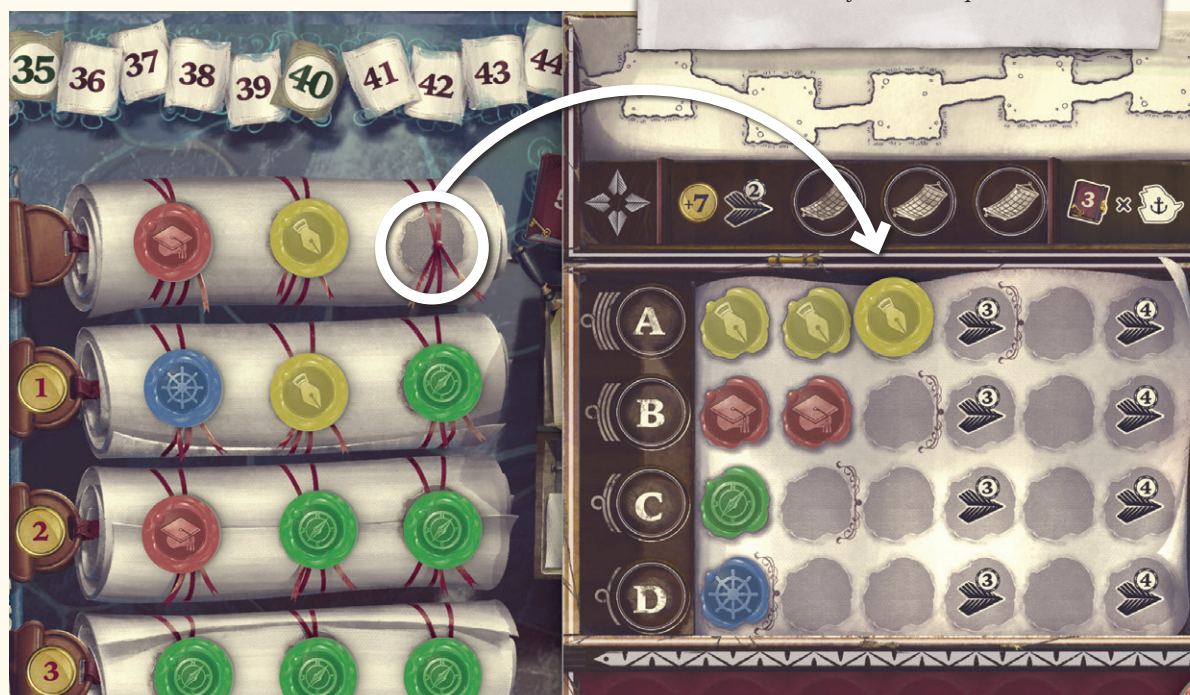
Je-li na políčku, kam novou pečeť položíte, symbol nějaké akce, akce se hned provede.



Poznámka: Udává-li tento symbol, že se žádné náklady získání pečeti neplatí, bude se snažit Alfréd získat pečeť primární barvy daného vědce. Pokud by už byla čtvrtá nebo žádná taková v nabídce není, vezme si pečeť ležící nejvýše vlevo nahoře.

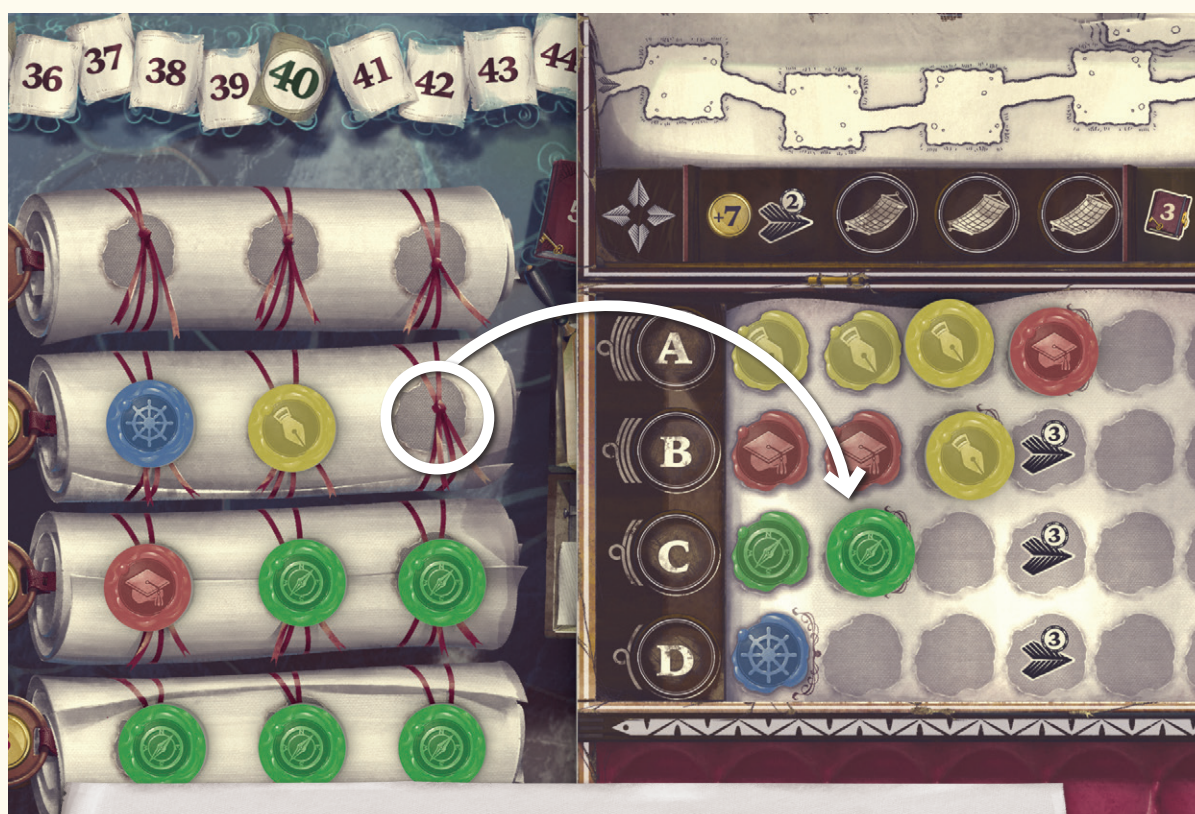


Příklad: Alfréd si vezme z nejlevnějšího svitku žlutou pečeť, protože je to primární barva daného vědce a ten ještě 3 žluté pečeti nemá.





Příklad: Alfréd si vezme červenou pečet. Vědec A, jehož primární barvou je žlutá, už 3 žluté pečetě má a červená je první pečetí zleva shora.



Příklad: První svitek je prázdný. Vědci A a B již mají plná všechna políčka pro pečetě vlevo od závorčky. Proto si Alfréd vezme zelenou pečet ze druhého svitku a přidělí ji vědci C, protože to je jeho primární barva a on ještě volné políčko pro pečet vlevo od závorčky má.

KORESPONDENCE

Alfréd vždy bere známky ze své desky ze sloupečků postupně shora dolů.

Umístí je na obálky na herním plánu podle následující priority:

1. První obálku shora, kde připraví živého hráče o většinu.



Příklad: Alfréd provádí akci korespondence a položí 3 své známky na prostřední obálku, kde připraví živého hráče o většinu.

2. Jinak upřednostní první obálku shora, kde dosud žádné známky nemá.

3. Jsou-li Alfrédovy známky už na všech obálkách, položí nové tam, kde jich je nejméně. V případě shody postupuje shora dolů.



Příklad: Alfréd provádí akci korespondence a položí 2 známky na horní obálku. Na druhé obálce většinu má, na obou ostatních nemá žádné známky a volí první obálku shora.

Odstraní-li Alfréd poslední známku ze sloupečku, vedle něj je nějaký symbol, provede se příslušný efekt. Tím může Alfréd získat dodatečnou akci nebo efekt působící na plnění úkolů živým hráčem, o nich více viz str. 21.

NAVIGACE

Alfrédova loď se posune o plný počet políček uvedený u symbolu prováděné akce navigace. Existuje-li více možností větvení cesty, má prioritu větev s vyšším počtem políček. To znamená, že Alfrédova loď se vždy posunuje po nejdelší možné oceánské cestě.



Příklad: Alfréd (modrý) provádí akci Navigace 2. Loď se posune po nejdelší cestě, což Alfrédovi umožní provést akci zřízení tábořiště.

Po ukončení posunu lodi se provedou akce **všech** políček, kudy loď projela, i toho, kde se zastavila, a to v pořadí průběhu posunu.

Překročí-li Alfrédova loď stříbrnou stuhu, postavte jednoho jeho průzkumníka na startovní políčko příslušného ostrova, stejně jako ve hře více hráčů.

PRŮZKUM

Alfrédův průzkumník na ostrově nejvíce vpravo se posune o udaný počet políček ostrovní cesty. Je-li už na posledním políčku dané cesty, posune se průzkumník na ostrově více vlevo. Jakmile průzkumník dosáhne posledního políčka ostrovní cesty, je posun ukončen, případné přebývající kroky propadnou. Existuje-li více možností větvení cesty, má opět prioritu nejdelší cesta. Alfréd provede **výzkum všech** vzorků, na které průzkumník během posunu narazil, a získá všechny body uvedené na zlatých stuhách, které průzkumník překročil, pokud je prvním průzkumníkem, který danou stuhu překročil.

Po ukončení posunu průzkumníka se provedou akce **posledních dvou políček**, kudy průzkumník prošel a kde se zastavil, a to v pořadí průběhu posunu. Pokud některá z těchto akcí je výzkum vzorku, Alfréd ji ignoruje a provede jen zbývající akci, protože daný vzorek již zkoumal.

Příklad: Alfréd (modrý) provádí akci Průzkum o 4 krocích a posune průzkumníka po nejdelší možné cestě. Provede výzkum všech vzorků po cestě (1) a provede dvě poslední akce (3 a 4).



ZŘÍZENÍ TÁBOŘIŠTĚ

Alfréd umístí na herní plán první stan shora ze své desky na pole u aktivovaného symbolu právě prováděné akce, je-li tam ještě volné místo pro stan a má-li dost mincí. Je-li více možných míst, kam může stan umístit, zvolí nejlevnější možnost. Nemá-li Alfréd už stan k dispozici nebo nemá-li dost mincí, neudělá nic, tato akce propadne.

V takovém případě neprovede Alfréd ani žádnou jinou akci namísto propadnuté akce zřízení tábořiště.

Po umístění stanu se provedou všechny příslušné akce podle daného tábořiště. Je-li na desce vedle právě uvolněného políčka po stanu nějaký symbol, provede se příslušný efekt. Tím může Alfréd získat dodatečnou akci nebo efekt působící na plnění úkolů živým hráčem, o nich více viz str. 21.

AKCE DENÍKU SPECIÁLNÍCH AKCÍ

Alfréd vyšle svého vědce na pole deníku speciálních akcí pouze v případě, že v této sekci dosud žádný vědec není. Jinak se Alfréd pokusí provést další akci v pořadí podle akční karty.

Do sekce deníku speciálních akcí odkrácí první vědec odspodu na Alfrédově desce, a to buď na vrchní pole vlevo, nebo vpravo v dané sekci. Rozhoduje obrázek figurky na akční kartě (viz obr. níže).

Samotnou akci však Alfréd neprovede, žádné podmínky pečeti plnit nemusí a jediným efektem je, že se jeho figurka na bonusové liště posune o 4 políčka doprava.



Je-li na akční kartě tento obrázek s figurkou vlevo, obsadí Alfréd v sekci deníku speciálních akcí vrchní políčko vlevo (a posune svou figurku na bonusové liště o 4 políčka doprava).



Je-li na akční kartě tento obrázek, obsadí Alfréd vrchní políčko vpravo.

AKCE MALÉHO DENÍKU



Alfréd vyšle svého vědce na pole malého deníku pouze v případě, že v této sekci dosud žádný vědec není. Jinak se Alfréd pokusí provést další akci v pořadí podle akční karty.

Do sekce malého deníku rovněž odkrácí první vědec odspodu na Alfrédově desce na kterékoli z políček odemykání čoček.

Alfréd poté položí jednu svou čochku na herní plán podle následující priority:

1. První volné zamčené pole na herním plánu shora, jehož požadavky pečeti první Alfrédův vědec shora splňuje a Alfréd má na zaplacení nákladů. Je lhostejné, zda je přímo tento vědec pro tuto akci aktuálně k dispozici.

A. V případě shody je to první zamčené pole shora v primární barvě (viz str. 30, co je primární barva) prvního Alfrédova vědce shora.

B. Není-li k dispozici žádné zamčené pole v **primární** barvě prvního Alfrédova vědce shora, pak je to pole, jehož podmínka obsahuje **nejvíce** pečeti odpovídajících prvnímu Alfrédovu vědci shora.

C. Je-li na plánu více polí, které se s Alfrédovým prvním vědcem shora shodují v počtu pečeti, vybere Alfréd to, kterému odpovídají pečeti daného vědce ležící více vlevo.



Příklad: Vědec A má dvě modré pečeti a jednu červenou. Prioritou by mělo být odemčení pole akce Navigace, protože odpovídá primární barvě prvního Alfrédova vědce shora (tj. vědce A), ale už je odemčené. Alfréd proto odemkne svou čochkou pole akce Akademie. Pokud by vědec A byl měl i zelenou pečet, Alfréd by i tak byl odemkl Akademii, protože červená pečet by byla více vlevo než pečet zelená.

2. Pokud první Alfrédův vědec shora nemá žádnou odpovídající pečet, bere se stejným postupem v úvahu další vědec v pořadí shora (B, C atd.). Pro každého vědce znovu vyhodnoťte stejné kroky určování priority opět od č. 1 dále.



Příklad: Vědec A má dvě modré a jednu žlutou pečet. Prioritou by mělo být odemčení pole akce Navigace, a pokud by už bylo odemčené, pak pole akce Korespondence. Obě však už odemčená jsou, vezme se v úvahu barevná priorita vědce B. Jeho primární barva je zelená, Alfréd tedy odemkne pole akce Průzkum.

3. Není-li žádné zamčené pole, kde by kterýkoli Alfrédův vědec měl alespoň 1 požadovanou pečeť, pokusí se Alfréd odemknout nejlevnější zamčené pole hlavního deníku, v případě shody to bude první pole zleva.

Nemá-li Alfréd dost mincí na odemčení žádného zamčeného pole, pokusí se provést další akci v pořadí podle akční karty.

Jakmile Alfréd umístí svou čochku, pokusí se provést všechny příslušné akce odemčeného pole.

Jako obvykle získá Alfréd „z banku“ 1 minci, pokud živý hráč využije tohoto odemčeného pole.

Alfréd nikdy neodemkne pole deníku speciálních akcí.

DORUČENÍ VZORKU



Alfréd doručí až dva vzorky dle pravidel hry více hráčů, doručení druhého vzorku ho stojí 3 mince.

Připomínáme, že vzorek lze doručit pouze v případě, že příslušný muzejní dílek ještě není v expozici muzeí na herním plánu.

Akci provádí (a na herní plán je přemístěn) první Alfrédův vědec odspodu.

Má-li Alfréd více než dva použitelné vzorky, určí se podle následující priority:

1. Alfréd doručí ten vzorek, jehož výzkum už provedl i živý hráč (tj. i živý hráč by mohl tento vzorek doručit).

A. V případě, že existuje více takových vzorků, doručí Alfréd ten, který mu vynese více mincí.

B. Trvá-li shoda, doručí Alfréd svůj první vzorek zleva nahoře, trvá-li shoda i poté, můžete zvolit libovolně.

2. Pokud neexistují žádné vzorky, které prozkoumal současně Alfréd i vy (živý hráč), doručí Alfréd ten vzorek, který mu vynese více mincí. V případě shody doručí Alfréd svůj první vzorek zleva nahoře, trvá-li shoda i poté, můžete zvolit libovolně.

Alfréd má nárok na bonus v mincích či postupu po liště evoluční teorie podle obvyklých pravidel hry více hráčů.

AKCE PLODNÁ KORESPONDENCE



Provádí-li Alfréd tuto akci, položí po 1 známce na každou obálku na herním plánu. Znamky berte ze sloupečků na Alfrédově desce shora dolů.

AKCE PŘIDÁNÍ PRŮZKUMNÍKA



Provádí-li Alfréd tuto akci, postavte jednoho jeho průzkumníka na startovní políčko dalšího ostrova, a to prvního zleva, kde ještě jeho průzkumník není.

Krok 3: Konec tahu

Jakmile jsou provedeny a vyhodnoceny všechny akce související s umístěním Alfrédova vědce, je jeho tah u konce a na tahu jste vy.

Fáze „Pořadí tahu“

Tato fáze v sólové hře odpadá, protože Alfréd hraje v každém kole jako první.

Fáze „Odměna“

Vyhodnocení obálek probíhá stejně jako ve hře více hráčů, viz popis na str. 23.

Živý hráč dostane obvyklou odměnu za úkol lodi Beagle, Alfréd tento úkol nevyhodnocuje.

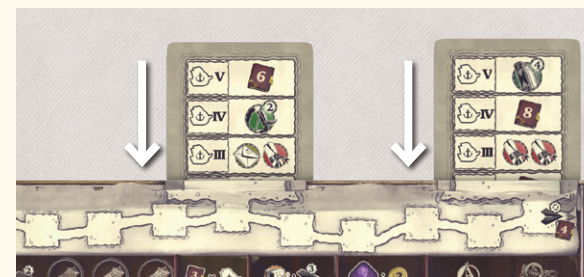


Namísto toho se jeho odměna vypočítá takto: Nejprve vynásobte číslo v tomto symbolu na Alfrédově desce pořadovým číslem právě probíhajícího kola (tj. v tomto případě v druhém kole hry by to bylo $4 \times 2 = 8$ bodů), poté od výsledku odečtete obvyklý postih za zpoždění za lodí Beagle.

Fáze „Úklid“

Tuto fázi proveďte jako obvykle, jen na příslušná pole herního plánu vyložte po 1 stříbrném a zlatém žetonu úkolů namísto 2.

Bonusové karty nad Alfrédovou deskou zasuňte pod desku tak, aby spodní viditelné pole odpovídalo připravovanému kolu hry.



Závěrečné bodování

Body se přidělují jako obvykle. Dosáhnete-li více bodů než Alfréd, vyhráli jste.

V případě shody vyhraje, je-li váš ukazatel evoluce na liště evoluční teorie dál než ukazatel Alfrédův. Trvá-li shoda, posuzuje se množství zbylých mincí. Trvá-li stále ještě shoda, vítězí Alfréd.



Autoři: Simone Luciani a Nestore Mangone

Ilustrace: Paolo Voto

Sólový režim: Dávid Turczy

Vydavatel: ThunderGryph Games

Vedoucí projektu: Gonzalo Aguirre Bisi

Umělecký vedoucí: Pierpaolo Paoletti

Pravidla: Jonathan Cox

Grafický design: Daniel Tosco

3D modely: Erick Tosco

Grafický design: Guido Vitabile

Zvláštní poděkování zasluhují: Cristina Bisiová a Luis González

Český překlad: Karel Vlasák

Grafická sazba a korektury české verze: MINDOK

www.thundergryph.com

Thundergryph SLU, Avda. República Argentina, 24 - 2º, 41011 Sevilla, España - support@thundergryph.com

© 2024 ThunderGryph Games, všechna práva vyhrazena.

REKLAMACE: Ojediněle se stane, že ve hře chybí některá část herního materiálu. V takovém případě se nemusíte se hrou vracet do prodejny, ale můžete se obrátit přímo na nás. Vyplňte formulář na mindok.cz/reklamace nebo zavolejte na (+420) 737 279 588, my vám chybějící herní materiál ihned pošleme.



**Výhradní distributor
pro ČR a SR:**

MINDOK, s. r. o.
Korunní 810/104
101 00 Praha 10

