

Grégory Grard & Matthieu Verdier
Maud Briand & David Sitbon

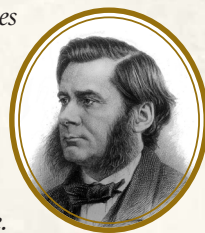


Sur les traces
de
Darwin
Correspondances
Livret de règles



Angleterre, 1856. Charles Darwin rédige *L'Origine des espèces* pendant une période de grande intensité intellectuelle et personnelle. Publié en 1859, le livre repose sur des années de recherche et d'observation commencées lors de son voyage sur le HMS Beagle (1831-1836). Darwin a travaillé intensivement sur ses idées sur la sélection naturelle et l'évolution des espèces, en accumulant des preuves à partir de ses observations en botanique, géologie et zoologie.

Pour rédiger le livre, Darwin a utilisé une approche méthodique, en examinant les variations entre les espèces et les preuves fossiles. Il a également reçu le soutien de quelques scientifiques contemporains, comme Thomas Henry Huxley, qui ont défendu ses théories et aidé à diffuser ses idées. Cependant, *L'Origine des espèces* a également rencontré une forte opposition de personnes qui rejetaient l'idée de l'évolution en raison de ses implications religieuses et philosophiques. Les débats autour du livre ont marqué un tournant dans la biologie et ont amorcé une longue période de discussion sur la nature de l'évolution et ses impacts sur la pensée scientifique et sociale.



Thomas Henry Huxley, 1874.

Matériel

1 plateau Angleterre



16 tuiles Animal



5 tuiles Personnage



6 jetons
Boussole



9 jetons
Publication avancée



18 jetons
Enveloppe



17 jetons
Classification



1 carnet de score
1 livret de règles
1 livret Appendices

Note : certains éléments de l'extension (tuiles Animal, tuiles Personnage et jetons Publication avancée) sont reconnaissables au triangle doré se trouvant dans leur coin supérieur droit ou gauche.

Mise en place

- 1 Placez au centre de la table le plateau **Angleterre** à côté du plateau **Voyage** du jeu de base.
- 2 Mélangez ensemble les 5 **Personnages** du jeu de base et les 5 **Personnages** de l'extension : formez 2 piles face visible de 5 **Personnages** et placez-les sur le plateau **Angleterre**.
- 3 Mélangez les 16 nouvelles tuiles **Animal** avec les 64 tuiles **Animal** du jeu de base, puis prenez au hasard 6 tuiles pour former 2 piles de 3 que vous placez face visible sur le plateau **Angleterre**. Ensuite, procédez comme dans le jeu de base : placez 9 tuiles **Animal** face visible au centre du plateau **Voyage**, puis formez autant de piles de 12 tuiles **Animal** que de joueurs dans la partie. Remettez les tuiles **Animal** non utilisées dans la boîte.
- 4 Placez le pion Darwin du jeu de base sur la case de départ  du plateau **Angleterre**.
- 5 Placez aléatoirement 1 jeton **Publication avancée** sur chacun des 8 emplacements correspondants du plateau **Angleterre**. Remettez le jeton non utilisé dans la boîte.
- 6 Placez les jetons **Enveloppe** près du plateau **Angleterre**.
- 7 Placez les 17 jetons **Classification** dans le sac en tissu.

Effectuez le reste de la mise en place en suivant les étapes 2, 3, 5 et 6 du jeu de base (sauf pour le pion Darwin).





Comment jouer

La partie se déroule toujours sur 12 tours comme dans le jeu de base, mais vous aurez l'opportunité de placer davantage de tuiles sur votre Carnet de Naturaliste grâce aux nouvelles possibilités apportées par l'extension. Chaque joueur effectue son tour comme dans le jeu de base. Les tuiles de l'extension apportent de nouveaux bonus immédiats.



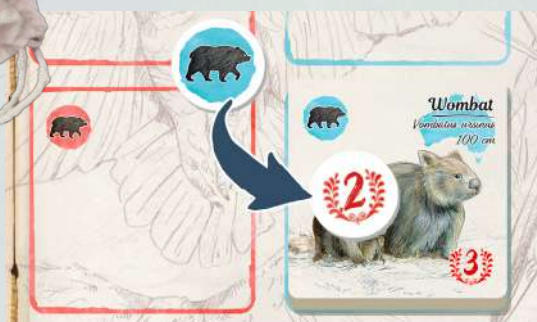
Correspondance : gagnez un jeton **Enveloppe**.



Classification : Piochez un jeton Classification dans le sac et placez-le sur la case correspondante de votre carnet de naturaliste.



- Si vous avez déjà une tuile qui s'y trouve, retournez le jeton **Classification** sur sa face **2** (2 PV).



- Si la case est vide, placez le jeton à l'emplacement correspondant sur sa face **Classification** (Animal ou Personnage).

Lorsque vous placerez une tuile sur cette case, retournez le jeton **Classification** sur sa face **2** (2 PV) et placez-le sur la tuile.

Exemple : Louison pioche un jeton **Classification** : il s'agit du jeton des mammifères d'Océanie, qu'elle place sur l'emplacement correspondant de son carnet de naturaliste. Comme elle n'a pas encore étudié de mammifère d'Océanie, elle ne pourra retourner le jeton **Classification** (et ainsi gagner 2 PV en fin de partie) que lorsqu'elle l'aura fait, par exemple en étudiant un diable de Tasmanie.

Note : si vous deviez placer une tuile **Animal** sur une tuile possédant un jeton **Classification** retourné sur sa face **2** (2 PV), déplacez-le sur la tuile **Animal** nouvellement placée.

 **Déplacement** : Déplacez le pion Darwin vers la prochaine case en sens horaire (en suivant les flèches) et gagnez le bonus indiqué sur celle-ci. Cette capacité remplace la capacité **Emblématique** du jeu de base. Le pion Darwin n'est plus contrôlé par un joueur et ne rapporte pas de **PV** en fin de partie.



Case de départ
Gagnez deux jetons
Enveloppe.



Piochez un jeton
Classification
dans le sac.



Gagnez un jeton **Enveloppe** et
piochez un jeton **Classification**
dans le sac.



Gagnez un jeton
Enveloppe.

Exemple : Raphaël étudie le crabe de cocotier, qui lui permet de déplacer le pion Darwin d'une case et de gagner le bonus indiqué : Raphaël gagne un jeton **Enveloppe** et pioche un jeton **Classification**.



Nouvelles actions spéciales

Envoyer une correspondance

Une fois par tour, avant ou après avoir déplacé le Beagle, vous pouvez choisir l'une des 2 actions spéciales suivantes :



Obtenir le soutien d'un Personnage : dépensez 2 jetons **Enveloppe** et choisissez l'un des 2 Personnages face visible du plateau Angleterre et placez-le sur la case libre la plus haute de la zone de personnages, sur votre Carnet de naturaliste : gagnez son bonus immédiat. Vous ne pouvez pas effectuer cette action si vous avez déjà obtenu le soutien de 3 Personnages.

Exemple : Louison dépense 2 jetons **Enveloppe** et obtient le soutien de John Henslow : elle place la tuile sur son carnet de naturaliste, puis engage un guide et gagne un jeton **Boussole**.



Obtenir de la documentation zoologique : dépensez 3 jetons **Enveloppe** et choisissez l'un des 2 Animaux face visible du plateau Angleterre et placez-le sur la case correspondante de votre carnet de naturaliste. Gagnez son éventuel bonus immédiat, comme d'habitude.

Exemple : Raphaël dépense 3 jetons **Enveloppe** et obtient de la documentation zoologique à propos de l'éléphant de savane : il prend la tuile et la place sur l'emplacement correspondant de son carnet de naturaliste.



Note : si une pile de Personnages ou d'Animaux se trouvant sur le plateau Angleterre venait à être vide, déplacez la 1^{re} tuile de l'autre pile vers la pile qui vient d'être vidée, pour qu'il y ait toujours 2 choix de Personnages et d'Animaux.

Rédiger une Publication avancée

1. | / ---- = 

Lorsque vous êtes le premier à recouvrir les 4 emplacements d'un écosystème ou d'une classe (c'est-à-dire lorsque vous complétez une ligne ou une colonne sur votre Carnet de Naturaliste), vous rédigez une **Publication avancée**. À la place de prendre un jeton **Publication** qui rapporte **5 PV** en fin de partie, prenez le jeton **Publication avancée** correspondant à l'écosystème ou à la classe que vous venez de compléter. Résolvez son éventuel bonus immédiat. **Important** : si vous n'êtes pas le premier, prenez un jeton **Publication** d'une valeur de **5 PV** comme d'habitude.

Exemple : Après avoir étudié le tégu commun, Raphaël complète l'écosystème de l'Amérique en premier. À la place de gagner un jeton **Publication** d'une valeur de **5** (5 PV), il gagne le jeton **Publication avancée** correspondant à l'Amérique : celui-ci lui permet d'engager immédiatement un guide et rapporte **6** (6 PV) en fin de partie.



Fin de partie

La fin de partie se déclenche de la même manière que le jeu de base : lorsque la dernière tuile Animal est placée sur le plateau Voyage.

Inscrivez vos **PV** sur le nouveau carnet de score en procédant comme d'habitude, sauf pour la dernière ligne, spécifique à l'extension :  **Jetons Classification** : **2 PV** par jeton Classification validé.

Additionnez les 5 catégories (le pion Darwin ne rapporte pas de point) : le naturaliste avec le plus de **PV** remporte la partie. En cas d'égalité, le naturaliste avec le plus de **PV** dans la catégorie **Théories** gagne la partie. Si l'égalité persiste, les naturalistes concernés partagent la victoire.



Exemple : Louison calcule son score de fin de partie : **40 PV**.

- **13 PV** pour la valeur de ses tuiles
- **2 PV** pour la **Cartographie**
- **10 PV** pour ses **Publications**
- **13 PV** pour ses **Théories** (5+4+4)
- **2 PV** pour ses jetons **Classification** validés.

L'enveloppe restante ne rapporte pas de **PV**.

Jetons Publication avancée



Marquez **6 PV** en fin de partie et engagez un **Guide**.



Marquez **4 PV** en fin de partie et effectuez un **Relevé**.



Marquez **5 PV** en fin de partie et gagnez un jeton **Enveloppe**.



Marquez **1 PV** en fin de partie et gagnez deux jetons **Enveloppe**.



Marquez **7 PV** en fin de partie.



Marquez **5 PV** en fin de partie et piochez un jeton **Classification**.



Marquez **3 PV** en fin de partie et piochez deux jetons **Classification**.



Marquez **4 PV** en fin de partie, puis déplacez le pion Darwin vers la prochaine case et gagnez le bonus indiqué sur celle-ci.



Marquez **2 PV** en fin de partie et élaborer une **Théorie**.

Nouveaux personnages

Emma Darwin (1808-1896)



Naturaliste. Issue d'une famille industrielle prospère et soutien personnel et intellectuel de son mari Charles, elle a joué un rôle clé dans la gestion du foyer familial et dans la publication des travaux de son mari, tout en partageant ses valeurs. Emma a également été une figure active dans les cercles sociaux et philanthropiques de son époque.

Marquez **2 PV** en fin de partie et vous pouvez immédiatement échanger l'une de vos **Théories** avec l'une des 3 visibles du plateau Voyage.

Thomas Henry Huxley (1825-1895)



Biologiste. Également paléontologue et philosophe, il gagna le surnom de « bouledogue de Darwin » à la suite d'un débat public en 1860, où il s'opposa à l'évêque d'Oxford en lui répondant qu'il « préférerait descendre d'un singe plutôt que d'un homme instruit qui utilisait sa culture et son éloquence au service du préjugé et du mensonge ».

Marquez **2 PV** en fin de partie, piochez un jeton **Classification** et engagez un **Guide**.

Joseph Dalton Hooker (1817-1911)



Botaniste. Connu pour son ouvrage *Genera plantarum* et pour avoir soutenu Charles Darwin, qu'il a incité à publier ses théories. Ce dernier lui rendra hommage pour sa confiance indéfectible, ses vastes connaissances et ses jugements avisés. Hooker fut aussi un explorateur de premier plan, notamment des mers australes et de l'Inde.

Marquez **4 PV** en fin de partie et gagnez un jeton **Enveloppe**.

Alexandrina Victoria (1819-1901)



Reine du Royaume-Uni, du Canada, d'Australie et impératrice des Indes, son règne fut si long qu'il donna son nom à une époque célèbre de l'histoire anglaise : la période victorienne. Elle fut le témoin de profonds changements sociaux, économiques et technologiques au Royaume-Uni et d'une rapide expansion de l'Empire britannique.

Marquez **3 PV** en fin de partie, déplacez le pion Darwin vers la prochaine case et gagnez le bonus indiqué sur celle-ci.

Alfred Wallace (1823-1913)



Naturaliste. Il mit au point la théorie de l'évolution par la sélection naturelle au même moment que Charles Darwin, ce qui incita ce dernier à publier sa théorie plus tôt que prévu pour en établir l'antériorité.

Rédigez une **Publication** (d'une valeur de **5 PV**).

