

Grégory Grard és Matthieu Verdier
Maud Briand és David Sitbon

Darwin

nyomában



Játékszabály





Charles Darwin
1816-ban, 7 évesen

Charles Darwin

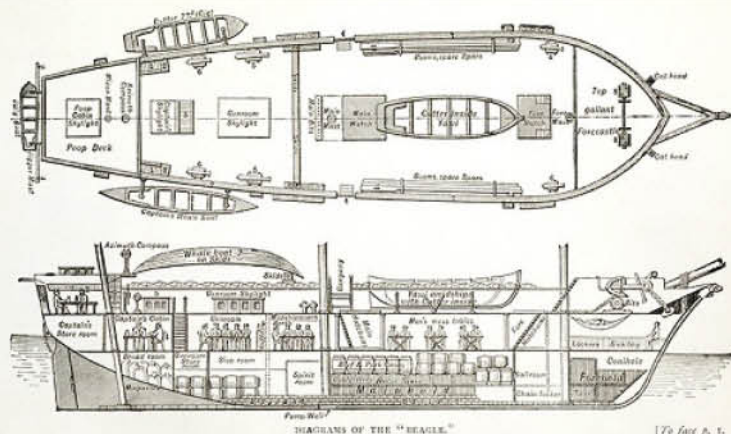
Charles Robert Darwin (1809–1882) angol természettudós volt. Jómódú, és a tanulásra nagy hangsúlyt fektető családba született ötödik gyermekként.

Apai nagyapja, Erasmus Darwin, híres költő, botanikus és zoológus volt.

Darwin 1825-ben kezdte meg orvosi tanulmányait az Edinburgh-i Egyetemen. Érdeklődése rövid időn belül a természettudományok, azon belül is a tengeri csigák felé fordult. Két évvel később otthagyta az egyetemet, és átiratkozott a Christ College-ba a Cambridge-i Egyetemen. Az itt töltött évek során botanikaprofesszora, John Stevens Henslow (1795–1861) hatására fokozódott érdeklődése az élővilág iránt.

Az HMS Beagle útja

Az út közel öt évig tartott, 1836 októberéig, és eljutottak a Zöld-foki-szigetekre, Dél-Amerika partjaihoz, a Galápagos-szigetekre (ahol Darwin a „csúfolódó rigó” 13 különböző alfaját figyelte meg, amely későbbi elméleteinek fontos alapja volt), Tahitire, Új-Zélandra, Ausztráliába,



Az HMS Beagle tervei

Tasmániába, a Kókusz-szigetekre, a Maldív-szigetekre, Mauritiusra, a Szent Ilona-szigetre, az Ascension-szigetre, Fokvárosba, Braziliába, majd vissza a Zöld-foki-szigetekre és az Azori-szigetekre, ahonnan hazatértek.



A Beagle útja (1831–1836)

Darwin, akit örömmel töltött el, hogy meglátogathatja ezeket a vágyott tájakat, és szabadon mehet, ahová szeretne (az idő nagy részében a szárazföldet fedezte fel), minden földrajzi és állattani megfigyelését feljegyezte egy naplóba, élő organizmusokat és maradványokat gyűjtött, és gondosan ápolta gazdag fajgyűjteményét, amelynek legtöbb példánya akkor még ismeretlen volt a tudomány számára.

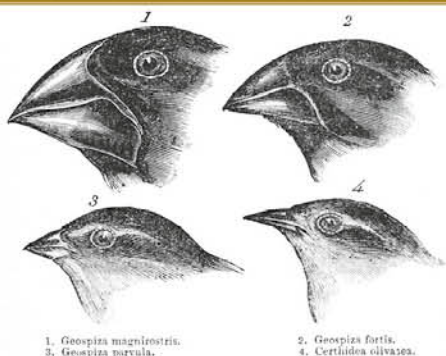


Tűzföld őslakosai üdvözlik az HMS Beagle-t (Conrad Martens festménye, 1833)

Darwin halála jeléül részletes beszámolókat küldött John Henslow-nak, precízen leírta addig egyedülálló megfigyeléseit és bölcs észrevételeit. Henslow Darwin tudta nélkül több levelét is kiadta, így Darwin hazatérése után tudta csak meg, hogy sok brit tudós generációja egyik nagy reménységeként tartja őt számon.



Darwin a természetes kiválasztódásról szóló elméletet a Galápagos-szigeteken megfigyelt madarak csőrének tanulmányozásával kezdte el kidolgozni.



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

Csatlakozás a tudományos társaságokhoz; az első írások



Charles Darwin az 1830-as évek végén
(George Richmond festménye)

Darwin 1838-ban a Geológiai Társaság tagja lett. Egy évvel később, 30 éves korában pedig felvették a Királyi Természettudományos Társaság tagjai közé, nehézkes egyetemi évei hatására azonban mindig is ódzkodott tőle, hogy ő maga tanítson.

A következő évben feleségül vette unokatestvérét, Emma Wedgwoodot, és kiadta a Beszámoló a kutatásokról című könyvét, a Beagle expedíciójáról szóló feljegyzéseit – a könyv végül A Beagle utazása címen vált ismertté.

A fajok eredete

1842-ben Darwin úgy döntött, hogy egy Kent megyei kis faluban telepszik le. Bár folyamatosan küzdött álmatlanságával, szédülésekkel, illetve gyakori hányingerrel (amelyek okaira sosem derült fény), csendes vidéki életet élt, élete végéig folytatva a Beagle expedícióján megkezdett tanulmányait. A hajó fedélzetén kialakult szokását, hogy mindennap feljegyezze megfigyeléseit, 1882-es haláláig megtartotta. 1858 nyarán a természetes kiválasztódásról szóló elmélete hirtelen lendületet vett: miközben Darwin ezen az elméleten dolgozott, Alfred Wallace természettudós elküldte neki saját esszéjét, és közös publikációt sürgetett a témában. Darwin könyve, A fajok eredete azonnal hatalmas siker lett.



Tangara darwini illusztráció
(Darwin A Beagle utazása c. könyvéből, 1939)

1872-ig hat kiadása jelent meg, mindegyik tele fontos módosításokkal. Darwin egész bevezetőket változtatott meg, hogy pontosítsa az elméletét, kijavítsa az addigi hibákat, és részletes érvekkel válaszoljon a kritikuskoknak. Könyvének hatodik kiadása 150 oldalal volt hosszabb az elsőnél, és az addigi tizennégy helyett már tizenöt fejezetből állt.

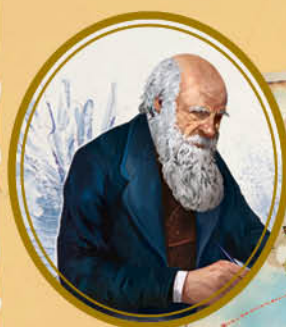


Csikos pampamacska (*Felis pajeros*) illusztráció
(Darwin A Beagle utazása c. könyvéből, 1939)

Lépjetek Darwin nyomdokaiba, irány a Beagle fedélzete!

1856-ot írunk, és Darwinnak szüksége van rátok, hogy be tudja fejezni A fajok eredetét. Húsz évvel a föld körüli expedíciója után szeretne további információkat gyűjteni az állatvilágról, különös tekintettel azokra a kontinensekre, ahol kevés időt töltött, mint például Észak-Amerika, Ázsia és Afrika egyes részei.

Mivel már túl idős ahhoz, hogy útra keljen, és túlságosan lefoglalja a családja és az írás, titeket – a londoni Királyi Társaság által ajánlott tudósokat – bíz meg a feladattal. Ki más is tudna jobban segíteni Darwinnak befejezni élete művét, mint egy csapat felfedezésre éhes, fiatal természettudós?



A játék témája és célja

Fiatal természettudósok vagytok, akik most léptek a Beagle fedélzetére, hogy segítsenek Charles Darwinnak befejezni könyvét a fajok eredetéről. Utazásaitok során állatokat fogtok megfigyelni, kartográfiai méréseket végeztek, és publikáljátok az eredményeiteket. A célotok az, hogy több győzelmi pontot (GYP) szerezzetek, mint az ellenfeleitek, és így kiderüljön, ki tett hozzá legtöbbet A fajok eredetének elkészültéhez.

Tartozékok

Az első játék előtt:

Keverjétek össze a 64 állatlapkát és az 5 karakterlapkát, és a doboz erre kijelölt rekeszébe tároljátok azokat.

1 térképtábla



• utazás oldal

• függelék oldal

5 napló



64 állatlapka



5 karakterlapka



16 publikációjelző



15 iránytűjelző



28 elméletlapka



10 idegenvezető-jelző



1 Darwin-jelölő



1 Beagle



1 pontozótömb

1 zsák

1 szabálykönyv

1 függelék

Előkészületek

1 Tegyétek a térképtáblát az **utazás** oldalával felfelé az asztal közepére, majd helyezzétek a **Beagle-t** a kezdő mezőjére.

2 Adjatok egy **naplót** minden játékosnak – a játékosokra mostantól „természettudósokként” fogunk hivatkozni a szabálykönyvben. A **Darwin-jelölőt** adjátok annak, aki a legtöbb utazott hajóval: ő lesz a kezdőjátékos. Ha még egyikőtök sem utazott hajóval, akkor a kedvenc módszerekkel döntsetek el, hogy ki lesz a kezdőjátékos.

3 Tegyétek az **idegenvezető**-, **publikáció**- és **iránytűjelzőket** az azoknak kijelölt helyekre a térképtáblán.

4 **A.** Vegyetek ki 12 lapkát a dobozból minden játékban lévő természettudós után, majd alkossatok azokból több, képpel lefelé fordított húzópaklit a térképtábla mellett. **B.** Vegyetek ki további 9 lapkát a dobozból, és tegyétek azokat képpel felfelé a térképtábla 9 mezőjére (ha 2 természettudós játszik $24 + 9 = 33$ lapkára lesz szükségetek).

5 **A.** Osszátok 1 **elméletlapkát** minden természettudósra. Ezt képpel felfelé kell az elméletmező tetejére helyezniük, a naplójuk jobb felső sarkába. **B.** Ezután alkossatok két képpel lefelé fordított húzópaklit az elméletlapkákból, és tegyétek azokat a térképtáblán kijelölt részre. Húzzátok fel 3 lapkát, és tegyétek azokat képpel felfelé a kijelölt helyekre.

6 Minden természettudós vegyen el 1 **idegenvezető-jelzőt**, és tegye azt a naplóján kijelölt helyre.



Mi látható az állatlapkákön?

1 Az állat osztálya

Ízeltlábú Emlős

Madár Hüllő

2 Az állat neve (magyarul és latinul), mérete, illetve élőhelye

Amerika Afrika Ázsia Óceánia



3 Bónusz, amit az állat tanulmányozásáért kapsz (azonnali vagy játék végi bónusz).

4 Szimbolikus állat ikon

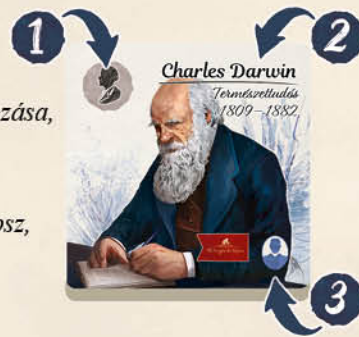


Mi látható a karakterlapkákön?

1 Karakterikon

2 A karakter neve, foglalkozása, születésének és halálának éve

3 Bónusz, amit akkor kapsz, ha ihletet kapsz a karaktertől.



A játék menete

A Darwin-jelölővel rendelkező természettudóssal kezdve, majd az óramutató járásával megegyező irányban haladva hajtja végre mindenki a körét. A körében a természettudós az alábbi két lépést végzi el ebben a sorrendben:

1 Tanulmányoz egy állatot vagy ihletet kap egy karaktertől

2 Folytatja a Beagle útját

A játék akkor ér véget, ha minden természettudós pontosan 12 lapkát (állat vagy karakter) helyezett a naplójába.

1 Állat tanulmányozása vagy ihlet kapása egy karaktertől

A Beagle-lel szemben elhelyezkedő 3 lapka közül válassz 1-et, és helyezd a naplódba. Ez lehet egy állat, amit tanulmányozol, vagy egy karakter a Beagle korábbi útjáról, akitől ihletet kaphatsz.



Példa: A Beagle-lel szemben a vízi korallkígyó, az Armadilló-gyík és a japán daru helyezkedik el. **1** Anna úgy dönt, hogy a japán darut tanulmányozza, és a naplójába helyezi. **2**

Állat tanulmányozása

Vedd el a kiválasztott állatot, és helyezd a naplódba, az osztályának és előhelyének megfelelő mezőre, majd érvényesítsd az azonnali bónuszát, ha van rajta ilyen:

Felfedezés: Ezek az állatok jelentős felfedezésnek számítanak tudományos körökben: a játék végén **1**, **2** vagy **3** GYP-t fognak érni.



Példa: Anna a japán darut tanulmányozza, ami **3** GYP-t fog érni a játék végén, ha akkor látható lesz.

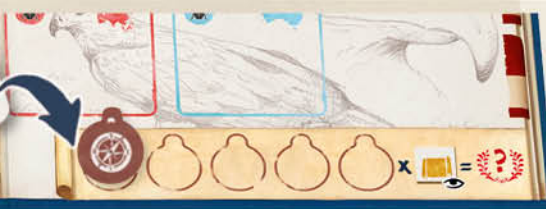
Feljegyzés: Ezek az állatok a birtokodban lévő **iránytűk** száma alapján fognak GYP-t érni a játék végén.



Példa: Lujza a bordás krokodilt tanulmányozza, amely **1** GYP-t fog érni minden **iránytűje** után a játék végén, ha akkor látható lesz.

Földmérés: Azonnal vedd el egy **iránytűjelzőt**, és tedd a földmérés mezőre a naplód alsó részén. **Nem lehet** 5-nél több ilyen jelződ: ha egy 6. jelzőt kellene magadhoz venned, tanulmányozhatod az állatot, de az iránytűt nem kapod meg.

Példa: Anna a szivárványcsőrű tukánt tanulmányozza, amely **iránytűjelzőt** ad. Rögtön magához veszi a jelzőt, és a naplója alján lévő sávra.



Idegenvezető felbérlete: Azonnal vedd el egy idegenvezető-jelzőt, és tedd egy üres idegenvezető mezőre a naplódban. **Nem lehet** nálad egyszerre 2-nél több ilyen jelző: ha egy 3. idegenvezetőt bérelnél fel, tanulmányozhatod az állatot, de a jelzőt nem veheted magadhoz.

Példa: Lujza a fekete mambát tanulmányozza, ezért rögtön felbérrel egy **idegenvezetőt**, akit a naplójába helyez. A játék során később felhasználhatja egy különleges akcióra (**hajózás** vagy **kutatás**).



Szimbolikus: Azonnal vedd el a **Darwin-jelölőt** attól, akinél éppen van, és tedd a naplód mellé. Ha eddig is nálad volt, nem történik semmi. A játék végén az a természettudós, akinél a **Darwin-jelölő** van, **2** GYP-t kap.

Példa: Lujza a jávorszarvast tanulmányozza, amelyen **korona** ikon van. Mivel Annánál van a Darwin-jelölő, Lujza elveszi tőle, és a saját naplója mellé helyezi. Ha a játék végén is nála lesz még, **2** GYP-t kap érte.



Ihlet kapása egy karaktertől



Ha a kiválasztott lapka egy karakterlapka, akkor helyezd az egyik elérhető mezőre a naplód bal szélén, majd hajtsd végre az érte járó bónuszokat.

Nem kaphatsz ihletet 3-nál több karaktertől a játék során. A karakterek bónuszainak részletes leírását a 12. oldalon találod.

Példa: Anna Conrad Martenstől kap ihletet. A lapkát elhelyezi a naplójában, majd végrehajtja a bónuszát: a lapkán van 1 **feljegyzés**, és lehetővé teszi, hogy felbérleljen egy **idegenvezetőt**.



2 A Beagle útja

Miután lehelyeztél egy lapkát (állatot vagy karaktert) a naplódba, végezd el az alábbi lépéseket:

A) Mozgasd előre a Beagle-t ➡ (a nyílakat követve) annyi mezővel, amekkora a távolság volt a Beagle és az általad választott lapka között (1, 2 vagy 3 mező).



B) Húzz egy új lapkát, és helyezd képpel felfelé a térképtábla üres mezőjére.



Különleges akció!

Idegenvezető felhasználása

A körödben, **mielőtt** kiválasztanál egy karakter- vagy állatlapkát, felhasználhatod az egyik **idegenvezetődet** (tedd vissza a jelzőjét a térképtáblára), hogy végrehajtsd az alábbi különleges akciók egyikét:



Hajózás: Mozgasd a **Beagle**-t egy mezővel előre vagy hátra. Ezután folytasd a körödet a szokásos módon.

Példa: A köre elején Lujza felhasználja az egyik idegenvezetőjét, hogy hajózzon **1**, mert az elefántot szeretné tanulmányozni, ami **3** **GY**-t ér a játék végén **2**. Egy mezővel hátrébb mozgatja a Beagle-t **3**, majd folytatja körét: tanulmányozza az elefántot, majd két mezővel előre mozgatja a Beagle-t a nyilak szerint **4**.



Kutatás: Vedd el a Beagle-lel szemben elhelyezkedő 3 lapkát, és tedd azokat képpel lefelé, tetszőleges sorrendben az egyik húzópakli aljára: húzz fel 3 új lapkát az egyik pakliból, és töltsd fel velük az üres helyeket. Ezután folytasd a körödet a szokásos módon.



Példa:

Lujza a körében felhasználja az egyik **idegenvezetőjét**, hogy kutasson **1**: eldobja a Beagle-lel szemben lévő 3 lapkát, és azokat az egyik húzópakli aljára teszi **2**, majd felfed 3 új lapkát **3**. Ezután a szokásos módon folytatja a körét: tanulmányoz egy emut, majd a nyilatkat követve előre mozgatja a Beagle-t egy mezővel **4**.

Elmélet megalkotása



Ha egy olyan osztályból és élőhelyről tanulmányozol állatot, amelyet már tanulmányoztál korábban, akkor helyezd az új lapkát a már ott lévő lapkára, majd hajtsd végre az azonnali bónuszokat, ha vannak. A letakart lapka ott marad, de ha volt rajta **GYP** vagy ikon, akkor annak már nincs hatása. Ha más ikonokat takarsz le (korona, óra, ember) nem történik semmi: **nem kell visszaadnod az értük járó jutalmakat.**

Vegyél el egy elméletlapkát az elérhető 3 lapka közül, vagy húzz egyet az egyik húzópakli tetejéről. Tedd ezt az **elméletet** a következő szabad mezőre a naplódban: az érte járó **GYP**-t a játék végén kell ellenőrizni. Ha szeretnéd, egy **elmélet** mindkét példányát megszerezheted.

Ezután, ha a táblán lévő sorból választottál **elméletet**, húzz fel egy újat az egyik húzópakliból, és töltsd fel vele a sort.

Fontos: Maximum 6 elméleted lehet. Ha szeretnél egy 7. lapkát, akkor az egyik általad választott elméletet (akár azt is, amit épp megszerezteél), tedd az egyik húzópakli aljára. Ha elméletet kellene húznod, de már üres a sor a táblán, akkor nem történik semmi.

Fontos: Akár többször is lefedheted ugyanazt az állatmezőt a naplódban.



Példa: Anna a parlagi sast tanulmányozza, így le kell takarnia vele a japán darut, amit korábban tanulmányozott, mert ugyanahhoz az osztályhoz és élőhelyhez tartoznak **1**. Ezután elvesz egy **elméletlapkát**, amit a naplója jobb szélére helyez **2**.

Publikáció írása



Valahányszor lefeded valamelyik élőhely vagy osztály mind a 4 mezőjét (azaz teljesen kitöltesz egy sort vagy oszlopot a naplódban), megírsz egy **publikációt**. Vedd magadhoz az egyik **publikációjelzőt** a térképtábláról, és tedd a megfelelő helyre a naplód bal felső sarkában. Ha a játék során további **publikációkat** írsz, csak tedd azokat egymásra.

FONTOS: Ha egy olyan osztályban vagy élőhelyen feded le a 4. mezőt, amelyet korábban már teljesítettél, akkor nem írhatasz újabb **publikációt**.



Példa: Lujza a zsiráfot tanulmányozza, így az utolsó üres mezőt is lefedi az emlősök sorában **1**: magához vesz egy **publikációjelzőt**, és a naplója bal felső sarkába teszi **2**.



A játék vége

Amikor a húzópakliból az utolsó lapka is a térképtáblára kerül, a játék véget ér. Ez akkor történik meg, amikor minden természettudós 12 lapkát (állat és/vagy karakter) helyezett el a naplójában.

Az alábbi kategóriákban add össze a győzelmi pontjaidat:



• **Felfedezések:** adj össze minden **GYP**-t a látható felfedezett állatok után (a letakart állatok nem érnek **GYP**-t). Ha ihletet kapsz Robert McCormicktól, akkor az érte járó **4 GYP**-t is add ehhez a kategóriához.



• **Feljegyzés:** szorozd meg az iránytűd  számát a látható  ikonjaid számával.



• **Publikáció:** kapsz **5 GYP**-t minden publikációdért.



• **Elméletek:** ellenőrizd az elméleteidet, és számítsd ki az érte járó **GYP**-t (lásd következő oldal).



• **Darwin-jelölő:** ha nálad van, kapsz **2 GYP**-t ebben a kategóriában.

Adjátok össze a fenti 5 kategóriát: a legtöbb **GYP**-t szerző természettudós győz. Döntetlen esetén az a természettudós győz, aki a legtöbb pontot szerezte az elméletek kategóriában. Ha továbbra is döntetlen áll fenn, az érintett természettudósok osztoznak a győzelmen.



Példa: Anna pontjai a következők:

- **4 GYP a felfedezésekért:** **3 GYP** az orrszarvú pelikánért, **1 GYP** a struccért.
- **12 GYP a feljegyzésért:** 4 látható  ikonja van (okapi, Armadilló-gyík, cecelég és Conrad Martens), és 3  van a naplója földmérés részén.
- **10 GYP a publikációkért** (kettőt írt)
- **12 GYP az elméletekért:** **1 GYP** minden afrikai állat után (**6 GYP**), **1 GYP** minden látható szimbolikus állat  után (**4 GYP**, mert kétszer is megalkotta ezt az elméletet), **1 GYP** minden hiüllő után (**2 GYP**).
- **2 GYP**, mert nála van a Darwin-jelölő.

Anna összesen 40 pontot szerzett!

Kihívások

Ha győztél, nézd meg, hogy teljesítetted-e az alábbi kihívások valamelyikét. Ha igen, írd be a neved az üres mezőbe!

Darwinizmus – 50 vagy több GYP -t szereztél.	Megfigyelő – 20 vagy több GYP -t szereztél a felfedezések kategóriában.
Mentor – 3 karaktertől kapsz ihletet.	Természetes kiválasztódás – 3 állatot tanulmányoztál ugyanabból az osztályból és élőhelyről.
Szakértő –  Megírtál 3 publikációt .	Kulturális kapcsolatok –  2 idegenvezetővel fejezted be a játékot.
Teoretikus –  Megalkottál 6 elméletet .	Szimbolikus –  4 látható szimbolikus állatod volt.
Térképész –  Összegejtöttél 5 iránytűt .	Változatosság – Volt látható 1 , 2 , 3 ,  ,  ,  , és  ikonod is.

Elméletek

1. fejezet – A háziasítás során végbemenő változások

 **1 GYP** minden **madár** után, amit tanulmányoztál, beleértve a letakart állatokat is.

2. fejezet – Változás a természetben

 **1 GYP** minden **emlős** után, amit tanulmányoztál, beleértve a letakart állatokat is.

3. fejezet – A létért folyó küzdelem

 **1 GYP** minden **hüllő** után, amit tanulmányoztál, beleértve a letakart állatokat is.

4. fejezet – Természetes kiválasztódás

 **1 GYP** minden **ízeltlábú** után, amit tanulmányoztál, beleértve a letakart állatokat is.

5. fejezet – A változás törvényei

 **1 GYP** minden **amerikai állat** után, amit tanulmányoztál, beleértve a letakart állatokat is.

6. fejezet – Az elmélet nehézségei

 **1 GYP** minden **afrikai állat** után, amit tanulmányoztál, beleértve a letakart állatokat is.

7. fejezet – Különféle ellenvetések a természetes kiválasztódás elmélete ellen

 **1 GYP** minden **ázsiai állat** után, amit tanulmányoztál, beleértve a letakart állatokat is.

8. fejezet – Az ösztönről

 **1 GYP** minden **óceániai állat** után, amit tanulmányoztál, beleértve a letakart állatokat is.

Karakterek

Charles Darwin (1809–1882)



Természettudós. Mindössze 22 évesen csatlakozott a Beagle expedíciójához, és 5 éven át utazott a mára híressé vált hajón a világ körül, megalkotva a természetes kiválasztódás elméletét, amelyet 1858-ban *A fajok eredete* címmel publikált.

Vegyél magadhoz **1 elméletlapkát** a táblán található 3 közül, vagy húzz bármelyik húzópakliból, majd bérelj fel egy **idegenvezetőt**.

Robert FitzRoy (1805–1865)



Kapitány. Ő volt az HMS Beagle expedíciójának vezetője, amelynek fókuszában a dél-amerikai partvidék vízrajzi felmérése állt (1831–1836). Később Új-Zéland kormányzója lett (1843–1845).

Bérelj fel **2 idegenvezetőt**.

John Henslow (1795–1861)



Botanikus. Charles Darwin professzora volt a Cambridge-i Egyetemen, és ő ajánlotta be az HMS Beagle expedíciójára. Kiadta Darwin leveleit, amivel hozzájárult a hírnevéhez.

Földmérés és egy **idegenvezető** felbérlése.

9. fejezet – Hibridizáció



1 GYP minden állat után a naplód bal felső sarkában, amit tanulmányoztál, beleértve a letakart állatokat is.

10. fejezet – A geológiai adatok hiányosságáról



1 GYP minden állat után a naplód jobb felső sarkában, amit tanulmányoztál, beleértve a letakart állatokat is.

11. fejezet – Az élőlények földtörténeti leszármazása



1 GYP minden állat után a naplód bal alsó sarkában, amit tanulmányoztál, beleértve a letakart állatokat is.

12. fejezet – A fajok földrajzi elterjedése



1 GYP minden állat után a naplód jobb alsó sarkában, amit tanulmányoztál, beleértve a letakart állatokat is.

13. fejezet – Az élőlények egymás közötti viszonyai



1 GYP minden **elméleted** után.

14. fejezet – Morfológia és embriológia



2 GYP minden, a lapkáidon lévő, látható **idegenvezető** ikonod után.

15. fejezet – Összefoglaló



2 GYP minden **publikációd** után.

16. fejezet – Befejezés



1 GYP minden látható **szimbolikus** állat után, amit tanulmányoztál.

Conrad Martens (1801–1878)



Festő. Robert FitzRoy, akivel 1833-ban ismerkedett meg Montvideóban, bérlete fel, hogy átvegye az HMS Beagle fedélzetén utazó másik művész helyét, miután ő megbetegedett. Amikor a hajó megállt Ausztráliában, Martens úgy döntött, hogy letelepszik, és élete végéig ott is élt.

Feljegyzések és egy **idegenvezető** felbérlése.



Robert McCormick (1800–1890)

Orvos. A Brit Királyi Haditengerészet sebésze, de a Beagle fedélzetén hivatalosan mint természettudós utazott. Karrierje során más expedíciókon is részt vett, többek közt a Déli-sark utáni kutatásban.

Kapsz **4 GYP**-t a játék végén. Bérelj fel egy **idegenvezetőt**.

FONTOS: Sosem lehet 2-nél több **idegenvezető-jelződ**. Ha egy 3. idegenvezetőt bérelnél fel, ihletet kaphatsz a karaktertől, de a jelzőt nem veheted magadhoz. Ugyanez igaz a 6. iránytűre, ha John Henslow-tól kapnál ihletet, vagy a 7. elméletre, ha Charles Darwintól kapnál ihletet.