

¿No os apetece leer las reglas? Aquí tenéis un video explicativo.



www.treecer.com

Darwin's Choice - Reglas

Para 2-6 jugadores, edad 10+, 60-120 minutos

Tras millones de años de terreno yermo en la Tierra, la vida animal está finalmente emergiendo. Pero el mundo todavía se está formando y experimentando constantes cambios. Solo aquellas especies capaces de adaptarse a las inestables condiciones podrán sobrevivir para dejar su marca en la historia. ¡Aquí está tu oportunidad! Haz todo lo posible para convertirte en la elección de Darwin.

"Hay grandeza en esta concepción de que la vida, con sus diferentes fuerzas, ha sido alentada en un corto número de formas o en una sola, y que, mientras este planeta ha ido girando según la constante ley de la gravitación, se han desarrollado y se están desarrollando, a partir de un principio tan sencillo, ininidad de formas las más bellas y portentosas."

- Charles Darwin, fundador de la biología evolutiva moderna -

Contenido

237 Cartas de Animal

135 Cartas de Animal pequeñas (cabezas, alas, patas individuales y colas) y 102 Cartas de Animal grandes (cuerpos y pares de patas)



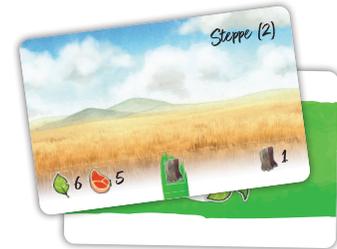
16 Cartas de Evento



5 Cartas de Continente



22 Cartas de Bioma



12 Cartas de Referencia



6 Fichas de competitividad



5 Fichas de Continente



102 Puntos Darwin



1 Marcador de Primer Jugador



62 Fichas de Comida

40 Fichas de Comida con un valor de 1 (una hoja = una unidad de plantas; un filete = una unidad de carne), 16 fichas con un valor de 2 y 6 fichas con un valor de 3.

72 Marcadores de Jugador

6 colores, 12 de cada uno



Explicación de los símbolos

Símbolos de Nutrición

Estos símbolos indican la dieta de una especie animal y solo se encuentran en las Cartas de Cabeza.



Herbívora



Carnívora



Omnívora

Símbolos de Habilidad

Estos símbolos indican las habilidades que tiene una especie animal y la fuerza de estas habilidades.



Correr



Volar



Trepar



Nadar



Resistencia al frío



Resistencia al calor

Símbolos de Habilidad Especial

Una especie con un símbolo de Habilidad Especial en una de sus cartas está protegida de los depredadores.



Excavar



Veneno

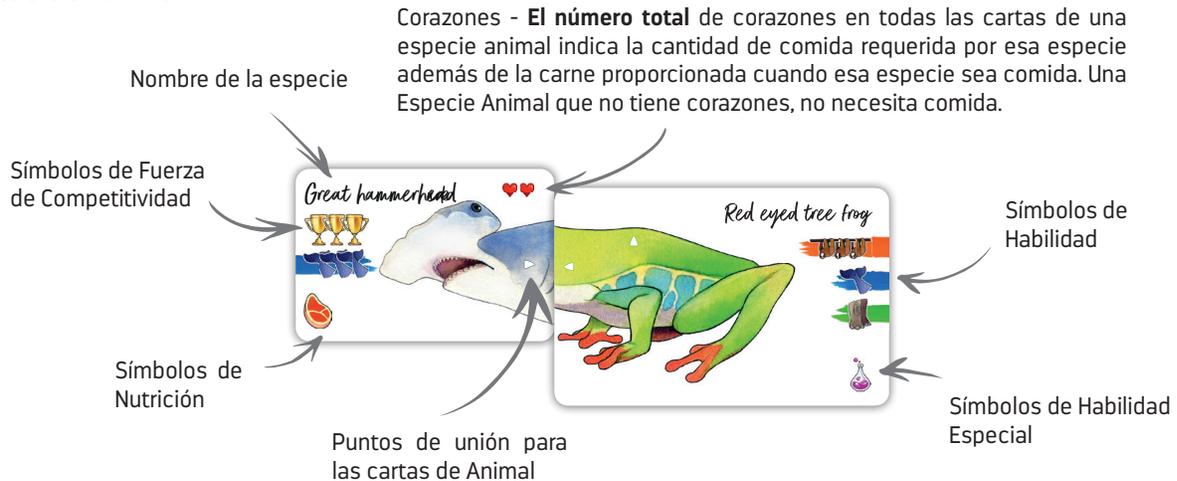


Símbolo de Fuerza de Competitividad

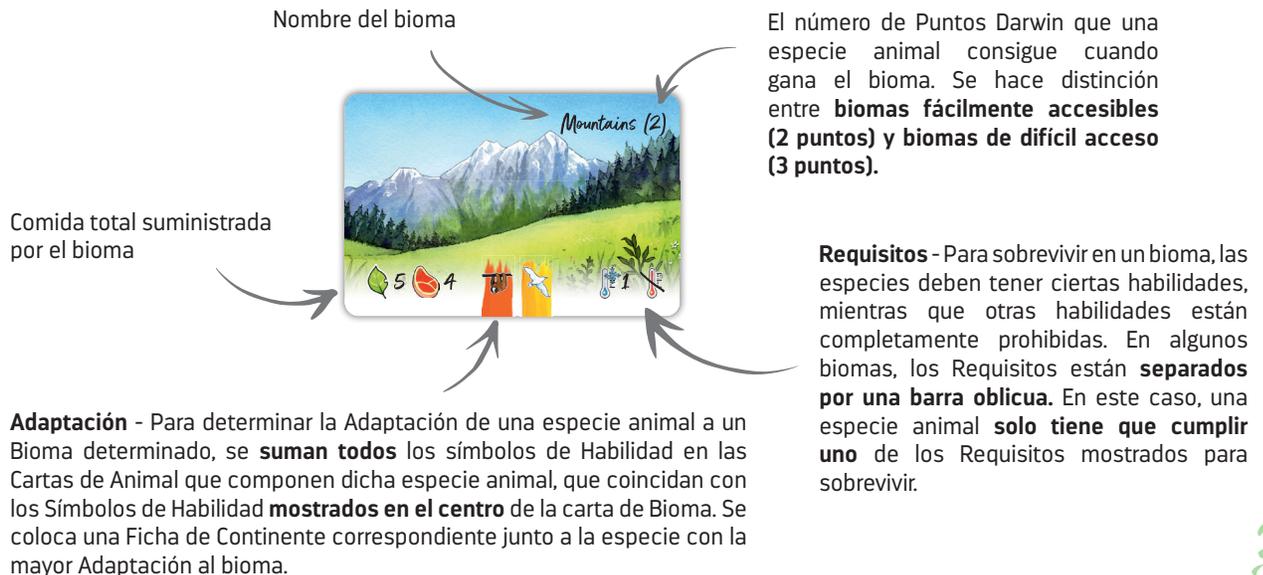
La Fuerza de Competitividad resume los atributos de masa muscular, inteligencia, percepción sensorial, ataque y defensa de una especie animal.

Explicación de las cartas

Cartas de Animal



Cartas de Bioma



Preparación de la partida

La preparación de la partida y la explicación de las reglas corresponden al juego base con 3-6 jugadores. Los ajustes de las reglas para la versión de dos jugadores, las reglas adaptadas para niños (7+) y la versión cooperativa 2 contra 2 están explicadas en el capítulo “Versiones del juego”.

- 1 Un jugador es elegido como el Director del Juego. Al final de cada Era, el Director del Juego deberá moderar las Fases de Evaluación y Transición.
- 2 Cada jugador recibe todos los Marcadores de Jugador de un color determinado, junto con tres Cartas de Referencia. (En una partida de 5-6 jugadores, los jugadores comparten de a dos un juego de Cartas de Referencia)
- 3 Los mazos de cartas barajados (Cartas de Animal grandes, Cartas de Animal pequeñas, Cartas de Evento, Cartas de Continente y Cartas de Bioma) se colocan en medio del área de juego.
- 4 Todas las fichas de Comida y Competitividad, así como los Puntos Darwin, son ordenados y colocados a disposición.
- 5 El número de Cartas de Bioma bocarriba depende del número de jugadores: **Con 3-4 jugadores, se usan 4 Cartas de Bioma, con 5-6 jugadores, 5 Cartas de Bioma.** Las Cartas de Bioma se colocan en la mesa por encima y por debajo de los mazos de cartas colocados en el centro. Las Cartas de Bioma se colocan a la izquierda y a la derecha de los mazos colocados en el centro.
- 6 Se coloca una Ficha de Continente encima de cada Carta de Bioma. En una partida con 3-4 jugadores, 1 carta de Continente y su correspondiente Ficha de Continente no serán usadas.
- 7 En cada carta de Bioma viene indicada la cantidad de Fichas de Comida que debe colocarse sobre ella.
- 8 Se establece una Zona de Intercambio, que consiste en una cantidad de Cartas de Animal igual al número de jugadores + 2 (Cartas de Animal grandes y pequeñas en una proporción 50:50). Si el número de Cartas Animales es impar, se colocan más cartas pequeñas que grandes.
- 9 Cada jugador coge 10 Cartas de Animal; esta será su mano inicial. Las cartas se cogen individualmente y pueden ser miradas de inmediato. Los jugadores son libres de escoger si toman las cartas de forma consecutiva, alternadamente o simultáneamente. Para formar la mano, las cartas pueden ser cogidas libremente de los dos mazos de Cartas de Animal. Sin embargo, como para crear nuevas especies animales son necesarias tanto cabezas como cuerpos, los jugadores deberán asegurarse siempre de coger cartas de ambos mazos.
- 10 El Director del Juego recibe el Marcador de Primer Jugador y comienza la partida.



8



3

4



6



7



5



2



10



9



5

Cómo Jugar

La partida se juega en sentido contrario a las agujas del reloj y se desarrolla a través de 4 rondas, que son llamadas Eras. Cada Era contiene 3 fases:

I. Fase de Acción: En la Fase de Acción, nuevas especies animales son creadas, mutadas o movidas a otros biomas.

II. Fase de Evaluación: En la Fase de Evaluación, se determina qué especies se extinguen, cuáles pueden comer, y cuáles son comidas. Cuanto más exitosa sea una especie en su lucha por la supervivencia, más Puntos Darwin recibirá.

III. Fase de Transición: En la Fase de Transición, se roban nuevas Cartas de Evento y de Bioma, así que esta fase determinará de forma decisiva la siguiente Era.

1. Fase de Acción

En la Fase de Acción, los jugadores pueden escoger entre **2 acciones adicionales** (volver a robar Cartas e Intercambiar) y **3 acciones principales** (Crear, Mutar y Migrar).

Durante su turno, cada jugador realiza una acción principal. Además, pueden optar por realizar una o ambas Acciones Adicionales.

Si un jugador **no quiere o no puede realizar una acción principal** en su turno, pasa su turno en esta Era y ya no podrá realizar ninguna acción durante esta Era (incluyendo Acciones Adicionales). **Una vez que todos los jugadores hayan pasado, la Fase de Acción termina.**

Acciones adicionales

1. Volver a robar cartas

Al principio de cada Era, los jugadores pueden escoger entre mantener sus 10 Cartas de Animal o descartar **todas excepto una y robar otras 9 Cartas de Animal.**

Esta acción adicional solo puede ser realizada por el jugador **una vez por Era** y solo es posible si el jugador no ha realizado ninguna otra acción antes. **Sus cartas no deben haber sido cambiadas.**

Los jugadores pueden descartar sus Cartas de Animal durante el turno de otro jugador, es decir, no tienen que esperar a su turno.

Si un jugador es incapaz de crear ninguna especie animal **en la primera Era**, puede descartar todas sus Cartas de Animal y robarlas otra vez. Sin embargo, **las 10 cartas tienen que ser descartadas.** El jugador afectado puede repetir este proceso hasta que pueda crear al menos una especie animal.

Nota: Volver a robar cartas siempre debería ser bien sopesado, puesto que hacerlo podría empeorar la situación.



2. Intercambiar

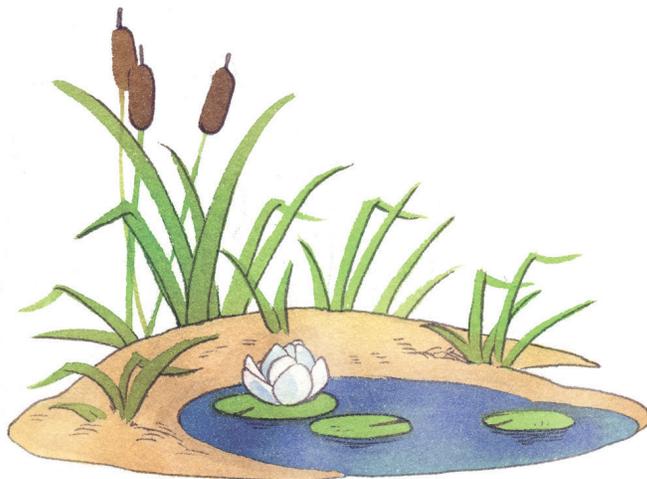
Durante su turno, cada jugador puede intercambiar una **Carta de Animal** con la Zona de Intercambio.

A este fin, el jugador coloca una carta de su mano en la Zona de Intercambio y roba en su lugar una Carta de Animal de cualquier tamaño o tipo.

Hasta el final de su turno, los jugadores tienen permitido cambiar de opinión, es decir, cancelar un intercambio, robar una carta distinta o dejar otra carta en la Zona de Intercambio. Esto deja de ser posible, una vez que los jugadores declaran que su turno a concluido.

Cualquier jugador que no ha pasado su turno es considerado activo en la Era y tiene permitido intercambiar.

La Zona de Intercambio se renueva durante la Fase de Transición de cada Era y es provista de nuevas Cartas de Animal.



Acciones principales

Durante su turno, cada jugador puede realizar una acción principal.

Una acción principal puede ser llevada a cabo por cada especie animal en cada Era. Un animal puede ser creado, mutado o migrar a otro bioma.

Nota: Para indicar que una especie ya ha realizado una acción principal en una era, tras la acción principal, el Marcador de Jugador colocado sobre la especie es dado la vuelta hacia el lado marcado con un tic.

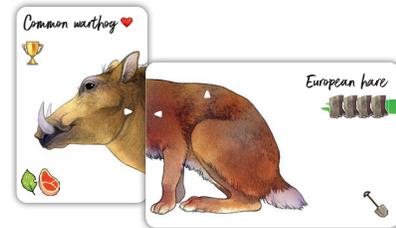


1. Crear

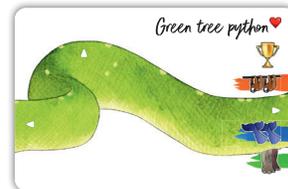
Crear una Especie Animal significa colocarla **en uno de los biomas disponibles**. La comida obtenida por la especie es colocada junto a la Carta de Cabeza en forma de Fichas de Comida. Las Fichas de Comida **se cogen primero del suministro** ubicado sobre la Carta de Bioma. Si el suministro está vacío, se cogen las Fichas de Comida de las especies animales del mismo bioma **que tengan la Adaptación más baja**.

Las Especies Animales solo pueden ser colocadas en biomas de los cuales puedan obtener **suficiente comida para sí mismas y cuyos Requisitos puedan cumplir**. Para las carnívoras, las herbívoras y omnívoras cuentan como potencial fuente de comida.

Cada especie debe tener **una cabeza y un cuerpo**.



Las Cartas de Cuerpo con sus Puntos de Unión y su posición **determinan** cuántas Cartas de Animal puede llegar a tener una especie y qué partes del cuerpo se le pueden añadir.



Una Especie Animal puede tener, **como máximo, una cabeza, un cuerpo, dos pares de patas, alas y una cola.**



Todos los nombres mostrados en las Cartas de Animal de una especie deben estar **alineados horizontalmente.**

Las Especies animales **no necesitan estar completas**, lo que significa que los Puntos de Unión pueden permanecer libres cuando se coloque una especie animal.



Un jugador debe formar completamente cada especie animal durante un único turno, **nunca durante varios turnos.**

Para identificar una especie como suya, los jugadores colocan, sobre cada uno de sus animales recién creados, **uno de sus Marcadores de Jugador con el lado marcado con el tic hacia arriba.**

Ejemplo - Creando una nueva especie animal

Es el turno de Christina y coloca un Chimpancé bongo alado en el bioma de Selva tropical. Esta especie cumple los Requisitos de este bioma fácilmente, pues tiene múltiples símbolos de "Tregar", "Correr" y "Volar". Junto a la Carta de Cabeza del Bongo, se coloca una Ficha de Comida con tres unidades de plantas (=3 hojas), porque la Carta de Cabeza tiene un símbolo de herbívoro y se muestran 3 Corazones entre todas las Cartas de Animal. Además, la Ficha de Continente perteneciente a este bioma se coloca junto a esta nueva especie, porque ahora es la mejor adaptada a este bioma, con una Adaptación de 8 (4 símbolos de "Tregar", 2 símbolos de "Correr" y 2 símbolos de "Volar"). Por último, Christina coloca sobre su nueva especie su Marcador de Jugador, con el lado marcado con el tic hacia arriba.



2. Mutar

Mutar una especie animal implica que el jugador puede llevar a cabo **1 o 2 mutaciones como máximo en una especie animal que le pertenezca**. Existen **3 tipos** de mutaciones:

1. **Eliminar:** Se elimina una Carta de Animal de una especie sin ser reemplazada.
2. **Añadir:** Se coloca una Carta de Animal en un Punto de Unión no ocupado.
3. **Reemplazar:** Se reemplaza una Carta de Animal por otra Carta de Animal similar ya colocada; por ejemplo, una Carta de Cabeza por otra Carta de Cabeza.

Nota: El reemplazo de una Carta de Cuerpo solo se permite si la nueva Carta de Cuerpo es compatible con los Puntos de Unión de todas las cartas de partes del cuerpo ya colocadas (patas y cola).

Ejemplo - Mutar

Christina quiere mutar las patas de su Chimpancé bongo alado debido al Cambio de biomas. Reemplaza las patas del Chimpancé por las patas del Alcatraz patiazul. Además, coloca las patas del Gran pelicano blanco en el Punto de Unión que ha quedado libre. Por esta mutación doble, Christina debe pagar los 3 Puntos Darwin situados sobre la especie animal. Debido a esta mutación doble, esta especie ahora solo necesita dos unidades de plantas. Finalmente, se da la vuelta al Marcador de Jugador hacia el lado marcado con el tic.



Las Cartas de Animal quitadas de una especie animal por una mutación (eliminadas o reemplazadas) **son descartadas**.

Si un jugador realiza 2 Mutaciones sobre una de las especies animales durante el mismo turno, se dice que ha hecho una **Doble Mutación**.

Para una Doble Mutación, se debe pagar hasta 3 Puntos Darwin que estén colocados sobre la especie. Las especies con 3 o más Puntos Darwin colocados sobre ellas pagan 3 Puntos Darwin por la Doble Mutación. Las especies con menos de 3 Puntos Darwin pagan todos los que tengan.

Las Dobles Mutaciones, al igual que las Mutaciones Simples, se realizan **un mismo turno**.

Tras una Mutación Simple o Doble, una especie animal debe ser capaz de obtener **suficiente comida para sí misma y cumplir los Requisitos del bioma**.

3. Migrar

Cuando se migra, los jugadores mueven una de sus especies de su bioma original **a cualquier otro bioma existente**. Las Fichas de Continente y de Comida pertenecientes a la especie animal permanecerán en el bioma original y **no se desplazarán** de este.

Las especies animales solo podrán ser desplazadas a biomas en los que sean capaces de **obtener suficiente comida para sí mismas y satisfacer los Requisitos del bioma**.

II. Fase de Evaluación

La Fase de Evaluación se divide en 5 pasos y es moderada por el Director de Juego.

1. Comprobación de los Requisitos

En este paso, los jugadores comprueban qué especies animales cumplen los Requisitos de los biomas. Las especies que no cumplan los Requisitos de su bioma morirán inmediatamente.

Cuando una especie muere, independientemente de la causa (es decir, por no cumplir los Requisitos, por inanición, por ser devorada o por efecto de una Carta de Evento), sus Cartas de Animal son distribuidas a las correspondientes pilas de descarte. El jugador recupera su Marcador de Jugador y además, obtiene **1 Punto Darwin** si la especie animal tenía **uno o más** Puntos Darwin sobre ella en ese momento. El jugador puede poner ese Punto Darwin enfrente de él; ya no puede perderlo. **Sin embargo, los Puntos Darwin restantes se pierden** y son devueltos al suministro.

2. Evaluación de la comida

Durante este paso, los jugadores evalúan que especies pueden comer, cuáles son devoradas y cuáles se mueren.

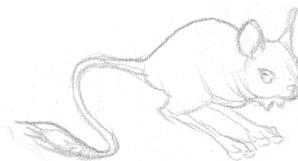
La evaluación de los herbívoros y omnívoros se realiza antes que la de los carnívoros.

Los herbívoros que tengan **suficientes Fichas de comida** junto a ellos sobreviven. Los herbívoros que no hayan sido capaces de obtener suficientes unidades de comida para sí mismos se extinguen y son descartados.

Los omnívoros que tengan **suficientes Fichas de Comida** junto a ellos sobreviven. Los omnívoros que no hayan sido capaces de obtener suficientes unidades de plantas y/o carne para sí mismos se extinguen y son descartados.

Los carnívoros que tengan **suficientes Fichas de Comida** junto a ellos sobreviven. Si no hay suficientes unidades de comida junto a un carnívoro, el jugador debe comprobar si el carnívoro puede comerse **a uno o más de los herbívoros y omnívoros supervivientes** para completar sus Requisitos de comida.

Si un carnívoro no puede compensar la cantidad de comida que le falta comiendo herbívoros u omnívoros, **muere él junto con toda especie animal a la que se haya comido**. Todos los carnívoros en este bioma con una Adaptación menor también mueren automáticamente.



Explicación de la Nutrición

La dieta de una especie animal viene definida por el **Símbolo de Nutrición** en su Carta de Cabeza. Se realiza distinción entre especies herbívoras, carnívoras y omnívoras.

La cantidad de comida que necesita una especie animal corresponde a **la suma de todos los Corazones mostrados en sus Cartas de Animal**. Al mismo tiempo, este número indica la cantidad de comida obtenida por comerse a esta especie.

La Adaptación de las especies animales a su bioma determina **el orden en el cual la comida es distribuida**. La distribución de comida en los biomas es un proceso continuo, así que la distribución de las Fichas de Comida es ajustada tras la acción principal de cada jugador (si es necesario).

Si la Distribución de Comida en un bioma cambia de tal manera que una especie animal ya no pueda conseguir suficiente comida para sí misma, las Fichas de Comida restantes pertenecientes a dicha especie no se colocan junto a su cabeza, sino junto a su cola.

La **decisión final** sobre si una especie ha sido capaz de obtener suficiente comida para sí misma en la Era anterior es determinada en el paso **'Evaluación de la comida' de la Fase de Evaluación**.



Herbívoros

En todos los biomas, el herbívoro **con más Símbolos de Habilidad coincidentes** es el primero que come. Tras el herbívoro mejor adaptado, el segundo mejor adaptado come su porción, después el tercero mejor adaptado, etc.; hasta que una especie animal no sea capaz de obtener suficiente comida para sí misma y muera.

En caso de **empate**, ganará la que presente mayor **Fuerza de Competitividad** y si persiste el empate, gana la que

tenga mayor **requerimiento de comida**. Si estos factores son iguales, ambos herbívoros comen a la vez, lo que puede llevar a ambas especies animales a ser incapaces de obtener suficiente comida para sí mismas.



Carnívoros

La distribución de comida de los carnívoros **es igual que la de los herbívoros**, es decir la Adaptación determina el orden. De nuevo, si la Adaptación es igual, se compararán la Fuerza de Competitividad y la cantidad de comida requerida.

Los carnívoros que no obtengan suficiente comida, todavía tendrán la oportunidad de comerse **uno o más de los herbívoros y omnívoros supervivientes**. Las especies devoradas completa o parcialmente, se extinguen y se retiran del juego. La carne restante de especies parcialmente devoradas se pierde y no se encuentra disponible para otros carnívoros.

El proceso de comerse a otra especie animal tiene lugar en el paso 'Evaluación de la Comida' de la Fase de Evaluación.

Para que un carnívoro se coma a un herbívoro o un omnívoro, tiene que tener **al menos igual o mayor Adaptación y Fuerza de Competitividad** que el herbívoro u omnívoro objetivo. Además, la especie objetivo no debe tener la Habilidad Especial 'Veneno' o 'Excavar', puesto que estas proporcionan una protección completa contra depredadores.

Los Carnívoros **no pueden elegir sus objetivos**. Todos los posibles objetivos son considerados, pero **solo la (o las) especies comestibles menos adaptadas resultan comidas**. Por lo tanto, una especie de un jugador puede comerse otra de las especies de ese mismo jugador. Solo si hay un empate entre dos objetivos (es decir si Adaptación, Fuerza de Competitividad y número de Corazones son iguales) el jugador podrá decidir que especie resulta comida.



Omnívoros

Los omnívoros se alimentan básicamente de plantas por lo cual son considerados herbívoros. Si un omnívoro no

puede obtener ni una ni suficientes unidades de planta para sí mismo, **entonces participa adicionalmente en la Distribución de la Comida de los carnívoros.** Así, un omnívoro puede alimentarse de una combinación de plantas y carne. Pero los omnívoros no pueden devorar a otras especies.

Ejemplo - Distribución/evaluación de la comida

En el bioma de Costa, el suministro de comida es suficiente para la supervivencia de las dos especies que viven en este bioma: La Frailecillo atún (9 puntos de Adaptación, necesita 2 unidades de carne) y el bongo alado (6 puntos de Adaptación, necesita 2 unidades de plantas). En el bioma de Alta montaña, el tamarino león dorado (4 puntos de Adaptación, necesita 2 unidades de plantas) come antes que el guacamayo marmota (3 puntos de Adaptación, necesita 1 unidad de plantas). Como el bioma proporciona 3 unidades de plantas, ambas especies tienen suficiente comida para sí mismas. La orca tortuga gigante (6 puntos de Adaptación) es el único carnívoro en el bioma de Alta montaña y necesita 4 unidades de carne. Sin embargo, puesto que el bioma solo provee 3 unidades, se debe determinar si la orca tortuga gigante puede comerse a uno de los herbívoros presentes. El guacamayo marmota (que es la especie animal menos adaptada de este bioma) está protegido por la habilidad especial 'Excavar' y no puede ser comido. El tamarino león dorado no cuenta con dicha protección. Esta especie puede ser comida y es eliminada del juego porque está menos adaptada y al mismo tiempo es menos competitiva que la orca tortuga gigante. Comiéndose el tamarino león dorado (con 2 símbolos de corazón), la orca tortuga gigante recibe 2 unidades de carne adicionales y así puede obtener un total de 5 unidades de carne para sí misma en esta Era, lo que supone comida más que suficiente para sobrevivir.



3. Supervivencia

Cada Especie Animal que siga en juego después del paso 'Evaluación de la comida' recibe **1 Punto Darwin**.



Los Puntos Darwin son siempre asignados a una especie animal y por lo tanto son colocados sobre las Cartas del Animal.

4. Adaptación

En cada bioma, la especie mejor adaptada es recompensada.

Nota: La Ficha de Continente debe ser asignada siempre a la especie más adaptada. Así siempre se podrá reconocer al ganador de cada bioma de un simple vistazo.

Todas las especies con la Adaptación más alta de su bioma recibirán **el número de Puntos Darwin mostrados en la esquina superior derecha** de la Carta de Bioma.

En caso de empate, se comparan las Fuerzas de Competitividad. Si estas son iguales, se considera entonces la **cantidad de comida requerida** (gana el que tenga mayor cantidad de Corazones). Si dos especies tienen los mismos valores, hay dos ganadores en ese bioma y ambas especies reciben el número indicado de Puntos Darwin.

Una especie con **0 puntos de Adaptación nunca recibe Puntos Darwin** en este paso.



5. Fuerza de Competitividad

Tomando todos los biomas en conjunto, se determinan las **3 especies animales con la mayor Fuerza de Competitividad**.

Se coloca la Ficha de Competitividad dorada al lado de la especie animal más competitiva, la Ficha de Competitividad plateada al lado de la segunda especie animal más competitiva, y la ficha de bronce al lado de la tercera especie animal más competitiva.

El primer puesto recibe **3 Puntos Darwin**, el Segundo puesto recibe **2 Puntos Darwin** y el tercer puesto recibe **1 Punto Darwin**.

En caso de empate, se decide el primer lugar en base a la **Adaptación al bioma** en la que la especie animal vive y después según la **cantidad de comida obtenida** (gana la que tenga mayor cantidad de Corazones). Si estas son también iguales, habrá dos especies en el mismo puesto, y ambos recibirán la cantidad completa de puntos. Se coloca una Ficha de Competitividad igual al lado de ambas. Sin embargo, esto no afecta a los otros puestos, por ejemplo, en caso de dos primeros puestos, se otorga igualmente un segundo y un tercer puesto.

Una especie con **0 puntos de Fuerza de Competitividad nunca consigue Puntos Darwin** en este paso.



Ejemplo - distribución de Puntos Darwin

Todas las especies animales restantes han sobrevivido a la Era y recibido 1 Punto Darwin. Con una Adaptación de 9, la Frailecillo atún reclama para sí misma el bioma de Costa y recibe 2 Puntos Darwin. La orca tortuga gigante, con una Adaptación de 6, gana para sí misma el bioma de Alta montaña y recibe 3 Puntos Darwin. Con 9 puntos de Fuerza de Competitividad, la orca tortuga gigante ostenta también el primer puesto en la evaluación de la Fuerza de Competitividad y por lo tanto recibe 3 Puntos Darwin adicionales. El bongo alado tiene el segundo puesto con 4 símbolos de Fuerza de Competitividad (gana 2 Puntos Darwin) y la Frailecillo atún, con 1 símbolo de Fuerza de Competitividad, es tercera (gana 1 Punto Darwin). De acuerdo a esta distribución de puntos, el guacamayo marmota tiene ahora 1 Punto Darwin (1+0+0), el bongo alado 3 puntos (1+0+2), la Frailecillo atún 4 puntos (1+2+1) y la orca tortuga gigante 7 puntos (1+3+3).



III. Fase de Transición

En la Fase de Transición se prepara la nueva Era. Se divide en 7 pasos cortos, que son moderados por el Director del Juego.

1 Cartas de Evento

La Carta de Evento de la Era anterior se pone en la pila de descartes.

Se revela una nueva Carta de Evento, colocándola bocarriba sobre el mazo de Cartas de Evento, y se activan sus efectos.



Las Cartas de Evento con un efecto inmediato se resuelven inmediatamente, mientras que las Cartas de Evento con un efecto permanente tendrán efecto durante toda la próxima Era.



Efecto instantáneo



Efecto permanente

Cuando la Carta de Evento se refiere a un único bioma, el bioma afectado **se determinará sacando una Carta de Continente**. La Carta de Continente sacada **se coloca temporalmente en un lado (hasta que se haya realizado el Cambio de biomas)**.



2 Cambio de biomas

Se roba un determinado número de Cartas de Bioma del mazo de biomas. Por cada Carta de Bioma, se roba una **Carta de Continente**, que determinará donde se coloca dicha Carta de Bioma. Por ejemplo, si se roba la Carta de Continente "Africa" se reemplaza el Bioma que tiene la Ficha de Continente "Africa".

El número de biomas a cambiar dependerá de la Era y del número de jugadores:

Con 3-4 jugadores, se reemplazan 2 biomas después de la primera Era y 3 biomas después de la segunda y tercera Era (2/3/3).

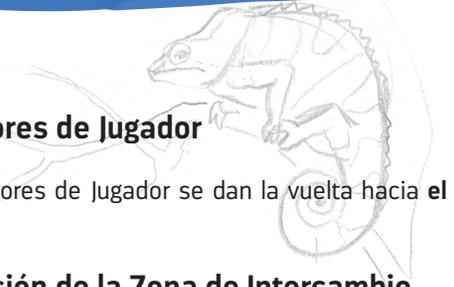
Con 5-6 jugadores, se reemplazan 3 biomas después de la primera Era y 4 biomas después de la segunda y tercera Era (3/4/4).

Tras el Cambio de biomas, todas las Cartas de Continente se barajan y se colocan de nuevo en el centro de la mesa.

3 Redistribución de la comida

El suministro de comida en forma de Fichas de Comida se ajustará a las nuevas condiciones (acorde al Cambio de biomas y efectos de Cartas de Evento) y **se distribuirán entre las especies animales existentes en función de su Adaptación.**

No se colocarán Fichas de Comida junto a las especies animales que **no cumplan** los Requisitos de los nuevos biomas. En los biomas en que ninguna especie animal cumpla los nuevos Requisitos, la Ficha de Continente se colocará temporalmente sobre la Carta de Bioma, hasta que una especie cumpla con los Requisitos.



4 Marcadores de Jugador

Todos los Marcadores de Jugador se dan la vuelta hacia el **lado sin el tic.**

5 Renovación de la Zona de Intercambio

Las Cartas de Animal en la Zona de Intercambio se descartan y se reemplazan por nuevas Cartas de Animal (Cartas de Animal grandes y pequeñas, de nuevo en una ratio de 1:1).

6 Reposición de la mano

Cada jugador repone su mano hasta tener 10 cartas, las Cartas de Animal que aún conserven de la Era anterior no se descartan.

Si un mazo de Cartas de Animal se agota en algún momento del juego, la pila de descartes se baraja y se convierte en el nuevo mazo del cual robar.

7 Nuevo primer jugador

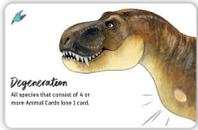
El marcador de Primer Jugador se mueve en sentido contrario al de las agujas del reloj.

Fin de la partida

El juego termina tras la Fase de Evaluación de la cuarta y última Era. Cada jugador suma todos los Puntos Darwin obtenidos por sus especies; es decir, todos los Puntos Darwin de sus especies y todos los puntos individuales recibidos por especies extintas. El jugador con más Puntos Darwin gana y consigue el título de "La Elección de Darwin". Si hay un empate, habrá varios ganadores.

Cartas de Evento

Efecto instantáneo



Degeneración – Eso que no es necesario, desaparece. Se quita una carta de cada especie animal compuesta de 4 o más Cartas de Animal y se coloca en la pila de descarte. Los jugadores pueden elegir

por sí mismos que Carta de Animal es eliminada de su especie animal. Las cartas de Cabeza y Cuerpo nunca pueden ser quitadas.



Desertificación – Hace calor; los desiertos se están extendiendo. Durante el próximo cambio de biomas, un Desierto o Desierto pedregoso es seleccionado del mazo de Cartas de Bioma (o de la pila de descartes)

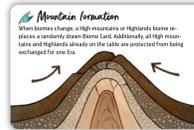
para reemplazar una Carta de Bioma escogida al azar en el próximo Cambio de biomas (por ejemplo, en lugar de reemplazar 3 Cartas de Bioma al azar, solo se reemplazan 2 Cartas de Bioma además del desierto ya seleccionado). Los Desiertos y Desiertos pedregosos ya existentes están protegidos del Cambio de bioma una vez. Si ambos biomas (el Desierto y el Desierto pedregoso) ya están en la mesa, estos biomas están protegidos del cambio de biomas una vez y no se sustituye ningún desierto adicional.



Desplazamiento del eje de rotación – El eje de la Tierra se ha desplazado y el clima se ha vuelto loco. Todos los biomas deben ser cambiados durante el siguiente Cambio de biomas.



Edad de hielo – La Tierra se ha enfriado enormemente; es la Edad de hielo. Se selecciona un Desierto polar o un Desierto frío del mazo de Cartas de Bioma (o de la pila de descarte) para reemplazar un bioma escogido al azar durante el próximo Cambio de biomas (se sigue el mismo procedimiento que para la "Desertificación").



Formación montañosa – La colisión de dos placas tectónicas forma una montaña que llega a los cielos. Se selecciona un bioma de Alta montaña o un bioma de Tierras altas del mazo de Cartas de Bioma (o de la pila de descartes) para reemplazar un bioma escogido al azar durante el próximo Cambio de biomas (se sigue el mismo procedimiento que para la "Desertificación").



Huracán – Una tormenta épica se abate sobre la Tierra. En cada bioma, la especie menos adaptada muere inmediatamente. Las especies con una Adaptación a su bioma de 4 o superior están protegidas ante este evento. En los biomas cuyas especies animales tengan una Adaptación de 4 o superior, no morirá ninguna especie.



Intruso – Una nueva especie invasiva se está propagando rápidamente sobre la Tierra. Esto conduce a una extinción en masa sin precedentes. Cada jugador pierde su especie con más cantidad de

Puntos Darwin. Los Puntos Darwin de esta especie animal no se pierden; en cambio, son distribuidos libremente por cada jugador entre sus especies animales restantes. Si un jugador tiene varias especies animales exitosas con el mismo número de Puntos Darwin, es libre de escoger qué especie se extinguirá. Los jugadores que no tengan ninguna otra especie tras la extinción de su especie más exitosa pueden quedarse los Puntos Darwin liberados.



Inundación – La Tierra se encuentra bajo el agua. Todas las especies sin la habilidad de "Nadar", "Tregar" o "Volar", mueren inmediatamente.

Efecto permanente



Auge cárnico - Debido a condiciones naturales maravillosas, los animales pequeños se reproducen increíblemente rápido, sin embargo, su alimentación excesiva hace que la Tierra quede casi estéril. En todos los biomas hay 6 unidades de carne y 2 unidades de plantas. Los biomas de difícil acceso no se ven afectados (ver Cartas de Bioma, página 3).



Auge vegetal - Las epidemias diezman el número de animales pequeños. Las plantas aprovechan esta situación y crecen rápidamente. Ahora hay 2 unidades de carne y 6 unidades de plantas en todos los biomas. Los biomas de difícil acceso no se ven afectados (ver Cartas de Bioma, página 3).



Condiciones óptimas - No sucede ningún evento en esta Era; todo está en calma y tranquilo.



Deriva continental - Las placas tectónicas en las que están localizadas las especies animales, se separan. Durante esta Era no son posibles las migraciones entre los lados derecho e izquierdo de la mesa, que están separados por los mazos de cartas ubicados en el centro.



Epidemia - Todas las especies carnívoras se ven afectadas por una enfermedad que consume su energía. Durante esta Era, todas las especies animales con un símbolo de nutrición carnívoro u omnívoro

tienen 0 puntos de Fuerza Competitiva. Comerse a otra especie animal se convierte de este modo en una tarea imposible. Además, los carnívoros y omnívoros son dejados fuera en la evaluación de la Fuerza Competitiva.



Erupción volcánica - Un volcán entra en erupción con increíble fuerza y destruye un bioma entero. La Carta de Evento 'Erupción volcánica' reemplaza a una carta de bioma escogida al azar durante el Cambio de biomas y es colocada como una Carta de Bioma normal usando una Carta de Continente. El bioma de "Erupción volcánica" es inhabitable durante una Era. Hasta el final de la Era, no se pueden colocar nuevas especies y todas las existentes deben migrar a otro bioma para sobrevivir. En la siguiente Era, el bioma de "Erupción Volcánica" se considerará una Selva Tropical. Tras una era como Selva Tropical, el bioma de "Erupción Volcánica" ya podrá ser reemplazado por otra Carta de Bioma (es decir, o se ve afectado por la Carta de Evento de "Rotación del Eje de la Tierra" hasta que haya pasado una Era siendo una Selva Tropical).



Impacto de meteorito - Un colosal meteorito impacta contra la Tierra con enorme fuerza. Remolinos de polvo oscurecen el cielo durante toda la Era. La naturaleza sufre inmensamente. Todos los biomas contienen solo 3 unidades de carne y 4 unidades de plantas. Los biomas de difícil acceso no se ven afectados (ver Cartas de Bioma, página 3).



Tasa de mutación baja - Las condiciones ambientales cambiantes llevan a una reducción en la tasa de mutación. Las mutaciones simples cuestan 1 Punto Darwin en esta Era, y las mutaciones dobles cuestan un máximo de 5 Puntos Darwin.



Versiones del juego

En las páginas siguientes presentamos la partida para principiantes, la versión para dos jugadores, la versión 2 contra 2 cooperativa y las reglas adaptadas para niños (7+) de Darwin's Choice (para todas las versiones **es necesario conocer las reglas del juego base**). Sentíos libres para desarrollar vuestras propias variaciones. Darwin's Choice es muy modular y por lo tanto permite muchas variantes distintas de juego. Por ejemplo, el juego puede acortarse a 3 Eras si no hay tiempo suficiente para 4. ¡Simplemente liberad vuestra creatividad y divertíos!

Partida para principiantes

Darwin's Choice tiene su propia mecánica de juego. Para ayudaros a comenzar, hemos preparado una partida para principiantes. **Podéis jugarla después o mientras se explican las reglas.**

1 Preparad el juego como se describe en el reglamento base y escoged los siguientes biomas: **Alta montaña, Selva tropical, Océano y Sabana**. Incluso con 5-6 jugadores, solo se usan 4 biomas en la partida para principiantes.

2 **Todos los jugadores roban 5** Cartas de Animal pequeñas y 5 grandes y las colocan bocarriba frente a ellos.

3 Por turnos, cread las especies. Colocadlas en los biomas puestos en la mesa. Podéis ayudaros entre vosotros. Simplemente verificad que los Requisitos del bioma se cumplan. **El suministro de comida aún no entra en juego.**

4 Después de crear todas las especies de animales, distribuid las Fichas de Comida entre ellas, determinad que especies comerán, cuáles serán

comidas y cuáles morirán de hambre. La mejor forma de hacerlo es **ordenar todas las especies animales de los biomas de acuerdo con su Adaptación al mismo**. Además, colocad la Ficha de Continente correspondiente junto a la especie mejor adaptada a cada bioma.

Los pasos restantes de la Fase de Evaluación se omiten, es decir, **no se distribuyen Puntos Darwin**; y lo mismo se aplica al primer paso de la Fase de Transición 'Cartas de Evento'. El resto de la Fase de Transición se lleva a cabo de acuerdo a las reglas (se reemplazarán dos biomas).

5

Tratad de mantener vivas a vuestras especies, utilizando mutaciones (las mutaciones dobles son gratuitas en la partida para principiantes) y migraciones (**no se crearán nuevas especies animales**). Ayudaos unos a otros y redistribuid las Fichas de Comida para satisfacer las nuevas condiciones. Lo mismo se aplica a las Fichas de Continente.

6

Se lleva a cabo **una Fase de Evaluación completa** con sus 5 pasos. Después de esto, determinad qué jugador gana la partida para principiantes; no obstante, el objetivo principal aquí no es ganar, **lo importante es familiarizarse con las reglas.**

7



Versión para dos jugadores

Para la versión de dos jugadores, **se retira del juego un bioma de cada una de las siguientes parejas:**

Selva tropical / Bosque nuboso
Alta montaña / Tierras altas
Océano / Arrecife de coral
Desierto / Desierto Pedregoso
Desierto polar / Desierto frío

Sabana / Estepa
Humedal / Pantano
Costa / Islas
Taiga / Tundra

Así, habrá 13 Cartas de Bioma en el mazo de Cartas de Bioma (9 biomas elegidos + Montañas, Colinas, Páramo y Selva seca). Además, retirad también las Cartas de Evento **'Deriva continental'** y **'Erupción volcánica'**, así como **2 Cartas de Continente** y sus correspondientes **Fichas de Continente**.

La versión de dos jugadores es jugada con **3 Biomas** y una vez más, 4 Eras. Es mejor sentarse uno frente al otro y colocar todos los biomas a la derecha o a la izquierda de los jugadores. Todos los mazos y fichas son colocados junto a los biomas.

Entre la primera y la segunda Era, se reemplaza 1 bioma, y tras la segunda y tercera Era, 2 biomas **(1/2/2)**. Después de que las Cartas de Bioma hayan sido reemplazadas, las descartadas se barajan de vuelta al mazo de Cartas de Bioma. En este modo de juego **no hay pila de Descartes de biomas**.

En la Variante para dos jugadores, se establece una Zona de Intercambio con 4 Cartas de Animal.



Versión cooperativa 2 contra 2

En la versión cooperativa 2 contra 2, **compiten dos equipos de dos jugadores**. Básicamente, esta versión se juega **como un juego normal de 4**, de manera que cada jugador tiene sus propias especies animales, las cuales marcan con sus propios Marcadores de Jugador y con las que pueden realizar acciones individualmente. El curso de las Eras (dividido en 3 fases) también es el mismo. **Sin embargo, deben seguirse las siguientes reglas y ajustes:**

Los jugadores del mismo equipo **no se sientan uno al lado del otro**.

La comunicación entre miembros del equipo es completamente libre, todo puede ser discutido. Sin embargo, las **comunicaciones secretas** (como susurrar, señales secretas, etc.) **están prohibidas**. Lo mismo se aplica si alguien muestra una Carta Animal a su compañero – esta carta tiene que ser enseñada de tal forma que el equipo contrario también pueda verla.

Cómo se describe en la sección “Intercambiar”, se establece una Zona de Intercambio de 6 Cartas de Animal. La única diferencia es que los jugadores que ya han pasado su turno, aún pueden intercambiar cartas con la Zona de Intercambio cuando sea su turno.

Hay **3 nuevas acciones adicionales** en la versión cooperativa (además de ‘Intercambiar’ con la Zona de Intercambio y ‘Volver a robar cartas’):

1. Mostrar cartas: Al principio de cada Era, **antes de que se realice la primera acción**, cada uno de los jugadores puede **mostrar a su compañero de equipo hasta 4 cartas de su mano**. El **compañero de equipo debe mirar estas cartas y después devolvérselas**. El otro equipo **no debe**

ver estas cartas. Ambos equipos realizan esta acción simultáneamente.

2. Recibir cartas: Durante su turno, un jugador puede recibir Cartas de Animal de su compañero de equipo. **Por cada Carta de Animal** que el jugador reciba, debe o bien **colocar 1 carta de su mano en la Zona de Intercambio** (que por lo tanto contendrá más Cartas de Animal) o bien dejar que el equipo contrario robe 1 Carta de animal de uno de los dos mazos de Cartas de Animal. Si el jugador elige la segunda opción, el equipo contrario puede elegir quién roba la Carta de Animal adicional, o, si hay que robar varias cartas, elegirá cómo se quieren dividir entre ellos las Cartas de Animal a robar.

3. Cambiar el Marcador de Jugador: Durante su turno, un jugador puede **tomar el control de 1 especie animal de su compañero de equipo**. Esto lo hará colocando su marcador de jugador (con la misma cara bocarriba) sobre esa especie animal y quitando la de su compañero de equipo. No importa si su compañero ha pasado o no. **Por cada especie animal** que el jugador coja de su compañero, debe o **colocar 2 cartas de su mano en la Zona de Intercambio o dejar al equipo contrario robar 2 Cartas de Animal del mazo de Cartas de Animal**.

Si ambos jugadores del equipo contrario han pasado, ya no está permitido hacerles robar cartas al realizar las Acciones Adicionales de “Recibir Cartas” y “Cambiar el Marcador de Jugador”.

El juego acaba tras la cuarta y última Fase de Evaluación. **El equipo con el mayor número de Puntos Darwin gana la partida.**



Reglas adaptadas para niños (7+)

Para preparar la partida, se usan 13 Cartas de Bioma, tal como se explica en la Versión para dos jugadores.

Se barajan las Cartas de Bioma y los dos mazos de Cartas de Animal. Adicionalmente, se forma una **pila mezclada con las Fichas de competitividad** y se coloca junto a los mazos de cartas. Las Cartas de Evento, Cartas/Fichas de Continente y Fichas de Comida se dejan en la caja del juego y no se usan. Los Puntos Darwin no se usan hasta la Fase de Evaluación.

Cada jugador recibe todos los Marcadores de Jugador de un color y roba **10 cartas**, las cuales pueden ser cogidas libremente entre los dos mazos de Cartas de Animal.

En cada Era, **3 Cartas de Bioma** son robadas y colocadas en el medio de la mesa, **junto con una Ficha de competitividad**, que es colocada como si fuera un cuarto bioma.

Como en la primera Era del juego base, los jugadores se turnan para crear especies animales (señalándolas con sus Marcadores de Jugador), hasta que todos hayan pasado el turno en la Era. Sin embargo, cuando se crean las especies animales, **no es necesario comprobar si son capaces de obtener suficiente comida para sí mismas**, puesto que este componente del juego es omitido. Los jugadores simplemente deben asegurarse de que su especie animal cumpla los Requisitos de los biomas. La Ficha de Competitividad se considera como un **bioma sin Requisitos**, en el cual las especies animales con más símbolos de Fuerza de Competitividad son las más adaptadas.

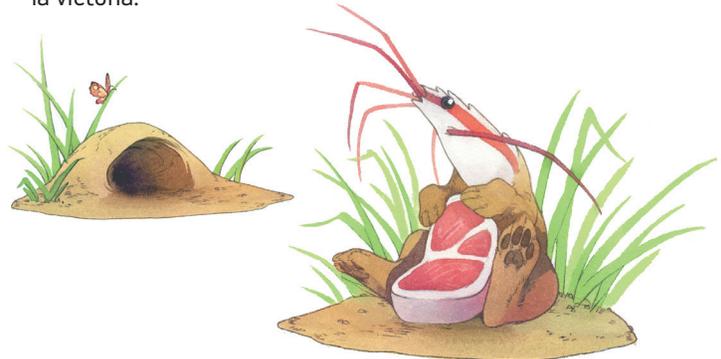
Las acciones adicionales 'Volver a robar Cartas' e 'Intercambiar' también están permitidas en esta versión.

Cuando todos los jugadores hayan pasado su turno, comienza la Fase de Evaluación. Cada especie animal creada recibe **1 punto Darwin**. Además, la especie mejor adaptada de cada bioma, incluyendo el "bioma" de la Ficha de Competitividad, recibe **el número de Puntos Darwin mostrado**. Si dos especies están igual de bien adaptadas, ambas reciben el número de Puntos Darwin mostrado (la Fuerza de Competitividad y comida requerida no son comparadas).

Tras la Fase de Evaluación, **los 4 biomas (3 Cartas de Bioma y una Ficha de Competitividad) y todas las especies animales son eliminados del juego**. Cada jugador recoge de sus especies animales sus Marcadores de Jugador y **todos los Puntos Darwin** que haya ganado. Para la siguiente Era, 3 Cartas de Bioma nuevas y una Ficha de Competitividad nueva son colocadas en el medio de la mesa.

Todos los jugadores roban nuevas cartas hasta tener otra vez en su mano un total de 10 cartas. Sin embargo, al contrario que en el juego base, los jugadores pueden elegir con cuáles de **las cartas que les sobraron** de la Era previa **quieren quedarse y cuáles descartan**.

La partida acaba tras la Fase de Evaluación de la cuarta y última Era. El jugador con el mayor número de Puntos Darwin gana. Si hay un empate, los jugadores empatados comparten la victoria.



Autores
Marc Dür
Samuel Luterbacher
Elio Reinschmidt

Ilustrador
Rozenn Grosjean
rozenn-illustration.jimdo.com

Diseñador gráfico
Intus Creative Studio
www.intustudio.com



Treeceratops

Editora
Treeceratops
info@treecer.com
www.treecer.com

Libro de Reglas
Marc Dür
Samuel Luterbacher

Traductores al Español
Daniel Panizo
Mario Quiles
Luis López
Spanish Game Translators
spanishgametranslators@hotmail.com

Revisión
Diego Galagovsky
Daniel Esteban
Federico Vicente

¡Gracias!

Darwin's Choice fue financiado por 3.248 maravillosas personas a través de Kickstarter. Estamos profundamente agradecidos a todos por confiar en nosotros, en nuestra visión y en Darwin's Choice. Darwin's Choice ha llegado a ser lo que tenéis entre manos no solo por el trabajo de nuestro equipo, sino también por la contribución significativa de estas 3.248 personas.

El código QR de abajo os llevará directamente a la lista de nombres de todos los que nos apoyaron. Lo hemos puesto así, porque 3.248 personas son muchísimas personas.

Si queréis formar parte de alguna de nuestras futuras campañas de Kickstarter, seguidnos en las redes sociales o suscribíos a nuestro boletín en www.treecer.com. ¡Así estaréis al tanto de todo!

 @Treecer

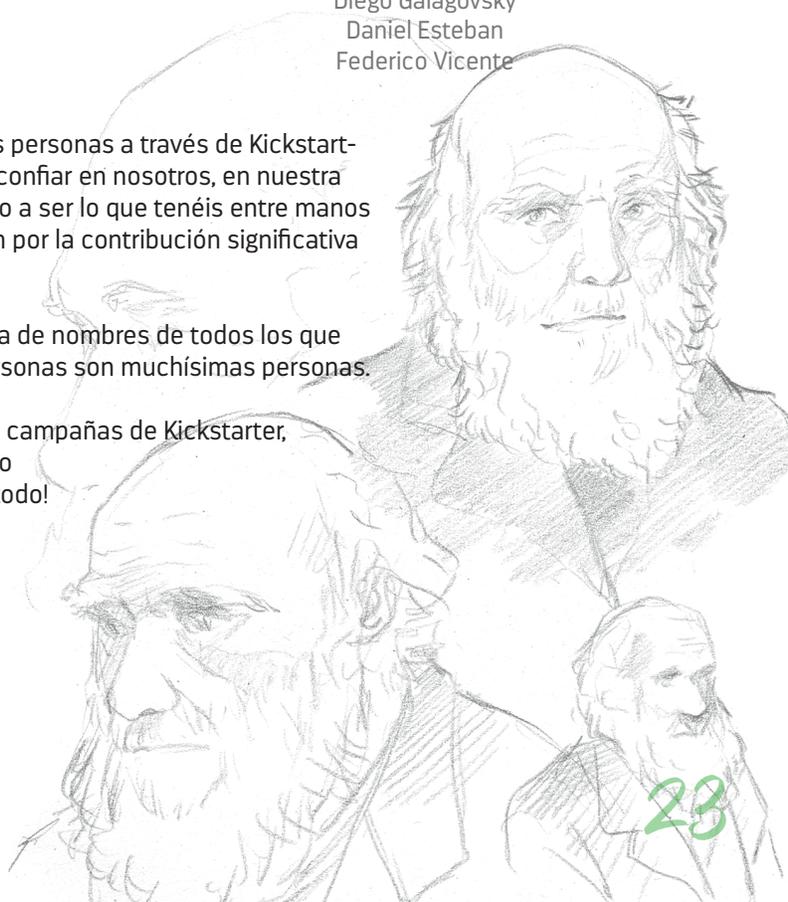
 @Treecer_atops

 @Treecer_atops



www.treecer.com

Darwin's Choice © Treecer GmbH Todos los derechos reservados – Ninguna parte de este producto puede ser reproducida ni usada con fines comerciales sin permiso especial.



28

Resumen de las reglas

Cada jugador coge una mano de 10 cartas. La partida se juega en sentido contrario al de las agujas del reloj y se desarrolla a través de 4 Eras; cada una de las cuales consiste en 3 fases.

I. Fase de Acción

Acciones principales - Una por turno; una por especie animal en cada Era

- **Crear** – Coloca una especie animal con al menos 1 cabeza y 1 cuerpo. El nombre de la especie que aparece en todas las Cartas de Animal tiene que estar alineado horizontalmente.
- **Mutar** – Añade, elimina o reemplaza una Carta de Animal. Las mutaciones dobles cuestan un máximo de 3 Puntos Darwin.
- **Migrar** – Mueve una especie animal a cualquier otro bioma.

Tras una acción principal, las especies animales deben poder conseguir suficiente comida para sí mismas y cumplir con los Requisitos de su bioma.

Acciones adicionales

- **Intercambiar** – Durante su turno, un jugador activo puede intercambiar una carta con la Zona de Intercambio.
- **Volver a robar cartas** – Descarta todas las cartas excepto 1 y róbalas de nuevo una vez. Solo es posible al comienzo de cada Era.

II. Fase de Evaluación

1. **Comprobación de los Requisitos** – Todas las especies que no cumplan los Requisitos de su bioma se extinguen. Por cada especie extinta, el jugador recibe un máximo de 1 Punto Darwin.

2. **Evaluación de la Comida** – Evaluación de cuáles especies comen, cuáles se mueren de hambre y cuáles son devoradas.
3. **Supervivencia** – Todas las especies supervivientes de la Era reciben 1 Punto Darwin.
4. **Adaptación** – Las especies animales son recompensadas con 2-3 Puntos Darwin por ganar en un bioma.
5. **Fuerza de Competitividad** – Las 3 especies más competitivas de entre todos los biomas de una Era reciben 3, 2 o 1 Punto Darwin.

III. Fase de Transición

1. **Cartas de Evento** – Una Carta de Evento es robada y activada.
2. **Cambio de biomas** – 3-4 jugadores (2/3/3) o 5-6 jugadores (3/4/4)
3. **Redistribución de la comida** – El suministro de comida es ajustado a los Requisitos de los nuevos biomas y de las Cartas de Evento (en caso de que afecten). El nuevo suministro de comida es distribuido entre las especies de acuerdo a su Adaptación.
4. **Marcadores de jugador** – Se da la vuelta a todos los Marcadores de jugador hacia el lado sin el tic.
5. **Renovación de la zona de intercambio** – Las Cartas de Animal en la Zona de Intercambio son reemplazadas por nuevas cartas.
6. **Reposición de la mano** – Todos los jugadores reponen su mano hasta llegar a 10 cartas.
7. **Nuevo Primer jugador** – El Marcador de Primer jugador pasa al siguiente jugador en dirección contraria a la de las agujas del reloj.

Final de la partida

Tras la Fase de Evaluación de la cuarta y por lo tanto última Era, la partida acaba. El jugador con la mayor cantidad de Puntos Darwin gana la partida. En caso de empate, varios jugadores ganan la partida.