

Grégory Grard & Matthieu Verdier
Maud Briand & David Sitbon



Auf den Wegen 
von
Darwin
Korrespondenzen 

Anleitung



England, 1856. Charles Darwin schrieb „Über die Entstehung der Arten“ in einer Zeit, die für ihn persönlich und intellektuell herausfordernd war. Das 1859 veröffentlichte Werk basierte auf jahrelangen Forschungen und Beobachtungen, die er während seiner Reise auf der HMS Beagle (1831–1836) begonnen hatte. Darwin arbeitete intensiv an seinen Ideen über die natürliche Selektion und die Evolution der Arten und sammelte Beweise aus seinen Beobachtungen auf den Gebieten der Botanik, Geologie und Zoologie.

Beim Schreiben des Buchs ging Darwin methodisch vor, indem er die Variationen zwischen den Arten und Fossilienbelegen untersuchte. Unterstützung erhielt er auch von zeitgenössischen Wissenschaftlern, wie etwa Thomas Henry Huxley, der seine Theorien verteidigte und zur Verbreitung seiner Ideen beitrug. Allerdings stieß „Über die Entstehung der Arten“ auch auf starken Widerstand bei denjenigen, die die Idee der Evolution aufgrund religiöser und philosophischer Implikationen ablehnten. Die Debatten um das Buch markierten einen Wendepunkt in der Biologie und leiteten eine lange Diskussion über das Wesen der Evolution und ihre Auswirkungen auf das wissenschaftliche und gesellschaftliche Denken ein.



Thomas Henry Huxley (1874)

Spielmaterial

- 1 England-Spielplan 
- 16 Tier-Plättchen 
- 5 Charakter-Plättchen 
- 6 Kompass-Marker 
- 9 Hauptpublikation-Marker 
- 1 Bogen mit Wertungsblättern
- 1 Anhang
- diese Anleitung
- 18 Brief-Marker 
- 17 Bestimmung-Marker 

Hinweis: Einige Materialien aus dieser Erweiterung (Tiere, Charaktere und Hauptpublikationen) sind in der oberen linken oder rechten Ecke mit einem goldenen Banner markiert, um sie so von den Materialien aus dem Grundspiel zu unterscheiden.

Spielaufbau

- 1 Legt den England-Spielplan gemeinsam mit dem Spielplan aus dem Grundspiel in die Tischmitte.
- 2 Mischt die 5 Charaktere aus dieser Erweiterung gemeinsam mit den 5 Charakteren aus dem Grundspiel. Bildet damit 2 offene Stapel mit je 5 Charakteren und legt sie auf den England-Spielplan.
- 3 Mischt die 16 Tiere aus dieser Erweiterung gemeinsam mit den 64 Tieren aus dem Grundspiel. Nehmt davon 6 Plättchen und bildet 2 offene Stapel mit je 3 Tieren. Legt beide Stapel auf den England-Spielplan. Fahrt mit dem Spielaufbau aus dem Grundspiel fort: Legt 9 Tiere offen auf den Spielplan, bildet dann pro Forschende:n einen verdeckten Stapel mit je 12 Tieren und legt sie neben den Spielplan. Legt alle übrigen Tiere zurück in die Schachtel.
- 4 Legt den Darwin-Marker aus dem Grundspiel auf sein Startfeld (markiert mit ) auf dem England-Spielplan.
- 5 Legt je 1 Hauptpublikation-Marker offen auf die 8 Felder des England-Spielplans. Legt den übrigen Marker zurück in die Schachtel.
- 6 Legt die 18 Brief-Marker neben den England-Spielplan.
- 7 Legt die 17 Bestimmung-Marker in den Stoffbeutel.

Führt für den restlichen Spielaufbau die Schritte 2, 3, 5 und 6 aus dem Grundspiel aus (mit Ausnahme des Darwin-Markers).





7

6



4

1

3



2



5



Spielablauf

Ihr führt wie im Grundspiel nacheinander Züge aus. Durch die neuen Sofort-Boni und Sonderaktionen aus dieser Erweiterung habt ihr jetzt jedoch mehr Möglichkeiten, Plättchen auf eure Forschungsbücher zu legen.

Plättchen aus dieser Erweiterung können folgende neue Sofort-Boni haben:



Korrespondenz: Nimm sofort einen **Brief** und lege ihn neben dein Forschungsbuch.



Bestimmung: Ziehe sofort einen Bestimmung-Marker aus dem Beutel und lege ihn auf das passende Feld deines Forschungsbuchs:



- Liegt auf dem Feld bereits ein Plättchen, drehe den Bestimmung-Marker auf die **2**-Seite (**2 SP**).



- Liegt auf dem Feld kein Plättchen, drehe den Bestimmung-Marker auf die Bestimmung-Seite.

Wenn du das nächste Mal ein Plättchen auf dieses Feld legst, drehe den Bestimmung-Marker auf die **2**-Seite (**2 SP**) und lege ihn auf das Plättchen.

Beispiel: Luisa zieht den Bestimmung-Marker des Säugetiers aus Ozeanien. Da sie bisher keine Säugetiere aus Ozeanien studiert hat, legt sie den Marker mit der Bestimmung-Seite nach oben auf das passende leere Feld ihres Forschungsbuchs. Wenn sie später ein solches Tier studiert (z. B. den Beutelteufel), dreht sie den Bestimmung-Marker um. Das Plättchen ist am Spielende **2 SP** wert.

Hinweis: Wenn du ein Tier mit einem Bestimmung-Marker darauf mit einem neuen Tier überdeckst, lege den Marker auf das von dir neu studierte Tier.



Reisen: Bewege den **Darwin-Marker** auf das im Uhrzeigersinn nächste Feld (dargestellt durch die Pfeile) und nimm dir den auf dem Feld abgebildeten Bonus.

Dieser **Reisen**-Bonus ersetzt den **Besondere Tiere**-Bonus aus dem Grundspiel. Der **Darwin-Marker** ist nicht länger im Besitz einer Person und am Spielende keine **SP** wert.



(Startfeld)
Nimm 2 **Brief**-Marker.



Ziehe 1 **Bestimmung**-Marker aus dem Beutel.



Nimm 1 **Brief**-Marker und ziehe 1 **Bestimmung**-Marker aus dem Beutel.



Nimm 1 **Brief**-Marker.

Beispiel: Rafael studiert den **Palmendieb**, mit dem er den **Darwin-Marker** auf das nächste Feld bewegen darf. Dann erhält er den auf dem Feld abgebildeten Bonus: Er nimmt 1 **Brief** und zieht 1 **Bestimmung**-Marker.



Neue Sonderaktionen

Bericht senden

Ein Mal pro Zug darfst du, bevor oder nachdem du die Beagle bewegt hast, eine der folgenden Sonderaktionen durchführen:



Unterstützung anfordern: Setze 2 **Brief-Marker** ein (indem du die Marker zurück in den Vorrat legst), um einen der zwei offen liegenden **Charaktere** zu nehmen. Lege das Charakter-Plättchen auf das oberste freie Feld deines Forschungsbuchs. Dann erhältst du je nach Plättchen 1 oder 2 Sofort-Boni.

Wenn schon 3 Charaktere auf deinem Forschungsbuch liegen, darfst du nicht noch mal Unterstützung anfordern.

Beispiel: Luisa setzt 2 **Brief-Marker** ein, um Unterstützung von John Henslow anzufordern. Sie legt sein Plättchen auf ihr Forschungsbuch und erhält seinen Bonus: Sie kann sich sofort 1 **Ortskundigen** und 1 **Kompass** nehmen.



Zoologische Dokumente abrufen: Setze 3 **Brief-Marker** ein (indem du die Marker zurück in den Vorrat legst), um eines der zwei offen liegenden **Tiere** vom **England-Spielplan** zu nehmen. Lege das Tier-Plättchen auf das passende Feld in deinem Forschungsbuch. Dann erhältst du seinen Sofort-Bonus, falls es einen hat.

Beispiel: Rafael setzt 3 **Brief-Marker** ein, um zoologische Dokumente über den Afrikanischen Elefanten auf dem **England-Spielplan** abzurufen. Er legt das Plättchen auf das passende Feld seines Forschungsbuchs.



Hinweis: Immer wenn ein Stapel (Tiere oder Charaktere) auf dem **England-Spielplan** aufgebraucht ist, legt das oberste Plättchen vom entsprechenden anderen Stapel auf das leere Feld. So habt ihr immer 2 offen ausliegende Stapel für **Tiere** und **Charaktere**.

Eine Hauptpublikation schreiben

Immer wenn das erste Mal auf allen 4 Feldern eines Lebensraums oder einer Klasse Plättchen liegen (du also eine Zeile oder Reihe vervollständigt bast), schreibst du eine **Hauptpublikation!**

Nimm dir statt des **Publikation**-Markers (aus dem Grundspiel) den **Hauptpublikation**-Marker, der zu dem Lebensraum oder der Klasse passt, die du vervollständigt bast. Dann erhältst du je nach Marker 1 **Sofort-Bonus**. **Wichtig:** Ist der Marker für die Reihe oder Zeile nicht mehr verfügbar, nimm stattdessen einen **Publikation**-Marker.

Beispiel: Rafael studiert einen Goldteju, wodurch auf allen Amerika-Feldern seines Forschungsbuchs Plättchen liegen. Er nimmt sich statt eines **Publikation**-Markers den **Hauptpublikation**-Marker für Amerika und legt ihn oben links auf sein Forschungsbuch. Er darf sich sofort 1 **Ortskundigen** nehmen und bekommt am Spielende **6 SP** zusätzlich.



Spielende

Das Spiel endet wie im Grundspiel: wenn das letzte Plättchen vom Stapel auf den Spielplan gelegt wird.

Ihr bekommt **SP** wie im Grundspiel, mit Ausnahme des Darwin-Markers (nutzt die neuen Wertungsblätter):
? Bestimmungen: Du bekommst **2 SP** für jeden **Bestimmung**-Marker, den du umgedreht bast.

Zählt alle eure SP aus den 5 Kategorien zusammen (der Darwin-Marker gibt keine **SP**): 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:

Luisa zählt ihre Punkte zusammen:

- **13 SP** für ihre Plättchen
- **2 SP** für ihre **Kartografien**
- **10 SP** für ihre **Publikationen**
- **13 SP** für ihre **Theorien** (5+4+4)
- **2 SP** für ihre **Bestimmungen**

Für den übrigen **Brief** erhält sie keine **SP**.

Luisa hat insgesamt 40 SP!

Hauptpublikationen



Nimm 1 **Ortskundige**-Marker. Du bekommst am Spielende **6 SP** zusätzlich.



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



Nimm 1 **Brief**-Marker. Du bekommst am Spielende **5 SP** zusätzlich.



Nimm 2 **Brief**-Marker. Du bekommst am Spielende **1 SP** zusätzlich.



Du bekommst am Spielende **7 SP** zusätzlich.



Ziehe 1 **Bestimmung**-Marker. Du bekommst am Spielende **5 SP** zusätzlich.



Ziehe 2 **Bestimmung**-Marker. Du bekommst am Spielende **3 SP** zusätzlich.



Bewege den **Darwin**-Marker auf das nächste Feld und erhalte den auf dem Feld abgebildeten Bonus. Du bekommst am Spielende **4 SP** zusätzlich.



Nimm 1 **Theorie**-Marker. Du bekommst am Spielende **2 SP** zusätzlich.

Neue Charaktere

Emma Darwin (1808–1896)



Naturkundlerin. Sie stammte aus einer wohlhabenden Industriellenfamilie und war die persönliche und intellektuelle Stütze ihres Mannes Charles. Sie spielte eine Schlüsselrolle bei der Führung des Haushalts und bei der Veröffentlichung seiner Werke. Zusätzlich engagierte sie sich aktiv in den sozialen und philanthropischen Kreisen ihrer Zeit.

Du darfst sofort 1 deiner **Theorien** mit 1 der 3 offen liegenden Theorien auf dem **Spielplan** tauschen. Du bekommst am Spielende **2 SP** zusätzlich.

Joseph Dalton Hooker (1817–1911)



Botaniker. Bekannt für sein Werk „Genera Plantarum“ und für die Unterstützung von Charles Darwin, den er zur Veröffentlichung seiner Theorien ermutigte. Darwin würdigte ihn später für sein unerschütterliches Vertrauen, sein umfangreiches Wissen und sein gutes Urteilsvermögen. Hooker war auch ein führender Entdecker, vor allem der südlichen Meere und Indiens.

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



Alfred Wallace (1823–1913)

Naturforscher. Er entwickelte die Theorie der Evolution durch natürliche Selektion zur gleichen Zeit wie Charles Darwin, was Darwin dazu veranlasste, seine Theorie früher als geplant zu veröffentlichen, um sich den Ruhm der Erstveröffentlichung zu sichern.

Nimm 1 **Publikation**-Marker (**5 SP**).

Thomas Henry Huxley (1825–1895)



Biologe. Der auch in der Paläontologie und Philosophie bewanderte Huxley erhielt den Spitznamen „Darwins Bulldogge“ nach einer öffentlichen Debatte im Jahr 1860, in der er dem Bischof von Oxford entgegnete, dass er „lieber von einem Affen abstammen würde als von einem gelehrten Mann, der seine Bildung und Rhetorik in den Dienst von Vorurteilen und Unwahrheiten stellt“.

Ziehe 1 **Bestimmung**-Marker und nimm 1 **Ortskundige**-Marker. Du bekommst am Spielende **2 SP** zusätzlich.

Alexandrina Victoria (1819–1901)



Königin des Vereinigten Königreichs, Kanadas, Australiens und Kaiserin von Indien. Ihre Regierungszeit war so lang, dass sie einer berühmten Epoche der englischen Geschichte ihren Namen gab: dem Viktorianischen Zeitalter. Sie war Zeugin tiefgreifender sozialer, wirtschaftlicher und technologischer Veränderungen im Vereinigten Königreich sowie der raschen Expansion des Britischen Weltreichs.

Bewege den **Darwin**-Marker auf das nächste Feld und erhalte den auf dem Feld abgebildeten Bonus. Du bekommst am Spielende **3 SP** zusätzlich.

