

Se non vuoi leggere il regolamento, puoi trovare un video di spiegazioni qui.



www.treecer.com

Darwin's Choice - Regolamento

Per 2-6 giocatori, età 10+, 60-120 minuti

Dopo milioni di anni di solo deserto sulla Terra, la vita animale inizia finalmente ad emergere. Ma la Terra è ancora in fase di formazione e in costante cambiamento. Solo le specie in grado di adattarsi a condizioni in continua mutazione sopravviveranno per lasciare il segno nella storia. Ecco qui la vostra chance! Fate del vostro meglio per essere voi la prossima "Scelta di Darwin".

"Vi è qualcosa di grandioso in questa concezione della vita, con le sue diverse forze, originariamente impresse in poche o in una forma; e nel fatto che, mentre questo pianeta ha continuato a ruotare secondo l'immutabile legge della gravità, da un così semplice inizio forme innumerevoli, bellissime e meravigliose si sono evolute e si evolvono".

- Charles Darwin, fondatore della moderna biologia evolutiva -

Contenuto del gioco

237 Carte Animale

135 Carte Animale piccole (teste, ali, zampe singole e code) e
102 Carte Animale grandi (torsi e coppie di zampe)



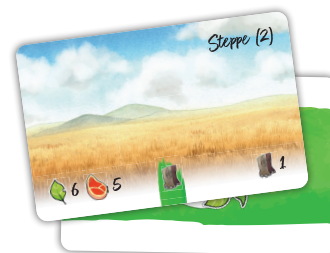
16 Carte Evento



5 Carte Continentali



22 Carte Habitat



12 Carte Riassuntive



6 Gettoni Competizione



5 Gettoni Continentali



102 Punti Darwin



1 Segnalino Primo Giocatore



62 Gettoni Cibo

40 Gettoni Cibo di valore 1 (una foglia = un'unità di piante; una bistecca = un'unità di carne), 16 di valore 2 e 6 di valore 3.



72 Segnalini Giocatore

6 colori, 12 segnalini a testa



Spiegazione dei Simboli

Simboli Cibo

indicano la dieta di una specie animale. Questi simboli si trovano sulle Carte Testa.



Erbivoro



Carnivoro



Onnivoro

Simboli Abilità

Questi simboli indicano le abilità di una specie animale e la loro relativa forza.



Corsa



Nuoto



Volo



Arrampicata



Resistenza
al Freddo



Resistenza
al Caldo



Scavo



Velenoso

Simboli Abilità Speciale

Una specie con un'Abilità Speciale su una delle Carte Animale di cui è composta è protetta dai predatori.

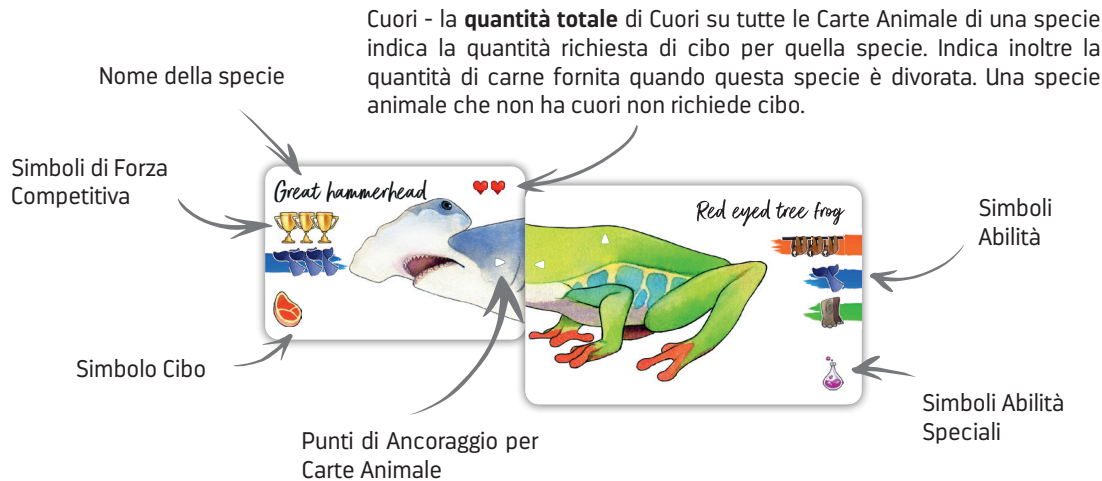


Simbolo di Forza Competitiva

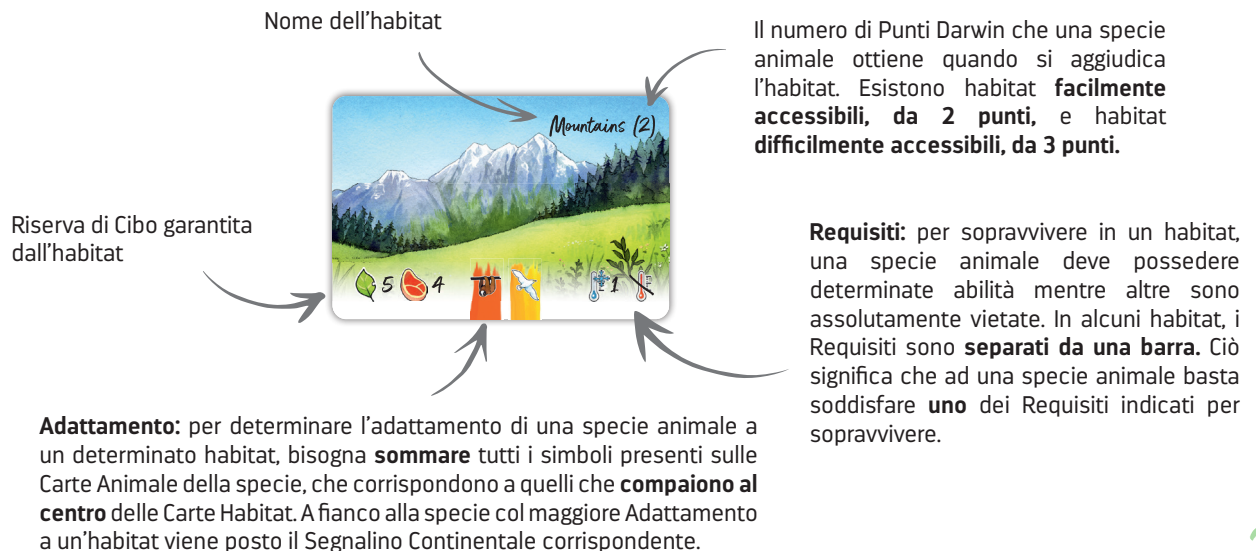
La Forza Competitiva combina gli attributi di massa muscolare, intelligenza, percezione sensoriale, attacco e difesa di una specie animale.

Spiegazione delle carte

Carte Animale



Carte Habitat



Preparazione della partita

Di seguito è illustrata la preparazione/spiegazione del gioco per una partita standard da 3 a 6 giocatori. Le modifiche da applicare per giocare in due, le regole per bambini (da 7 anni in su) e la modalità cooperativa 2 contro 2 sono descritte nel capitolo “Varianti”.

- 1 Un giocatore è nominato Arbitro. Al termine di ogni Era, farà da moderatore delle Fasi di Valutazione e di Transizione.
- 2 Ogni giocatore riceve tutti i Segnalini Giocatore del colore scelto e tre Carte Riassuntive. (Con 5-6 giocatori le Carte Riassuntive saranno condivise a coppie.)
- 3 I mazzi di carte, mischiati separatamente (le Carte Animale piccole e grandi, le Carte Evento, le Carte Continentali e le Carte Habitat) sono posizionati al centro dell'area di gioco.
- 4 I Gettoni Cibo e Competizione ed i Punti Darwin vengono divisi e messi in un posto a portata dei giocatori.
- 5 La quantità di Carte Habitat scoperte varia a seconda del numero di giocatori: **in 3-4 giocatori, se ne usano 4**, mentre **in 5-6 giocatori, se ne usano 5**. Le Carte Habitat sono posizionate sopra e sotto i mazzi sistemati al centro. Le Carte Habitat sono posizionate a destra e a sinistra dei mazzi posizionati al centro.
- 6 Un Gettone Continentale viene posizionato su ogni Carta Habitat. In una partita a 3 o 4 giocatori 1 Carta Continentale ed il corrispondente Gettone Continentale non vengono utilizzati.
- 7 Su ognuna delle Carte Habitat scoperte viene posizionato un numero di Gettoni Cibo pari alla quantità indicata dalla carta stessa.
- 8 Creare un Mercato con un numero di Carte Animale uguale a 'Numero giocatori + 2' (equamente divise tra carte grandi e piccole). Se il numero di Carte Animale è dispari, vengono usate più carte piccole.
- 9 Ogni giocatore pesca 10 Carte Animale come mano di partenza. Le carte sono pescate una alla volta e possono essere viste immediatamente. I giocatori sono liberi di scegliere se pescare le carte uno dopo l'altro, a turno o simultaneamente. Le carte possono essere scelte liberamente dai due mazzi di Carte Animale. Tuttavia, dato che sia le teste che i torsi sono necessari per la creazione di nuove specie animali, sarebbe meglio pescare da entrambi i mazzi.
- 10 L'Arbitro riceve il segnalino Primo Giocatore e dà inizio alla partita.



8



4



3



7



6



9



2

10

5



5

Svolgimento del gioco

Il gioco procede in senso antiorario e si sviluppa su 4 round, chiamati Ere. Ogni Era consiste di 3 Fasi:

I. Fase Azioni: nella Fase Azioni le specie sono create, mutate o mosse verso nuovi habitat.

II. Fase di Valutazione: Nella Fase di Valutazione si determina quali specie si estinguono, quali riescono a cibarsi e quali sono divorate. Più una specie ha successo nella lotta per la sopravvivenza, più Punti Darwin riceverà.

III. Fase di Transizione: Nella Fase di Transizione sono pescate le nuove Carte Evento e le nuove Carte Habitat che daranno forma all'Era successiva.

1. Fase Azioni

Nella Fase Azioni i giocatori possono scegliere tra **2 Azioni Supplementari** (Pesca di Carte e Scambio) e **3 Azioni Principali** (Creazione, Mutazione e Migrazione).

Durante ogni suo turno, un giocatore esegue una sola azione principale. In aggiunta, può eventualmente eseguire una o entrambe le Azioni Supplementari.

Se un giocatore **non può o non desidera più eseguire un'Azione Principale** durante il suo turno, deve passare e, per l'Era corrente, non potrà più eseguire azioni (né principali né supplementari). **Una volta che ogni giocatore ha passato, la Fase Azioni termina.**

Azioni supplementari

1. Pesca di Carte

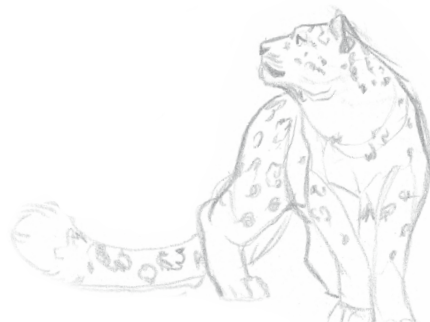
All'inizio di ogni Era, i giocatori possono decidere se tenere le 10 Carte Animale che hanno in mano o scartarle **tutte tranne 1 e pescarne 9 nuove**.

Quest'azione supplementare, è consentita **una sola volta per Era** a ogni giocatore ed è possibile solo se il giocatore non ha ancora eseguito nessun'altra azione nell'Era corrente. **Le carte devono essere quelle ricevute all'inizio dell'Era corrente.**

I giocatori possono scartare le loro Carte Animale durante il turno di un altro giocatore, ovvero non devono attendere il loro primo turno.

Se un giocatore non è in grado di creare almeno una specie animale **nella Prima Era**, può scartare e ripescare **tutte e 10 le proprie carte**. In quel caso, deve scartare tutte le sue carte. Il giocatore può ripetere questo processo sino a quando non riesca a creare almeno una specie.

Nota: va sempre ponderata la scelta di scartare le proprie carte per pescarne di nuove, in quanto le carte pescate potrebbero rivelarsi peggiori di quelle scartate.



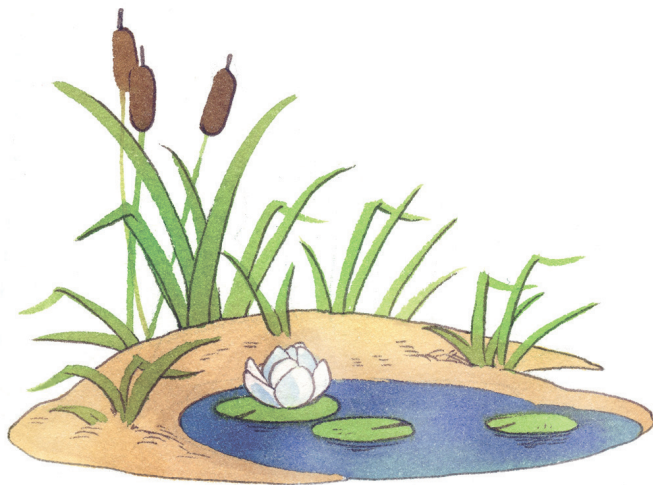
2. Scambio

Durante il proprio turno, ogni giocatore può scambiare una Carta Animale con il Mercato.

Per farlo il giocatore piazza una delle carte della sua mano nel Mercato e in cambio pesca una Carta Animale, di qualunque dimensione o tipo.

Fino alla fine del proprio turno il giocatore può cambiare idea: può cancellare lo scambio, oppure pescare una carta diversa dal Mercato, o piazzare una carta diversa dalla propria mano. Qualunque giocatore che non abbia ancora passato, e che quindi è ancora attivo nell'Era può scambiare col Mercato.

Il Mercato viene rinnovato durante la Fase di Transizione di ciascuna Era e è apparecchiato con nuove Carte Animale.



Azioni Principali

Durante il suo turno un giocatore può eseguire una **Azione Principale**. In ogni Era, una specie animale può essere oggetto di una sola Azione Principale. Una specie può essere creata, mutare o migrare in un nuovo habitat.

Nota: per indicare quali specie hanno già eseguito un'azione principale in una determinata Era, dopo l'azione principale, girate il Segnalino Giocatore posto sulla specie sul lato con la spunta.



1. Creazione

Creare una nuova specie significa posizionarla **su uno degli habitat disponibili**. Il cibo mangiato dalla specie è posizionato in prossimità della Carta Testa nel numero dei Gettoni Cibo corrispondenti. I Gettoni Cibo sono **prima presi dalla riserva** accanto alla carta Habitat. Se la riserva è vuota, il cibo è sottratto alle specie animali presenti nello stesso habitat ma con un **minor grado di Adattamento**.

Le specie animali possono essere create solamente in habitat nei quali, al momento della creazione, possono ottenere una **sufficiente quantità di cibo per sfamarsi e dei quali soddisfino i Requisiti**. Per i carnivori, onnivori ed erbivori contano come fonte potenziale di cibo.

Ogni specie animale deve avere **una testa ed un torso**.



La **Carta Torso** definisce, tramite i suoi **Punti di Ancoraggio** di quante Carte Animali una specie animale può essere costituita e quali parti possono essere aggiunte.



Una specie animale consiste al massimo di: **una testa, un torso, due paia di gambe, un'ala e una coda.**



Tutti i nomi scritti sulle Carte Animale devono **risultare orizzontali**.

Le specie animali create **non devono necessariamente essere complete**. Ciò significa che alcuni Punti di Ancoraggio, quando la specie entra in gioco, possono restare liberi.



Una specie animale deve essere completamente messa in gioco durante un singolo turno di un giocatore, **mai su più turni**.

Per identificare una specie animale come propria, i giocatori posizionano su di essa **uno dei loro Segnalini Giocatore, con il lato con la punta visibile**.

Esempio - Creazione di una nuova specie animale

È il turno di Cristina, che posiziona un Bongo Scimpanzé alato nell'habitat della Foresta tropicale. I requisiti dell'habitat sono facilmente soddisfatti da questa specie, con i suoi numerosi simboli Corsa, Nuoto ed Arrampicata. Vicino alla Carta Testa del Bongo è posizionato un segnalino Cibo del valore di 3 unità di piante (3 foglie) in quanto la Carta Testa ha un simbolo erbivoro e sulle carte che compongono la specie sono rappresentati 3 cuori. In aggiunta, il Segnalino Continentale appartenente all'habitat è posizionato accanto alla specie appena creata in quanto essa, ora, è quella che meglio adattata a questo habitat, con un livello di Adattamento di 8 (4 simboli Arrampicata, 2 simboli Corsa e 2 simboli Volo). Infine, Cristina posiziona il suo Segnalino Giocatore, con il lato con la punta visibile, sopra alla sua nuova specie.



2. Mutazione

Mutare una specie animale significa, per un giocatore, effettuare **1 o 2 Mutazioni su una specie animale in suo possesso**. Ci sono **3 tipi** di Mutazioni:

1. **Rimozione:** una Carta Animale è rimossa da una specie animale senza essere sostituita.
2. **Aggiunta:** una Carta Animale è aggiunta a uno dei Punti di Ancoraggio liberi.
3. **Scambio:** una Carta Animale è sostituita da un'altra affine (es. testa sostituisce testa).

Nota: la sostituzione di una Carta Torso è permessa solo se la nuova Carta Torso ha i Punti di Ancoraggio necessari per tutte le parti di corpo già presenti nella specie (verificare gambe e coda).

Esempio - Mutazione

Cristina muta le gambe del suo Bongo scimpanzé alato. Sostituisce le gambe dello Scimpanzé con un paio di gambe di Sula piediazzurri. Inoltre aggiunge anche le gambe del Pellicano bianco nel Punto di Ancoraggio ora libero. Per questa Mutazione Doppia, Cristina deve sacrificare i 3 Punti Darwin presenti sulla specie animale. A causa di questa Mutazione Doppia, questa specie ora necessita di sole 2 unità di piante. Infine, il Segnalino Giocatore è girato sul lato con la punta.



Le Carte Animale rimosse da una specie animale a causa di una Mutazione (Rimozione o Scambio) sono piazzate nella pila **degli scarti**.

Se un giocatore effettua 2 mutazioni su una delle sue specie animali durante lo stesso turno si parla di **Mutazione Doppia**.

Mentre le Mutazioni Singole, come tutte le altre azioni principali, sono gratuite, con una Mutazione Doppia il giocatore **pagherà fino a 3 dei punti Darwin posti sulla specie** animale oggetto della Mutazione. Specie con più di 3 Punti Darwin su di esse sacrificano 3 punti Darwin. Specie con meno di 3 Punti Darwin sacrificano tutti quelli che hanno su di esse.

Le Mutazioni Doppie sono effettuate come le Mutazioni Singole, **in un solo turno**.

Dopo una Mutazione, singola o doppia, una specie animale dev'essere in grado di ottenere **cibo a sufficienza per sé stessa e soddisfare i Requisiti dell'habitat**.

3. Migrazione

Quando effettuano una migrazione, i giocatori muovono una delle loro specie dal suo habitat di origine **ad un altro habitat in gioco**. Il Cibo ed il Segnalino Continentale eventualmente appartenenti alla specie animale rimangono nell'habitat di origine e non sono mossi con essa.

Le specie possono migrare soltanto in habitat dove è loro possibile **ottenere cibo a sufficienza e per i quali possiedono i requisiti necessari**.

II. Fase Valutazione

La fase di valutazione è divisa in 5 passi ed è moderata dall'Arbitro.

1. Verifica dei Requisiti

In questo passo, i giocatori verificano quali specie animali soddisfano i Requisiti dell'habitat. Le specie che non soddisfano i Requisiti si estinguono immediatamente.

Quando una specie animale si estingue, indipendentemente dalla causa (es. non soddisfa i Requisiti, non riesce a sfamarsi, viene divorata, effetto di Carte Evento, ...), le Carte Animale di cui è composta vanno riposte nelle corrispondenti pile degli scarti. Il giocatore che ne era proprietario riprende il suo Segnalino Giocatore ed **1 Punto Darwin** in più se la specie animale aveva 1 o più Punti Darwin su di essa al momento dell'estinzione. Il giocatore può posizionare questo Punto Darwin di fronte a sé per il resto della partita; non potrà essere perso. **I Punti Darwin restanti, tuttavia, sono persi e tornano alla riserva.**

2. Controllo del Cibo

I giocatori valutano quali specie riescono a cibarsi, quali vengono divorate e quali si estinguono a causa della fame.

La valutazione degli erbivori e degli onnivori si effettua prima di quella dei carnivori.

Gli erbivori che hanno **abbastanza Gettoni Cibo** accanto a sé sopravvivono. Gli erbivori che non riescono ad ottenere sufficienti unità di piante si estinguono e le relative carte sono scartate.

Gli onnivori che hanno **abbastanza Gettoni Cibo** accanto a sé sopravvivono. Gli onnivori che non sono stati in grado di ottenere una sufficiente quantità di unità di piante e/o carne si estinguono e le relative carte sono scartate.

I carnivori che hanno **abbastanza Gettoni Cibo** accanto a sé sopravvivono. Se non ci sono sufficienti unità di carne accanto ad un carnivoro, il giocatore deve verificare se il carnivoro può divorare **uno o più degli erbivori o degli onnivori sopravvissuti** per soddisfare il quantitativo di cibo richiesto.

Se un carnivoro non riesce a compensare l'ammanco di cibo divorando erbivori o onnivori **si estingue, e con esso muoiono tutte le specie animali che ha divorato**. Automaticamente, anche tutti i carnivori nello stesso habitat e con un minor grado di Adattamento si estinguono.



Spiegazione della Nutrizione

La dieta di una specie animale è definita dal **Simbolo Cibo** presente sulla sua carta Testa. Si procede diversamente per erbivori, carnivori ed onnivori.

La quantità di cibo richiesta da una specie animale è calcolata **sommando tutti i Cuori presenti sulle Carte Animale** di cui essa è composta. Allo stesso tempo, questo numero indica anche la quantità di cibo ottenuta divorando questa specie.

L'Adattamento di una specie all'habitat in cui si trova determina **l'ordine nel quale il cibo è distribuito**. La Distribuzione del Cibo in un habitat è un processo sempre in evoluzione, quindi la distribuzione dei Gettoni Cibo va rivista dopo ogni azione principale di ciascun giocatore (se necessario).

Se la Distribuzione del Cibo in un habitat cambia in maniera tale che una specie animale non riesce più ad ottenere abbastanza cibo per sé stessa, i Gettoni Cibo che avanzano vengono posizionati vicino alla coda invece che vicino alla testa.

Il **verdetto finale** sul fatto che una specie riesca o meno ad ottenere sufficiente cibo per sé stessa nell'Era trascorsa è determinato nel passo di **"Controllo del Cibo" della Fase di Valutazione**.



Erbivori

In qualunque habitat, mangia per primo l'erbivoro **miglior adattato all'habitat** corrispondente. Dopo di esso, tocca all'erbivoro che è secondo per adattamento, quindi al terzo, e così via sino a che il cibo dell'habitat non sarà più sufficiente per la successiva specie animale che si estinguerà.

In caso di **parità**, la specie animale che possiede la **Forza Competitiva** maggiore mangia per prima, in caso di ulteriore parità, la specie animale che **mangia di**

più si ciba per prima. Se permane la parità, esse mangiano contemporaneamente, il che potrebbe risultare in cibo insufficiente per entrambe.



Carnivori

La distribuzione del cibo per i carnivori **funziona allo stesso di quella descritta per gli erbivori**, ovvero l'ordine è determinato dal grado di Adattamento. Ancora, se questo è in parità vengono comparate prima la **Forza Competitiva** e poi **l'ammontare di cibo richiesto**.

I carnivori che ottengono meno cibo di quanto richiesto, hanno ancora possibilità di sfamarsi divorando **uno o più degli erbivori o degli onnivori sopravvissuti**. Specie Animali completamente o parzialmente mangiate si estinguono e sono rimosse dal gioco. La carne avanzata da specie parzialmente divorate è persa e non è a disposizione degli altri carnivori.

Il processo di divorare un'altra specie animale avviene nel passo di "Controllo del Cibo" della Fase di Valutazione.

Per poter divorare un erbivoro o un onnivoro, i Carnivori devono avere **almeno un uguale Adattamento a quell'habitat e possedere una Forza Competitiva uguale o maggiore** alla loro preda. In aggiunta, la preda non deve possedere le abilità speciali "Velenoso" o "Scavo", in quanto queste sono una protezione assoluta verso i predatori.

I carnivori **non possono scegliere la loro preda**. Tutte le specie animali sono esaminate e **solo le specie commestibili peggio adattate all'habitat vengono divorate**. È pertanto possibile che si divorino tra loro specie animali dello stesso giocatore. Solo se due specie sono assolutamente identiche (grado di Adattamento, Forza Competitiva e numero di Cuori uguali), il giocatore può scegliere liberamente quale divorare.



Onnivori

Gli Onnivori di **base mangiano piante**, e sono trattati come erbivori. Se un onnivoro non riesce a procurarsi abbastanza

unità di piante per se stesso, **partecipa nella Distribuzione del Cibo dei carnivori**. Di conseguenza un onnivoro può mangiare una combinazione di piante e carne. Ma gli onnivori non possono mangiare altre specie.

Esempio Distribuzione del Cibo/Valutazione

Nell'habitat Costa, la Riserva di Cibo è sufficiente per la sopravvivenza di entrambe le specie presenti: La Pulcinella Tonno (Adattamento 9, necessita di 2 unità di carne) e il Bongo alato (Adattamento 6, necessita di 2 unità di piante). Nell'habitat Alta montagna, la Scimmia leone bisonte (Adattamento 4, necessita di 2 unità di piante) mangia prima della Marmotta pappagallo (Adattamento 3, necessita di 1 unità di piante). Siccome l'habitat fornisce 3 unità di piante, entrambe le specie hanno cibo per se stesse. L'Orca tartaruga gigante (Adattamento 6) è l'unico carnivoro nell'habitat Alta montagna e necessita di 4 unità di carne. Tuttavia, siccome l'habitat ne fornisce solo 3 unità, deve essere verificata la possibilità per l'Orca tartaruga gigante di divorare uno dei due erbivori presenti. La Marmotta pappagallo, che è la specie meno adattata in questo habitat, è protetta dall'abilità speciale "Scavo" e non può essere quindi divorata. La Scimmia leone bisonte non ha questa protezione. Questa specie può essere divorata, e quindi rimossa dal campo, in quanto è meno adattata ed allo stesso tempo ha meno Forza Competitiva della Orca tartaruga gigante. Mangiando la Scimmia leone bisonte (con 2 simboli Cuore), l'Orca tartaruga gigante riceve 2 unità di carne aggiuntive e riesce quindi ad ottenere 5 unità di carne per questa Era, che sono più che sufficienti a sopravvivere.



3. Sopravvivenza

Ogni specie animale ancora in gioco dopo il passo di Controllo del Cibo riceve **1 Punto Darwin**.



I Punti Darwin sono sempre assegnati alle specie animali e posizionati sulle Carte Animale.

4. Adattamento

In ogni habitat, la specie meglio adattata è premiata.

Nota: il Gettone Continentale dovrebbe essere sempre assegnato alla specie più adattata. In tal caso il vincitore di ogni habitat può essere identificato al volo.

Tutte le specie meglio adattate a un determinato habitat ricevono **la quantità di Punti Darwin indicata nell'angolo superiore destro** della Carta Habitat.

In caso di parità, viene comparata la Forza Competitiva. Se si è ancora in parità, si controlla **la quantità di cibo richiesta** (vince il maggior numero di Cuori). Se due specie possiedono gli stessi valori, sono entrambe vincitrici dell'habitat e ricevono entrambe la quantità indicata di Punti Darwin.

Una specie con **0 adattabilità** non riceve mai Punti Darwin in questo passo.



5. Forza Competitiva

Tra tutti gli habitat in gioco, vanno determinate quali sono le 3 specie animali con la maggiore Forza Competitiva.

Posizionate il Gettone Competizione dorato accanto alla specie animale più competitiva, quello argenteo accanto alla seconda, e quello bronzeo accanto alla terza.

La specie prima classificata riceve 3 Punti Darwin, la seconda 2 Punti Darwin, la terza 1 Punto Darwin.

In caso di parità, si confrontano innanzitutto l'**Adattamento all'habitat** nel quale le specie vivono, quindi **la quantità di cibo ottenuta** (maggior numero di Cuori vince). Se anche dopo ciò, la parità resta, entrambe le specie si posizionano allo stesso posto, ed entrambe ricevono la quantità indicata di Punti Darwin oltre che lo stesso Gettone Competizione. Ciò non ha effetto sulle posizioni più basse (nel caso in cui siano in parità due specie al primo posto, si assegneranno comunque i premi per la seconda e per la terza specie classificata).

Una specie con **0 Forza Competitiva** non riceverà mai Punti Darwin in questo passo.



Esempio Distribuzione dei Punti Darwin

Tutte le specie animali sono sopravvissute all'Era passata e ricevono 1 punto Darwin. Con un grado di Adattamento di 9, la Pulcinella Tonno vince nell'habitat Costa e riceve 2 Punti Darwin. L'Orca tartaruga gigante, con un Adattamento di 6, vince nell'habitat Alta montagna e riceve 3 Punti Darwin. Con una Forza Competitiva di 9 l'Orca tartaruga gigante è al primo posto anche nella valutazione della Forza Competitiva, riceve quindi altri 3 Punti Darwin. Il Bongo alato è al secondo posto con 4 simboli Forza Competitiva (2 Punti Darwin) ed il Pulcinella Tonno con 1 solo simbolo Forza Competitiva è terzo (1 Punto Darwin). A seguito di questa distribuzione di punti, ora, la Marmotta pappagallo possiede 1 Punto Darwin (1+0+0), il Bongo alato 3 punti (1+0+2), la Pulcinella Tonno 6 punti (1+2+1) e l'Orca tartaruga gigante 7 punti (1+3+3).



III. Fase di Transizione

Nella Fase di Transizione si prepara la nuova Era. È divisa in 7 brevi passi moderati dall'Arbitro.

1 Carte Evento

La Carta Evento dell'Era appena conclusa è posizionata nella pila degli scarti.

Si rivela una nuova Carta Evento, la si posiziona scoperta sul mazzo delle Carte Evento e si attiva il suo effetto.

Carte Evento con un Effetto Immediato sono risolte subito, mentre Carte Evento con un Effetto Permanente impatteranno su tutta l'Era in procinto di iniziare.

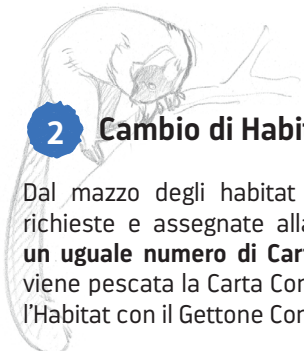


Effetto Istantaneo



Effetto permanente

Quando le Carte Evento si riferiscono ad un singolo habitat, l'habitat interessato è **determinato pescando una Carta Continentale**. La Carta Continentale pescata è **quindi posizionata momentaneamente (fino a che sarà effettuato il cambio degli habitat) a lato**.



2 Cambio di Habitat

Dal mazzo degli habitat sono pescate le Carte Habitat richieste e assegnate alla loro posizione **con l'ausilio di un uguale numero di Carte Continentali**. Per esempio, se viene pescata la Carta Continentale 'Africa', viene sostituito l'Habitat con il Gettone Continentale 'Africa'.

Il numero di habitat da sostituire dipende dall'Era e dal numero dei giocatori:

Con 3 o 4 giocatori, al termine della prima Era sono sostituiti 2 habitat ed al termine della seconda e della terza Era, 3 habitat **(2/3/3)**.

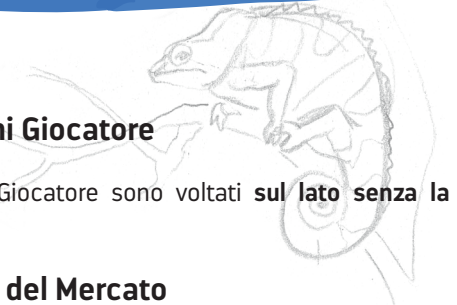
Con 5 o 6 giocatori, al termine della prima Era sono sostituiti 3 habitat ed al termine della seconda e della terza Era, 4 habitat **(3/4/4)**.

Dopo il Cambio di Habitat, tutte le Carte Continentali sono mescolate e riposizionate al centro del tavolo.

3 Ricollocazione del Cibo

Le Riserve di Cibo sono riallineate alle nuove condizioni (modificate dal cambio di habitat e da possibili effetti delle Carte Evento) e **distribuite alle specie animali in gioco in base al loro grado di Adattamento**.

Accanto alle specie che **non soddisfano** i requisiti del nuovo habitat, non vanno posizionati Gettoni Cibo. Negli habitat nei quali nessuna specie soddisfa i requisiti, il Gettone Continentale è temporaneamente posizionato sopra la Carta Habitat, fino a che una specie non soddisfi i requisiti.



4 Segnalini Giocatore

Tutti i Segnalini Giocatore sono voltati **sul lato senza la spunta**.

5 Rinnovo del Mercato

Le Carte Animale nel Mercato sono scartate e sostituite da nuove Carte Animale (Carte Animale Grandi e Piccole, con rapporto 1:1).

6 Completamento della mano

Ogni giocatore pesca Carte Animale fino ad averne 10 in mano, **le Carte Animale non giocate** dall'Era passata non sono scartate.

Se un mazzo di Carte Animale, in un qualsiasi momento del gioco, si esaurisce, la relativa pila degli scarti è rimescolata e diventa il nuovo mazzo di pesca.

7 Cambiamento del Primo Giocatore

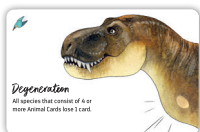
Il Segnalino Primo Giocatore si muove in senso antiorario.

Fine della partita

La partita ha termine quando si conclude la Fase di Valutazione della quarta e ultima Era del gioco. Ogni giocatore conta i Punti Darwin ottenuti dalle sue specie, ovvero tutti i Punti Darwin presenti sulle sue specie e i punti ricevuti grazie alle specie che nel corso della partita si sono estinte. Il giocatore con più Punti Darwin è il vincitore e acquisisce il titolo di 'Scelta di Darwin'. In caso di parità, i giocatori condivideranno la vittoria.

Carte Eventi

Effetto Istantaneo



Degeneration
All species that consist of 4 or more Animal Cards lose 1 card.

Degenerazione – Ciò che non è utile, recede. Una Carta Animale è rimossa da ciascuna specie animale composta da 4 o più carte e posizionata nella pila degli scarti. Ogni giocatore decide autonomamente quale Carta Animale rimuovere dalle sue specie. Carte Testa e Torso non possono mai essere rimosse.



Desertification
When biomes change, a Desert or Stone desert biome replaces a currently drawn Biome Card. Additionally, all Desert and Stone desert already on the table are protected from being exchanged for one this.

Desertificazione – È caldo, i deserti vanno espandendosi rapidamente. Pescare una carta Deserto o Deserto roccioso dal mazzo degli habitat (o dagli scarti) e metterla in gioco al posto di un habitat scelto casualmente durante la prossima Fase di Cambio di Habitat (per esempio, invece di sostituire 3 Carte Habitat a caso, 2 di esse sono pescate a caso e si aggiungono al deserto già pescato). Un Deserto o un Deserto roccioso, se già in gioco, è protetto, una volta, dal Cambio di Habitat. Se sia Deserto che Deserto roccioso sono già in gioco sono entrambi protetti, una volta, dal Cambio di Habitat e non viene aggiunto nessun ulteriore deserto.



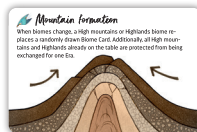
Ice age
When biomes change, a Polar or Cold desert biome replaces a currently drawn Biome Card. Additionally, all Polar and Cold deserts already on the table are protected from being exchanged for one this.

Era Glaciale – La Terra si è terribilmente raffreddata: è arrivata l'Era Glaciale. Pescare una carta Deserto polare o Deserto freddo dal mazzo degli habitat (o dagli scarti) e metterla in gioco al posto di un habitat scelto casualmente durante la prossima Fase di Cambio di Habitat (stessa procedura di 'Desertificazione').



Flood
All species without...
...do not immediately

Inondazione – l'intero pianeta è sott'acqua. Tutte le specie senza l'abilità Nuoto, Arrampicata o Volo si estinguono immediatamente.



Mountain formation
When biomes change, a High mountain or Highlands biome replaces a currently drawn Biome Card. Additionally, all High mountain and Highlands already on the table are protected from being exchanged for one this.

Orogenesi – La collisione di due placche tettoniche causa la formazione di una montagna che raggiunge il cielo. Pescare una carta Alta montagna o Collina dal mazzo degli habitat (o dagli scarti) e metterla in gioco al posto di un habitat scelto casualmente durante la prossima Fase di Cambio di Habitat (stessa procedura di 'Desertificazione').



Intruders
All players lose the species that has the most Darwin Points.

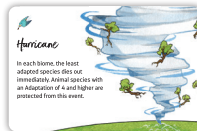
The Darwin Points of the species are calculated by the players to their remaining species.

Specie intrusiva – una nuova specie particolarmente intrusiva si sta diffondendo rapidamente sulla Terra. Ciò porta ad un'estinzione di massa senza precedenti. Ogni giocatore perde la specie con più Punti Darwin. I Punti Darwin su questa specie animale non sono tuttavia persi, ma sono distribuiti liberamente da ogni giocatore sulle specie animali ancora in vita. Se un giocatore possiede più specie animali con lo stesso numero di Punti Darwin è libero di decidere quale specie far estinguere. I giocatori che dopo l'estinzione non possiedono più alcuna specie animale in gioco possono tenere i Punti Darwin davanti a sé.



Pole shift
During the upcoming Biome Change, all biomes will be replaced.

Spostamento dell'asse – L'asse della Terra si è spostato, ciò fa impazzire completamente il clima. Durante la Fase di Transizione vanno sostituiti tutti gli habitat in gioco.



Hurricane
In each biome, the least adapted species does not immediately. Animal species with an Adaptation of 4 and higher are protected from this event.

Uragano – Una spaventosa tempesta colpisce la Terra. In ogni habitat, la specie peggio adattata si estingue immediatamente. Specie con un grado di adattabilità di 4 o più nel loro habitat sono sempre comunque protette da questo evento.

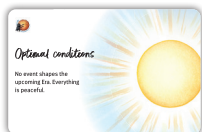
Effetto permanente



Basso tasso di mutazione - un repentino cambiamento delle condizioni ambientali porta ad una decrescita del tasso di mutazione. Durante questa era le Mutazioni Singole costano 1 Punto Darwin, le doppie costano un massimo di 5 Punti Darwin.



Caduta di asteroide - un grande asteroide colpisce la Terra a tutta forza, le polveri sollevate copriranno il Sole per un'Era intera. Per questo motivo la natura soffre. Ogni habitat produce solo 3 unità di carne e 4 di piante. Gli habitat difficilmente accessibili sono immuni a questo evento (vedere Carte Habitat pg. 3).



Condizioni ottimali - Non ci sono eventi importanti in quest'Era tranquilla e assoluta.



Deriva dei continenti - le placche tettoniche sulle quali si trovano le specie animali si allontanano. Per l'intera durata di questa Era, le specie animali non possono migrare dalla parte destra a quella sinistra del tavolo separate dalle pile di carte e viceversa.



Epidemia - tutte le specie animali carnivore sono colpite da uno strano morbo che le priva della loro forza. Per tutta la successiva Era, tutti gli animali carnivori ed onnivori hanno Forza Competitiva pari a 0. Divorare altre specie sarà praticamente impossibile. Inoltre, carnivori ed onnivori non saranno considerati nella classifica di Forza Competitiva.



Eruzione vulcanica - Un vulcano erutta con forza inaudita e devasta un intero habitat. La Carta Evento 'Eruzione vulcanica' sostituisce uno degli habitat scelto casualmente durante la fase di Cambio di Habitat e va posizionato come una normale Carta Habitat usando una Carta Continentale. L'habitat 'Eruzione vulcanica' diventa inospitale per tutta l'Era successiva. Non possono esservi piazzate nuove specie e tutte quelle che vi si trovano dovranno migrare in un altro habitat fino alla fine dell'Era per poter sopravvivere. Per l'intera Era successiva, l'habitat 'Eruzione vulcanica' diventerà una Foresta pluviale tropicale. Solo dopo un Era come Foresta pluviale tropicale l'habitat 'Eruzione vulcanica' può essere sostituito da un'altra Carta Habitat (ad es. non può essere colpito dalla Carta Evento 'Spostamento dell'asse' fino a che non ha superato almeno un Era come Foresta pluviale tropicale).



Esplosione verde - Un'epidemia decima il numero dei piccoli animali. A causa di ciò, le piante prendono il sopravvento e crescono rapidamente. Ogni habitat produce 2 unità di carne e 6 di piante. Gli habitat difficilmente accessibili sono immuni a questo evento (vedere Carte Habitat pg. 3).



Riserva di carne - I piccoli animali, grazie a condizioni favorevoli della natura, si riproducono molto velocemente. Tuttavia, a causa di ciò, la vegetazione è quasi azzerata. Ogni habitat produce 6 unità di carne e 2 di piante. Gli habitat difficilmente accessibili sono immuni a questo evento (vedere Carte Habitat pg. 3).



Varianti

Nelle prossime pagine, presenteremo la Variante per Principianti, la Variante per Due Giocatori, la Variante Cooperativa 2 contro 2, e le Regole per Bambini (7 anni o più) di Darwin Choice (per tutte le varianti **è richiesta la conoscenza delle regole del gioco base**). Sentitevi comunque liberi di adottare varianti per sviluppare il vostro gioco come più vi piace. Darwin Choice ha una struttura fortemente modulare e conseguentemente consente l'introduzione di molte varianti. Per esempio, il gioco può essere ridotto a **3** Ere se non avete tempo per giocare. **4**. Semplicemente siate creativi, e divertitevi!

Variante per Principianti

Darwin's Choice ha un meccanismo di gioco tutto suo. Per aiutarvi ad assimilarlo, abbiamo preparato per voi una versione semplificata del gioco. **Potete giocarci dopo o mentre spiegate le regole.**

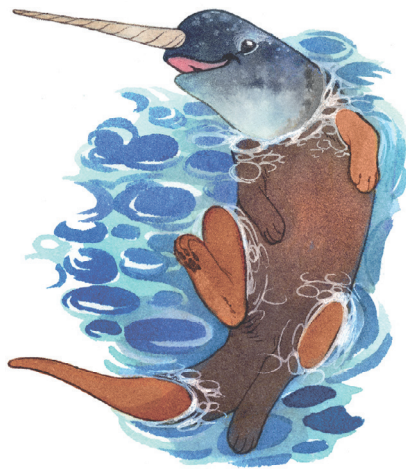
- 1** Preparete il gioco come descritto nel regolamento e preparate i seguenti habitat: **Alta montagna, Foresta pluviale tropicale, Oceano e Savana**. Nella Variante per Principianti sono utilizzati solo 4 habitat anche con 5-6 giocatori.
- 2** **Tutti i giocatori pescano 5 Carte Animale piccole e 5 grandi**, disponendole scoperte di fronte a loro.
- 3** Create specie animali a turno. Posizionatele negli habitat presenti sul tavolo. Potete aiutarvi a vicenda. Fate attenzione a soddisfare i requisiti degli habitat. **Per ora la Riserva di Cibo non va considerata.**
- 4** Dopo aver creato tutte le specie animali, distribuite i Gettoni Cibo tra le specie in gioco, determinando quali specie mangiano, quali sono divorate e quali muoiono di fame. Il miglior modo per far ciò è **ordinare le**

specie animali in ciascun habitat in base al loro grado di Adattamento. Posizionate inoltre, accanto alla specie meglio adattata, il Gettone Continentale.

- 5** I passi rimanenti della Fase di Valutazione sono omessi **e non vengono quindi distribuiti Punti Darwin**. Lo stesso accade per il primo passo della Fase di Transizione "Carte Evento". I successivi passi della Fase di Transizione sono invece seguiti come da regolamento (2 habitat sono sostituiti).

- 6** Cercate di mantenere le vostre specie in vita, usando le mutazioni (in questa variante le Mutazioni Doppie sono gratuite) e le migrazioni (**non verranno create nuove specie animali**). Aiutatevi a vicenda e ridistribuite costantemente i Gettoni Cibo per allinearli alle nuove condizioni; fate lo stesso per i Gettoni Continentali.

- 7** **Effettuate una Fase di Valutazione completa** con tutti e 5 i passi. Dopo questa, determinate chi ha vinto il gioco nella Variante per Principianti. Tuttavia, vincere non è l'obiettivo nel gioco base, **la cosa importante è prendere confidenza con le regole.**



Variante per 2 Giocatori

Per una partita con 2 giocatori, **un habitat di ciascuna delle seguenti coppie è rimosso dal gioco:**

Alta montagna / Altopiano	Savana / Steppa
Oceano / Barriera corallina	Acquitrino / Palude
Deserto / Deserto roccioso	Costa / Isole
Deserto polare / Deserto freddo	Taiga / Tundra
Foresta pluviale tropicale / Foresta nebulosa	

Ci saranno pertanto solo 13 carte del mazzo degli habitat (9 habitat selezionati + Montagna, Collina, Semideserto e Foresta subtropicale asciutta). Inoltre, sono rimossi dal gioco le Carte Evento **“Deriva dei continenti”** ed **“Eruzione vulcanica”**, così come **2 Carte Continentali** e i corrispondenti **Gettoni Continentali**.

Una partita a due giocatori è giocata con **3 habitat** e dura 4 Ere. Conviene essere seduti uno di fronte all'altro e posizionare gli habitat o a destra o a sinistra dei giocatori. Mazzi e Gettoni sono posizionati sopra gli habitat.

Tra la prima e la seconda Era, va sostituito 1 habitat, e dopo la seconda e la terza Era, 2 habitat (**1/2/2**). Dopo che le Carte Habitat sono state sostituite, vanno rimischiate nel mazzo delle Carte Habitat: **non esiste quindi una pila degli scarti delle Carte Habitat**.

Nella variante per 2 giocatori il Mercato è composto da 4 Carte Animale.



Variante Cooperativa 2 contro 2

Nella Variante Cooperativa 2 contro 2, si affrontano **due squadre di 2 giocatori ciascuna**. Fondamentalmente, tale variante è giocata come una **normale partita a 4 giocatori**, ovvero ogni giocatore possiede le sue specie animali, che indica con i Segnalini Giocatore e sulle quali può effettuare le sue azioni. Il corso delle Ere (diviso in 3 fasi) è lo stesso. **Tuttavia, devono essere seguite le seguenti modifiche alle regole:**

I giocatori della stessa squadra **non devono sedersi uno accanto all'altro**

La comunicazione tra i giocatori della stessa squadra è libera: ci si può accordare su tutto (carte, strategie, etc.) Tuttavia **è proibita la comunicazione nascosta** (segni segreti, sussurri, etc.). Lo stesso vale nel caso in cui un giocatore voglia mostrare le proprie Carte Animale al suo compagno di squadra. Le carte vanno mostrate così che anche i giocatori della squadra opposta possano vederle.

Come descritto nel paragrafo 'Scambio', viene costruito un Mercato con 6 Carte Animale. La sola differenza è che i giocatori che hanno già passato possono comunque scambiare carte col Mercato quando è il loro turno.

Ci sono **3 nuove Azioni Aggiuntive** nella Variante Cooperativa (in aggiunta a 'Scambio' con il Mercato e la 'Pesca di Carte'):

1. **Mostrare Carte:** all'inizio di ogni Era, **prima che venga effettuata la prima azione**, ciascuno dei giocatori può **mostrare al suo compagno di squadra fino a 4 carte della sua mano. Il compagno di squadra deve guardarle e restituirle. La squadra opposta non può vedere queste carte.** Entrambe le squadre effettuano quest'azione contemporaneamente.

2. **Ricevere Carte:** durante il suo turno, un giocatore può ricevere Carte Animale dal suo compagno di squadra. **Per ogni Carta Animale** che un giocatore riceve, esso deve scegliere **se posizionare una carta dalla sua mano al Mercato** (che quindi conterrà più Carte Animale) **o se dare alla squadra opposta l'opportunità di pescare 1 Carta Animale da uno dei due mazzi di Carte Animale.** Se il giocatore sceglie la seconda opzione, la squadra avversaria può scegliere a quale giocatore far pescare la carta, o, se ci sono più carte da pescare, come suddividere il numero di Carte Animale da pescare tra i suoi giocatori.

3. **Scambio di Segnalino Giocatore:** durante il proprio turno un giocatore può **prendere sotto il suo controllo 1 delle specie animali del suo compagno di squadra**, ovvero posizionare il suo segnalino (in modo che mostri la stessa faccia che mostra il segnalino già presente) su quella specie animale e rimuovere quello del suo compagno. Non importa se il compagno di squadra ha già passato o no. **Per ogni specie animale** che un giocatore prende sotto il suo controllo, egli deve scegliere **se posizionare 2 carte dalla sua mano al Mercato o se dare alla squadra opposta l'opportunità di pescare 2 Carte Animale dai mazzi.**

Se entrambi i giocatori della squadra avversaria hanno passato, l'opzione di lasciar pescare le carte alla squadra avversaria quando si eseguono le Azioni Aggiuntive 'Ricevere Carte' e 'Scambio Segnalino Giocatore' non è permessa.

Il gioco termina dopo la quarta ed ultima Fase di Valutazione. **La squadra con più Punti Darwin vince la partita.**



Variante per bambini (7+)

Per preparare il gioco, 13 Carte Habitat vengono scelte come descritto nella "Variante per 2 Giocatori".

Il mazzo delle Carte Habitat e i due delle Carte Animale sono mischiati. In aggiunta, i **Gettoni Competizione sono impilati in modo casuale** e posizionati accanto ai mazzi di carte. Carte Evento, Carte/Gettoni Continentali e Gettoni Cibo possono essere lasciati nella scatola in quanto non utilizzati. I Punti Darwin non sono usati fino alla Fase di Valutazione.

Ogni giocatore riceve tutti i Segnalini Giocatore di un colore e pesca **10 carte**, che può liberamente pescare dai due mazzi di Carte Animale.

In ogni Era, sono pescate e posizionate al centro del tavolo **3 Carte Habitat, insieme ad un Gettone Competizione**, che è posizionato come un quarto habitat.

Come nella prima Era del gioco base, i giocatori creano a turno specie animali (posizionandovi uno dei loro Segnalini Giocatore), fino a che tutti hanno passato durante l'Era. Nel creare le specie animali, tuttavia, **non è necessario verificare se queste possono ottenere cibo a sufficienza**, in quanto in questa variante questa componente di gioco è omessa.

Ciò che tutti dovranno fare è verificare che le loro specie animali **soddisfino i Requisiti** dell'habitat. Il Gettone Competizione è simile a un **habitat senza Requisiti**, dove le specie con il maggior numero di simboli Forza Competitiva sono le meglio adattate.

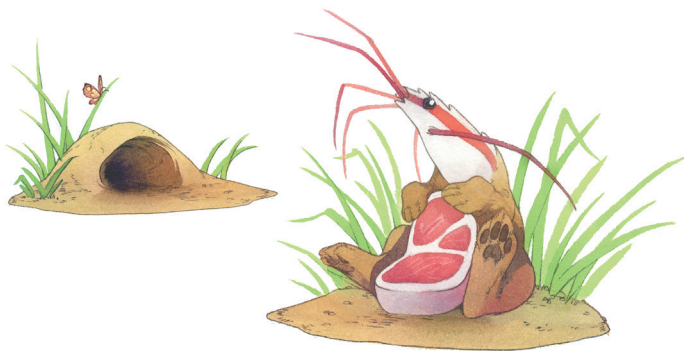
In questa variante sono permesse le azioni aggiuntive "Pesca di Carte" e "Scambio."

Dopo che tutti i giocatori hanno passato, ha inizio la Fase di Valutazione. Ogni specie animale creata riceve **1 punto**. In aggiunta, in ogni habitat (compreso il Gettone Competizione), la specie meglio adattata riceve **il numero di Punti Darwin indicato**. Se due specie sono ugualmente adattate, entrambe ricevono il numero di Punti Darwin indicato (non sono valutate la Forza Competitiva e i requisiti di cibo).

Dopo la Fase di Valutazione, **tutti e 4 gli habitat (3 Carte Habitat e 1 Gettone Competizione) e tutte le specie animali sono rimosse dal gioco**. Ogni giocatore riprende i suoi Segnalini Giocatore e **tutti i Punti Darwin** che hanno guadagnato le sue specie. Per l'Era successiva, sono posizionate al centro del tavolo 3 nuove carte habitat e un nuovo Gettone Competizione.

Ogni giocatore pesca nuove carte fino a che non arriva ad un totale di 10 carte in mano. A differenza del gioco base, tuttavia, i giocatori possono scegliere quali delle **carte rimanenti** dall'Era appena terminata **mantenere in mano e quali scartare**.

Il gioco termina dopo la Fase di Valutazione della quarta ed ultima Era. Il giocatore con più Punti Darwin è il vincitore. Se ci sono più giocatori con ugual numero di Punti Darwin la vittoria è condivisa.



Autori
Marc Dür
Samuel Luterbacher
Elio Reinschmidt

Illustrazioni
Rozenn Grosjean
rozenn-illustration.jimdo.com

Design grafico
Intus Creative Studio
www.intustudio.com



Editore
Treeceratops
info@treecer.com
www.treecer.com

Rules
Marc Dür
Samuel Luterbacher

Traduzione
Daniele (@KrakenTdg) Giardino
Davide (@crescio88) Crescini
Simon Hayes

Revisione
Beppe (@beppegrigoletti) Grigoletti
Davide Bonora
Francesco Silvestri
Giuseppe Gallipoli
Raffaella Alfano
Matteo Piazzolla

Grazie!

Darwin's Choice è stato finanziato su Kickstarter da 3248 magnifiche persone. Siamo **profondamente grati** a ciascuno per la fiducia in noi e in Darwin' Choice. La copia di Darwin's Choice che hai tra le mani non è frutto unicamente del lavoro della nostra squadra, ma anche di quelle 3248 persone.

Il **QR code sottostante** ti porterà direttamente alla lista di nomi di tutti i finanziatori del progetto.

Se vuoi fare parte delle nostre future campagne Kickstarter e non perdere nessuna notizia seguici sui social o **iscriviti alla nostra newsletter** su www.treecer.com.



@Treecer



@Treecer_atops



@Treecer_atops



www.treecer.com

Darwin's Choice © Treecer GmbH Tutti i diritti riservati – Il prodotto, nemmeno in parte, non può essere riprodotto o usato commercialmente, senza approvazione.



28

Sommario delle Regole

Ogni giocatore pesca 10 carte che formano la sua mano. Il gioco si svolge in senso antiorario e dura 4 Ere, ciascuna composta da 3 fasi.

I. Fase Azioni

Azioni Principali - Una per turno; Una per specie animale per ciascuna Era).

- **Creazione** – metti in gioco una specie animale con almeno 1 testa ed un 1 torso. I nomi su tutte le carte che compongono la specie devono essere tutti disposti in orizzontale.
- **Mutazione** – Aggiungi, rimuovi o sostituisci una Carta Animale. Le Mutazioni Doppie costano fino a 3 Punti Darwin.
- **Migrazione** – Muovi una specie animale su un altro habitat.

Dopo un'Azione Principale, le specie animali devono soddisfare i loro requisiti in termini di cibo e quelli relativi all'habitat in cui si trovano.

Azioni Aggiuntive

- **Scambio** – Durante il proprio turno, un giocatore attivo può scambiare una carta con il Mercato
- **Pesca di Carte** – Scarta tutte le carte tranne 1 e pescane di nuove. È possibile solo all'inizio di ciascuna Era.

II. Fase di Valutazione

1. **Verifica dei Requisiti** – Tutte le specie che non soddisfano i requisiti dell'habitat in cui si trovano si estinguono. Per una specie estinta, il giocatore riceve un massimo di 1 Punto Darwin.

2. **Controllo del Cibo** – Valuta quali specie mangiano, quali si estinguono e quali sono divorate.
3. **Sopravvivenza** – Ogni specie sopravvissuta all'Era riceve 1 Punto Darwin
4. **Adattamento** – Le specie animali sono ricompensate con 2 – 3 Punti Darwin per aver vinto un habitat.
5. **Forza Competitiva** – Le 3 specie con la maggior Forza Competitiva tra tutti gli habitat ricevono 3, 2 o 1 Punti Darwin.

III. Fase di Transizione

1. **Carte Evento** – Una Carta Evento è pescata ed attivata.
2. **Cambio di Habitat** – 3-4 giocatori (2/3/3) o 5-6 giocatori (3/4/4)
3. **Ricollocazione del Cibo** – Le Riserve di Cibo sono allineate alle nuove condizioni (modificate dal cambio di habitat e da possibili effetti delle Carte Evento) e distribuite alle specie animali in gioco in base al loro grado di Adattamento.
4. **Segnalini Giocatore** – Tutti i Segnalini Giocatore sono girati sul lato senza la spunta.
5. **Rinnovo del Mercato** – Le Carte Animale nella zona di scambio sono sostituite da nuove carte.
6. **Completamento della Mano** – Ogni giocatore riporta la sua mano a 10 carte.
7. **Cambiamento del Primo Giocatore** – Il segnalino Primo Giocatore si muove in senso anti orario.

Fine del gioco

Dopo la Fase di Valutazione della quarta ed ultima Era, il gioco termina. Il giocatore con più Punti Darwin vince la partita. In caso di pareggio la vittoria è condivisa.