



Doel van het spel

De spelers zijn biologen die op expeditie gaan op de Galápagos eilanden om zeldzame dieren te ontdekken en exposities in te richten om expositiepunten te scoren.

Vorbereiding van het spel

- Leg het spelbord in het midden van de tafel.
- Plaats op het onderwijsspoor dierenfiches op de volgende velden: 0 → blauw; 3 → geel; 6 → groen; 9 → rood; 12 → roze en 15 → bruin. Overgebleven fiches vormen een voorraad naast het spelbord.
- Leg 4 dierensoort-start-tegels in elke windrichting op het spelbord. Schud alle overgebleven dierensoorttegels en leg deze neer in een gedekte stapel in het midden van de vulkaan.
- Leg de bonustegels gedekt in volgorde van 1 t/m 12 neer naast het spelbord. Draai de "1"-tegel open.
- Schud de actiekaarten en leg deze neer in een gedekte stapel.
- Elke speler ontvangt £ 1500, een kompasbord, 7 actiekaarten en plaatst één pion op de "0"-veld van het onderwijs- en één op het expositiepunten spoor.
- Kies een startspeler. Deze speler ontvangt de startspelerpion.

Spelverloop

Het spel duurt 12 ronden. Elke ronde bestaat uit 2 fases:

1. Bieden voor de windrichting

Beginnend met de startspeler plaatst iedere speler een bod om te bepalen in welke "windrichting" gespeeld gaat worden deze ronde. Het bod wordt aan de gewenste windrichting van het kompasbord gelegd.

→ de windrichting, waarvoor in totaal het meeste is geboden, bepaalt:

- de kleur van de actiekaarten die deze ronde gespeeld mogen worden
- de twee diersoorten die men met de actie "expeditie" kan kiezen (zie dierensoortegel in die windrichting)

→ de speler met het hoogste bod op de "winnende" windrichting ontvangt de startspelerpion.

In geval van een gelijke stand wint het eerst geplaatste (totale) bod.

De spelers die geboden hebben op de "winnende" windrichting betalen aan de bank. Andere spelers houden hun geld.

2. Uitvoeren van acties

Beginnend met de (nieuwe) startspeler komen de spelers aan de beurt om (al) hun acties uit te voeren.

- Er mogen alleen kaarten met de kleur van de huidige ronde (zie fase 1) worden gespeeld.
- Aan het einde van zijn beurt vult de speler zijn hand weer aan tot 7 actiekaarten.
- Het is toegestaan 2 willekeurige kaarten in te zetten als één kaart met de kleur van huidige ronde.
- Spelers kunnen ook kaarten met de kleur van de huidige ronde verkopen. Elke kaart levert £ 100 op.
- Spelers mogen 2 willekeurige dierenfiches omruilen tegen één andere dierenfiche uit de voorraad.

Kosten: £ 200 per tegel op het onderwijsspoor vanaf de spelerspion t/m de gekozen dierensoort.

Mogelijke acties:

ONDERWIJS Speel een onderwijskaart en betaal om je pion op het onderwijsspoor een aantal velden vooruit te zetten.



Kosten	£ 100	£ 300	£ 600	£ 1000
Aantal stappen	1	2	3	4

EXPEDITIE



Speel een expeditiekaart en neem een dierenfiche uit de voorraad. Men kan kiezen uit één van de twee dieren op de dierensoorttegel op het spelbord in windrichting van de huidige ronde.
Kosten: £ 200 per tegel op het onderwijsspoor vanaf de spelerspion t/m de gekozen dierensoort.

VERKOOP



Speel een verkoopkaart en leg één dierenfiche terug in de voorraad. Je ontvangt £ 600.

EXPOSITIE



Speel een expositiekaart en leg één of meer verschillende soorten dierenfiches terug in de voorraad. Je ontvangt 2 expositiepunten per ingeleverd dierenfiche.

Bonus: voldoet een expositie aan de eisen van één van de bonustegels, dan ontvangt de speler per dierenfiche 3 expositiepunten. Verwijder daarna deze bonustegel uit het spel.



Einde van een ronde

- dieren op diersoorttegel in de windrichting van deze ronde gaan een veld naar voren op het onderwijsspoor;
- verwijder de diersoorttegel in de windrichting van deze ronde en vervang deze door een tegel van de stapel;
- draai de dicke bonustegel met het laagste nummer open;
- iedere speler ontvangt £ 200.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen na 12 rondes.

Puntentelling en winnaar

1^e plaats onderwijsspoor → 4 expositiepunten (gelijke stand: 3 punten; geen 2^e plaats).

2^e plaats onderwijsspoor → 2 expositiepunten (gelijke stand: 1 punt)

Elke £1000 → 1 expositiepunt

De speler met de meeste expositiepunten wint het spel.

In geval van een gelijke stand wint de speler met het meeste geld.