

Känner du inte för att läsa reglerna? Här hittar du en video på hur man spelar.



www.treecer.com

Darwin's Choice - Regler

För 2-6 spelare, från 10 år och uppåt, 1-2 timmar

Efter årmiljoner av karg jord är djurriket äntligen på väg att bildas. Men världen är under utformning och stadd i ständig förändring. Bara de arter som kan anpassa sig till förändringarna kommer att överleva och skriva in sig i historieböckerna. Nu är det din chans! Gör ditt bästa för att bli en av Darwins utvalda.

"Det är något majestätiskt med att se liv på det här sättet, med dess mångfald av styrkor, med dess ursprung i en eller ett mindre antal former; och att livet, medans planeten fortsatt att snurra i enlighet med gravitationslagen, har utvecklats ur en så blygsam start, och fortfarande utvecklas, till en sådan oändlig mängd vackra och underbara former."

– Charles Darwin, den moderna evolutionsbiologins grundare –

Innehåll

237 Djurkort

135 små Djurkort (huvuden, vingar, enkla benpar och svansar) och
102 stora Djurkort (kroppar och dubbla benpar)



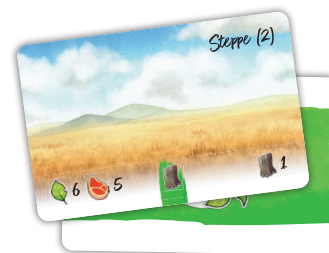
16 Händelsekort



5 Kontinentkort



22 Biomkort



12 Översiktskort



6 Konkursbricksor



5 Kontinentbricksor



102 Darwinpöng



1 Initiativbricksa



62 Matbricksor

40 Matbricksor med värde 1 (ett blad = en enhet vegetabilisk föda; en köttbit = en enhet animalisk föda), 16 bricksor med värde 2 och 6 bricksor med värde 3.

72 Spelarbricksor

6 färger, 12 bricksor per spelare



Beskrivning av symboler

Föda

Symbolerna visar på djurartens kost. Dessa symboler återfinns bara på Huvudkorten.



Växtätare



Köttätare



Allätare

Förmågor

Symbolerna visar på djurartens förmågor och förmågans styrka.



Springa



Flyga



Klättra



Simma



Köldtålig



Värmetålig

Specialförmågor

En djurart med en specialförmåga på ett av dess kort är skyddad mot rovdjur.



Gräva



Giftig

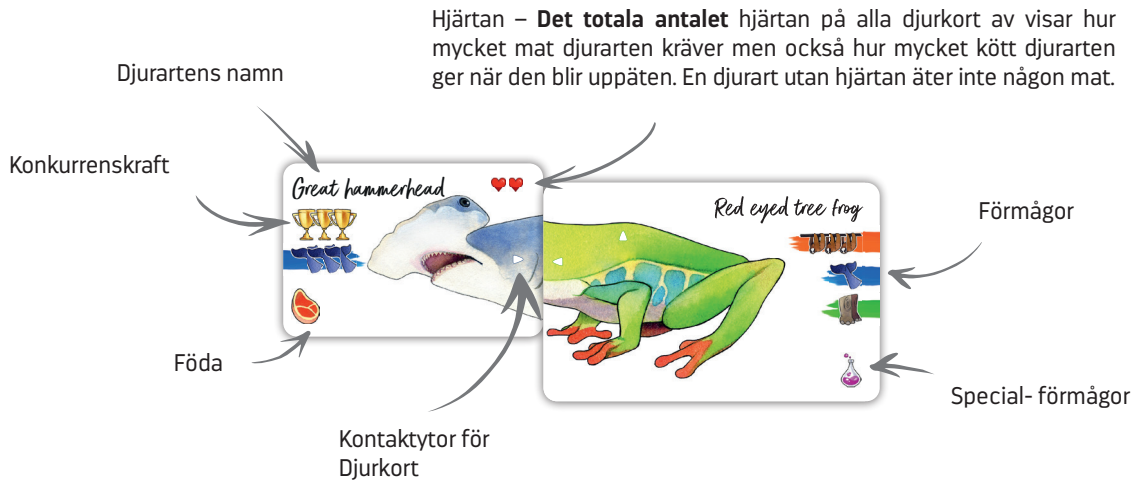


Konkurrenskraft

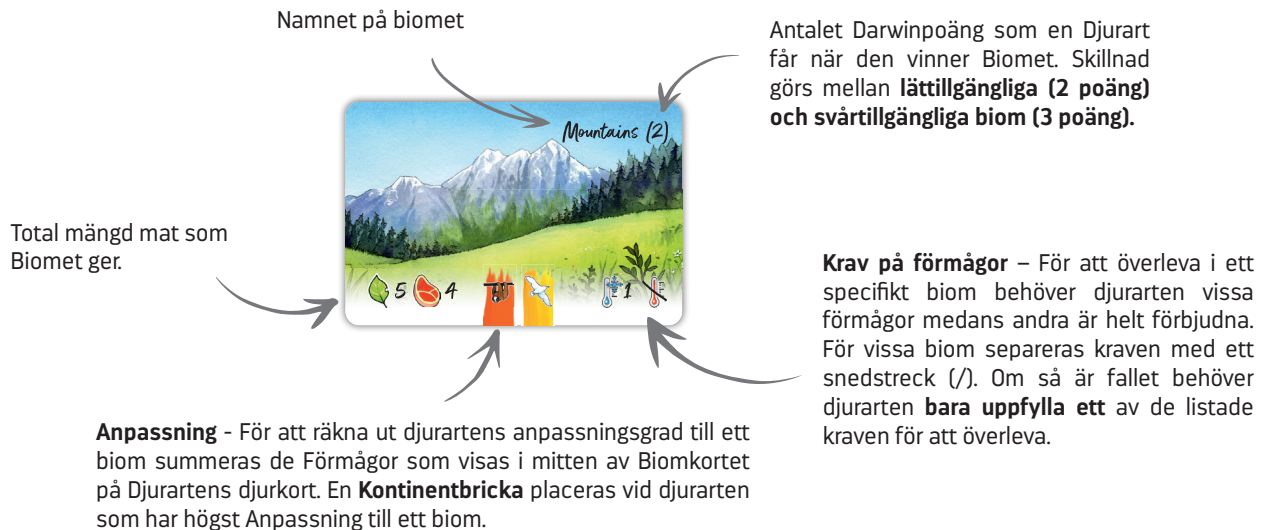
Konkurrenskraft väger samman djurartens muskelstyrka, intelligens, uppmärksamhet, samt attack- och försvarsförmåga.

Beskrivning av kort

Djurkort



Biomkort



Förberedelser

Förberedelserna och reglerna som följer nedan gäller för 3-6 spelare. Regeljusteringar för att spela med endast två spelare, barnanpassade regler (7+) och regler för lagspel (två mot två) återfinns i kapitlet 'Spelvarianter'.

- 1 Utse en spelare till Spelledare. I slutet av varje Era leder Spelledaren Utvärderingsfasen och Förändringsfasen.
- 2 Varje spelare tar alla spelmarkörer av en specifik färg samt tre Översiktskort. (Med 5-6 spelare delar två spelare på ett set Översiktskort)
- 3 Blanda de olika korten (små respektive stora Djurkort, Kontinentkort samt Biomkort) och placera dem mitt på bordet.
- 4 Alla Mat- och Konkurrensbrickor samt även Darwinpoäng sorteras och placeras på bordet.
- 5 Hur många Biomkort som används beror av antalet spelare: **för 3-4 spelare används 4 Biomkort, för 5-6 spelare används 5 Biomkort.** Biomkorten placeras till vänster och till höger om de centralt placerade korthögarna.
- 6 Placera en Kontinentbricka ovanför varje Biomkort. I spel med 3-4 spelare används alltså inte ett av Kontinentalkorten och motsvarande Kontinentbricka.
- 7 Ett antal brickor som motsvarar mängden mat som anges på Biomkorten placeras ovanför Biomkorten.
- 8 En Handelszon görs i ordning, som består av Djurkort motsvarande antalet spelare + 2 (stora och små djurkort i ett 50:50-förhållande). Om antalet Djurkort är udda, dras fler små än stora Djurkort.
- 9 Varje spelare startar med 10 Djurkort. Varje kort dras individuellt och spelaren får omedelbart titta på sina kort. Spelarna väljer själva i vilken ordning korten ska dras. Kortet får dras från vilken som helst av de båda högarna med Djurkort, men då både huvuden och kroppar behövs för att skapa en ny djurart bör kortet dras från båda högarna.
- 10 Spelledaren tar Initiativbrickan och påbörjar spelets första runda.



8



4



3



7



6



5



2



9

10

Spelöversikt

Spelet löper motsols i 4 rundor. Varje runda kallas för en Era, och varje Era innehåller 3 faser:

I. Handlingsfas: Nya djurarter skapas, muterar eller migrerar till andra biom i Handlingsfasen.

II. Utvärderingsfas: I utvärderingsfasen bestäms vilka djurarter som utrotas, vilka som kan äta, och vilka som blir uppätta. Ju mer framgångsrik en djurart är i kampen om överlevnad desto fler Darwinpoäng får den.

III. Övergångsfas: I övergångsfasen dras nya Händelsekort och nya Biomkort som påverkar utvecklingen av nästa Era.

1. Handlingsfas

I Handlingsfasen har spelarna möjlighet att välja mellan två **extrahandlingar** (Byta kort eller Handla) och tre **huvudhandlingar** (Skapa, Muterar och Migrera).

Under varje runda får varje spelare utföra en huvudhandling. Dessutom kan de också utföra en eller båda av extrahandlingarna.

En spelare som **inte kan eller inte vill** utföra **huvudhandlingar** under en runda passar och får inte utföra fler handlingar (eller extrahandlingar) under Eran. **När alla spelare har passerat avslutas handlingsfasen.**



Extrahandlingar

1. Byta kort

När en ny Era startar kan spelarna välja att behålla sina 10 Djurkort eller **byta ut alla utom ett** av korten och dra upp till 9 nya Djurkort.

Den här extrahandlingen får bara genomföras **en gång per Era** av varje spelare och är bara möjligt om spelaren inte genomfört några andra handlingar innan. Spelarens kort måste alltså vara oförändrade.

Spelare kan kasta bort Djurkort även under andra spelares rundor. Man behöver alltså inte vänta på sin första runda.

Spelare som inte kan skapa någon djurart under första Eran får byta ut alla sina Djurkort, men då måste alla 10 kort bytas ut. Spelaren får byta alla sina kort flera gånger tills det att minst en djurart kan skapas.

Observera: Kortbyte ska göras med eftertänksamhet. Nya kort kan förvärra situationen.



2. Handel

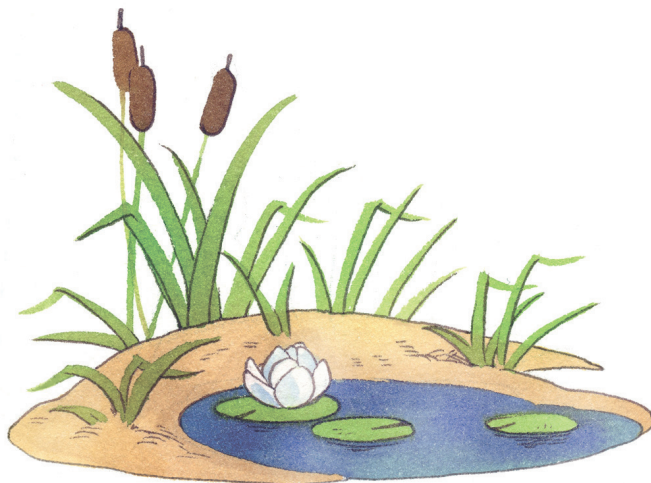
Under sin tur, kan varje spelare byta ett **Djurkort med Handelszonen**.

Spelaren lägger då ner ett av korten från sin hand i Handelszonen och tar upp ett Djurkort av **valfri storlek och typ** i utbyte.

Tills deras tur är slut kan spelare ångra sig, alltså byta tillbaka och ta ett annat kort istället, eller placera ett annat kort i Handelszonen. Efter att spelare deklarerat att deras tur är slut, är detta inte längre möjligt.

Alla spelare som **ännu inte har passat**, och som därför fortfarande är aktiva under Eran, kan handla.

Handelszonen förnyas under Övergångsfasen under varje Era, och förses med nya Djurkort.



Huvudhandlingar

Under varje runda får varje spelare utföra en huvudhandling.

Varje Djurart får utföra en huvudhandling under varje Era. Ett djur kan skapas, mutas eller flyttas till en annan biom.

Observera: Efter att en djurart har genomfört en huvudhandling under eran vänds spelarbrickan på djurarten till sidan med en avbockningsruta.



1. Skapa

Att skapa en djurart innebär att man placerar den i **någon av de tillgängliga biomerna**. Maten som djurarten då får placeras som Matbrickor bredvid Huvudkortet. Matbrickorna **tas först från högen ovanför Biomkorten**. Om högen är tom tas maten från en djurart i samma biom som har en **lägre anpassningsgrad**.

Djurarter får bara placeras i biom där den **uppfyller kraven på förmågor som biomet ställer och om biomet för tillfället kan ge djurarten nog med mat**. För köttätare räknas även växt- och allätare som källor till mat.

Varje djurart måste ha **en kropp och ett huvud**.



Kroppskortet med dess kontaktytor och positioner bestämmer hur många Djurkort en djurart kan bestå av samt vilken typ av kroppsdelar som kan läggas till.



En djurart får som mest bestå av **ett huvud, en kropp, två par ben, vingar och en svans.**



Alla kort måste placeras så att namnen på Djurkorten **ligger horisontellt**.

Djurarter **behöver inte slutföras**, vilket betyder att inte alla kontaktytor behöver användas.



En djurart skapas till fullo när den läggs ner första gången. **Spelaren får inte bygga vidare på djurarten över flera rundor.**

För att indikera vilken djurart som hör till vilken spelare placeras en **Spelbricka med avbockningsrutan uppåt** på varje nyskatat djur.

Exempel - Skapa en ny djurart

Det är Kristinas runda och hon placerar ut en bevingad Bongo-chimpans i Tropisk regnskog-biomet. Biomets krav uppfylls med lätthet av hennes djurart, med dess förmågor klättra, springa och flyga. Eftersom Bongons huvudkort visar symbolen Växtätare och korten tillsammans har tre Hjärtssymboler placerar hon en Matbricka med 3 enheter vegetabilisk föda (= 3 blad) bredvid Bongons huvud. Dessutom placerar hon ut den Kontinentalbricka som hör till biomet bredvid det nya djuret eftersom det nu är det mest anpassade djuret i det här biomet med en anpassningsgrad på 8 (4 Klättra, 2 Springa och 2 Flyga- symboler). Slutligen så placerar Kristina ut en av hennes Spelarbrickor med avbockningsrutan uppåt på sin nya djurart.



2. Mutationer

Att mutera en djurart innebär att spelaren utför **1 eller maximalt 2 mutationer** på en av de egna djurarterna. Det finns **tre olika typer** av mutationer:

1. **Avlägsna:** Ett Djurkort tas bort från en djurart utan att ersättas.
2. **Lägga till:** Ett Djurkort placeras vid en ledig Kontakttyta.
3. **Ersätta:** Ett Djurkort byts ut mot ett redan utplacerad, liknande Djurkort, exempelvis ett Huvudkort mot ett nytt Huvudkort.

Observera: Att byta ut ett Kroppskort är bara tillåtet om det nya kroppskortet har passande Kontakttytor för andra redan utplacerade kroppsdelar (ben och svans).

Djurkort som tas bort från en djurart genom mutation (gäller både Avlägsna och Ersätta) tas ur spel och **läggs undan**.

Om en spelare utför 2 Mutationer på en och samma djurart under en runda kallas det för en **dubbelmutation**.

För en dubbelmutation måste spelaren betala **upp till 3 av djurartens Darwinpoäng**. Djurarter med 3 eller fler Darwinpoäng betalar 3 Darwinpoäng för en dubbelmutation, och djurarter med färre än 3 Darwinpoäng betalar alla sina Darwinpoäng.

Dubbelmutationer genomförs precis som enkla mutationer **under en runda**.

Efter en enkel- eller en dubbelmutation måste djurarten **få tag på nog med mat och möta biomets krav på förmågor**.

Exempel - Mutationer

Kristina Muterar benen på sin bevingade Bongo-schimpans på grund av en biomflytt. Hon ersätter Schimpansens ben med benen från en Blåfotade sula. Hon lägger också till benen från en Vit pelikan vid den Kontakttytan som blev ledig. För den här dubbelmutationen betalar Kristina med de 3 Darwinpoäng som ligger på Djurarten. På grund av mutationerna behöver nu djuret bara två enheter växtföda. Slutligen så vänds Spelbrickan så att avbockningsrutan är uppåt.



3. Migrera

Vid en migration flyttar spelare en av sina djurarter till ett annat biom som är i spel. Mat- och Kontinentbrickor som hör till djurarten stannar kvar i det ursprungliga biomet och **flyttar inte med**.

Djurarter får bara migrera till biomer där de kan få **nog med mat och möter biometts krav på förmågor**.

II. Utvärderingsfasen

Utvärderingsfasen delas in i 5 steg som leds av Spelledaren.

1. Kontroll av krav

I det här steget kontrollerar spelarna vilka djurarter som möter biometts krav på förmågor. Djurarter som inte når upp till kraven dör ut omedelbart.

När en djurart dör ut, oavsett orsak (det vill säga om den inte klarar av att möta biometts krav på förmågor, dör av svält, blir uppäten eller som resultat av ett Händelskort), så läggs Djurkorten undan i respektive hög. Spelaren får tillbaka sin Spelarbricka och **1 Darwinpoäng** om djurarten hade **en eller flera** Darwinpoäng. Spelaren lägger detta Darwinpoäng framför sig; denna poäng kan inte längre förloras. **Resterande Darwinpoäng från djurarten förloras**.

2. Kontroll av mat

Under det här steget utvärderar spelarna vilka djurarter som äter, vilka som blir ätna och vilka som dör ut.

Kontrollen av växtätare och allätare utförs före kontrollen av köttätare.

Växtätare som har **tillräckligt med Matbrickor** utplacerade överlever. Växtätare som inte har klarat av att införskaffa nog med växtföda dör ut och tas ur spel.

Allätare som har **tillräckligt med Matbrickor** utplacerade överlever. Allätare som inte har klarat av att införskaffa nog med växtföda och/eller kött dör ut och tas ur spel.

Köttätare som har **tillräckligt med Matbrickor** utplacerade överlever. Om det inte finns tillräckligt med kött undersöker spelaren om djurarten kan äta **en eller flera av de överlevande växt- eller allätarna** för att täcka dess matbehov.

Om en köttätare inte kan kompensera sin brist på mat genom att äta andra växt- eller allätande djur **dör den ut tillsammans med de djur den redan ätit**. Alla köttätare i biomet som har en lägre anpassningsgrad dör också ut automatiskt.



Förklaring av föda

En djurarts kosthållning bestäms av **Matsymbolen** på Huvudkortet. Skillnad görs mellan växtätare, köttätare och allätare.

Mängden mat som en djurart behöver för att överleva motsvaras av **summan av alla Hjärtsymboler på alla djurartens Djurkort**. Denna summa visar också hur mycket mat en köttätare får när den äter djurarten.

Djurartens grad av anpassning till biomet bestämmer i **vilken ordning mat fördelas**. Fördelningen av mat i biomet är en pågående process, så fördelningen av Matbrickor justeras om nödvändigt efter varje spelares huvudhandling.

Om fördelningen av mat i biomet förändras på ett sådant sätt att en djurart inte längre kan få tag på nog med mat placeras de återstående Matbrickorna som hör till djurarten vid dess svans istället för dess huvud.

Huruvida en djurart klarade av att hitta nog med mat under Eran bestäms i under **"Kontroll av mat" i Utvärderingsfasen**.



Växtätare

I alla biom äter den växtätare först som har **högst grad av anpassning**. Efter den bäst anpassade växtätaren äter den näst bäst anpassande, sedan den tredje mest anpassade, och så vidare tills en djurart inte kan hitta nog med mat och därför dör ut.

Om två växtätare har **lika hög grad av anpassning** bestäms ordningen först av vilken djurart som har **högst Konkurrenskraft** och därefter av **vilken djurart som kräver mest föda**. Om alla dessa faktorer är lika äter båda växtätarna samtidigt, vilken kan leda till att båda djurarterna får för lite mat



Köttätare

Fördelningen av mat mellan köttätare sker på **samma sätt som för växtätare**, det vill säga graden av anpassning bestämmer ordningen. På samma sätt är det Konkurrenskraft och sedan antalet hjärtsymboler som faller avgörandet.

De köttätare som införskaffar för lite mat har fortfarande chansen att äta **en eller flera av de överlevande växt- och allätarna**. Helt eller delvis uppäten arter dör ut och tas bort ur spelet. **Överblivet kött från delvis uppäten arter förloras**, och finns inte tillgängligt för andra köttätare.

Processen att äta en annan djurart hanteras under "Kontroll av mat" i Utvärderingsfasen.

För att en köttätare ska kunna äta en växt- eller allätare måste den ha **minst lika hög eller högre anpassningsgrad och konkurrenskraft som dess byte**. Dessutom får inte djurarten som ska bli uppäten ha någon av Specialförmågorna "Giftig" eller "Grävande", eftersom dessa ger fullständigt skydd mot rovdjur.

Köttätare **kan inte välja sitt byte**. Av alla tänkbara byten är det **bara den minst anpassade djurarten som äts**. Detta kan leda till att en av spelarens djurarter äter upp en annan av samma spelares djurarter. Bara om det är lika mellan två djurarter (det vill säga om anpassningsgrad, konkurrenskraft och antal hjärtsymboler är lika) får spelaren välja vilken djurart som blir uppäten.



Allätare

Allätare äter i grunden växter, och behandlas som växtätare. Om en allätare inte kan få tillräckligt med växter för sig själv, deltar den dessutom i köttätarnas fördelning av maten. På så sätt kan en allätare också äta en kombination av växter och kött, men allätare kan inte äta andra arter.

Exempel - Fördelning och kontroll av mat

I Kustbiomet är mattillgången tillräcklig för att båda djurarterna i biomet ska överleva: lunnefågel-tonfisen (9 i Anpassning, behöver 2 enheter kött) och den bevingade bongon (6 i Anpassning, behöver 2 enheter växtföda).

I Höga-bergsbiomet äter bison-lejon-tamarin (4 i Anpassning, behöver 2 enheter växtföda) före den grönvingande alpmurmela (3 i Anpassning, behöver 1 enhet växtföda). Eftersom biomet producerar 3 enheter växtföda får båda djurarterna nog med mat.

Späckhuggar-sköldpaddan (6 i Anpassning) är den enda köttätaren i Höga-bergsbiomet och behöver 4 enheter kött. Men eftersom Biomet bara producerar 4 enheter kött måste Späckhuggar-sköldpaddan undersöka om den kan äta någon av växtätarna. Den grönvingande alpmurmela (som är den sämst anpassade djurarten i biomet) skyddas av sin specialförmåga att kunna Gräva och kan därför inte ätas. Bison-lejontamarin har inget sådant skydd. Eftersom den också har lägre Anpassning och lägre Konkurrenskraft äts den upp och tas ur spel. Genom att äta bison-lejontamarin (som har 2 Hjärt-symboler) får späckhuggar-sköldpaddan 2 ytterligare enheter kött, som tillsammans med de 3 enheterna från biomet är mer än nog för att överleva.



3. Överlevnad

Varje djurart som fortfarande är i spel efter "Kontroll av föda" får **1 Darwinpoäng**.



Darwinpoäng tilldelas alltid en djurart och läggs därför på Djurkorten.

4. Anpassning

I varje biom belönas den djurart som är bäst anpassad.

Observera: Kontinentbrickorna ska alltid ligga vid den bäst anpassade djurarten i varje biom. På så sätt är det lätt att avgöra vilken djurart som ska belönas.

Alla djurarter som är bäst anpassade i sitt biom får **lika många Darwinpoäng som visas i det övre högre hörnet** på Biomkortet.

Om två djurarter har samma anpassningsförmåga jämförs djurarnas konkurrenskraft. Om även dessa är lika avgörs det genom en **jämförelse mellan mängden föda** som djurarten kräver (högre antal hjärtan vinner). Om det är lika även efter denna jämförelse får båda djurarterna lika många Darwinpoäng.

En djurart med **noll i anpassning** får i det här steget **aldrig Darwinpoäng**.



5. Konkurrenskraft

Bestäm vilka 3 djurarter, inräknat alla biom, som har högst konkurrenskraft.

Tilldela den med högst konkurrenskraft en guldmarkör, den med näst högst konkurrenskraft en silvermarkör och den med tredje högst konkurrenskraft en bronsmarkör.

Den djurart som kommer på förstaplats tilldelas även **3 Darwinpoäng**, för andraplats tilldelas **2 Darwinpoäng** och för tredjeplats tilldelas **1 Darwinpoäng**.

Om två eller fler djurarter har samma konkurrenskraft avgörs det av **Anpassning** till biomet där djurarten lever och sedan **mängden föda** (högre antal hjärtan vinner). Om det fortfarande är lika får djurarterna samma ranking, samma valör på markören och tilldelas lika många Darwinpoäng. Detta påverkar dock inte övrig ranking, om två djurarter till exempel delar på förstaplatsen tilldelas fortfarande en andraplats och en tredjeplats.

En djurart med **0 i Konkurrenskraft** får i det här steget **aldrig Darwinpoäng**.



Exempel - Fördelning av Darwinpoäng

Alla djurarter har överlevt Eran och får 1 Darwinpoäng. Med 9 i Anpassning regerar lunnefågel-tonfisker i Kustbiomet och får 2 Darwinpoäng. Jätte-späckhuggar-sköldpaddan med 6 i Anpassning vinner i Höga berg-biomet och får 3 Darwinpoäng. Jätte-späckhuggar-sköldpaddan är även på förstaplats när Konkurrenskraften jämförs, med sina 9 poäng, och tilldelas således ytterligare 3 Darwinpoäng. Den Bevingade bongon kommer på andraplats med 4 i Konkurrenskraft (2 Darwinpoäng) och lunnefågel-tonfisker med 1 i Konkurrenskraft kommer på tredje plats (1 Darwinpoäng). I enlighet med den här poängfördelningen har nu den Grönvingande alpmurmur-aran 1 Darwinpoäng (1+0 +0), den Bevingade bongon 3 Darwinpoäng (1+0+2), lunnefågel-tonfisker 4 Darwinpoäng (1+2+1) och Jätte-späckhuggar- sköldpaddan 7 Darwinpoäng (1+3+3).



III. Övergångsfas

En ny Era förbereds i Övergångsfasen. Fasen delas in i 7 korta delar, vilka leds av Spelledaren.

1 Händelsekort

Den avslutade Erans Händelskort läggs undan och tas ur spel och ett nytt Händelskort dras och placeras med framsidan synligt högst upp på högen av Händelsekort och kortets effekter aktiveras.



Händelskort med omedelbara effekter hanteras direkt, och
Händelskort med permanenta effekter påverkar hela den
kommande Eran.

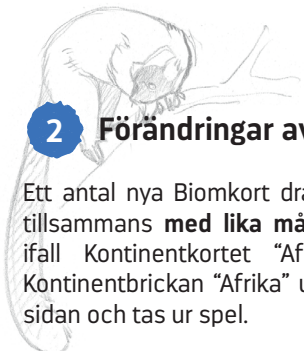


Omedelbar effekt



Permanent effekt

När Händelsekortet hänvisar till ett enskilt Biom **bestäms vilket Biom som påverkas genom att slumpmässigt dra ett Kontinentkort.** Det dragna Biomkortet placeras **tillfälligt vid sidan av spelplanen (tills det att förändringar av Biomen har genomförts).**



2 Förändringar av Biom

Ett antal nya Biomkort dras och läggs på respektive plats tillsammans **med lika många Kontinentkort**. Till exempel, ifall Kontinentkortet "Afrika" dras, byts biomet med Kontinentbrickan "Afrika" ut. De gamla Biomkorten läggs åt sidan och tas ur spel.

Antalet nya Biomkort beror på Eran och antal spelare.

Vid 3-4 spelare byts 2 Biomkort ut efter första Eran och 3 kort efter andra och tredje Eran **(2/3/3)**.

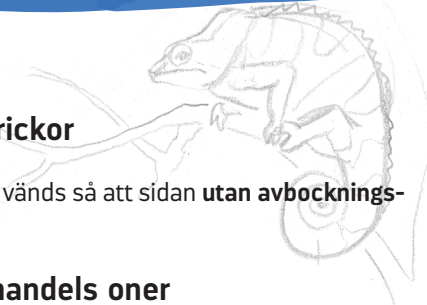
Vid 5-6 spelare byts 3 Biomkort ut efter första Eran och 4 kort efter andra och tredje Eran **(3/4/4)**.

Efter förändringarna av Biom blandas alla Kontinentkort och placeras i mitten av bordet.

3 Omfördelning av mat

Matbrickor omfördelas som ett resultat av ändrade förutsättningar (det vill säga förändringar av biom och effekter av Händelskort). Matbrickorna **fördelas mellan djurarterna i förhållande till deras Anpassning**.

Inga Matbrickor placeras bredvid djurarter **som inte möter kraven** i de nya biomen. I Biom där ingen av djurarterna möter kraven placeras Kontinentbrickorna tillfälligt på Biomkortet, tills det att en djurart möter kraven.



4 Spelarbrickor

Alla Spelarbrickor vänds så att sidan **utan avböckningsrutan visas**.

5 Förnya handels oner

Djurkort i handels onen läggs undan, tas ur spel och ersätts med nya Djurkort (lika många stora och små Djurkort).

6 Förnya korten på handen

Varje spelare tar nya kort så att spelhanden består av 10 kort. Den tidigare Erans djurkort ligger kvar.

Om någon av högarna med Djurkort tar slut under spelet blandas de kastade Djurkort som då utgör en ny hög.

7 Nytt initiativ

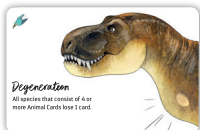
Initiativbrickan flyttas ett steg motsols till en ny spelare.

Spelets slut

Spelet slutar efter Utvärderingsfasen i den fjärde och sista Eran. Varje spelare summerar alla sina Djurarters Darwinpoäng, det vill säga alla Darwinpoäng på sina Djurarter och de poäng som erhållits av utdöda arter. Spelaren med flest Darwinpoäng vinner och får titeln 'Darwins utvalda'. Om flera spelare har lika många Darwinpoäng delar de på vinsten.

Händelsekort

Omedelbar effekt



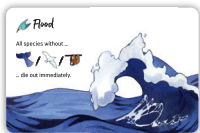
Degeneration – Sådant som inte är nödvändigt tillbakabildas. Ett kort dras från varje Djurart som består av 4 eller fler Djurkort. Korten läggs åt sidan och tas ur spel. Spelaren bestämmer själv vilket

Djurkort som plockas bort från Djurarten. Huvud- och Kroppskort kan dock aldrig tas bort.

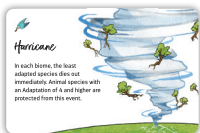


Ökenspridning – Det är varmt och öknarna breder ut sig. En öken eller stenöken dras från högen med Biomkort (eller från högen av kort som tagits ur spel) och ersätter ett slump-

slumpmässigt draget Biomkort vid nästa förändring av Biom (det vill säga, istället för att ersätta 3 slumpmässigt dragna Biomkort ersätts bara 2 Biomkort tillsammans med den redan valda öknen). Redan befintliga öknar och stenöknar skyddas från förändring en gång. Om både öknen och stenöknen redan är i spel skyddas dessa en gång mot biomförändringen och ingen ytterligare öken läggs till.



Översvämning – Jordytan står under vatten. Alla djurarter utan förmåga att simma, klättra eller flyga dör ut omedelbart.



Orkan – En storm av episka proportioner drar fram över Jorden. I varje biom dör den minst anpassade djurarten ut omedelbart. Djurarter med en Anpassning på 4 eller högre påverkas inte av händelsen. I biom som bara innehåller djurarter med en Anpassning på 4 eller högre dör inga djur ut.



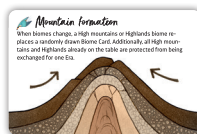
Istid – Jorden har svalnat av och istid råder. Polaröken eller Kall öken dras från högen med Biomkort (eller från högen av kort som tagits ur spel) och ersätter ett slumpmässigt draget Biom-

kort vid nästa förändring av Biom (samma procedur som vid Ökenspridning).



Inkräktare – En ny, invasiv art sprider sig snabbt över Jorden, vilket leder till en aldrig tidigare skådad mass- utrotning. Varje spelare förlorar den Djurart som har flest Darwinpoäng. Poängen förloras

dock inte utan fördelas ut av spelaren mellan dennes övriga Djurarter. Spelaren väljer själv vilken Djurart som dör ut om flera Djurarter har lika många Darwinpoäng. Spelare som inte har några Djurarter alls efter inkräktarens härjningar får behålla Darwinpoängen.



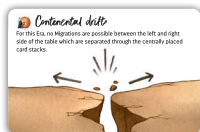
Bergsformering – Kollisionen mellan två tektoniska plattor skapar ett enormt berg som sträcker sig upp mot molnen. Ett Höga berg-biom eller ett Högländer-biom väljs från högen av Biomkort (eller

bland kort som tagits ur spel) och ersätter ett slumpmässigt valt Biomkort under nästa förändring av Biom (samma procedur som vid Ökenspridning).

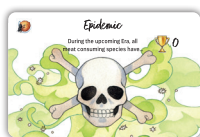


Rotationsaxeln ändras – Jordrotationen förändras och klimatet hamnar i olag. Alla Biom måste ändras under nästa förändring av Biom.

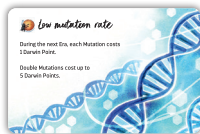
Permanent effekt



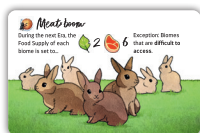
Kontinentaldrift - De tektoniska plattorna driver isär. Under den här Eran kan inga Migrationer ske mellan vänstra och högra sidan av spelbordet, som separeras av korthögarna i mitten.



Epidemi - Alla köttätare påverkas av en svår sjukdom. Alla köttätare och allätare får sin Konkurrens sänkt till 0 under den här Eran. Att äta andra djurarter blir därmed omöjligt för dem. Dessutom deltar köttätare och allätare inte vid utvärderingen av Konkurrenskraft.



Låg mutationsgrad - Miljöförändringar leder till minskat antal mutationer. Enkla mutationer kostar 1 Darwinoäng under Eran, och dubbla mutationer kostar maximalt 5 Darwinoäng.



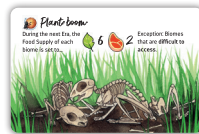
Överflöd av kött - På grund av fördelaktiga förhållanden reproducerar sig smådjur i rasande takt, men de äter upp nästan all växtlighet och lämnar jorden kal. I varje biom finns det nu 6 enheter kött och 2 enheter växter. Biom som är svårtillgängliga påverkas inte (se Biomkort, sida 3).



Meteornedslag - Med oerhörd kraft slår en enorm meteor ned på jorden. Ett dammoln förmörkar himlen under en hel Era och livsförhållandena försvåras. Alla biom innehåller bara 3 enheter kött och 4 enheter växter. Biom som är svårtillgängliga påverkas inte (se Biomkort, sida 3).



Perfekta förhållanden - Ingen händelse påverkar Eran. Allt är lugnt och fridfullt.



Växtexplosion - Epidemier decimerar antalet smådjur. Växter utnyttjar situationen och växer kraftigt. Alla biom innehåller 2 enheter kött och 6 enheter växter. Biom som är svårtillgängliga påverkas inte (se Biomkort, sida 3).



Vulkanutbrott - En vulkan exploderar i ett enormt utbrott och förstör ett helt biom. Händelseskortet 'Vulkanutbrott' ersätter ett slumpmässigt draget Biomkort när biomena förändras och placeras ut som ett Biomkort med ett Kontinentkort. Biomet 'Vulkanutbrott' är oobeoeligt under en Era. Nya djurarter kan inte placeras i biomet, och alla existerande djurarter måste migrera till ett annat biom för att överleva, fram till slutet av Eran. Under nästa Era ändras biomet 'Vulkanutbrott' till Tropisk regnskog. Efter en Era som Tropisk regnskog byts biomet ut mot ett annat Biomkort (biomet påverkas alltså inte av Händelseskortet 'Rotationsaxeln ändras' förrän efter biomet har varit Tropisk regnskog under en hel Era).



Spelvarianter

På de följande sidorna presenteras olika spelvarianter av Darwins utvalda: Nybörjare, Två spelare, Lagspel och Barnanpassade regler (för 7 år och uppåt). **För alla varianter behöver man känna till spelets grundläggande mekanik.** Känn dig fri att utveckla dina egna varianter av spelet. Darwins utvalda är väldigt modulärt och kan med lätthet anpassas till olika spelvarianter. Till exempel kan spelet kortas ned till 3 Eror om man lider brist på tid. Släpp lös din kreativitet och ha kul!

För nybörjare

Darwins utvalda har sin egen unika spelmekanik. För att underlätta ger vi här förslag på en variant för nybörjare. **Du kan spela det under tiden du läser eller efter du läst reglerna.**

1 Förbered för spel på samma sätt som beskrivs i 1 reglerna och välj ut följande biom: **Höga berg, Tropisk regnskog, Hav och Savann.** Även med 5-6 spelare används bara 4 biom.

2 Alla spelare drar 5 små och 5 stora Djurkort och placerar dem öppet framför sig på bordet.

3 Alla spelare turas om att skapa en djurart. Placera dem i biomen som finns på bordet. Ni får hjälpa varandra. Se dock till att djurarterna möter Biomens krav på förmågor. **Mattillgången spelar ingen roll i det här läget.**

Efter att ni har skapat djurarterna: fördela Matbrickor mellan djurarterna, bestäm vilka arter som äter, vilka som blir uppätna och vilka som svälter. Enklaste sättet att avgöra detta är att **arrangera alla djurarterna i ett biom efter deras Anpassning.** Placeras dessutom ut motsvarande Kontinentbricka bredvid den mest anpassade djurarten i varje biom.

Hoppa över de övriga stegen i Utvärderingsfasen. **Inga Darwinpoäng delas alltså ut.** Även det första steget i Övergångsfasen ('Händelsekort') hoppas över. Övriga steg i Övergångsfasen spels som vanligt (två biom ersätts).

5

Försök att få din djurart att överleva genom Mutationer (dubbla mutationer är gratis i nybörjarvarianten av spelet) och Migrationer (**nya djurarter skapas inte**). Hjälp varandra och arrangera om Matdistributionen så att den anpassas till den nya situationen. Samma gäller för Kontinent- brickorna.

6

Nu genomförs en fullständig Utvärderingsfas med alla fem steg. Efter fasen bestäms vilken spelare som vann nybörjarvarianten. Att vinna är dock inte målet med den här varianten **utan snarare att bekanta sig med reglerna.**

7



För två spelare

För tvåspelarvarianten tas **ett biom bort från varje av följande par av biom:**

Savann/Stäpp

Våtmark/Träsk

Hav/Korallrev

Taiga/Tundra

Trop. regnskog/Molnskog

Höga berg/Högländer

Kust/Öar

Öken/Stenöken

Polaröken/Kall öken

Det kommer således att finnas 13 Biomkort i spel (9 valda från paren ovan + Berg, Kullandskap, Halvöken och Subtropisk lövskog). Dessutom tas Händelskorten **'Kontinentaldrift'** och **'Vulkanutbrott'** ur spel tillsammans med 2 Kontinentkort och motsvarande Kontinentmarkörer.

Tvåspelarvarianten spelas med **3 biom** och 4 Eror. Det lämpar sig bäst att sitta mitt emot varandra och placera biomen endera till höger eller till vänster om spelarna. Alla högar med markörer och kort placeras bredvid biomen.

Efter första Eran ersätts 1 biom, och efter andra och tredje Eorna ersätts 2 biom (1/2/2). Efter att biomkorten ersatts blandas de tillbaka in i högen av biomkort. **Det finns alltså ingen hög med biomkort som tagits ur spel.**

I tvåspelar-varianten görs en **Handelszon** med 4 Djurkort i ordning.



Lagspel (2 mot 2)

I den här varianten spelar **två lag med två spelare i varje lag** mot varandra. I grunden spelas den här varianten som en vanlig omgång av spelet med fyra spelare. Varje spelare har sina egna djurarter som de märker upp med sina Spelbrickor och som de styr över. Erorna (som delas in i 3 faser) är också samma. **Men följande förändringar av reglerna gäller:**

Spelare från samma lag **sitter inte bredvid varandra.**

Det står lagmedlemmarna helt fritt att kommunicera med varandra, men all form av **hemlig kommunikation är otillåten** (så som viskningar eller hemliga tecken). Detsamma gäller om någon visar sin lagkamrat ett Djurkort – kortet måste då visas så att alla spelare ser det.

En **Handelszon** med 6 Djurkort görs i ordning, som beskrivet i avsnittet "Handel". Enda skillnaden är att **spelare som redan passat**, ändå får byta ett kort med Handelszonen varje gång det blir deras tur.

Det finns tre ytterligare Extrahandlingar i lagspelsvarianten (förutom handel med Handels onen och Byta kort):

1. Visa kort: I början av varje Era, före den första handlingen genomförs, kan varje spelare visa upp till 4 kort från sin hand för sin medspelare. Medspelaren måste titta på korten och sedan lämna tillbaka dem. Andra laget får inte se dessa kort. Båda lagen genomför den här handlingen i tur och ordning.

2. Ta emot kort: Under den egna rundan kan en spelare ta emot Djurkort från sin lagkamrat. **För varje Djurkort** som en spelare tar emot måste spelaren **placera 1 kort ur sin hand i Handelszonen** (som då får fler Djurkort) **eller låta det andra laget dra 1 Djurkort från någon av de två högarna med Djurkort.** Om en spelare väljer att låta motståndarlaget dra ett kort väljer motståndarlaget vilken spelare som drar det extra Djurkortet eller, om det blir fler än ett kort som ska dras, hur korten ska fördelas mellan lagmedlemmarna.

3. Ändring av Spelbricka: Under den egna rundan kan **en spelare ta över 1 Djurart från sin lagkamrat** genom att ersätta lagkamratens Spelbricka med en egens Spelbricka (med samma sida upp). Det spelar ingen roll om lagkamraten har passat eller inte. **För varje djurart** som spelaren tar över från sin lagkamrat måste de endera **placera 2 kort från handen i Handels onen eller låta motståndarlaget dra 2 Djurkort från högarna med Djurkort.**

Om båda spelarna i motståndarlaget har passat får de inte längre dra kort när Extrahandlingarna "Ta emot kort" och "Ändring av spelbricka" utförs av motståndarlaget.

Spelet avslutas efter den fjärde och sista Utvärderingsfasen. **Laget med högst totala antal Darwinpoäng vinner.**



Barnanpassade regler (7+)

Förbered spelet med 13 Biomkort på samma sätt som beskrivs under varianten för Lagspel.

Biomkorten och de två högarna med Djurkort blandas. En **osorterad hög med Konkurrensbrickor läggs dessutom bredvid korten**. Händelsekort, Kontinentkort/-brickor och Matbrickor läggs undan och används inte.

Varje spelare får alla Spelarbrickor av en specifik färg och drar **10 kort**, som de får dra fritt från båda högarna av Djurkort.

Under varje Era dras **3 Biomkort** och placeras i mitten av spelbordet **tillsammans med en Konkurrensbricka**, som placeras ut som ett fjärde biom.

Precis som under första Eran i grundspelet skapar spelarna i tur och ordning Djurarter (markerade med deras Spelbrickor) tills alla har passat. Men när Djurarterna sätts samman **behöver man inte kontrollera så att de klarar av att skaffa sig nog med mat**. Det enda spelarna måste göra är att se till att deras Djurarter **når Biomets krav på förmågor**. Konkurrensbrickan används som ett biom **utan några krav på förmågor** där den Djurart med högst Konkurrens är den mest Anpassade.

Extrahandlingarna 'Byta kort' och 'Handel' tilläts också i denna variant av spelet.

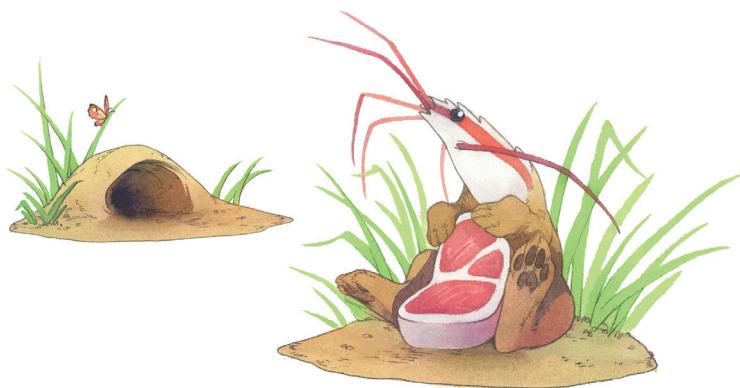
Efter att alla spelare har passat genomförs Utvärderingsfasen. Varje skapad Djurart får **1 poäng**. Dessutom får den bäst Anpassade djurarten i varje biom, inklusive Konkurrensbrickan, det antal **Darwinpoäng som visas**.

Om två djurarter är lika väl Anpassade får de båda två det antal Darwinpoäng som visas (Konkurrenskraft och födokrav jämförs inte).

Efter Utvärderingsfasen tas **alla 4 biom (3 Biomkort och en Konkurrensbricka) och alla djurarter ur spel**. Varje spelare får tillbaka sina Spelbrickor och **behåller de Darwinpoäng som de vunnit** genom sina djurarter. Inför nästa Era placeras 3 nya Biomkort och en Konkurrensbricka ut i mitten av bordet.

Alla drar nya kort tills de har 10 kort i handen igen. I motsats till grundvarianten av spelet så får varje spelare **välja hur många av korten från den tidigare eran de vill behålla och vilka de vill slänga bort**.

Spelet avslutas efter Utvärderingsfasen i den fjärde och sista Eran. Spelaren med flest Darwinpoäng vinner. Om det är flera som har lika många Darwinpoäng delar de på vinsten.



Konstruktörer
Marc Dür
Samuel Luterbacher
Elio Reinschmidt

Illustrationer
Rozenn Grosjean
rozenn-illustration.jimdo.com

Grafisk design
Intus Creative Studio
www.intustudio.com



Utgivet av
Treeceratops
info@treecer.com
www.treecer.com

Regler
Marc Dür
Samuel Luterbacher

Svensk översättning
Andreas Nyström

Korrekturläsning
Peter Eze Karlsson

Tack!

Darwins utvalda finansierades av 3 248 fantastiska människor på Kickstarter. Vi är **djupt tacksamma** till alla för att ni trodde på oss, vår vision och Darwins utvalda. Darwins utvalda är inte bara ett resultat av vårt hårda arbete utan också engagemanget från de 3 248 som backade projektet.

QR-koden nedanför tar dig till en namnlista över alla som stöttade projektet. Besök gärna sidan: 3 248 är verkligen en stor mängd människor.

Om du vill ta del av någon av våra framtida projekt på Kickstarter, följ oss i **sociala medier** eller **prenumerera på vårt nyhetsbrev** som du hittar på www.treecer.com, så **missar du inte någon information**.



@Treecer



@Treecer_atops

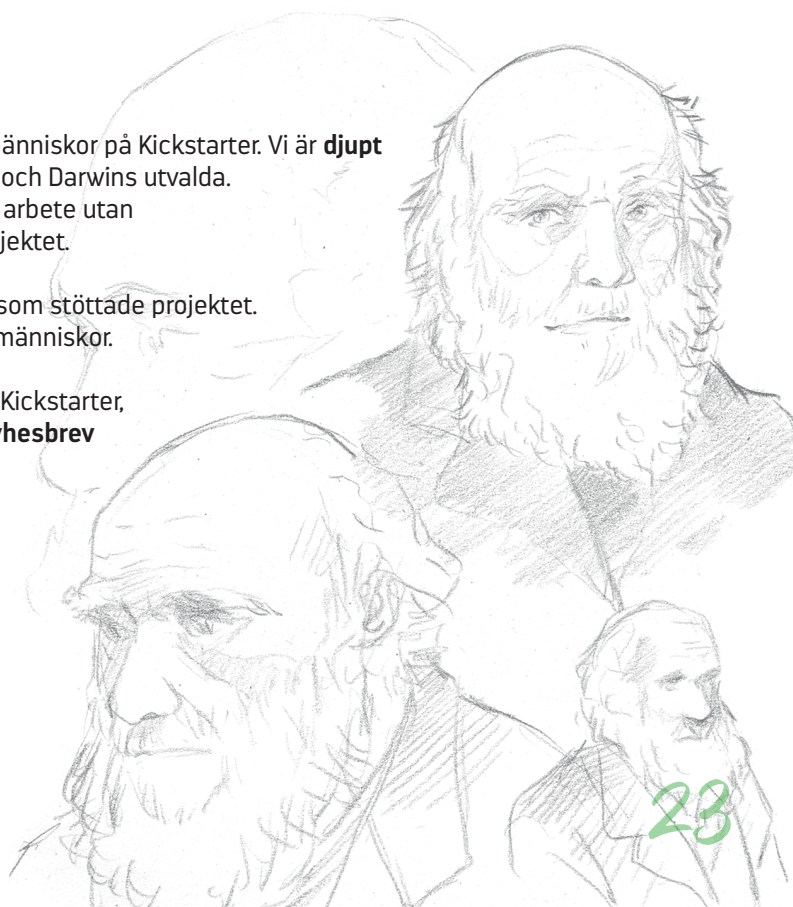


@Treecer_atops



www.treecer.com

Darwin's Choice © Treecer GmbH Med ensamrätt –
Ingen del av denna produkt får kopieras eller användas
i kommersiella syften utan tillstånd.



28

Sammanfattning av reglerna

Varje spelare drar 10 Djurkort. Spelet spelas motsols och löper över 4 Eror, som var och en består av 3 faser.

I. Handlingsfas

Huvudhandlingar – En per runda, en per djurart i varje Era

- **Skapa** – Sätt ihop en djurart med minst 1 huvud och 1 kropp. Djurartens namn på alla kort måste ligga horisontellt.
- **Mutera** – Lägg till, ta bort eller ersätt ett Djurkort. Dubbla mutationer kostar upp till 3 Darwinpoäng.
- **Migrera** – Förflytta en Djurart till ett annat Biom.

Efter en Huvudhandling måste varje Djurart ha tillgång till nog med mat och nå Biomets krav på förmågor.

Extrahandlingar

- **Byta kort** – Byt ut alla kort utom ett och dra nya kort (en gång). Endast möjligt i början av varje Era.
- **Handel** – Under sin tur får en aktiv spelare byta ett kort med Handelszonen.

II. Utvärderingsfas

1. **Kontroll av förmågor** – Alla djurarter som inte når upp till Biomets krav på förmågor dör ut. För utdöda djurarter får spelaren maximalt 1 Darwinpoäng.
2. **Kontroll av föda** – Kontrollera vilka djurarter som äter, vilka som svälter och vilka som blir uppätta.
3. **Överlevnad** – Alla djurarter som överlever en Era får 1 Darwinpoäng.

4. **Anpassning** – Den segrande djurarten i varje biom belönas med 2–3 Darwinpoäng.
5. **Konkurrenskraft** – De 3 mest konkurrenskraftiga djurarterna, oavsett biom, belönas med 3, 2 eller 1 Darwinpoäng.

III. Övergångsfas

1. **Händelsekort** – Ett händelsekort dras och aktiveras.
2. **Biomförändring** – 3–4 spelare (2/3/3) eller 5–6 spelare (3/4/4).
3. **Omfördelning av föda** – Födotillgången anpassas till nya biom och eventuella effekter från Händelsekort. Födan fördelas mellan djurarterna i förhållande till deras Anpassning.
4. **Spelarbrickor** – Alla Spelarbrickor vänds till sidan utan avbockningsruta.
5. **Förnya Handelszonen** – Djurkorten i Handelszonen byts ut mot nya.
6. **Dra nya kort** – Alla spelare drar kort så att deras hand består av 10 kort.
7. **Nytt initiativ** – Initiativbrickan flyttas till nästa spelare.

Spelets slut

Spelet slutar efter Utvärderingsfasen i den fjärde och sista Eran. Spelaren med flest Darwinpoäng vinner spelet. Om flera spelare har samma poäng delar de på vinsten.

