

Настольная игра

По стопам Дарвина

Правила игры

Внимание: мелкий шрифт, для чтения правил может потребоваться взрослый игрок!



О Чарльзе Дарвине



Чарльз Дарвин
в возрасте 7 лет,
1816 г.

Чарльз Дарвин — великий английский натуралист, совершивший известное кругосветное путешествие на корабле «Бигль» и создавший теорию, объяснившую происхождение всех видов живых существ.

Давайте узнаем о пути, который прошёл учёный, прежде чем его имя вошло в историю!

Чарльз вырос в состоятельной и интеллигентной семье. Его дедушка, Эразм Дарвин, также был учёным-натуралистом и, конечно же, оказал влияние на интересы Чарльза.

С самого детства Чарльз тянулся к изучению окружающего мира и стремился узнать о нём как можно больше. В весьма юном возрасте он коллекционировал жуков и бабочек, а чуть позже пристрастился к охоте.

Во время учёбы в школе не все предметы вызывали у мальчика интерес, поэтому и оценки у будущего учёного были отнюдь невысоки. Но любовь к природе, которую Дарвин пронёс сквозь годы, определила его жизненный путь.

В 1825 году Дарвин поступил в Эдинбургский университет, где должен был обучаться медицине, но большую часть времени снова проводил за изучением животных, в частности — морских беспозвоночных, и в это же время совершил свои первые открытия.

Бросив обучение медицине два года спустя, он поступил в колледж Христа Кембриджского университета, где стал учеником Джона Генслоу, профессора ботаники. Это знакомство стало судьбоносным: именно Генслоу, оценив усердие Дарвина в изучении естественных наук, порекомендовал молодого учёного к участию в экспедиции на корабле «Бигль» в качестве натуралиста.



Джон Генслоу

Путешествие на корабле «Бигль»

Главной целью экспедиции под командованием Роберта Фицроя было исследование берегов Южной Америки и составление карт, благодаря которым английским кораблям было бы проще доплыть до этих далёких мест. Перед экипа-

жем были поставлены и некоторые другие задачи, предполагавшие посещение самых разных уголков земного шара.

Большую часть времени в экспедиции Дарвин посвящал изучению местности: он собирал образцы живых существ и ископаемых, расширял свою коллекцию видов, большинство которых было неизвестно науке того времени, и вносил все наблюдения в свой дневник исследователя.



Узнайте больше о ходе экспедиции, прочитав буклет «Путевой журнал и заметки о животных»

Во время исследований на Галапагосских островах Дарвин заметил, что клювы выюров различаются от острова к острову. Учёный утвердился в мысли, что животные не были созданы в их нынешнем виде богом, как считалось ранее, и выдвинул новую теорию: **общие предки животных разделились на отдельные виды под влиянием различных условий окружающей среды, к которым животным необходимо было приспособляться, чтобы выжить.**

Таким образом выюрки и обрели разные формы клювов, ведь, расселившись на удалённых друг от друга островах, питаться они стали по-разному. Этот процесс развития и изменения живых существ для приспособления к среде обитания стал называться словом **«ЭВОЛЮЦИЯ»**.



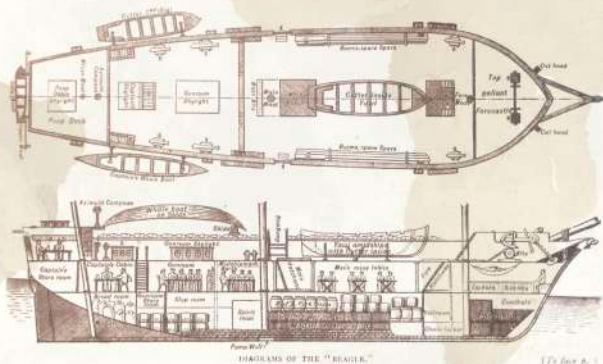
Вхождение в научные круги. Первые работы

По возвращении в Англию Дарвин получил поддержку и признание учёных Англии. В 1838 году он стал секретарём Лондонского геологического сообщества, а год спустя, в возрасте 30 лет, — членом Королевского общества.



Жители Огненной Земли встречают «Бигль», картина Конрада Мартенса (1833)

В 1839 году Дарвин опубликовал заметки, собранные во время экспедиции — эта книга впоследствии увидела свет под названием «Путешествие вокруг света на корабле „Бигль“». Но над главным трудом жизни учёному предстояло ещё много работы.



План корабля «Бигль»

Происхождение видов

Благодаря привычке, заведённой на «Бигле», Дарвин ежедневно вносил свои размышления в дневник исследователя. Много лет после окончания экспедиции он продолжал изучать находки, собранные во время плавания, анализировал



Чарлз Дарвин, конец 1830-х, портрет Джорджа Ричмонда

До 1872 года вышло шесть изданий научного труда, в каждом из которых содержались важные уточнения и изменения: Дарвин переписывал целые параграфы, чтобы ответить критикам, подробно аргументируя свою позицию, исправляя ошибки и таким образом совершенствуя свою теорию. В результате шестое издание было на 150 страниц больше, чем первое, и состояло из 15 глав вместо изначальных 14.



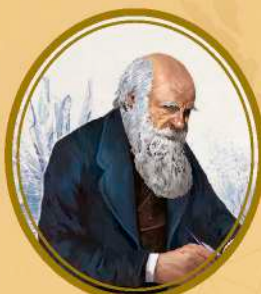
Дарвинов выкорок (Tanagra darwinii)

Преследуйте по стопам Дарвина на борту «Бигля»!



1856 год. Дарвину нужна ваша помощь, чтобы закончить написание «Происхождения видов»!

Спустя 20 лет после своей известной экспедиции натуралист решает собрать новые данные о животном мире, в особенности в тех местах, куда едва ступала его нога.



Дарвин слишком занят работой над своей теорией, чтобы отправиться в новое путешествие, поэтому он доверяет эту миссию вам, ведь вас рекомендовали его коллеги из Лондонского королевского сообщества!

На борту «Бигля» вам предстоит отправиться на изучение фауны Северной Америки, Азии, Африки и Океании. Кто, как не юный натуралист вроде вас, сможет помочь выдающемуся учёному завершить труд его жизни?



Тема и цель игры

Игроки должны помочь Чарльзу Дарвину закончить работу над «Происхождением видов», выступив в роли юных натуралистов, участвующих в экспедиции на борту «Бигля». В ходе путешествия вам предстоит изучать животных, проводить картографические исследования, публиковать свои находки и развивать теории. Цель игрока — набрать больше победных очков, чем его коллеги, чтобы определить, кто внёс больший вклад в исследование!

Компоненты

- 1 двустороннее поле экспедиции



• сторона экспедиции



• сторона карты

- 5 записных книжек натуралистов



- 5 карточек личностей



- 16 жетонов публикаций



- 15 компасов



- 10 жетонов проводников



- 64 карточки животных



- 28 теорий



- Путевой журнал



- 1 таблица для подсчёта очков



- 1 фишка Дарвина



- 1 фигурка «Бигля»



- 1 мешочек для хранения компонентов



- 1 правила игры

Перед началом первой игры перемешайте 64 карточки животных и 5 карточек личностей вместе. Положите их в специально отведённое отделение коробки.

Подготовка к игре

- 1 Расположите поле экспедиции стороной экспедиции вверх в центре стола. Поместите фигурку «Бигля» на стартовую позицию, обозначенную символом .
- 2 Раздайте каждому игроку по записной книжке натуралиста. Последний, кто ступал на борт лодки или корабля, получает фишку Дарвина.
- 3 Расположите жетоны проводников, публикаций и компасы на отведённых для них областях на поле экспедиции.
- 4 а) Из карточек животных и личностей, лежащих в коробке, возьмите по 12 карточек на каждого игрока (например, $12 + 12 = 24$ карточки для игры с 2 натура-

листами). Разделите их на несколько стопок и разместите их рядом с полем экспедиции лицевой стороной вниз.

- б) Возьмите ещё 9 карточек и разместите их в случайном порядке лицом вверх на 9 ячейках поля экспедиции, обозначенных пунктирной линией.

- 5 а) Раздайте каждому натуралисту по 1 теории. Её необходимо разместить на верхнем делении в правом верхнем углу записной книжки.

- б) Из оставшихся теорий сформируйте две стопки и разместите их лицом вниз на выделенных областях в правом верхнем углу поля экспедиции. Возьмите 3 верхние теории из любой стопки и разместите их лицом вверх на 3 выделенных областях ниже.

- 6 Каждый натуралист получает по 1 жетону проводника и помещает его в левом нижнем углу своей записной книжки.



Карточки животных

1 Класс животного

Насекомые*

Млекопитающие

Птицы

Рептилии

2 Название (на русском и латыни), ареал обитания и размер животного

Америка Африка Азия Океания

3 Бонус изучения

(получаемый сразу же или в конце игры)

4 Маркер животного-символа



Карточки личностей

1 Символ личности

2 Имя, род деятельности, годы жизни

3 Бонусы вдохновения



Ход игры

Первым ходит натуралист с фишкой Дарвина, далее ход передаётся по часовой стрелке. В свой ход игроки выполняют 2 действия в следующем порядке:

1 Изучить животное или вдохновиться личностью

2 Предвинуть «Бигль»



Пример: «Бигль» расположен напротив карточек Водной коралловой змеи, Малого поясохвоста и Японского журавля ①. Аня решает изучить Японского журавля, забирает его с поля экспедиции и помещает в свою записную книжку натуралиста ②.

1 Изучить животное или вдохновиться личностью

Выберите любую из 3 карточек, расположенных в ряду или столбце напротив «Бигля», и поместите её в свою записную книжку натуралиста. Это может быть карточка животного для изучения или же карточка личности, которой вы можете вдохновиться.

*Для упрощения категоризации мы объединили в класс «Насекомые» всех членистоногих животных, представленных в игре. В действительности некоторые из них относятся не к классу насекомых, а к классам паукообразных, многоножек и другим. Гигантский дождевой червь не относится к членистоногим вообще — это игровая условность.

Изучить животное

Поместите выбранное животное в свою записную книжку на область, предназначенную для животных данного ареала обитания и класса. Если на карточке изображён один из символов бонусов, приведённых ниже, используйте этот бонус **сразу же**:

Исследование: возьмите **компас** и поместите его в выделенную область в правой нижней части своей записной книжки натуралиста на одну из пустых ячеек. Игрок не может иметь больше 5 компасов: если вы разместили новую карточку с этим бонусом в своей записной книжке, но у вас уже есть 5 компасов, ничего не происходит.

Пример: Аня изучила Радужного тукана. Бонус «Исследование» карточки этого животного приносит ей **компас**, который она помещает в свою записную книжку.



Проводник: возьмите жетон **проводника** и поместите его в выделенную область в левом нижнем углу своей записной книжки натуралиста на одну из пустых ячеек. Игрок не может нанять больше 2 проводников: если вы разместили новую карточку с этим бонусом в своей записной книжке, но у вас уже есть 2 проводника, ничего не происходит.

Пример: Лена изучает Чёрную мамбу и нанимает **проводника**, чей жетон располагает в своей записной книжке. (Позже она сможет использовать жетоны проводников, чтобы совершить особые действия «Плавание» или «Замена», см. стр. 9.)



Животное-символ: возьмите фишку Дарвина у игрока, который ей обладает, и положите её рядом со своей записной книжкой. Если фишка Дарвина была у вас, ничего не происходит. Игрок, который в конце игры обладает фишкой Дарвина, получает **2** дополнительных победных очка.

Пример: Лена изучает Американского лося, на карточке которого изображён символ **Животное-символ**. Поскольку до этого фишка Дарвина была у Ани, Лена забирает её и кладёт рядом со своей записной книжкой. Фишка Дарвина принесёт Лене **2** победных очка, если в конце игры она всё ещё будет у неё.



Карточки, на которых изображены следующие символы, принесут вам бонусы в конце игры:

Открытие: эти карточки принесут вам **1**, **2** или **3** очка, если к концу игры они не будут перекрыты другими.



Аня изучила Японского журавля, который принесёт ей **3** очка, если к концу игры эта карточка не будет перекрыта другой.

Отметка на карте: эти карточки принесут в конце игры столько очков, сколько **компасов** вам удастся собрать в своей записной книжке к концу игры.



Лена изучила Гребнистого крокодила, который принесёт ей по 1 очку за каждый **компас**, который будет у неё в конце игры, если к концу игры эта карточка не будет перекрыта другой.



Вдохновиться личностью



Если в свой ход вы взяли с поля экспедиции карточку личности, поместите её слева в выделенную область в своей записной книжке, а затем получите бонусы, которые она приносит.

У игрока не может быть более 3 карточек личностей в записной книжке.

Бонусы карточек личностей описаны на стр. 12.

Пример: Аня вдохновилась трудами Конрада Мартенса. Она помещает карточку в свою записную книжку и получает её бонусы: эта карточка засчитывается как 1 бонус «Отметка на карте» и позволяет ей взять 1 жетон проводника.



2 Переместить «Бигля»

Пришло время отправляться к новым берегам! Выполните следующие действия в данном порядке:

А В зависимости от того, какую по счёту карточку ряда или столбца напротив «Бигля» вы взяли в ходе выполнения предыдущего действия, переместите фигуру «Бигля» на 1, 2 или 3 шага вперёд, следуя по направлению стрелок → на поле.



Б Возьмите новую карточку из колоды и поместите её лицом вверх на пустое место на поле экспедиции.



Особые действия

Использование проводника

В начале своего хода, **перед** выбором карточки животного или личности, вы можете использовать одного своего **проводника**, чтобы выполнить одно из особых действий, описанных ниже. Использованный жетон проводника необходимо вернуть на поле экспедиции.



Плавание: передвиньте фигурку «Бигля» на один шаг вперёд или назад. Далее сыграйте свой ход по обычным правилам.

Пример: Лена хочет изучить Саванного слона, который принесёт ей 3 очка в конце игры 1, но его карточка находится не в столбце напротив «Бигля». Поэтому в начале своего хода Лена использует проводника, чтобы отправиться в **Плавание** 2. Она передвигает фигурку «Бигля» на один шаг назад 3, чтобы он остановился напротив нужной карточки, а затем совершает свой ход по обычным правилам: забирает карточку Саванного слона и передвигает «Бигль» на два шага вперёд 4.



Замена: сбросьте три карточки, расположенные в ряду или столбце напротив «Бигля», и поместите их рубашкой вверх под низ любой из колод. Замените эти карточки тремя новыми из любой колоды. Далее сыграйте свой ход по обычным правилам.



Пример: в начале своего хода Лена использует проводника, чтобы произвести **Замену** 1. Она сбрасывает три карточки, расположенные напротив «Бигля», возвращает их под низ одной из колод 2 и выкладывает 3 новые карточки 3. Далее она играет свой ход по обычным правилам: изучает Эму и передвигает «Бигль» на один шаг вперёд 4.

Разработать теорию



Если вы собираетесь выложить карточку животного в свою записную книжку, но соответствующая этому животному область уже занята (вы уже изучили животное того же класса и ареала обитания ранее), просто положите новую карточку поверх той, что уже расположена в вашей записной книжке, а затем используйте её бонус, если его можно применить сразу же. Накрытая карточка остаётся на поле, но её ценность в победных очках или символ игнорируются. Если накрыты другие символы (, , ,), ничего не происходит: вам не нужно возвращать полученные благодаря этим бонусам жетоны **проводников** и **компасы** или фишку Дарвина.

После этого возьмите одну из трёх **теорий**, расположенных на поле экспедиции лицом вверх, либо одну из верхних **теорий** в стопках выше. Положите её на свободную область в вашей записной книжке — она может принести вам дополнительные очки в конце игры (см. стр. 12). Вы можете иметь две одинаковые **теории**.

Если вы взяли одну из открытых теорий, положите на её место новую теорию из стопки.

Важно: игрок не может иметь больше 6 теорий. Если вы должны взять седьмую теорию, верните одну из тех, что уже находятся в вашей записной книжке, под низ одной из стопок рубашкой вверх. Вы можете вернуть ту же теорию, что взяли в этот ход. Если вы накрыли одну карточку животного другой, но теории на поле экспедиции уже закончились, ничего не происходит.

Важно: игрок может поместить более 2 карточек животных на одно и то же место.



Пример: Аня изучает Орла-могильника и кладёт его поверх Японского журавля, которого она изучала ранее, потому что оба животных относятся к одному классу и ареалу обитания **1**. Затем она берёт теорию, которую помещает справа в свою записную книжку **2**.

Опубликовать теорию



Каждый раз, когда вы заполняете все 4 ячейки одного класса животных (весь ряд) или все 4 ячейки одного ареала обитания (весь столбец) в своей записной книжке, вы **публикуете теорию**! Возьмите любой жетон **публикации** с поля экспедиции и поместите его на выделенную область в левом верхнем углу вашей записной книжки. Если в ходе игры вы получаете другие жетоны **публикации**, просто складывайте их друг на друга.

Важно: если вы вновь заполнили все ячейки одного из классов или ареалов обитания, добавив новые карточки поверх уже выложенных в ряду или столбце, вы не сможете получить за это второй жетон публикации.



Пример: Лена изучает Жирафа и благодаря этому заполняет весь ряд класса млекопитающих в своей записной книжке **1**. Она берёт жетон публикации и кладёт его в левый верхний угол своей записной книжки **2**.



Конец игры

Игра заканчивается, когда последняя карточка животного или личности из колоды размещена на поле экспедиции. Это случается, когда каждый из игроков поместил ровно 12 карточек в свою записную книжку.

Внесите свои результаты в следующих категориях в таблицу для подсчёта очков:



• **Открытия:** сложите победные очки видимых карточек изученных животных (проигнорируйте очки закрытых карточек). Если вы вдохновились трудами Роберта Мак-Кормика, добавьте **4** к этому числу.



• **Отметки на карте:** умножьте количество компасов в вашей записной книжке на количество видимых символов на карточках изученных вами животных.



• **Публикации:** прибавьте **5** за каждую публикацию.



• **Теории:** прибавьте очки за полученные теории (см. стр. 12).



• **Фишка Дарвина:** если в конце игры фишка Дарвина находится у вас, получите дополнительные **2**.

Сложите очки за эти 5 категорий. Игрок с большим количеством очков выигрывает. В случае ничьей побеждает натуралист, набравший большее количество очков в категории «Теории». Если ничья сохраняется, игроки делят победу.

Пример подсчёта очков. Аня получает:

- **4 очка за «Открытия»:** **3** за Американского белого пеликана и **1** за Африканского страуса.
- **12 очков за «Отметки на карте»:** за 4 карточки, имеющие видимый символ (Окапи, Малый поясохвост, Муха цеце и Конрад Мартенс), а также 3 компаса в её записной книжке.
- **10 очков за «Публикации»:** она написала 2.
- **12 очков за «Теории»:** **1** за каждое животное из Африки (6 очков), **1** за каждый видимый символ (4 очка, потому что она разработала соответствующую теорию дважды), **1** за рептилий (2 очка).
- **2** за фишку Дарвина.

Счёт Ани — 40 победных очков!



Достижения

Если вы одержали победу, проверьте, удалось ли вам выполнить какие-либо из перечисленных ниже достижений. Если да, впишите своё имя напротив!

Ученик Дарвина — набрать 50 очков или больше	Наблюдатель — набрать 20 очков или больше в категории «Открытия»
Ментор — получить вдохновение от 3 личностей	Естественный отбор — изучить 3 животных одного и того же класса и ареала обитания
Эксперт — сделать 3 публикации	Культурный обмен — иметь 2 жетона проводников в конце игры
Теоретик — разработать 6 теорий	Гордость нации — 4 видимых маркера животного-символа
Картограф — собрать 5 компасов	Разнообразие — иметь карточки со всеми видимыми символами:

Теории

Глава I — Изменение под влиянием одомашнивания

 Получите 1 очко за каждую птицу, изученную вами.*

Глава II — Изменение в естественном состоянии

 Получите 1 очко за каждое млекопитающее, изученное вами.*

Глава III — Борьба за существование

 Получите 1 очко за каждую рептилию, изученную вами.*

Глава IV — Естественный отбор

 Получите 1 очко за каждое насекомое, изученное вами.*

Глава V — Законы изменчивости

 Получите 1 очко за каждое животное, изученное вами, чей ареал обитания — Америка.*

Глава VI — Затруднения, встречаемые теорией

 Получите 1 очко за каждое животное, изученное вами, чей ареал обитания — Африка.*

Глава VII — Различные возражения против теории естественного отбора

 Получите 1 очко за каждое животное, изученное вами, чей ареал обитания — Азия.*

Глава VIII — Инстинкт

 Получите 1 очко за каждое животное, изученное вами, чей ареал обитания — Океания.*

Глава IX — Гибридизация

 Получите 1 очко за каждое изученное вами животное, расположенное в левой верхней четверти вашей записной книжки.*

Глава X — О неполноте геологической летописи

 Получите 1 очко за каждое изученное вами животное, расположенное в правой верхней четверти вашей записной книжки.*

Глава XI — О геологической последовательности органических существ

 Получите 1 очко за каждое изученное вами животное, расположенное в левой нижней четверти вашей записной книжки.*

Глава XII — Географическое распространение

 Получите 1 очко за каждое изученное вами животное, расположенное в правой нижней четверти вашей записной книжки.*

Глава XIII — Взаимное родство организмов

 Получите 1 очко за каждую из своих теорий, включая эту.

Глава XIV — Морфология и эмбриология

 Получите 2 очка за каждый проводника, видимый на ваших карточках.

Глава XV — Краткое повторение

 Получите 2 очка за каждую из своих публикаций.

Глава XVI — Заключение

 Получите 1 очко за каждый видимый символ на карточках животных, изученных вами.

* Теории I-XII принесут вам очки даже за животных, карточки которых накрыты другими.

Личности

Чарлз Дарвин (1809—1882)



Натуралист. Ступив на борт «Бигля» в 22 года, он провёл 5 лет в кругосветном путешествии, которое привело к разработке теории естественного отбора, опубликованной в 1858 г. в книге под названием «Происхождение видов».

Возьмите 1 теорию из открытых на поле экспедиции или верхнюю теорию из любой стопки и наймите 1 проводника.

Роберт Фицрой (1805—1865)



Капитан корабля, командир экспедиции (1831—1836). Впоследствии стал губернатором Новой Зеландии (1843—1845). Наймите 2 проводников.

Джон Генслоу (1796—1861)



Ботаник. Был профессором Чарлза Дарвина в Кембридже. Именно он порекомендовал молодого Дарвина для экспедиции на «Бигле» и опубликовал его письма, поспособствовав его славе.

Возьмите 1 компас и наймите 1 проводника.

Конрад Мартенс (1801—1878)



Художник. Роберт Фицрой, с которым Мартенс познакомился в 1833 г. в Монтевидео, нанял его на замену заболевшему художнику «Бигля». Когда «Бигль» остановился в Австралии, Мартенс решил остаться на далёком континенте и прожил там до конца своих дней.

Используйте дополнительный бонус «Отметка на карте» при подсчёте очков и наймите 1 проводника.

Роберт Мак-Кормик (1800—1890)



Хирург, работавший в Королевском военно-морском флоте Великобритании, официально принимал участие в экспедиции на «Бигле» в качестве натуралиста. На протяжении своей карьеры участвовал в различных экспедициях, включая полярную, целью которой было обнаружение южного полюса.

Наймите 1 проводника сразу же и получите 4 в конце игры.

Напоминание

Игрок не может иметь больше:

• 2 жетонов проводников; • 5 компасов; • 6 теорий.

Если вы получили карточку личности, бонус которой даёт возможность взять жетон проводника, компас или теорию, но у вас в записной книжке размещено максимальное количество этих элементов, эти бонусы не применяются.

Авторы игры: Грегори Грар и Матьё Вердьё

Иллюстраторы: Мод Бриан и Дэвид Ситбон

Перевод на русский язык:

Маргарита Наташина

Корректор:

Анастасия Губанова

Вёрстка:

Алёна Наумова

Руководитель редакции:

Анастасия Дурова

Технолог: Юрий Хмелевской

Особая благодарность выражается

Александру Пешкову

и Екатерине Плужниковой.



Больше интересных настольных игр для взрослых и детей на сайте компании «Стиль Жизни» www.LifeStyleLtd.ru



Хотите попробовать себя в роли автора настольных игр? Участвуйте в ежегодном конкурсе КОРНИ от компании «Стиль Жизни» и получите шанс выиграть один из денежных призов! Подробности на сайте www.lifestyleltd.ru/authors