

Du hast keine Lust auf das Lesen der Spielanleitung?
Hier geht es zum Regelerklärungs-Video.



www.treecer.com

Darwin's Choice - Spielanleitung

Für 2-6 Spieler ab 10 Jahren, 60 bis 120 Minuten

Nach Millionen von Jahren Ödland auf der Erde entwickelt sich endlich tierisches Leben. Doch die Welt ist noch im Aufbau und stetigem Wandel unterworfen. Nur wer sich den immer neuen Bedingungen und Situationen anpassen kann, wird überleben und seine Spuren in der Geschichte hinterlassen. Mach dies zu Deiner Chance und werde Darwin's Choice.

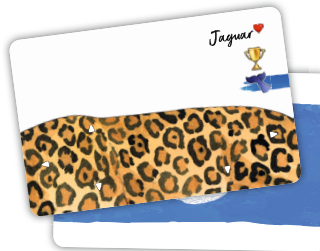
„There is grandeur in this view of life, with its several powers, having been originally breathed into a few forms or into one; and that, whilst this planet has gone cycling on according to the fixed law of gravity, from so simple a beginning endless forms most beautiful and most wonderful have been, and are being, evolved.“

- Charles Darwin, Begründer der modernen Evolutionsbiologie -

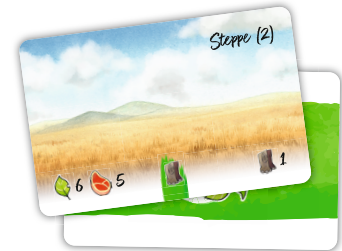
Spielinhalt

237 Tierkarten

135 kleine Tierkarten (Köpfe, Flügel, Einzel-Beinpaare und Schwänze)
und 102 grosse Tierkarten (Körper und doppelte Beinpaare)



22 Biomkarten



16 Ereigniskarten



5 Kontinentalkarten



12 Übersichtskarten



6 Wettkampfplättchen



5 Kontinentalplättchen



102 Darwinpunkte



1 Startspielerplättchen



62 Nahrungsplättchen

40 Nahrungsplättchen mit Wert 1 (ein Blatt = eine Einheit pflanzlicher Nahrung; ein Steak = eine Einheit Fleisch),
16 Plättchen mit Wert 2 und 6 Plättchen mit Wert 3.

72 Spielerplättchen

6 unterschiedliche Farben à 12 Stück



Symbolerklärung

Ernährungs-Symbole

Geben die Ernährungsweise einer Tierart an. Diese Symbole sind nur auf den Kopfkarten zu finden.



Pflanzenfresser



Fleischfresser



Allesfresser

Fähigkeiten-Symbole

Diese Symbole geben an, welche Fähigkeiten eine Tierart besitzt und wie stark diese ausgebildet sind.



Laufen



Fliegen



Klettern



Schwimmen



Kälteresistenz



Hitzeresistenz

Spezialfähigkeiten-Symbole

Diese Spezialfähigkeiten schützen die damit ausgestatteten Tierarten vor Fressfeinden.



Graben



Gift

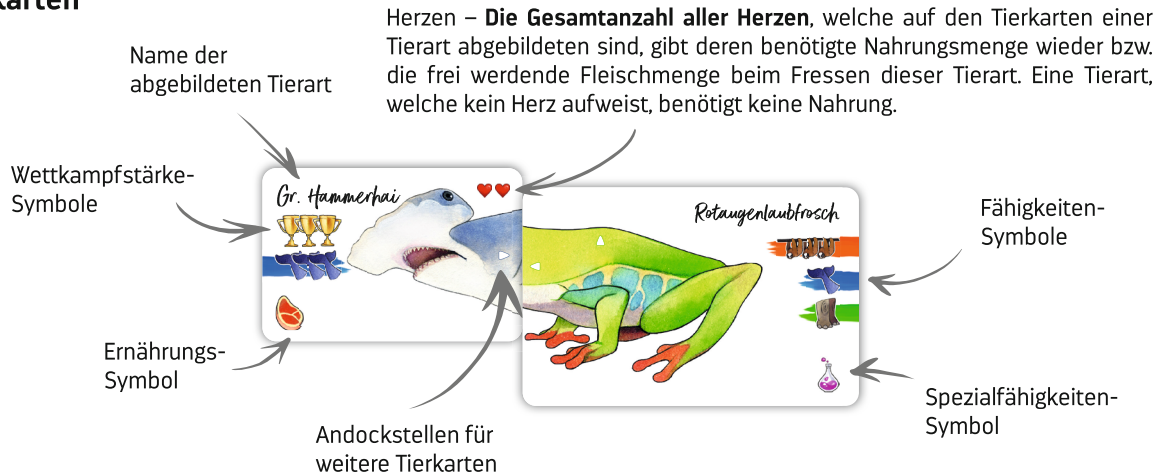


Wettkampfstärke-Symbol

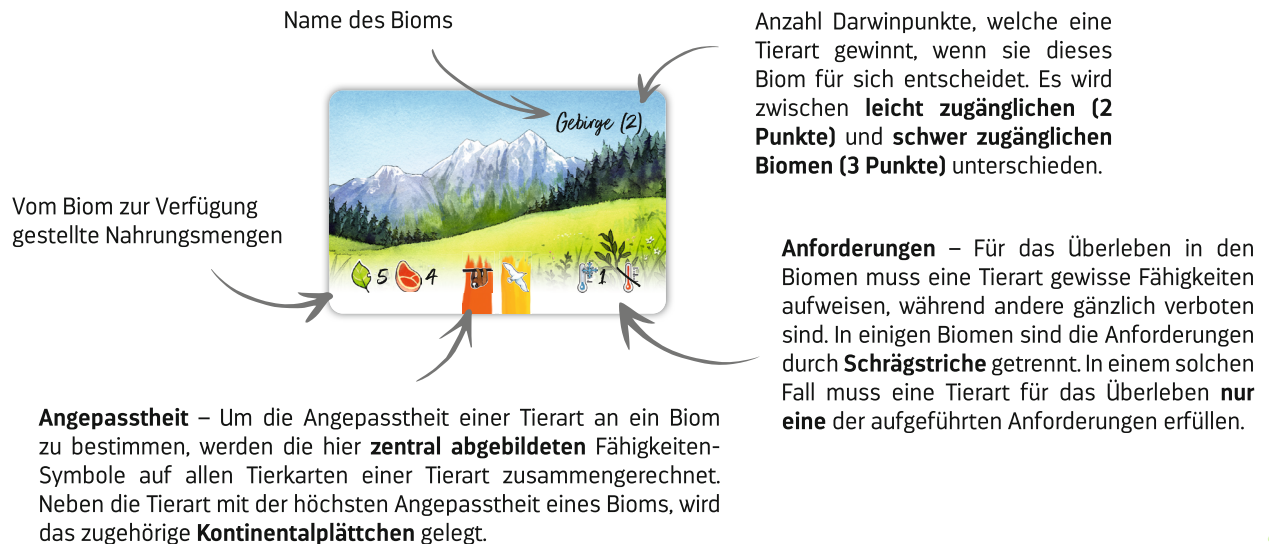
Die Wettkampfstärke fasst die Muskelmasse, Intelligenz, Sinneswahrnehmung, Angriffs- und Verteidigungsattribute einer Tierart zusammen.

Kartenerklärung

Tierkarten



Biomkarten



Spielvorbereitung

Die Spielvorbereitung/Regelerklärung bezieht sich auf das Grundspiel mit drei bis sechs Spielern. Regelanpassungen für das Spiel zu zweit, mit Kindern unter 10 Jahren oder in Zweier-Teams werden im Kapitel „Spiel-Varianten“ erläutert.

1. Einer von Euch wird zum Spielleiter ernannt. Er wird am Schluss jedes Zeitalters jeweils die Wertungs- und Wandelphase moderieren.
2. Jeder von Euch erhält alle Spielerplättchen einer Farbe und drei Übersichtskarten. (Bei 5-6 Spielern teilen sich je zwei Spieler ein Übersichtskarten-Set)
3. Die gut gemischten Kartenstapel (grosse Tierkarten, kleine Tierkarten, Ereignis-, Kontinental- und Biomkarten) werden in die Tischmitte gelegt.
4. Alle Nahrungs- und Wettkampfplättchen sowie die Darwinpunkte werden sortiert bereitgelegt.
5. Je nach Spieleranzahl werden unterschiedlich viele Biomkarten zur Spielvorbereitung benutzt. **Vier Biomkarten bei 3 bis 4 Spielern, fünf Biomkarten bei 5 bis 6 Spielern.** Die Biomkarten werden links und rechts der in der Mitte liegenden Kartenstapel platziert.
6. Oberhalb jeder Biomkarte wird ein Kontinentalplättchen platziert. Bei 3 bis 4 Spielern wird eine Kontinentalkarte und das dazugehörige Kontinentalplättchen nicht verwendet.
7. Die auf den Biomkarten abgebildeten Nahrungsmengen werden oberhalb der Karten mit der entsprechenden Anzahl pflanzlicher Nahrung und Fleisch bereitgelegt.
8. Eine Handelszone wird vorbereitet, welche aus „**Spieleranzahl + 2**“ Tierkarten besteht (grosse und kleine Tierkarten im Verhältnis 50:50). Bei einer ungeraden Anzahl Tierkarten werden mehr kleine als grosse Tierkarten gezogen.
9. Jeder von Euch nimmt 10 Tierkarten als Starthand auf. Die Karten werden einzeln gezogen und können sogleich betrachtet werden. Ihr dürft frei wählen, ob Ihr nacheinander, abwechselnd oder gleichzeitig zieht. Die Handkarten dürfen frei aus den beiden Tierkarten-Stapel zusammengestellt werden. Da jedoch für das Erschaffen neuer Tierarten sowohl Köpfe als auch Körper notwendig sind, sollte immer von beiden Stapeln gezogen werden.
10. Der Spielleiter erhält das Startspielerplättchen und eröffnet das Spiel.



8



4



7



6



9



2



10



5

Spielablauf

Das Spiel wird im Gegenuhrzeigersinn gespielt und verläuft über vier Runden, welche Zeitalter genannt werden. Jedes Zeitalter setzt sich aus drei Phasen zusammen:

I. Aktionsphase: In der Aktionsphase werden neue Tierarten erschaffen, mutiert oder in andere Biome verschoben.

II. Wertungsphase: In der Wertungsphase wird ermittelt, welche Tierarten aussterben, welche fressen und welche gefressen werden. Je erfolgreicher eine Tierart diesen Überlebenskampf meistert, desto mehr Darwinpunkte erhält sie.

III. Wandelphase: In der Wandelphase werden Ereigniskarten und neue Biomkarten gezogen, welche das kommende Zeitalter massgeblich prägen.

1. Aktionsphase

In der Aktionsphase stehen **zwei ergänzende Aktionen** (Karten neu ziehen, Handeln) und **drei vollwertige Aktionen** (Erschaffen, Mutieren und Wandern) zur Auswahl.

Pro Zug führt Ihr genau eine vollwertige Aktion durch. Daneben dürft Ihr in Eurem Zug eine oder beide ergänzende Aktionen durchführen, dies ist aber **optional**.

Kann oder will einer von Euch, wenn er am Zug ist, **keine vollwertige Aktion** mehr durchführen, passt er und kann in diesem Zeitalter keine Aktionen mehr durchführen (inkl. ergänzender Aktionen). **Sobald jeder von Euch gepasst hat, endet die Aktionsphase.**

Ergänzende Aktionen

1. Karten neu ziehen

Zu Beginn jedes Zeitalters kann jeder von Euch entscheiden, ob er seine gezogenen 10 Tierkarten spielen oder **alle bis auf eine** abwerfen will, um **9 Tierkarten neu zu ziehen**.

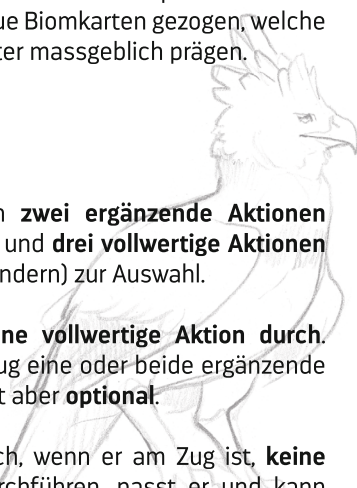
Diese ergänzende Aktion darf von jedem Spieler **nur ein Mal pro Zeitalter** durchgeführt werden.

Diese Aktion ist genau dann möglich, wenn Ihr bis dahin keine andere Aktion durchgeführt habt. **Eure Kartenhand muss unverändert sein.**

Ihr könnt Eure Handkarten abwerfen, während ein anderer Spieler am Zug ist d. h. Ihr müsst nicht auf Euren ersten Zug warten.

Kann einer von Euch **im ersten Zeitalter** auch nach dem Neuziehen keine Tierarten erschaffen, kann er erneut seine Handkarten abwerfen und neu ziehen. Dabei müssen jedoch **alle 10 Handkarten abgeworfen** werden. Diesen Vorgang darf der betroffene Spieler so lange wiederholen, bis er mindestens eine Tierart erschaffen kann.

Anmerkung: Das Abwerfen einer Hand sollte immer gut durchdacht sein, da sich Eure Situation dadurch auch verschlechtern kann.



2. Handeln

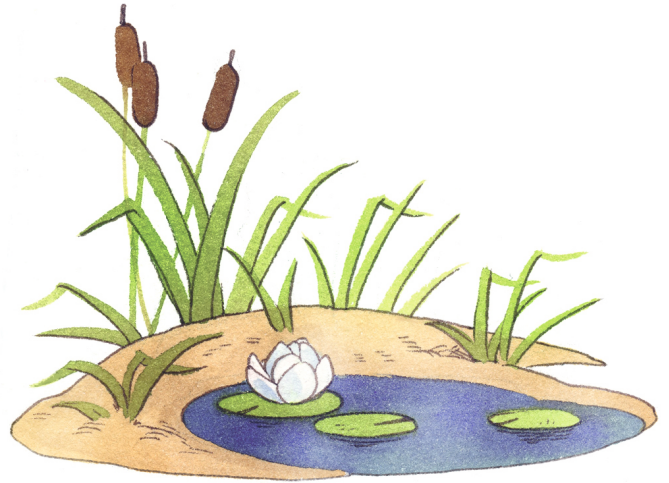
Während seines Zuges kann jeder von Euch **eine Tierkarte** mit der Handelszone tauschen.

Dafür legt Ihr eine Eurer Handkarten in die Handelszone und nehmt eine ausliegende Tierkarte **beliebiger Art und Grösse** auf die Hand.

Bis zum Ende Eures Zuges dürft Ihr Euch noch umentscheiden d. h. den Handel rückgängig machen, eine andere Karte nehmen oder ablegen. Sobald Ihr Euren Zug als beendet erklärt habt, ist dies nicht mehr möglich.

Jeder von Euch, **der noch nicht gepasst hat** und damit aktiv im Zeitalter verbleibt, darf in seinem Zug handeln.

Die Handelszone wird jeweils in der Wandelphase jedes Zeitalters ausgetauscht und mit neuen Tierkarten bestückt.



Vollwertige Aktionen

Pro Zug darf ein Spieler genau eine vollwertige Aktion durchführen.

An einer Tierart darf in einem Zeitalter nur eine vollwertige Aktion durchgeführt werden. Eine Tierart wird dementsprechend während eines Zeitalters entweder erschaffen, mutiert oder in ein neues Biom gezogen.

Anmerkung: Um zu sehen, ob eine Tierart in einem Zeitalter schon eine vollwertige Aktion durchgeführt hat oder nicht, wird nach einer vollwertigen Aktion das auf der Tierart liegende Spielerplättchen auf die Seite mit dem Häkchen gedreht.



1. Erschaffen

Beim Erschaffen wird eine neue Tierart **in eines der ausliegenden Biome** platziert. Die von der Tierart in diesem Biom eroberte Nahrung wird in Form von Nahrungsplättchen neben der Kopfkarte platziert. Dabei werden die Nahrungsplättchen **zuerst aus dem Vorrat** oberhalb der Biomkarte genommen. Ist dieser leer, werden die Nahrungsplättchen **von Tierarten** desselben Bioms mit einer tieferen Anpasstheit genommen.

Tierarten dürfen nur in Biome gelegt werden, in welchen sie momentan **genug Nahrung für sich erobern können und die Anforderungen erfüllen**. Für Fleischfresser zählen Pflanzen- und Allesfresser auch als potentielle Nahrung.

Jede Tierart muss **einen Kopf und einen Körper** aufweisen.



Die Körperkarte definiert mit ihren Andockstellen (und deren Position), aus wie vielen Tierkarten eine Tierart bestehen kann bzw. welche Körperteile noch ergänzt werden können.



Eine Tierart besteht aus **maximal einem Kopf, einem Körper, zwei Beinpaaren, einem Flügel und einem Schwanz.**



Die Artnamen aller Tierkarten einer Tierart müssen **horizontal ausgerichtet** sein.

Tierarten müssen **nicht vollständig erschaffen** werden. Das heisst, beim Auslegen einer Tierart dürfen Andockstellen frei bleiben.



Eine Tierart wird von einem Spieler während seines Zuges immer ganz ausgelegt und **nicht über mehrere Züge verteilt.**

Um Eure Tierarten besser erkennen zu können, legt Ihr jeweils **eines Eurer Spielerplättchen mit dem Häkchen nach oben** auf die neu erschaffene Tierart.

Beispiel - Erschaffen

Christina ist am Zug und legt einen geflügelten Bongo-Schimpanse in den tropischen Regenwald. Die Anforderungen des Bioms werden durch diese Tierart mit ihrer Vielzahl an Kletter-, Lauf- und Flugsymbolen klar erfüllt. Neben der Bongo-Kopfarte wird ein Nahrungsplättchen mit drei Einheiten pflanzlicher Nahrung (= drei Blätter) platziert, weil die Kopfkarte ein Pflanzenfresser-Symbol aufweist und auf allen Tierkarten zusammen 3 Herzen abgebildet sind. Zusätzlich wird auch das zum Biom zugehörige Kontinentalplättchen neben dieser neuen Spezies platziert, weil sie mit einer Anpasstheit von 8 (4 Klettersymbole, 2 Laufsymbole und 2 Flugsymbole) die momentan angepassteste Tierart im Biom ist. Zum Abschluss platziert Christina ihr Spielerplättchen, mit dem Häkchen nach oben, auf Ihrer neuen Tierart.



2. Mutieren

Beim Mutieren werden **eine oder maximal zwei Mutationen an einer eigenen Tierart** vorgenommen. Es gibt **drei Arten** von Mutationen:

1. **Wegnehmen:** Eine Tierkarte wird ohne Ersatz von einer Tierart entfernt.
2. **Legen:** Eine Tierkarte wird an eine unbesetzte Andockstelle gelegt.
3. **Austauschen:** Eine Tierkarte wird gegen eine schon gelegte, gleichartige Tierkarte ausgetauscht, z. B. Kopfkarte gegen Kopfkarte.

Anmerkung: Der Austausch einer Körperkarte ist nur erlaubt, wenn die neue Körperkarte für alle vorhandenen Körperteile (Beine und Schwanz) eine passende Andockstelle aufweist.

Beispiel - Mutieren

Christina mutiert die Beine ihres geflügelten Bongo-Schimpanzen. Sie tauscht die Schimpansen-Beine gegen Blaufusstöpel-Beine aus. An die freie Andockstelle legt sie zusätzlich ein Paar Rosapelikan-Beine an. Für diese Doppelmutation muss sie die drei auf der Tierart liegenden Darwinpunkte abgeben. Bedingt durch diese Doppelmutation benötigt diese Tierart neu nur noch zwei Einheiten pflanzlicher Nahrung. Das Spielerplättchen wird zum Abschluss auf die Seite mit dem Häkchen gedreht.



Tierkarten, welche durch eine Mutation von einer Tierart entfernt werden, kommen **auf den Ablagestapel**.

Führt Ihr an einer Tierart im selben Zug zwei Mutationen durch, nennt man dies **Doppelmutation**.

Für eine Doppelmutation müsst Ihr **bis zu drei** auf der Tierart liegende **Darwinpunkte abgeben**. Tierarten mit drei oder mehr Darwinpunkten geben für eine Doppelmutation drei Darwinpunkte ab. Tierarten mit weniger als drei Darwinpunkten geben alle Darwinpunkte ab.

Doppelmutationen werden wie einzelne Mutationen **in einem Zug durchgeführt**.

Nach einer einzelnen Mutation oder einer Doppelmutation muss eine Tierart **genug Nahrung für sich erobern können und die Anforderungen des Bioms erfüllen**.

3. Wandern

Beim Wandern wird eine eigene Tierart von ihrem ursprünglichen Biom **in ein beliebiges anderes ausliegendes Biom gezogen**. Zu einer Tierart zugehörige Nahrungs- und Kontinentalplättchen **verbleiben im ursprünglichen Biom** und werden nicht mitverschoben.

Tierarten dürfen nur in Biome gezogen werden, in welchen sie momentan **genug Nahrung für sich erobern können und die Anforderungen erfüllen**.

II. Wertungsphase

Die Wertungsphase gliedert sich in fünf Schritte und wird vom Spielleiter moderiert.

1. Kontrolle der Anforderungen

In diesem Schritt wird kontrolliert, welche Tierarten die Anforderungen ihres Bioms erfüllen. Tierarten, welche die Anforderungen zu diesem Zeitpunkt nicht erfüllen, sterben umgehend aus.

Wenn eine Tierart ausstirbt, unabhängig von der Ursache (d.h. Nicht-Erfüllen der Anforderungen, Verhungern, Gefressen werden oder durch einen Ereigniskarteneffekt), werden ihre Tierarten auf die entsprechenden Ablagestapel verteilt. Der Spieler erhält sein Spielerplättchen zurück und zusätzlich **einen Darwinpunkt**, wenn die Tierart zu diesem Zeitpunkt **einen oder mehrere Darwinpunkte** aufwies. Diesen einzelnen Darwinpunkt darf der Spieler sicher vor sich ablegen. Diese einzelnen Punkte können nicht mehr verloren werden. **Die restlichen Darwinpunkte sind verloren** und kommen zurück in den Vorrat.

2. Nahrungskontrolle

In diesem Schritt wird kontrolliert, welche Tierarten fressen, welche gefressen werden und welche aussterben.

Die Kontrolle der Pflanzen- und Allesfresser findet vor jener der Fleischfresser statt.

Pflanzenfresser, neben welchen **genug Nahrungsplättchen** liegen, überleben. Pflanzenfresser, welche zu wenige Einheiten pflanzlicher Nahrung für sich erobern konnten, sterben aus und werden umgehend aus dem Spiel entfernt.

Allesfresser, neben welchen **genug Nahrungsplättchen** liegen, überleben. Allesfresser, welche zu wenige Einheiten pflanzlicher Nahrung und/oder Fleisch für sich erobern konnten, sterben aus und werden umgehend aus dem Spiel entfernt.

Fleischfresser, neben welchen **genug Nahrungsplättchen** liegen, überleben. Fleischfresser, neben welchen zu wenige Einheiten Fleisch liegen, kontrollieren, ob sie **einen oder mehrere der überlebenden Pflanzen- oder Allesfresser** in ihrem Biom fressen können, um damit ihren Nahrungsbedarf zu decken.

Kann ein Fleischfresser die fehlende Nahrungsmenge durch das Fressen von Pflanzen- oder Allesfresser nicht kompensieren, **stirbt er aus und mit ihm alle bis dahin von ihm gefressenen Tierarten**. Alle Fleischfresser mit einer tieferen Angepasstheit in diesem Biom sterben damit automatisch auch aus.



Exkurs - Ernährung

Die Ernährungsweise einer Tierart wird durch das **Ernährungs-Symbol** auf ihrer Kopfkarte definiert. Es wird zwischen Pflanzen-, Fleisch- und Allesfresser unterschieden.

Die von einer Tierart benötigte Nahrungsmenge entspricht der **Summe aller auf ihren Tierkarten abgebildeten Herzen**. Gleichzeitig gibt diese Anzahl auch an, wie gross die gewonnene Nahrungsmenge beim Fressen dieser Tierart ist.

Die Angepasstheit der Tierarten an ihr Biom entscheidet über die **Reihenfolge der Nahrungsverteilung**. Die Nahrungsverteilung in den Biomen ist ein laufender Prozess. Nach jeder vollwertigen Aktion eines Spielers wird die Verteilung der Nahrungsplättchen (wenn nötig) angepasst.

Verändert sich die Nahrungsverteilung in einem Biom so, dass eine Tierart nicht mehr genug Nahrung für sich erobern kann, werden die bei der Tierart verbliebenen Nahrungsplättchen nicht zum Kopf sondern zum Schwanz gelegt.

Die **endgültige Entscheidung**, ob eine Tierart im vergangenen Zeitalter genügend Nahrung für sich erobern konnte, d. h. überlebt oder ausstirbt, wird **im Schritt „Nahrungskontrolle“** der Wertungsphase festgestellt.



Pflanzenfresser

In allen Biomen frisst zuerst **der angepassteste Pflanzenfresser**. Nach dem angepasstesten Pflanzenfresser kommt der zweit angepassteste Pflanzenfresser, danach der dritt angepassteste und dies so lange, bis eine Tierart nicht mehr genug oder keine Nahrung für sich erobern kann.

Bei **Gleichstand** entscheidet die grössere **Wettkampfstärke** und anschliessend die grössere Menge **benötigter Nahrung**. Sind all diese Faktoren gleich, fressen beide Pflanzenfresser gleichzeitig, was dazu führen kann, dass beide Tierarten zu wenig Nahrung für sich erobern können und somit aussterben.



Fleischfresser

Die Nahrungsverteilung der Fleischfresser **funktioniert gleich wie jene der Pflanzenfresser**, d. h. die Angepasstheit entscheidet über die Reihenfolge. Wiederum werden bei Gleichstand der Angepasstheit die Wettkampfstärke und die benötigte Nahrungsmenge verglichen.

Für Fleischfresser, welche für sich zu wenig oder keine Nahrung erobern können, besteht jedoch die Möglichkeit, **einen oder mehrere der überlebenden Pflanzen- und Allesfresser in ihrem Biom zu fressen**. Ganzheitlich oder teilweise gefressene Tierarten sterben aus und werden aus dem Spiel entfernt.

Frisst ein Fleischfresser einen Pflanzen- oder Allesfresser, welcher ihm zu viel Nahrung generiert, ist die **Restnahrung verloren** und nicht frei für andere Fleischfresser.

Der Vorgang des Fressens findet im Schritt „Nahrungskontrolle“ der Wertungsphase statt.

Damit ein Fleischfresser einen Pflanzen- oder Allesfresser fressen kann, muss er **mindestens gleich viel Angepasstheit und Wettkampfstärke aufweisen**. Zusätzlich darf das Fressziel nicht die Spezialfähigkeiten „Gift“ oder „Graben“ aufweisen, da diese einen absoluten Schutz vor Fressfeinden darstellen.

Fleischfresser können sich **ihre Ziele nicht aussuchen**. Die möglichen Fressziele werden alle auf ihre Fressbarkeit hin überprüft und jeweils **nur die am schlechtesten angepassten fressbaren Tierarten** gefressen. Die Tierarten eines Spielers können sich somit auch untereinander fressen. Nur bei Gleichstand zweier Fressziele (d. h. Angepasstheit, Wettkampfstärke und Anzahl Herzen gleich) kann der Spieler entscheiden, welche Tierart gefressen wird.



Allesfresser

Allesfresser ernähren sich grundsätzlich pflanzlich. Sie werden wie Pflanzenfresser angesehen und nehmen an deren Nahrungsverteilung teil. Kann ein Allesfresser nicht genügend oder keine pflanzliche Nahrung für sich erobern,

nimmt er zusätzlich an der Nahrungsverteilung der Fleischfresser teil. Somit kann sich ein Allesfresser auch aus einer Mischung von pflanzlicher Nahrung und Fleisch ernähren. Allesfresser können jedoch keine anderen Tierarten fressen.

Beispiel - Nahrungsverteilung/-kontrolle

Im Biom Küste reicht das Nahrungsangebot für das Überleben beider sich in diesem Biom befindlichen Tierarten, das geflügelte Bongo (6 Angepasstheit, braucht zwei Einheiten pflanzlicher Nahrung) und der Papageientaucher-Thunfisch (9 Angepasstheit, braucht zwei Einheiten Fleisch). Im Biom Hochgebirge frisst bei den Pflanzenfressern das Bison-Löwenäffchen (4 Angepasstheit, braucht zwei Einheiten pflanzlicher Nahrung) vor dem Ara-Murmeltier (3 Angepasstheit, braucht eine Einheit pflanzlicher Nahrung). Da vom Biom drei Einheiten pflanzlicher Nahrung zur Verfügung gestellt werden, haben beide Arten genug zu fressen. Die Schwertwal-Riesenschildkröte (6 Angepasstheit) ist der einzige Fleischfresser im Hochgebirge und benötigt vier Einheiten Fleisch. Da das Biom jedoch nur drei Einheiten zur Verfügung stellt, muss ermittelt werden, ob die Schwertwal-Riesenschildkröte einen der ausliegenden Pflanzenfresser fressen kann. Das Ara-Murmeltier (die am schlechtesten angepasste Tierart in diesem Biom) ist durch die Spezialfähigkeit „Graben“ geschützt und kann nicht gefressen werden. Einen solchen Schutz weist das Bison-Löwenäffchen nicht auf. Weil dieses zudem weniger angepasst ist und gleichzeitig weniger Wettkampfstärke als die Schwertwal-Riesenschildkröte aufweist, kann diese Tierart gefressen werden und wird aus dem Spiel entfernt. Durch das Fressen des Bison-Löwenäffchens (mit zwei Herzen) erhält die Schwertwal-Riesenschildkröte zusätzliche zwei Einheiten Fleisch und kann somit insgesamt fünf Einheiten Fleisch in diesem Zeitalter für sich erobern. Dies stellt mehr als genug Nahrung zum Überleben dar.



3. Überleben

Jede Tierart, die sich nach der Nahrungskontrolle noch im Spiel befindet, erhält **einen Darwinpunkt**.



Darwinpunkte sind immer einer Tierart zugeordnet und werden aus diesem Grund auf den Tierkarten platziert.

4. Angepasstheit

In jedem Biom wird die angepassteste Tierart ausgezeichnet.

Anmerkung: Die Kontinentalplättchen sollten immer den angepassten Tierarten zugeordnet werden. Wird dies gemacht, stehen die Sieger aller Biome nun auf einen Blick fest

Die Tierarten, welche ein Biom durch die höchste Angepasstheit für sich entscheiden konnten, erhalten die auf der Biomkarte **abgebildete Anzahl Darwinpunkte**.

Bei Gleichstand wird die Höhe der **Wettkampfstärken** verglichen. Falls diese auch gleich sind, werden **die eroberten Nahrungsmengen** betrachtet (die höhere Anzahl Herzen gewinnt). Haben zwei Tierarten exakt dieselben Werte, gibt es zwei Sieger des Bioms und beide Tierarten erhalten die abgebildete Anzahl Darwinpunkte.

Eine Tierart mit **0 Angepasstheit** erhält **nie Darwinpunkte** aus dieser Punkteverteilung.



5. Wettkampfstärke

Über alle Biome hinweg werden die drei derzeit wettkampfstärksten Tierarten bestimmt.

Neben der wettkampfstärksten Tierart wird das goldene Wettkampfplättchen platziert, neben der Nummer zwei das Silberne und neben der Nummer drei das Bronzene.

Der erste Platz erhält drei, der zweite Platz zwei und der dritte Platz einen Darwinpunkt.

Bei Gleichstand entscheidet zuerst **die Angepasstheit an das Biom**, in welcher sich die Tierart befindet und anschließend die **eroberte Nahrungsmenge** (die höhere Anzahl Herzen gewinnt). Sind auch diese gleich, gibt es zwei Gleichplatzierte, welche beide die volle Punktzahl erhalten und neben welche je ein gleichartiges Wettkampfplättchen gelegt wird. Dies hat jedoch keinen Effekt auf die anderen Ränge, z. B. werden bei zwei Erstplatzierten trotzdem ein Zweit- und ein Drittplatzierter ausgezeichnet.

Eine Tierart mit **0 Wettkampfstärke** erhält **nie Darwinpunkte** aus dieser Punkteverteilung.



Beispiel - Darwinpunkteverteilung

Alle ausliegenden Tierarten haben das Zeitalter überlebt und erhalten dafür einen Darwinpunkt. Mit einer Angepasstheit von 9 kann der Papageientaucher-Thunfisch die Küste für sich entscheiden und erhält zwei Darwinpunkte. Die Schwertwal-Riesenschildkröte mit einer Angepasstheit von 6 gewinnt das Hochgebirge und erhält dafür drei Darwinpunkte. Mit 9 Wettkampfstärke ist die Schwertwal-Riesenschildkröte auch bei der Wertung der Wettkampfstärke auf Platz eins und erhält drei zusätzliche Darwinpunkte. Das geflügelte Bongo steht mit vier Wettkampfstärke-Symbolen auf dem zweiten Platz (zwei Darwinpunkte) und der Papageientaucher-Thunfisch mit einem Wettkampfstärke-Symbol auf dem dritten Platz (ein Darwinpunkt). Nach dieser Punkteverteilung weist das Ara-Murmeltier einen Darwinpunkt (1+0+0) auf, das geflügelte Bongo 3 (1+0+2), der Papageientaucher-Thunfisch 4 (1+2+1) und die Schwertwal-Riesenschildkröte 7 (1+3+3).



III. Wandelphase

In der Wandelphase wird das **neue Zeitalter vorbereitet**. Sie gliedert sich in sieben kurze Schritte, welche vom Spielleiter moderiert werden.

1 Ereignisse

Die Ereigniskarte des letzten Zeitalters kommt auf den Ablagestapel.

Eine neue Ereigniskarte wird aufgedeckt, offen auf den Ereigniskarten-Stapel gelegt und ihr Effekt aktiviert.

Ereigniskarten mit Sofort-Effekt werden umgehend abgehandelt, während Ereigniskarten mit Permanent-Effekt das gesamte kommende Zeitalter prägen.

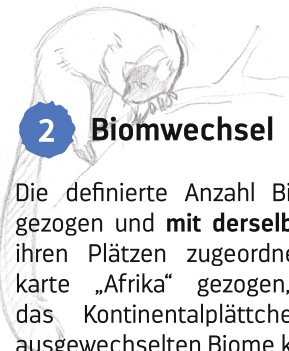


Sofort-Effekt



Permanent-Effekt

Bei Ereigniskarten, welche sich auf ein einzelnes Biom beziehen, wird das betroffene Biom **durch das Ziehen einer Kontinentalkarte ermittelt**. Die gezogene Kontinentalkarte wird danach **kurz auf die Seite gelegt** und erst nach dem Biomwechsel wieder in den Stapel gemischt.



2 Biomwechsel

Die definierte Anzahl Biomkarten wird vom Biomstapel gezogen und **mit derselben Anzahl an Kontinentalkarten** ihren Plätzen zugeordnet. Wird z. B. die Kontinentalkarte „Afrika“ gezogen, wird die Biomkarte, welche das Kontinentalplättchen „Afrika“ aufweist, ersetzt. Die ausgewechselten Biome kommen auf den Ablagestapel.

Die Anzahl gewechselter Biome hängt vom Zeitalter und der Spieleranzahl ab:

Bei 3 bis 4 Spielern werden nach dem ersten Zeitalter zwei Biome gewechselt, nach dem zweiten und dritten Zeitalter jeweils drei (**2/3/3**).

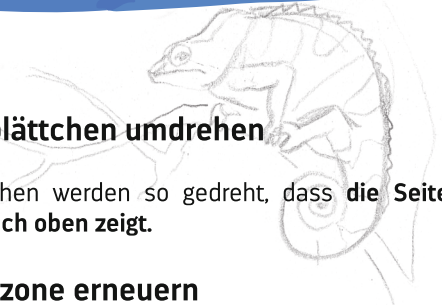
Bei 5 bis 6 Spielern werden nach dem ersten Zeitalter drei Biome gewechselt, nach dem zweiten und dritten Zeitalter jeweils vier (**3/4/4**).

Alle Kontinentalkarten werden nach dem Biomwechsel gemischt und als verdeckter Stapel zurück in die Mitte gelegt.

3 Nahrungsumverteilung

Das Nahrungsangebot in Form von Nahrungsplättchen wird in den Biomen an die neuen Gegebenheiten (Biomwechsel und Ereigniskarten-Effekte) angepasst und entsprechend ihrer Angepasstheit **auf die existierenden Tierarten verteilt**.

Neben Tierarten, welche die Anforderungen der neuen Biome **nicht erfüllen**, werden **keine Nahrungsplättchen platziert**. In Biomen in welchen keine Tierart die neuen Anforderungen erfüllt, wird das Kontinentalplättchen vorübergehend wieder oberhalb der Biomkarte platziert, bis eine Tierart die Anforderungen erfüllt.



4 Spielerplättchen umdrehen

Alle Spielerplättchen werden so gedreht, dass **die Seite ohne Häkchen nach oben zeigt**.

5 Handelszone erneuern

Die in der Handelszone liegenden Tierkarten werden auf den Ablagestapel gelegt und durch neue Tierkarten (grosse und kleine Tierkarten im Verhältnis 1:1) ersetzt.

6 Handkarten vervollständigen

Jeder von Euch ergänzt seine Handkarten wieder auf 10. **Die restlichen Tierkarten** des vergangenen Zeitalters werden nicht abgeworfen.

Ist zu einem Zeitpunkt im Spiel ein Tierkarten-Stapel aufgebraucht, wird der Ablagestapel gemischt und zum neuen Nachziehstapel.

7 Startspielerwechsel

Das Startspielerplättchen wechselt im Gegenurzeigersinn.

Spielende

Das Spiel endet nach der Wertungsphase des vierten und letzten Zeitalters. Jeder von Euch zählt alle von seinen Tierarten eroberten Darwinpunkte zusammen, d. h. alle Darwinpunkte auf Euren Tierarten und jene einzelnen Punkte, welche Ihr von ausgestorbenen Arten erhalten habt. Der Spieler mit den meisten Darwinpunkten gewinnt. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

Wirkung der Ereigniskarten

Sofort-Effekt



Desertifikation – Es herrscht grosse Hitze, Wüsten breiten sich aus. Aus dem Biomkarten-Stapel (oder Ablagestapel) wird eine Sand- oder Steinwüste herausgesucht, um eine zufällig gezogene

Biomkarte beim anstehenden Biomwechsel zu ersetzen (z. B. anstatt drei zufällige Biomkarten einzuwechseln, werden neben der bereits herausgesuchten Wüste nur noch zwei zufällige Biomkarten eingewechselt.) Bereits ausliegende Sand- oder Steinwüsten sind zusätzlich einmalig vor dem Biomwechsel geschützt. Liegen beide Biome (Sand- und Steinwüste) bereits auf dem Tisch, sind diese Biome einmalig vor dem Biomwechsel geschützt und keine weitere Wüste wird eingewechselt.



Eindringlinge – Eine invasive neue Art breitet sich rasant auf der Erde aus. Dies führt zu einem Massenaussterben sondergleichen. Jeder Spieler verliert seine Tierart mit den meisten Darwinpunkten.

Die auf dieser Tierart liegenden Darwinpunkte sind jedoch nicht verloren, sondern dürfen nun von jedem Spieler frei auf seine noch lebenden Tierarten verteilt werden. Hat ein Spieler mehrere erfolgreichste Tierarten mit gleich vielen Darwinpunkten, darf er frei wählen, welche Tierart ausstirbt. Spieler, welche nach dem Aussterben ihrer erfolgreichsten Tierart keine weiteren Arten mehr besitzen, dürfen die frei werdenden Darwinpunkte vor sich ablegen und behalten.



Eiszeit – Die Erde hat sich enorm abgekühlt, es herrscht Eiszeit. Aus dem Biomkarten-Stapel (oder Ablagestapel) wird eine Polare Eiswüste oder Kältewüste herausgesucht, um eine zufällig gezogene

Biomkarte beim anstehenden Biomwechsel zu ersetzen (analoges Vorgehen wie beim Ereignis „Desertifikation“).



Gebirgsauffaltung – Durch das Zusammenprallen zweier tektonischer Platten bildet sich ein Gebirge, welches bis in den Himmel reicht. Aus dem Biomkarten-Stapel (oder Ablagestapel) wird ein Hochgebirge oder Hochland herausgesucht, um eine zufällig gezogene Biomkarte beim anstehenden Biomwechsel zu ersetzen (analoges Vorgehen wie beim Ereignis „Desertifikation“).



Hochwasser – Die Erde steht unter Wasser. Alle Tierarten ohne Schwimm-, Kletter- oder Flug-Fähigkeit sterben umgehend aus.



Rückbildung – Was nicht gebraucht wird, bildet sich zurück. Von jeder Tierart, welche aus vier oder mehr Tierkarten besteht, wird eine Karte entfernt und auf den Ablagestapel gelegt. Die Spieler können bei ihren Tierarten selber entscheiden, welches Körperteil zurückgebildet wird. Köpfe und Körper können jedoch nie zurückgebildet werden.



Verschiebung der Rotationsachse – Die Erdachse hat sich verschoben und das Klima spielt komplett verrückt. Alle Biome wechseln beim anstehenden Biomwechsel.



Wirbelsturm – Ein Sturm epischen Ausmasses rast über die Erde. In jedem Biom stirbt die am schlechtesten angepasste Tierart umgehend aus. Tierarten mit einer Anpasstheit an ihr Biom von vier und

höher sind vor diesem Ereignis geschützt. In Biomen, welche nur Tierarten mit einer Anpasstheit von vier und höher aufweisen, sterben keine Tierarten aus.

Permanent-Effekt



Fleisch-Boom – Kleintiere pflanzen sich aufgrund bester Bedingungen unglaublich fort. Die Natur ist fast kahlgefressen. In allen Biomen gibt es 6 Einheiten Fleisch und 2 Einheiten pflanzlicher Nahrung.

Nicht davon betroffen sind schwer zugängliche Biome (siehe „Biomkarten“, Seite 3).



Kontinentaldrift – Die tektonischen Platten, auf denen sich Eure Tierarten befinden, driften auseinander. Für dieses Zeitalter sind keine Wanderungen zwischen den links und rechts der gemischten Kartenstapeln liegenden Biomen möglich.



Krankheit – Alle fleischfressenden Tierarten werden von einer kraftraubenden Krankheit heimgesucht. Für dieses Zeitalter weisen alle Tierarten mit einem Fleisch- oder Allesfresser Ernährungs-Symbol 0 Wettkampfstärke auf. Das Fressen von anderen Tierarten wird damit zur unlösbaren Aufgabe. Daneben werden fleischfressende Tierarten auch bei der Wertung der Wettkampfstärke nicht berücksichtigt.



Meteoriteneinschlag – Ein kolossaler Meteorit schlägt mit enormer Wucht auf der Erde ein, der aufgewirbelte Staub verdunkelt für ein ganzes Zeitalter den Himmel. Die Natur leidet sehr darunter.

Alle Biome weisen nur 3 Einheiten Fleisch und 4 Einheiten pflanzlicher Nahrung auf. Nicht davon betroffen sind schwer zugängliche Biome (siehe „Biomkarten“, Seite 3).



Pflanzen-Boom – Seuchen dezimieren die Kleintiere stark. Die Natur macht sich dies zu Nutze und wächst wie verrückt. In allen Biomen gibt es 2 Einheiten Fleisch und 6 Einheiten pflanzliche Nahrung. Nicht davon betroffen sind schwer zugängliche Biome (siehe „Biomkarten“, Seite 3).



Ruhige Zeiten – Kein Ereignis prägt dieses Zeitalter, alles ist ruhig.



Tiefe Mutationsrate – Veränderte Umweltbedingungen führen zu einem Absinken der Mutationsrate. Einzelne Mutationen kosten in diesem Zeitalter einen Darwinpunkt, Doppelmutationen bis zu 5.



Vulkanausbruch – Ein Vulkan bricht mit unglaublicher Wucht aus und verwüstet ein Biom komplett. Die Ereigniskarte „Vulkanausbruch“ ersetzt eine zufällig gezogene Biomkarte beim anstehenden

Biomwechsel und wird wie eine Biomkarte mit Hilfe einer Kontinentalkarte platziert. Das Biom „Vulkanausbruch“ ist für ein Zeitalter unbewohnbar. Neue Tierarten können nicht in dieses Biom platziert werden und alle schon vorhandenen Tierarten müssen bis zum Ende des nächsten Zeitalters in ein anderes Biom verschoben werden, wenn sie überleben wollen. Im darauffolgenden Zeitalter wird die Karte „Vulkanausbruch“ wie ein Tropischer Regenwald gewertet. Erst nach einem Zeitalter als Regenwald, kann die Karte „Vulkanausbruch“ durch einen Biomwechsel wieder ersetzt werden (d. h. auch der Effekt der Karte „Verschiebung der Rotationsachse“ wird bis zu diesem Zeitpunkt nicht auf dieses Biom angewendet).



Spiel-Varianten

Im Folgenden stellen wir Euch das Einführungsspiel, die Zwei-Spieler-Variante, die 2 vs. 2 Co-op Variante und die kinderfreundlichen Regeln (7+) von Darwin's Choice vor (für alle Varianten sind **die Regel-Kenntnisse des Grundspiels Voraussetzung**). Fühlt Euch völlig frei, auch eigene Varianten zu entwickeln. Darwin's Choice ist sehr modular aufgebaut und erlaubt darum verschiedenste Varianten. So kann das Spiel beispielsweise auf **drei Zeitalter** gekürzt werden, wenn es zeitlich nicht für vier Zeitalter reicht. Seid kreativ und habt Spass!

Einführungsspiel

Darwin's Choice hat einen ganz eigenen Spielmechanismus, um Euch den Einstieg zu erleichtern, haben wir für Euch ein Einführungsspiel vorbereitet. **Dieses könnt Ihr nach oder parallel zur Regelerklärung durchspielen.**

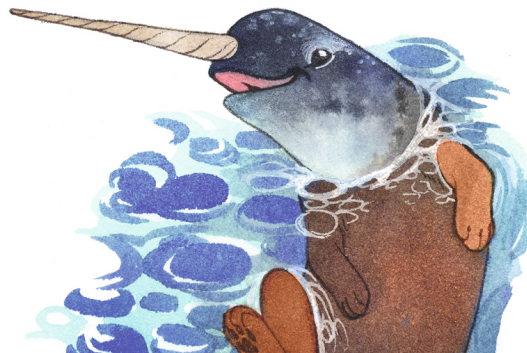
- 1 Baut das Spiel wie in den Regeln beschrieben auf, nehmt dabei aber folgende Biome: **Hochgebirge, Tropischer Regenwald, Offener Ozean und Savanne**. Auch bei 5 und 6 Spielern wird im Einführungsspiel nur mit vier Biomen gespielt.
- 2 Jeder von Euch zieht fünf kleine und fünf grosse Tierkarten, welche er offen vor sich auslegt.
- 3 Reihum erschafft Ihr nun Tierarten und legt diese in die ausliegenden Biome, helft Euch dabei gegenseitig. Schaut dabei aber nur darauf, ob die Anforderungen der Biome erfüllt sind, **das Nahrungsangebot spielt noch keine Rolle**.
- 4 Nachdem Ihr alle Tierarten erschaffen habt, verteilt Ihr nun die Nahrungsplättchen auf die Tierarten, ermittelt wer frisst, wer gefressen wird und wer verhungert.

Dies macht ihr am besten, indem Ihr in den Biomen **alle Tierarten entsprechend ihrer Angepasstheit ordnet**. Neben die jeweils angepassteste Tierart jedes Bioms legt ihr zusätzlich das zugehörige Kontinentalplättchen.

- 5 Die restlichen Schritte der Wertungsphase werden weggelassen d. h. **es werden keine Darwinpunkte verteilt**, dasselbe gilt für den ersten Schritt der Wandelphase „Ereignisse“. Die restliche Wandelphase wird gemäss den Regeln durchgeführt (zwei Biome werden beim Biomwechsel ausgetauscht).

Jeder von Euch versucht nun reihum seine Tierarten durch Mutationen (Doppelmutationen sind im Einführungsspiel kostenlos) und Wanderungen am Leben zu halten bzw. besser an die herrschenden Bedingungen anzupassen (**neue Tierarten werden keine erschaffen**). Helft Euch dabei wiederum gegenseitig und passt die Verteilung der Nahrungsplättchen stetig an die neuen Gegebenheiten an. Dasselbe gilt für das Kontinentalplättchen.

- 7 Danach wird **eine komplette Wertungsphase** mit allen fünf Schritten durchgeführt. Nach dieser könnt Ihr ermitteln, wer von Euch dieses Einführungsspiel gewonnen hat, wobei dies überhaupt nicht **im Zentrum steht**, sondern **der gemeinsame Lernprozess**.



Zwei-Spieler-Variante

Zur Spielvorbereitung wird von **jedem der folgenden Biom-Paare jeweils ein Biom aus dem Spiel entfernt**:

Savanne/Steppe	Hochgebirge/Hochland
Feuchtgebiet/Sumpf	Polare Eiswüste/Kältewüste
Küste/Inselwelt	Offener Ozean/Korallenriff
Sandwüste/Steinwüste	Taiga/Tundra
Trop. Regenwald/Bergnebelwald	

Im Biomkarten-Stapel befinden sich somit 13 Biomkarten (9 ausgewählte Biome + Gebirge, Hügelland, Halbwüste und Subtropischer Trockenwald). Zusätzlich werden die **Ereigniskarten „Kontinentaldrift“ und „Vulkanausbruch“**, sowie zwei **Kontinentalkarten und die dazugehörigen Kontinentalplättchen** aus dem Spiel entfernt.

Im Spiel zu zweit spielt man mit **drei Biomen** und wiederum vier Zeitaltern. Am besten setzt Ihr Euch dafür gegenüber von einander hin und platziert alle Biome entweder rechts oder links von Euch. Alle Stapel und Plättchen werden oberhalb der Biome platziert.

Zwischen Zeitalter eins und zwei wird ein Biom ausgewechselt, nach dem zweiten und dritten Zeitalter jeweils zwei **(1/2/2)**. Die Biomkarten werden nach ihrem Austausch wieder in den **Biomkarten-Stapel gemischt**.

Im Spiel zu zweit wird eine **Handelszone** mit vier Tierkarten bereitgelegt.



2 vs. 2 Co-op Variante

In der Co-op Variante spielen **zwei Teams aus zwei Spielern gegeneinander**. Im Grundsatz wird diese Variante **wie ein reguläres Spiel zu viert gespielt**, d. h. jeder Spieler hat seine eigenen Tierarten, welche er mit seinem Spielerplättchen markiert und mit welchen er als einziger Aktionen durchführen darf. Auch der Ablauf der Zeitalter (aufgeteilt in die drei Phasen) ist der Gleiche. **Folgende Regeln und Anpassungen sind jedoch zu beachten:**

Die Spieler desselben Teams **sitzen nicht nebeneinander**.

Die Kommunikation zwischen den Teammitgliedern ist komplett frei, es kann über alles gesprochen werden. **Verdeckte Kommunikation ist jedoch untersagt** d. h. Flüstern, Geheimzeichen usw. Dasselbe gilt, wenn jemand seinem Teamkollegen eine Tierkarte zeigt, dann muss diese so präsentiert werden, dass auch das gegnerische Team diese Karte sehen kann.

Wie im Abschnitt „Handeln“ beschrieben, wird eine **Handelszone** mit sechs Tierkarten bereitgelegt. Dies mit der einzigen Änderung, dass Spieler, **auch wenn sie schon gepasst haben**, weiterhin eine Karte mit der Handelszone austauschen dürfen, wann immer sie an der Reihe sind.

Zusätzlich gibt es in der Co-op Variante **drei neue ergänzende Aktionen** (neben dem „Handeln“ mit der Handelszone und dem „Karten neu ziehen“):

1. Karten zeigen: Zu Beginn jedes Zeitalters, **bevor Ihr Eure Aktionen durchführt**, hat jeder von Euch die Möglichkeit seinem Mitspieler **verdeckt bis zu vier seiner Handkarten zu zeigen**. Beide Teams machen dies gleichzeitig.

2. Karten erhalten: In seinem Zug kann ein Spieler von seinem Mitspieler Tierkarten erhalten. **Pro Tierkarte**, die der Spieler erhält, muss er entweder **eine seiner Handkarten in die Handelszone legen** (welche somit mehr Tierkarten enthält) **oder das gegnerische Team darf eine Tierkarte von einem der beiden Tierkartenstapel ziehen**. Entscheidet sich der Spieler für das Zweite, kann das gegnerische Team wählen, wer die zusätzliche Tierkarte zieht bzw. bei mehreren Karten, wie sie das Ziehen der zusätzlichen Tierkarten untereinander aufteilen.

3. Zuständigkeit wechseln: In seinem Zug kann ein Spieler **eine Tierart seines Mitspielers übernehmen**, d. h. sein Spielerplättchen (mit derselben Seite nach oben zeigend) auf die gewählte Tierart platzieren und das seines Mitspielers entfernen. Dabei spielt es keine Rolle, ob sein Mitspieler bereits gepasst hat oder nicht. **Pro Tierart**, welche der Spieler von seinem Mitspieler übernimmt, muss er entweder **zwei seiner Handkarten in die Handelszone legen oder das gegnerische Team darf zwei Tierkarten von den Tierkartenstapeln ziehen**.

Wenn beide Spieler des gegnerischen Teams gepasst haben, entfällt bei den ergänzenden Aktionen „Karten erhalten“ und „Zuständigkeit wechseln“ die Option, das gegnerische Team Karten ziehen zu lassen.

Das Spiel endet nach dem Durchführen der vierten und letzten Wertungsphase. **Das Team mit der höheren Gesamtanzahl an Darwinpunkten gewinnt das Spiel.**



Kindertfreundliche Regeln (7+)

Zur Spielvorbereitung werden 13 Biomkarten, wie in der „Zwei-Spieler-Variante“ beschrieben, zusammengestellt.

Die Biomkarten und die beiden Tierkarten-Stapel werden einzeln gemischt und bereitgelegt. Zusätzlich wird **aus den Wettkampfplättchen ein unsortierter Stapel gebildet** und neben den Kartenstapeln platziert. Ereigniskarten, Kontinentalkarten/-plättchen und Nahrungsplättchen bleiben in der Spielschachtel und werden nicht gebraucht.

Jeder Spieler erhält alle Spielerplättchen einer Farbe und zieht **10 Handkarten**, welche er frei aus beiden Tierkarten-Stapeln zusammensetzen kann.

In jedem Zeitalter werden nun **3 Biomkarten** gezogen und in die Tischmitte gelegt, dies **zusammen mit einem Wettkampfplättchen**, welches wie eine vierte Biomkarte platziert wird.

Wie im ersten Zeitalter des Grundspieles platziert Ihr nun reihum so lange Tierarten in die einzelnen Biome (markiert mit Euren Spielerplättchen), bis alle gepasst haben. Beim Erschaffen der Tierarten muss jedoch **nicht geschaut werden, ob diese genug Nahrung** für sich erobern können, da diese Komponente des Spieles weggelassen wird. Ihr müsst einzig sicherstellen, **dass Eure Tierarten die Anforderungen der Biome erfüllen**. Das Wettkampfplättchen wird dabei wie **ein Biom ohne Anforderungen** angeschaut, bei welchem jene Tierart mit den meisten Wettkampfstärke-Symbolen die Anpassteste ist.

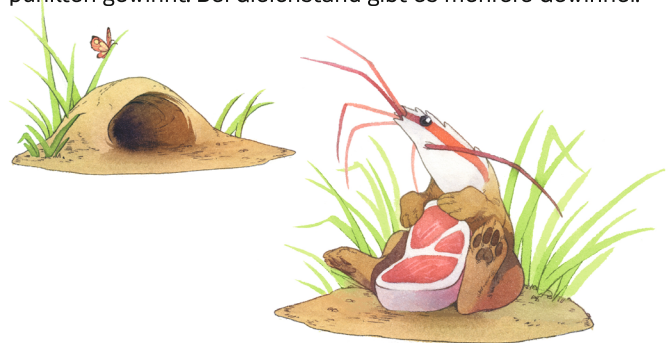
Das Neuziehen und Handeln von Tierkarten ist auch in dieser Spielvariante erlaubt.

Nachdem alle von Euch gepasst haben, folgt die Wertungsphase. Jede erschaffene Tierart erhält **einen Punkt**. Zusätzlich erhalten die angepasstesten Tierarten eines jeden Bioms inkl. Wettkampfstärkeplättchen die darauf **abgebildete Anzahl an Darwinpunkten**. Sind zwei Tierarten gleich gut angepasst, erhalten beide Tierarten die abgebildete Anzahl an Darwinpunkten (Wettkampfstärke und benötigte Nahrungsmenge werden nicht verglichen).

Nach der Durchführung dieser Wertungsphase werden **alle 4 Biome (3 Biomkarten und ein Wettkampfplättchen) und die sich darin befindlichen Tierarten aus dem Spiel entfernt**. Jeder von Euch erhält seine Spielerplättchen zurück und alle von seinen Tierarten eroberten Darwinpunkte, welche Ihr **vor Euch ablegt**. Für das folgende Zeitalter werden wiederum drei Biomkarten und ein Wettkampfplättchen bereitgelegt.

Jeder von Euch ergänzt seine Hand zu Beginn des neuen Zeitalters wieder auf 10 Tierkarten. Im Gegensatz zum Grundspiel dürft Ihr zuvor wählen, welche eurer **Restkarten** des vergangenen Zeitalters Ihr behalten und **welche Ihr abwerfen wollt**.

Das Spiel endet nach der Wertungsphase des vierten und letzten Zeitalters. Der Spieler mit den meisten Darwinpunkten gewinnt. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.



Die Autoren
Marc Dür
Samuel Luterbacher
Elio Reinschmidt



Spielanleitung
Marc Dür
Samuel Luterbacher
Gregor Bär

Illustrationen
Rozenn Grosjean
rozenn-illustration.jimdo.com

Verlag
Treeceratops
info@treecer.com
www.treecer.com

Grafikdesign
Intus Creative Studio
www.intustudio.com

Vielen Dank!

Darwin's Choice wurde von 3'248 wunderbaren Menschen auf Kickstarter finanziert. Jedem einzelnen sind wir **zu tiefstem Dank** für das Vertrauen in uns, in unsere Vision und in Darwin's Choice verpflichtet. Darwin's Choice, wie es jetzt in Deinen Händen liegt, ist also nicht nur das Werk unseres Teams, sondern auch **zu einem bedeutenden Teil das Werk dieser 3'248 Menschen**.

Über den **untenstehenden QR-Code** wirst Du direkt zu einer Namensliste all unserer Unterstützer weitergeleitet. Schau doch kurz vorbei, denn 3'248 ist wirklich eine riesige Anzahl Menschen.

Wenn Du Teil einer unserer zukünftigen Kickstarter Kampagnen werden willst, dann folge uns doch auf **Social Media oder abonniere unseren Newsletter** auf www.treecer.com. Dann wirst Du ganz sicher nichts verpassen.



@Treecer



@Treecer_atops

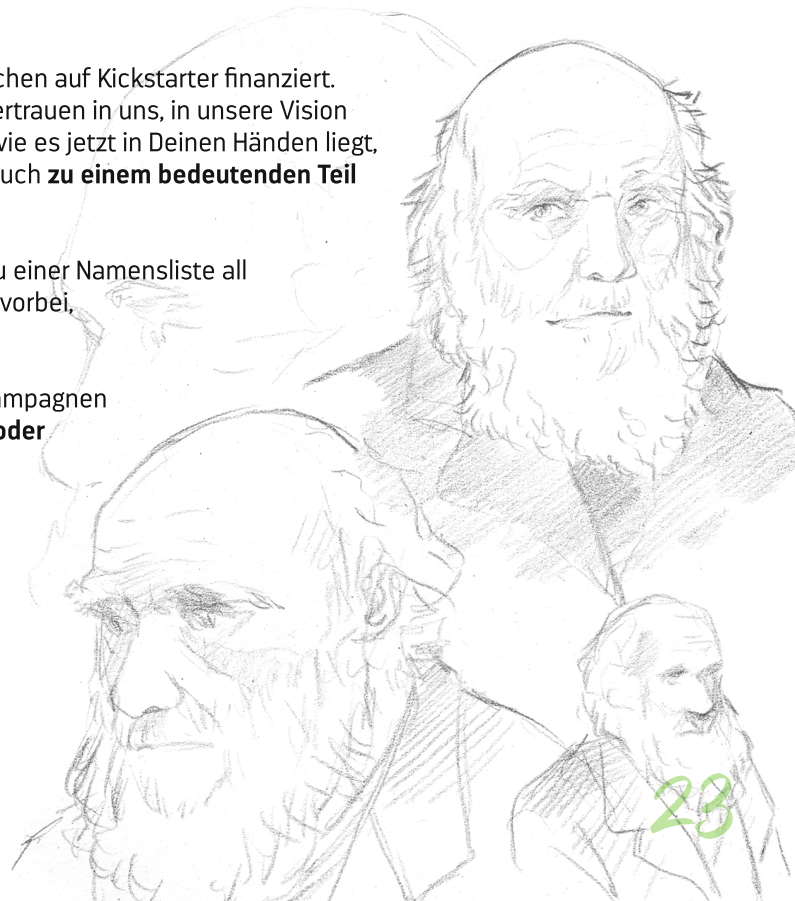


@Treecer_atops



www.treecer.com

Darwin's Choice © Treecer GmbH Alle Rechte vorbehalten - Kein Bestandteil dieses Produkts darf ohne spezielle Erlaubnis reproduziert oder gewerblich genutzt werden.



Zusammenfassung der Regeln

In jedem Zeitalter stehen jedem Spieler 10 Handkarten zur Verfügung. Das Spiel wird im Gegenuhrzeigersinn gespielt und verläuft über vier Zeitalter, welche sich je aus drei Phasen zusammensetzen.

I. Aktionsphase

Vollwertige Aktionen - Eine pro Zug; Pro Tierart eine in jedem Zeitalter

- **Erschaffen** – Eine Tierart mit mindestens einem Kopf und einem Körper auslegen. Die Artnamen müssen horizontal ausgerichtet sein.
- **Mutieren** – Eine Tierkarte hinlegen, wegnehmen oder austauschen. Doppelmutationen kosten bis zu 3 Darwinpunkte.
- **Wandern** – Eine Tierart in ein beliebiges anderes Biom verschieben.

Tierarten müssen unmittelbar nach einer vollwertigen Aktion genug Nahrung für sich erobern können und die Anforderungen des Bioms erfüllen.

Ergänzende Aktionen

- **Karten neu ziehen** – Einmalig alle Tierkarten bis auf eine abwerfen und neu ziehen. Nur zu Beginn jedes Zeitalters möglich.
- **Handeln** – Pro Zug dürfen aktive Spieler eine Tierkarte mit der Handelszone tauschen.

II. Wertungsphase

1. **Kontrolle der Anforderungen** – Allen Arten, welche die Anforderungen ihres Bioms nicht erfüllen, sterben aus. Für eine aussterbende Art erhält der Spieler maximal einen Darwinpunkt.

2. **Nahrungskontrolle** – Kontrolle, welche Tierarten fressen, welche verhungern und welche gefressen werden.
3. **Überleben** – Alle überlebenden Tierarten eines Zeitalters erhalten einen Darwinpunkt.
4. **Angepasstheit** – Tierarten werden für den Sieg in einem Biom mit zwei oder drei Darwinpunkten ausgezeichnet.
5. **Wettkampfstärke** – Die drei wettkampfstärksten Tierarten aller Biome eines Zeitalters erhalten drei, zwei bzw. einen Darwinpunkt.

III. Wandelphase

1. **Ereignisse** – Eine Ereigniskarte wird gezogen und aktiviert.
2. **Biomwechsel** – Bei 3 bis 4 Spielern (2/3/3) oder bei 5 bis 6 Spielern (3/4/4)
3. **Nahrungsumverteilung** – Das Nahrungsangebot wird den Vorgaben der neuen Biome und beeinflussender Ereigniskarten-Effekte angepasst. Das neue Nahrungsangebot wird entsprechend ihrer Angepasstheit auf die ausliegenden Tierarten verteilt.
4. **Spielerplättchen umdrehen** – Alle Spielerplättchen werden auf die Seite ohne Häkchen gedreht.
5. **Handelszone erneuern** – Die in der Handelszone offen ausliegenden Tierkarten werden durch neue Karten ersetzt.
6. **Handkarten vervollständigen** – Alle Spieler vervollständigen ihre Handkarten wieder auf 10.
7. **Startspielerwechsel** – Das Startspielerplättchen wird im Gegenuhrzeigersinn weitergegeben.

Spielende

Nach der Wertungsphase des vierten und letzten Zeitalters endet das Spiel. Der Spieler mit den meisten Darwinpunkten gewinnt das Spiel.