

Está sem vontade de ler as regras? Aqui vai para o vídeo de explicação das regras.



www.treecer.com

Darwin's Choice - Regras

Para 2-6 jogadores, idades 10+, 60-120 minutos

Depois de milhões de anos de terra devastada na Terra, a vida animal está finalmente emergindo. Mas o mundo ainda está se formando e passando por uma mudança constante. Apenas as espécies capazes de se adaptar às condições em constante mudança sobreviverão para deixar sua marca na história. Aqui está sua chance! Faça o seu melhor para se tornar a Escolha de Darwin (Darwin's Choice).

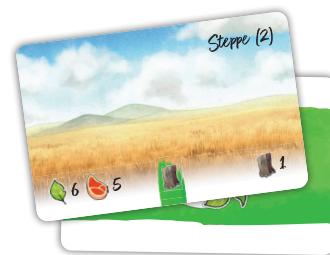
"Não há uma verdadeira grandeza nesta forma de considerar a vida, com os seus poderes diversos atribuídos primitivamente a um pequeno número de formas, ou mesmo a uma só? Ora, enquanto que o nosso planeta, obedecendo à lei fixa da gravitação, continua a girar na sua órbita, uma quantidade infinita de belas e admiráveis formas, saídas de um começo tão simples, não têm cessado de se desenvolver e desenvolvem-se ainda!"

- Charles Darwin, fundador da biologia evolutiva moderna -

Conteúdo

237 Cartas de Animais

135 Cartas de Animais Pequenos (cabeças, asas, 2 patas e caudas)
and 102 Cartas de Animais Grandes (corpos e 4 patas)



16 Cartas de Eventos



5 Cartas Continentais



12 Cartas Resumo



6 Fichas Competitivas



5 Fichas Continentais



102 Pontos de Darwin



1 Marcador de Primeiro Jogador



62 Fichas de Comida

40 Fichas de Comida de valor 1 (uma folha = uma unidade de plantas; um bife = uma unidade de carne), 16 fichas de valor 2 e 6 fichas de valor 3.

72 Marcadores de Jogador

6 cores, 12 peças de cada cor



Explicação dos Símbolos

Símbolos de Nutrição

Indicam a dieta da espécie animal. Tais símbolos podem ser encontrados somente em Cartas de Cabeças.



Herbívoro



Carnívoro



Onívoro

Símbolos de Habilidade

Estes símbolos indicam as habilidades que a espécie animal possui e a força das mesmas.



Corredor



Voador



Escalador



Nadador



Resistência ao Frio



Resistência ao Calor



Escavação



Veneno

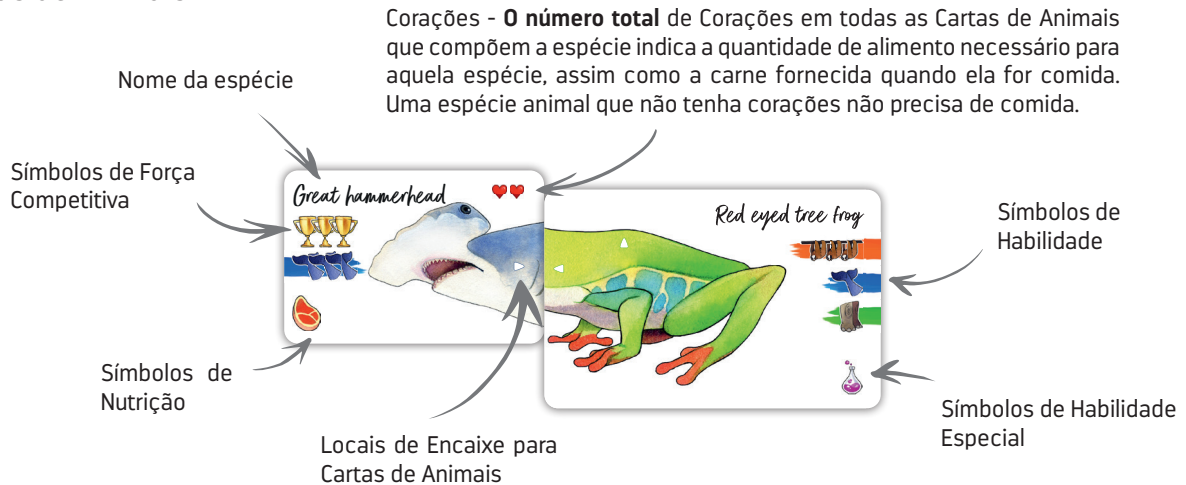


Símbolo de Força Competitiva

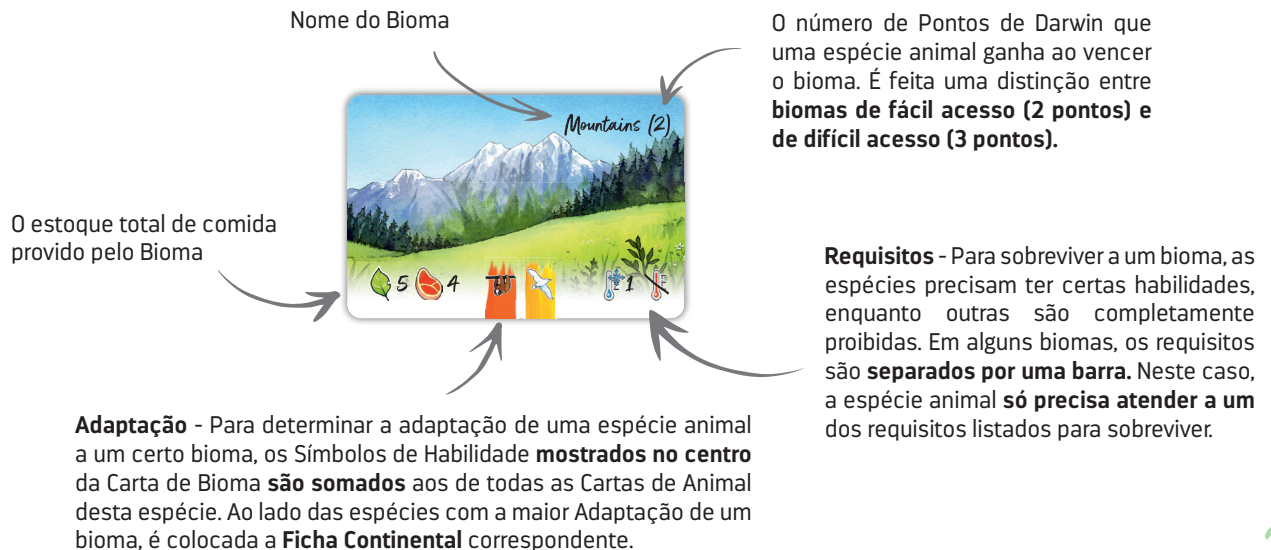
A força competitiva resume os atributos de massa muscular, inteligência, percepção sensorial, ataque e defesa da espécie animal.

Explicação das Cartas

Cartas de Animais



Cartas de Biomas



Preparação do jogo

A explicação das regras/preparação do jogo, refere-se ao jogo base com 3-6 jogadores. Ajustes nas regras para as versões de 2 jogadores, Versão Kids (7+) e a versão 2 x 2 cooperativa estão detalhadas no capítulo 'Versões de Jogo'.

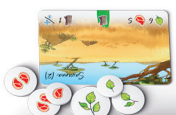
- 1 Um jogador é selecionado como Mestre do Jogo (Game Master). Ao final de cada Era, o Game Master irá moderar as Fases de Avaliação e Transição.
- 2 Cada jogador recebe todos os Marcadores de Jogador de uma cor, além de cartas resumo. (Com 5-6 jogadores, dois jogadores dividem um conjunto de cartas resumo)
- 3 As pilhas de cartas embaralhadas (Cartas de Animais Grandes e Pequenos, Cartas de Eventos, Cartas Continentais e Cartas de Biomas) são colocadas no centro da área de jogo.
- 4 Todas as Fichas Competitivas e de Comida, assim como os Pontos de Darwin, são separados e dispostos na área de jogo.
- 5 O número de Cartas de Bioma viradas para cima usado depende do número de jogadores: para 3-4 jogadores, 4 Cartas de Bioma são usadas, **para 5-6 jogadores, 5 Cartas de Bioma são usadas**. As Cartas de Bioma são colocadas à esquerda e à direita das pilhas de cartas colocadas centralmente.
- 6 Uma Ficha Continental é colocada sobre cada Carta de Bioma. Em um jogo com 3-4 jogadores, 1 Carta Continental e sua Ficha correspondente não são usadas.
- 7 As quantidades de comida representadas nas Cartas de Bioma são colocadas sobre cada carta com o valor correspondente de Fichas de Comida.
- 8 É criada uma Zona de Comércio, que consiste em 'Número de jogadores + 2' Cartas de Animais (cartas de animais grandes e pequenos na proporção de 50:50). Se o número de Cartas de Animais for ímpar, serão sorteadas mais Cartas de Animais menores que as grandes
- 9 Cada jogador recebe 10 Cartas de Animais como sua mão inicial. Cartas são sacadas individualmente e podem ser vistas imediatamente. Os jogadores têm liberdade para pegar as cartas consecutiva, alternada ou simultaneamente. A mão pode ser composta livremente a partir das duas pilhas de Cartas de Animais. Entretanto, como cabeças e corpos são necessários para criar uma espécie animal, os jogadores devem se certificar de pegar cartas de ambas as pilhas.
- 10 O Game Master recebe o Marcador de Primeiro Jogador e inicia o jogo.



8



3



4



7



6



9



2



10

5



5

Jogabilidade

O jogo tem duração de 4 rodadas chamadas Eras, e é jogado no sentido anti-horário. Cada Era contém 3 fases:

I. Fase de Ação: Na Fase de Ação, novas espécies animais são criadas, sofrem mutação ou são movidas para outros biomas.

II. Fase de Avaliação: Na Fase de Avaliação, são determinadas quais espécies são extintas, quais se alimentam e quais são comidas. Quão mais bem-sucedida for uma espécie nessa luta pela sobrevivência, mais Pontos de Darwin ela recebe.

III. Fase de Transição: Na Fase de Transição, Cartas de Eventos e novas Cartas de Bioma são sacadas, então esta fase irá moldar decisivamente a próxima Era.

1. Fase de Ação

Na Fase de Ação os jogadores podem escolher entre **2 ações adicionais** (Recompra de Cartas, Negociação) e **3 ações principais** (Criar, Sofrer Mutação e Migrar).

Durante cada turno, cada jogador realizar uma ação principal. Além disso, eles podem optar por executar uma ou ambas as ações adicionais.

Caso um jogador **não seja capaz ou não queira realizar uma ação principal** no seu turno, ele passa sua vez nesta Era e não pode mais realizar nenhuma ação durante esta Era (incluindo ações adicionais) até o final da mesma. **Quando cada jogador passar sua vez, a Fase de Ação termina.**



Ações Adicionais

1. Recompra de Cartas

No início de cada Era, os jogadores podem decidir entre manter suas 10 Cartas de Animais ou descartar **todas exceto uma, e recomprar 9 novas cartas.**

Esta ação adicional só pode ser realizada por cada jogador **uma vez por Era** e é possível somente caso o jogador não tenha realizado nenhuma outra ação. **Suas cartas devem permanecer inalteradas.**

Os jogadores podem descartar suas Cartas de Animais durante o turno de outro jogador, ou seja, eles não precisam aguardar até seu primeiro turno.

Caso um jogador seja incapaz de criar qualquer espécie animal **na primeira Era**, ele pode descartar todas as suas Cartas de Animais e comprá-las novamente. No entanto, **todas as 10 cartas devem ser descartadas.** O jogador afetado pode repetir tal processo até que ele possa criar pelo menos uma espécie animal.

Nota: Recomprar cartas deve ser sempre bem considerado, já que isso poderia também piorar a situação



2. Negociação

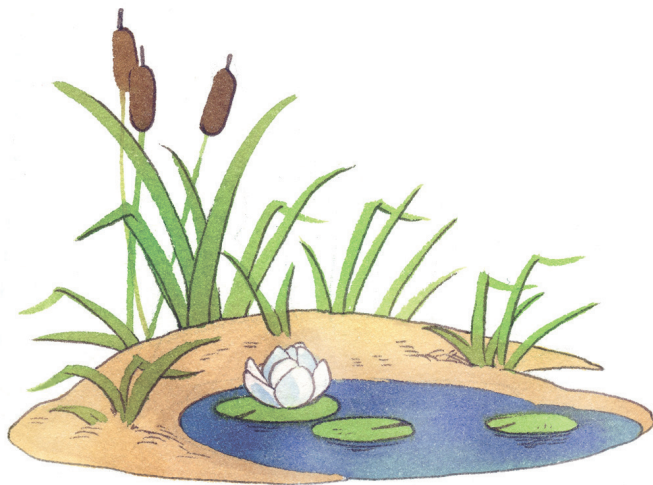
Durante o turno, cada jogador pode trocar uma Carta Animal com a Zona de Troca.

Para isso, o jogador coloca uma das cartas da sua mão na Zona de troca e pega uma Carta Animal de qualquer tamanho ou tipo em troca.

Até o final do turno, os jogadores podem mudar de ideia, ou seja, cancelar a troca, pegar outra carta ou colocar outra carta na Zona Comercial. Uma vez que os jogadores declarem seu turno como terminado, isso não será mais possível.

Qualquer um dos jogadores que ainda não passaram e, portanto, permanecem ativos na Era, pode negociar.

A Zona de Comércio é renovada durante a Fase de Transição de cada Era e equipada com novos Cartões de Animais.



Ações Principais

Durante cada turno, o jogador pode executar uma ação principal.

Uma ação principal pode ser realizada por espécie animal em cada Era. Um animal pode ser criado, sofrer mutação ou migrar para outro bioma.

Nota: Para indicar que uma espécie já realizou uma ação principal em uma Era, após uma ação principal, o Marcador de Jogador colocado sobre a espécie é virado para o lado marcado.



1. Criar

Criar uma espécie animal significa colocá-la **em um dos biomas disponíveis**. O alimento obtido pela espécie é colocado ao lado da Carta de Cabeça na forma de Fichas de Comida. Tais Fichas são **retiradas primeiro do suprimento** acima da Carta de Bioma. Se o suprimento estiver vazio, as Fichas de Comida das espécies animais do mesmo bioma **com uma adaptação mais baixa** são tomados.

Espécies animais só podem ser colocadas em biomas em que atualmente podem obter **comida suficiente para si e atender aos requisitos do bioma**. Para carnívoros, herbívoros e onívoros também contam como uma fonte potencial de alimento.

Cada espécie precisa ter **uma cabeça e um corpo**.



A **Carta de Corpo** com seus **Locais de Encaixe** e sua **posição** **definem** quantas Cartas Animais uma espécie de animal pode conter e quais partes do corpo podem ser adicionadas.



Uma espécie animal consiste, **no máximo, em uma cabeça, um corpo, dois pares de pernas, uma asa e uma cauda.**



Todos os nomes mostrados nas Cartas de Animais de uma espécie devem ser **alinhados horizontalmente**.

Espécies Animais **não precisam estar completas**, ou seja, Locais de Encaixe podem permanecer livres durante a criação de uma espécie.



Uma espécie animal é sempre completamente criada por um jogador em um turno, nunca em vários turnos.

Para identificar uma espécie como sua, os jogadores colocam **um de seus Marcadores de Jogador, com o lado marcado para cima**, em cada um de seus animais recém-criados.

Exemplo - Criando uma nova espécie animal

É a vez de Cristina e ela coloca um chimpanzé Bongo alado no bioma de Floresta Tropical. As exigências do bioma são facilmente cumpridas por esta espécie, com sua multiplicidade de símbolos de escalada, corrida e vôo. Junto à Carta de Cabeça do Bongo, é colocado uma Ficha de Comida com 3 unidades de plantas (=3 folhas), porque a mesma tem um símbolo herbívoro e 3 Corações são mostrados em todas as Cartas de Animais. Além disso, a Ficha Continental pertencente ao bioma é colocada próxima a esta nova espécie, porque agora é a espécie animal mais adaptada neste bioma, com uma adaptação de 8 (4 símbolos de escalada, 2 símbolos de corrida e 2 símbolos voadores). Finalmente, Cristina coloca seu Marcador de Jogador com o lado marcado apontando para cima em sua nova espécie.



2. Mutação

Mutar uma espécie animal significa que o jogador realiza **1 ou um máximo de 2 mutações em uma espécie animal própria**. Existem **3 tipos** de Mutações:

1. **Remover:** Uma Carta de Animal é removida de uma espécie sem substituição.
2. **Adicionar:** Uma Carta de Animal é colocada em um Local de Encaixe que não esteja ocupado.
3. **Substituir:** Uma Carta de Animal é substituída por uma similar já em jogo, por exemplo, Carta de Cabeça por outra Carta de Cabeça.

Nota: A substituição de uma Carta de Corpo só é permitida caso a nova Carta de Corpo tenha Locais de Encaixe adequados para todas as partes do corpo já colocadas (pernas e cauda).

Exemplo - Mutação

Cristina faz as pernas de seu chimpanzé Bongo alado sofrerem mutação. Ela substitui as pernas do chimpanzé por pernas de Patola de Pés Azuis. Além disso, coloca pernas de Flamingo Chileno no, agora livre, Local de Encaixe. Para esta dupla mutação, Cristina deve pagar os 3 Pontos de Darwin colocados na espécie animal. Devido a esta dupla mutação, esta espécie agora precisa de apenas duas unidades de plantas. Finalmente, o Marcador do Jogador é virado para o lado marcado.



Cartas de Animais que forem removidas de uma espécie animal por uma mutação (Removidas ou Substituídas) **são descartadas**.

Se um jogador realizar 2 mutações em uma de suas espécies animais em um mesmo turno, ela é chamada de **mutação dupla**.

Para uma mutação dupla é preciso **pagar até 3 Pontos Darwin** que foram colocados na espécie. Espécies com 3 ou mais pontos Darwin colocados nelas pagam 3 Pontos Darwin por uma mutação dupla. Espécies com menos de 3 Pontos Darwin pagam todos eles.

Mutações duplas são realizadas como mutações únicas, **em um turno**.

Após uma única ou dupla mutação, uma espécie animal deve ser capaz de obter **alimento suficiente para si e atender aos requisitos do bioma**.

3. Migrar

Ao migrar, os jogadores movem uma de suas espécies de seu bioma original **para qualquer outro bioma existente**. Alimentos e Fichas Continentais pertencentes às espécies animais permanecem no bioma original e **não são movidos** junto com ela.

Espécies animais só podem ser transferidas para biomas nos quais eles atualmente são capazes de **obter comida suficiente para si mesmos e atender aos Requisitos do bioma**.

II. Fase de Avaliação

A Fase de Avaliação é dividida em 5 etapas e é moderada pelo Game Master.

1. Verificar os Requisitos

Nesta etapa, os jogadores verificam quais espécies de animais atendem aos requisitos dos biomas. Espécies que não atendam aos requisitos de seu bioma morrerão imediatamente.

Quando uma espécie morre, independentemente da causa (por exemplo, não atender aos Requisitos, fome, ser comida ou efeito de Cartas de Evento), suas Cartas de Animais são distribuídas para as pilhas de descarte correspondentes. O jogador recebe de volta o Marcador de Jogador e, adicionalmente, **1 Ponto de Darwin** se a espécie animal tivesse um ou mais Pontos de Darwin nele na ocasião. O jogador pode colocar este Ponto de Darwin à sua frente; ele não pode mais ser perdido. **Os Pontos de Darwin restantes são perdidos, no entanto**, e retornam ao estoque.

2. Avaliação de Alimentos

Durante esta etapa, os jogadores avaliam quais espécies podem se alimentar, quais são comidas e quais morrem.

A avaliação dos herbívoros e onívoros ocorre antes dos carnívoros.

Herbívoros que têm **Fichas de Comida suficientes** ao lado deles sobrevivem. Os herbívoros que não conseguirem obter plantas suficientes para si são extintos e descartados.

Onívoros que têm **Fichas de Comida suficientes** ao lado deles sobrevivem. Os onívoros que não conseguirem obter plantas e/ou carne suficiente para si são extintos e descartados.

Carnívoros que têm **Fichas de Comida suficientes** ao lado deles sobrevivem. Se não houver carne suficiente ao lado de um carnívoro, o jogador deve verificar se o carnívoro pode comer **um ou mais herbívoros ou onívoros sobreviventes** para cobrir suas necessidades alimentares.

Se um carnívoro não puder compensar a falta de alimento comendo herbívoros ou onívoros, **ele morre e, com ele, todas as espécies animais já comidas por ele**. Todos os carnívoros deste bioma com uma Adaptação mais baixa também morrem automaticamente.



Explicação da Nutrição

A dieta de uma espécie animal é definida pelo **Símbolo de Nutrição** em sua Carta de Cabeça. Uma distinção é feita entre herbívoros, carnívoros e onívoros.

A quantidade de alimento necessária a uma espécie animal corresponde **à soma de todos os Corações mostrados em suas Cartas de Animais**. Ao mesmo tempo, esse número também indica a quantidade de alimento obtido pela ingestão dessa espécie.

A **adaptação** das espécies animais ao seu bioma determina a **ordem de distribuição dos alimentos**. A distribuição de alimentos nos biomas é um processo contínuo, portanto a distribuição de Fichas de Comida é ajustada após a ação principal de cada jogador (se necessário).

Se a Distribuição de Alimentos em um bioma muda de tal maneira que uma espécie animal não pode mais obter comida suficiente para si mesma, as Fichas de Comida restantes pertencentes a ela não são mais colocadas perto da cabeça, mas próximos à cauda.

A **decisão final** sobre se uma espécie foi capaz de obter alimento suficiente para si na Era passada é determinada na **etapa 'Avaliação de Alimentos' da Fase de Avaliação**.



Herbívoro

Em todos os biomas, o herbívoro **com os Símbolos de Habilidade mais adequados** é o que irá comer primeiro. Depois do herbívoro mais adaptado, o segundo herbívoro mais adaptado consome sua parte, então o terceiro mais adaptado, e assim por diante, até que uma espécie animal não consiga mais obter alimento suficiente para si e consequentemente morra.

Em caso de empate, a maior força competitiva e, em segundo lugar, a maior quantidade de alimentos necessários é

decisiva. Se todos esses fatores forem os mesmos, ambos os herbívoros comem simultaneamente, o que pode levar ambas espécies animais a não conseguirem obter alimento suficiente para si.



Carnívoro

A distribuição de alimentos para carnívoros **é a mesma que a dos herbívoros**, isto é, a adaptação determina a ordem. Mais uma vez, se a adaptação é igual, a força competitiva e a quantidade de comida necessária são comparadas.

Os carnívoros que obtêm pouca ou nenhuma comida ainda têm a chance de comer **um ou mais dos herbívoros e onívoros sobreviventes**. **As espécies comidas total ou parcialmente morrem e são removidas do jogo**. A carne restante de espécies parcialmente comidas é perdida e não é livre para outros carnívoros.

O processo de comer outra espécie animal ocorre na etapa **"Avaliação de Alimentos"** da Fase de Avaliação.

Para um carnívoro comer um herbívoro ou um onívoro, ele deve ter **pelo menos a adaptação e força competitiva iguais ou mais altas** que o herbívoro/onívoro alvo. Além disso, o alvo não deve ter a habilidade especial "Venenoso" ou "Escavação", já que estas são uma proteção absoluta contra predadores.

Os carnívoros **não podem escolher seus alvos**. Todos os alvos possíveis são considerados, assim **somente as espécies comestíveis menos adaptadas são comidas**. Portanto, uma espécie de jogador também pode comer outra das espécies daquele jogador. Somente se houver um empate entre dois alvos (por exemplo, adaptação, força competitiva e número de corações são iguais), o jogador pode decidir qual espécie é comida.



Onívoro

Os onívoros comem basicamente plantas e são considerados herbívoros. Se um onívoro não puder obter o suficiente

ou nenhuma unidade de plantas para si próprio, ele também participará da distribuição de alimentos dos carnívoros. Assim, um onívoro também pode comer uma combinação de plantas e carne. Mas onívoros não podem comer outras espécies.

Exemplo - Distribuição de Alimentos/avaliação

No bioma Costa, a oferta de alimentos é suficiente para a sobrevivência de ambas as espécies que vivem neste bioma: o Atum Fradinho (9 adaptações, necessita de 2 unidades de carne) e o Bongo alado (6 adaptações, necessita de 2 unidades de plantas). No bioma Cordilheiras, o Mico-leão Bisão (4 adaptações, necessita de 2 unidades de plantas) come antes da Arara Marmota (3 adaptações, necessita de 1 unidade de plantas). Como o bioma fornece 3 unidades de plantas, ambas espécies têm comida suficiente para si. A Tartaruga Orca gigante (6 adaptações) é o único carnívoro do bioma Cordilheiras e precisa de 4 unidades de carne. No entanto, uma vez que o bioma fornece apenas 3 unidades, deve ser determinado se a Tartaruga Orca gigante pode comer um dos herbívoros estabelecidos. A Arara Marmota (que é a espécie menos adaptada a este bioma) é protegida pela habilidade especial 'Escavação' e não pode ser comida. O Mico-leão Bisão não tem essa proteção. Esta espécie pode ser comida e removida do jogo porque é menos adaptada e ao mesmo tempo menos competitiva que a Tartaruga Orca gigante. Ao comer o Mico-leão Bisão (com 2 símbolos do Coração), a Tartaruga Orca gigante recebe 2 unidades adicionais de carne e pode, assim, obter um total de 5 unidades de carne para si nesta Era, que é mais do que suficiente para sobreviver.



3. Sobrevivência

Cada espécie de animal que ainda estiver no jogo após o passo “Avaliação de alimentos” recebe **1 Ponto de Darwin**.



Pontos de Darwin são sempre atribuídos a uma espécie animal e, portanto, são colocados nas Cartas de Animais.

4. Adaptação

Em cada bioma, a espécie mais adaptada é recompensada.

Nota: As Fichas Continentais devem sempre ser sempre atribuídas às espécies mais adaptadas. Se isso for feito, os vencedores de todos os biomas são conhecidos de relance.

Todas as espécies de maior adaptação em seu bioma recebem **o número de Pontos de Darwin mostrado no canto superior direito** da Carta de Bioma.

Em caso de empate, as forças competitivas são comparadas. Se estas também forem iguais, a **quantidade de alimento necessário** é considerada (o maior número de Corações vence). Se duas espécies têm os mesmos valores, há dois vencedores nesse bioma e ambas as espécies recebem o número mostrado de Pontos de Darwin.

Uma espécie com **0 de adaptação nunca recebe Pontos de Darwin** nesta etapa.



5. Força competitiva

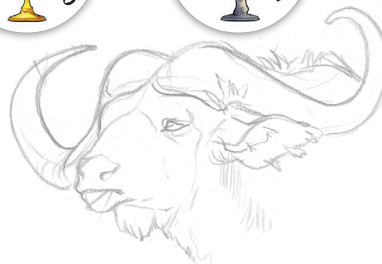
No conjunto de todos os biomas, são determinadas 3 espécies animais com maior força competitiva.

Coloque a Ficha Competitiva dourada ao lado da espécie animal mais competitiva, a Ficha Competitiva prateada ao lado da segunda espécie animal mais competitiva e a Ficha de bronze ao lado da terceira espécie animal mais competitiva.

O primeiro lugar recebe 3 Pontos de Darwin, o segundo lugar recebe 2 Pontos de Darwin e o terceiro lugar recebe 1 Ponto de Darwin.

Em caso de empate, a adaptação ao bioma em que a espécie animal vive e, em seguida, a **quantidade de alimento obtida** é decisiva (o maior número de Corações vence). Se estes também forem iguais, haverá duas espécies com a mesma classificação e ambas receberão o número total de pontos. Uma Ficha Competitiva igual é colocada ao lado de ambos. No entanto, isto não tem efeito sobre as outras classificações, ou seja, no caso de dois primeiros lugares, um segundo lugar e um terceiro lugar ainda serão concedidos.

Uma espécie com **força competitiva 0 nunca recebe Pontos de Darwin** nesta etapa.



Exemplo - Distribuição de Pontos de Darwin

Todas as espécies animais criadas sobreviveram à Era e receberam 1 Ponto de Darwin. Com uma adaptação de 9, o Atum Fradinho reivindica para si o bioma da Costa e recebe 2 pontos de Darwin. A Tartaruga Orca gigante com uma Adaptação de 6 ganha para si o bioma de Cordilheira e recebe 3 Pontos de Darwin. Com 9 de força competitiva, a Tartaruga Orca gigante também está em primeiro lugar na avaliação da força competitiva e, portanto, recebe 3 Pontos Darwin adicionais. O Bongo alado é o segundo com 4 símbolos de força Competitiva (2 Pontos de Darwin) e o Atum Fradinho com 1 símbolo de força competitiva é o terceiro (1 ponto de Darwin). De acordo com esta distribuição pontual, a Arara Marmota agora tem 1 ponto de Darwin (1 + 0 + 0), o Bongo alado 3 pontos (1 + 0 + 2), o Atum Fradinho 4 pontos (1 + 2 + 1) e a Tartaruga Orca gigante 7 pontos (1 + 3 + 3).



III. Fase de Transição

A nova Era é preparada na Fase de Transição. Ela é dividida em 7 etapas curtas, que são moderadas pelo Game Master.

1 Cartas de Eventos

A Carta de Evento da última Era é movida para a pilha de descarte.

Uma nova Carta de Evento é revelada e colocada com a face para cima na pilha de Cartas de Evento e seu efeito é ativado.



Cartas de Eventos com efeito imediato são tratadas imediatamente, enquanto Cartas de Eventos com efeito permanente afetam toda a próxima Era.

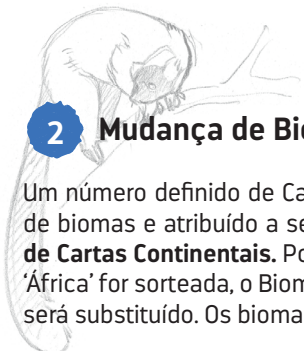


Efeito instantâneo



Efeitos Permanentes

Quando a Carta de Evento se refere a um único bioma, o bioma afetado é **determinado pela compra de uma Carta Continental**. A Carta Continental sacada é **então colocada brevemente (até que a mudança dos biomas tenha sido realizada) ao lado**.



2 Mudança de Biomas

Um número definido de Cartas de Bioma é retirado da pilha de biomas e atribuído a seus locais **com o mesmo número de Cartas Continentais**. Por exemplo, se a Carta Continental 'África' for sorteada, o Bioma com a Ficha Continental 'África' será substituído. Os biomas substituídos são descartados.

O número de biomas alterados depende da Era e do número de jogadores:

Com 3-4 jogadores, 2 biomas são substituídos após a primeira Era, e após a segunda e terceira Eras 3 biomas (2/3/3).

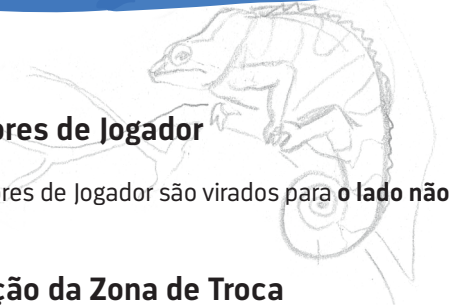
Com 5-6 jogadores, 3 biomas são substituídos após a primeira Era, e após a segunda e terceira Eras 4 biomas (3/4/4).

Após a mudança de biomas, todas as Cartas Continentais são embaralhadas e colocadas de volta no meio da mesa.

3 Redistribuição de Comida

O fornecimento de alimentos sob a forma de Fichas de Comida é ajustado às novas condições (isto é, Mudança de Biomas e efeitos de Cartas de Evento) e **distribuído às espécies animais existentes de acordo com a sua adaptação**.

Nenhuma Ficha de Comida é colocada ao lado de espécies animais **que não atendam** aos requisitos dos novos biomas. Em biomas nos quais nenhuma espécie animal atende às novas exigências, a Ficha Continental é colocada temporariamente acima da Carta de Bioma, até que uma espécie atenda aos requisitos.



4 Marcadores de Jogador

Todos os Marcadores de Jogador são virados para **o lado não marcado**.

5 Renovação da Zona de Troca

As Cartas de Animais na zona de troca são descartadas e substituídas por novas Cartas de Animais (Cartas de Animais Grandes e Pequenos, novamente em uma proporção de 1:1).

6 Reabastecendo a mão

Cada jogador reabastece sua mão até 10 cartas. **As Cartas de Animais restantes** da Era anterior não são descartadas.

Caso uma pilha de Cartas de Animais se esgotar a qualquer momento do jogo, a pilha de descarte é embaralhada e se torna a nova pilha de compra.

7 Novo primeiro jogador

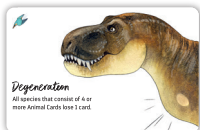
O Marcador de Primeiro Jogador é movido no sentido anti-horário.

Fin do Jogo

O jogo termina após a Fase de Avaliação da quarta e última Era. Cada jogador soma todos os Pontos de Darwin obtidos por suas espécies, ou seja, todos os pontos de Darwin em suas espécies e os pontos individuais recebidos de espécies extintas. O jogador com mais pontos de Darwin ganha e recebe o título de 'Darwin's Choice'. Em caso de empate, existem vários vencedores.

Cartas de Eventos

Efeito instantâneo



Degeneração – Aquilo que não é necessário recua. Uma carta é removida de cada espécie animal constituída de 4 ou mais Cartas de Animais e é colocada na pilha de descarte. Os jogadores podem decidir qual Carta de Animal é removida de suas espécies animais. Cartas de Cabeça e Corpo, no entanto, nunca podem ser removidas.



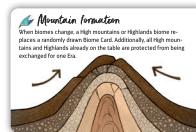
Desertificação – está quente; desertos estão se espalhando. Um Deserto ou Deserto Rochoso é selecionado da pilha de Cartas de Bioma (ou pilha de descarte) para substituir uma Carta de Bioma sacada aleatoriamente durante a próxima mudança de biomas (por exemplo, em vez de substituir 3 Cartas de Bioma aleatórios, apenas 2 Cartas de Bioma aleatórios são substituídos, pois o deserto já foi selecionado). Desertos ou Desertos Rochosos já existentes são protegidos uma vez da mudança do bioma. Se ambos os biomas (o Deserto e o Deserto Rochoso) já estão sobre a mesa, esses biomas estão protegidos uma vez da mudança de biomas e nenhum outro deserto é substituído.



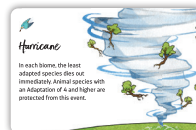
Deslocamento do eixo de rotação – O eixo da Terra mudou e o clima se descontrola. Todos os biomas devem mudar durante a próxima mudança de biomas.



Era do Gelo – A Terra esfriou enormemente; é a Era do Gelo. Um Deserto Polar ou Deserto Frio é selecionado da pilha de Cartas de Bioma (ou pilha de descarte) para substituir um Carta de Bioma sacada aleatoriamente na próxima mudança de biomas (o mesmo procedimento da 'Desertificação').



Formação Montanhosa – A colisão de duas placas tectônicas forma uma montanha que chega aos céus. Um bioma de Cordilheira ou Planalto é selecionado na pilha de Cartas de Bioma (ou pilha de descarte) para substituir uma Carta de Bioma que foi sacada aleatoriamente na próxima troca de biomas (mesmo procedimento da 'Desertificação').



Furacão – Uma tempestade épica atravessa a Terra. Em cada bioma, as espécies menos adaptadas morrem imediatamente. Espécies com uma adaptação ao seu bioma de 4 ou mais estão protegidas deste evento. Em biomas que existem apenas espécies animais com uma Adaptação de 4 ou mais, nenhuma espécie animal morre.



Intrusos – Uma nova espécie invasora está se espalhando rapidamente pela Terra. Isso leva a uma extinção em massa sem precedentes. Cada jogador perde sua espécie com mais Pontos de Darwin. Os pontos de Darwin sobre esta espécie animal não são perdidos, no entanto, mas distribuídos livremente por cada jogador entre suas espécies animais ainda existentes. Se um jogador tiver várias espécies de animais com o mesmo número de Pontos de Darwin, eles são livres para escolher quais espécies serão extintas. Os jogadores que não têm mais espécies após a extinção de suas espécies mais bem-sucedidas podem manter os Pontos de Darwin liberados.



Inundação – A Terra está debaixo d'água. Todas as espécies sem a habilidade de nadar, escalar ou voar morrem imediatamente.

Efeitos Permanentes



Aumento de carnes - Pequenos animais se reproduzem incrivelmente rápido devido às maravilhosas condições da natureza, no entanto, a alimentação excessiva torna a Terra quase estéril. Em todos os biomas existem 6 unidades de carne e 2 unidades de plantas. Biomas que são de difícil acesso não são afetados (veja Cartas de Bioma, página 3).



Aumento de plantas - Epidemias dizem que o número de animais pequenos. As plantas aproveitam isso e estão crescendo rapidamente. Existem agora 2 unidades de carne e 6 unidades de plantas em todos os biomas. Biomas que são de difícil acesso não são afetados (veja Cartas de Bioma, página 3).



5 Pontos de Darwin.

Baixa taxa de mutação - Mudanças nas condições ambientais levam a uma diminuição na taxa de mutação. Mutações únicas custam 1 Ponto de Darwin nesta Era e mutações duplas custam no máximo



Chuva de Meteoros - Um enorme meteoro atinge a Terra com uma força enorme. Poeira rodopiante escurece o céu por toda uma Era. A natureza sofre imensamente. Todos os biomas contêm apenas 3 unidades de carne e 4 unidades de plantas. Biomas que são de difícil acesso não são afetados (veja Cartas de Bioma, página 3).



Condições Ótimas - Nenhum evento molda esta Era, tudo está calmo e quieto.



cartas colocadas centralmente.

Deriva Continental - As placas tectônicas nas quais as espécies animais estão localizadas se afastam. Para esta Era, não há migrações entre os lados esquerdo e direito da mesa, separadas pelas pilhas de



Epidemia - Todas as espécies carnívoras são afligidas por uma doença que consome energia. Durante esta Era, todas as espécies animais com um símbolo de nutrição carnívoro ou onívoro possuem 0 de força competitiva. Assim, comer outras espécies animais torna-se uma tarefa insolúvel. Além disso, carnívoros e onívoros são deixados de lado na avaliação da força competitiva.



Erupção Vulcânica - Um vulcão entra em erupção com uma força incrível e destrói todo um bioma. A Carta de Evento 'Erupção Vulcânica' substitui uma Carta de Bioma comprada aleatoriamente durante

a mudança de biomas e é colocada como uma Carta de Bioma comum com o uso de uma Carta Continental. O bioma 'Erupção Vulcânica' é inabitável por uma Era. Novas espécies animais não podem ser colocadas neste bioma e todas as espécies existentes têm que migrar para outro bioma até o final da Era para sobreviver. Na Era seguinte, o bioma 'Erupção Vulcânica' é considerado como uma Floresta tropical. Somente depois de uma Era como floresta tropical, o bioma da "Erupção Vulcânica" pode ser substituído por outra Carta de Bioma (isto é, não é afetado pela Carta de Evento Deslocamento do eixo de rotação até depois de ter sido uma Floresta tropical por uma era).



Versões de jogo

Nas páginas seguintes, apresentamos a versão para principiantes, a versão para dois jogadores, a versão cooperativa 2 vs. 2 e as regras para a Versão Kids (7+) de Darwin's Choice (para todas as versões, **conhecer as regras da base jogo é obrigatório**). Sinta-se completamente livre para desenvolver suas próprias variações. Darwin's Choice é muito modular e, portanto, permite muitas versões diferentes do jogo. Por exemplo, o jogo pode ser reduzido para 3 Eras se não houver tempo suficiente para 4. Basta soltar sua criatividade e se divertir!

Versão para principiantes

Darwin's Choice tem seu próprio mecanismo de jogo. Para ajudar você a começar, preparamos um jogo para principiantes para você. **Você pode jogar depois ou enquanto explica as regras.**

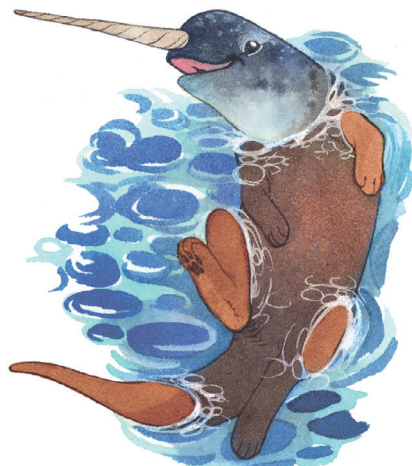
- 1 Configure o jogo conforme descrito nas regras básicas e escolha os seguintes biomas: **Cordilheira, Floresta Tropical, Oceano e Savana**. Mesmo com 5-6 jogadores, apenas 4 biomas são usados no jogo de principiantes.
- 2 **Todos os jogadores compram 5 Cartas de Animais Pequenos e 5 Cartas de Animais Grandes.** Coloque-as à sua frente de forma que todos possam ver.
- 3 Revezem-se criando as espécies. Coloque-as nos biomas presentes na mesa. Vocês podem se ajudar. Apenas cheque se os requisitos do bioma são atendidos. **O suprimento de comida não é usado ainda.**
- 4 Depois de criar todas as espécies animais, distribua as Fichas de Comida entre elas, determine quais espécies comem, quais são comidas e quais passam fome. A melhor forma de fazer isso é **organizar todas**

as espécies em seus respectivos biomas de acordo com sua adaptação. Além disso, coloque a Ficha Continental correspondente ao lado das espécies mais adaptadas de cada bioma.

- 5 As etapas restantes da Fase de Avaliação são omitidas, ou seja, **nenhum Ponto de Darwin é distribuído**, e o mesmo se aplica à primeira etapa da Fase de Transição "Cartas de Eventos". O restante da Fase de Transição é realizado de acordo com as regras (dois biomas são substituídos).

- 6 Tente manter sua espécie viva, usando mutações (mutações duplas são gratuitas na versão de principiantes) e migrações (**novas espécies animais não serão criadas**). Ajudem-se mutuamente e reorganizem constantemente a distribuição de Fichas de Comida para atender às novas condições. O mesmo se aplica à Ficha Continental.

- 7 **Uma Fase de Avaliação completa** com todas as 5 etapas é então realizada. Depois disso, você pode determinar qual jogador venceu. No entanto, vencer não é o foco, o **importante é se familiarizar com as regras.**



Versão para dois jogadores

Para a versão para dois jogadores, um **de cada um dos seguintes pares de biomas** é removido do jogo:

Oceano / Recife de Corais
Deserto / Deserto Rochoso
Deserto Polar / Deserto Frio
Savana / Estepe
Floresta Tropical / Floresta Nublada

Cordilheira / Planalto
Pantanal / Pântano
Costa / Ilhas
Taiga / Tundra

Assim, haverá 13 Cartas de Bioma na pilha do Cartas de Bioma (9 biomas selecionados + Montanhas, Serra, Semideserto e Floresta subtropical seca). Além disso, as Cartas de Evento “Deriva Continental” e “Erupção Vulcânica”, bem como 2 Cartas Continentais e as correspondentes Fichas Continentais são removidas.

Um jogo para dois jogadores é jogado com **3 biomas** e, mais uma vez, 4 Eras. É melhor sentar em frente um do outro e colocar todos os biomas à direita ou à esquerda dos jogadores. Todas as pilhas e fichas são colocadas acima dos biomas.

Entre a primeira e a segunda Era, 1 bioma é substituído e após a segunda e terceira Eras, 2 biomas (1/2/2). Depois de as Cartas de Bioma terem sido substituídas, elas são embaralhadas de volta à pilha de Cartas de Bioma, ou seja, **não há pilha de descarte de bioma**.



2 vs. 2 Versão Cooperativa

Na versão cooperativa 2 vs. 2, **duas equipes de dois jogadores competem**. Basicamente, esta versão é jogada **como um jogo regular com quatro jogadores**, ou seja, cada jogador tem suas próprias espécies animais, que eles marcam com seus marcadores de jogador e com os quais só eles podem executar ações. O curso das Eras (dividido em 3 fases) também é o mesmo. **No entanto, as seguintes regras e ajustes devem ser seguidos:**

Jogadores do mesmo time **não sentam próximos um do outro**.

A comunicação entre os membros da equipe é totalmente livre, tudo pode ser discutido. No entanto, **comunicação secreta** (isto é, sussurros, sinais secretos, etc.) **é proibida**. O mesmo se aplica no caso de alguém mostrar ao seu companheiro de equipe uma Carta de Animal - esta carta deve ser apresentada de tal forma que a equipe adversária também possa vê-la.

Conforme descrito na seção “Negociação”, uma Zona Comercial com 6 Cartas de Animais é configurada. A única diferença é que jogadores que já passaram, ainda podem trocar uma carta com a Zona de Troca sempre que for a sua vez.

Existem **3 novas ações adicionadas** na versão cooperativa (além de “Negociação” com a zona de troca e “Recompra de Cartas”):

1. Mostrar cartas: No início de cada Era, **antes da primeira ação ser realizada**, cada um dos jogadores pode **mostrar ao seu companheiro de equipe até 4 cartas da sua mão. O companheiro de equipe deve olhar as cartas e entregá-las de volta. A outra equipe não deve ver essas cartas**. Ambas

as equipes executam essa ação simultaneamente.

2. Receber cartas: Durante a sua vez, um jogador pode receber Cartas de Animais do seu companheiro de equipe. Para cada Carta de Animal que o jogador recebe, ele deve **colocar 1 carta de sua mão na zona de troca** (que, portanto, contém mais Cartas de Animal) **ou a equipe adversária pode comprar 1 Carta de Animal de uma das duas pilhas de Cartas de Animais**. Se o jogador escolher a segunda opção, a equipe adversária pode escolher quem compra a Carta de Animal adicional ou, se houver várias cartas para comprar, como eles dividem as Cartas de Animais adicionais entre si.

3. Mudança de Marcador de Jogador: Durante a sua vez, um jogador pode **tomar 1 espécie animal do seu companheiro de equipe**, ou seja, colocar seu Marcador de Jogador (com o mesmo lado para cima) sobre esta espécie animal e remover a de seu companheiro de equipe. Não importa se o companheiro de equipe já passou ou não. **Para cada espécie animal** que o jogador assumir de seu companheiro de equipe, ele deve **colocar 2 cartas de sua mão na zona de troca ou a equipe adversária pode comprar 2 cartas das pilhas de Cartas de Animais**.

Se ambos os jogadores da equipe adversária tiverem passado, a opção de deixar a equipe adversária comprar cartas ao executar as Ações Adicionais ‘Receber Cartas’ e ‘Mudança de Marcador de Jogador’ não é mais permitida.

O jogo termina após a quarta e última Fase de Avaliação. **O time com o maior número total de Pontos de Darwin vence o jogo.**



Regras Versão Kids (7+)

Para preparar o jogo, 13 Cartas de Bioma são preparadas como descrito na “Versão para dois jogadores”.

As Cartas de Bioma e as duas pilhas de Cartas de Animais são embaralhadas. Além disso, uma **pilha não dividida é formada a partir das Fichas Competitivas** e colocada ao lado das pilhas de cartas. Cartas de Evento, Cartas/Fichas Continentais e Fichas de Comida permanecem na caixa do jogo e não são usadas. Os Pontos de Darwin também não são usados até a Fase de Avaliação.

Cada jogador recebe todos os marcadores de jogador de uma cor e compra **10 cartas**, as quais podem ser compostas livremente a partir de ambas as pilhas de Cartas de Animais.

Em cada Era, **3 Cartas de Bioma** são sacadas e colocadas no meio da mesa, **juntamente com uma Ficha Competitiva**, que é colocada como um quarto bioma.

Como na primeira Era do jogo base, os jogadores criam espécies animais (marcadas com seus marcadores), até que todos tenham passado pela Era. Ao criar as espécies animais, no entanto, **não é necessário verificar se elas podem obter comida suficiente para si próprias**, uma vez que este componente do jogo é omitido.

Tudo o que os jogadores devem fazer é garantir que suas espécies animais atendam às exigências dos biomas. A Ficha Competitiva é vista como um **bioma sem requisitos**, onde as espécies com os símbolos de força mais competitivos são as mais adaptadas.

As ações adicionais “Recompra de Cartas” e “Negociação” também são permitidas nesta versão.

Depois de todos os jogadores terem passado, a Fase de Avaliação começa. Cada espécie animal criada recebe **1 ponto**. Além disso, as espécies mais adaptadas de cada bioma, incluindo a Ficha Competitiva, recebem **o número de pontos de Darwin mostrados**. Se duas espécies estão igualmente bem adaptadas, ambas recebem o número de Pontos de Darwin mostrado (a força competitiva e os alimentos necessários não são comparados).

Após a Fase de Avaliação, **todos os 4 biomas (3 Cartas de Bioma e uma Ficha Competitiva) e todas as espécies animais são removidos do jogo**. Cada jogador receberá de volta seus Marcadores de Jogador e **todos os Pontos de Darwin** que eles ganharam de suas espécies animais. Para a próxima Era, 3 novas Cartas de Bioma e uma nova Ficha Competitiva serão colocados no meio da mesa.

Todos comprem novas cartas até que tenham um total de 10 cartas na mão novamente. Ao contrário do jogo base, no entanto, os jogadores podem escolher quais das **cartas restantes** da Era anterior **eles querem manter e quais descartar**.

O jogo termina após a Fase de Avaliação da quarta e última Era. O jogador com mais Pontos de Darwin ganha. Se houver empate, simplesmente haverá vários vencedores.



Autores
Marc Dür
Samuel Luterbacher
Elio Reinschmidt

Ilustrações
Rozenn Grosjean
rozenn-illustration.jimdo.com

Design gráfico
Intus Creative Studio
www.intustudio.com



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

Livro de Regras
Marc Dür
Samuel Luterbacher

Tradução
Vinícius Oliveira Alves

Revisão
Danillo Roger Ribeiro

Muito obrigado!

Darwin's Choice foi financiado por 3.248 pessoas maravilhosas no Kickstarter. Somos **profundamente gratos** a todos por sua confiança em nós, em nossa visão e em Darwin's Choice. Darwin's Choice, como está agora em suas mãos, não é apenas o trabalho de nossa equipe, **mas também, de forma significativa, o trabalho dessas 3.248 pessoas.**

O código **QR abaixo levará** você diretamente para uma lista de nomes de todos os nossos apoiadores. Confira, porque 3,248 realmente é um grande número de pessoas.

Se você quiser fazer parte de uma das nossas futuras campanhas do Kickstarter, siga-nos nas Redes Sociais ou assine a nosso boletim informativo em www.treecer.com, **desta forma você não vai perder nada.**



@Treecer



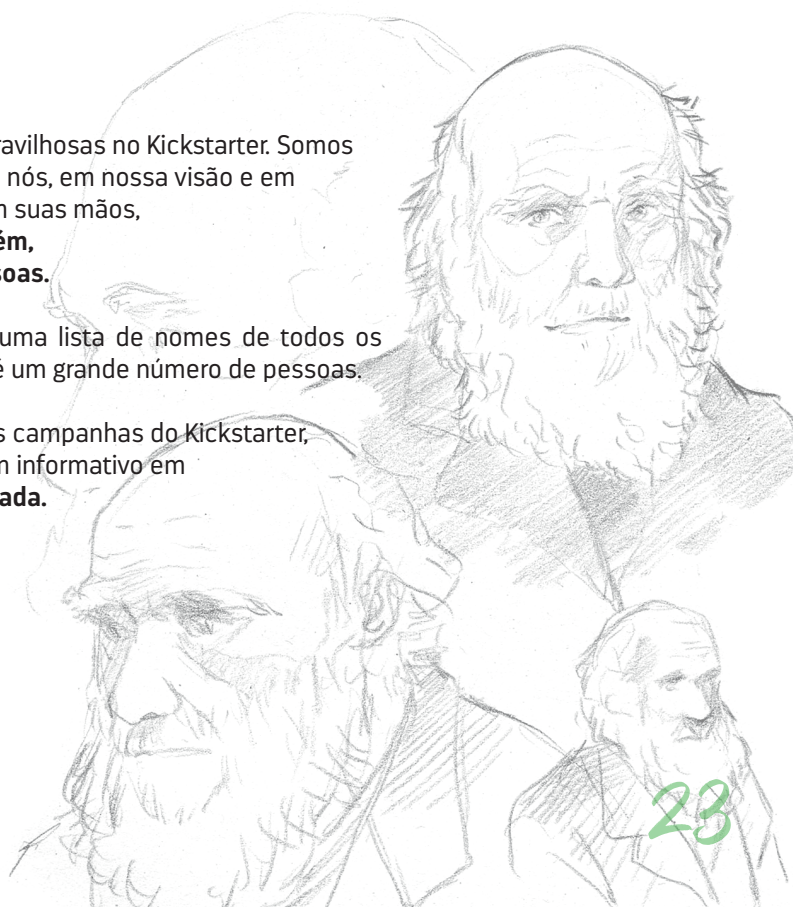
@Treecer_atops



@Treecer_atops



www.treecer.com



Resumo das Regras

Cada jogador recebe 10 cartas para compor sua mão. O jogo é jogado no sentido anti-horário ao longo de 4 Eras, cada uma consistindo de 3 fases.

I. Fase de Ação

Ações principais - Uma por turno; Uma por espécie animal em cada Era

- **Criar** – Monte uma espécie animal com pelo menos 1 cabeça e 1 corpo. Os nomes das espécies em todas as Cartas de Animais devem ser alinhados horizontalmente.
- **Mutar** – Adicione, remova ou substitua uma Carta de Animal. Mutações duplas custam até 3 Pontos de Darwin.
- **Migrar** – Mova uma espécie animal para qualquer outro bioma.

Após uma ação principal, as espécies animais devem fornecer alimento suficiente para si e atender aos requisitos de seu bioma.

Ações adicionais

- **Troca** – Durante o turno, um jogador ativo pode trocar uma carta com a Zona de Troca.
- **Recuperação de Cartas** – Descarte todas as cartas exceto 1 e compre novamente uma vez. Só é possível no início de cada Era.

II. Fase de Avaliação

1. **Verificar os requisitos** – Todas as espécies que não atendem aos requisitos de seu bioma são extintas. Para uma espécie extinta, o jogador recebe no máximo 1 Ponto de Darwin.

2. **Avaliação de alimentos** – Avalie quais espécies comem, quais passam fome e quais são comidas.
3. **Sobrevivência** – Todas as espécies sobreviventes de uma Era recebem 1 Ponto de Darwin.
4. **Adaptação** – As espécies animais são recompensadas com 2-3 Pontos de Darwin por vencerem em um bioma.
5. **Força competitiva** – As 3 espécies mais competitivas de todos os biomas de uma Era recebem 3, 2 ou 1 Ponto de Darwin.

III. Fase de Transição

1. **Cartas de Evento** – Uma Carta de Evento é comprada e ativada.
2. **Mudança de biomas** – 3-4 jogadores (2/3/3) ou 5-6 jogadores (3/4/4).
3. **Redistribuição de alimentos** – A oferta de alimentos é ajustada às exigências dos novos biomas e aos possíveis efeitos das Cartas de Evento. O novo suprimento de alimentos é distribuído para as espécies de acordo com sua adaptação.
4. **Marcadores de jogador** – Todos os Marcadores de jogador são virados para o lado não marcado.
5. **Renovação da Zona de Troca** – As Cartas de Animais na zona de troca são substituídas por novas cartas.
6. **Reposição da mão** – Todos os jogadores repõem suas mãos de volta para 10.
7. **Novo primeiro jogador** – O Marcador de Primeiro jogador muda no sentido anti-horário.

Fim do jogo

Após a Fase de Avaliação da quarta e última Era, o jogo termina. O jogador com mais Pontos de Darwin ganha o jogo. Em caso de empate, vários jogadores vencem o jogo.