

Сценарий 8

Вы назначены в команду исследовательского судна Её Королевского Величества «Бигль» и будете участвовать в знаменитом обзорном путешествии научных открытий 1831 года. Помогите натуралисту судна, Чарльзу Дарвину, закаталогизировать различную флору и фауну проклятого острова, собрав столько экземпляров, сколько это возможно. Пополнив запасы на материке, ваш корабль отплыл, и он должен будет вернуться в конце 12го раунда, чтобы доставить вас и ваши находки домой. Соберите всё, что сможете и выживите, чтобы рассказать свою историю.

1.	2.	3.	4.	5.	6.
7.	8.	9.	10.	11.	12.

Иконки Тотемов

Хищные растения могут быть собраны действием собирательства, в любом порядке, по выбору игрока. После того, как растение собрано, игрок должен немедленно поместить его в теплицу и разыграть негативный эффект. Только 1 тип каждого из хищных растений может быть собран.

1 Чёрный Лотос

Чёрные цветы распространяют острый запах, который привлекает и парализует мозг жертв. Те, кто вдыхает аромат цветов кладут свои головы на мягкие бархатные лепестки и засыпают смертельным забывчивым сном. Сбросьте 4 карты изобретений/предметов.

2 Плотоядное Растение

Видоизменённые листья выкладываются таким образом, чтобы сформировать ниже уровня земли резервуар с сильно разъедающей кислотой. Те, кто путает спокойную гладь такого водоёма с маленьким озером, скатываются с гладких внешних листьев к своей погибели. -4 Силы Оружия.

3 Дрожащий Корень

Подземные клубни образуют корни, достаточно сильные для того, чтобы проникать в твёрдые скалы. Вибрирующие усики вызывают лёгкие землетрясения, которые образуют полые разломы в земле. После того, как собрали Корень, уничтожьте построенное и готовое укрытия на своём участке с лагерем, потеряйте все уровни крыши и частокола. Закройте готовое укрытие чёрным кубиком. Укрытие может быть построено снова за обычную стоимость.

4 Росянка

Железами, находящимися в листьях, выделяется липкое клейкое вещество. Те, кто попадает в ловушку, заключаются в капсулу со смолистой жидкостью и медленно перевариваются непосредственно самими листьями. Действие собирательства требует больше усилий. Положите 1/2/3/4 (жетона -1 фишка) в игре на 1/2/3/4 человек под жетон #4 на участке острова.

5 Растение Пиранья

Видоизменённый венчик, состоящий из массивной нависающей челюсти с острыми, как бритва, зубами. Голодный аппетит и агрессивное поведение вынуждают это растение пожирать всё, что приблизится к нему слишком близко. Собранный растение получает 4 раны.

Останки Дикого Кабана	Рыбачья Сеть	Широкие Листья	Бамбуковые Заросли
1	+1	1	2

Могут быть построены сколько угодно раз.

1 OR 1

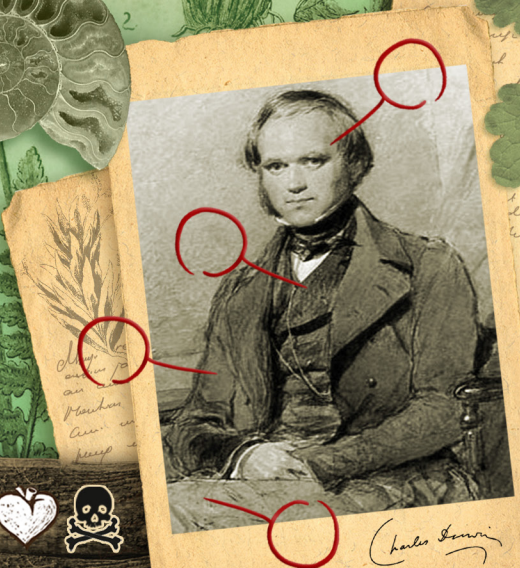
**КЛЕТКА**

Положите 2 на участок с лагерем.

2 1

**ТЕПЛИЦА**

Это необходимая постройка для сбора уникальных древесных ресурсов и хищных растений.



## Изменения в начальной расстановке

1. Коралл должен быть одним из пяти случайных изобретений, доступных с начала игры.
2. Плотина: Если плотина построена во время раунда с иконкой книги, игрок решает, что получить, или 2 уникальных рыбы, или 2 непортящихся еды. Другие уникальные ресурсы рыб, полученные в том же раунде, в котором была построена плотина не могут храниться в ней.
3. Использование Дарвина в качестве игрока, такое же как и использование Дженни, за исключением того, что он может использовать 1 фишку действия для: собирательства, обустройства лагеря, устранения угрозы, отдыха и может участвовать в приключениях (выбросив ? на сером кубике он тянет карту приключения и «отправляется в приключение»). И он может использовать 2 жетона решимости на выполнение умения «поисковый талант» (идентичное «пройдохе» Кока).
4. В текущей игре могут использоваться все кубики дополнительных ресурсов.

## Ловля Зверей и Монстров

Особое действие охоты может быть выполнено для поимки зверей и монстров, и помещения их в пустые клетки (1 зверь или монстр на клетку). У игроков должна быть как минимум одна пустая клетка, находящаяся в лагере перед выполнением особого действия охоты.

1. **Ловля Зверя** : Выполните обычное действие охоты, получите раны, снизьте уровень оружия и частокола, и разыграйте текст, как обычно, но игнорируйте получение еды и шкур. Удалите карту зверя из колоды охоты и положите на неё пустую клетку (синий кубик), чтобы показать, что зверь пойман. Примечание: Звери в колодах событий и приключений также могут быть пойманы.
2. **Ловля Монстра** : Выполните действие охоты, поместив фишки действия вместо колоды охоты на логово монстра (иконка зверя), на участке острова. Берите карты тайн до тех пор, пока не найдёте монстра, игнорируя все ловушки и сокровища. Разыграйте ВСЕ эффекты той карты немедленно ( даже если в ней указано замешать в колоду событий), игнорируя любое получение еды и шкур. Положите на карту монстра пустую клетку (синий кубик), чтобы показать, что монстр пойман. Истощите логово монстра после одной удачной охоты положив чёрный кубик на иконку зверя участка острова.

## Очки Знаний

Очки Знаний (03) получают за коллекционирование образцов с проклятого острова.

**1 03** за каждую окаменелость (белый кубик), собранную с помощью предмета лопаты с холмистых и горных участков острова. Сколько угодно действий собирательства окаменелостей могут быть выполнены на одном и том же участке острова каждый раунд и каждое успешное действие принесёт один ресурс окаменелости. Предметы, которые позволяют при собирательстве получать дополнительные ресурсы, могут быть использованы, чтобы увеличить количество приобретаемых окаменелостей. Недоступность типов местности, а также карт, необходимых для сбора окаменелостей, истощает источник окаменелостей.

**3 03** за каждый полный набор из 3 разных уникальных ресурсов деревьев, рыб, и птиц, приобретённых в раундах постройки.

**4 03** за каждого пойманного монстра или зверя.

**5 03** за каждое разное хищное растение, сорванное с участков острова с иконкой тотема, и помещённое в теплицу.

**2 03** в качестве бонуса разнообразия, за каждый полный набор из 4 различных типов образцов, указанных выше.

## Достижения за очки знаний

Помогите Чарльзу Дарвину заработать очки знания, чтобы он мог использовать их для публикации своих научных работ.

- 10 03 : Уединение в поместье и потеря во времени.
- 16 03 : «Строение и Распределение Коралловых Рифов».
- 22 03 : 'Геологические Исследования в Южной Америке'.
- 28 03 : Награждение Королевской Медалью за достижения в естественной истории.
- 34 03 : Награждение Медалью Волластона за достижения в геологии.
- 40 03 : 'Происхождение Видов'.
- 46 03 : Награждение Медалью Копли за достижения в геологии, зоологии, и ботанической физиологии.
- 52 03 : 'Движение и Образ Жизни Лазающих Растений'.
- 58 03 : 'Изменения Животных и Растений под Влиянием Приручения и Возделывания'.
- 64 03 : 'Происхождение Человека и Половой Отбор'.
- 70 03 : 'Насекомоядные Растения'.
- 76 03 : 'Теория Естественного Отбора'.
- 82 03 : 'Теория Эволюции'.

## Благоприятные Обстоятельства

В раундах с Иконкой Книги, на иконках ресурсов участков острова, вместо обычных ресурсов производятся уникальные ресурсы. Уникальные деревья /рыбы/ птицы могут быть помещены в теплицу/ плотину/ коралл, чтобы заработать очки знания, или использовать их как обычные ресурсы. Дополнительные ресурсы, производимые предметами, напрямую связанными с иконками ресурсов, считаются уникальными ресурсами. Всё дерево и еда, получаемые из других источников, отличных от иконок ресурсов, не считаются уникальными ресурсами. Следующие объекты никогда не могут производить уникальные ресурсы : карты (событий, приключений, тайн), жетоны открытий, еда от охоты, умения (бабушкин рецепт), силки, топор, яма. Ресурсы, полученные в предыдущем раунде, не могут быть использованы как уникальные ресурсы в текущем раунде.

