

Grégory Grard & Matthieu Verdier
Maud Briand & David Sitbon



다윈의 
위대한 발자취
Darwin

게임 설명서





7세의 찰스 다윈

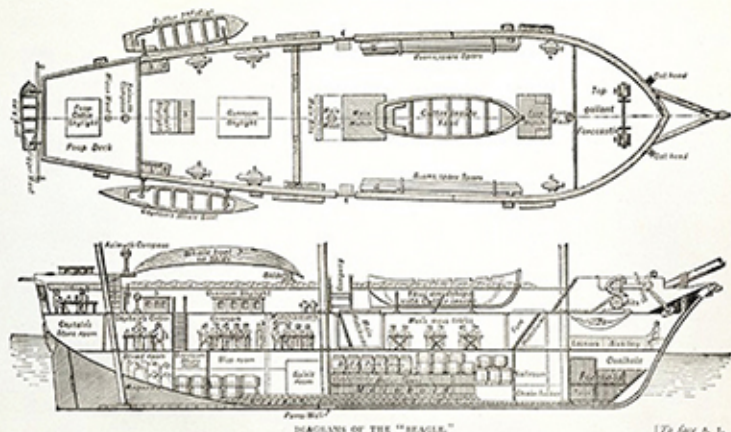
찰스 다윈에 대하여

찰스 다윈(1809~1882)은 영국의 박물학자이자 생물학자, 지질학자입니다. 여섯 자녀 중 다섯째로 태어난 그는 부유한 가정에서 좋은 교육을 받으며 자랐습니다. 그의 할아버지인 이라즈머스 다윈은 유명한 시인이자 식물학자, 동물학자였습니다.

다윈은 1825년 에든버러 의과 대학에 입학했습니다. 그는 곧 자연사에 관심을 가지게 되었고, 특히 해양 무척추동물에 대해 관심을 보였습니다. 2년 후, 그는 에든버러 대학교를 떠나서 케임브리지 대학교의 신학대학에 입학했습니다. 케임브리지에서 지내는 동안, 다윈은 그의 식물학 교수인 존 스티븐스 헨슬로 (1795~1861)에게 영향을 받아 살아있는 세계에 대한 관심을 키웠습니다.

비글호의 항해

비글호의 항해는 1836년 10월까지 거의 5년간 이어졌습니다. 카보베르데 제도, 남아메리카 해안, 갈라파고스 제도(다윈은 이곳에서 13종의 '홍내지빠귀'를 관찰해, 그의 이론을 발전시키는 데 필수적인 정보를 얻었습니다), 타히티, 뉴질랜드, 호주, 태즈메이니아, 코코스제도, 몰디브, 모리셔스,



비글호의 설계도

세인트헬레나, 어센션 제도, 르 캅, 브라질, 다시 카보베르데, 아조레스를 지나 집으로 돌아왔습니다.

다윈은 꿈꾸던 풍경을 실제로 보게 되어 기뻐했습니다. 그는 육지를 탐험하며 얻은 모든 지질학적 및 동물학적 관찰을 노트에 기록했고, 살아있는 유기체



1831년부터 1836년까지 비글호 항해 경로

나 화석을 수집했습니다. 풍부한 표본을 모아서 체계적으로 관리했는데, 그 중 대부분은 당시 과학계에 아직 알려지지 않은 것이었습니다.

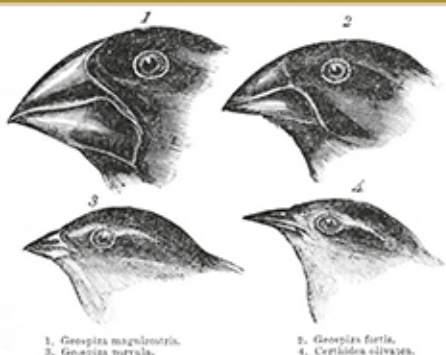


푸에지인(푸에고 원주민)의 환호를 받는 비글호, 콘라드 마르텐스 작(1833).

다윈은 자신을 비글호에 탑승할 수 있도록 추천해 준 존 헨슬로에게 감사를 표하며, 자신의 관찰에 대한 상세한 설명 및 의견을 첨부한 서신을 보냈습니다. 헨슬로는 다윈에게 알리지 않고 이 편지 중 몇 통을 출판했습니다. 1836년에 여정을 마치고 팰머스로 돌아왔을 때, 다윈은 이 출판물로 인해 이미 학계에서 유명 인사가 되어있었습니다.



다윈은 갈라파고스 제도에 있던 여러 새들의 부리를 관찰함으로써 그의 자연선택 이론을 발전시키기 시작했습니다.



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

첫 번째 집필



1830년대 말의 찰스 다윈,
조지 리치몬드 작

1838년, 다윈은 지질학회 서기에 선출되었고 지리학자로도 활동하며 동물학 연구에 전념하였습니다. 1년 후, 30세에는 왕립 학회의 회원이 되었습니다.

이듬해, 그는 조수이자 외사촌인 에마 웨지우드와 결혼했고, 비글호의 탐험에 대한 그의 연구 일지를 출판했습니다. 이 책은 '비글호 항해기'라는 제목으로 유명해지게 됩니다.

종의 기원

1842년, 다윈은 영국 켄트의 작은 마을에 정착했습니다. 잦은 메스꺼움과 현기증, 불면증에 시달리며 쇠약해졌음에도 불구하고, 비글호의 탐험에서 가져온 것을 체계적으로 연구하며 조용한 시골 생활을 했습니다. 그는 매일 자신의 관찰을 기록으로 옮겼습니다. 이 습관은 비글호에서부터 생긴 것이었으며, 1882년에 사망할 때까지 이어졌습니다. 1858년 여름, 다윈의 자연선택 이론이 추진력을 얻는 계기가 있었습니다. 다윈이 이론을 연구하고 있을 때, 박물학자인 앨프리드 월리스는 다윈과 같은 생각을 기술한 에세이를 보내, 자신의 이론과 함께 공동 출판하도록 이끌었습니다.



다윈 풍금조, '비글호 항해기'
삽화 중(1939)

다윈의 '종의 기원'은 발간 즉시 성공을 거두었습니다. 1872년까지 6판이 출판되었으며, 매 판마다 중요한 수정이 이루어졌습니다.

다윈은 전체 문단을 수정하여 자신의 이론을 날카롭게 하였으며, 상세한 논거로 비평가들에게 답하고 몇 가지 오류를 바로 잡았습니다. 결국 제6판은 초판보다 150쪽이 늘어났고, 장의 수도 14장에서 15장으로 늘어났습니다.



파타고니아팜파스고양이,
'비글호 항해기' 삽화 중(1939)

다윈의 발자취를 따라 비글호에 탑승하세요!



여러분은 1856년의 열정 넘치는 젊은 박물학자가 되어, 다윈이 평생 바친 작업을 완성할 수 있도록 도와야 합니다.

다윈이 비글호를 타고 세계 곳곳을 탐험한 지 20년이 지난 지금, 다윈은 북아메리카, 아시아, 아프리카 일부 등 수집한 자료가 부족한 대륙에 대한 추가 정보가 필요합니다.

하지만 이제 나이도 많고 가족을 부양하느라 바쁜 다윈은 영국 왕립 학회의 추천을 받은 당신에게 이 일을 맡기기로 했습니다.

다윈이 '종의 기원' 집필을 완료할 수 있도록 도와주세요!!



게임의 배경과 목표

플레이어는 찰스 다윈이 '종의 기원'을 완성하는 것을 돕기 위해, 방금 비글호에 탑승한 초보 박물학자입니다. 이 여정 동안 여러분은 동물을 연구하고, 지도 조사를 수행하며, 발견한 내용을 출판하고 이론을 발전시키게 됩니다. 당신의 목표는 다른 박물학자들보다 더 많은 승점을 획득하여, 누가 '종의 기원'의 완성에 가장 많이 기여했는지 가리는 것입니다.

게임 구성물

첫 게임을 시작하기 전에, 모든 동물 타일(64개)과 인물 타일(5개)을 잘 섞어서 게임 상자에 넣어 놓습니다.

게임판 1개



• 앞면

• 뒷면

박물학자 노트(개인 게임판) 5개



동물 타일 64개



인물 타일 5개



출판 토큰 16개



이론 토큰 28개



비글호 1개



나침반 토큰 15개



가이드 토큰 10개



다윈 토큰 1개



주머니 1개

게임 설명서 1부

점수 기록지 1부

부록 책자 1부

게임 준비

- 테이블 중앙에 게임판의 앞면이 보이게 놓습니다. 비글호를 시작 지점 에 놓습니다.
- 각 플레이어에게 박물학자 노트를 나누어 줍니다(이후 규칙서에서는 플레이어들을 '박물학자'라고 부릅니다). 가장 최근에 배를 타고 여행한 박물학자가 시작 플레이어입니다. 시작 플레이어는 다윈 토큰을 가지고 게임을 시작합니다. 아무도 배를 타고 여행해 본 적이 없다면, 가위바위보로 결정합니다.
- 가이드 토큰, 출판 토큰 및 나침반 토큰을 게임판의 정해진 공간에 놓습니다.
- A. 게임에 사용할 동물 및 인물 타일을 준비합니다. 게임에 참여하는 박물학자마다 12개의 타일을 무작위로 상자에서 꺼내어 더미를 만듭니다. 타일 뒷면이 보이도록 게임판 옆에 쌓아 놓습니다.
 - 상자에서 추가로 9개의 타일을 무작위로 꺼내어, 게임판 중앙의 9개 칸에 1개씩 놓습니다(즉, 2명의 박물학자가 게임을 한다면, 총 (2명 × 12개) + 9개 = 33개 타일을 사용합니다).
- A. 각 박물학자는 무작위로 이론 토큰을 1개씩 받습니다. 받은 이론 토큰은 자기 박물학자 노트 오른쪽의 이론 칸 중, 가장 위 칸에 앞면이 보이게 놓습니다.
 - 남은 이론 토큰을 잘 섞어서 두 더미로 나눈 뒤, 게임판의 이론 토큰 큰 더미 칸에 뒷면이 보이게 놓습니다. 이론 토큰 더미에서 타일 3개를 뽑아서, 게임판의 이론 토큰 칸에 앞면이 보이게 놓습니다.
- 각 박물학자는 가이드 토큰을 1개씩 받아서 자기 박물학자 노트의 가이드 토큰 칸에 놓습니다.

동물 타일

1 분류

절지동물 / 포유류
조류 / 파충류

2 이름, 라틴어 이름, 크기, 지역

아메리카 아프리카 아시아 오세아니아



3 즉시 또는 게임 종료 시 받는 보너스

4 대표 동물 기호: 해당 분류 중 대표적인 동물에는 대표 동물 기호 가 표시되어 있습니다.



인물 타일

1 인물 타일 표시

2 인물의 이름, 직업, 출생 및 사망 연도

3 즉시 또는 게임 종료 시 받는 보너스



게임 방법

다윈 토큰을 가진 박물학자부터 시작하여 시계 방향으로 돌아가며 차례를 진행합니다. 자기 차례에는 다음 두 단계를 순서대로 수행합니다.

1 타일 가져오기:

비글호가 마주보고 있는 타일 중 1개를 선택하여 박물학자 노트에 놓고 보너스를 받습니다.

2 비글호 이동하기:

화살표를 따라 비글호를 움직이고, 새 타일을 뽑아 빈 칸을 채웁니다.

두 단계를 마치면 다음 박물학자가 차례를 진행하며, 모든 박물학자가 정확히 12개의 타일(동물 또는 인물)을 노트에 배치하면 게임이 끝납니다.

1 타일 가져오기

비글호가 마주보고 있는 직선상의 타일 3개 중 하나를 선택하여 자기 박물학자 노트에 놓습니다. 가져오는 타일은 연구할 동물 타일 이거나, 비글호의 이전 여정에 참여했던 인물 타일입니다.



예: 1 비글호가 수생산호뱀, 아르마딜로갑옷도마뱀, 두루미 타일을 마주보고 있습니다.

안나는 2 두루미 타일을 가져와서 자기 박물학자 노트에 놓습니다.


동물 타일 가져오기

가져온 동물 타일을 박물학자 노트에 배치합니다. 반드시 표시된 지역과 동물 분류가 일치하는 칸에 배치해야 합니다. 동물 타일에는 다음과 같은 보너스가 표시되어 있습니다.

발견: 게임이 끝났을 때 자기 박물학자 노트에 이 기호가 보인다면, 표시된 숫자에 따라 **1**점, **2**점, 또는 **3**점을 획득합니다.



예: 안나는 두루미 타일을 가져왔습니다. 게임이 끝났을 때, 이 두루미 타일이 다른 타일로 덮여있지 않다면 **3**점을 획득합니다.

해도: 게임이 끝났을 때, 자기 박물학자 노트에 보이는 해도 기호  수 × 나침반 토큰 수만큼 점수를 획득합니다.



예: 루이스는 해도 기호가 있는 바다악어 타일을 가져왔습니다. 게임이 끝났을 때, 나침반 토큰 수에 따라 점수를 받습니다.

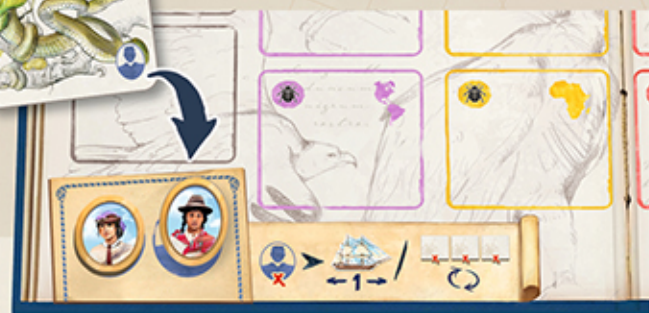
조사: 즉시 나침반 토큰 1개를 받아서, 자기 박물학자 노트 아래쪽의 나침반 칸에 놓습니다. 나침반 토큰은 최대 5개까지 가질 수 있으며, 비어있는 나침반 칸이 없다면 나침반 토큰을 더 받을 수 없습니다.


예: 안나는 무지개왕부리새 타일을 가져왔습니다. 즉시 나침반 토큰 1개를 받아서 자기 박물학자 노트의 나침반 칸에 놓습니다.



가이드 고용: 즉시 가이드 토큰 1개를 받아서 자기 박물학자 노트의 가이드 칸에 놓습니다. 가이드 토큰은 최대 2개까지 가질 수 있으며, 비어있는 가이드 칸이 없다면 가이드 토큰을 더 받을 수 없습니다.

예: 루이스는 검은맘바 타일을 가져왔습니다. 즉시 가이드 토큰 1개를 받아서 박물학자 노트의 가이드 칸에 놓습니다. 가이드 토큰은 게임 중에 특수 행동(항해 또는 탐사)을 수행하는 데 사용할 수 있습니다.



대표 동물: 대표 동물 기호  가 있는 타일을 가져오면, 다른 박물학자에게서 다윈 토큰을 가져와서 자기 앞에 놓습니다. 이미 자신이 가지고 있었다면 아무 일도 일어나지 않습니다. 게임이 끝났을 때 다윈 토큰을 가진 박물학자는 **2**점을 획득합니다.


예: 루이스는 대표 동물 기호가 있는 말코손바닥사슴 타일을 가져왔습니다. 안나에게서 다윈 토큰을 가져와서 자기 박물학자 노트 옆에 놓습니다. 게임이 끝날 때까지 가지고 있다면 **2**점을 획득합니다.



인물 타일 가져오기

가져온 인물 타일을 자기 박물학자 노트 왼쪽에 있는 빈 인물 타일 칸에 배치하고 보너스를 받습니다.


인물 타일 3개를 가지고 있다면 더 이상 인물 타일을 가져올 수 없습니다. 인물 타일 보너스는 게임 설명서 12페이지에 자세히 나와 있습니다.

예: 안나는 '콘라드 마르텐스' 인물 타일을 가져왔습니다. 자기 박물학자 노트의 빈 인물 타일 칸에 배치합니다. 보너스로 가이드 토큰 1개를 받고, 해도 기호  1개가 생깁니다.



2 비글호 이동하기

박물학자 노트에 타일(동물 또는 인물)을 배치한 후, 다음 단계를 순서대로 수행합니다.

A 비글호와 방금 가져온 타일 사이의 거리(1, 2 또는 3)만큼, 비글호를 화살표  를 따라 움직입니다.



B 새 타일을 뽑아서 게임판의 빈칸에 앞면이 보이게 놓습니다. 새 타일 뽑기는 자기 차례 마지막에 수행합니다. 빈 칸을 채운 뒤, 즉시 자기 차례를 마치고 다음 박물학자가 차례를 진행합니다.



특수 행동

가이드 토큰 사용

가져올 동물 또는 인물 타일을 선택하기 전에, 가이드 토큰 1개를 사용하여 항해 또는 탐사 행동 중 하나를 수행할 수 있습니다(사용한 토큰은 게임판에 돌려놓습니다).



항해: 비글호를 앞이나 뒤로 1칸 이동합니다. 그런 다음 평소처럼 자기 차례를 진행합니다.

예: 루이스는 게임이 끝날 때 3점을 획득할 수 있는 코끼리 타일을 가져오고 싶습니다. 그래서 1 가이드 토큰을 사용하여, 2 비글호를 1칸 뒤로 이동하고 자기 차례를 진행합니다. 3 코끼리 타일을 가져온 후, 화살표를 따라 4 비글호를 2칸 앞으로 움직입니다.



탐사: 비글호가 마주 보고 있는 직선상의 타일 3개를 모두 제거하여, 원하는 타일 더미 바닥에 원하는 순서대로 돌려놓습니다. 그리고 나서, 타일 더미에서 타일 3개를 뽑아 비글호에 가까운 빈칸부터 차례대로 채웁니다. 그런 다음 평소처럼 자기 차례를 진행합니다.



예:

루이스는 자기 차례를 시작할 때, 1 가이드 토큰을 사용하여 '탐사' 특수 행동을 사용합니다. 2 비글호가 마주 보고 있는 직선상의 타일 3개를 제거하고, 타일 더미 중 한 곳의 바닥에 돌려놓습니다. 원하는 타일 더미에서 3 새로운 타일 3개를 뽑아서 빈칸을 채웁니다. 그런 다음, 루이스는 4 에뮤 타일을 가져오고 비글호를 1칸 앞으로 이동합니다.

이론 발전시키기



박물학자 노트에 있는 동물 타일과, 분류 및 지역이 모두 일치하는 동물 타일을 또 가져왔다면, 이론 토큰을 획득합니다.

1. 일단 새로 가져온 동물 타일을 이전 동물 타일 위에 덮어 놓고 해당 타일의 보너스를 받습니다.
2. 그런 다음, 공개된 3개의 이론 토큰 또는 원하는 이론 토큰 더미의 맨 위에서 토큰 1개를 가져옵니다.
3. 이론 토큰을 박물학자 노트 오른쪽의 빈칸에 배치합니다.
4. 공개된 이론 토큰을 가져갔다면, 더미에서 새 이론 토큰 1개를 공개하여 빈자리를 채웁니다.

- 이론 토큰 점수는 게임이 끝나고 난 뒤 계산합니다.
- 이미 보유한 것과 같은 이론 토큰을 가져올 수도 있습니다.
- 덮인 타일을 버리지는 않지만, 덮인 타일에 표시된 점수와 해도 기호 는 무시합니다. 다른 기호(, ,)를 가리면 아무 일도 일어나지 않으며, 해당 보너스를 반환하지 않아도 됩니다.
- 이론 토큰은 최대 6개까지만 가질 수 있습니다. 7번째 이론 토큰을 가져갔다면, 가지고 있던 이론 토큰 1개를 원하는 이론 토큰 더미 아래에 돌려놓아야 합니다(방금 가져간 것도 가능).
- 박물학자 노트의 한 동물 칸에 동물 타일을 여러 번 겹쳐 놓을 수도 있습니다. 이때마다 이론 토큰을 획득합니다.
- 게임판에 남은 이론 토큰이 없다면 가져올 수 없습니다.



예:
안나는 흰죽지수리 타일을 가져오려고 합니다. 해당 타일은 보유한 ① 두루미 타일 위에 올려놓아야 합니다. 왜냐하면 두 동물은 모두 조류이며, 지역 또한 같기 때문입니다. 흰죽지수리 타일 보너스로 가이드 토큰을 받은 다음, ② 이론 토큰 1개를 가져와서 박물학자 노트에 놓습니다.

연구 결과 출판



한 종류의 지역 또는 동물 분류에 해당하는 4개의 칸을 모두 채울 때마다 (즉, 박물학자 노트의 세로줄 또는 가로줄을 완성) 보너스를 받습니다. 여행 게임판에서 출판 토큰 1개를 가져와서 박물학자 노트 왼쪽 상단의 출판 토큰 칸에 놓습니다.

출판 토큰을 여러 개 보유했다면 출판 토큰 칸에 쌓아 놓습니다.

주의: 동일한 지역(세로줄) 또는 동물 분류(가로줄)에 대한 완성 보너스는 한 번씩만 받을 수 있습니다. 이미 완성한 줄의 타일 4개를 모두 다른 타일로 덮었어도, 해당 지역 또는 분류에 대한 연구 결과 출판 보너스를 한번 더 받을 수는 없습니다.



예: 루이스는 ① 북부기린 타일을 가져와서 박물학자 노트의 포유류 칸을 모두 채워 완성했습니다. ② 출판 토큰 1개를 박물학자 노트에 놓습니다.



게임 종료

동물/인물 타일 더미의 마지막 타일이 게임판에 놓이면 즉시 게임이 종료됩니다.
이것은 각 박물학자가 자신의 노트에 정확히 타일 12개(동물 및 인물)을 배치하면 일어납니다.
모든 플레이어는 다음과 같이 최종 점수 계산을 진행합니다.

최종 점수 계산



● 발견: 자기 박물학자 노트에 보이는 동물 및 인물 타일에 표시된 점수를 획득합니다(다른 타일로 덮은 동물 타일의 점수는 계산하지 않음).



● 해도: 자기 박물학자 노트에 보유한 나침반 수에, 타일에 보이는 해도 기호 수를 곱한 만큼의 점수를 획득합니다(타일에 표시된 나침반 기호는 관계 없음).



● 출판: 보유한 출판 토큰마다 5점을 획득합니다.



● 이론: 자기 박물학자 노트에 보유한 이론 토큰마다 점수를 획득합니다(각 이론 토큰에 대한 설명은 다음 페이지 참고).



● 다윈 토큰: 다윈 토큰을 보유한 박물학자는 2점을 획득합니다.

위의 4가지 분야에 대한 점수를 모두 더하여, 총 점수가 가장 높은 박물학자가 게임에서 승리합니다. 동점자가 있다면, 그중 이론 점수가 더 높은 박물학자가 게임에서 승리합니다. 이론 점수도 같다면, 동점인 박물학자들이 함께 승리의 기쁨을 나눕니다.



예: 안나 최종 점수 계산

- 발견 - 4점: 아메리카흰사다새 3점, 타조 1점
- 해도 - 12점: 보이는 해도 기호 4개(오카피, 아르마딜로갑옷도마뱀, 체체파리 및 콘래드 마르텐스) × 나침반 토큰 3개
- 출판 - 10점: 조류 및 아프리카 대륙 칸 완성
- 이론 - 12점: 아프리카에 서식하는 동물마다 1점(총 6점), 대표 동물 기호가 있는 동물마다 1점(이 이론을 두 개 가졌기 때문에 총 4점), 파충류마다 1점(총 2점)
- 다윈 토큰 - 승점 2점

따라서 안나의 최종 점수는 40점입니다!









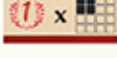
도전 과제

게임에서 승리하고 나면, 아래 도전 과제 중 달성한 것이 있는지 확인하세요. 달성한 것이 있다면, 해당하는 칸에 이름을 적어 기념하세요!

다윈주의 - 최종 점수 50점 이상 획득	관찰자 - 발견 분야 점수 20점 이상 획득
멘토 - 인물 타일 3개 가져오기	자연선택 - 지역과 분류가 동일한 동물 타일 3개 이상 가져오기
전문가 - 출판 토큰 3개 이상 획득	문화 교류 - 가이드 토큰 2개를 보유한 상태로 게임 종료
이론가 - 이론 토큰 6개 획득	상징적인 동물 수집가 - 대표 동물 기호가 있는 동물 타일 4개 이상 가져오기
지도 제작자 - 나침반 토큰 5개를 보유한 상태로 게임 종료	다양한 표본 - 자기 박물학자 노트에 1, 2, 3, 기호가 모두 보이는 상태로 게임 종료

이론

각 이론 토큰의 이름은 다윈의 저서인 '종의 기원'의 각 장 제목을 사용했습니다.

- 
제1장 - 사육과 재배 하에서의 변이
 보유한 조류 타일마다 1점 획득(덧인 타일 포함)
- 
제2장 - 자연 상태에서의 변이
 보유한 포유류 타일마다 1점 획득(덧인 타일 포함)
- 
제3장 - 생존을 위한 투쟁
 보유한 파충류 타일마다 1점 획득(덧인 타일 포함)
- 
제4장 - 자연선택
 보유한 절지동물 타일마다 1점 획득(덧인 타일 포함)
- 
제5장 - 변이의 법칙
 보유한 아메리카 대륙 동물 타일마다 1점 획득(덧인 타일 포함)
- 
제6장 - 이론의 난점
 보유한 아프리카 대륙 동물 타일마다 1점 획득(덧인 타일 포함)
- 
제7장 - 자연선택론에 관한 여러 견해
 보유한 아시아 대륙 동물 타일마다 1점 획득(덧인 타일 포함)
- 
제8장 - 본능
 보유한 오세아니아 대륙 동물 타일마다 1점 획득(덧인 타일 포함)
- 
제9장 - 잡종
 자기 박물학자 노트 왼쪽 위 사분면에 있는 동물 타일마다 1점 획득(덧인 타일 포함)

- 
제10장 - 지질학적 기록의 불완전함에 대해
 자기 박물학자 노트 오른쪽 위 사분면에 있는 동물 타일마다 1점 획득(덧인 타일 포함)
- 
제11장 - 생물의 지질학적 천이에 대해
 자기 박물학자 노트 왼쪽 아래 사분면에 있는 동물 타일마다 1점 획득(덧인 타일 포함)
- 
제12장 - 지리적 분포
 자기 박물학자 노트 오른쪽 아래 사분면에 있는 동물 타일마다 1점 획득(덧인 타일 포함)
- 
제13장 - 생물의 상호 유연관계
 보유한 이론 토큰마다 1점 획득
- 
제14장 - 형태학과 발생학
 보유한 타일에 보이는 가이드 기호  마다 2점 획득(덧인 타일 제외)
- 
제15장 - 흔적기관
 보유한 출판 토큰마다 2점 획득
- 
제16장 - 결론
 보유한 타일에 보이는 대표 동물 기호  마다 1점 획득(덧인 타일 제외)

인물



찰스 다윈(Charles Darwin, 1809~1882), 박물학자
 그는 22살에 비글호에 탑승하여, 5년 동안 세계를 여행하며 자연선택 이론을 발전시켰고, 1858년 '종의 기원'이라는 이름으로 출판했습니다.
 공개된 이론 토큰이나, 이론 토큰 더미 맨 위에서 이론 토큰 1개를 가져옵니다. 가이드 토큰 1개를 받습니다.




로버트 피츠로이(Robert FitzRoy, 1805~1865), 선장
 그는 1831~1836년 사이 비글호의 남아메리카 대륙 해안 수로 탐사 임무를 맡았습니다. 그 후 1843부터 1845년까지는 뉴질랜드 총독을 지냈습니다.
 가이드 토큰 2개를 받습니다



존 헨슬로(John Henslow, 1796~1861), 식물학자
 그는 케임브리지 대학교에서 찰스 다윈의 교수였으며, 다윈을 비글호 탐험에 추천하였습니다. 그는 다윈의 편지를 출판하여 다윈이 명성을 얻는 일에 기여했습니다.
 나침반 토큰 1개와 가이드 토큰 1개를 받습니다.



콘라드 마르텐스(Conrad Martens, 1801~1878), 화가
 콘라드 마르텐스는 병으로 인해 비글호에서 하선한 다른 화가 대신 고용되었습니다. 비글호가 오스트레일리아에 방문했을 때, 마르텐스는 그곳에 정착하기로 하여 평생 그곳에서 살았습니다.
 가이드 토큰 1개를 받고, 해도 기호  1개가 생깁니다.



로버트 맥코믹(Robert MC Cormick, 1800~1890), 의사
 영국 해군에서 일한 외과 의사로, 공식적으로는 비글호에서 박물학자로서 여행했습니다. 그는 남극을 찾는 것을 목적으로 한 다른 원정에도 참가했습니다.
 가이드 토큰 1개를 받고, 게임 종료 시 4점을 획득합니다.

중요: 동물 타일을 가져올 때와 마찬가지로, 가이드 토큰은 최대 2개, 나침반 토큰은 최대 5개만 보유할 수 있습니다.