

Vous n'avez pas envie de lire les règles ? Voici le lien vers la vidéo d'explication des règles.



www.treecer.com

Darwin's Choice - règles

De 2 à 6 joueurs, à partir de 10 ans, de 60 à 120 minutes

Après des millions d'années de désert aride et desséché sur Terre, la vie animale émerge enfin. Mais le monde est toujours en formation et en constante évolution. Seules les espèces capables de s'adapter aux conditions changeantes survivront et laisseront leur marque dans l'histoire. Saisissez votre chance, atteignez le sommet de la chaîne afin de devenir le "choix de Darwin".

"N'y a-t-il pas une véritable grandeur dans cette manière d'envisager la vie, avec ses puissances diverses attribuées primitivement à un petit nombre de formes, ou même à une seule ? Or, tandis que notre planète, obéissant à la loi fixe de gravitation, continue de tourner sur son orbite, une quantité infinie de belles et admirables formes, sorties d'un commencement si simple, n'ont pas cessé de se développer et se développent encore !"

- Charles Darwin, fondateur de la biologie évolutive moderne -

Contenu

237 Cartes Animal

135 petites cartes Animal (têtes, ailes, pattes simples et queues)
et 102 grandes cartes Animal (corps et pattes doubles)



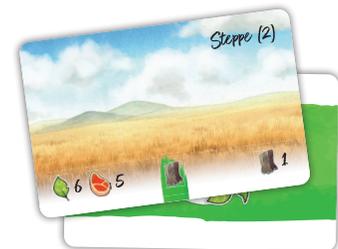
16 Cartes Événement



5 Cartes Continent



22 Cartes Biome



12 cartes Aide de Jeu



6 Jetons Compétition



5 Jetons Continent



102 Points Darwin



1 Jeton Premier Joueur



62 jetons Nourriture

40 jetons Nourriture d'une valeur de 1 (une feuille = une unité de plantes ; un steak = une unité de viande), 16 jetons d'une valeur de 2 et 6 jetons d'une valeur de 3.



72 Jetons Joueur

6 couleurs, 12 jetons de chaque couleur



Explication des symboles

Icônes Régime Alimentaire

Elles indiquent le régime alimentaire d'une espèce animale. Elles ne figurent que sur les cartes tête.



Herbivore



Carnivore



Omnivore

Symboles d'Aptitude

Ces symboles indiquent les capacités d'une espèce animale et leur puissance.



Course



Vol



Escalade



Nage



Résistance au froid



Résistance à la chaleur



Enfouissement



Toxique

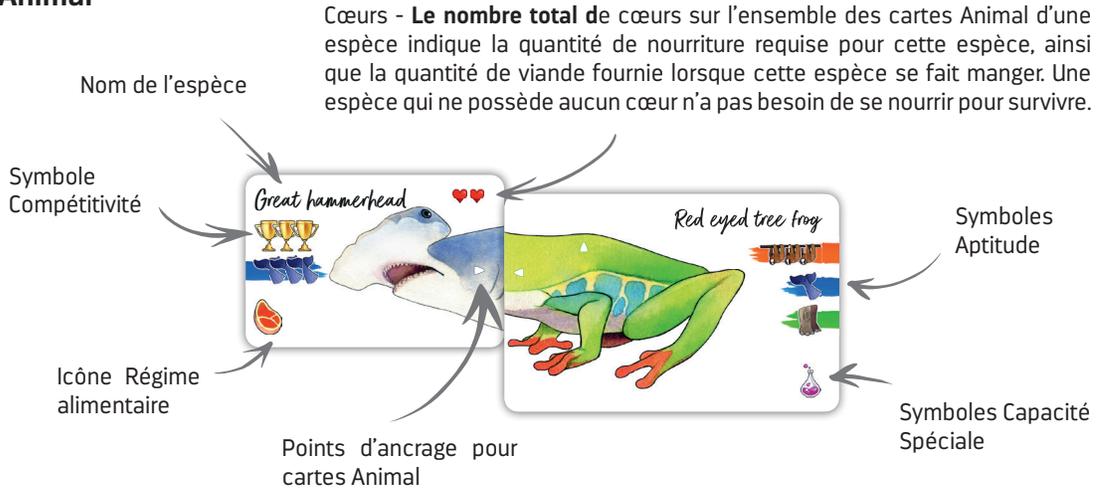


Symbole Compétitivité

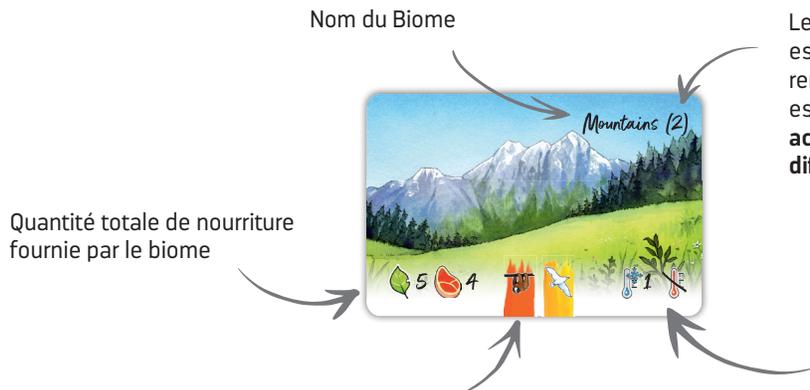
La Compétitivité résume la force, l'intelligence, l'acuité sensorielle, ainsi que les capacités offensives et défensives d'une espèce animale.

Explication des cartes

Cartes Animal



Cartes Biome



Adaptation - Pour déterminer l'adaptation d'une espèce animale à un certain biome, on additionne les symboles Aptitude se trouvant sur toutes les cartes Animal de l'espèce qui correspondent **aux symboles figurant** sur la carte du biome. Placez **le jeton Continent** correspondant à côté de l'espèce ayant la plus haute Adaptation d'un biome.

Conditions - Pour survivre dans un biome, les espèces doivent posséder certaines aptitudes, d'autres étant complètement interdites. Dans certains biomes, les conditions sont séparées **par un trait oblique**: lorsque c'est le cas, une espèce animale n'a besoin de répondre **qu'à l'une des conditions indiquées** pour survivre.

Préparation du jeu

La préparation du jeu et l'explication des règles se réfère au jeu de base pour 3 à 6 joueurs. Les règles pour la version à deux joueurs, les règles adaptées aux enfants (à partir de 7 ans) et la version co-op 2 contre 2 sont expliquées dans le chapitre "Variantes".

- 1 Un joueur est désigné "Maître de Jeu". Il sera chargé de diriger les phases d'Évaluation et de Transition à la fin de chaque ère.
- 2 Chaque joueur reçoit tous les jetons de sa couleur ainsi que trois cartes Aide de jeu (dans une partie de 5 à 6 joueurs, deux joueurs partageront leurs cartes Aide de jeu).
- 3 Chaque pile de cartes (grandes et petites cartes Animal, cartes Événement, cartes Continent, cartes Biome) est mélangée individuellement, puis placée au milieu de la zone de jeu.
- 4 Tous les jetons Nourriture et Compétitivité, ainsi que les points Darwin, sont triés et à portée de main de tous.
- 5 Le nombre de cartes Biome utilisées dépend du nombre de joueurs : **4 cartes Biome (3 à 4 joueurs)** et **5 cartes Biome (5 à 6 joueurs)**. Les cartes Biome sont placées à gauche et à droite des piles de cartes au centre de la table.
- 6 Un jeton Continent est posé au-dessus de chaque carte Biome. Dans une partie à 3-4 joueurs, une carte Continent et son jeton correspondant ne seront pas utilisés et seront retirés du jeu.
- 7 Placez des jetons Nourriture au-dessus de chaque carte Biome, en respectant le nombre et le type indiqué dont la valeur cumulée correspond à la quantité de Nourriture fournie par le Biome.
- 8 Une zone d'échange est mise en place : elle contient un nombre de cartes Animal égal au nombre de joueurs +2 (respectant une répartition égale de grandes cartes et de petites cartes Animal). Si le nombre de cartes Animal dans la zone d'échange est impair, il y aura une petite carte Animal de plus.
- 9 Chaque joueur prend 10 cartes Animal comme main de départ. Les cartes sont piochées une à une et peuvent être consultées immédiatement. Les joueurs sont libres de prendre les cartes consécutivement, de manière alternée ou simultanément. La main de cartes des joueurs peut être librement constituée à partir des deux piles de cartes Animale (petite et grande). Cependant, puisque des paires Tête et Corps sont nécessaires pour créer de nouvelles espèces animales, les joueurs devraient toujours s'assurer de prendre les cartes des deux piles.
- 10 Le Maître du Jeu reçoit le jeton Premier Joueur et commence la partie.



8



3

4



7

6



5



2



10



9



5

Principes du jeu

Le jeu se joue dans le sens anti-horaire et se déroule sur 4 manches, appelées Ères. Chaque Ère comporte 3 phases:

I. Phase d'Action: Au cours de la phase d'Action, de nouvelles espèces animales sont créées, mutées ou déplacées vers d'autres Biomes.

II. Phase d'Évaluation: Au cours de la phase d'Évaluation, on détermine les espèces qui s'éteignent, celles qui arrivent à se nourrir et celles qui sont mangées. Plus une espèce a de succès dans ce combat pour sa survie, plus elle reçoit de Points Darwin.

III. Phase de Transition: Au cours de la phase de Transition, les cartes Événement et les nouvelles cartes Biome sont piochées, de sorte que cette phase influencera de manière décisive la prochaine Ère.

1. Phase d'Action

Durant la phase d'Action, les joueurs peuvent choisir entre **2 actions supplémentaires** (Piocher à nouveau, Échanger) et **3 actions principales** (Créer, Muter et Migrer).

À chaque manche, chaque joueur réalise une action principale par espèce. De plus, il peut choisir de réaliser l'une ou les deux actions supplémentaires.

Si un joueur **ne peut pas ou ne veut pas réaliser une action principale** à son tour, il passe son tour et ne peut plus réaliser d'actions pendant cette ère (y compris des actions supplémentaires) au cours de celle-ci. **Une fois que tous les joueurs ont passé leur tour, la phase d'action se termine.**

Actions supplémentaires

1. Piocher à nouveau

Au début de chaque Ère, les joueurs peuvent décider s'ils gardent leurs 10 cartes Animal précédemment piochées, ou s'ils les **défaussent toutes sauf une et en piochent neuf nouvelles.**

Cette action supplémentaire ne peut être effectuée par un joueur qu'une seule fois par Ère et n'est possible que si le joueur n'a effectué aucune autre action avant. **Ses cartes doivent être inchangées.**

Les joueurs peuvent se défausser de leurs cartes pendant le tour d'un autre joueur, c'est-à-dire qu'ils n'ont pas besoin d'attendre leur premier tour.

Si un joueur est incapable de créer une espèce animale au cours **de la première Ère**, il peut se défausser de toutes ses cartes et en piocher à nouveau. Cependant, **les 10 cartes doivent être défaussées.** Le joueur affecté peut répéter ce processus jusqu'à ce qu'il puisse créer au moins une espèce animale.

Remarque : Piocher de nouvelles cartes devrait toujours être considérablement réfléchi, car cela pourrait également détériorer la situation.



2. Échanger

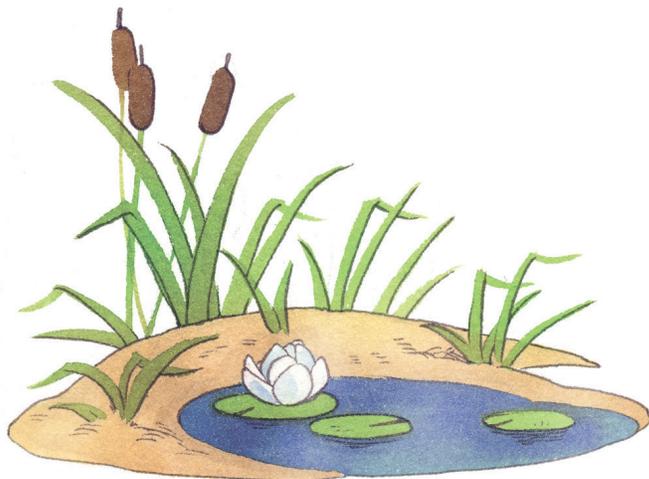
Pendant son tour, chaque joueur peut échanger une **Carte Animal** avec la zone d'échange.

Le joueur place une des cartes de sa main dans la zone d'échange et prend une carte de la zone d'échange, **qu'importe sa taille ou son type.**

Le joueur peut changer d'avis jusqu'à la fin de son tour, c'est-à-dire annuler l'échange, prendre une autre carte ou placer une autre carte dans la zone d'échange. Une fois que le joueur annonce la fin de son tour, il ne peut plus revenir en arrière.

Ainsi, les joueurs qui n'ont pas encore passé leur tour (ces joueurs sont donc actifs dans l'Ere en cours) peuvent échanger leurs cartes.

La zone d'échange est renouvelée avec de nouvelles cartes Animal au cours de la phase de transition de chaque Ere.



Actions principales

A chaque tour, un joueur peut effectuer **une action principale** en gardant à l'esprit qu'**une seule action principale par espèce peut être réalisée dans chaque Ère**. Un animal peut être créé, muté ou migré vers un autre Biome.

Remarque : Pour indiquer qu'une espèce a déjà effectué une action principale au cours de cette ère, le jeton de joueur placé sur l'espèce est tourné du côté "coché".



1. Créer

Créer une espèce animale signifie la placer dans **l'un des biomes disponibles**. La nourriture obtenue par l'espèce est placée à côté de la carte de tête grâce aux jetons Nourriture. Les jetons Nourriture sont **d'abord prélevés de la réserve** au-dessus de la carte Biome. Si la réserve est vide, on prélève les jetons Nourriture sur l'espèce animale du même biome en partant de la moins adaptée.

Les espèces animales ne peuvent être placées que dans des biomes dans lesquels elles peuvent, au moment de leur création, **obtenir suffisamment de nourriture pour elles-mêmes et répondre aux conditions du biome**. Pour les carnivores, les espèces herbivores et omnivores constituent également une source potentielle de nourriture.

Chaque espèce doit avoir **une tête et un corps**.



La carte du corps avec ses points d'ancrage et leur position définit **combien** de cartes Animal une espèce animale peut avoir et quelle partie du corps peut être ajoutée.



Une espèce animale se compose d'au **maximum une tête, un corps, deux paires de pattes, une paire d'ailes et une queue.**



Tous les noms des espèces sur les Cartes Animal doivent être **disposés horizontalement.**

Les espèces animales n'ont **pas besoin d'être complètes**, ce qui signifie que des points d'ancrage peuvent rester libres lors de la création d'une espèce animale.



Une espèce animale est toujours posée entièrement au cours d'un tour, jamais sur plusieurs tours.

Pour identifier les espèces qui leur appartiennent, les joueurs **placent un de leurs pions de joueur, côté "coché" apparent, sur chacun de leurs animaux nouvellement créés.**

Exemple - Créer une nouvelle espèce animale

C'est au tour de Christina de placer un chimpanzé Bongo ailé dans le biome de la forêt tropicale humide. Les conditions du biome sont facilement satisfaites par cette espèce, avec sa multitude de symboles Escalade, Course et Vol. A côté de la carte Tête de Bongo, un jeton Nourriture avec 3 unités de plantes (= 3 feuilles) est placé, car la carte Tête a un symbole herbivore et 3 cœurs sont indiqués sur l'ensemble des cartes Animal. De plus, le jeton Continent appartenant au biome est placé à côté de cette nouvelle espèce car c'est maintenant l'espèce la plus adaptée à ce biome, avec une adaptation de 8 (4 symboles Escalade, 2 symboles Course et 2 symboles Vol). Enfin, Christina place son jeton de joueur sur sa nouvelle espèce avec le côté "coché" face visible.



2. Muter

Muter une espèce animale consiste à effectuer **1 ou 2 mutations au maximum sur une de ses espèces animales**.

Il existe **3 types** de mutations:

1. **Enlever** : Une carte Animal est retirée d'une espèce sans être remplacée.
2. **Ajouter** : Une carte Animal est placée sur un point d'ancrage inoccupé.
3. **Remplacer** : Une carte Animal est remplacée par une carte Animal de même type, par exemple une carte Tête pour une carte Tête.

Remarque : Le remplacement d'une carte Corps n'est autorisé que si une nouvelle carte de corps possède les points d'ancrage appropriés pour toutes les parties du corps déjà placées (pattes et queue).

Exemple - Muter

Christina mute les pattes de son chimpanzé ailé Bongo. Elle remplace les pattes de chimpanzé par des pattes de Fou à pieds bleus. De plus, elle rajoute des pattes de Flamant du Chili sur le point d'ancrage désormais libre. Pour cette double mutation, Christina doit payer les 3 Points Darwin placés sur l'espèce. En raison de cette double mutation, cette espèce n'a plus besoin que de deux unités de plantes. Enfin, le pion joueur est retourné, côté coché face visible.

Les cartes Animal qui sont retirées d'une espèce animale sur la table par une mutation (Retirer ou Remplacer) **sont défaussées**.

Si un joueur effectue 2 mutations sur une même espèce animale au cours d'un même tour, on parlera d'une **double mutation**.

Alors que la réalisation d'une mutation simple est gratuite comme n'importe quelle autre action principale, il est nécessaire de dépenser **3 des Points Darwin** présents sur l'espèce pour une double mutation. Si l'espèce possède moins de 3 Points Darwin la double mutation lui coûte tous ses Points Darwin.

Les doubles mutations s'effectuent comme les mutations simples, en **un seul tour**.

Après une mutation simple ou double, une espèce animale doit être capable d'**obtenir suffisamment de nourriture pour elle-même et de répondre aux conditions du biome**.



3. Migrer

Lors de la migration, les joueurs déplacent une de leurs espèces du biome d'origine à tout **autre biome existant**. Les jetons de Nourriture et Continent appartenant à l'espèce animale restent dans le biome d'origine et **ne sont pas déplacés** avec elle.

Les espèces animales ne peuvent être déplacées que vers les biomes dans lesquels elles peuvent, au moment de leur migration, **obtenir suffisamment de nourriture pour elles-mêmes et répondre aux conditions du biome**.

II. Phase d'Évaluation

La phase d'Évaluation, dirigée par le Maître de Jeu, est divisée en 5 étapes.

1. Vérification des conditions requises

Dans cette étape, les joueurs vérifient quelles espèces animales répondent aux conditions des biomes. Les espèces qui ne répondent pas aux conditions de leur biome vont s'éteindre immédiatement.

Lorsqu'une espèce meurt, quelle qu'en soit la cause (ne pas répondre aux conditions, famine, être mangé, ou l'effet d'une carte Événement...), ses cartes Animal sont placées dans les piles de défausse correspondantes. Le joueur récupère son pion de joueur et **1 unique Point Darwin si l'espèce animale en possédait** à ce moment du jeu. Le joueur peut mettre ce Point Darwin devant lui ; il ne peut plus être perdu. **Cependant, les Points Darwin restants sur l'animal sont perdus** et remis dans la réserve.

2. Évaluation de la nourriture

Pendant cette étape, les joueurs évaluent quelles espèces peuvent manger, lesquelles sont mangées et lesquelles s'éteignent.

L'évaluation des herbivores et des omnivores a lieu avant celle des carnivores.

Les herbivores qui ont **assez de jetons Nourriture** à côté d'eux survivent. Les herbivores qui n'ont pas pu obtenir suffisamment d'unités de plantes pour eux-mêmes s'éteignent et sont défaussés.

Les omnivores qui ont **assez de jetons Nourriture** à côté d'eux survivent. Les omnivores qui n'ont pas pu obtenir suffisamment d'unités de plantes et/ou de viande pour eux-mêmes s'éteignent et sont défaussés.

Les carnivores qui ont **assez de jetons Nourriture** à côté d'eux survivent. S'il n'y a pas assez d'unités de viande à côté d'un carnivore, le joueur doit vérifier si le carnivore peut manger **un ou plusieurs des herbivores ou omnivores survivants** pour couvrir ses besoins alimentaires.

Si un carnivore ne peut compenser le manque de nourriture en mangeant des herbivores ou des omnivores, **il meurt et avec lui, toutes les espèces animales qu'il a déjà mangées**. Tous les carnivores de ce biome moins adaptés que lui s'éteignent automatiquement.



Explication - Alimentation

Le régime alimentaire d'une espèce animale est défini par l'**icône Régime Alimentaire** de sa carte Tête. On distingue les herbivores, les carnivores et les omnivores.

La quantité de nourriture requise par une espèce animale correspond à **la somme de tous les cœurs figurant sur ses cartes Animal**. Ce nombre indique également la quantité de nourriture obtenue par un Carnivore lorsqu'il mange cette espèce.

L'**adaptation** des espèces animales à leur biome **détermine l'ordre dans lequel les aliments sont distribués**. La distribution de nourriture dans les biomes est un processus continu ; cette distribution est donc ajustée après l'action principale de chaque joueur (si nécessaire).

Si la distribution de la nourriture dans un biome change de telle manière qu'une espèce animale ne peut plus obtenir assez de nourriture pour elle-même, les jetons restants lui appartenant ne sont plus placés à côté de la tête mais à côté de la queue.

La **décision finale** quant à savoir si une espèce a été capable d'obtenir suffisamment de nourriture pour elle-même dans l'ère passée est déterminée à l'étape "**Évaluation de la nourriture**" de la phase d'évaluation.



Herbivore

Dans tous les biomes, l'**herbivore le plus adapté** (c'est-à-dire avec le plus de symboles d'aptitude appropriés) mange en premier. Puis la nourriture est distribuée de l'herbivore le plus adapté au moins adapté, jusqu'à ce qu'une espèce animale ne puisse plus obtenir suffisamment de nourriture pour elle-même et donc s'éteint. En cas d'égalité, l'espèce avec la plus grande Compétitivité l'emporte, en cas de nouvelle égalité, celle qui requiert la plus grande quantité de nourriture

est prioritaire. Si tous ces facteurs sont identiques, les deux herbivores mangent simultanément, ce qui peut empêcher les deux espèces d'obtenir suffisamment de nourriture.



Carnivore

La distribution de nourriture des carnivores **fonctionne comme celle des herbivores**, c'est-à-dire que l'adaptation détermine l'ordre. Encore une fois, si l'adaptation est égale, la Compétitivité et la quantité de nourriture nécessaire sont comparées.

Les carnivores, qui obtiennent trop peu ou pas de nourriture, ont encore une chance de survivre en mangeant **un ou plusieurs des herbivores et omnivores survivants**. Les espèces partiellement ou complètement mangées meurent et sont retirées du jeu. Si une espèce est mangée, le reste de la viande est perdu et n'est pas disponible pour les autres espèces de carnivores.

Le processus de consommation d'une autre espèce animale se déroule à l'étape "Évaluation de la nourriture" de la phase d'évaluation.

Pour qu'un carnivore puisse manger un herbivore ou un omnivore, il doit avoir au moins **la même force d'adaptation et de Compétitivité** que l'herbivore/omnivore visé. De plus, la cible ne doit pas avoir la capacité spéciale Toxique ou Enfouissement, car il s'agit d'une protection absolue contre les prédateurs.

Les carnivores ne **peuvent pas choisir leurs cibles**. Toutes les cibles disponibles sont prises en compte, et seules les espèces comestibles **les moins adaptées sont consommées**. Par conséquent, une espèce d'un joueur peut manger une autre espèce de ce même joueur. Ce n'est que s'il y a égalité entre deux cibles (au niveau de l'Adaptation, la Compétitivité, et un nombre égal de Cœurs) que le joueur peut décider quelle espèce sera mangée.



Omnivore

Les omnivores mangent essentiellement des plantes, c'est-à-dire qu'ils sont considérés comme des herbivores. Si un omnivore ne peut pas obtenir suffisamment de plantes pour

lui-même, il participe alors à la phase d'évaluation et de distribution de nourriture comme un carnivore normal. Ainsi, un omnivore peut manger une combinaison de plante et de viande. Cependant, les omnivores ne peuvent pas manger d'autres espèces.

Exemple - Distribution/évaluation de la nourriture

Dans le biome de la Côte, la réserve de nourriture est suffisante pour la survie des deux espèces vivant dans ce biome : le thon macareux (9 adaptation, nécessite 2 unités de viande) et le bongo ailé (6 adaptation, nécessite 2 unités de plantes). Dans le biome de Haute Montagne, le bison tamarin lion (4 adaptation, nécessite 2 unités de plantes) mange avant l'ara marmotte (3 adaptation, nécessite 1 unité de plantes). Comme le biome fournit 3 unités de plantes, les deux espèces ont assez de nourriture pour elles-mêmes. La tortue géante orque (6 adaptation) est le seul carnivore de la région du biome de Haute Montagne et a besoin de 4 unités de viande. Cependant, comme le biome ne fournit que 3 unités, il faut déterminer si la tortue géante orque peut manger l'un des herbivores partageant le même biome. L'ara marmotte (qui correspond à l'espèce la moins adaptée) est protégée par sa capacité spéciale Enfouissement et ne peut pas être mangée. Le bison tamarin lion n'a pas une telle protection. Cette espèce peut être mangée et est retirée du jeu parce qu'elle est moins adaptée et moins compétitive que la tortue géante orque. En mangeant le bison tamarin lion (avec 2 symboles cœur), la tortue géante orque reçoit 2 unités supplémentaires de viande et peut ainsi obtenir un total de 5 unités de viande pour elle-même dans cette Ère, ce qui est plus qu'assez pour survivre.



3. Survie

Chaque espèce animale qui est encore en jeu après l'étape 'Évaluation de la nourriture' reçoit **1 Point Darwin**.



Les Points Darwin sont toujours attribués à une espèce animale et sont donc placés sur les cartes Animal.

4. Adaptation

Dans chaque biome, les espèces les plus adaptées sont récompensées.

Remarque : Le jeton Continent doit toujours être attribué à l'espèce la plus adaptée. Si cela est fait, les gagnants de tous les biomes sont maintenant connus en un coup d'oeil.

Toutes les espèces qui présentent l'adaptation la plus élevée du biome reçoivent **le nombre de points Darwin indiqué dans le coin supérieur droit** de la carte Biome.

En cas d'égalité, les Compétitivités sont comparées. Si celles-ci sont aussi identiques, **la quantité de nourriture nécessaire** est prise en compte (le plus grand nombre de cœurs l'emporte). Si deux espèces ont les mêmes valeurs, il y a deux gagnants dans ce biome et les deux espèces reçoivent le nombre de points Darwin indiqué.

Une espèce avec **0 d'adaptation n'obtient jamais de points Darwin à cette étape.**



5. Compétitivité

Sur l'ensemble des biomes, les 3 espèces animales les plus compétitives sont déterminées.

Placez le jeton de compétitivité doré à côté de l'espèce la plus compétitive, le jeton de compétition en argent à côté de la deuxième et le jeton en bronze à côté de la troisième espèce.

La première place rapporte 3 Points Darwin, la deuxième place rapporte 2 Points Darwin et la troisième place rapporte 1 Point Darwin.

En cas d'égalité, l'adaptation au biome dans lequel vit l'espèce animale, puis **la quantité de nourriture obtenue**, déterminent le classement (le plus grand nombre de cœurs l'emporte). Si elles sont encore à égalité, il y aura deux espèces avec le même rang, et les deux recevront l'ensemble des points. Un jeton de compétition égal est placé à côté des deux espèces concernées. Toutefois, cela n'a pas d'effet sur les autres rangs, par exemple dans le cas de deux premières places, d'une deuxième place et d'une troisième place, la troisième place sera toujours attribuée.

Une espèce avec **une Compétitivité de 0 n'obtient jamais de Points Darwin** dans cette étape.



Exemple - Distribution de Point Darwin

Toutes les espèces animales encore en jeu qui ont donc survécu à l'ère reçoivent 1 Point Darwin. Avec une adaptation de 9, le thon macareux revendique le biome de la Côte et reçoit 2 Points Darwin. La tortue géante orque avec une adaptation de 6 gagne le biome de Haute Montagne et reçoit 3 Points Darwin. Avec 9 de Compétitivité, la tortue géante orque est également en première position pour l'évaluation de la Compétitivité et reçoit ainsi 3 Points Darwin supplémentaires. Le bongo ailé est deuxième avec 4 symboles Compétitivité (2 Points Darwin) et le thon macareux avec 1 symbole Compétitivité est troisième (1 Point Darwin). Selon cette répartition des points, la marmotte ara a maintenant 1 Point Darwin (1+0+0), le bongo ailé 3 points (1+0+2), le thon macareux 4 points (1+2+1) et la tortue géante orque 7 points (1+3+3).



III. Phase de Transition

La nouvelle ère est préparée dans la phase de transition. Elle est divisée en 7 étapes courtes, qui sont dirigées par le Maître du Jeu.

1 Cartes Événement

La carte Événement de la dernière Ère est placée sur la pile de défausse.

Une nouvelle carte Événement est révélée, placée face visible sur la pile de cartes Événement et son effet est activé.

Les Cartes Événement à effet instantané sont traitées immédiatement, tandis que les Cartes Événements à effet permanent ont un impact sur l'ensemble de l'Ère à venir.



Effet instantané



Effet permanent

Lorsque la carte Événement fait référence à un seul biome, le biome affecté est **déterminé en piochant une carte Continent**. La carte Continent piochée est **ensuite mise temporairement sur le côté (jusqu'à ce que le changement des biomes ait été effectué)**.



2 Changement de biomes

Un certain nombre de cartes Biome sont tirées et **assignées à leur place en piochant des cartes Continent**. Par exemple, si la carte Continent « Afrique » est tirée, le biome avec le jeton Afrique est remplacé.

Le nombre de biomes modifiés dépend de l'ère et du nombre de joueurs :

À 3-4 joueurs, 2 biomes sont remplacés après la première Ère et 3 biomes après les deuxième et troisième Ères (2/3/3).

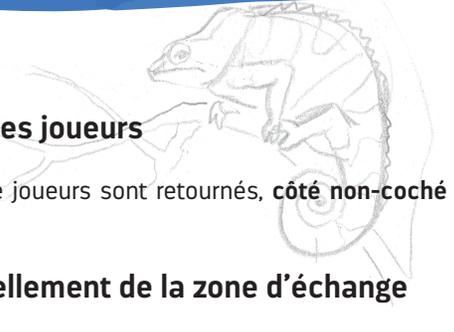
À 5-6 joueurs, 3 biomes sont remplacés après la première Ère puis 4 biomes après la deuxième et la troisième Ères (3/4/4).

Après le changement de biomes, toutes les cartes Continent sont mélangées et replacées au centre de la table.

3 Redistribution de la nourriture

L'approvisionnement alimentaire sous forme de jetons Nourriture est ajusté aux nouvelles conditions (c'est-à-dire aux effets de changement de biomes et de cartes Événements) et **distribué aux espèces animales existantes en fonction de leur adaptation**.

Aucun jeton Nourriture n'est placé à côté d'espèces animales qui **ne répondent pas** aux conditions des nouveaux biomes. Dans les biomes où aucune espèce animale ne répond aux conditions des nouveaux biomes, le jeton Continent est temporairement placé au-dessus de la carte Biome, jusqu'à ce qu'une espèce réponde aux conditions.



4 Jetons des joueurs

Tous les pions de joueurs sont retournés, **côté non-coché face visible**.

5 Renouvellement de la zone d'échange

Les Cartes Animal de la zone d'échange sont défaussées et remplacées par de nouvelles Cartes Animal (grandes et petites cartes Animal, toujours dans un rapport de 1:1).

6 Refaire sa main

Chaque joueur complète sa main pour avoir 10 cartes, **les Cartes Animal restantes** de l'Ère précédente ne sont pas défaussées.

Si une pile de Cartes Animal est épuisée à n'importe quel moment dans le jeu, la pile de défausse est mélangée et devient la nouvelle pioche.

7 Nouveau premier joueur

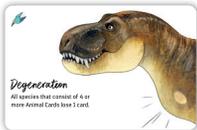
Le marqueur de premier joueur se déplace dans le sens anti-horaire.

Fin de la partie

Le jeu se termine après la Phase d'Évaluation de la quatrième et dernière ère. Chaque joueur additionne tous les Points Darwin obtenus par ses espèces, c'est-à-dire tous les Points Darwin sur ses espèces plus les points individuels reçus d'espèces éteintes. Le joueur avec le plus de Points Darwin l'emporte et obtient le titre du "Choix de Darwin". S'il y a égalité, il y a plusieurs gagnants.

Cartes Événements

Effet instantané



Dégénérescence – Ce qui n'est pas nécessaire disparaît. Une carte est retirée de chaque espèce animale composée d'au moins 4 cartes Animal, puis placée sur la défausse. Les joueurs peuvent décider eux-mêmes quelle carte Animal est retirée de leur espèce animale. Cependant, les cartes Tête et Corps ne peuvent jamais être retirées.



Déplacement de l'axe de rotation – L'axe de la Terre s'est déplacé et le climat se détraque. Tous les biomes doivent changer au cours du prochain changement de biomes.

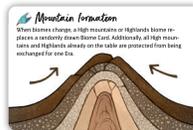


Désertification – Il fait chaud, les déserts s'étendent. Un désert (Desert) ou un désert de pierre (Stone Desert) est choisi dans la pile de cartes Biome (ou la défausse, le cas échéant) pour remplacer une carte Biome tirée au hasard lors du prochain changement de biomes (par exemple, au lieu de remplacer 3 cartes Biome au hasard, seules 2 cartes Biome choisies au hasard sont remplacées en plus du désert déjà choisi). Les déserts ou les déserts de pierre déjà existants sont protégés du changement de biome pour cette ère. Si les deux biomes (le désert et le désert de pierre) sont déjà sur la table, ces biomes sont protégés du changement de biomes pour cette ère et aucun autre désert n'est substitué.



Envahisseurs – Une nouvelle espèce envahissante se propage rapidement sur la Terre. Cela conduit à une extinction massive sans précédent. Chaque joueur perd l'espèce avec le plus de Points Darwin. Les Points Darwin de cette espèce animale ne sont cependant pas perdus, mais distribués librement par chaque joueur parmi leurs espèces animales encore existantes. Si un joueur a plusieurs espèces animales qui ont réussi à survivre

avec le même nombre de Point Darwin, il est libre de choisir l'espèce qui va disparaître. Les joueurs qui n'ont plus d'espèces après l'extinction de leurs espèces les plus évoluées peuvent conserver devant eux les points Darwin ainsi libérés.



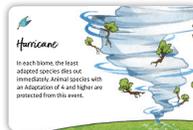
Formation de montagnes – La collision de deux plaques tectoniques forme une montagne qui atteint le ciel. Un biome de haute montagne (High mountain) ou un biome de Haut plateaux (Highland) est choisi dans la pile de cartes Biome (ou pile de défausse) pour remplacer une carte Biome tirée au sort lors du prochain changement de biomes (même procédure que pour la Désertification).



Inondation – La Terre est inondée. Toutes les espèces qui n'ont pas la capacité Nage, Escalade ou Vol s'éteignent immédiatement.



L'ère glaciaire – La Terre s'est énormément refroidie, c'est l'ère glaciaire. Un désert polaire (Polar desert) ou un désert froid (Cold desert) est choisi dans la pile de cartes Biome (ou pile de défausse) pour remplacer une carte Biome tirée au hasard lors du prochain changement de biomes (même procédure que pour la Désertification).



Ouragan – Une énorme tempête s'abat sur la Terre. Dans chaque biome, les espèces les moins adaptées s'éteignent immédiatement. Les espèces avec une adaptation à leur biome de 4 et plus sont protégées de cet événement. Dans les biomes qui ne contiennent que des espèces animales avec une adaptation de 4 et plus, aucune espèce animale ne meurt.

Effet Permanent



Boom de la viande - Les petits animaux se reproduisent incroyablement rapidement en raison de la luxuriance de la nature. Cependant, ils se nourrissent excessivement ce qui rend la Terre presque stérile. Dans tous les biomes faciles d'accès (2 points), il y a 6 unités de viande et 2 unités de plantes. Les biomes difficiles d'accès (3 points) ne sont pas affectés. (Voir les cartes Biome, page 3).



Boom des plantes - Les épidémies déciment un nombre important de petits animaux. Les plantes en profitent et grandissent rapidement. Il y a maintenant 2 unités de viande et 6 unités de plantes dans tous les biomes faciles d'accès (2 points). Les biomes difficiles d'accès (3 points) ne sont pas affectés. (Voir les cartes Biome, page 3)



Conditions optimales - Aucun événement n'impacte cette époque, tout est calme et paisible.



Dérive des continents - Les plaques tectoniques sur lesquelles se trouvent les espèces animales s'éloignent les unes des autres. À cette Ère, aucune migration n'est possible entre le côté gauche et le côté droit de la table qui sont séparés par les piles de cartes placées au centre.



Épidémie - Toutes les espèces carnivores sont atteintes d'une maladie qui épuise leur énergie. Pendant cette ère, toutes les espèces animales ayant un régime carnivore ou omnivore n'ont aucune Compétitivité. Manger d'autres espèces animales n'est plus possible. De plus, les carnivores et les omnivores sont exclus de l'évaluation de la Compétitivité.



Éruption volcanique - Un volcan entre en éruption avec une puissance incroyable et détruit un biome entier. La carte Événement 'Éruption volcanique' remplace une carte Biome piochée au hasard lors du changement de Biome et est placée comme une carte Biome ordinaire avec l'utilisation d'une carte Continent. Le biome 'Éruption volcanique' est inhabitable pour une ère. De nouvelles espèces animales ne peuvent être placées dans ce biome et toutes les espèces existantes doivent migrer vers un autre biome jusqu'à la fin de l'Ère pour survivre. Dans l'ère suivante, le biome 'Éruption volcanique' est considéré comme une forêt tropicale humide. Ce n'est qu'après une ère de forêt tropicale humide que le biome "Éruption volcanique" peut être remplacé par une autre carte de biome (c'est-à-dire qu'il n'est pas affecté par la carte événement "Déplacement de l'axe de rotation" jusqu'après avoir été une forêt tropicale humide pendant une ère).



Faible taux de mutation - L'évolution des conditions environnementales entraîne une diminution du taux de mutation. Les mutations simples coûtent 1 Point Darwin dans cette ère et les mutations doubles coûtent 5 Points Darwin (ou la totalité des points de l'espèce).



Impact de météorite - Une énorme météorite frappe la Terre avec une puissance inouïe. La poussière tourbillonnante assombrit le ciel pendant toute une ère. La nature souffre énormément. Tous les biomes faciles d'accès (2 points) ne contiennent que 3 unités de viande et 4 unités de plantes. Les biomes difficiles d'accès (3 points) ne sont pas affectés. (Voir les cartes Biome, page 3).



Variantes

Dans les pages suivantes, sont présentés : le jeu pour débutants, la version deux joueurs, la version coopérative 2 contre 2, et les règles adaptées aux enfants (7+) de Darwin's Choice (pour toutes les variantes **la connaissance des règles du jeu de base est nécessaire**). N'hésitez pas à développer vos propres variantes. Darwin's Choice est très modulable et permet donc de nombreuses versions différentes des principes de jeu. Par exemple, le jeu peut être raccourci à 3 Ères s'il n'y a pas assez de temps pour 4. Laissez libre cours à votre créativité et surtout, amusez-vous!

Jeu pour débutants

Darwin's Choice a une mécanique de jeu unique. Pour vous aider à démarrer, il existe une version du jeu pour débutants. **Vous pouvez y jouer après ou tout en expliquant les règles.**

1 Préparez le jeu comme décrit dans les règles de base et choisissez les biomes suivants : Haute montagne (High mountains), Forêt tropicale humide (Tropical rainforest), Océan (Ocean) et Savane (Savanna). Même avec 5-6 joueurs, seuls 4 biomes sont utilisés dans le jeu pour débutants.

2 **Tous les joueurs** piochent 5 petites et 5 grandes cartes Animal et les placent face visible devant eux.

3 Créez une espèce à tour de rôle. Placez-les sur les biomes posés sur la table. Vous pouvez vous entraider. Il suffit de vérifier si les besoins des biomes sont satisfaits. **L'approvisionnement en nourriture ne joue pas encore de rôle.**

4 Après avoir créé toutes les espèces animales, répartissez les jetons entre ces espèces, déterminez quelles espèces mangent, lesquelles sont mangées et lesquelles meurent de faim. La meilleure façon d'y

parvenir est d'**ordonner toutes les espèces animales dans les biomes en fonction de leur adaptation**. De plus, placez le jeton Continent correspondant à côté des espèces les plus adaptées de chaque biome.

5 Les étapes restantes de la phase d'évaluation sont omises, c'est-à-dire qu'**aucun Point Darwin n'est distribué**, et il en va de même pour la première étape de la Phase de Transition 'Cartes Événements'. Le reste de la Phase de Transition se déroule conformément aux règles (Remarque : deux biomes sont remplacés).

6 Essayez de garder votre espèce en vie, en utilisant des mutations (les doubles mutations sont gratuites dans le jeu pour débutants) et des migrations (**de nouvelles espèces animales ne seront pas créées**). Entraidez-vous et réorganisez en permanence la distribution des jetons Nourriture pour répondre aux nouvelles conditions. Il en va de même pour le jeton Continent.

7 **Une phase d'évaluation complète** comprenant les 5 étapes est ensuite réalisée. Après cela, vous pouvez déterminer quel joueur a gagné ce jeu pour débutants. Cependant, la victoire n'est pas l'objectif ici, **la chose importante est de se familiariser avec les règles.**



Variante à deux joueurs

Pour les parties à deux joueurs, **une carte de chacune des paires de biomes suivantes est retirée du jeu:**

Désert / Désert de pierres	Savane / Steppe
Désert polaire / Désert froid	Océan / Récif corallien
Zones humides / Marais	Côte / Îles
Hautes montagnes / Highlands	Taïga / Toundra
Forêt tropicale humide / Forêt de nuage	

Ainsi, il y aura 13 cartes Biome dans la pile des cartes Biome (9 Biomes sélectionnés + Montagnes, Pays des Collines, Forêts sèches, Semi désert et Forêt subtropicale). De plus, les Cartes Événements 'Dérive des Continents' et 'Éruption volcanique', ainsi que **2 Cartes Continent et les jetons Continent correspondants** sont retirés du jeu.

Une partie à deux joueurs se joue avec **3 biomes** et 4 Ères. Il est préférable de s'asseoir l'un en face de l'autre et de placer tous les biomes à droite ou à gauche des joueurs. Toutes les piles et les jetons sont placées au-dessus des biomes.

Entre la première et la deuxième Ère, 1 biome est remplacé, et après la deuxième et la troisième Ère, 2 biomes (1/2/2). Une fois que les cartes Biome ont été remplacées, elles sont mélangées dans la pile de cartes Biome, c'est-à-dire qu'il n'y a pas de pile de défausse pour les biomes.

Dans une partie à deux joueurs, la zone d'échange est mise en place avec 4 cartes Animal.



Variante coopérative 2 contre 2

Dans la version coopérative 2 contre 2, **deux équipes de deux joueurs s'affrontent**. Globalement, cette version se joue comme une partie régulière à quatre joueurs, c'est-à-dire que chaque joueur a sa propre espèce animale, qu'il indique avec ses jetons de joueur et avec laquelle lui seul peut effectuer des actions. Le déroulement des Ères (divisé en 3 phases) est également le même. **Toutefois, les règles et ajustements suivants doivent être respectés:**

Les joueurs d'une même équipe **ne s'assoient pas les uns à côté des autres**.

La communication entre les membres de l'équipe est totalement libre, tout peut être discuté. Toutefois, **la communication indirecte et non-verbale** (c'est-à-dire les chuchotements, les signes secrets, etc.) **est interdite**. Il en va de même si quelqu'un montre à son coéquipier une carte Animal - cette carte doit être présentée de manière à ce que l'équipe adverse puisse également la voir.

Une zone d'échange avec 6 cartes Animal est mise en place (telle que décrite dans la section « Échanger »). La seule différence est que les joueurs qui ont déjà passé sont toujours autorisés à échanger une carte dans la Zone d'échange quand c'est leur tour.

Il y a **3 actions supplémentaires** dans la variante coopérative (en plus des actions 'Échanger' avec la zone d'échange et 'Piocher à nouveau des cartes'):

1. Montrer des cartes: Au début de chaque Ère, **avant que la première action ne soit effectuée**, chacun des joueurs peut **montrer à son coéquipier jusqu'à 4 cartes de sa main**. **Le coéquipier doit regarder les cartes et les rendre**. L'autre équipe **ne doit pas voir** ces cartes. Les deux équipes effec-

tuent cette action en même temps.

2. Recevoir des cartes: Pendant son tour, un joueur peut recevoir des cartes Animal de son coéquipier. **Pour chaque carte Animal** que le joueur reçoit, il doit **soit placer une carte de sa main dans la zone d'échange** (qui contient donc plus de cartes Animal), **soit autoriser l'équipe adverse à piocher une carte Animal dans une des deux piles de cartes Animal**. Si le joueur choisit la deuxième option, l'équipe adverse peut choisir qui pioche la carte Animal supplémentaire, ou, s'il y a plusieurs cartes à piocher, comment ils désirent se partager le tirage des cartes Animal supplémentaires.

3. Changement de marqueur de joueur: Pendant son tour, un joueur **peut prendre le contrôle d'une espèce animale de son coéquipier**, c'est-à-dire placer son marqueur (avec le même côté visible) sur cette espèce animale et retirer celui de son coéquipier et ce, peu importe que leur coéquipier ait déjà passé ou non. **Pour chaque espèce animale** que le joueur prend à son coéquipier, il doit **soit placer 2 cartes de sa main dans la zone d'échange, soit autoriser l'équipe adverse à piocher 2 cartes Animal de la pile des cartes Animal**.

Si les deux joueurs de l'équipe adverse ont passé, l'option de laisser l'équipe adverse piocher des cartes lors de l'exécution des Actions Supplémentaires "Recevoir des Cartes" et "Changement de marqueur de joueur" n'est plus autorisée.

La partie se termine après la quatrième et dernière phase d'évaluation. **L'équipe avec le plus grand total de Points Darwin gagne la partie**.



Règles adaptées pour les enfants (7+)

Pour préparer le jeu, 13 Cartes Biome sont assemblées comme décrit dans la "Version à deux joueurs".

Les cartes Biome et les deux piles de cartes Animal sont mélangées. De plus, **une pile non triée des jetons de compétitivité est formée** et placée à côté des piles de cartes. Les cartes Événement, les cartes/jetons Continent et les jetons Nourriture restent dans la boîte de jeu et ne sont pas utilisés. Les Points Darwin ne sont pas non plus utilisés avant la Phase d'Évaluation.

Chaque joueur reçoit tous les pions d'une même couleur et pioche **10 cartes** qu'il peut assembler librement à partir des deux piles de cartes Animal.

Dans chaque Ère, **3 cartes Biome** sont piochées et placées au milieu de la table, **avec un jeton de compétitivité**, qui est placé comme un quatrième biome.

Comme à la première Ère du jeu de base, les joueurs créent à tour de rôle des espèces animales (indiquées avec leurs pions de joueurs), jusqu'à ce que tout le monde ait passé l'Ère. Il n'est cependant **pas nécessaire**, lors de la création des espèces animales, **de vérifier si elles peuvent se procurer suffisamment de nourriture pour elles-mêmes**, car cette règle de jeu n'est pas appliquée.

Tout ce que les joueurs doivent faire est de s'assurer que leurs espèces animales **répondent aux conditions des biomes**. Le jeton de compétitivité est **considéré comme un biome sans conditions**, où les espèces avec le plus de symboles Compétitivité sont les plus adaptées.

Les actions supplémentaires 'Piocher à nouveau des cartes' et 'Échanger' sont également autorisées dans cette version.

Une fois que tous les joueurs ont joué leur tour, la phase d'évaluation commence. Chaque espèce animale créée reçoit **1 point**. De plus, les espèces les plus adaptées de chaque biome, y compris le jeton de compétitivité, reçoivent **le nombre de Points Darwin qui y figurent**. Si deux espèces sont à égalité pour l'adaptation, les deux reçoivent le nombre de Points Darwin indiqué (la Compétitivité et la nourriture requise ne sont pas comparées).

Après la phase d'évaluation, **les 4 biomes (3 cartes de biome et un jeton Compétition) et toutes les espèces animales sont retirés du jeu**. Chaque joueur récupère ses pions de joueur et **tous les Points Darwin gagnés** par son espèce animale. Pour la prochaine ère, 3 nouvelles cartes Biome et un nouveau jeton de compétitivité sont placés au milieu de la table.

Chacun tire de nouvelles cartes jusqu'à avoir un total de 10 cartes en main. Contrairement au jeu de base, les joueurs peuvent choisir les **cartes de l'Ère précédente** qu'ils **veulent garder et celles qu'ils veulent défausser**.

La partie se termine après la Phase d'Évaluation de la quatrième et dernière Ère. Le joueur avec le plus de Points Darwin gagne. S'il y a égalité, il y aura simplement plusieurs gagnants.



Les auteurs
Marc Dür
Samuel Luterbacher
Elio Reinschmidt

Illustrations
Rozenn Grosjean
rozenn-illustration.jimdo.com

Graphisme
Intus Creative Studio
www.intustudio.com



Treeceratops

Éditeur
Treeceratops
info@treecer.com
www.treecer.com

Règles
Marc Dür
Samuel Luterbacher

Traduction française
Stéphane Athimon

Relecture des règles
Thierry Vareillaud,
Camille Delcourt
Guillaume Kiehl
Sam King
Antoine Gademer
Patrick Moser
Léana Bag
Cyril Conforti
Margaux Hoebeke
Le Dandy Meeple

Merci à vous!

Darwin's Choice a été financé par 3'248 personnes merveilleuses sur Kickstarter. Nous sommes **profondément reconnaissants** à tous pour la confiance que vous nous avez accordée, et que vous avez placée dans notre vision du jeu. Darwin's Choice tel qu'il est maintenant entre vos mains n'est pas seulement le travail de notre équipe, mais aussi, **dans une large mesure, celui de ces 3'248 personnes.**

Le **QR code ci-dessous** vous mènera directement à une liste de noms de tous ceux ayant soutenu le projet. N'hésitez pas à consulter la liste. 3248 personnes, c'est énorme!

Si vous souhaitez participer à l'une de nos futures campagnes Kickstarter, suivez-nous sur **les médias sociaux** ou **inscrivez-vous à notre newsletter** sur www.treecer.com, **vous ne manquerez rien.**



@Treecer



@Treecer_atops



@Treecer_atops



www.treecer.com

Darwin's Choice © Treecer GmbH Tous droits réservés - Aucune partie de ce produit ne peut être reproduite ou utilisée à des fins commerciales sans autorisation spéciale.



28

Résumé des règles

Chaque joueur reçoit 10 cartes en main. Le jeu se joue dans le sens anti-horaire et s'étend sur 4 Ères, chacune comportant 3 phases.

I. Phase d'action

Actions principales - une par tour ; une par espèce animale à chaque Ère.

- **Créer** – Placer une espèce animale possédant au moins 1 tête et 1 corps. Les noms des espèces sur les cartes Animal doivent être disposés horizontalement.
- **Muter** – Ajouter, retirer ou remplacer une carte Animal. Les mutations doubles coûtent 3 points Darwin (ou la totalité des points de l'espèce si elle en possède moins de 3).
- **Migrer** – Déplacer une espèce animale vers un autre biome.

Après une action principale, les espèces animales doivent obtenir suffisamment de nourriture et répondre aux conditions de leur biome.

Actions supplémentaires

- **Échanger** – Tous les joueurs actifs peuvent échanger une carte avec la zone d'échange durant leur tour.
- **Piocher à nouveau des cartes** – défausser toutes ses cartes sauf une et piocher à nouveau une fois. Seulement possible au début de chaque ère.

II. Phase d'Évaluation

1. **Vérification des conditions** – Toutes les espèces qui ne répondent pas aux conditions de leur biome disparaissent. Pour une espèce éteinte, le joueur reçoit un maximum de 1 Point Darwin.
2. **Évaluation de la nourriture** – Évaluez quelles espèces

mangent, lesquelles meurent de faim et lesquelles sont mangées.

3. **Survie** – Toutes les espèces survivantes d'une Ère reçoivent 1 Point Darwin.
4. **Adaptation** – Les espèces animales qui remportent un biome sont récompensées avec 2-3 Points Darwins.
5. **Compétitivité** – Les 3 espèces animales les plus compétitives sur l'ensemble des biomes d'une Ère reçoivent 3, 2 ou 1 Point Darwin.

III. Phase de Transition

1. **Cartes Événement** – Une carte Événement est piochée et activée.
2. **Changement de biomes** – 3-4 joueurs (2/3/3) ou 5-6 joueurs (3/4/4).
3. **Redistribution de la nourriture** – L'approvisionnement en nourriture est adapté aux conditions des nouveaux biomes et aux effets potentiels des cartes Événements. La nouvelle réserve de nourriture est distribuée aux espèces en fonction de leur adaptation.
4. **Jetons joueur** – Tous les jetons joueur sont placés du côté non-coché face visible.
5. **Renouvellement de la zone d'échange** – Les cartes Animal dans la zone d'échange sont remplacées par de nouvelles cartes.
6. **Reconstitution de la main** – Tous les joueurs reconstituent leur main à 10 cartes.
7. **Nouveau premier joueur** – Le jeton Premier Joueur tourne dans le sens anti-horaire.

Fin de la partie

Après la phase d'évaluation de la quatrième et donc de la dernière ère, la partie se termine. Le joueur totalisant le plus de Points Darwin gagne la partie. En cas d'égalité, plusieurs joueurs gagnent la partie.