

Grégory Grard & Matthieu Verdier
Maud Briand & David Sitbon



Auf den Wegen 
von
Darwin

Anleitung





Charles Darwin
mit 7 Jahren (1816)

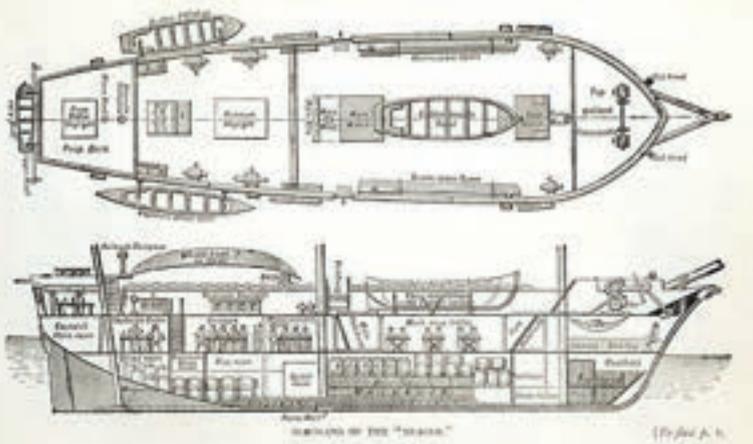
Über Charles Darwin

Charles Darwin (1809–1882) war ein britischer Naturforscher. Er wuchs als fünftes von sechs Kindern in einer wohlhabenden und gebildeten Familie auf.

Sein Großvater Erasmus Darwin war ein berühmter Dichter, Botaniker und Zoologe.

Darwin begann 1825 sein Studium an der Universität von Edinburgh. Er zeigte schnell Interesse an Naturkunde, insbesondere an wirbellosen Meerestieren. Zwei Jahre später begann er ein Theologiestudium am Christ's College in Cambridge. Besonders durch seinen Botanikprofessor John Stevens Henslow (1796–1861) verstärkte sich während seiner Zeit in Cambridge sein Interesse an der lebendigen Natur.

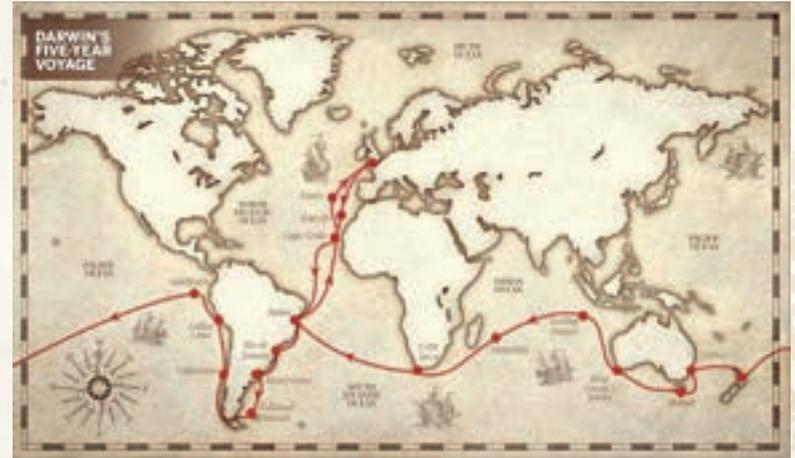
Die Reise auf der HMS Beagle*



Pläne der HMS Beagle

Die Reise dauerte fast fünf Jahre und endete im Oktober 1836. Sie führte über Kap Verde, die südamerikanische Küste, die Galapagosinseln (wo Darwin 13 unterschiedliche Arten von „Spottdrosseln“ beobachtete, was sich für seine spätere Theorie als entscheidend herausstellen sollte), weiter nach Tahiti, Neuseeland, Australien, Tasmanien, die Kokosinseln, die Malediven, Mauritius, St. Helena, Ascension, Kapstadt, Brasilien und zurück in die Heimat über Kap Verde und die Azoren.

Darwin war glücklich, immer an Land gehen und die Landschaften erkunden zu dürfen, von denen er zuvor nur geträumt hatte.



Die Reise der Beagle (1831–1836)

Er notierte sich systematisch alle geologischen und zoologischen Beobachtungen und sammelte lebende Organismen und Fossilien. Seine große Sammlung an Proben enthielt wertvolles Material, das der Wissenschaft bis dato noch unbekannt war.



Die HMS Beagle in Feuerland
(The Beagle in Murray Narrow, Beagle Channel von Conrad Martens, 1833)

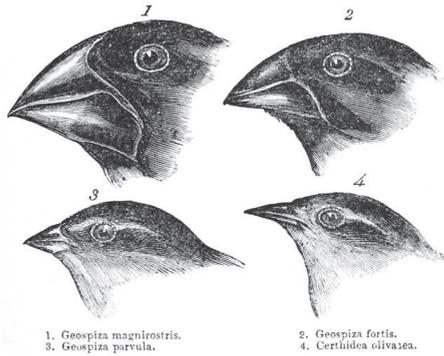
Darwin zeigte John Henslow seine Dankbarkeit, indem er ihm detaillierte Briefe schickte und darin seine beispiellosen Beobachtungen beschrieb und diese kommentierte. Henslow veröffentlichte einige dieser Briefe ohne Darwins Kenntnis. Als Darwin zurückkehrte, stellte er fest, dass er plötzlich als junger Hoffnungsträger vieler britischer Wissenschaftler galt.



John Henslow

*Auf der Anhang-Seite des Spielplans könnt ihr die Reise der Beagle nachverfolgen. Den Anhang mit detaillierten Informationen zu Darwins Reise und den Tieren, denen ihr während des Spiels begegnet, findet ihr auf der Produktseite von Auf den Wegen von Darwin unter www.asmodee.de.

Darwin begann seine Theorie über die natürliche Selektion, indem er die Schnäbel verschiedener Vögel der Galapagosinseln beobachtete.



1. Geospiza magnirostris.
3. Geospiza parvula.
2. Geospiza fortis.
4. Certhidea olivacea.



Charles Darwin, von George Richmond (Ende der 1830er)

Erste Veröffentlichungen

1838 wurde Darwin zum Rat der Geological Society berufen. Ein Jahr später wurde er mit 30 Jahren Mitglied der Royal Society. Doch aufgrund seiner schwierigen Zeit im Studium zögerte er stets, selbst zu lehren.

Im Jahr darauf heiratete er seine Cousine Emma Wedgwood und veröffentlichte einen Reisebericht, den er mithilfe seiner Notizen verfasst hatte, die er während seiner Reise mit der Beagle angefertigt hatte.

Über die Entstehung der Arten

1842 ließ sich Darwin in einer kleinen Stadt in Kent nieder. Trotz chronischer Übelkeit, Schwindelgefühle, Schlaflosigkeit und anderer Probleme (deren Gründe nie geklärt werden konnten), führte er dort ein ruhiges Landleben und untersuchte methodisch seine Proben der Beagle-Expedition. Seit seiner Zeit auf der Beagle und bis zu seinem Tod 1882 notierte er jeden Tag seine Beobachtungen.

Im Sommer 1858 gewann seine Theorie der natürlichen Selektion an Fahrt: Während Darwin daran arbeitete, schickte ihm Alfred Wallace, ebenfalls ein Naturforscher, ein Essay, in dem er dieselbe Idee beschrieb, was zu einer baldigen gemeinsamen Publikation ihrer beiden Ideen führte. Darwins Buch „Über die Entstehung der Arten“ wurde zu einem sofortigen Erfolg.



Tanagra darwini, Illustration aus Darwins Reisebericht (1839)

Bis 1872 wurden sechs Auflagen mit jeweils signifikanten Überarbeitungen veröffentlicht. Darwin bearbeitete ganze Absätze, um mit detaillierten Argumenten auf seine Kritiker zu reagieren, um Fehler auszubessern und seine Theorie zu präzisieren. Die sechste Auflage hatte am Ende 150 Seiten mehr als die erste und bestand aus 15 statt 14 Kapiteln.



Südliche Pampaskatze (Leopardus pajeros, damals Felis pajeros), Illustration aus Darwins Reisebericht (1839)

Folgt den Spuren von Darwin und geht an Bord der Beagle!



Wir befinden uns im Jahr 1856. Darwin braucht eure Hilfe, um „Über die Entstehung der Arten“ abzuschließen! Zwanzig Jahre nach seiner Expedition um die Welt benötigt er vor allem neue Informationen über die Tiere der Gegenden, die er kaum besucht hatte, wie Nordamerika, Asien und Teile Afrikas.

Er ist inzwischen zu alt und zu sehr mit Schreiben und seiner Familie beschäftigt, weswegen er euch diese Mission anvertraut – schließlich würdet ihr von seinen Kollegen an der Royal Society of London empfohlen! Nun liegt es an euch als Nachwuchs-Forschende, dem berühmten Gelehrten zu helfen, seine wichtigste Arbeit zu vollenden!



Spielidee und Spielziel

Ihr spielt *Nachwuchs-Forschende*, die frisch an Bord der *Beagle* gegangen sind, um *Charles Darwin* bei der Vollendung seines Buchs „Über die Entstehung der Arten“ zu unterstützen. Auf dieser Reise werdet ihr Tiere studieren, kartografische Vermessungen durchführen, eure Entdeckungen publizieren und Theorien aufstellen. Wer am Spielende mehr Siegpunkte (SP) als die anderen hat, hat am meisten zu „Über die Entstehung der Arten“ beigetragen und gewinnt!

Spielmaterial

Mischt die 64 Tier-Plättchen und die 5 Charakter-Plättchen zusammen und lagert sie im dafür vorgesehenen Bereich der Spielschachtel. Mischt auch die Theorie-Marker und lagert sie im dafür vorgesehenen Bereich der Spielschachtel. Bewahrt alle anderen Marker und die *Beagle* im Stoffbeutel auf.

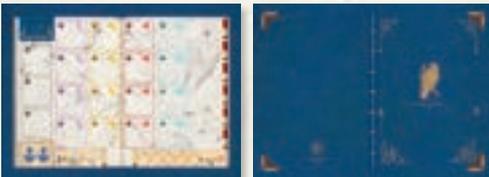
1 Spielplan



Reise-Seite

Anbang-Seite

5 Forschungsbücher



64 Tier-Plättchen



5 Charakter-Plättchen



16 Publikation-Marker



15 Kompass-Marker



28 Theorie-Marker



10 Ortskundige-Marker



1 Darwin-Marker



1 Beagle-Figur



1 Bogen mit Wertungsblättern

1 Stoffbeutel

● diese Anleitung

Spielaufbau

- 1 Legt den Spielplan mit der **Reise-Seite** nach oben in die Tischmitte. Stellt dann die **Beagle** auf ihr Startfeld (🚢).
- 2 Nehmt euch alle je 1 **Forschungsbuch**. Ihr werdet in dieser Anleitung „Forschende“ genannt. Wer von euch zuletzt mit dem Schiff verreist ist, nimmt den **Darwin-Marker** und beginnt das Spiel. Wenn niemand von euch je mit einem Schiff gefahren ist, könnt ihr beliebig bestimmen, wer anfängt.
- 3 Legt die **Ortskundige**-, **Publikation**- und **Kompass**-Marker auf die entsprechenden Felder des Spielplans.
- 4 **A.** Nehmt je 12 zufällige Plättchen pro Forschende:n aus der Schachtel. Bildet damit verdeckte Stapel und legt sie neben den Spielplan.
- B.** Nehmt 9 weitere zufällige Plättchen aus der Schachtel und legt sie offen auf die passenden Felder in der Mitte des Spielplans.
- 5 **A.** Nehmt euch alle je 1 zufälligen **Theorie-Marker** und legt ihn offen auf das oberste Feld am rechten Rand eurer Forschungsbücher.
- B.** Bildet mit den restlichen Theorie-Markern zwei verdeckte Stapel und legt sie auf die obersten zwei Felder am rechten Rand des Spielplans. Zieht dann 3 Theorie-Marker und legt sie auf die passenden Felder darunter.
- 6 Nehmt euch alle je 1 **Ortskundige-Marker** und legt ihn auf eines der entsprechenden Felder in der unteren linken Ecke eurer Forschungsbücher.



Aufbau der Tier-Plättchen

1 Tierklasse

Arthropoden (🦋), Säugetiere (🐘),
Vögel (🐦), Reptilien (🐍)

2 Name (Deutsch und Latein),

Größe des Tiers, Lebensraum des Tiers:
Amerika Afrika Asien Ozeanien



3 Bonus, den du entweder sofort erhältst, wenn du das Tier studierst, oder am Spielende.

4 Symbol für besondere Tiere dieses Lebensraums (wird für manche Spieleffekte verwendet)



Aufbau der Charakter-Plättchen

1 Charakter-Symbol

2 Name, Beruf, Geburts- und Todesjahr des Charakters

3 Bonus, den du erhältst, wenn du dich von dem Charakter inspirieren lässt.



Spielablauf

Wenn du den Darwin-Marker bast, beginnst du das Spiel. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter. In deinem Zug führst du die folgenden zwei Schritte in dieser Reihenfolge aus:

1 Ein Tier studieren oder Inspirieren lassen

2 Die Beagle bewegen

Das Spiel endet, nachdem ihr alle genau 12 Plättchen (Tiere oder Charaktere) auf euren Forschungsbüchern gelegt habt.

1 Ein Tier studieren oder Inspirieren lassen

Wähle 1 der 3 Plättchen, vor denen sich die Beagle gerade befindet, und lege es auf das passende Feld in deinem Forschungsbuch. Das kann entweder ein Tier sein, das du studieren willst (siehe S. 7), oder ein Charakter der historischen Beagle-Expedition, der dich inspiriert (siehe S. 8).



Beispiel: Die Beagle befindet sich vor einer Korallenotter, einem Panzergürtelschweif und einem Mandschurenkranich (1). Anna will den Mandschurenkranich studieren und legt das Plättchen auf ihr Forschungsbuch (2).

Ein Tier studieren

Lege das Tier-Plättchen auf das Feld in deinem Forschungsbuch, das sowohl seinem Lebensraum als auch seiner Klasse entspricht. Dann erhältst du seinen Sofort-Bonus, falls es einen hat. Es gibt die folgenden Boni:

 **Entdeckung:** Diese Plättchen sind **1**, **2** oder **3** SP wert, wenn das Plättchen am Spielende zuoberst auf seinem Stapel liegt.



Beispiel: Anna studiert einen Mandschurenkranich, für den sie am Spielende 3 SP bekommt, wenn er als oberstes Plättchen dieses Lebensraums und dieser Klasse sichtbar ist.

 **Kartografie:** Diese Plättchen sind am Spielende je 1 SP für jeden deiner **Kompass**e wert.



Beispiel: Elif studiert das Leistenkrokodil, für das sie am Spielende 1 SP pro **Kompass** bekommt, den sie hat, wenn es als oberstes Plättchen dieses Lebensraums und dieser Klasse sichtbar ist.

 **Vermessung:** Nimm sofort einen **Kompass** und lege ihn auf eines der fünf passenden Felder unten rechts in deinem Forschungsbuch. Du darfst nie mehr als 5 Kompass haben. Wenn du einen sechsten bekommen würdest, darfst du das Plättchen zwar in dein Forschungsbuch legen, aber bekommst keinen weiteren Kompass.

Beispiel: Anna studiert einen Fischertukan und nimmt sich sofort einen **Kompass**, den sie auf ein passendes Feld in ihrem Forschungsbuch legt.



Ortskundige: Nimm sofort einen **Ortskundige**-Marker und lege ihn auf ein leeres Feld unten links in deinem Forschungsbuch. Du darfst nie mehr als 2 Ortskundige haben. Wenn du einen dritten Marker bekommen würdest, darfst du das Plättchen zwar in dein Forschungsbuch legen, aber bekommst keinen weiteren Marker.

Beispiel: Elif studiert eine Schwarze Mamba und nimmt sich sofort eine **Ortskundige**, die sie auf das passende Feld in ihrem Forschungsbuch legt. Sie kann sie später im Spiel einsetzen, um eine Sonderaktion auszuführen (siehe S. 9).



Besondere Tiere: Nimm sofort den **Darwin**-Marker und lege ihn neben dein Forschungsbuch. Falls du ihn bereits hast, passiert nichts. Wer am Spielende den **Darwin**-Marker hat, bekommt dafür 2 SP.

Beispiel: Elif studiert einen Amerikanischen Elch, der ein besonderes Tier Amerikas ist und ein -Symbol hat. Da Anna den **Darwin**-Marker hat, nimmt Elif ihn von ihr und legt ihn neben ihr eigenes Forschungsbuch. Wenn Elif den **Darwin**-Marker am Spielende noch hat, bekommt sie dafür 2 SP.



Inspirieren lassen



Lege das Charakter-Plättchen auf ein freies der drei Felder am linken Rand deines Forschungsbuchs. Dann erhältst du je nach Plättchen 1 oder 2 Sofort-Boni.

Wenn du schon von 3 Charakteren inspiriert wurdest, darfst du dich nicht noch einmal inspirieren lassen. Die Boni der Charaktere werden genauer auf Seite 12 erklärt.

Beispiel: Anna lässt sich von Conrad Martens inspirieren. Sie legt sein Plättchen auf ihr Forschungsbuch und erhält seinen Bonus: Er ist am Spielende 1 **Kartografie**-Symbol wert und sie kann sich sofort 1 **Ortskundige**-Marker nehmen.



2 Die Beagle bewegen

Nachdem du ein Tier- oder Charakter-Plättchen genommen und in dein Forschungsbuch gelegt hast, machst du Folgendes in dieser Reihenfolge:

- A) Bewege die Beagle entlang der Pfeilsymbole (→) vorwärts. Wenn du das Plättchen direkt vor der Beagle genommen hast, bewegst du sie um 1 Feld, wenn du das Plättchen in der Mitte genommen hast, um 2 Felder, und wenn du das dritte Plättchen genommen hast, bewegst du sie um 3 Felder.



- B) Ziehe ein neues Plättchen von einem beliebigen Stapel und lege es offen auf das leere Feld des Spielplans.



Sonderaktionen

Ortskundige einsetzen

Am Anfang deines Zugs darfst du, **bevor** du ein Tier- oder Charakter-Plättchen nimmst, **genau 1** deiner **Ortskundigen** einsetzen (indem du den Marker zurück auf den Spielplan legst), um sofort eine der folgenden Sonderaktionen durchzuführen. Danach führst du deinen Zug wie gewohnt aus.



Segeln: Bewege die **Beagle** um 1 Feld vorwärts oder rückwärts.

Beispiel: Am Anfang ihres Zuges setzt Elif ihre Ortskundige ein, um zu segeln (1), weil sie den Afrikanischen Elefanten studieren will, der am Spielende 3 SP wert sein kann (2). Sie bewegt die Beagle um 1 Feld zurück (3) und führt ihren Zug aus: Sie studiert den Afrikanischen Elefanten und bewegt dann die Beagle um 2 Felder entlang der Pfeilsymbole vorwärts (4).



Nachforschen: Lege die 3 Plättchen vor der Beagle verdeckt und in beliebiger Reihenfolge unter einen oder mehrere Plättchen-Stapel. Lege dann 3 neue Plättchen auf die freien Felder.



Beispiel: Am Anfang ihres Zuges setzt Elif ihren **Ortskundigen** ein, um nachzuforschen (1): Sie legt die 3 Plättchen vor der Beagle unter einen Stapel (2) und deckt dann 3 neue Plättchen auf (3). Dann führt sie ihren Zug aus: Sie studiert einen Emu und bewegt dann die Beagle um 1 Feld entlang der Pfeilsymbole vorwärts (4).



Spielende

Wenn das letzte Plättchen vom Stapel auf den Spielplan gelegt wird, endet das Spiel. Mit anderen Worten: Das Spiel endet, sobald ihr alle jeweils genau 12 Plättchen (Tiere und/oder Charaktere) in eurem Forschungsbuch habt.

Du bekommst für folgende Kategorien Siegpunkte:



■ **Entdeckungen:** Zähle die **SP** aller Tier-Plättchen in deinem Forschungsbuch zusammen, die sichtbar sind (überdeckte Tiere werden ignoriert). Wenn du von Robert McCormick inspiriert wurdest, zähle seine 4 **SP** dazu.



■ **Publikationen:** Du bekommst 5 **SP** für jede Publikation, die du geschrieben hast.



■ **Kartografie:** Multipliziere die Anzahl deiner **Kompasse** mit der Anzahl aller deiner zuoberst liegenden -Symbole. So viele **SP** bekommst du.



■ **Theorien:** Zähle die **SP** für deine Theorien zusammen (siehe nächste Seite).



■ **Darwin-Marker:** Wenn du ihn am Spielende hast, bekommst du 2 **SP**.

Zählt alle eure **SP** aus den 5 Kategorien zusammen: Wer die meisten **SP** hat, gewinnt. Bei einem Gleichstand gewinnt, wer zusätzlich die meisten **SP** für Theorien bekommen hat. Bei einem weiteren Gleichstand gewinnen alle, die daran beteiligt sind.



Beispiel: Anna zählt ihre Punkte zusammen:

- **4 SP für ihre Entdeckungen:** 3 für den Nasbornpelikan, 1 für den Afrikanischen Strauß.
- **12 SP für ihre Kartografien:** Sie hat 4 sichtbare -Symbole (Okapi, Panzergürtelschweif, Tsetsefliege und Conrad Martens) und 3 unten rechts in ihrem Forschungsbuch.
- **10 SP für ihre Publikationen** (Sie hat zwei geschrieben.)
- **12 SP für ihre Theorien:** 1 pro Tier aus Afrika (6 SP), 1 pro sichtbares Tier mit dem -Symbol (4 SP, weil sie diese Theorie zwei Mal aufgestellt hat) und 1 pro Reptil (2 SP).
- **2 SP**, weil sie den Darwin-Marker hat.

Anna hat insgesamt 40 SP!

Erfolge

Wenn du gewonnen hast, überprüfe, ob du einen dieser Erfolge erreicht hast. Wenn ja, schreibe deinen Namen in das leere Feld daneben!

| | |
|--|---|
| Darwinismus: Du hast mind. 50 SP bekommen. | Entdeckungsreise: Du hast mind. 20 SP für deine Entdeckungen bekommen. |
| Vorbilder: Du hast dich von 3 Charakteren inspirieren lassen. | Natürliche Selektion: Du hast mind. 3 Tiere derselben Klasse und desselben Lebensraums studiert. |
| Expertise: Du hast mind. 3 Publikationen geschrieben. | Kultureller Austausch: Du hattest am Spielende 2 Ortskundige . |
| Gut aufgestellt: Du hast 6 Theorien aufgestellt. | Besondere Fauna: Du hattest am Spielende 4 Tiere mit dem -Symbol sichtbar. |
| Kartensammlung: Du hast 5 Kompasse gesammelt. | Vielfältigkeit: Du hattest am Spielende diese Symbole auf deinen Plättchen sichtbar: und . |

Theorien



Die Kapitelnamen der Theorie-Plättchen entsprechen den Kapitelnamen aus Darwins „Über die Entstehung der Arten“. Unsere Übersetzungen stammen, mit leichten Abänderungen, aus der 6. deutschen Auflage von Heinrich Georg Bronn und Victor Carus (1876).

1. Kapitel – Abänderung im Zustande der Domestication.



Du bekommst **1 SP** für jeden Vogel, den du studiert hast (auch die überdeckten).

2. Kapitel – Abänderung im Naturzustande.



Du bekommst **1 SP** für jedes Säugetier, das du studiert hast (auch die überdeckten).

3. Kapitel – Der Kampf um's Dasein.



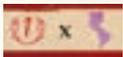
Du bekommst **1 SP** für jedes Reptil, das du studiert hast (auch die überdeckten).

4. Kapitel – Natürliche Zuchtwahl.



Du bekommst **1 SP** für jeden Arthropoden, den du studiert hast (auch die überdeckten).

5. Kapitel – Gesetze der Abänderung.



Du bekommst **1 SP** für jedes Tier aus Amerika, das du studiert hast (auch die überdeckten).

6. Kapitel – Schwierigkeiten der Theorie.



Du bekommst **1 SP** für jedes Tier aus Afrika, das du studiert hast (auch die überdeckten).

7. Kapitel – Verschiedene Einwände gegen die Theorie der natürlichen Zuchtwahl.



Du bekommst **1 SP** für jedes Tier aus Asien, das du studiert hast (auch die überdeckten).

8. Kapitel – Instinct.



Du bekommst **1 SP** für jedes Tier aus Ozeanien, das du studiert hast (auch die überdeckten).

9. Kapitel – Bastardbildung.



Du bekommst **1 SP** für jedes Tier, das du studiert hast und das im oberen linken Viertel deines Forschungsbuchs liegt (auch die überdeckten).

10. Kapitel – Unvollständigkeit der geologischen Urkunden.



Du bekommst **1 SP** für jedes Tier, das du studiert hast und das im oberen rechten Viertel deines Forschungsbuchs liegt (auch die überdeckten).

11. Kapitel – Geologische Aufeinanderfolge organischer Wesen.



Du bekommst **1 SP** für jedes Tier, das du studiert hast und das im unteren linken Viertel deines Forschungsbuchs liegt (auch die überdeckten).

12. Kapitel – Geographische Verbreitung.



Du bekommst **1 SP** für jedes Tier, das du studiert hast und das im unteren rechten Viertel deines Forschungsbuchs liegt (auch die überdeckten).

13. Kapitel – Gegenseitige Verwandtschaft organischer Wesen.



Du bekommst **1 SP** für jede deiner Theorien (zusätzlich zu denen, die sie ohnehin wert sind).

14. Kapitel – Morphologie; Embryologie.



Du bekommst **2 SP** für jedes -Symbol, das auf den Plättchen zu sehen ist, die zuoberst liegen.

15. Kapitel - Allgemeine Wiederholung.



Du bekommst **2 SP** für jede **Publikation**, die du geschrieben hast.

16. Kapitel - Schluß.



Du bekommst **1 SP** für jedes -Symbol, das auf den Plättchen zu sehen ist, die zuoberst liegen.

Charaktere



Charles Darwin (1809–1882)

Naturforscher. Er ging mit 22 Jahren an Bord der Beagle, segelte damit 5 Jahre um die Welt und entwickelte seine Theorie der natürlichen Selektion, die er 1858 unter dem Namen „Über die Entstehung der Arten“ publizierte.

Nimm **1 Theorie-Marker** (1 der 3 offenen oder 1 verdeckten) und **1 Ortskundige-Marker**.



Robert FitzRoy (1805–1865)

Schiffskapitän. Er leitete die Expedition der HMS Beagle für die hydrografische Erforschung der südamerikanischen Küsten (1831–1836). Später wurde er Gouverneur von Neuseeland (1843–1845).

Nimm **2 Ortskundige-Marker**.



John Henslow (1796–1861)

Botaniker. Er war Charles Darwins Professor an der University of Cambridge und brachte ihn zur Expedition der Beagle. Er veröffentlichte Darwins Briefe und war somit mitverantwortlich für dessen Ruhm.

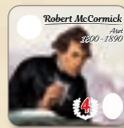
Nimm **1 Kompass-** und **1 Ortskundige-Marker**.



Conrad Martens (1801–1878)

Maler. Robert FitzRoy, den er 1833 in Montevideo kennenlernte, beuerte ihn an, um den krank gewordenen Schiffskünstler der Beagle zu ersetzen. Als die Beagle in Australien baltmachte, entschied sich Martens, zu bleiben. Er lebte dort bis zu seinem Tod.

Nimm **1 Ortskundige-Marker**.
Du hast am Spielende **1** zusätzliches -Symbol.



Robert McCormick (1800–1890)

Arzt. Er war als Schiffsarzt Mitglied der English Navy und reiste als Naturforscher auf der Beagle mit. In seiner Karriere nahm er auch an anderen Expeditionen teil, unter anderem eine, die den Südpol als Ziel hatte.

Nimm **1 Ortskundige-Marker**.
Du bekommst am Spielende **4 SP** zusätzlich.

Wichtig: Du darfst nie mehr als **2 Ortskundige-Marker** haben. Wenn du einen **3.** bekommen würdest, darfst du das Plättchen zwar in dein Forschungsbuch legen, aber bekommst keinen weiteren Marker. Das gilt auch, wenn du durch John Henslow einen **6. Kompass** oder durch Charles Darwin eine **7. Theorie** bekommen würdest.