

Dino[®]

2-5



30'



8+



video

Po stopách Darwina

Rodinná hra
No. 631847



Připojte se na dobrodružnou plavbu kolem světa k Charlesi Darwinovi!

Staňte se přírodovědci, kteří se plaví na palubě slavné lodi Beagle kolem světa. Během své cesty studujete živočichy, rozvíjíte teorie a publikujete své poznatky. Vítězství náleží tomu, kdo svými poznatky nejvíce přispěje do knihy O původu druhů.

Kromě bohaté výbavy a nádherných ilustrací ve hře najdete i samostatný sešit se zajímavostmi z historie slavné plavby a o zvířatech, které se ve hře objevují.

Doporučená MOC
899 Kč

© Sorry We Are French

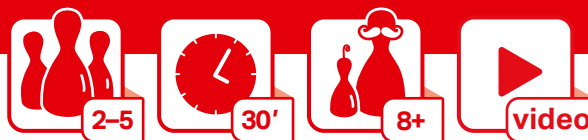
Rozměr krabice hry: 262 × 262 × 74 mm

Váha hry: 1,619 kg

Herní materiál

- 1 deska výpravy
- 5 deníků přírodovědců
- 69 destiček zvířat a postav
- 28 destiček teorií
- 1 figurka lodě Beagle
- 1 figurka Darwina
- 41 různých žetonů
- 1 látkový pytlík
- 1 bodovací bloček
- 1 pravidla
- 1 cestovní deník a zajímavosti





Po stopách Darwina

Rodinná hra
No. 631847



Popis hry:

CÍL HRY

Získat během 12 kol více vítězných bodů než soupeři.

PŘÍPRAVA HRY

- 1) Položte herní desku výpravy doprostřed stolu. Figurku loď Beagle umístěte na startovní políčko.
- 2) Každý hráč obdrží deník přírodovědce. Hráč, který se jako poslední plavil na lodi si vezme figurku Darwina.
- 3) Položte žetony průvodců, publikací a kompasů na odpovídající místa na desce výpravy.
- 4) Každý hráč obdrží jeden žeton průvodce.
- 5) Z krabice vyjměte 12 destiček za každého hráče a poskládejte je lícem dolů do několika sloupečků vedle desky výpravy.
- 6) Vezměte z krabice dalších 9 destiček a umístěte je lícem nahoru na 9 políček na desce výpravy.
- 7) Každý hráč obdrží jednu náhodně rozdanou destičku teorie a umístí ji v pravém horním rohu svého deníku. Potom ze zbylých teorií vytvoří dvě dobírací hromádky teorií. Tři teorie vyloží lícem nahoru na odpovídající místa, budou tvořit nabídku.

PRAVIDLA HRY

Začíná hráč s figurkou Darwina a následně se hráči střídají po směru hodinových ručiček.


Hráč ve svém tahu provede dvě akce v následujícím pořadí:


- 1) Studium zvířete nebo inspirace postavou
- 2) Plavba na lodi Beagle


1) STUDIUM ZVÍŘETE NEBO INSPIRACE POSTAVOU


Studium zvířete

Vyberte si jednu ze tří destiček na dohled lodi Beagle a položte ji na odpovídající místo ve svém deníku. Může to být destička zvířete ke studiu nebo destička postavy z předchozí výpravy, která vás inspiruje. Poté vyhodnoťte okamžitý bonus destičky (pokud ho má):

 **Objev:** Tato zvířata jsou významným objevem pro vědeckou komunitu: přinesou vám na konci 1, 2 nebo tři vítězné body (dále jen VB).

 **Záznam:** tento symbol vám na konci hry přinese VB v závislosti na počtu kompasů, které nasbíráte. (Destička má bodovou hodnotu podle toho, kolik kompasů vlastníte.)

 **Průzkum:** Ihned si vezměte žeton kompasu a umístěte ho na políčko vyhrazené pro kompas ve svém deníku. Nemůžete vlastnit více než 5 kompasů.

 **Ikonicke zvíře:** Ihned si vezměte figurku Darwina. Na konci hry získá hráč s figurkou v držení 2 VB.



Najmutí průvodce: Ihned si vezměte žeton průvodce a umístěte ho na příslušné políčko v deníku. Průvodce můžete použít na dvě speciální akce:

Přesun: Posuňte loď Beagle o jedno místo dopředu nebo dozadu. Poté odehrajte svůj tah běžným způsobem.

Pátrání: Odeberte 3 destičky na dohled lodi Beagle a vraťte je dospod jedné z dobíracích hromádek. Na prázdná místa vyložte 3 nové destičky z libovolné dobírací hromádky. Poté odehrajte svůj tah běžným způsobem.

Inspirace postavou

Pokud si vyberete destičku s postavou, umístěte ji na volné políčko na levé straně deníku. Poté vyhodnoťte její bonus.

2) PLAVBA NA LODI BEAGLE

Po umístění destičky do svého deníku proveďte posun loď Beagle o tolik míst (ve směru šipek), jaká byla vzdálenost právě odebrané destičky od loď Beagle (1, 2 nebo 3). Z dobírací hromádky vezměte novou destičku a umístěte ji lícem nahoru na prázdné místo na desce výpravy.

Rozvinutí teorie

Když studujete zvíře stejné třídy a ekosystému, jaké jste již studovali, umístěte destičku navrch předchozí destičky ve svém deníku. Poté vyhodnoťte její okamžitý bonus (pokud ho má). Překrytá destička zůstává na svém místě, ale Objev nebo Záznam na ní se již nebudou uvažovat (ostatní symboly zůstávají platné a žetony či figurku Darwina nevracíte).

Poté si vezměte destičku teorie z vyložené nabídky nebo z vrchu dobírací hromádky a umístěte ji do svého deníku. Nemůžete vlastnit víc než 6 teorií. Každá teorie přináší VB v závislosti na své podmínce (např. získáváte bod za každé vaše zvíře z kontinentu Asie, nebo za každé zvíře ze třídy savců, apod.). Můžete vlastnit i dvě identické teorie. Místo pro stejná zvířata lze překrýt i několikrát.

Psaní publikace

Vždy, když se vám podaří zaplnit všechna 4 místa daného ekosystému nebo třídy zvířat (zaplníte celý sloupec nebo řádek ve svém deníku), napíšete publikaci. Vezmete si žeton publikace a položíte ho na dané místo ve svém deníku. Každá publikace vám na konci hry přinese 5 VB.

KONEC HRY

Hra končí ve chvíli, kdy se umístí poslední destička na desku výpravy. K tomu dojde, když každý přírodovědec umístil do svého deníku přesně 12 destiček (zvířat a/nebo postav).

Hráči si do bodovacího bločku zapíší body za Objevy, Záznamy, Publikace, Teorie a Figurku Darwina. Hráč, který má v součtu nejvíce bodů, zvítězil.



8 590878 631847

Dino Toys s. r. o.
K Pískovně 108
295 01 Mnichovo Hradiště
Česká republika
www.mojedino.cz