

# ПУТЕШЕСТВИЕ ДАРВИНА



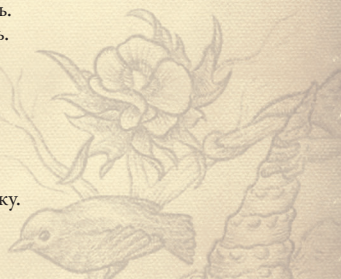
## ПАМЯТКА

### ЖЕТОНЫ ОСОБЫХ ДЕЙСТВИЙ

- 1 Отправьте 1 ваш образец, уже отправленный в музей.
- 2 Продвиньте ваш маркер эволюции на 3 деления.
- 3 Потратьте 1 жетон временного знания, чтобы получить 7 монет или 7 очков.
- 4 Получите 1 жетон временного знания и 3 монеты.
- 5 Поместите незадействованного исследователя в начало сухопутного маршрута, на котором вас ещё нет.
- 6 Выполните все действия любой заблокированной ячейки.
- 7 Бесплатно поместите особую сургучную печать (фиолетовую) в крайнюю левую пустую ячейку любого работника.
- 8 Бесплатно выполните действие разблокирования ячейки линзой.
- 9 Изучите любой ещё не изученный вами образец.
- 10 В любом порядке выполните действие мореплавания со значением 2 и действие исследования со значением 2.
- 11 Поместите вашу верхнюю палатку в любую пустую ячейку лагеря. Заплатите возможный штраф и получите награды.
- 12 Получите 1 цель. Затем немедленно достигните любой вашей цели, не выполняя её требования.

### ЖЕТОНЫ ЦЕЛЕЙ «БИГЛЯ»

- 1 Получите 4 очка за каждую вашу жёлтую сургучную печать.
- 2 Получите 4 очка за каждую вашу красную сургучную печать.
- 3 Получите 4 очка за каждую вашу зелёную сургучную печать.
- 4 Получите 4 очка за каждую вашу синюю сургучную печать.
- 5 Получите 6 очков за каждый ваш образец-рептилию.
- 6 Получите 6 очков за каждый ваш образец-растение.
- 7 Получите 6 очков за каждый ваш образец-птицу.
- 8 Получите 6 очков за каждый ваш образец-окаменелость.
- 9 Получите 8 очков за каждую вашу пустую стопку марок.
- 10 Получите 5 очков за каждую разблокированную вами ячейку.
- 11 Получите 3 очка за каждую достигнутую вами цель.
- 12 Получите 4 очка за каждую вашу палатку в лагерях.



### ЖЕТОНЫ КОРРЕСПОНДЕНЦИИ

- 1 **1-е место:** получите 1 жетон временного знания и 2 монеты. **2-е место:** получите 2 монеты.
- 2 **1-е место:** получите 4 монеты. **2-е место:** получите 2 монеты.
- 3 **1-е место:** продвиньте ваш маркер эволюции на 2 деления. **2-е место:** продвиньте ваш маркер эволюции на 1 деление.
- 4 **1-е место:** выполните действие исследования со значением 2. **2-е место:** выполните действие исследования со значением 1.
- 5 **1-е место:** выполните действие мореплавания со значением 2. **2-е место:** выполните действие мореплавания со значением 1.
- 6 **1-е место:** выполните действие академии, тратя на 2 монеты меньше. **2-е место:** выполните действие академии.
- 7 **1-е место:** получите 4 очка. **2-е место:** получите 2 очка.
- 8 **1-е место:** в любом порядке выполните действие мореплавания со значением 1 и действие исследования со значением 1. **2-е место:** выполните действие мореплавания со значением 1 или действие исследования со значением 1.

### КАРТЫ ЭКИПАЖА

- 1 Получите 8 монет.
- 2 До 2 раз выполните действие исследования со значением 2.
- 3 Продвиньте ваш маркер эволюции на 5 делений.
- 4 Поместите незадействованного исследователя в начало сухопутного маршрута, на котором вас ещё нет.
- 5 Бесплатно выполните действие разблокирования ячейки линзой.
- 6 Поместите до 4 марок на любые конверты.
- 7 Выполните все действия 1 неразыгранной карты экипажа любого участника.
- 8 Переместите ваш корабль в ячейку с «Биглем».
- 9 Выполните все действия любой заблокированной ячейки.
- 10 Поместите вашу верхнюю палатку в любую пустую ячейку лагеря. Заплатите возможный штраф и получите награды.
- 11 Бесплатно поместите особую сургучную печать (фиолетовую) в крайнюю левую пустую ячейку любого работника.
- 12 Изучите любой ещё не изученный вами образец.
- 13 Получите 2 жетона временных знаний и 3 очка.
- 14 Получите 8 очков.
- 15 Получите 1 цель. Затем немедленно достигните любой вашей цели, не выполняя её требования.
- 16 Продвиньте ваш маркер эволюции на 2 деления. Получите 1 жетон временного знания и 3 монеты.










## ДЕЙСТВИЯ

- |  |   |   |
|--|---|---|
|  Изменение очерёдности хода. |  Разблокирование ячейки линзой.        |  Получение цели.             |
|  Мореплавание.               |  Исследование.                         |  Академия.                   |
|  Корреспонденция.            |  Отправка образца.                     |  Изучение музейного образца. |
|  Установка лагеря.           |  Продвижение по шкале теории эволюции. |  Получение победных очков.   |
|  +4 Получение монет.         |  Получение временного знания.          |   |





## ЗНАКИ ОТЛИЧИЯ

- |   |  |   |
|---|--|---|
|  В этом действии исследования вы можете переместиться на 1 ячейку дальше. |  В этом действии мореплавания вы можете переместиться на 1 ячейку дальше. |  В этом действии корреспонденции вы можете выложить на 1 марку больше. |
|  Выполните ещё 1 действие академии.                                       |  +2 Получите 2 монеты.  |  +1 Получите награды любой 1 ячейки, через которую вы перемещаетесь.   |
|  Вы можете класть марки на несколько конвертов.                           |  Стоимость действий академии уменьшена на 1 монету.                       |  3 Получите 3 очка.  |

## ДЕЙСТВИЯ ЦЕЛЕЙ

- |   |   |   |
|---|---|---|
|  Каждый штраф отставания вычитает максимум 2 очка. |  Штраф размещения работников уменьшен на 1 монету.    |  Бесплатно выложите 1 особую сургучную печать (фиолетовую). |
|  2 Получите эти очки в конце игры.                |  В конце игры ваш множитель книг увеличивается на 1. |  Изучите любой образец на острове с вашим исследователем.  |
|  Не платите штрафы свитков в академии.            |  Вновь получите награды уже размещённой палатки.     |  Разблокируйте 5-го работника.                             |

## ИГРОВОЕ ПОЛЕ

- |  |   |  |   |
|--|---|--|---|
|  Золотая лента приносит очки первому, кто её пересекает. |  Серебряная лента помещает нового исследователя на указанный сухопутный маршрут. |  1° Первый, кто достиг этой ячейки. |  Все игроки. |
|--|---|--|---|

## СИМВОЛЫ МОДИФИКАТОРОВ

- |  |   |
|--|---|
|  -2 Суммарная скидка на выполнение этого действия.           |  Ни на каких этапах выполнения этого действия не нужно тратить монеты.       |
|  2 Сколько раз можно выполнить это действие на текущем ходу. |  Выполните ещё раз это уже выполненное действие.                             |
|  ∞ Этот эффект действует до конца игры.                      |  Вы получаете это действие в конце игры, во время финального подсчёта очков. |
|  ⚡ Немедленно выполните это действие или получите бонус.     |  Получите награду, связанную с островом с вашим исследователем.              |

## ЦЕЛИ

- |   |   |   |
|---|---|---|
|  У вас есть сургучные печати указанного цвета в указанном количестве. |  У вас есть образцы указанного типа в указанном количестве.                          |  У вас есть образцы указанной формы в указанном количестве.        |
|  8 У вас есть хотя бы 8 монет.  |  7 Ваш маркер эволюции находится на указанном делении или дальше.                    |  2 В лагерях находится хотя бы указанное количество ваших палаток. |
|  Ваш корабль находится в ячейке с «Биглем» или дальше.                |  2 У вас есть хотя бы указанное количество жетонов временных знаний.                 |  15 Ваш маркер очков находится на указанном делении или дальше.    |
|  У вас есть хотя бы указанное количество пустых стопок марок.         |  2 На игровом поле находится хотя бы указанное количество ваших личных жетонов линз. |   |