



ÜBER DIE ENTSTEHUNG DER ARTEN

Als der junge Naturforscher und Hochschulabsolvent Charles Darwin 1831 von einer geologischen Exkursion zurückkehrte, fand er einen Brief vor, der die Welt der Wissenschaft für immer verändern sollte. Sein Mentor hatte ihn als naturwissenschaftlichen Begleiter der Expedition der HMS Beagle empfohlen, die die Küste von Südamerika vermessen sollte.

Am 27. Dezember 1831 lief die Beagle unter dem Kommando von Kapitän Robert FitzRoy aus. Während FitzRoy die Küste kartografierte, studierte Darwin an Land die Tier- und Pflanzenwelt. Im Jahr 1835 erreichte das Schiff schließlich die geheimnisvollen Galapagosinseln. Darwin war fasziniert von den außergewöhnlichen Organismen, die er dort vorfand, und den feinen Unterschieden, die sie aufwiesen. Er kam zu dem Schluss, dass diese Tiere bereits vor langer Zeit vom südamerikanischen Festland auf die Inseln gelangt sein mussten und sich dann zu neuen Arten entwickelt hatten.

Nach der Rückkehr der Beagle nach England sollte es noch viele Jahre dauern, bis Darwin sich an die Deutung seiner Entdeckungen machte. Erst 1859 veröffentlichte er sein berühmtes Werk „Über die Entstehung der Arten“ und veränderte damit für immer unsere Auffassung von der Entstehung und Entwicklung des Lebens.

INHALT

- 1 Spielplan
- 1 Holzschiffchen (die Beagle)
- 4 Punktemarker in den Spielerfarben (Schildkröten)
- 32 Beobachtungswürfel (in 4 Spielerfarben)
- 3 Beagle-Zielmarker (Anker)
- 3 Start-Arten-Plättchen
- 27 Arten-Plättchen, Level 1–4
- 18 Beagle-Karten
- 33 Lebensraum-Karten (in den drei Lebensraumfarben grün, blau, gelb)
- 32 Notizbuch-Karten (Level 0–5):
 - 5 Spielaufbau-Karten, Level 0
 - 21 Etappen-Karten, Level 1–3
 - 6 Ziel-Karten, Level 4

ZIEL DES SPIELS

Die Spieler und Spielerinnen* begleiten die Besatzung der Beagle bei ihrer Erkundung der Galapagosinseln, betreiben Forschungen in den verschiedenen Lebensräumen und nutzen ihre Beobachtungen, um Erkenntnisse über die Entwicklung der Arten zu gewinnen – so wie Darwin es getan hat. Der Spieler, der dabei die größten Fortschritte macht, wird zum bedeutendsten Wissenschaftler und gewinnt das Spiel!



*Auch wenn in dieser Anleitung aus Platzgründen meist von Spielern die Rede ist, sind natürlich immer auch Spielerinnen gemeint!

SPIELVORBEREITUNG

1. Legt den Spielplan in die Mitte des Tisches.
2. Jeder Spieler wählt eine Farbe und nimmt sich die 8 Beobachtungswürfel und den Punktmarker (Schildkröte) in seiner Farbe.
3. Wählt nun die **Notizbuch-Karten** für den Spielaufbau und die Schlusswertung aus. Wählt zufällig eine Karte pro Level (0–4) oder – um das erste Spiel einfacher zu gestalten – die Karten mit dem *Beagle*-Symbol in der oberen rechten Ecke.

➤ **a.** Die Level-0-Karte gibt an, wo die drei Start-Arten-Plättchen platziert werden müssen. Legt die Start-Plättchen auf die entsprechenden Felder auf der Landkarte und legt dann alle anderen Level-0-Karten in die Box zurück. Für die ersten Partien empfehlen wir, die Arten-Plättchen gemäß der Markierungen auf dem Spielplan zu platzieren (s. Abbildung Spielplan).



➤ **b.** Die Karten der Level 1–3 stehen für Etappenziele. Jede Karte zeigt das Datum einer Reiserstation der *Beagle* und die Art der Wertung. Legt pro Level je eine Karte aufgedeckt in die untere rechte Ecke des Spielplans. Sucht dann zu jedem Datum den entsprechenden Kreis auf dem Spielplan und legt einen Zielmarker (Anker) darauf. Wenn die *Beagle* diese Stationen im späteren Spielverlauf erreicht, werden Punkte vergeben. (Die auf den Karten abgebildeten Arten werden nur für den Fortgeschrittenen-Spielmodus gebraucht, s. Anhang 2.)

➤ **c.** Die Level-4-Karte repräsentiert das Ziel der Reise; sie legt fest, wie viele Punkte die Spieler für die Bücher erhalten, die sie während des Spiels sammeln. Legt sie aufgedeckt in die obere linke Ecke des Spielplans.

4. Baut nun den **Evolutionspfad** auf. Mischt die Arten-Plättchen mit der Levelzahl (im Schildkrötensymbol) nach oben und wählt sieben beliebige aus. Ordnet sie nach Level und legt sie auf den Evolutionspfad links auf dem Spielplan, wobei das höchste Level oben liegt. Legt die übrigen Arten-Plättchen in drei gleich großen Nachziehstapeln neben den Spielplan.

5. Mischt jeweils die Stapel mit den *Beagle*-Karten und mit den Lebensraum-Wissenskarten (Land = grün, Wasser = blau und Luft = gelb) getrennt voneinander und legt sie verdeckt auf die entsprechenden Felder. Zieht die obersten drei Karten vom *Beagle*-Stapel und legt sie aufgedeckt auf die dafür vorgesehenen Felder.

6. Stellt die *Beagle* auf das Südamerika-Feld.



7. Es beginnt der Spieler, der zuletzt auf einem Boot war. Als nächstes ist der Spieler links von ihm am Zug, und so geht es in Uhrzeigerrichtung weiter. Entsprechend dieser Spielerreihenfolge werden Start-Bonuspunkte verteilt:

- Der erste Spieler erhält keinen Bonuspunkt.
- Der zweite Spieler erhält einen Siegpunkt (und darf seinen Punktemarker ein Feld vorrücken).
- Der dritte Spieler darf einen Beobachtungswürfel auf eines der drei Start-Arten-Plättchen legen.
- Der vierte Spieler erhält einen Siegpunkt und darf einen Beobachtungswürfel auf eines der drei Start-Arten-Plättchen legen.

SPIELZUSAMMENFASSUNG

Die *Beagle* erkundet die Galapagosinseln, die auf dem Spielplan durch Felder repräsentiert werden, auf die die **Arten-Plättchen** gelegt werden können. Die Spieler **erforschen** die Lebensräume der Arten, die bereits auf dem Spielplan liegen, und setzen **Beobachtungswürfel** auf die Plättchen, um damit ihr Wissen über die dortige Flora und Fauna auszudrücken. Sie nutzen die Würfel, um neue **Arten-Plättchen** zu **entdecken** und sie dem Spielplan hinzuzufügen. Dadurch erhalten sie Punkte, sammeln Karten mit besonderen Effekten und bringen die Reise der *Beagle* voran. Diese führt über drei Etappen zum Ziel.

EIN SPIELZUG

Das Spiel verläuft im Uhrzeigersinn. Bei jedem Spielzug muss der Spieler eine der folgenden beiden Aktionen ausführen:

- 1. Erforsche** die Lebensräume der Arten, die bereits auf dem Spielplan liegen; dabei werden Beobachtungswürfel auf zwei verschiedene Arten-Plättchen gesetzt.
- 2. Entdecke** eine neue Art; dabei werden die Beobachtungswürfel der vorherigen Erforschung genutzt, um ein neues Arten-Plättchen auf ein angrenzendes Feld zu legen.

Die Spieler dürfen beliebig viele Karten einsetzen, wenn sie am Zug sind.

ARTEN-PLÄTTCHEN

Kosten-Punkte-Seite

Die Kosten-Punkte-Seite liegt aufgedeckt auf dem Evolutionspfad. Sie zeigt die Entdeckungskosten sowie die zu erzielenden Punkte an.

Lebensraum-Kosten für eine Entdeckung (kann mit jedem beliebigen Typ bezahlt werden)

Arten-Level und Punkte für die Entdeckung

Belohnungskarten (aufgefächert heißt: wähle von zweien eine aus)

Bewegung der Beagle → / ⇒

Arten-Seite

Die Arten-Seite kommt nach der Entdeckung zum Einsatz. Sie zeigt die Lebensraum-Beobachtungen an, die pro Beobachtungswürfel auf dem Plättchen gemacht werden können.

Amblyrhynchus cristatus

wissenschaftlicher Name

Arten

Beobachtungswürfel

Lebensraum-Beobachtungen pro Würfel

(Achtung: Bei den Arten-Plättchen der Level 1–3 bestimmt die Anzahl der Symbole das Level des Plättchens. Level-4-Plättchen haben keine Symbole.)

ERFORSCHUNG

Bei der Aktion **Erforschung** werden zwei Beobachtungswürfel auf verschiedene bereits im Spiel befindliche Arten-Plättchen gesetzt. Mit den Würfeln zahlt man später die Lebensraum-Kosten für die Entdeckung neuer Arten. Jeder Würfel darf genutzt werden, um Anzahl und Typ(en) der Lebensraum-Symbole auf den Arten-Plättchen zu bezahlen.

- Du darfst Beobachtungswürfel auf Arten-Plättchen setzen, auf denen bereits andere Würfel (deine eigenen oder die anderer Spieler) liegen.
- Wenn du weniger als zwei Beobachtungswürfel übrig hast, darfst du Würfel von anderen Plättchen verschieben.
- Arten-Plättchen mit Level 4 haben keine Lebensraum-Symbole und dürfen somit nicht mit Beobachtungswürfeln besetzt werden.

Aktion Erforschung

Nach Abschluss der Aktion verfügt der Spieler insgesamt über folgende Lebensraum-Beobachtungen:

ENTDECKUNG

Bei der Aktion Entdeckung werden Beobachtungswürfel in den eigenen Vorrat zurückgenommen, um ein neues Arten-Plättchen auf ein freies Feld zu legen. Die Beobachtungswürfel dürfen nur von Arten-Plättchen entfernt werden, die an das Feld angrenzen, auf welches das neue Plättchen gelegt werden soll. Dafür erhält man Punkte und die *Beagle* rückt vor.

Ausführen der Aktion Entdeckung:

1. **Wähle ein Arten-Plättchen** vom Evolutionspfad, jedoch keines der drei obersten, es sei denn, du setzt eine Landkarten-Karte (s. Anhang 1) ein.

Ein neues Arten-Plättchen entdecken

Marie hat bei ihrem vorigen Spielzug eine Erforschungs-Aktion ausgeführt und Beobachtungswürfel gesetzt. Dieses Mal möchte sie eine Entdeckung machen.

1. Nach Abwägung ihrer Optionen entscheidet sie sich für den Pracht-fregattvogel mit Level 3. Er liegt nicht auf einem der drei oberen Felder des Evolutionspfades, also braucht sie keine Landkarten-Karte.

2. Sie legt das Arten-Plättchen auf ein freies Feld, das an die Beobachtungswürfel angrenzt, die sie brauchen wird, um dafür zu bezahlen.

3. Der Fregattvogel kostet insgesamt  Beobachtungen. Marie nimmt einen Beobachtungswürfel von dem See-löwen, um  zu bezahlen, und zwei Beobachtungswürfel von der Galapagos-Spottdrossel, um  pro Würfel zu bezahlen. Insgesamt hat sie  gezahlt und somit erfolgreich den Fregattvogel entdeckt (das übrige  verfällt). Die verwendeten Beobachtungswürfel gehen in ihren Vorrat zurück.

4. Marie erhält die Punkte des Fregattvogel-Plättchens: Sie rückt ihren Punktemarker um drei Felder vor und zieht entweder eine (gelbe) Luft- oder eine (grüne) Land-Lebensraum-Wissenskarte sowie eine aufgedeckte *Beagle*-Karte ihrer Wahl. Die *Beagle* rückt zwei Felder vor und das Arten-Plättchen wird umgedreht, sodass die Arten-Seite oben liegt.

5. Am Ende füllt Marie den Evolutionspfad wieder auf. Sie wählt eine Hydra mit Level 2 von einem der drei Nachziehstapel und ordnet die Plättchen auf dem Pfad so, dass die Hydra über den anderen Level-2-Plättchen liegt.

2. **Wähle ein mögliches Feld aus.** Ein neues Arten-Plättchen kann auf ein freies Feld gelegt werden oder ein auf dem Spielplan befindliches Arten-Plättchen mit niedrigerem Level ersetzen (s. u.). Lege das Plättchen auf das neue Feld (wobei die Kosten-Punkte-Seite vorerst oben bleibt).
3. **Zähle die Lebensraum-Kosten für das Plättchen.** Verwende dazu ausschließlich Beobachtungswürfel von Plättchen, die an das neue Feld angrenzen. Jeder Würfel trägt dabei etwas zur Anzahl und zu den Typen der Lebensraum-Symbole auf dem Plättchen bei. Zur Bezahlung des -Symbols dürfen Lebensraum-Symbole jeden Typs genutzt werden.



4. Nach der Entdeckung **erhältst du die auf dem Arten-Plättchen angegebenen Punkte** von links nach rechts:

- Du erhältst sofort so viele Punkte, wie das Level des Plättchens (angezeigt in der Schildkröte) angibt.
- Zieh die abgebildeten Karten von den entsprechenden Stapeln. Wenn zwei Lebensraum-Wissenskarten aufgefächert abgebildet sind, nimm nur eine von beiden. Darfst du eine *Beagle*-Karte ziehen, nimm eine beliebige der aufgedeckten Karten oder zieh eine vom Stapel und fülle dann ggf. die leeren Felder wieder auf.
- Rück die *Beagle* ein oder zwei Felder auf ihrer Route in Pfeilrichtung vor. Wenn die *Beagle*

eine Etappe erreicht bzw. passiert oder das Ziel erreicht, erfolgt die Punktevergabe.

- Dreh jetzt erst das Plättchen um, sodass die Arten-Seite oben liegt. Plättchen mit Level 1–3 zeigen Lebensraum-Symbole und können bei künftigen Spielzügen mit Beobachtungswürfeln besetzt werden.
5. **Füll den Evolutionspfad** von einem der Nachziehstapel wieder auf und ordne, wenn nötig, die Plättchen neu. Verschiebe dabei die Plättchen so nach oben und unten (ohne die Reihenfolge zu ändern), dass das Feld für das neue Plättchen an der richtigen Level-Position frei wird. Das neue Plättchen muss *über* die anderen Plättchen desselben Levels gelegt werden.

VORRÜCKEN DER BEAGLE

Die *Beagle* beginnt ihre Reise in Südamerika und bewegt sich weiter, wenn ein Arten-Plättchen entdeckt wird oder eine Besatzungskarte mit dem Beagle-Symbol eingesetzt wird. Sie folgt ihrem vorgegebenen Weg auf dem Spielplan.

Die *Beagle* erfüllt während des Spiels zwei Funktionen:

1. Sie veranlasst Punktevergaben bei den 3 Etappen. Die Etappen werden im Zuge des Spielbaus ausgewählt und von den Anker auf dem Spielplan markiert.
2. Das Spiel endet, wenn die *Beagle* das Zielfeld mit der Ziel-Karte erreicht.



Die Beagle startet in Südamerika

Ihre Reise endet auf der Ziel-Karte.

Wenn die *Beagle* eine Etappe (Anker) oder das Ziel erreicht, werden sofort Punkte vergeben. Die Punkte für die Etappenziele werden entsprechend den Etappen-Karten (Level 1-3) vergeben (s. Anhang 1). Bei Erreichen des Ziels erfolgt die Schlusswertung.



SPIELLENDE

Das Spiel endet in dem Moment, in dem die *Beagle* die letzte Station ihrer Route – die Ziel-Karte – erreicht.

Dann werden zunächst die im Spiel befindlichen Arten-Plättchen gezählt. Jeweils der Spieler mit den meisten Beobachtungswürfeln auf einem Plättchen erhält dieses Plättchen. (Bei einem Gleichstand bekommt niemand das Plättchen.) Für jedes Arten-Plättchen erhalten die Spieler einen Punkt.

Als nächstes werden die farbigen Notizbücher gezählt, die die Spieler gesammelt haben und entsprechend der Zielkarte gewertet (s. Anhang 1).

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt! Bei einem Gleichstand gewinnt der Spieler mit den meisten Notizbüchern auf seinen Karten. Gibt es dann immer noch einen Gleichstand, so gewinnt der Spieler von den punktgleichen Spielern, der dem Anfangsspieler rechts am nächsten sitzt.

Impressum

Designer: Gerard Ascensi & Ferran Renalias

Illustrationen: Amèlia Sales, Mónica Clavijo

Grafikdesign & Layout: Xavier Carrascosa & Sarah Lafser

Anleitung & Überarbeitung: Steve Schleppehorst, José María Bellostas, Andreas Boehm, David Haskins, & Al Cann

Historische Recherchen: Al Cann

Besonderen Dank an das Darwin Correspondence Project (www.darwinproject.ac.uk)

„Wir danken unseren Freunden und Game Groups (Club del Joc del CAE, Asociación Ludo, Pati Llimona, Playtest UK) für das Testen des Spiels. Wir bedanken uns beim Verlag Mont Tàber für die Entwicklung eines Spiels zweier unbekannter Autoren und bei Amèlia für ihre wunderschönen Illustrationen. Unser Dank gilt außerdem Artana Games für die weltweite Verbreitung des Spiels. Und schließlich möchten wir unseren Familien dafür danken, dass sie uns durch dieses Abenteuer begleitet haben.“

- Gerard Ascensi & Ferran Renalias



Deutsche Lizenz:

Spielefaible, 25582 Kaaks

www.spielefaible.de

Anregungen, Fragen oder Kritik?

Schreibt uns an: info@spielefaible.de



2079 Congressional Drive

Saint Louis, MO 63146

artana.com [f](#) [t](#) [@](#)

ANHANG 1

KARTEN



1. Die Besatzung

Diese Karten sind mit Ausnahme von Yokcushlu mit der Aktion Erforschung zu kombinieren.



Robert FitzRoy, Kapitän

Verschiebe einen deiner Beobachtungswürfel von einem Arten-Plättchen auf ein anderes. Die *Beagle* rückt auf ihrer Route zwei Felder vor.

Robert FitzRoy (1805–1865) war Kapitän auf der HMS Beagle und leitete die Vermessungsarbeiten. Er stammte aus einer wohlhabenden Familie und ging schon in jungen Jahren zur Navy, wo er immer weiter aufstieg, bis er 1828 das Kommando auf der Beagle übernahm und mit der Vermessung der südamerikanischen Küste beauftragt wurde. Er bot dem jungen Charles Darwin einen Posten als wissenschaftlicher Begleiter auf seinem Schiff an. Dessen spätere wissenschaftlichen Arbeiten führten jedoch zum Konflikt zwischen ihnen.



Bartholomew James Sullivan, Leutnant

Lege einen Beobachtungswürfel auf ein beliebiges Arten-Plättchen. Die *Beagle* rückt auf ihrer Route ein Feld vor.

Bart Sullivan (1810–1890) war Leutnant auf der HMS Beagle. Als junger Mann hatte er sich für Naturkunde interessiert, trat jedoch später in die Fußstapfen seiner Vorfahren und ging zur Navy. Er diente auf der HMS Thetis zusammen mit Robert FitzRoy und wurde auf dessen Fürsprache hin auf die Beagle berufen. Sullivan war ein freundlicher Mann und Förderer vieler lebenslangen Freundschaften, die an Bord ihren Anfang nahmen. Darwin nannte ihn einen „wirklich guten, schneidigen Freund“.



Richard Matthews, Missionar

Wähle einen Gegner aus und setze bis zu zwei deiner Beobachtungswürfel auf Arten-Plättchen, auf denen bereits Würfel des betreffenden Spielers liegen.

Richard Matthews (1811–1893) war Missionar bei verschiedenen indigenen Völkern, die die HMS Beagle auf ihrer Reise antraf. Kapitän FitzRoy setzte sich mit der Church Missionary Society in Verbindung, um die feuerländischen Kinder zurückzubringen, die auf der ersten Reise der Beagle entführt worden waren. Die Society genehmigte Matthews' Überfahrt auf der Beagle und beauftragte ihn mit der Errichtung einer Mission auf Feuerland. Diese Unternehmung scheiterte schließlich und Matthews verließ den Archipel.



Yokcushlu, Geisel und Übersetzerin

Setze die Karte anstelle einer **Erforschungs-Aktion** ein und lege drei Beobachtungswürfel auf ein einziges Arten-Plättchen.

Yokcushlu (1821–?), von den Engländern „Fuegia Basket“ genannt, war eine Ureinwohnerin aus dem Volk der Alakaluf von den Inseln rund um Feuerland. Ihre Geschichte zeigt eine dunkle Seite der Beagle-Expeditionen. Auf der ersten Reise unter Kapitän FitzRoy wurde Yokcushlu als Neunjährige entführt und sollte als Geisel gegen ein gestohlenen Boot eingetauscht werden. Doch schließlich wurden sie und drei andere Feuerländer mit nach England genommen, wo sie einiges Aufsehen erregten. Vor allem Yokcushlu lernte schnell Englisch, dazu auch noch Portugiesisch und Spanisch. FitzRoy, Darwin und der Rest der Besatzung waren davon sehr beeindruckt, als sie auf der zweiten Reise als Übersetzerin mit an Bord war. 1832 ging sie in Feuerland von Bord, um Richard Matthews beim Aufbau einer Mission zu unterstützen. Irgendwann kehrte sie in ihre Heimat zurück, und noch Jahre später wurde sie von vorbeifahrenden Schiffen an ihrem Gruß: „How do? I have been to Plymouth and London“ erkannt.



John Lort Stokes, Marineoffizier

Nimm ein beliebiges Arten-Plättchen direkt vom Evolutionspfad und erhalte dafür am Ende des Spiels Punkte. Fülle den Evolutionspfad wieder auf.

John Lort Stokes (1811–1885) war 18 Jahre lang Offizier auf der HMS Beagle. Während der zweiten Reise der Beagle teilte er sich mit Darwin eine Kajüte, und ihre Gespräche halfen diesem durch seine schrecklichen Anfälle von Seekrankheit. 1841 wurde Stokes schließlich Kapitän auf der Beagle.



Syms Covington, Schiffsjunge

Verschiebe bis zu zwei deiner Beobachtungswürfel auf andere Arten-Plättchen.

Syms Covington (1819–1861) war Musiker und Schiffsjunge auf der HMS Beagle. Nachdem Darwin ihn gelehrt hatte, Vögel zu schießen und zu häuten, wurde Covington sein Diener und Sekretär. Nach der Rückkehr der Beagle nach England blieb Covington noch drei Jahre in Darwins Diensten, bevor er nach Australien auswanderte, heiratete und eine Familie gründete.



Conrad Martens, Künstler

Verschiebe bis zu zwei Arten-Plättchen auf andere Felder. Schiebe sie samt den darauf liegenden Beobachtungswürfeln genau ein Feld weiter. Die Plättchen können auf freie Felder verschoben werden oder auf solche, auf denen Arten-Plättchen mit niedrigerem Level liegen. Dabei gelten die gleichen Regeln für das Ersetzen eines Plättchens wie bei einer Entdeckungs-Aktion: Nimm das Plättchen mit dem niedrigeren Level an dich für die Punktevergabe am Ende; die anderen Spieler erhalten einen Punkt für jeden entfernten Beobachtungswürfel.



Conrad Martens (1801–1878) wurde von Robert FitzRoy privat für zwei Jahre als Schiffskünstler angestellt. Seine Zeichnungen sind das wichtigste visuelle Zeugnis der Reise der Beagle.

Charles Darwin, Naturforscher

Charles Darwin (1809–1882) war der wissenschaftliche Begleiter der HMS Beagle. Sein Vater war Arzt und ermutigte ihn zum Medizinstudium. An der Universität begann er sich für Naturkunde zu interessieren, hatte aber wenig Interesse für sein eigentliches Studium, sodass er die Uni vernachlässigte und schließlich verließ. Sein Vater hielt ihn aufgrund seiner Neigungen zum Trinken und Jagen für einen „Verschwender“ und überredete ihn, sich am Christ's College in Cambridge für Theologie einzuschreiben. Dort verfolgte er weiter sein Interesse für Naturkunde. Einer seiner Professoren ermutigte ihn, den Posten als Naturwissenschaftler auf der Beagle anzunehmen. Nachdem er schließlich seinen Vater überzeugt hatte, die Reise zu erlauben und zu finanzieren, sagte er zu. Darwin nutzte seine Beobachtungen, die er während der Reise machte, für sein 1859 erschienenes Werk „Über die Entstehung der Arten“.

Die HMS Beagle bei Feuerland
(gezeichnet von Conrad Martens)

2. Ausrüstungsgegenstände

Diese Karten sind mit der Aktion Entdeckung kombinierbar.

Lupe, Netz, Fernglas und Präparierung

Setze diese Karten bei einer Entdeckungs-Aktion ein, um die geforderten Lebensraum-Beobachtungen zu bezahlen. Danach wird die Karte abgelegt. (Wenn die Lebensraum-Kosten von diesen Karten vollständig „bezahlt“ werden, darf das Arten-Plättchen überall abgelegt werden.)



„Systema Naturae“ von Carl von Linné

Diese Karte dient bei Entdeckungs-Aktionen dazu, zwei Lebensraum-Beobachtungen eines beliebigen Typs zu bezahlen. Danach wird die Karte abgelegt.

Boot

Setze bei einer Entdeckungs-Aktion diese Karte ein, um nicht nur die Beobachtungswürfel von angrenzenden Arten-Plättchen, sondern alle deine Würfel nutzen zu dürfen und das neue Arten-Plättchen auf einem beliebigen Feld zu platzieren.



Skalpell

Setze bei einer Entdeckungs-Aktion diese Karte ein, um einen zusätzlichen Punkt für die Entdeckung zu erhalten. Außerdem kannst du ein Arten-Plättchen mit demselben Level ersetzen. Nur so kann man ein Level-4-Plättchen vom Spielplan entfernen.



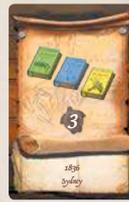
Landkarte

Setze die Landkarte im Rahmen einer Entdeckungs-Aktion ein und lass sie vor dir liegen, um für den Rest des Spiels alle Arten-Plättchen auf dem Evolutionspfad (inklusive der obersten drei) entdecken zu können.



3. Darwins Notizbücher

Die Notizbuch-Karten haben Einfluss auf den Spieldaufbau und die Punktwertung. Beim Spieldaufbau wird von jedem Level (0–4) eine zufällige Karte ausgewählt. Oder man nimmt die Karten mit der *Beagle* in der oberen rechten Ecke, um das Spiel einfacher zu gestalten.



Sydney: Die Spieler erhalten 3 Punkte für jedes Set aus 3 verschiedenen Büchern.

Beispiel: 3 grüne Bücher, 2 blaue Bücher und 5 gelbe Bücher wären 2 vollständige Sets = 6 Punkte.

Kapstadt: Für jeden unterschiedlichen Büchertyp erhalten die Spieler entsprechend der Anzahl der Bücher Punkte, und zwar so viele wie angezeigt.

Beispiel: 4 grüne Bücher, 8 blaue Bücher und 2 gelbe Bücher ergeben 3+7+1 zusätzliche Punkte.



Plymouth: Für jeden Büchertyp erhält der Spieler mit den meisten Büchern 6 Punkte und die Spieler mit den zweit- und drittmeisten Büchern 3 Punkte bzw. 1 Punkt.

Beispiel: Marie hat 7 grüne Bücher (= 6 Punkte), Samuel hat 4 grüne Bücher (= 3 Punkte) und Bernd hat nur 2 (= 1 Punkt).



Neuseeland: Für je 4 Bücher einer Farbe erhalten die Spieler 4 Punkte.

Beispiel: 11 blaue Bücher bilden zwei vollständige Sets von 4 und ergeben 8 Punkte.



Tahiti: Nach dem Entfernen der Arten-Plättchen bei der Punktevergabe am Spielende wird gezählt, wie viele der verbliebenen Arten-Plättchen zumindest ein Symbol zeigen, das zu jedem Lebensraum-Typ passt. Je nachdem, welche(r) Lebensraum-Typ(en) **am häufigsten** vorkommen (d. h., von dem es die meisten Abbildungen auf den Plättchen gibt), erhalten die Spieler 2 Punkte für jedes Buch dieses Typs.

Beispiel: Nach dem Entfernen der Plättchen, auf denen einer der Spieler die meisten Beobachtungswürfel hat, verbleiben 5 Arten-Plättchen auf dem Spielplan, die Lebensraum-Symbole aufweisen. 4 Plättchen zeigen das Luft-Symbol (gelb) und 2 Plättchen Wasser- (blau) und Land-Symbole (grün). Daher bringt jedes gelbe Buch (= Luft-Lebensraum) je 2 Punkte ein.

New South Wales: Nach dem Entfernen der Arten-Plättchen bei der Punktevergabe am Spielende wird gezählt, wie viele der verbliebenen Arten-Plättchen zumindest ein Symbol aufweisen, das zu jedem Lebensraum-Typ passt. Je nachdem, welche(r) Lebensraum-Typ(en) **am seltensten** vorkommen (d. h., von dem es die wenigsten Plättchen gibt), erhalten die Spieler 2 Punkte für jedes Buch dieses Typs.



Level 0 (5 Karten)

Die beim Spieldaufbau ausgewählte Level-0-Karte zeigt, wo die Start-Arten-Plättchen zu platzieren sind; alle übrigen Level-0-Karten gehen zurück in die Box.

Levels 1, 2, 3 (21 Karten)

Beim Spieldaufbau wird von jedem Level zufällig eine Karte ausgewählt und auf den Spielplan gelegt. Die Karten bestimmen den Zeitpunkt und die Regeln für die Punktevergabe beim Erreichen der Etappen.

Sind die Karten ausgewählt, wird je ein Anker auf das Feld mit der entsprechenden Datumsangabe gelegt. Wenn die *Beagle* einen der Anker erreicht, werden folgendermaßen Punkte vergeben:

2 Navigations-Experten-Karten: Der Spieler, der die *Beagle* auf den Anker vorgerückt hat, erhält Punkte.

Insel-Experten-Karten: Die Spieler erhalten Punkte entsprechend der Anzahl ihrer Beobachtungswürfel, die zu diesem Zeitpunkt auf den Arten-Plättchen mit einem oder mehreren der auf der Karte gezeigten Lebensraum-Symbole liegen. Jeder Würfel zählt nur einmal und nur solange er zu einem der gezeigten Lebensraum-Symbole passt. Die Spieler mit den meisten, den zweit- und den drittmeisten Würfeln erhalten die angegebenen Punkte.

Orts-Experten-Karten: Die Spieler erhalten Punkte entsprechend der Anzahl ihrer Beobachtungswürfel, die zu diesem Zeitpunkt auf den Arten-Plättchen rund um den Anker liegen. Die Spieler mit den meisten, den zweit- und den drittmeisten Würfeln erhalten die angegebenen Punkte.

2 Reise-Experten-Karten: Die Spieler erhalten die angegebenen Punkte für alle Besatzungs- oder Ausrüstungs-Karten, die sie auf der Hand haben. Sie zeigen die Karten und nehmen sie dann wieder auf die Hand.

Level 4 (6 Karten)

Beim Spieldaufbau wird zufällig eine Karte ausgewählt, die das Ziel der Reise festlegt und bestimmt, wie viele Punkte die Spieler für die Bücher erhalten, die sie während des Spiels sammeln.

Die Bücher-Karten befinden sich in den Stapeln mit den Lebensraum-Wissenskarten und den *Beagle*-Karten. Sie zeigen je zwei oder drei Bücher verschiedener Lebensraum-Typen (Farben).



ANHANG 2: VARIANTEN

Fortgeschrittenen-Spielmodus

Spieler, die eine größere strategische Herausforderung suchen, können den **Spielmodus für Fortgeschrittene** ausprobieren, bei dem sie bestimmte Arten-Plättchen ansteuern müssen.

Nachdem beim Spielaufbau die allgemeinen Notizbuch-Karten mit den Levels 1–3 ausgewählt worden sind (Schritt 3 der Spielvorbereitung), erhält jeder Spieler noch je eine verdeckte Karte von jedem der drei Stapel als persönliche Ziele.



Die drei aufgedeckten allgemeinen Ziele bestimmen weiterhin die Positionen der Anker und die Art der Punktevergabe an jeder Etappe.

Zusätzlich können die Spieler in diesem Spielmodus jedoch Punkte gewinnen, indem sie die Arten-Plättchen erwerben, die den Arten auf den drei allgemeinen oder den drei persönlichen Zielen entsprechen. Man erwirbt sie in der Regel, indem man im Rahmen einer Entdeckungs-Aktion Arten-Plättchen mit niedrigeren Levels durch solche mit höheren Levels ersetzt. (Die Daten und Wertungsregeln auf den persönlichen drei Notizbuch-Karten sind ohne Bedeutung; nur die Art ist entscheidend.)

Am Ende des Spiels erhalten die Spieler nicht einen Punkt pro Arten-Plättchen, den sie erlangt haben, sondern es zählt die Anzahl der erworbenen Plättchen, die zu den Arten auf den allgemeinen bzw. persönlichen Zielen passen. Die Punkte werden gemäß der folgenden Tabelle vergeben:

Passende Arten-Plättchen	1	2	3	4	5	6
Punkte	2	5	8	12	16	20

Beim Fortgeschrittenen-Spielmodus ändern sich Strategie und Tempo des Spiels spürbar.

Gleichstand bei Darwins Notizbüchern: Sowohl an den Etappen als auch am Ziel kann es bei der Punktwertung einen Gleichstand geben. Wenn das passiert, teilen sich die betreffenden Spieler die zu vergebenen Punkte und runden sie ab. (Wenn es z. B. um die Lebensraum-Mehrheit geht und die beiden führenden Spieler gleich viele Bücher haben,

Familienvariante

Die Familienvariante vereinfacht die Regeln, sodass auch jüngere Spieler mitspielen können. Folgende Änderungen sind beim Spielaufbau und -verlauf zu beachten:

- Verteile beim Spielaufbau die Start-Arten-Plättchen gemäß dem Aufdruck auf dem Spielplan. Alle Spieler beginnen mit 0 Punkten und es liegen keine Beobachtungswürfel auf dem Spielplan.
- Nimm sämtliche Karten aus dem Spiel. Es werden nur die Arten-Plättchen verwendet. Die Spieler erhalten keine Karten für die Entdeckung neuer Arten, und es gibt weder Etappen noch eine Ziel-Karte.
- Die Spieler können Arten-Plättchen von allen sieben Feldern des Evolutionspfades entdecken.

Diese Variante vereinfacht das Spiel, bewahrt aber dessen Kern:

- Die wichtigsten Aktionen bleiben unverändert: Die Spieler können entweder erforschen (zwei Beobachtungswürfel auf verschiedene Arten-Plättchen legen) oder entdecken (Beobachtungswürfel entfernen, um Lebensraum-Symbol-Kosten zu bezahlen und ein neues Arten-Plättchen auf ein angrenzendes Feld zu legen).
- Neu entdeckte Arten-Plättchen können auf ein freies Feld gelegt werden oder ein Arten-Plättchen mit einem niedrigeren Level ersetzen (wobei man selbst das Arten-Plättchen erhält und die anderen Spieler, die ihre Würfel zurückerhalten, Punkte erhalten). Nach der Entdeckung eines Arten-Plättchens erhält man die Punkte, die auf dem Schildkrötensymbol angezeigt werden, und rückt die *Beagle* entsprechend vor.
- Die Spieler erhalten Punkte, wenn sie 1. Arten entdecken, 2. während des Spiels Arten-Plättchen erhalten, indem sie ein Plättchen mit einem niedrigeren Level ersetzen, 3. ihre Beobachtungswürfel von einem ersetzten Arten-Plättchen entfernt werden und 4., wenn sie am Ende des Spiels die meisten Beobachtungswürfel auf einem Plättchen haben.
- Das Spiel endet wie üblich, wenn die *Beagle* das Ende ihrer Route erreicht hat. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt derjenige unter den punktgleichen Spielern, der rechts neben dem Anfangsspieler sitzt.

bekommt jeder von ihnen vier Punkte und der dritte Spieler einen Punkt.)

Um für eine Etappe oder ein Ziel Punkte zu erhalten, muss ein Spieler zumindest einige passende Würfel, Karten oder Bücher haben.

KURZÜBERSICHT

WICHTIGSTE REGELN

Aktion Erforschung – Lege zwei Beobachtungswürfel auf verschiedene Arten-Plättchen.

Aktion Entdeckung – Lege ein Arten-Plättchen auf ein freies Feld oder ersetze ein Plättchen mit niedrigerem Level, indem du seine Lebensraum-Kosten mit Beobachtungswürfeln bezahlst. Belohnungen und Vorrücken der *Beagle* erfolgen nach der Angabe auf dem Plättchen.

Ersetzen eines Plättchens – Neue Arten-Plättchen können Plättchen mit niedrigerem Level ersetzen. Die Beobachtungswürfel auf dem alten Plättchen gehen an ihre Besitzer zurück; sie erhalten für jeden zurückgegebenen Würfel einen Punkt. Der Spieler, der die Entdeckung macht, erhält das alte Plättchen. Start-Arten-Plättchen dürfen nicht ersetzt werden. Sie werden auf das nächstgelegene freie Feld verschoben.

Bonuspunkte beim Spielaufbau – Der zweite Spieler erhält einen Punkt, der dritte setzt einen Würfel, der vierte erhält einen Punkt und setzt einen Würfel.

Lebensraum-Beobachtungen – Jeder Beobachtungswürfel auf einem Arten-Plättchen bezahlt für Anzahl und Typ(en) der Lebensraum-Symbole, die auf dem Plättchen abgebildet sind.  kann mit jedem beliebigen Typ bezahlt werden.

Spielende – Hat die *Beagle* ihr endgültiges Ziel erreicht, endet das Spiel. Die Arten-Plättchen auf dem Spielplan bekommt jeweils der Spieler mit den meisten Beobachtungswürfeln darauf. Die Spieler erhalten entsprechend der Zielkarte (Level 4) Punkte für die Bücher, die sie gesammelt haben, und einen Punkt für jedes Plättchen in ihrer eigenen Auslage.

BESATZUNGSKARTEN

Setze diese Karten in Kombination mit der Aktion Erforschung ein (Ausnahme: Yokushlu).

Robert FitzRoy – Verschiebe einen deiner Beobachtungswürfel und rücke die *Beagle* zwei Felder vor.

Sullivan – Setze einen zusätzlichen Beobachtungswürfel und rücke die *Beagle* ein Feld vor.

Stokes – Nimm ein Arten-Plättchen direkt vom Evolutionspfad.

Covington – Verschiebe zwei Beobachtungswürfel.

Matthews – Setze zwei Beobachtungswürfel auf Plättchen, auf denen Würfel eines Gegners liegen.

Yokushlu – Lege drei Beobachtungswürfel auf ein einziges Arten-Plättchen anstelle einer normalen Erforschungs-Aktion.

Martens – Verschiebe zwei Arten-Plättchen um ein Feld. Dabei können Plättchen mit niedrigeren Levels ersetzt werden. Wenn nicht anders angegeben, wird die Karte nach der Ausführung abgelegt.

AUSRÜSTUNGSKARTEN

Landkarte – Setze sie ein, um für den Rest des Spiels Zugriff auf die obersten drei Felder des Evolutionspfad zu haben.

Skalpell – Setze sie bei einer Entdeckung ein, um der Art ein Level hinzuzufügen.

Boot – Setze sie bei einer Entdeckung ein, um alle Beobachtungswürfel nutzen zu dürfen und Arten-Plättchen auf jedem beliebigen Feld zu entdecken.

Lupe/Netz/Fernglas/Präparierung – Setze sie bei einer Entdeckung ein, um die angezeigten Lebensraum-Beobachtungen zu bezahlen.

Systema Naturae – Setze sie bei einer Entdeckung ein, um zwei beliebige Lebensraum-Beobachtungen zu bezahlen.

Wenn nicht anders angegeben, wird die Karte nach der Ausführung abgelegt.

ETAPPEN/ZIEL

KARTEN-LEVEL 1-3



Der Spieler, der die *Beagle* auf den Anker vorgeführt hat, erhält die angezeigten Punkte.



Es erhalten die Spieler Punkte, die die meisten Beobachtungswürfel auf den Arten-Plättchen haben, die mindestens zu einem der angezeigten Lebensräume passen.



Es erhalten die Spieler Punkte, die die meisten Beobachtungswürfel auf den Arten-Plättchen rund um den Anker haben.



Spiele erhalten Punkte, wenn sie die Besatzungs- bzw. Ausrüstungskarten, die sie auf der Hand haben, zeigen.

KARTEN-LEVEL 4

Sydney – Die Spieler erhalten drei Punkte für jedes Set aus jeweils drei Büchern (eines pro Typ).

Kapstadt – Für jeden Lebensraum-Typ erhalten die Spieler entsprechend der Anzahl der Bücher Punkte.

Plymouth – Die Spieler erhalten Punkte für den Besitz der meisten Bücher von jedem Typ.

Neuseeland – Die Spieler erhalten vier Punkte für jedes vollständige Set aus vier Büchern (desselben Typs).

Tahiti/New South Wales – Nachdem am Spielende alle Plättchen entfernt wurden, wird bestimmt, von welchem Lebensraum bzw. welchen Lebensräumen die meisten (Tahiti) bzw. wenigsten Plättchen (New South Wales) übrig sind. Die jeweiligen Spieler erhalten zwei Punkte für jedes Buch dieses Typs.