

# Règles de Sur les traces de Darwin

## Comment jouer Sur les traces de Darwin

### Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Incarne un jeune naturaliste qui aide Darwin à rédiger « De l'Origine des Espèces » en récoltant un maximum de Points de Victoire.
- **Mécanique principale** : Choisissez des tuiles Animal ou Personnage parmi celles face au Beagle, placez-les sur votre Carnet de Naturaliste et faites avancer le navire.
- **Condition de victoire** : Le naturaliste totalisant le plus de PV à la fin des 12 tours remporte la partie.

Imaginez-vous en 1856. Charles Darwin, trop occupé par ses travaux, vous confie une mission : parcourir le monde à bord du célèbre HMS Beagle pour étudier des animaux, rédiger des publications et vérifier des théories scientifiques. C'est un jeu malin de collection et de placement de tuiles, accessible dès la première partie. Si vous aimez les jeux où chaque choix compte, comme dans [7 Wonders](#), vous allez adorer celui-ci. Allez, on installe tout ça !

## Le matériel nécessaire

Avant de commencer, faites connaissance avec tout ce qui se trouve dans la boîte :

- **1 plateau Voyage** (recto-verso : face « voyage » pour jouer, face « appendice » pour les détails)
- **5 carnets de Naturaliste** (un par joueur, c'est votre plateau personnel)
- **64 tuiles Animal** (classées par classe et écosystème)
- **5 tuiles Personnage** (des compagnons historiques du Beagle)
- **24 tuiles Théorie** (des objectifs de fin de partie)
- **16 jetons Publication**

- **15 jetons Boussole**
- **10 jetons Guide**
- **1 pion Darwin et 1 pion Beagle**
- **1 sac en tissu, 1 carnet de score** et ce livret de règles

Avant votre toute première partie, mélangez ensemble les 64 tuiles Animal et les 5 tuiles Personnage, puis rangez-les dans l'emplacement prévu de la boîte.

## Comprendre les tuiles

### Les tuiles Animal

Chaque tuile Animal possède plusieurs informations importantes :

- **La classe** de l'animal : Arthropode, Mammifère, Oiseau ou Reptile
- **L'écosystème** : Amérique, Afrique, Asie ou Océanie
- **Un bonus** (immédiat ou de fin de partie) représenté par une icône
- Parfois, un **symbole Emblématique** (une petite étoile)

Ces deux premières informations (classe + écosystème) déterminent l'emplacement exact où vous placerez la tuile sur votre **Carnet de Naturaliste**.

### Les tuiles Personnage

Elles représentent des figures historiques du voyage du Beagle (Conrad Martens, Robert FitzRoy, John Henslow, Robert Mc Cormick et Charles Darwin lui-même). Chacune offre un **bonus spécifique** quand vous vous en inspirez. Vous pouvez accueillir jusqu'à **3 Personnages maximum** sur votre Carnet.

[IMAGE\_MATERIEL]

## Mise en place de la partie

Installez le jeu en suivant ces étapes dans l'ordre :

- **1.** Placez le **plateau Voyage** au centre de la table sur sa face « Voyage ». Posez le **pion Beagle** sur la case de départ.

- **2.** Distribuez un **Carnet de Naturaliste** à chaque joueur. Le dernier joueur à avoir voyagé en bateau reçoit le **pion Darwin** et commencera la partie. Si personne ne remplit ce critère, choisissez librement.
- **3.** Placez les **jetons Guide, Publication** et **Boussole** sur leurs emplacements dédiés du plateau.
- **4.** Piochez **12 tuiles par joueur** dans la boîte pour former plusieurs piles face cachée (la pioche). Prenez ensuite **9 tuiles supplémentaires** et placez-les face visible sur les 9 emplacements du plateau Voyage. (Exemple : à 2 joueurs, vous utiliserez  $24 + 9 = 33$  tuiles au total.)
- **5.** Donnez **1 tuile Théorie** à chaque joueur, qu'il place face visible sur le premier emplacement Théorie de son Carnet. Formez ensuite **2 piles Théorie** face cachée sur le plateau, puis révélez-en **3 face visible**.
- **6.** Chaque joueur prend **1 jeton Guide** et le place sur son Carnet.

Voilà, tout est prêt ! C'est aussi fluide à mettre en place qu'une partie de [Qwirkle](#).

## Déroulement d'un tour de jeu

En commençant par le joueur qui possède le **pion Darwin**, on joue chacun son tour dans le sens horaire. Chaque tour se décompose en **2 étapes obligatoires**, toujours dans le même ordre :

### Étape 1 : étudier un animal ou s'inspirer d'un personnage

Regardez les **3 tuiles situées juste devant le Beagle** sur le plateau. Choisissez-en une et placez-la sur votre **Carnet de Naturaliste**. Deux cas de figure :

**Si c'est un Animal** : placez-le sur la case correspondant à sa classe et son écosystème, puis appliquez immédiatement son bonus (voir la section « Les bonus des animaux » ci-dessous).

**Si c'est un Personnage** : placez-le sur un emplacement libre dans la partie gauche de votre Carnet (maximum 3 personnages), puis appliquez son bonus.

### Étape 2 : le voyage du Beagle

Après avoir pris votre tuile, faites voyager le Beagle :

- **A)** Déplacez le **pion Beagle** dans le sens des flèches d'un nombre de cases égal à la **distance entre la tuile que vous avez prise et le Beagle** (1, 2 ou 3 cases selon la position de la tuile choisie).
- **B)** Piochez une **nouvelle tuile** dans la pioche et placez-la face visible sur l'emplacement devenu vide du plateau.

Petit conseil stratégique : pensez toujours à regarder quelles tuiles vos adversaires convoitent ! En choisissant une tuile éloignée du Beagle, vous le ferez avancer davantage et changerez les tuiles accessibles pour le joueur suivant. C'est un levier tactique puissant.

## Les bonus des animaux

Chaque animal étudié vous offre un bonus, représenté par une icône sur sa tuile. Voici les différents types :

### Découvrir

L'animal représente une découverte scientifique et vous rapporte **1, 2 ou 3 PV en fin de partie**, à condition que la tuile soit encore visible (non recouverte) à ce moment-là.

### Cartographier

L'animal affiche un **symbole Cartographie**. En fin de partie, chaque symbole Cartographie visible vous rapporte des PV **multipliés par votre nombre de Boussoles**.

### Effectuer un relevé

Vous gagnez immédiatement **1 jeton Boussole**, que vous placez dans la zone de relevés en bas de votre Carnet. Attention : vous ne pouvez jamais avoir **plus de 5 Boussoles**. Si vous en avez déjà 5, vous étudiez l'animal mais ne prenez pas la boussole.

### Engager un guide

Vous prenez immédiatement **1 jeton Guide** de la réserve et le placez sur votre Carnet. Limite de **2 Guides maximum** en votre possession. Au-delà, vous ne prenez pas le guide supplémentaire.

## Emblématique

Prenez immédiatement le **pion Darwin** à l'adversaire qui le possède. Si c'est déjà vous qui l'avez, rien ne se passe. En fin de partie, posséder le pion Darwin rapporte **2 PV**.

## Les bonus des personnages

Voici ce que chaque personnage vous offre lorsque vous vous en inspirez :

- **Charles Darwin** : Prenez **1 tuile Théorie** (parmi les 3 visibles ou la première de la pioche) + Engagez **1 Guide**.
- **Robert FitzRoy** : Engagez **2 Guides**.
- **John Henslow** : Effectuez **1 Relevé** (prenez **1 Boussole**) + Engagez **1 Guide**.
- **Conrad Martens** : Gagnez **1 symbole Cartographie** + Engagez **1 Guide**.
- **Robert Mc Cormick** : Marquez **4 PV en fin de partie** + Engagez **1 Guide**.

Les limites habituelles s'appliquent toujours : pas plus de 2 Guides, pas plus de 5 Boussoles, pas plus de 6 Théories.

## Les guides : vos alliés précieux

Au **début de votre tour**, avant de choisir une tuile, vous pouvez dépenser **1 jeton Guide** (remis sur le plateau) pour effectuer l'une de ces deux actions spéciales :

### Voyage

Avancez ou reculez le **Beagle d'exactly 1 case**. Cela vous permet de repositionner le navire pour accéder à des tuiles qui vous intéressent davantage. Ensuite, jouez votre tour normalement.

## Observation

Défaussez les **3 tuiles** qui se trouvent face au Beagle (remettez-les sous la pioche), puis remplacez-les par **3 nouvelles tuiles** de la pioche. Ensuite, jouez votre tour normalement. Astuce : gardez toujours un Guide en réserve pour les moments critiques de fin de partie, quand les bons animaux se font rares. C'est souvent là que ça fait la différence, un peu comme dans [Harmonies](#) où le timing est crucial !

## Recouvrir une tuile et élaborer une théorie

Il arrive qu'on doive placer un animal sur une case **déjà occupée** (même classe ET même écosystème). Pas de panique, c'est même une mécanique clé du jeu !

### Comment ça marche

Posez simplement la nouvelle tuile **par-dessus** l'ancienne, puis résolvez le bonus de la nouvelle tuile. Attention : les PV de Découverte et les symboles Cartographie de la tuile recouverte sont **définitivement perdus**. En revanche, les Boussoles, Guides et pions Darwin déjà récupérés grâce à des tuiles recouvertes restent acquis.

### Piocher une théorie

Chaque fois que vous recouvrez une tuile, vous **élaborez une Théorie** : prenez 1 tuile Théorie parmi les 3 visibles ou la première de la pioche face cachée, puis placez-la sur le prochain emplacement libre de votre Carnet. Complétez ensuite la rangée de Théories visibles si nécessaire.

Vous pouvez posséder **jusqu'à 6 Théories**. Si vous devez en prendre une 7e, remettez celle de votre choix sous la pioche (ou refusez celle que vous venez de piocher). S'il ne reste plus aucune Théorie disponible, vous ne piochez simplement rien.

Vous pouvez tout à fait **recouvrir la même case plusieurs fois** au cours de la partie, et donc élaborer plusieurs Théories successives de cette manière.

[IMAGE\_FIN]

## Rédiger une publication

Dès que vous avez recouvert les **4 emplacements d'une même ligne** (un écosystème complet) ou d'une **même colonne** (une classe complète) sur votre Carnet, vous rédigez une **Publication** ! Prenez un **jeton Publication** sur le plateau et empilez-le en haut à gauche de votre Carnet.

Point important : si vous complétez une ligne ou une colonne que vous aviez déjà complétée auparavant (par exemple après avoir recouvert une tuile), vous **ne rédigez pas une deuxième Publication** pour cette même ligne ou colonne.

## Fin de partie et décompte des points

La partie se termine lorsque la **dernière tuile de la pioche** est placée sur le plateau, c'est-à-dire quand chaque joueur a placé exactement **12 tuiles** (Animal ou Personnage) sur son Carnet. Il est alors temps de compter les points !

Catégorie	Comment calculer
<b>Découvertes</b>	Additionnez les PV de tous vos animaux « Découverte » encore <b>visibles</b> . Ajoutez les 4 PV de Robert Mc Cormick si vous l'avez.
<b>Cartographie</b>	Multipliez votre <b>nombre de Boussoles</b> par votre <b>nombre de symboles Cartographie visibles</b> .
<b>Publications</b>	Marquez <b>5 PV par Publication</b> rédigée.
<b>Théories</b>	Vérifiez chacune de vos tuiles Théorie et marquez les PV indiqués si la condition est remplie.
<b>Pion Darwin</b>	Si vous possédez le pion Darwin, marquez <b>2 PV</b> .

Additionnez le tout : le joueur avec le **score le plus élevé** remporte la partie ! En cas d'égalité, c'est celui qui a le plus de PV dans la catégorie **Théories** qui l'emporte. Si l'égalité persiste, les

joueurs concernés partagent la victoire.

## Détail des tuiles Théorie

Les Théories sont numérotées comme les chapitres de « De l'Origine des Espèces ». Voici ce que chacune vous rapporte :

### Théories par classe ou écosystème

- **Chapitre 1 (Oiseaux)** : 1 PV par Oiseau étudié, y compris ceux recouverts.
- **Chapitre 2 (Mammifères)** : 1 PV par Mammifère étudié, y compris ceux recouverts.
- **Chapitre 3 (Reptiles)** : 1 PV par Reptile étudié, y compris ceux recouverts.
- **Chapitre 4 (Arthropodes)** : 1 PV par Arthropode étudié, y compris ceux recouverts.
- **Chapitre 5 (Amérique)** : 1 PV par animal d'Amérique étudié, y compris ceux recouverts.
- **Chapitre 6 (Afrique)** : 1 PV par animal d'Afrique étudié, y compris ceux recouverts.
- **Chapitre 7 (Asie)** : 1 PV par animal d'Asie étudié, y compris ceux recouverts.
- **Chapitre 8 (Océanie)** : 1 PV par animal d'Océanie étudié, y compris ceux recouverts.

### Théories par zone du carnet et autres

- **Chapitre 9** : 1 PV par animal étudié dans la zone en haut à gauche de votre Carnet, y compris ceux recouverts.
- **Chapitre 10** : 1 PV par animal étudié dans la zone en haut à droite, y compris ceux recouverts.
- **Chapitre 11** : 1 PV par animal étudié dans la zone en bas à gauche, y compris ceux recouverts.
- **Chapitre 12** : 1 PV par animal étudié dans la zone en bas à droite, y compris ceux recouverts.
- **Chapitre 13** : 1 PV pour chacune de vos Théories (celle-ci comprise).
- **Chapitre 14** : 2 PV pour chaque symbole Guide visible sur vos tuiles.
- **Chapitre 15** : 2 PV pour chacune de vos Publications.
- **Chapitre 16** : 1 PV pour chaque animal Emblématique visible.

# Les accomplissements pour aller plus loin

Envie de vous lancer des défis ? Quand vous gagnez une partie, vérifiez si vous avez réalisé l'un de ces accomplissements. C'est un excellent moyen de renouveler le plaisir, un peu comme les variantes dans [Monopoly](#) !

- **Darwinisme** : Marquer 50 PV ou plus.
- **Mentor** : S'être inspiré de 3 Personnages.
- **Expert** : Rédiger 3 Publications.
- **Théoricien** : Posséder 6 Théories.
- **Cartographe** : Avoir 5 Boussoles.
- **Observateur** : Marquer 20 PV ou plus en Découvertes.
- **Sélection naturelle** : Étudier 3 animaux du même écosystème ET de la même classe.
- **Échange culturel** : Terminer la partie avec 2 Guides.
- **Emblématique** : Avoir 4 animaux Emblématiques visibles.
- **Diversification** : Avoir au moins un animal de chaque classe et de chaque écosystème visible.

Sur les traces de Darwin est un jeu qui mêle choix tactiques et gestion de collection avec une élégance rare. Chaque partie raconte une histoire différente, et le plaisir de voir son Carnet se remplir est vraiment addictif. Bon voyage à bord du Beagle !