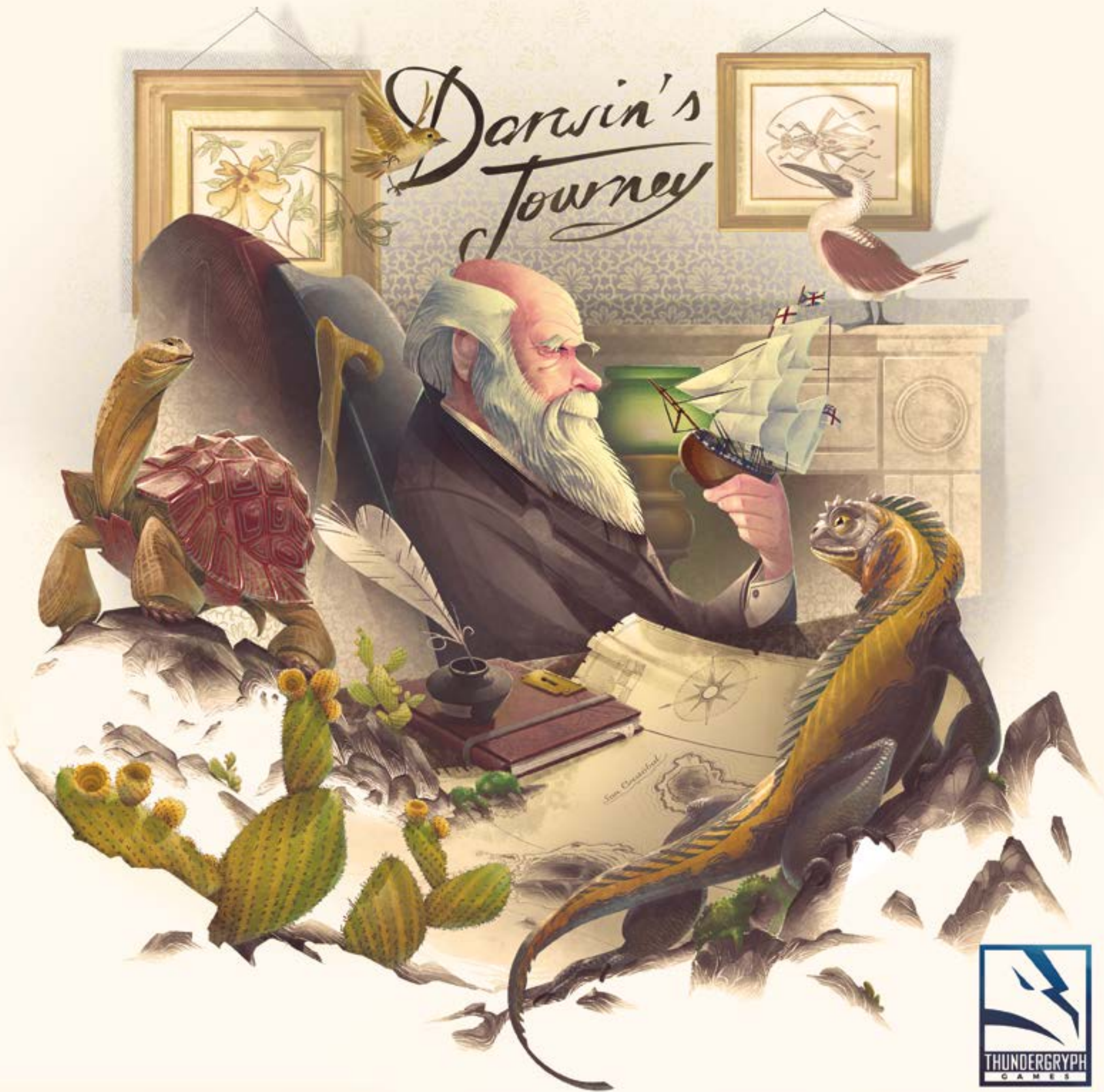






Ufukta sadece deniz ile gökyüzünü ayıran çizgiyi görebiliyorsunuz.
Birden uzakta bir sahil görüyorsunuz ve sizi bekleyen macera için heyecanla
titriyorsunuz.

Galapagos'u keşfetmek üzere yola çıkıyorsunuz;
inanılmaz güzellikte ve sonsuz biyoçeşitliliğe sahip büyülü bir yer burası,
burada örnekler toplayarak doğa bilimleri konusundaki bilginizi genişletiyorsunuz.
İlham verici saatler boyunca araştırmalar yapıp aydınlatıcı sonuçlara ulaştıktan sonra,
pırıltılı bir gökyüzü altında dinleniyor ve hayvan dünyasının büyüleyici karmaşıklığını
hayranlıkla izliyorsunuz.

GENEL BİLEŞENLER



1 Ana Tahta



16 Mürettebat Kartı



56 Normal Mühür
(her tür için 14 adet: sarı, kırmızı, mavi, yeşil)



16 Geçici Bilgi Tokeni



12 Özel Mühür (mor)



16 Müze Karo



16 Numune Tokeni



30 Araştırma Tokeni



2 Nötr Mercek Tokeni



40 Para
(28 adet değer 1, 12 adet değer 5)



12 Beagle Hedef Karosu



12 Özel Aksiyon Karosu



8 Yazışma Karosu



1 HMS Beagle Tokeni



1 2 Kişilik Sıra Aksiyon Tokeni



8 Başlangıç Hedef Karosu (4 gümüş, 4 altın)



20 Hedef Karosu (10 gümüş, 10 altın)



1 Oyuncu Yardımı

Genel Bakış

Darwin's Journey, oyuncuların, Charles Darwin'in Galapagos Adaları'ndaki maceralarını ve burada geliştirdiği evrim teorisini hatırladığı bir işçi yerleştirme oyunudur.

Yenilikçi bir işçi geliştirme sistemi ile her işçi, oyundaki pek çok aksiyonu gerçekleştirmek için gerekli olan disiplinleri öğrenir; ada keşfi, okyanus yolculuğu ve yazışmalar gibi.

Oyun boyunca oyuncular, kara ve denizden numuneler toplayarak bilimsel araştırmaları ilerletir. Bu numuneler, biyoloji konusundaki insanlık bilgisine katkıda bulunmak amacıyla müzelere teslim edilir.

Oyun beş tur sürer; her turda oyuncular, kısa ve uzun vadeli birçok hedefe ulaşmaya çalışır. Oyun sonunda en çok zafer puanına sahip olan oyuncu galip gelir.

OYUNCU BİLEŞENLERİ (X4)



1 Kişisel Board



3 Kaşif



5 Çadır



12 Pul



5 İşçi



4 Küp



1 Gemi



6 Kişisel Mercek Tokeni

SOLO BİLEŞENLER



4 Alfred Board (Kişisel Board'ların arka yüzü)



8 Alfred Aksiyon Kartı



8 Alfred Bonus Tur Kartı (her board için 2 adet)

Kurulum

Ana Board

1. Ana board'u, oyuncu sayısına göre uygun yüzü üste gelecek şekilde yerleştirin. Board'un bir yüzü bir, iki ve üç kişilik oyunlar için, diğer yüzü ise dört kişilik oyunlar içindir.
2. 12 Özel Aksiyon karosunu karıştırın, ardından 6 tanesini çekip ilgili Günlük kısmına açık şekilde yerleştirin. Kullanılmayan Özel Aksiyon karolarını kutuya geri koyun.

İlk oyununuz için

Rastgele karolar seçmek yerine, aşağıdaki karoları belirtilen sıraya göre yerleştirin. Her karonun sağ alt köşesinde benzersiz bir numara vardır.

Üst sıra: 7 ve 8

Orta sıra: 1 ve 9

Alt sıra: 5 ve 12

3. İki nötr Mercek tokenini en üstteki iki Özel Aksiyon karosunun üzerine yerleştirin.
4. 8 Yazışma karosunu karıştırın ve rastgele 3 tanesini ana board üzerindeki ilgili zarf konumlarına açık olarak yerleştirin. Diğer Yazışma karolarını kutuya geri koyun.

İlk oyununuz için

Rastgele karolar seçmek yerine, üstten başlayarak 2, 4 ve 5 numaralı Yazışma karolarını yerleştirin.

5. Aşağıda belirtildiği şekilde mühürleri çıkarın ve kutuya geri koyun:
- Yalnızca 2 kişilik oyun:** Her renkten 2 Normal Mühür çıkarın.
- Yalnızca 3 kişilik oyun:** Her renkten 1 Normal Mühür çıkarın.
- Ardından, tüm Normal Mühürleri (yeşil, mavi, sarı ve kırmızı) karışık ve kapalı bir deste olarak board'un yakınına yerleştirin.



6. 12 Mühür yeri bulunan 4 Parşömen üzerinde, her birine rastgele bir Normal Mühür (kapalı) yerleştirin.
7. Tüm Özel Mühürleri (mor) ana board üzerindeki gümüş tabağın üzerine açık şekilde yerleştirin.
8. 8 Başlangıç Hedef Karosunu bir kenara koyun; bunlar oyun başlamadan önce oyuncu kurulum adımlarında atanacaktır.
9. Gümüş ve altın Hedef Karolarını ayrı ayrı karıştırın ve bu desteleri ana board üzerindeki eşleşen konumlara kapalı olarak yerleştirin. 2 gümüş ve 2 altın
10. Hedef Karosunu çekin ve bunları destelerin altına açık şekilde yerleştirin. 16 Müze Karo'yu ana board'un yanına, ana board üzerindeki Müze sergisi ile gösterilen sırayı kopyalayarak yerleştirin.



Kullanılmayan Beagle Hedef Karolarını kutuya geri koyun.

İlk oyununuz için

Rastgele karolar seçmek yerine, Beagle Hedef Karolarını soldan sağa doğru 7, 4, 10, 8 ve 9 numaralı olarak yerleştirin.

16. 16 Numune tokenini karıştırın ve bunları, ana board'un alt kısmındaki Ada ve Okyanus izlerinde bulunan, bayraklı büyük, yuvarlak her konuma açık olarak rastgele yerleştirin. Bu konulardan bazıları, belirli oyuncu sayıları için işaret gösterir. Aktif oyuncu sayısından fazla oyuncu için işaretlenmiş konumlara Numune tokeni yerleştirmeyin. Oyun 2, 3 veya 4 oyuncuyla oynandığında, sırasıyla 6, 3 veya 0 Numune tokeni kalacaktır. Kalan her Numune tokeni için, eşleşen Müze karosunu bulun ve bu Müze karolarını ana board'un ortasındaki Müze sergisindeki eşleşen konumlara yerleştirin. Kullanılmayan Numune tokenlerini kutuya geri koyun.
17. Tüm Paraları, Geçici Bilgi tokenlerini ve Araştırma tokenlerini ana board'un yanına yerleştirin.
18. Her oyuncu renginden bir Kaşifi, en soldaki adanın başlangıç konumuna yerleştirin. 
19. Her oyuncu renginden bir Gemi, Okyanus izinin en soldaki konumuna yerleştirin. 
20. HMS Beagle tokenini Okyanus izindeki en soldaki  Beagle konumuna yerleştirin.
21. **Yalnızca iki kişilik oyun için:** 2 kişilik Sıra Aksiyon tokenini, board üzerinde Para ödülünü kaplayacak şekilde yerleştirin. 

11. Müze sergisi üzerindeki her sıranın sağına bir Para yerleştirin.

12. Her oyuncu renginden bir küpü, zafer puanı izinin başlangıcındaki kırmızı kitaba yerleştirin. Bu noktadan itibaren bu küpler zafer puanı belirteçleri olarak adlandırılacaktır.

13. Her oyuncu renginden bir küpü, Evrim Teorisi İzinin başlangıcındaki büyük kitaba yerleştirin.

Bu noktadan itibaren bu küpler Evrim belirteçleri olarak adlandırılacaktır.

14. Sıra İzi üzerinde her oyuncu renginden bir küpü rastgele yerleştirin. Bu noktadan itibaren bu küpler Sıra İzi belirteçleri olarak adlandırılacaktır.

15. 12 Beagle Hedef Karosunu karıştırın ve bunlardan 5 tanesini haritanın alt kısmındaki ilgili konumlara açık olarak yerleştirin.

Oyuncu Kurulumu

1. Her oyuncu, önlerine aşağıdaki eşyaları yerleştirir; bunlar oyuncu renkleriyle eşleşmelidir:
 - 1 Kişisel Board
 - 2 kalan Kaşif
 - 5 İşçi
 - 5 Çadır
 - 6 Kişisel Mercek Tokeni
 - 1 Küp
 - 12 Pul
2. Kişisel Board'un sol alt kısmındaki işçi yerlerine 4 işçi yerleştirin (2A). 5. işçi (2B), yalnızca en soldaki altın Hedef gerçekleştirildiğinde oyuna girecektir (2C).
3. 5 Çadırı, Kişisel Board'un sağ alt kısmındaki Çadır konumlarına yerleştirin.
4. 4 puldan oluşan üç deste oluşturun ve her bir desteyi, Kişisel Board'un sağ alt kısmındaki ilgili Pul konumlarına yerleştirin.
5. Stoktan 4 Para alın.
6. Stoktan 1 Geçici Bilgi tokeni alın.

Mürettebat Kartları Edinimi & Başlangıç Hedefleri

Mürettebat Kartları Kurulumu

Her oyuncu şimdi iki yöntemden birini takip ederek 3 Mürettebat kartı alacak:

Seçenek 1: İlk Oyun Kurulumu

1. Mürettebat kartı desteğini inceleyin ve oyunculara daha sonra belirtilen kartları verin. Her kartın sağ alt köşesinde benzersiz bir numara vardır. Sıra İzi, oyuncuların bu kartları kazanacağı sıralamayı soldan sağa doğru gösterir (bkz. Ana Board Kurulumu adımı #14).

- 1.oyuncu - Mürettebat kartları 1, 2 ve 3.
- 2.oyuncu - Mürettebat kartları 4, 5 ve 6.
- 3.oyuncu - Mürettebat kartları 7, 8 ve 9.
- 4.oyuncu - Mürettebat kartları 10, 11 ve 12.

2. Oyuncular, seçtikleri 3 Mürettebat kartını açığa çıkarır ve bunları kişisel board'larının yanına açık olarak yerleştirir.
3. Oyuncular, her Mürettebat kartının sağ üst köşesinde gösterilen ilgili Normal Mühürleri, Mühür stoğundan alır. Tüm gerekli Mühürler alındıktan sonra Normal Mühür desteğini karıştırın. Bu mühürler, her işçinin yanında bulunan en soldaki boş Mühür yerlerine yerleştirilir, böylece her işçi oyuna yanında bir Mühür ile başlar.
4. Mürettebat kartlarını elde etme ve bunların ödülleri hakkında detaylar için sayfa 22'ye bakın.

Oyuncu Kurulumu



Seçenek 2: Standart Kurulum

5. Mürettebat kartları destesini karıştırın ve her oyuncuya 4 kart dağıtın.
6. Her oyuncu, bir kart seçer ve onu önünde kapalı olarak yerleştirir.
7. Oyuncular, kalan kartları sol tarafa iletir. Bu işlem, her oyuncunun önünde kapalı olarak üç kart olana kadar tekrar eder.
8. Taslak sırasında seçilmeyen tüm kartları ve geri kalan Mürettebat kartları destesini kutuya geri koyun.
9. Oyuncular, seçtikleri 3 Mürettebat kartını açığa çıkarır ve bunları kişisel board'larının yanına açık olarak yerleştirir.



10. Oyuncular, her Mürettebat kartının sağ üst köşesinde gösterilen ilgili Normal Mühürleri, Mühür stoğundan alır. Tüm gerekli Mühürler alındıktan sonra Normal Mühür desteğini karıştırın. Bu mühürler, her işçinin yanında bulunan en soldaki boş Mühür yerlerine yerleştirilir, böylece her işçi oyuna yanında bir Mühür ile başlar.
11. Mürettebat kartlarını elde etme hakkında detaylar sayfa 22'de bulunabilir. Mürettebat kartı eylem simgeleri hakkında detaylar ise sayfa 18'de bulunmaktadır.

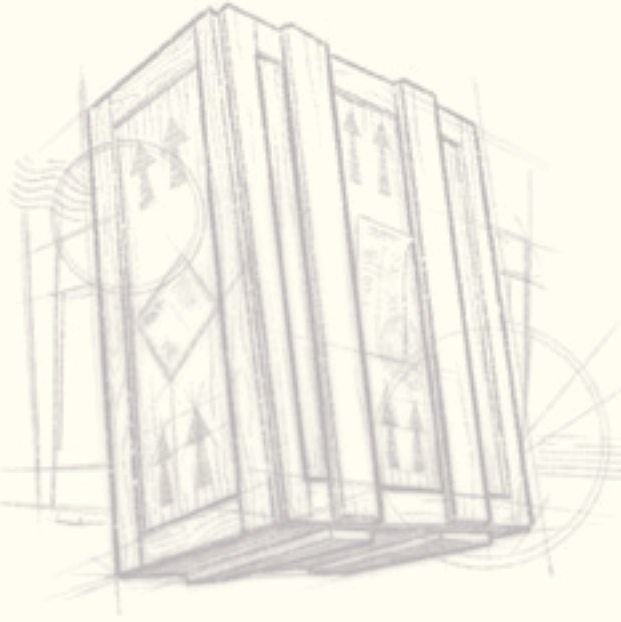


Başlangıç Kişisel Hedef Kartlarının Taslağı

Her oyuncu oyuna 2 Başlangıç Hedef kartı ile başlar (1 gümüş ve 1 altın). Oyuncular oyun boyunca daha fazla Hedef kazanacaklardır. Oyuncular, Hedefin belirtilen gereksinimlerini karşıladıklarında Hedefleri gerçekleştirirler. Hedef gereksinimleri ve sonuçlanan Hedef eylemleri sayfa 20-21'de detaylı bir şekilde açıklanmıştır.



1. Başlangıç Hedef kartlarını renklerine (gümüş veya altın) göre iki deste halinde sıralayın ve her desteği ayrı ayrı karıştırın.
2. Gümüş desteden, yüzleri yukarı bakacak şekilde ve oyuncu sayısına eşit sayıda Başlangıç Hedef kartı yerleştirin.
3. Altın desteden bir ikinci Başlangıç Hedef kartı dizisi yerleştirin, bu sefer her biri doğrudan bir yüzü yukarı bakan gümüş Hedefin altına gelecek şekilde. Yan yana bulunan her bir gümüş ve altın Hedef kartı çifti, kurulum sırasında ayrılmaz olarak kabul edilir.
4. Sıra İzi'nde en sağda bulunan oyuncu (bkz. Ana Board Kurulumu adımı #14), bir gümüş ve bir altın Hedef kartı çifti taslak alır. Bu Hedef kartlarını, o oyuncunun kişisel board'unun sağ tarafına, Hedef satırlarının yanına yerleştirin.
5. Sıra İzi'nde soldan devam ederek, her oyuncu bir gümüş ve bir altın Hedef kartı seçer.



Oyunun Oynanışı

Oyun Genel Bakış

Darwin's Journey, her biri dört aşamadan oluşan beş turdan oluşur: Eylem, Sıra İzi, Ödül ve Temizlik. Eylem Aşaması'nda, oyuncular işçilerini Galapagos Adaları boyunca çok çeşitli konumlara gönderirler; burada keşif yapar ve araştırma yürütürler. Sıra İzi Aşaması'nda, oyuncu sıra düzeni, Eylem Aşaması sırasında sıra izleme konumuna işçi gönderen oyunculara göre ayarlanır. Ödül Aşaması'nda, oyuncular bilim topluluğuyla olan yazışmaları ve mevcut Beagle hedefine doğru ilerlemeleri temelinde faydalar alırlar. Son olarak, Temizlik Aşaması'nda oyuncular, oyunu bir sonraki turun başlangıcı için hazırlar veya beş tur tamamlandıktan sonra son puanlama aşamasına geçerler.

Anahtar Kavramlar

- Bir oyuncu her seferinde bir eylem simgesini etkinleştirdiğinde, o eylemi hemen gerçekleştirir.
- Oyuncular, bir eylemden kazandıkları herhangi bir şeyi, aynı tur içindeki sonraki eylemlerin maliyetlerini ödemek için kullanabilirler.
- Oyuncular, Eylem veya Ödül Aşamaları sırasında herhangi bir noktada Hedef kartlarını veya Mürettebat kartlarını elde ederek, bunlara ait eylemleri ödül olarak hemen kazanabilirler. Bu nedenle, oyuncular Eylem Aşaması'nın mevcut olmadığı zamanlarda bile eylem gerçekleştirebilirler. Hedeflerin ve Mürettebat kartlarının elde edilmesi sayfa 21'de detaylı bir şekilde açıklanmıştır.

• Bir oyuncu, kırmızı numaralı bir Coin ile bir eylem gerçekleştirdiğinde veya onu kapattığında, belirtilen Coin sayısını stoğa ödemek zorundadır.



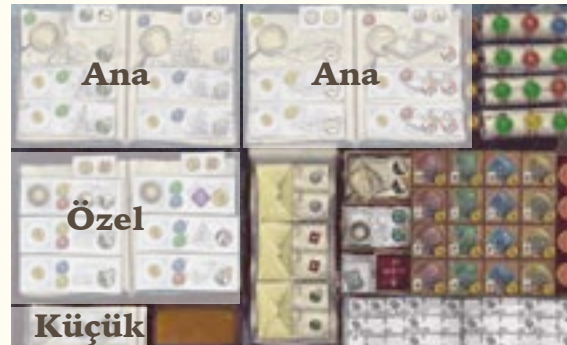
Sarı oyuncu, 4 Coin ödeyerek bir Özel Eylemi açar.

İşçi Yerleştirme

Oyun'un bireysel aşamalarını açıklamadan önce, önce işçilerin ana board'a nasıl yerleştirileceğine odaklanalım.

Günlük Bölümleri

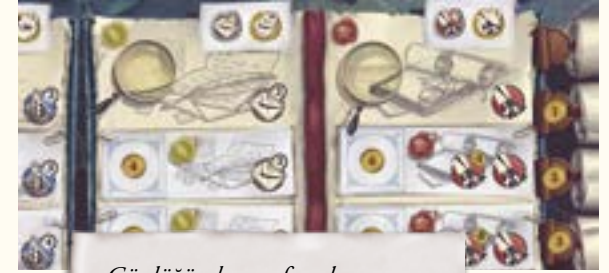
Ana board'da 4 Günlük bulunmaktadır (2 Ana, 1 Özel Eylem ve 1 Küçük).



Her Günlük, oyuncu sayısına bağlı olarak bir veya iki Günlük Bölümü içerir. Günlüğün ortasında yer alan kırmızı ayraç, iki Günlük Bölümüne ayırır. Ayraçın sol tarafındaki tüm işçi yerleştirme konumları, sağdaki konumlardan ayrı bir Günlük Bölümü olarak kabul edilir. Eğer Günlükte bir ayraç yoksa, tüm Günlük tek bir Günlük Bölümü olarak kabul edilir.



Günlüğün tamamı, tek bir Günlük Bölümüdür.



Günlüğün her sayfası, kırmızı ayraç bulunduğu için ayrı bir Günlük Bölümüdür.



Küçük Günlük her zaman, oyuncu sayısından bağımsız olarak, tek bir Günlük Bölümü olarak kabul edilir.

Yerleştirme Cezaları

Bir Günlük Bölümüne, rengi ne olursa olsun, ilk işçiyi yerleştirmenin ek bir maliyeti yoktur. Eğer bir Günlük Bölümünde 1 veya daha fazla işçi (aktif oyuncunun işçileri dahil) varsa, aktif oyuncu yerleştirme cezası olarak tedarikçiye Coin ödemek zorundadır. Ödenen Coin sayısı oyuncu sayısına bağlıdır ve maliyet, Günlük Bölümünde bulunan işçi sayısından bağımsız olarak her zaman aynıdır.

İki oyuncu - 3 Coin

Üç veya dört oyuncu - 2 Coin





Yeşil oyuncu, bu Günlük Bölümünde daha önce başka işçiler bulunduğundan, 2 Coin yerleştirme cezası ödeyerek bir Keşif aksiyonu gerçekleştirir.

tedarikten 1 Coin kazanır. Oyuncular kendi Lens token'larına işçi yerleştirdiklerinde Coin kazanmazlar.



*Mavi oyuncu, sarı oyuncuya ait bir Lens'e işçi yerleştirdiğinden, sarı oyuncu tedarikten 1 Coin **kazanır**.*



Mavi oyuncu, bu Günlük Bölümüne ilk gelen işçi olduğu için bir Seyir/ Navigasyon aksiyonunu ücretsiz olarak gerçekleştirir

Kare veya Dikdörtgen Büyüteç

Bir kare veya dikdörtgen Büyüteç üzerine, bir oyuncunun birden fazla işçisi de dahil olmak üzere herhangi bir sayıda işçi yerleştirilebilir.



Bu konumlara işçi yerleştirilirken, orada kaç işçi olduğu fark etmeksizin hiçbir zaman yerleştirme cezası ödenmez.

İşçi Yerleştirme Konumları

Üç tür işçi yerleştirme konumu vardır ve her birinin farklı bir şekli vardır.

Dairesel Büyüteç



Bu konumlar yalnızca Günlük Bölümlerinde bulunur. Bir dairesel Büyüteç üzerine, bir oyuncunun birden fazla işçisi de dahil olmak üzere herhangi bir sayıda işçi yerleştirilebilir

İşçi, o Günlük Bölümüne yerleştirilen ilk işçi değilse, oyuncular bir yerleştirme cezası ödemelidir.

Açılan Lensler

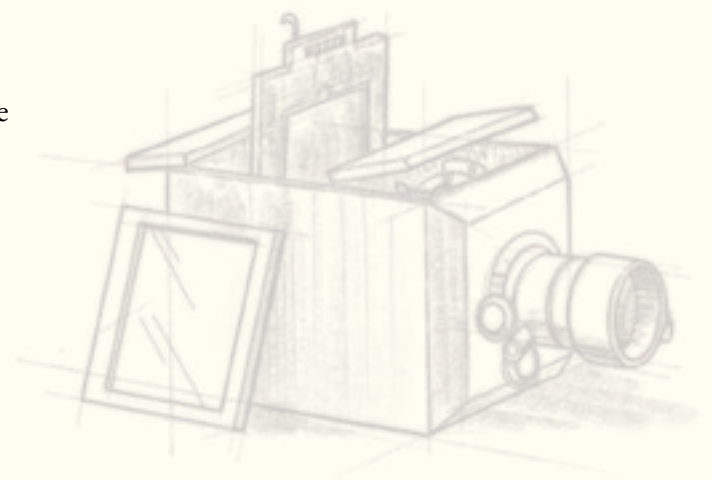


Lens aksiyon konumları, ana board üzerinde basılı olabilir, kurulum sırasında nötr Lens token'ları ile açılabilir veya oyuncuya özel Kişisel Lens token'ları ile açılabilir.

Bir açılmış Lens'e yalnızca bir işçi yerleştirilebilir.

İşçi, o Günlük Bölümüne yerleştirilen ilk işçi değilse, oyuncular bir yerleştirme cezası ödemelidir.

Bir oyuncu, rakibin rengine ait bir Lens token'ına işçi yerleştirdiğinde, o rakip



Mühür Gereksinimleri



Birçok yerleştirme konumunda, belirli bir işçinin oraya yerleştirilebilmesi için karşılanması gereken Mühür gereksinimleri bulunur. Her oyuncu oyuna kişisel board'unda dört işçiyle başlar ve her işçi kendi satırında bir Mühür ile başlar. Her oyuncunun beşinci işçisi yanında hiçbir Mühür olmadan başlar ve bir Hedef kullanılarak açılabilir; bu konu sayfa 21'de ayrıntılı olarak ele alınmıştır.

En üstteki işçi, bir Özel Mühür (mor) ve boş Mühür yeri olmayan tek işçidir; diğer üç işçi ise kurulum sırasında alınan Mühür ve oyun boyunca kapatılabilecek beş boş Mühür yer ile başlar. Normal Mühürler dört renktedir (yeşil, mavi, sarı ve kırmızı) ve ana board üzerindeki belirli gereksinimlerle ilişkilidir.



Özel Mühürler (mor), herhangi bir renk olarak kabul edilir.

Bir işçi yalnızca, o işçinin kendi satırında belirtilen renkte en az gerekli sayıda Mühür bulunduğunda bir konuma yerleştirilebilir.

Bir işçi yerleştirme konumu belirli bir renkten birden fazla Mühür gerektiriyorsa, Mühür ikonunun yanında bir sayı bulunur.

Mühürler bir işçi sırasına yerleştirildikten sonra asla çıkarılmaz.



Her oyuncu, kişisel boardlarının yanına bir adet Geçici Bilgi (Temporary Knowledge) tokeni alarak oyuna başlar. Bu tokenler, bir işçi yerleştirirken konumun Mühür gereksinimlerini karşılamak için herhangi bir renkte Mühür olarak kullanılarak kaynağa geri verilebilir.



Geçerli eylem için kullanılan işçinin 1 yeşil Mühür ve 2 sarı Mührü bulunmaktadır.



İşçinin 1 yeşil Mühür gereksinimi eksik olduğundan, oyuncu eylemin Mühür gereksinimini karşılamak için bir Geçici Bilgi (Temporary Knowledge) token harcamalıdır.



- 1: İşçi yerleştirme konumu
- 2: İşçi yerleştirmek için Mühür gereksinimi
- 3: Gerçekleştirilebilecek aksiyon



Tur Yapısı

Oyunun beş turunun her biri sırayla tamamlanan dört aşamadan oluşur.

Eylem Aşaması

Her oyuncunun turunda, kişisel boardundan bir işçiyi ana board üzerindeki bir konuma yerleştirmelidir. Eğer bir oyuncunun yerleştirecek işçisi kalmadıysa, pas geçmek zorundadır ve bu aşamanın geri kalanında başka tur almaz.



Aksiyon Aşaması sırasında, oyuncular ana boarddaki Tur Sırası takibinde belirtilen sıraya göre sırayla işçi yerleştirirler. Tur Sırası takibinde en soldaki konumda bulunan oyuncu şimdi bir işçiyi yerleştirir ve konumun aksiyonlarını istediği sırayla gerçekleştirir. Sonrasında, Tur Sırası takibinde soldan ikinci sıradaki oyuncu sırasını alır. Tüm oyuncular birer işçi yerleştirdikten sonra, ilk işçi yerleştirme tamamlanır ve sırayla tekrar edilerek tüm işçiler yerleştirilene kadar devam edilir.

Oyunda dört türde organize edilmiş çeşitli aksiyonlar vardır: Board Aksiyonları, Özel Aksiyonlar, Mürettebat Aksiyonları ve Hedef Aksiyonları. Birçok aksiyonun ayrıca, ilgili aksiyonun nasıl gerçekleştirileceğini etkileyen sağ üst köşede bir modifiye ikonu bulunur.

Modifiye İkonları



Bu turda ilgili aksiyonun kaç kez yapılabileceğini gösterir.



Bu aksiyon için toplam bir indirim sağlar.



Bu aksiyonun tüm adımlarını gerçekleştirmek için hiç para ödemeyeceğinizi belirtir.



Önceden oynanan ilgili aksiyonu bir kez daha yapın.



İlgili etki, oyun boyunca geçerli olur.



Bu aksiyon, oyun bittiğinde, son puanlama sırasında kazanılır.



Bu aksiyonu veya bonusu hemen uygulayın.



Rengi size ait bir Kaşif'in bulunduğu adalardan birindeki karşılık gelen ödülü toplayın.

Ana Aksiyonlar

Bu aksiyonlar, ana board üzerinde işçi yerleştirme konumlarında veya boardun altındaki harita üzerindeki çeşitli yollarda görünmektedir.

Zafer Puanı Kazanma

Bu aksiyon, Özel Aksiyon kartlarında ve Mürettebat kartlarında da görünmektedir.



Aktif oyuncu, zafer puanı takibinde işaretçisini yukarı hareket ettirerek belirtilen sayıda zafer puanı kazanır.

Eğer oyuncunun puanı 50'yi geçerse, ana board üzerindeki sağ üst köşedeki "50" simgesinin üzerine kendi rengindeki işaretçiyi yerleştirmelidir. Bu işaretçi, kurulum sırasında kişisel boardlarının yanına yerleştirilen küptür. Oyuncu tekrar "0" puanlık alandan geçerken bu yeni işaretçi sağa hareket ettirilir. Orijinal işaretçi geri "0" alana yerleştirilir ve kazandığı ek puanları takip etmek için kullanılmaya devam edilir.



Para Kazanma

Bu aksiyon, Özel Aksiyon kartlarında ve Mürettebat kartlarında da görünmektedir.



Aktif oyuncu, depodan belirtilen sayıda parayı kazanır.

Lens Konumunu Kilitlessiz Hale Getirme



Aktif oyuncu, herhangi bir Ana veya Özel Aksiyon Günlüğündeki kilitli bir konuma 1 kişisel Lens tokenını yerleştirebilir.

Her kilitli konum, kişisel Lens tokenı yerleştirilmeden önce ödenmesi gereken bir para cezası gösterir.

Bu aksiyon genellikle bir işçi küçük Günlüğe yerleştirildikten sonra yapılır ve bu nedenle aynı Günlük Bölümüne başka bir işçi daha önce yerleştirildiyse yerleştirme cezası vardır.

Özel bir kilitlessiz hale getirme bonusu olarak, aktif oyuncu bu konumdaki tüm ilgili aksiyonları hemen gerçekleştirebilir; bu sırada bir işçi yerleştirilmesine gerek yoktur ve Balmumu Mührü gereksinimleri göz ardı edilir.

Bu konum artık oyun boyunca kilitlessiz hale gelmiştir ve herhangi bir oyuncu, eğer müsaitse, kendi turunda buraya bir işçi yerleştirebilir

Eğer bir oyuncu, rakip bir rengin Lens tokenı üzerine işçi yerleştirirse, o rakip depodan 1 para kazanır. Oyuncular, kendi renklerindeki Lens tokenı üzerine işçi yerleştirdiklerinde para kazanmaz.



Ana Aksiyon Günlüklerinde gösterilen her sayfada, tüm aksiyonlar sırayla (yukarıdan aşağıya doğru) kilitlessiz hale getirilmelidir.



Sarı oyuncu, bir Özel Aksiyon Günlüğü konumunu kilitlessiz hale getirmek için 4 para ödüyor.



Gösterilen Günlükteki Özel Aksiyonlar herhangi bir sırayla kilitlessiz hale getirilebilir.

Akademi



Aktif oyuncu, Akademi'deki herhangi bir Parşömeden bir Balmumu Mührü satın alabilir. Balmumu Mührünün alındığı Parşömen satırı ile ilişkili bir para cezası varsa, o miktarda para depoya ödenmelidir.



Oyuncu, yeni Balmumu Mührünü kişisel boardundaki herhangi **bir işçi** sırasındaki en soldaki boş Balmumu Mührü alanına ekler. Balmumu Mührü bir para cezası olan **1** bir alana yerleştirilirse, o miktarda para depoya ödenmelidir.



Bir işçi 4. ve 6. Balmumu Mührünü kazandığında sırasıyla gümüş ve altın **1** ayırım avantajlarını elde eder. Bu ayrımlar, o işçi tarafından yapılan aksiyonlara ekstra seçenekler ve/veya indirimler sağlar. Ayrıntılar sayfa 19'da açıklanacaktır.

Navigasyon



Aktif oyuncu, simgenin sağ üst köşesinde gösterilen değerle ilişkili sayıda kare boyunca Gemi'sini Okyanus yolunda hareket ettirebilir

Aynı konumda birden fazla Gemi, HMS Beagle dahil, bulunabilir.

Bir Gemi, Okyanus yolunda bir gümüş pankartı geçtiğinde, aktif oyuncu yeni bir adaya bir Kaşif yerleştirmelidir. Her ada, Okyanus yolundaki gümüş pankartlar üzerindeki ikonlarla eşleşen bir Kaşif ikonu ile

işaretlenmiş bir başlangıç konumuna sahiptir. Aktif oyuncu, kişisel alanından bir Kaşif'i alarak ilgili adadaki başlangıç alanına yerleştirir.

Herhangi bir sayıda Kaşif aynı anda bir adanın başlangıç konumunda bulunabilir.

Mavi oyuncu bir Seyir aksiyonu gerçekleştirir. Gemi Okyanus yolunda gümüş bayrağı geçtiği için, mavi oyuncu kişisel alanından bir Kaşif'i ilgili adanın başlangıç alanına yerleştirir.



Gemi durduğu yerde bir aksiyon simgesi varsa, aktif oyuncu belirtilen aksiyonu şimdi gerçekleştirebilir. **Okyanus yolunun son noktasına ilk olarak bir Gemi yerleştiren oyuncu, ek olarak 3 zafer puanı kazanır.** Beagle alanında durmanın ise hiçbir etkisi yoktur.

Keşif



Aktif oyuncu, kendi rengindeki bir Kaşifini ilgili Ada yolunda, gerçekleştirilen aksiyonun izin verdiği kadar alan boyunca hareket ettirebilir.

Bir rakibin Kaşifinin bulunduğu her alan atlanır ve toplam hareket miktarına dahil edilmez.

Her lokasyonda yalnızca bir Kaşif bulunabilir; ancak her Ada yolunun ilk ve son alanında sınırsız sayıda Kaşif durabilir.

Ada yolunda bir altın kurdele üzerinden geçen ilk Kaşif, aktif oyuncuya kurdele üzerindeki sayı kadar zafer puanı kazandırır. Bu puanlar sadece kurdele üzerinden ilk geçen Kaşife verilir

Kaşifini hareket ettirdikten sonra oyuncu, Kaşifin durduğu lokasyonda belirtilen aksiyonu hemen gerçekleştirir. Ada yolunun son lokasyonuna ilk Kaşifini yerleştiren oyuncu 3 ek zafer puanı kazanır.

Sarı oyuncu, iki alan kadar ilerleyebileceği bir Keşif aksiyonu gerçekleştiriyor. Sarı Kaşif, yeşil Kaşif'in bulunduğu alanı atlayarak (1) veya (2) numaralı lokasyonlara ilerleyecek; hangi aksiyonu yapmak istiyorsa ona göre tercih yapacak.



Galapagos Örneği Araştırması



Bu eylemler, Ada ve Okyanus yollarında yer alan Örnek token'larında görünmektedir.

Aktif oyuncu, kişisel tahtasındaki eşleşen Örnek simgesine bir Araştırma token'ı yerleştirebilir.

Evrim Teorisi Yolu İlerlemesi



Aktif oyuncu, etkinleştirilen eylem simgesinde gösterilen sayıda bireysel alan kadar Evrim işaretçisini Evrim Teorisi yolunda ileri hareket ettirir.



Yolda bulunan bazı alanlar, yalnızca son puanlama sırasında etkisi olan Kitap Çarpan simgeleri içerir. Evrim Teorisi yolunun puanlanması, sayfa 25'te ayrıntılı olarak açıklanmıştır.



Bu örneklerin her birinde, yeşil oyuncu kişisel tahtasında eşleşen konuma bir Araştırma token'ı yerleştirerek bir örnek toplar. Üst örnekte yeşil sürüngen, alt örnekte ise yeşil kuşu toplar.

Kamp Alanı Kurma



Bu eylem, yalnızca etkinleştirilen simgenin yanında boş bir Çadır konumu varsa gerçekleştirilebilir.

Etkin oyuncu, kişisel tahtasındaki en üstteki Çadır'ı çıkarır ve bunu etkin simgenin yanındaki boş Çadır konumuna yerleştirir. Eğer konumun bir Para cezası varsa, oyuncu Çadır'ı yerleştirmek için gerekli olan Coin miktarını ödemelidir.



Etkin oyuncu, Çadır'ı yerleştirdiği konumda gösterilen simgelerin belirttiği herhangi bir ek eylemi gerçekleştirebilir.



“Kamp Alanı Kurma” eylemini gerçekleştirdikten sonra, oyuncu bir Çadır token'ının çıkarıldığı konumun yanındaki simgeleri (kişisel tahtalarında) gerçekleştirebilir. Bazı kişisel tahtadaki Çadır eylemleri arasında iki seçenek arasında bir eğik çizgi (/) bulunur; oyuncu yalnızca bu iki eylemden birini gerçekleştirebilir.

Yazışma



Oyuncu, kişisel tahtasındaki Pulları ana board üzerindeki tek bir Zarf'a taşıyabilir.

Eylemin simgesi, taşınabilecek Pulların sayısını gösterir. Oyuncu, Pulları kişisel tahtalarındaki herhangi bir yığın kombinasyonundan alabilir, ancak yalnızca bir Zarf'a yerleştirebilir.



Oyuncu Pullarını ana board'a yerleştirdikten sonra, eğer son Pul bir veya daha fazla yığından çıkarıldıysa, oyuncu eksilen yığın(lar) ile ilişkili herhangi bir eylemi gerçekleştirebilir.



Her Zarf, orada en çok ve ikinci en çok Pul yerleştiren oyuncular tarafından Ödül Aşaması sırasında gerçekleştirilebilecek bonus eylemleri temsil eder. Bu, sayfa 23'te detaylı olarak açıklanacaktır.



Ödül Aşaması sırasında, bazı Pullar, Zarfların yanındaki kullanılan Pullar tepsisine atılabilir. Yazışma eylemi gerçekleştirirken, eğer oyuncunun kişisel tahtasındaki yığınlar da yeterince Pul yoksa, aktif oyuncu, eylemi gerçekleştirmek için yeterli sayıya ulaşana kadar kullanılmış Pullar tepsisinden kendi rengindeki Pulları alabilir.



Örnek Teslimi



Aktif oyuncu, o örneğin eşleşen Müze karosu Müze sergisinde zaten yer almadığı sürece bir örneği Müzeye teslim edebilir.

Oyuncu, yalnızca kişisel tahtasında o örneğe yerleştirilmiş bir Araştırma token'ı varsa bir örnek teslim edebilir. Oyuncu, kurulum sırasında bir kenara konulan eşleşen Müze karosunu alır ve bunu Müze sergisindeki o örneğe karşılık gelen konuma yerleştirir.



Eğer bu, bir sıraya yerleştirilen ilk Müze karosu ise (kurulum sırasında yerleştirilen örnekler hariç), aktif oyuncu o sıranın yanındaki Parayı alır.

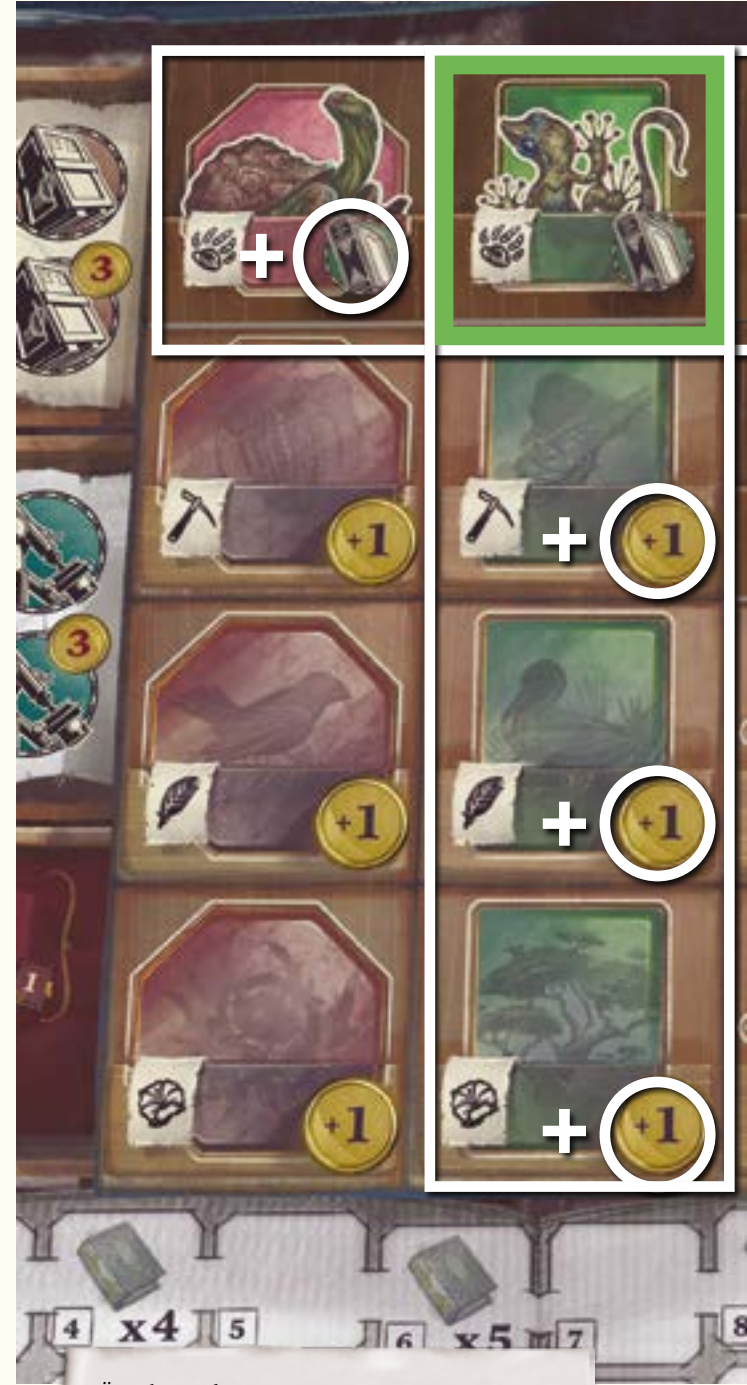


Eğer bu, bir sıraya yerleştirilen son Müze karosu ise, aktif oyuncu Teori ilerleme kaydında bir adım ileri gidebilir.



Aktif oyuncu, Müze'deki örnek token'ının konumuna göre Para ve Teori ilerleme kaydı kazanır. Müze karosunu yerleştirirken, her boş alan için 1 Para kazanır ve her Müze karosunun yer aldığı alan için Teori ilerleme kaydında bir adım ilerler. Yeni yerleştirilen karo bu aşamada bonus eylem sağlamaz.

Not: Oyuncu Müzeye gittiğinde en fazla 2 örnek teslim edebilir - ilk örnek ücretsizdir, ikincisi ise 3 Para cezası gerektirir. Oyuncular, ilk örneği teslim ederek kazandıkları Parayı, ikinci örneği teslim etmek için kullanabilirler.



Örnek: Yeşil sürüngen örneğini Müzeye teslim eden aktif oyuncu, 2 Teori ilerleme kaydı ve 4 Para kazanır.



Müze Örneğini Araştırma



Aktif oyuncu, ana boarddaki Müze sergisinde zaten bulunan bir Müze karosunu seçer.

Şimdi, kişisel tahtasında eşleşen Örnek simgesine bir Araştırma token'ı yerleştirebilir.

Not: Müze Örneğini Araştırma eylemini gerçekleştirirken en fazla 2 örnek araştırılabilir - ilk örnek ücretsizdir, ikincisi ise 3 Para cezası gerektirir.

Sıra Rezervasyonu



Aktif oyuncu, Sıra Takibi'nin üzerindeki dikdörtgen büyüteç içinde en soldaki boş alana işçisini yerleştirir.

Ardından, tedarikten 2 Para (iki oyunculu oyunda 3 Para) kazanır. Bu alandaki işçilerin sırası, sonraki tur için sıra düzenini etkileyecektir; bu konu detaylı olarak sayfa 22'de açıklanmıştır.



Hedef Kazanma



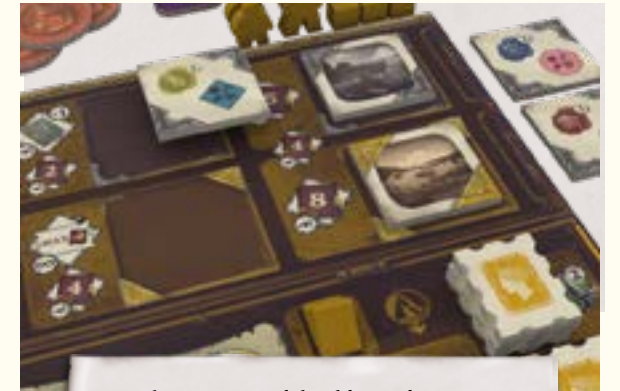
Aktif oyuncu, ana boarddaki Hedef sergisinden bir mevcut Hedef karosunu alabilir ve bunu kişisel tahtasının sağındaki Hedef satırlarının yanına yüzü yukarı bakacak şekilde rezervine yerleştirebilir.

Bir oyuncunun rezervine en fazla 2 Hedef karosu yerleştirilebilir. Her iki karo da aynı türde (gümüş veya altın) olabilir.

Eğer bir oyuncunun rezervinde zaten 2 Hedef karosu varsa, yeni Hedef karosu, eşleşen türdeki (gümüş veya altın) boş bir Hedef konumuna yüzü yukarı bakacak şekilde yerleştirilmelidir. Eğer yerleştirilen konumda bir Para cezası simgesi varsa, bu ceza ödenmelidir. Hedefleri başarma ve bunlarla ilgili ödüller sayfa 20'de detaylı olarak açıklanmıştır.



Bu iki rezerv konumuna her iki tür Hedef karosu da yerleştirilebilir.



Her iki rezerv yeri dolu olduğundan, yeni kazanılan Hedef karosu, gümüş sırasındaki boş bir alana yüzü yukarı yerleştirilmelidir.

Özel Aksiyonlar ve Mürettebat Aksiyonları

Özel Aksiyon karoları ve Mürettebat kartları, üzerinde çeşitli aksiyon ikonları barındırır. Bu ikonların çoğu, daha önce açıklanan board aksiyonlarını göstermektedir. Özel Aksiyon karoları ve Mürettebat kartlarında görünen yeni aksiyonlar şunlardır:

Herhangi Bir Kamp Kur



Aktif oyuncu, herhangi bir Kamp alanında boş olan herhangi bir Çadır konumuna bir Çadır yerleştirir varsa ilgili Para cezasını öder. Kâşiflerinin veya gemisinin konumu bu aksiyonu etkilemez. Ardından, o Kamp alanındaki aksiyonları ve Çadırın çıkarıldığı kişisel board üzerindeki aksiyonları gerçekleştirebilir.



Teslimatı Tekrarla



Aktif oyuncu, Müzeye daha önce teslim edilmiş bir Örnek için "Örnek Teslim Et" aksiyonunu gerçekleştirir.

Oyuncu, kişisel boardunda ilgili Örnek için bir Araştırma tokenine sahip olmalıdır. Bu aksiyon, sanki Museum karo ilk kez yerleştiriliyormuş gibi gerçekleştirilir; eğer bu token, sıradaki son token ise ek bonus da kazanılır. Seçilen Müze karesi daha önce o sıranın ilk teslim edilen karesi olduysa, tekrar edilen teslimatta ilk teslim bonusu olarak verilen Para alınmaz.

Otomatik Hedef Tamamlama



Aktif oyuncu, herhangi bir Hedefini anında gerçekleştirebilir. Oyuncunun, Hedefin gereksinimlerini karşılaması gerekmez ve bu hedefi kişisel boardundaki herhangi bir açık Hedef yerine yüzü kapalı olarak yerleştirebilir. Seçilen konumda varsa ilgili Para cezası ödenmelidir.

Oyuncu daha sonra ödül olarak ilgili Hedef aksiyonunu alır. Bu ödüller, sayfa 21'de detaylı açıklanmıştır.

Özel Mühür (mor) Kazan



Aktif oyuncu, kaynaktan bir Özel Mühür (mor) alır ve kişisel boardundaki işçi sıralarından birinin en soldaki boş Mühür konumuna, Para cezası ödemediği yerleştirir.

Bu Özel Mühür, işçi yerleştirme Mühür gereksinimlerinde herhangi bir renk olarak sayılır.

Geçici Bilgi Kazan



Aktif oyuncu, kaynaktan bir Geçici Bilgi tokeni alır. Bu tokenler, bir işçi yerleştirirken bir konumun Mühür gereksinimlerini karşılamak için herhangi bir renk Mühür olarak kullanılmak üzere kaynağa iade edilebilir.

Geçici Bilgiyi Dönüştür



Aktif oyuncu, bir Geçici Bilgi tokenini kaynağa iade ederek 7 Para veya 7 zafer puanı kazanabilir.

Kaşif Yerleştir



Aktif oyuncu, kullanılmayan Kaşiflerinden birini, daha önce Kaşifinin olmadığı bir adanın başlangıç konumuna yerleştirebilir.

Kilitli Aksiyon Gerçekleştir



Aktif oyuncu, üzerinde Lens tokeni olmayan bir kilitli konumdaki tüm aksiyonları gerçekleştirebilir. Oyuncu konumu kilitlenmez, işçi yerleştirmesiz ve gerekli Mühürlere sahip olması gerekmez.

Herhangi Bir Örnek Araştırması Yap



Aktif oyuncu, kişisel boardundaki herhangi bir boş Örnek konumuna bir Araştırma tokeni yerleştirebilir.

HMS Beagle'a Kadar İlerle



Oyuncu, Gemisini Okyanus parkurunda HMS Beagle'ın bulunduğu konuma taşır.

Dağıtılmış Yazışma



Oyuncu, ana boarddaki zarflardan herhangi bir sayısına en fazla 4 Pul yerleştirerek istediği şekilde dağıtabilir.

Mürettebat Kartını Kopyala



Oyuncu, önünde bulunan herhangi bir tamamlanmamış Mürettebat kartında gösterilen tüm Mürettebat aksiyonlarını kazanır ve anında gerçekleştirir; bu yeteneğe sahip Mürettebat kartına sahip olan oyuncu da dâhil.

Ayrıcalıklar

Bir işçi, 4. Mühürünü kazandığında gümüş ayrıcalık elde eder. 6. Mühürünü kazandığında ise altın ayrıcalık kazanır. Her Günlük Bölümünde, bu gümüş ve altın ayrıcalıklarla ilişkili olarak alanın üst kısmında bir kutuda gösterilen ayrıcalık bonusları bulunur.



Gümüş ayrıcalığa sahip bir işçi Günlük alanına yerleştirildiğinde, aktif oyuncu gümüş ayrıcalık ikonuna ait bonusu alır:



Ek Keşif: İlgili Keşif aksiyonuna en fazla bir hareket ekleyin.



Ek Seyir: İlgili Seyir aksiyonuna en fazla bir hareket ekleyin.



Ek Pul: Bu Yazışma aksiyonu ile bir Pul daha ekleyin.



Ek Mühür: Bu Akademi aksiyonu ile bir Mühür daha kazanın. Herhangi bir tomar ve/veya kişisel board Para cezası ödenmelidir.



Para Kazan: Kaynaktan iki Para kazanın.

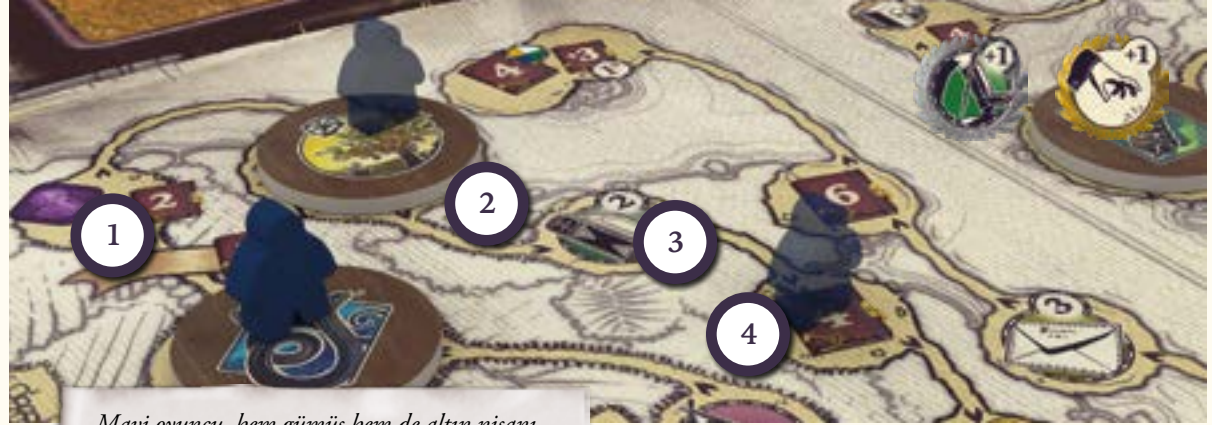
Altın ayrıcalığa sahip bir işçi Günlük alanına yerleştirildiğinde, aktif oyuncu hem gümüş hem de altın ayrıcalık ikonlarına ait bonusları alır.



Ek Durak - Keşif veya Seyir sırasında, bir Kâşif veya Gemi, hareketini tamamlamadan önce yol üzerindeki bir durakta durarak belirtilen aksiyonu gerçekleştirebilir. Hareketin son durağındaki aksiyon ise normal olarak uygulanır.



Mühür İndirimi - Her Akademi aksiyonu için 1 daha az Para ödeyin. Bu indirim, board'dan mühür almanın maliyetine veya mühürü kişisel board'a yerleştirmenin maliyetine uygulanabilir.

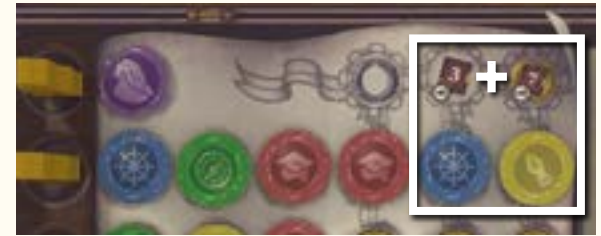


Mavi oyuncu, hem gümüş hem de altın nişanı olan bir işçi kullanarak bir Keşif aksiyonu gerçekleştiriyor; bu nedenle Kâşifi, altın nişan nedeniyle iki kez durabilecek. İlk olarak, Örneği araştırarak (2) ve ardından 4 zafer puanı kazanmak için nihai varış noktasına (4) ulaşacak.



Zafer Puanı Kazanın - Hemen 3 zafer puanı kazanın.

Bir işçinin 5. ve 6. Mührünü kazanması ile ilgili oyun sonu zafer puanları mevcuttur. Her işçi için Mühür bulunan sütunun en üstündeki zafer puanları kazanılır. 5 Mührü olan bir işçi 3 zafer puanı alırken, 6 Mührü olan bir işçi ek olarak 7 puan kazanır, toplamda 10 zafer puanı elde eder. Oyun sonu puanlaması sayfa 25'te ayrıntılı olarak açıklanmıştır.



Ayrık Pul Konumları - Bu Yazışma aksiyonuyla yerleştirilen Pullar, yalnızca tek bir Zarf yerine birden fazla Zarfa yerleştirilebilir.



Örnek: Gümüş ve altın nişana sahip sarı işçi, ana aksiyon için 2 Pul ve gümüş nişan için 1 ek Pul yerleştirebilecektir. Altın nişana sahip olduğu için, oyuncu Pulları tüm Zarflar arasında serbestçe dağıtabilir.

Hedefleri Başarma ve Mürettebat Kartları

Her Hedef karosu ve Mürettebat kartında belirtilen belirli başarı şartları vardır. Oyuncular, Kişisel Alanlarındaki Hedef karolarını ve/veya Mürettebat kartlarını Aksiyon Safhasında veya Ödül Safhasında istedikleri zaman tamamlayabilirler.

Hedefler

Her Hedef, oyuncunun o Hedefe ulaşmak için karşılaması gereken belirli bir gereksinim setine sahiptir. **Hedefi başarmak için herhangi bir şey harcamanız gerekmez; yalnızca tüm gereksinimleri karşılamalısınız.**

Bir Hedef başarıldığında, Hedef karosu ya yüzü aşağı dönük olarak kendi konumuna çevrilir ya da oyuncu tahtasının yanındaki rezervden alınarak aynı renkteki boş bir Hedef konumuna (gümüş veya altın) yüzü aşağı gelecek şekilde yerleştirilir. Rezervden taşıyıp seçilen Hedef konumu Para cezası simgesiyle işaretlenmişse, Hedefe ulaşmak için bu maliyet ödenmelidir.



Bir Hedef başarıldığında, oyuncu, yeni kazanılan Hedefin yerleştirildiği konuma bağlı olarak ödülü alır (1). Kişisel board üzerindeki tüm zafer puanı ödülleri (2) oyun sonunda kazanılacağını unutmayın.

Bir oyuncu en sağdaki gümüş ve altın Hedef konumlarındaki her iki Hedefi de tamamlarsa, final puanlamasında ek olarak 4 puan kazanır.

Bu Hedef aksiyonlarının ayrıntılı açıklaması sayfa 21'de bulunabilir.

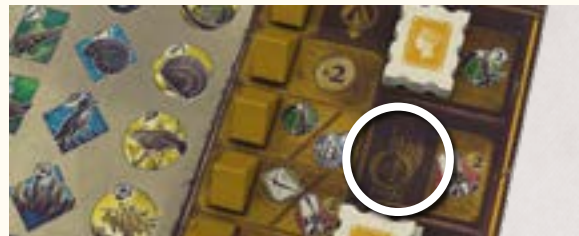


Hedef Gereksinimleri

Hedef Gereksinimlerinde sayısız olarak gösterilen tüm simgeler, bu türden tek bir gereksinimi temsil eder.



Oyuncunun, kişisel board'unda belirtilen sayıda boş Pul yığını olması gerekmektedir.



Oyuncunun, kişisel board'unda belirtilen türdeki Örneklerin üzerine en az belirtilen sayıda Araştırma tokeni yerleştirmiş olması gerekmektedir.



Oyuncunun, kişisel board'unda belirtilen şekil/rengteki Örneklerin üzerine en az belirtilen sayıda Araştırma tokeni yerleştirmiş olması gerekmektedir.



Oyuncunun Evrim göstergesinin Evrim Teorisi turundaki belirtilen konumda veya daha ileride olması gerekmektedir. Bu, turdaki kitap sayısından ziyade adım sayısını ifade eder.



Oyuncunun en az belirtilen sayıda Çadırı Kamp alanlarına yerleştirmiş olması gerekmektedir.



Oyuncunun en az belirtilen sayıda kişisel Lens tokenini aksiyonları açığa çıkarmak için yerleştirmiş olması gerekmektedir.



Oyuncunun Gemisinin, Okyanus turunda HMS Beagle ile aynı konumda veya daha ileri bir konumda olması gerekmektedir.





Oyuncunun, kişisel board'unda belirtilen renkte ve sayıda Standart Mum Mühürleri bulunmalıdır. Bu Mum Mühürleri aynı satırda olmak zorunda değildir. Özel Mum Mühürler (mor) ve Geçici Bilgi / Temporary Knowledge token'ları, amaçlardaki Mum Mühür gereksinimlerini karşılamak için kullanılamaz.

Amaç Aksiyonları



Oyuncu, kendi rengine ait daha önce yerleştirilmiş bir Çadırı seçer ve bu Çadır sanki ilk kez yerleştiriliyormuş gibi ilişkili aksiyonları gerçekleştirir. Bu yeniden etkinleştirme için Coin cezası ödenmez.



Oyuncu, Akademi'deki herhangi bir Scroll sırasından Mum Mühür alırken artık Para cezası ödemez. Ancak, kişisel board'daki Mum Mühür yerleştirme cezasını ödemeye devam etmelidir.



Aktif oyuncu, herhangi bir Adada kendi Kaşifi ile bulunan Specimen token'ıyla eşleşen kişisel board'undaki bir Specimen üzerine bir Araştırma token'ı yerleştirir.



Evrin Teorisi trekki puanlanırken, oyuncu trekte ulaşılan Kitap çarpanı sayısına 1 Kitap çarpanı ekler. Bu, Evrin Teorisi trekinin puanlanmasından önce gerçekleşir.



Nihai puanlama sırasında 5 zafer puanı kazanır.



Bu ikonun üstündeki ve altındaki Amaçlar başarılsa, nihai puanlama sırasında 4 zafer puanı kazanır.



Nihai puanlama sırasında 8 zafer puanı kazanır.



Oyuncu, supply'dan hemen bir Özel Mum Mühür (mor) alır ve kişisel board'undaki işçi satırlarından birindeki en sol boş Mum Mühür yerine yerleştirir. Bu yerleştirme için belirtilen herhangi bir Para cezasını ödemek zorunda değildir.



Oyuncu, 5. işçisini kişisel board'unun yanından bu alana taşıyarak işçiyi açabilir.

Oyuncu, bu işçiyi Aksiyon Fazı sırasında bu hedefe ulaşıldığında geçerli turda kullanabilir.

Oyuncu, oyunun geri kalanında bu işçiyi kullanabilir. Bu işçinin yanına Wax Seal yerleştirilemez, ancak Wax Seal gereksinimlerini karşılamak için Geçici Bilgi (Temporary Knowledge) tokenları harcanabilir.



Ziyaret edilen dolu Günlük Bölümü için yerleştirme cezası oyunun geri kalanında bir azaltılır.



Beagle hedef puanlaması sırasında, oyuncunun Gemisi ile HMS Beagle arasındaki her Gecikme cezası maksimum 2 ile sınırlıdır (yani, ceza bundan sonra 1 veya 2 zafer puanı olacaktır). Daha fazla bilgi için Beagle hedef puanlama bölümüne sayfa 23-24'ten bakınız.

Mürettebat Kartları

Mürettebat kartlarının dört önemli alanı vardır:

1. Kurulum sırasında belirli bir işçiye atanan Normal Wax Seal (Mühür).
2. Belirli bir işçinin Mürettebat kartı eylemini gerçekleştirebilmesi için yerine getirmesi gereken asgari Wax Seal (Mühür) sayısı.
3. Gerçekleştirilen Mürettebat kartı eylemi.
4. Kurallar referansı ve kurulum için kullanılan Mürettebat kartı numarası.



Her Mürettebat kartı, kartın orta satırında gösterilen bir Wax Seal (Mühür) listesine sahiptir. Bir Mürettebat kartını gerçekleştirmek için, bir oyuncunun işçisinin Wax Seal (Mühür) sırasındaki belirtilen Wax Seal (Mühür) sayısına en az sahip olması gerekir (sırası önemli değildir). Belirli bir işçinin sırasına yalnızca bir tamamlanmış Mürettebat kartı atanabilir. Özel Wax Sealleri (mor) Mürettebat kartlarını gerçekleştirmek için herhangi bir renk olarak işlev görür. **Ancak, Geçici Bilgi jetonları, Mürettebat kartlarını yerine getirmek için harcanamaz.**



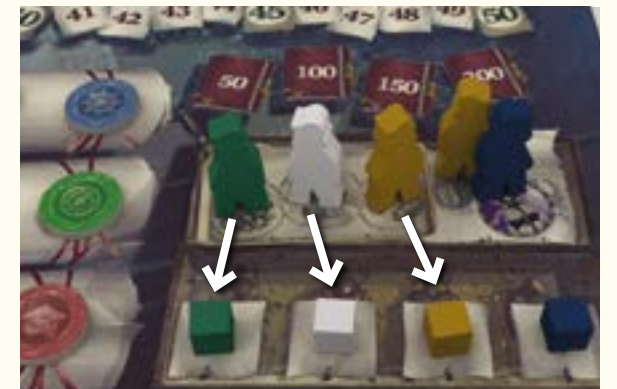
Eylem ve Ödül Aşamaları sırasında, oyuncular Mürettebat kartlarını gerçekleştirebilirler. Oyuncular, kartın altındaki eylemleri gerçekleştirerek ve kartı çevirdiğinde, bunun tamamlandığını belirtirler. Mürettebat kartı eylemleri, sayfa 18'de detaylı bir şekilde açıklanmıştır.

Kartı çevirdikten sonra, oyuncu kartı kişisel tahtalarının sol tarafına, ok yönüyle o kartı gerçekleştiren işçiye doğru yerleştirir. Kart artık o işçiyle ilişkilidir ve o işçi artık başka Mürettebat kartlarını gerçekleştiremez.



Sıra Değiştirme Aşaması

Eğer Sıra Değiştirme konumunda herhangi bir işçi varsa, Sıra Değiştirme çerçevesinin değiştirilmesi gerekir. En solda bulunan işçiye sahip oyuncu, Sıra Değiştirme işaretçisini çerçevenin #1 konumuna taşır. Eğer bu konumda birden fazla işçi varsa, her oyuncu, yerleştirilen işçilerin göreceli pozisyonuna göre Sıra Değiştirme işaretçisini hareket ettirir. Sıra Değiştirme işaretçeleri, sadece bir işçi yerleştirildiğinde diğerlerine göre hareket eder. Eğer bu konuma işçi yerleştirilmezse, sıra düzeni değişmez.



Ödül Aşaması

Oyuncular, Yazışma çoğunlukları ve Beagle hedefleri için ödüller kazanır. Bu ödüller mevcut sıra düzeninde elde edilir.

Yazışma Çoğunlukları

Üç Zarf, her Zarf üzerindeki en çok ve ikinci en çok Pullara sahip oyunculara faydalar sağlar. Bu çoğunluklar, üstteki zarfı baz alarak aşağıya doğru belirlenir.

Bir Zarf üzerinde en çok Pula sahip oyuncu, şimdi ilgili Yazışma kartının ilk bölümünde gösterilen tüm eylemleri ödül olarak gerçekleştirebilir. Eğer bir eşitlik varsa, eşit olan tüm oyuncular bu eylemleri mevcut sıra düzeninde gerçekleştirebilir.

Bir Zarf üzerinde ikinci en çok Pula sahip oyuncu, şimdi ilgili Yazışma kartının ikinci bölümünde gösterilen tüm eylemleri ödül olarak gerçekleştirebilir. Eğer bir eşitlik varsa, eşit olan tüm oyuncular bu eylemleri mevcut sıra düzeninde gerçekleştirebilir. Not: Eğer birincilikte eşitlik varsa, ikinci sıra ödülü yine de yerine getirilecektir.

Ardından, çoğunluk ödülünü alan tüm oyuncular, ilgili Zarftan Pullarının yarısını (yuvarlayarak yukarı) kaldırmalı ve bunları ana tahtadaki kullanılmayan Pullar kutusuna yerleştirmelidir.



İlk Zarfın Yazışma çoğunluklarını hesapladıktan sonra, hem mavi hem de sarı oyuncular en çok Pula sahip olmaları nedeniyle eşit durumda. Her ikisi de ilk ödül olarak 1 Geçici Bilgi tokeni ve 2 Para alacak. Yeşil oyuncu ise ikinci en çok Pula sahip olduğu için ikinci ödül olarak 2 Para elde edecek. Tüm oyuncular ardından Pullarının yarısını (yuvarlayarak yukarı) atmak zorunda kalacaklar (mavi ve sarı oyuncular 2 Pul, yeşil oyuncu ise 1 Pul atacak).



Beagle Hedef Karo Puanlama

HMS Beagle'ın Okyanus izindeki konumunun hemen altında bulunan Beagle Hedef karosu şimdi puanlanır. Her oyuncu, mevcut hedefin koşulunu her karşıladıklarında belirtilen sayıda zafer puanı kazanır. Kazanılan puanlar, oyuncuların Gemileri ile HMS Beagle arasındaki göreceli pozisyona bağlı olarak cezalarla azaltılabilir.

Hedef Koşulları



Oyuncunun kişisel tahtasında belirtilen Her Bir Normal Wax Seal için 4 zafer puanı kazanın. Özel Wax Seal'lar (mor) için puan kazanılmaz.



Oyuncunun kişisel tahtasında belirtilen Örnek türündeki her Bir Araştırma jetonu için 6 zafer puanı kazanın.



Oyuncunun renginde, ana tahtada bulunan her kişisel Lens jetonu için 5 zafer puanı kazanın.



Oyuncunun kişisel tahtasında bulunan her boş Pul desteği için 8 zafer puanı kazanın.



Ana tahtada bulunan her oyuncunun Ahşap Çadırı için 4 zafer puanı kazanın.



Her tamamlanmış Hedef için 3 zafer puanı kazanın.

Beagle hedeflerini puanlayarak kazanılan zafer puanları, bir sonraki sayfada açıklanan Geri Kalan Ceza'larından etkilenecektir.



Geri Kalan Cezaları

Eğer bir oyuncunun Gemisi, Okyanus izleme çubuğunda HMS Beagle'dan gerideyse, oyuncunun Beagle Hedef puanları azaltılır. Oyuncunun Gemisi ile HMS Beagle arasındaki her zafer puanı cezası, kazanılan zafer puanlarını belirtilen miktarda azaltır. Bu ceza, Beagle Hedef kartından kazanılan zafer puanlarının sıfırın altına düşmesine neden olmaz.

Tüm oyuncular Beagle Hedef kartını puanladıktan sonra, puanlanan kart ters çevrilir.

Referans için sağdaki yan örneğe bakınız.



Yeşil oyuncunun 3 kırmızı Wax Mühürü var ve toplamda 12 zafer puanı kazanması gerekir, ancak Gemisi HMS Beagle'dan iki eşik uzakta olduğundan, oyuncu toplamda -7 zafer puanı cezası alacaktır. Bu nedenle, yeşil oyuncu toplamda 5 zafer puanı kazanacaktır.

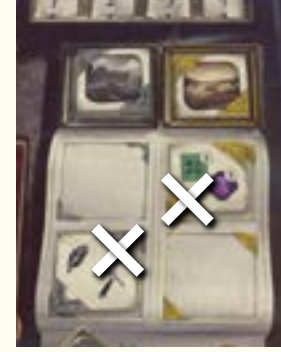
3. Ana tahtadan kalan tüm Hedefler kaldırılır ve 2 yeni gümüş ve 2 yeni altın Hedef çekilir. Bunlar ilgili konumlara yerleştirilir.

Temizlik Aşaması

Eğer oyun beşinci turdaysa, Temizlik Aşaması atlanır ve oyuncular doğrudan son puanlamaya geçer. Aksi takdirde, Temizlik Aşaması şu şekilde gerçekleştirilir:



1. HMS Beagle, Okyanus izindeki bir sonraki Beagle Hedefi konumuna hareket eder.



4. Ana tahtadaki en üstteki Kaydıraktan tüm Wax Mühürleri kaldırılır. Kalan Wax Mühürleri, herhangi bir Wax Mühür tokenının üzerinde boş Wax Mühür konumları kalmayana kadar en üstteki konumlara kaydırılır. Daha sonra yeni Wax Mühürleri çekilir ve tüm boş Wax Mühür noktaları Kaydıraklar üzerinde doldurulur.

2. Tüm oyuncular, işçilerini kişisel tahtalarına geri döndürür.



Son Puanlama

Beşinci tur tamamlandıktan sonra, oyuncular son puanlamaya geçerler. Bu aşamada, kişisel tahtalarından,  Evrim Teorisi izinden, kalan paralarından ve kalan Geçici Bilgi tokenlarından tüm oyun sonu puanlarını kazanırlar.

Kişisel Board Puanlaması

Her gerçekleştirilen Hedef, oyuncuya oyun sonu puanları kazandırır. Eğer bir oyuncu, kişisel boardundan en sağdaki gümüş ve altın Hedefleri gerçekleştirdiyse, bu iki konum arasında gösterilen 4 puanı da kazanır.

Her 5 Wax Mühürü olan işçi, oyuncuya 3 puan kazandırır. Her 6 Wax Mühürü olan işçi ise ek olarak 7 puan kazandırır; böylece her işçinin Wax Mühürlerinden toplamda 10 puan kazanılır.

Eğer bir oyuncu, tüm 5 Çadırını Kamp Alanlarına yerleştirmişse, 5 puan alır.

Evrim Teorisi Trek'i Puanlama



Oyuncular bu bölümü puanlamadan önce, evrensel Müze modifikatörü hesaplanmalıdır. Bu modifikatör, tahtadaki dört Müze karosunun tamamının yerleştirildiği Müze satırlarının sayısı artı 2'ye eşittir. Ortaya çıkan sayı Müze modifikatörüdür.

Her oyuncu şimdi Müze modifikatörünü, oyuncunun Evrim Teorisi trek'inde ulaştığı veya geçtiği kitap sayısı ile çarpar. Oyuncular, elde edilen sayıda zafer puanı kazanır.



Evrim Teorisi trek'ini puanlarken, bir oyuncunun bu Hedefi tamamlamış olması durumunda, Evrim Teorisi trek'inde ulaşılan Kitap Çarpanı sayısına bir Kitap Çarpanı daha eklerler.



Mavi oyuncu, 4 zafer puanını (2 temel puan + her tamamlanan sıra için 1 ek puan) 9 ile (Evrim Teorisi trekindeki Kitap Çarpanı) çarparak 36 zafer puanı alacaktır.

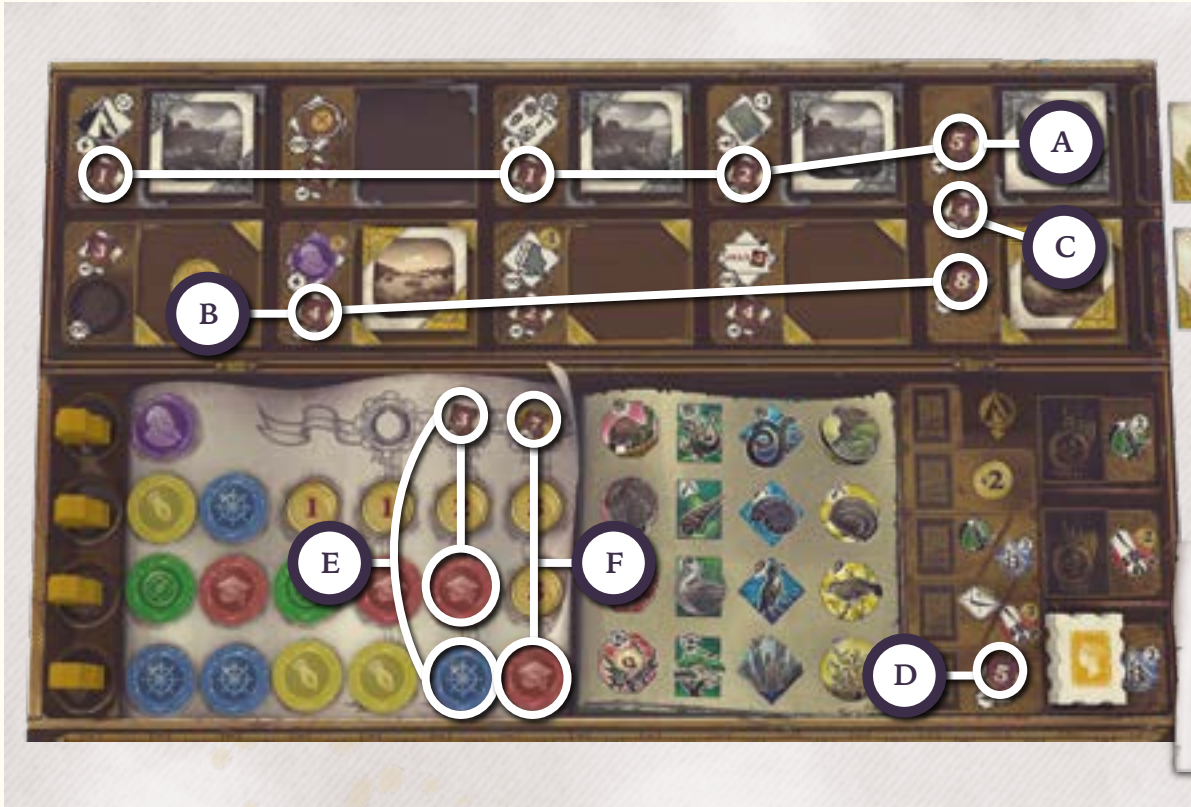
Para ve Geçici Bilgi

Oyuncular, sahip oldukları her 5 paranın tam seti için 1 zafer puanı kazanır.

Oyuncular, sahip oldukları her Geçici Bilgi tokeni için 1 zafer puanı kazanır.

En fazla zafer puanına sahip olan oyuncu oyunu kazanır. Eğer bir eşitlik varsa, Evrim işaretçisini Evrim Teorisi pistinde en ileriye taşıyan oyuncu kazanır. Eğer hala bir eşitlik varsa, en fazla kalan paraya sahip olan oyuncu kazanır. Eğer hala eşitlik varsa, oyuncular zaferi paylaşır.

A - 1 + 1 + 2 + 5 gümüş Hedefler için
B - 4 + 8 altın Hedefler için
C - Son sütundaki her iki Hedefi tamamladığı için 4
D - Son Çadırı kullandığı için 5
E - 5 Mühür olan işçiler için 3 + 3
F - 6 Mühür olan işçi için 7



Darwin's Journey Solo Rules

Darwin's Journey can be played solo, where the player competes against an artificial opponent named Alfred.

Setup

Select Alfred's Difficulty

Each player board has an Alfred opponent on its opposite side. There are several difficulty levels of Alfred that can be chosen:



White - Easy



Blue - Medium



Yellow - Advanced



Green - Advanced

- A. Select an Alfred difficulty level and place the associated board nearby.
- B. Flip the unchosen boards over to their player sides and choose one for yourself.
- C. Gather all player pieces of your color and Alfred's color and place them next to their associated boards.

Main Board

Follow the 'Main Board Setup' instructions for a two-player game with the following changes:

- A. During step #2 of the base game setup, only shuffle and reveal 4 Special Action tiles instead of 6. Leave the bottom row of the Special Action Diary empty.
- B. During step #9 of the base game setup, after you shuffle the two Objective tile stacks, only place one silver and one golden Objective face up on the board.
- C. Skip step #14 of the base game setup and instead place the 2-player Turn Order Action token on top of the Turn Order track. Place the marker corresponding to Alfred in the first position of the Turn Order track and your marker in the second position of the Turn Order track.

Player Setup

Follow the 'Player Setup' instructions without any changes.

Gaining Crew Cards

- A. Shuffle the Crew cards, draw 5 cards, and place them face up.
- B. Select 3 of these cards to keep and place the other 2 back in the box.
- C. Take the corresponding Regular Wax Seals, represented in the top right corner on the chosen Crew cards, from the Wax Seals supply. These are placed onto the left-most empty Wax Seal spots next to their workers so that all workers have one Wax Seal next to them.

Drafting Starting Personal Objective Tiles

Follow the 'Drafting Starting Personal Objective Tiles' instructions for a two-player game with the following changes:

During step #4, select one of the available pairs and place the tiles on the right side of your personal board, next to the Objective rows, and remove the other pair from the game.

Alfred Setup

Follow the standard 'Player Setup' instructions with the following changes:

1. During step #1, ensure that the personal board is showing the Alfred side. Place Alfred's personal board directly above your own.
2. Find the 2 Alfred Bonus Track cards of Alfred's color. Randomly place them above the two indicated spots on Alfred's Bonus track at the top of their board.
3. During step #2, place 4 of Alfred's workers onto the A, B, C, & D spots on Alfred's board. Place Alfred's 5th worker onto the left-most space of the Bonus track at the top of Alfred's board.
4. Skip step #5 and place one Coin onto the indicated spot  on Alfred's Coin Track along the bottom of Alfred's board.
5. Skip step #6 and instead shuffle the 8 Alfred Action cards and place them face down in a stack below your personal board.



General Gameplay

Sıra Düzeni

Oyun, 2 oyuncu varmış gibi oynanır, bu da Yerleştirme Cezasının 3 para olacağı anlamına gelir.

Oyunun her turunda Alfred her zaman ilk sırada oynar. Tüm işçiler yerleştirilene kadar Alfred ile Oyuncu arasında dönüşümlü olarak hamle yapılır.

Sıra Düzeni Aksiyonu / Turn Order Action alanı, 2 oyunculu Sıra Düzeni Aksiyon tokeniyle değiştirilmiştir ve bu da bu aksiyonun etkisini değiştirir. Aktif oyuncu oraya bir işçi yerleştirdiğinde 2 yerine 3 Para kazanır. Solo oynarken bu aksiyonun başka bir etkisi yoktur, çünkü her turda ilk işçiyi yerleştiren her zaman Alfred'dir.

Alfred'in Oyun Akışı

Alfred'in Board İzleri

Alfred'in boardunda üstte bir Bonus treki ve altta bir Para treki bulunur

Bonus Treki

Aksiyon her tetiklendiğinde, Alfred'in Bonus trekindeki işçisi, ikonda belirtilen  sayı kadar sağa doğru hareket eder. Bonus işçisi trek üzerinde en sağdaki noktaya ulaştığında veya geçtiğinde Alfred belirtilen zafer puanlarını alır

Trek üzerindeki en sağ noktayı geçtiğinde, bonus işçisi en sol noktaya yerleşir; bu, trekinin döngüsel olduğu anlamına gelir.

Eğer bonus işçisi Bonus trekindeki 5. veya 10. noktaya ulaşır veya geçerse, Alfred mevcut tur numarasına göre o noktanın üstündeki Bonus treki kartında belirtilen aksiyonu gerçekleştirir.

Eğer tek bir hareketle hem 5. hem de 10. noktalar geçilir veya ulaşırsa, her iki aksiyon da geçildikleri sıraya göre gerçekleştirilir.



Para Treki



Alfred'in paraları, Para treki kullanılarak takip edilir. Alfred para harcadığında, izdeki Para işareti harcanan para miktarı kadar sola hareket eder. Alfred para kazandığında, trekdeki Para işareti kazanılan para miktarı kadar sağa hareket eder. Alfred'in en fazla 12 parası olabilir; bu sınırı aşan her para, Alfred'in işçisini Bonus izinde bir adım ilerletir. Eğer Alfred son parasını harcarsa, Para işaretini trek dışında tutarak değeri 0 olarak gösterin.

Alfred Tur Yapısı

Alfred ile rekabet etmek, standart iki oyunculu oyunun deneyimine benzer. Her turda, Alfred bir işçiyi ana boarddaki bir konuma ya da Alfred'in boardundaki dinlenme alanına gönderir. 

Adım 1: Alfred Aksiyon Kartı Çek

Kart çekmeden önce, eğer iki Alfred Aksiyon kartında da Dağıtım Aksiyonu (Delivery Action) ikonu görünüyorsa, tüm Alfred Aksiyon kartlarını yeniden karıştırarak yeni bir deste oluşturun.



Alfred'in Aksiyon kartı destesinin en üst kartını çekin ve yüzü açık şekilde kişisel boardunuzun altına yerleştirin.

Alfred'in Aksiyon kart destesinden çekilen tüm kartlar yan yana sergilenmelidir.

Adım 2: Bir Aksiyon Gerçekleştir

Her Alfred Aksiyon kartında iki veya üç farklı aksiyon seçeneği vardır. Alfred her turda yalnızca bir aksiyon gerçekleştirecek olup, her zaman önce en üst seçeneği gerçekleştirmeye çalışır. Alfred'in bu aksiyonu yasal olarak gerçekleştirme imkanı yoksa, bir sonraki aksiyonu deneyecektir. Her Alfred Aksiyon kartının alt seçeneği, her zaman yasal olarak yapılabilecek bir Dinlenme aksiyonudur. 

Dinlenme haricindeki tüm Alfred aksiyon seçenekleri başarıyla gerçekleştirildiğinde, Alfred'in işçilerinden biri ana board üzerindeki bir aksiyon alanına yerleştirilir. Aksi belirtilmedikçe, Alfred bu aksiyonları oyuncular için geçerli olan standart kurallara göre gerçekleştirir.

Alfred'in işçileri hiçbir zaman ayrıcalık kazanmaz ve bu nedenle ana board üzerinde gösterilen ayrıcalık etkilerini kullanmaz.

Dinlenme Aksiyonu



Dinlenme aksiyonu gerçekleştirildiğinde, Alfred'in boardundaki Dinlenme aksiyon alanında bulunan müsait en alt işçiyi herhangi bir boş hamak noktasına yerleştirin. Alfred bu durumda 7 para kazanır ve Bonus Trek üzerindeki işçiyi iki alan sağa hareket ettirir.



Ana Günlük Aksiyonu



Ana Günlük aksiyonu, Alfred'in işçilerine karşılık gelen dört harften oluşan bir liste gösterir.

Bu liste, kullanılacak işçinin seçilmesi için öncelik sırasını tanımlar; en soldaki harf en yüksek önceliğe sahiptir. Alfred, kişisel boardunda mevcut olan en yüksek öncelikli işçiyi kullanmayı deneyecektir. Bu işçiyi Ana Günlük alanına yasal olarak yerleştirmek mümkün değilse, Alfred sıradaki işçiyi kullanır. Hiçbir işçi yasal olarak yerleştirilemiyorsa, bu aksiyon gerçekleştirilemez ve Alfred aksiyon kartındaki bir sonraki aksiyon seçeneğine geçer.

Ana Günlük alanlarının, boardun sol üst ve orta üst bölümlerinde bulunan Keşif (Exploration), Seyrüsefer (Navigation), Yazışma (Correspondence) ve Akademi (Academy) aksiyonlarını içeren Günlük Kısımları (Diary Sections) olduğunu unutmayın.

Her Ana Günlük yerleştirme alanı, Alfred'in seçtiği işçinin karşılaması gereken Balmumu Mührü (Wax Seal) renk gereksinimlerine sahiptir.

Alfred, işçisini dolu bir Günlük Bölümü'ne yerleştirmek için 3 para ödemelidir. Alfred bu para cezasını karşılayamazsa, işçi o Günlük Bölümü'ne yerleştirilemez.

En Güçlü Yerleştirme Konumu

Alfred her zaman işçiyi mümkün olan en güçlü konuma yerleştirmeye çalışır. En güçlü konum, sahip olunan Mühürler, ana board üzerindeki açılmış yerler, daha önce yerleştirilmiş işçiler ve

mevcut Paralar dikkate alınarak belirlenir. En güçlü konum, Alfred'in yerleştirmenin gereksinimlerini karşılayan en az bir Mühüre sahip olduğu en alttaki açık, boş işçi yerleştirme konumudur (1, 2'den ve 2 de 3'ten daha güçlü olarak kabul edilir).



Alfred, en güçlü konumun gereksinimlerini karşılayacak kadar Mühüre sahip değilse, geçici Bilgi almak için 3 Para harcayabilir.

Alfred, en güçlü konumun gereksinimlerine ulaşana kadar, karşılayabildiği kadar çok Geçici Bilgi tokenı satın almalıdır. Alfred, geçici Bilgi tokenları kullanarak konumun gereksinimlerine ulaşacak kadar paraya sahip değilse, Para harcanmaz ve Alfred mevcut bir sonraki en güçlü konumu seçer.



Örnek: İşçi, 3 mavi Mühür gereksinimini karşılayan geçici Bilgi almak için 3 Para ödeyerek mevcut en güçlü Navigasyon (Navigation) konumuna gider.

Öncelikli Maliyet

Birden fazla eşit güçlü konum mevcut olduğunda, Alfred'in işçisi daha az Para gerektiren Geçici Bilgi ihtiyacı olan konuma gider.

Örnek: Hem mevcut Keşif (Exploration) hem de Navigasyon (Navigation) konumları eşit derecede güçlüdür; bu durumda işçi, 3 Para maliyeti olan bir Geçici Bilgi gerektiren Keşif eylemini yapmak yerine, ücretsiz olarak Seyrüsefer eylemini gerçekleştirir.



Öncelikli Renk

Eşit güçlü, gereksinim/maliyet açısından aynı olan birden fazla konum mevcutsa, Alfred'in işçisi, işçinin en soldaki eşleşen Mührü ile aynı renkte olan konuma gider.

Örnek: En alttaki Seyir ve Keşif konumları kilitli veya dolu, ortadaki Seyrüsefer ve Keşif konumları da doluyorsa, işçi en üstteki konuma gider. Bu konumlar aynı gereksinimlere/maliyete sahip olduğundan, Alfred'in işçisi yeşil Keşif eylemine gider çünkü işçinin en soldaki Mührü de yeşildir.



Bir yasal yerleştirme gerçekleştiğinde, Alfred tüm ilişkili eylemleri çok oyunculu kurallarında belirtildiği şekilde gerçekleştirir, ancak aşağıdaki farklılıklarla:

Hedef Kazanma

Alfred bu eylemi etkinleştirdiğinde, mümkünse ana board'dan bir Hedefi kaldırır. Birden fazla Hedef varsa, altın renkli Hedef kaldırılır.



Ardından, Alfred'in Bonus işçisi Bonus izinde ilerletilir. Herhangi bir Hedef kaldırılmasa bile Bonus işçisi her zaman ilerletilir.

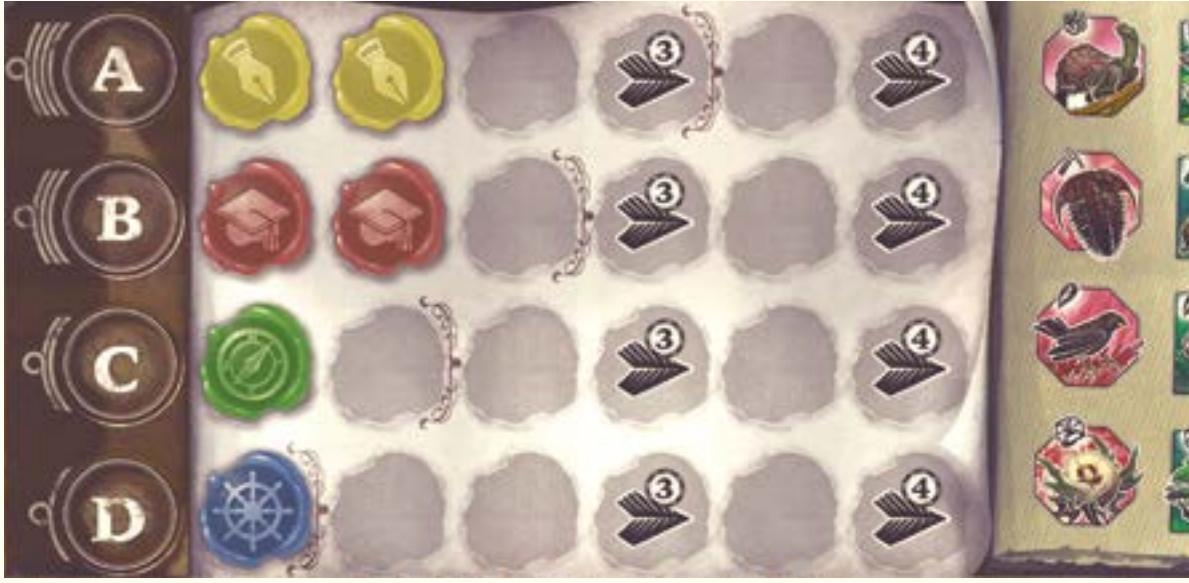
Geçici Bilgi Tokenı Kazanma



Alfred, tedarikten Geçici Bilgi tokenları almaz. Bunun yerine, kazanacağı her token için 3 Para kazanır.

Akademi

Alfred'in her işçi sırasının iki Mühür noktası arasında bir ayraç bulunur. Alfred, Akademi eylemi gerçekleştirerek yeni bir mühür aldığı anda, mührü en üstteki işçi sırasındaki ayraçtan sola doğru en az bir boş Mühür noktasına yerleştirir. Herhangi bir ayraçta solunda boş Mühür noktası yoksa, Alfred mührü en üstteki işçi sırasındaki ayraçtan sağa doğru en az bir boş Mühür noktasına yerleştirir.



Alfred Her Zaman En Ucuz Akademi Parşömeninden Mühür Alır (Bu eylem Parşömende Para harcanmayacağını belirtmedikçe, aşağıda anlatıldığı gibi).

Alfred aynı renkten 4. bir Mühürü bir sıraya asla yerleştirmez. Farklı renkte bir mühür kazanmak için parşömeni karşılayamıyorsa veya farklı renkte bir mühür mevcut değilse, bu eylem gerçekleştirilemez ve Alfred sonraki eylem seçeneğini deneyecektir.

Birden Fazla Mühür Seçeneği Varsa:

1. Alfred, seçilen işçinin en solundaki mühürün rengiyle eşleşen Mühürü alır, ancak bu işçi o renkten zaten üç Mühüre sahipse bunu yapmaz.
2. Aksi takdirde, Alfred en soldaki Mühürü alır. En ucuz Parşömendeki tüm mühürler seçilen işçi için o renkten dördüncü Mühür olarsa, Alfred aynı kurallara uyarak bir sonraki Parşömenden mühür alır.

Alfred, aldığı Mühürün bulunduğu Akademi Parşömeninde gösterilen Parayı ödemelidir.

Eğer alınan Mühür bir eylem üzerinde bulunuyorsa, eylem hemen gerçekleştirilir.



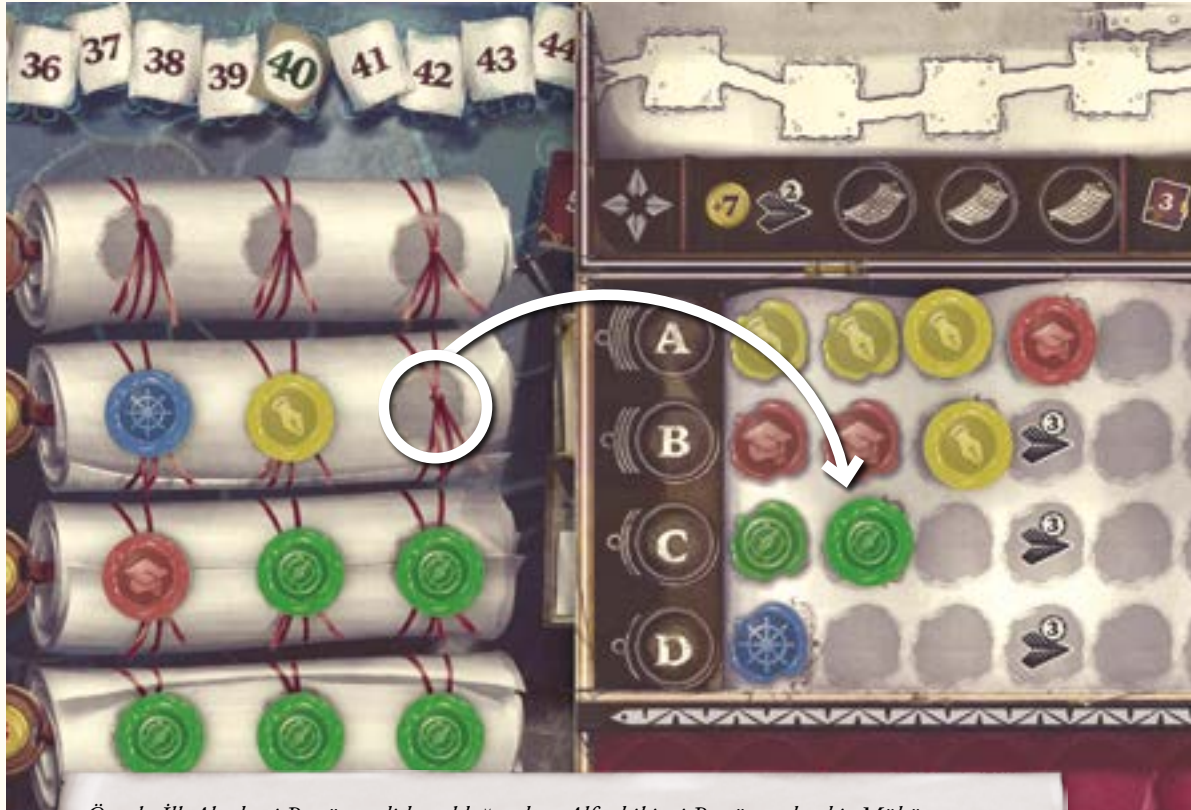
Not: Bu eylem Para harcanmayacağını belirtmişse, Alfred, seçilen işçinin ana (en soldaki) rengine uyan Mühürü Akademi'deki herhangi bir Parşömenden almaya çalışır; ancak bu renkten zaten üç Mühürü varsa, Akademi'deki en üst soldaki Mühürü alır.

Örnek: Alfred, seçilen işçi sırasının en solundaki renkle eşleştiği için Akademi'den sarı Mühürü alır ve o sırada üçten az sarı Mühür bulunduğundan bu seçim yapılır.





Örnek: Alfred, işçi sırası "A" zaten 3 sarı Mühüre sahip olduğu için kırmızı Mühür alacaktır ve kırmızı Mühür, ilk Akademi Parşömeninin en soldaki mühürüdür.



Örnek: İlk Akademi Parşömeni boş olduğundan, Alfred ikinci Parşömen'den bir Mühür alacaktır. Çünkü üstteki iki işçi sırasındaki her iki parantezden soldaki tüm mühür alanları dolmuş durumda, Alfred, işçi sırası "C" ile eşleşen renk önceliği nedeniyle yeşil Mühür alacaktır.

İletişim

Alfred, her zaman tahtasında bulunan en üstteki kullanılabilir Damga yığına öncelik verir.

Damgalar, aşağıdaki önceliğe göre ana tahtada bir harf üzerine yerleştirilir:

1. En üstteki Zarf, burada Alfred Damgaları yerleştirerek, oyuncudan Damga çoğunluğunu alır.



Örnek: Alfred, bir İletişim eylemi gerçekleştiriyor ve 3 Damgayı ikinci Zarfa yerleştirerek, oyuncudan çoğunluğu çalar.

2. Aksi takdirde, şu anda Alfred'in Damgalarından hiçbirisi bulunmayan en üstteki Zarf.

3. Eğer üç Zarfta da Alfred'in Damgaları varsa, yeni Damgalar, Alfred'in en az Damgasına sahip olduğu Zarfa yerleştirilir. Eğer birden fazla seçenek varsa, en üstteki seçenek seçilir.



Örnek: Alfred, bir İletişim eylemi gerçekleştiriyor ve iki Damga yerleştiriyor. Zaten ikinci Zarfla çoğunluğu elinde bulundurduğundan, Damgaları, şu anda hiç Damgası bulunmayan en üstteki Zarfa yerleştirecektir.

Eğer Alfred, yanında bir simge bulunan bir yığından son Damgayı çıkarırsa, o simgenin etkisi aktif hale gelir. Bu etkiler, Alfred'e ek eylemler veya belirli oyuncu Hedefleriyle ilişkilendirilmiş etkiler verebilir. Bu etkiler sayfa 21'de bulunmaktadır.

Navigasyon (Navigation)

Alfred'in Gemisi, Navigasyon eylemi simgesinde belirtilen mesafenin tamamını hareket eder. Eğer birden fazla yol seçeneği varsa, gemi en uzun yolu seçer. Bu, Alfred'in Gemisinin her zaman Okyanus yolunda mümkün olan en uzun yolu seçeceği anlamına gelir.



Örnek: Alfred, 2 adım mesafe hareket eden bir Navigasyon eylemi gerçekleştiriyor. En uzun yolu seçer ve bu da ona bir Kamp Alanı eylemi yapma fırsatı verir.

İlerledikten sonra, Alfred'in Gemisi, geçtiği veya üzerine geldiği her eylemi gerçekleştirir. Bu eylemler, geçildiği sırayla yapılır.

Eğer Alfred'in Gemisi bir gümüş bayrağı geçerse, bir Keşifçi, ilgili adanın başlangıç konumuna yerleştirilir, tıpkı çok oyunculu oyunda olduğu gibi.

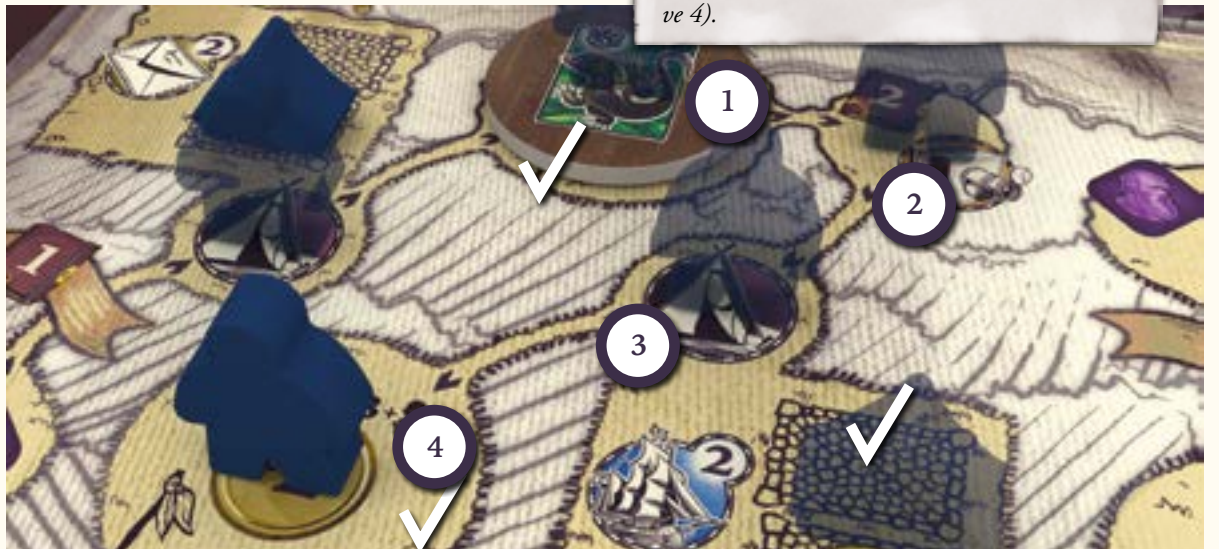
Keşif (Exploration)

Alfred'in sağdaki Adada bulunan Keşifçisi, Keşif eylemi simgesinde belirtilen mesafeyi tamamen hareket eder. Eğer bu Keşifçi, o Adanın İzleme Yolu'nun sonuna gelmişse, Alfred bir sonraki Adada bulunan Keşifçi'yi hareket ettirir. Seçilen Keşifçi, bir Adanın İzleme Yolu'nun sonuna gelirse, fazla hareket kaybolur. Eğer birden fazla yol seçeneği varsa, Keşifçi en fazla alanı kapsayan yolu seçer. Bu, Keşifçinin her zaman Adanın İzleme Yolu boyunca mümkün olan en uzun yolu seçeceği anlamına gelir.

Alfred, yolda karşılaştığı tüm Örnekleri araştırır ve her bir altın kurdeleyi geçtiği her Specimen için belirtilen zafer puanlarını kazanır, eğer bu, her kurdeleyi ilk geçişidir.

Hareket ettikten sonra, Alfred son iki eylemi gerçekleştirir, Keşifçisinin geçtiği veya üzerine geldiği iki eylem. Bu eylemler, geçildiği sırayla yapılır. Eğer bu iki eylemden biri bir Specimen araştırmaksa, Alfred bu eylemi göz ardı eder ve sadece diğer eylemi yapar, çünkü Alfred zaten Specimen'i araştırmış olacaktır.

Örnek: Alfred, dört adım hareket eden bir Keşif eylemi gerçekleştiriyor. En uzun yolu seçer, yolda karşılaştığı tüm Specimen'leri araştırır (1), ve son iki eylemi gerçekleştirir (3 ve 4).



Kamp Kurma

Alfred, üstteki Çadır'ı kendi panosundan, aktive edilen Kamp alanına yerleştirir; eğer Çadır için bir alan varsa ve belirtilen Para cezasını ödeyebiliyorsa. Eğer birden fazla kullanılabilir alan varsa, Alfred en ucuz yeri seçer. Eğer Alfred'in Çadırı kalmadıysa veya Para cezasını ödeyemiyorsa, bu eylem göz ardı edilir ve hiçbir Çadır yerleştirilmez.

Alfred, başka bir eylem yaparak göz ardı edilen Kamp eylemini yerine getirmez.

Çadır yerleştirildikten sonra, Alfred, o Kamp alanıyla ilişkili herhangi bir eylemi gerçekleştirir. Kendi panosunda çıkarılan Çadır'ın sağında herhangi bir simge varsa, bu simgeler şimdi aktif olur. Bu simgeler Alfred'e ekstra eylemler veya belirli oyuncu Hedef bonuslarıyla ilişkili etkiler verebilir. Bu ödüller, sayfa 21'de bulunabilir.

Özel Eylem Günlüğü



İşçi, soldaki Özel Eylem alanına yerleştirilir. Alfred, Bonus işçisini Bonus takibinde ilerletir.



İşçi, sağdaki Özel Eylem alanına yerleştirilir. Alfred, Bonus işçisini Bonus takibinde ilerletir.

Alfred, yalnızca Özel Eylem Günlüğü'nde başka bir işçi yoksa bir işçi gönderir. Eğer en az bir işçi zaten Özel Eylem Günlüğü'ndeysen, Alfred, eylem kartındaki bir sonraki eylem seçeneğini dener. En altındaki kullanılabilir işçi, Özel Eylem Günlüğü'ndeki sol üst veya sağ üst işçi yerleştirme alanına taşınır. Tam olarak hangi konumun seçileceği, işçinin sola veya sağa gitmesi gereken eylem tarafından belirlenir. Alfred, bu eylemi bu konumda aktive etmez ve işçi, bu yerleştirme için Wax Seal gereksinimlerini karşılamak zorunda değildir. Bunun yerine, Alfred Bonus işçisini 4 kez Bonus takibinde ilerletir.

Küçük Günlük Eylemi



Alfred, Küçük Günlük eylemi yapmak için bir işçiye Küçük Günlük alanına yalnızca başka bir işçi yoksa gönderir. Eğer Küçük Günlük'te en az bir işçi varsa, Alfred, eylem kartındaki bir sonraki eylem seçeneğini dener.

Alfred, Küçük Günlük alanını seçtiğinde, en altındaki kullanılabilir işçi, Küçük Günlük'teki kilit açma Lens alanına taşınır.ens spot on the Small Diary.

Alfred, ardından bir Lens token'ını şu önceliğe göre şu anda kilitli bir Ana Günlük alanına yerleştirir:

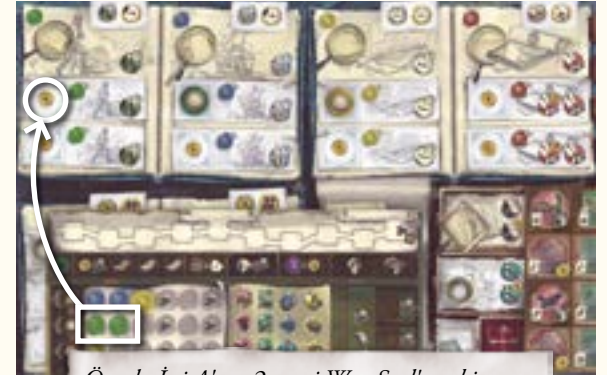
1. En üstteki kilitli alan, işçinin en üstteki Wax Seal gereksinimlerini karşılıyorsa ve Alfred belirtilen Para cezasını ödeyebiliyorsa, bu alan seçilir. En üstteki işçi, bu belirlemede mevcut olmak zorunda değildir
- A. Eğer birden fazla kilit açma seçeneği varsa, Alfred, en üstteki işçinin öncelikli renk gereksinimini karşılayan en üstteki kilitli alana Lens token'ını yerleştirir. Öncelikli Renk, sayfa 30'da tanımlanmıştır.
- B. Eğer kilitli alan seçeneklerinden hiçbiri, işçinin öncelikli rengini karşılamıyorsa, Lens token'ı, işçinin Wax Seal'larını en çok kullanan alana yerleştirilir.

- C. Eğer birden fazla alan, işçinin Wax Seal'larının aynı sayısını gerektiriyorsa, Alfred, en soldaki Wax Seal'ı kullanan alanı açar.



Örnek: İşçi A'nın 2 mavi Wax Seal'ı ve bir kırmızı Wax Seal'ı var. Öncelik, bir Navigasyon eylemi açmak olmalıdır, ancak zaten açılmış olduğundan, Alfred bir Lens'i Akademi eylemine yerleştirir. Eğer İşçi A'nın ayrıca bir yeşil Wax Seal'ı olsaydı, Lens yine de Akademi eylemine yerleştirilirdi çünkü yeşil Wax Seal, kırmızı Wax Seal'a göre daha sağda yer alır.

2. Eğer kilitli alanlardan hiçbiri, Alfred'in en üstteki işçisinin Wax Seal gereksinimlerini karşılamıyorsa, Alfred bir sonraki işçi sırasına geçer ve adım #1'deki kuralları tekrar uygular. Eğer ikinci işçi sırasıyla uygun bir alan bulunamazsa, Alfred, adım #1'deki kuralları takip ederek daha alt sıralarda devam eder.



Örnek: İşçi A'nın 2 mavi Wax Seal'ı ve bir sarı Wax Seal'ı var. Öncelik, Navigasyon eylemini açmak olmalıdır, ancak eğer zaten açılmışsa, Correspondence (Yazışma) eylemi açılır. Fakat her iki eylem de zaten açıldığından, işçi B'nin öncelikli rengi dikkate alınır. İşçi B'nin 2 yeşil Wax Seal'ı olduğundan, Lens Keşif (Exploration) eylemine yerleştirilir.

3. Eğer kilitli alanlardan hiçbiri, Alfred'in herhangi bir işçisinin Wax Seal gereksinimlerini karşılamıyorsa, Alfred en ucuz Ana Günlük alanını açar. Eğer birden fazla seçenek varsa, sol taraftaki en üstteki alan açılır.

Alfred, herhangi bir kilitli alan için Para cezasını ödeyemiyorsa, bu durumda eylem kartındaki bir sonraki eylem seçeneğini dener.

Lens token'ı yerleştirildikten sonra, Alfred, açılan alandaki tüm eylemleri gerçekleştirmeyi dener.

Eğer bir oyuncu, Alfred'in Lens token'larından birine işçi yerleştirirse, Alfred 1 Coin kazanır.

Alfred, Özel Eylem alanlarını asla kilitlemez.

Specimen Teslimatı Eylemi



Alfred, temel oyunun kurallarına uygun olarak iki adet Specimen teslim edebilir. İkinci teslimat 3 Coin gerektirir.

Unutmayın, bir Specimen yalnızca ilişkili Müzeler alanı ana board'da yer almadığı sürece teslimat için geçerlidir.

En alt sıradaki mevcut işçi, ana board'daki Müze eylemine yerleştirilir.

Eğer Alfred'in teslim edilecek iki geçerli Specimen'ı varsa, hangi Specimen'ların teslim edileceğini seçerken şu öncelik sırası uygulanır:

1. Eğer oyuncu ve Alfred aynı geçerli Specimen'ları araştırmışlarsa, Alfred bu Specimen'ları teslim eder.

- A. Eğer birden fazla seçenek varsa, Alfred, en fazla Coin kazandıran geçerli Specimen'ı teslim eder.

- B. Hala birden fazla seçenek varsa, Alfred, sol üstteki geçerli Specimen'ları teslim eder. Eğer hala eşitlik varsa, oyuncu seçer.

2. Eğer Alfred ve oyuncu aynı Specimen'ları araştırmamışlarsa, Alfred en fazla Coin kazandıran geçerli Specimen'ları teslim eder. Eğer birden fazla seçenek varsa, Alfred, sol üstteki geçerli Specimen'ı teslim eder. Eğer hala eşitlik varsa, oyuncu seçer.

Alfred, temel oyunda belirtildiği gibi Müze'den bonus Coin veya Evrim işaretçi ilerlemelerini kazanır.

Verimli Yazışma Eylemi



Alfred bu eylemi gerçekleştirdiğinde, ana board'daki her üç Zarf'a birer Damga yerleştirir. Damgalar, Alfred'in kişisel board'undaki en üstteki mevcut yığınlardan alınır.

Keşifçi Ekleme Eylemi



Alfred bu eylemi gerçekleştirdiğinde, bir Keşifciyi yeni bir Ada pistinin başlangıç noktasına yerleştirir. Alfred'in Keşifçilerinin yerleştirilmediği en soldaki Ada pistini seçer.

Adım 3: Tur Sonu

Alfred, işçi yerleştirme ile ilgili tüm eylemlerini gerçekleştirdiğinde, turu sona erer ve oyuncu sırası gelir.

Tur Sırası Aşaması

Alfred'e karşı oynarken bu aşama dikkate alınmaz çünkü Alfred her turda ilk önce oynar.

Ödül Aşaması

Alfred ve oyuncu, aynı şekilde, Yazışma Zarf'larını puanlar, multi-player bölümünde açıklanan kurallara uygun olarak (sayfa 23).

Oyuncu, HMS Beagle tile'ı için temel oyun kurallarına göre puan alırken, Alfred bu tile'ı görmezden gelir.



Alfred, kişisel board'unda gösterilen değeri, geçerli tur numarasıyla çarparak puan kazanır.

Ardından, gemisi ile HMS Beagle arasındaki tüm geride kalan ceza puanları bu çarpanlı toplamdan çıkarılır.

Temizlik Aşaması

Standart Temizlik Aşaması yapılır, ancak yalnızca bir gümüş ve bir altın Objective kartı yeni bir tur için Objective eylem alanına yerleştirilir.

Alfred'in board'undaki iki Bonus Track kartının alt sıraları, en alt görünür sıranın bir sonraki turun numarasına denk gelecek şekilde kaydırılır.



Oyun Sonu Puanlaması

Oyuncu ve Alfred, final puanlamasını multi-player kurallarına göre yapar.

Oyuncu, Alfred'in toplam puanından daha yüksek bir son puan almışsa kazanır. Eğer eşitlik varsa, oyuncu, Evolution teorisi pisti işaretçisinin Alfred'inkinden ileride olması durumunda kazanır.

Eğer hala eşitlik varsa, oyuncu, Alfred'ten daha fazla kalan Coin'e sahipse kazanır. Ve eğer eşitlik hala devam ediyorsa, Alfred kazanır.



Game Design: Simone Luciani and Nestore Mangone
Illustrator: Paolo Voto
Solo mode imagined by: Dávid Turczi
Publisher: ThunderGryph Games
PM: Gonzalo Aguirre Bisi
Art Direction: Pierpaolo Paoletti
Rulebook Author: Jonathan Cox
Rules Proofing: Jessica Longhurst and Cristina Aguirre Bisi
Graphic Design: Daniel Tosco
Mockups: Erick Tosco
Rules Layout: Guido Vitabile
Thanks to the Support of: Cristina Bisi and Luis González

www.thundergryph.com
Thundergryph SLU, Avda. República Argentina, 24 - 2º, 41011 Sevilla, España - support@thundergryph.com
© 2022 ThunderGryph Games, All rights reserved.