

Geen zin om de spelregels te lezen? Hier kan je een (Engelstalige) video vinden waarin de regels uitgelegd worden.



www.treecer.com

Darwin's Choice - Spelregels

Voor 2-6 spelers, vanaf 10 jaar, 60-120 minuten

Na miljoenen jaren van desolaatheid op aarde verschijnt er eindelijk dierlijk leven. Maar de wereld is nog in ontwikkeling en is voortdurend onderhevig aan veranderingen. Alleen de diersoorten die in staat zijn zich aan te passen aan de steeds wijzigende omstandigheden zullen overleven om uiteindelijk hun stempel op de geschiedenis te kunnen drukken. Dit is jouw kans! Doe je best en word Darwin's Choice.

„Er is grootsheid in deze kijk op het leven, met zijn verschillende krachten, die oorspronkelijk in een paar vormen of in één zijn geblazen; en dat, terwijl deze planeet volgens de vaste wet van de zwaartekracht doordraait, vanuit zo een eenvoudig begin zijn, en worden nog steeds, de mooiste en meest wonderbaarlijke eindeloze vormen gevormd.“

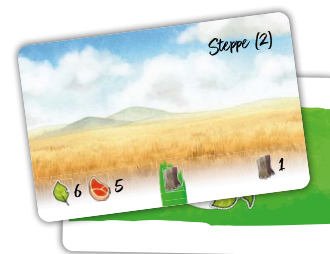
- Charles Darwin, grondlegger van de moderne evolutiebiologie -

Inhoud

237 Dierkaarten

135 kleine Dierkaarten (koppen, vleugels, enkele poten en staarten)
en 102 grote Dierkaarten (lichamen en dubbele poten)

22 Bioomkaarten



16 Gebeurteniskaarten



5 Continentkaarten



12 Overzichtskaarten



6 Concurrentiefiches



5 Continentfiches



102 Darwinpunten



1 Startspelerfiche



62 Voedselfiches

40 Voedselfiches met waarde 1 (1 blad = 1 planteenheid; 1 steak = 1 vleeseenheid), 16 fiches met waarde 2 en 6 fiches met waarde 3.



72 Spelersfiches

6 kleuren, elk 12 fiches



Uitleg van Symbolen

Voedingssymbolen

Geven het dieet van een diersoort aan. Deze symbolen staan alleen op de Kopkaarten.



Herbivoor



Carnivoor



Omnivoor

Eigenschapsymbolen

Geven de eigenschappen en de sterkte van deze eigenschappen van een diersoort aan.



Rennen



Vliegen



Klimmen



Zwemmen



Koudebestendig



Hittebestendig

Speciale Eigenschapsymbolen

Een soort met een Speciale Eigenschapsymbool op een van zijn kaarten is beschermd tegen roofdieren.



Graven



Giftig

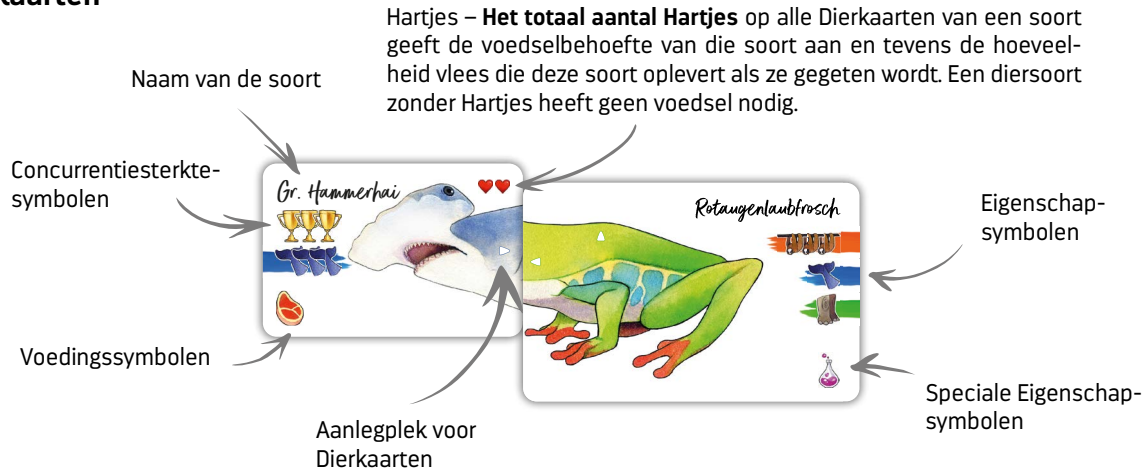


Concurrentiesterktesymbool

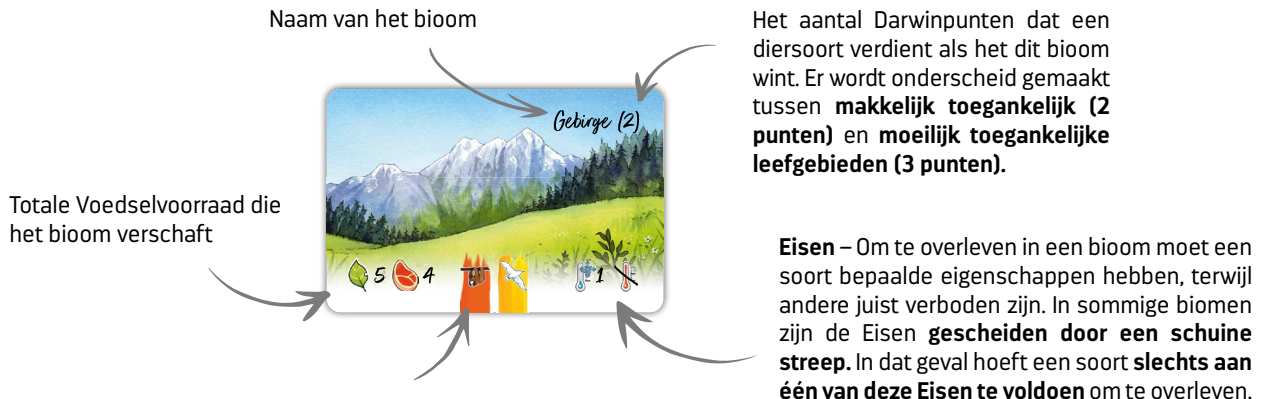
De Concurrentiesterkte omvat de spiermassa, intelligentie, zintuigwaarneming en aanvals- en verdedigingsattributen van een diersoort.

Uitleg van Kaarten

Dierkaarten



Bioomkaarten



Aanpassing – Om de Aanpassing van een diersoort aan een bepaald bioom vast te stellen worden de Eigenschapssymbolen **in het midden** van de Bioomkaart op alle Dierkaarten van deze diersoort bij elkaar opgeteld. Naast het dier met de hoogste Aanpassing in een bioom wordt het corresponderende Continentfiche geplaatst.

Spel voorbereiding

De spelvoorbereiding/speluitleg geldt voor het basisspel met 3-6 spelers. Aangepaste spelregels voor de Variant voor 2 Spelers, Kindvriendelijke Spelregels (7+) en de 2-tegen-2 Coöperatieve Variant worden uitgelegd in het hoofdstuk 'Spelvarianten'.

- 1 Eén van de spelers wordt benoemd tot Spelleider. Aan het einde van elk Era leidt de Spelleider de Evaluatie- en Overgangsfase.
- 2 Elke speler krijgt drie Overzichtskaarten en alle Spelersfiches van één kleur. (Met 5-6 spelers delen twee spelers één set Overzichtskaarten)
- 3 Kaarten worden per soort geschud (grote Dierkaarten, kleine Dierkaarten, Gebeurteniskaarten, Continentkaarten en Bioomkaarten) en in stapels in het midden van het speelveld gelegd.
- 4 Alle Voedsel- en Concurrentiefiches en alle Darwinpunten worden gesorteerd en klaar gelegd.
- 5 Het aantal Bioomkaarten dat gebruikt wordt is afhankelijk van het aantal spelers: **met 3-4 spelers 4 Bioomkaarten, met 5-6 spelers 5 Bioomkaarten**. De Bioomkaarten worden links en rechts van de centraal geplaatste kaartstapels gelegd.
- 6 Boven elke Bioomkaart wordt een Continentfiche gelegd. In een spel met 3-4 spelers wordt 1 Continentkaart en het bijbehorende Continentfiche niet gebruikt.
- 7 Boven elke Bioomkaart wordt het aantal Voedselfiches gelegd, overeenkomend met de hoeveelheid voedsel dat is afgebeeld op de Bioomkaart.
- 8 Een Handelszone wordt ingericht, bestaande uit 'Aantal spelers + 2' Dierkaarten (grote en kleine Dierkaarten in een 50:50 verhouding). Bij een oneven aantal Dierkaarten worden er meer kleine dan grote Dierkaarten getrokken.
- 9 Elke speler neemt 10 Dierkaarten op handen. Kaarten worden één voor één getrokken en mogen meteen bekeken worden. Spelers kunnen zelf afspreken of ze één voor één alle kaarten trekken, om en om één kaart of alle spelers gelijktijdig een kaart. De kaarten mogen naar keuze getrokken worden van de twee stapels met Dierkaarten. Echter, omdat kop en lichaam beiden noodzakelijk zijn om een nieuwe diersoort te creëren, moeten spelers er op letten dat ze kaarten van beide stapels trekken.
- 10 De Spelleider krijgt het Startspelerfiche en begint het spel.



Spelverloop

Het spel wordt tegen de wijzers van de klok in gespeeld en duurt 4 rondes, Era's genaamd. Elk Era kent 3 fasen:

I. Actiefase: In de Actiefase worden nieuwe diersoorten gecreëerd, gemuteerd of verplaatst naar een ander Bioom.

II. Evaluatiefase: In de Evaluatiefase wordt vastgesteld welke soorten uitsterven, welke soorten kunnen eten en welke gegeten worden. Hoe succesvoller een soort is bij dit gevecht om te overleven, hoe meer Darwinpunten het ontvangt.

III. Overgangsfase: In de Overgangsfase worden Gebeurteniskaarten en nieuwe Bioomkaarten getrokken. Deze fase bepaald dus voor een groot deel hoe het volgende Era eruit gaat zien.

1. Actiefase

Tijdens de Actiefase kunnen spelers kiezen tussen **2 Aanvullende Acties** (Opnieuw Trekken, Ruilen) en **3 Basisacties** (Creëren, Muteren, Migreren).

In elke beurt voert elke speler één Basisactie uit. Daarnaast mogen ze ervoor kiezen om nog één of meer Aanvullende Acties uit te voeren.

Als een speler een Basisactie niet kan of wil uitvoeren in zijn beurt, dan past hij dit Era en kan hij gedurende dit Era geen acties (ook geen Aanvullende Acties) meer uitvoeren. Als alle spelers hebben gepast eindigt de Actiefase.

Aanvullende Acties

1. Opnieuw Trekken

Aan het begin van elk Era kunnen de spelers besluiten of ze hun 10 kaarten willen houden of dat ze deze allemaal op één na afleggen en **9 nieuwe Dierkaarten trekken**.

Deze Aanvullende Actie mag elke speler slechts **één keer per Era** uitvoeren en is alleen toegestaan als de speler nog geen andere acties heeft uitgevoerd. Zijn kaarten moeten ongewijzigd zijn.

Spelers mogen hun Dierkaarten ook afleggen in de beurt van een andere speler. Ze hoeven dus niet te wachten op hun eigen eerste beurt.

Als een speler niet in staat is een diersoort te creëren in het eerste Era dan mogen de kaarten worden afgelegd en mogen er nieuwe worden getrokken. Echter, **alle 10 kaarten moeten worden afgelegd**. De betreffende speler mag dit herhalen totdat hij in staat is om ten minste één diersoort te creëren.

Opmerking: Denk goed na voordat je nieuwe kaarten trekt, want het kan de situatie ook verslechteren.



2. Ruilen

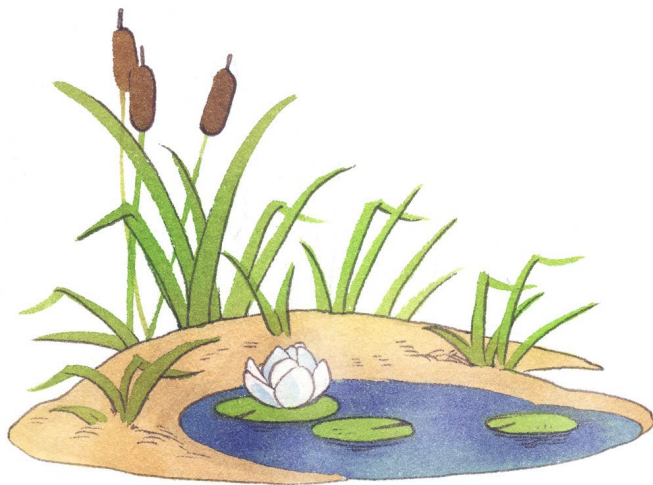
Tijdens zijn beurt mag elke speler één Dierkaart ruilen met de Handelszone.

De speler plaatst een van zijn handkaarten in de Handelszone en trekt in ruil daarvoor een Dierkaart van eender welk soort of type.

Tot het einde van hun beurt mag een speler zijn keuze nog wijzigen, d.w.z. de ruil terugdraaien, een andere kaart pakken dan de eerder gekozen kaart of een andere kaart in de Handelszone plaatsen. Als een speler aangeeft klaar te zijn met de beurt is dit niet meer mogelijk.

Elke speler die **nog niet gepast heeft** en dus nog actief is in het Era mag ruilen.

Tijdens de Overgangsfase wordt de Handelszone vernieuwd en voorzien van nieuwe Dierkaarten.



Basisacties

Per beurt mag een speler één Basisactie uitvoeren.

In elk Era mag per diersoort één Basisactie uitgevoerd worden. Een diersoort kan worden gecreëerd, gemuteerd of gemigreerd naar een ander bloom.

Opmerking: Om aan te geven dat er al een Basisactie voor een diersoort is uitgevoerd in een Era wordt, na een Basisactie, de Spelersfiche op de soort met het vinkje naar boven gedraaid.



1. Creëren

Om een diersoort te creëren wordt het in één van de **beschikbare biomen** geplaatst. Het voedsel dat door de soort verkregen wordt, wordt naast de Kopkaart gelegd in de vorm van Voedselfiches. De Voedselfiches worden **eerst gepakt van de voorraad** boven de Bioomkaart. Als de voorraad op is, worden Voedselfiches genomen van diersoorten met een **lagere Aanpassing** in hetzelfde bloom.

Diersoorten mogen alleen in biomen geplaatst worden waarin ze **voldoende voedsel kunnen krijgen en voldoen aan de Eisen van het bloom**. Voor carnivoren tellen herbivoren en omnivoren ook mee als potentiële voedselbron.

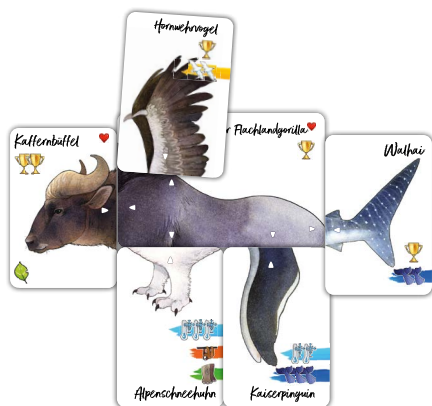
Elke diersoort moet **een kop en een lichaam** hebben.



De **Lichaamskaart met Aanlegplekken** en de **positie daarvan** bepaalt uit hoeveel Dierkaarten een diersoort kan bestaan en welke lichaamsdelen kunnen worden toegevoegd.



Een diersoort bestaat **maximaal** uit een kop, een lichaam, 2 paar poten, vleugels en een staart.



De namen van alle Dierkaarten van een soort moeten in **horizontale richting lopen**.

Diersoorten **hoeven niet compleet te zijn**, dat wil zeggen dat niet alle aanlegplekken bezet hoeven te zijn voordat een diersoort wordt opgelegd.



Een diersoort wordt altijd in één keer uitgelegd, **nooit over meerdere beurten gespreid**.

Om te laten weten wie een diersoort bezit, plaatsen spelers **één van hun Spelersfiches, met het vinkje omhoog**, op elk van hun nieuw gecreëerde diersoorten.

Voorbeeld - Creëren van een nieuwe diersoort

Christina is aan de beurt en plaatst een gevleugelde Bongo chimpansee in het Tropisch regenwoudbloom. Aan de Eisen van dit bloom wordt door deze diersoort ruimschoots voldaan met zijn totaal aan klim-, ren- en vliegsymbolen. Een Voedselciche met 3 planteenheden (= 3 bladeren) wordt naast de Bongo Kopkaart gelegd, omdat de Kopkaart een herbivoorsymbool heeft en alle Dierkaarten samen 3 Hartjes bevatten. Daarnaast wordt ook het bij dit bloom behorende Continentciche naast deze nieuwe soort gelegd, omdat het op dit moment de meest aangepaste soort in dit bloom is, met een Aanpassing van 8 (4 klim-, 2 ren- en 2 vliegsymbolen). Tenslotte plaatst Christina haar Spelersfiche met het vinkje naar boven op haar nieuwe diersoort.



2. Muteren

Om een diersoort te muteren, mogen er 1 of maximaal 2 Mutaties worden uitgevoerd aan een eigen diersoort. Er zijn 3 soorten Mutaties:

1. **Weghalen:** Een Dierkaart wordt weggehaald zonder iets terug te plaatsen.
2. **Toevoegen:** Een Dierkaart wordt op een lege Aanlegplek gelegd.
3. **Vervangen:** Een Dierkaart wordt vervangen door een reeds geplaatste, gelijksoortige Dierkaart, bijv. een Kopkaart door een Kopkaart.

Opmerking: Een Lichaamskaart mag alleen worden vervangen als de nieuwe Lichaamskaart voor alle reeds geplaatste lichaamsdelen (poten en staart) een passende Aanlegplek heeft.

Voorbeeld - Muteren

Christina muteert de poten van haar gevleugelde Bongo chimpansee. Zij vervangt de Chimpanseepoten voor Blauwvoetgentpoten. Daarnaast legt ze Roze pelikaanpoten op de nu vrijgekomen Aanlegplek. Voor deze Dubbelmutatie moet Christina de drie op deze diersoort liggende Darwinpunten betalen. Vanwege deze Dubbelmutatie heeft deze diersoort nu nog slechts 2 planteenheden nodig. Tot slot wordt het Spelersfiche omgedraaid met het vinkje naar boven.



Dierkaarten die door het Muteren van een diersoort worden verwijderd (Weghalen of Vervangen) **worden afgelegd**.

Als een speler 2 Mutaties uitvoert op één diersoort in dezelfde beurt wordt dat een **Dubbelmutatie** genoemd.

Voor een Dubbelmutatie moet men **tot maximaal 3 Darwinpunten betalen** die op de diersoort geplaatst zijn. Soorten met 3 of meer Darwinpunten op hen geplaatst betalen 3 Darwinpunten voor een Dubbelmutatie. Soorten met minder dan 3 Darwinpunten betalen al hun Darwinpunten.

Dubbelmutaties worden net als Enkele Mutaties in **één beurt** uitgevoerd.

Na een Enkele of Dubbelmutatie moet een diersoort in staat zijn **genoeg voedsel te verkrijgen en moet het voldoen aan de Eisen van het boom**.

3. Migreren

Bij het migreren wordt een eigen diersoort van zijn oorspronkelijke biotoom verplaatst **naar een van de andere biomen die op tafel liggen**. De Voedsel- en Continentfiches van deze diersoort blijven achter in het oorspronkelijke biotoom en **worden niet mee verplaatst**.

Diersoorten mogen alleen naar een biotoom verplaatst worden waarin ze op dat moment **voldoende voedsel kunnen bemachtigen en voldoen aan de Eisen van dat biotoom**.

II. Evaluatiefase

De Evaluatiefase is verdeeld in 5 stappen en wordt geleid door de Spelleider

1. Controle van de Eisen

In deze stap controleren de spelers welke diersoorten voldoen aan de Eisen van de biomen. Soorten die niet aan de Eisen voldoen sterven meteen uit.

Als een diersoort uitsterft, ongeacht door welke oorzaak (bijv. het niet voldoen aan de Eisen, verhongeren, gegeten worden of een Gebeurteniskaart), worden de Dierkaarten afgelegd op de bijbehorende aflegstapels. De speler krijgt zijn Spelersfiche terug, plus **1 Darwinpunt** indien er op dat moment **één of meer** Darwinpunten op de soort lagen. Het verkregen Darwinpunt legt de speler voor zich neer; deze kan niet meer kwijtgeraakt worden. **De overige Darwinpunten gaan verloren** en worden teruggelegd in de voorraad.

2. Voedselevaluatie

Tijdens deze stap bepalen de spelers welke soorten kunnen eten, welke gegeten worden en welke uitsterven.

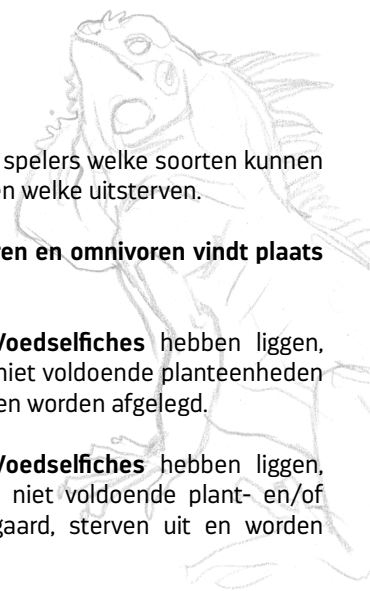
De evaluatie van de herbivoren en omnivoren vindt plaats voor die van de carnivoren.

Herbivoren die **voldoende Voedselfiches** hebben liggen, overleven. De herbivoren die niet voldoende planteenheden hebben vergaard, sterven uit en worden afgelegd.

Omnivoren die **voldoende Voedselfiches** hebben liggen, overleven. De omnivoren die niet voldoende plant- en/of vleeseenheden hebben vergaard, sterven uit en worden afgelegd.

Carnivoren die **voldoende Voedselfiches** hebben liggen, overleven. Als er niet genoeg vleeseenheden naast een carnivoor liggen controleert de speler of de carnivoor **één of meer van de overlevende herbivoren of omnivoren** kan eten om de benodigde hoeveelheid voedsel te halen.

Als een carnivoor de ontbrekende hoeveelheid voedsel niet kan compenseren door het eten van herbivoren of omnivoren **sterft de soort uit, samen met de diersoorten die het al gegeten heeft**. Alle carnivoren in dit biotoom met een lagere Aanpassing sterven automatisch ook uit.



Uitleg van Voeding

Het dieet van een diersoort wordt bepaald door het **Voedingssymbool** op de Kopkaart. Er wordt onderscheid gemaakt tussen herbivoren, carnivoren en omnivoren.

De voedselbehoefte van een diersoort komt overeen met **de som van alle Hartjes die zijn afgebeeld op de Dierkaarten**. Dit aantal geeft ook aan hoeveel voedsel verkregen wordt wanneer de soort wordt gegeten.

De Aanpassing van de diersoort aan zijn biotoom bepaalt **de volgorde waarin voedsel verdeeld wordt**. De Voedselverdeling in het biotoom is een voortdurend proces, dus de verdeling van de Voedselchips wordt aangepast na de Basisactie van elke speler (indien nodig).

Als de Voedselverdeling in een biotoom dusdanig verandert dat een diersoort niet langer genoeg voedsel voor zichzelf kan vergaren, worden de bijbehorende overgebleven Voedselchips niet naast de kop, maar naast de staart geplaatst.

De **uiteindelijke beslissing** of een soort in staat is geweest om voldoende voedsel te vergaren in het voorgaande Era wordt bepaald in de stap **'Voedselevaluatie' in de Evaluatiefase**.



Herbivoor

In elk biotoom mag **de meest aangepaste Herbivoor** als eerste eten. Na de meest aangepaste herbivoor mag de op één na meest aangepaste herbivoor zijn deel eten, dan de op twee na meest aangepaste, enzovoort, totdat een diersoort niet langer voldoende kan eten en daarom uitsterft.

Bij een **gelijkspel** is een hogere **Concurrentiesterkte** en daarna een grotere **voedselbehoefte** beslissend. Als al deze factoren gelijk zijn, dan eten beide herbivoren gelijktijdig, wat ertoe kan leiden dat beide soorten onvoldoende voedsel voor zichzelf kunnen vergaren.



Carnivoor

De Voedselverdeling bij carnivoren is **hetzelfde als bij herbivoren**, oftewel: de Aanpassing bepaald de volgorde. Ook hier geldt dat, als de Aanpassing gelijk is, de Concurrentiesterkte en de voedselbehoefte vergeleken worden.

Carnivoren die te weinig of geen voedsel vergaren hebben nog steeds de kans **één of meer van de overlevende herbivoren en omnivoren** te eten. Volledig of deels opgegeten soorten sterven uit en worden uit het spel verwijderd. Het overgebleven vlees van deels opgegeten soorten gaat verloren en is niet beschikbaar voor andere carnivoren.

Het eten van een andere diersoort gebeurt in de stap 'Voedselevaluatie' in de Evaluatiefase.

Om een herbivoor of omnivoor te kunnen eten moet een carnivoor **minimaal dezelfde of een hogere Aanpassing en Concurrentiesterkte** hebben als zijn beoogde prooi. Daarnaast mag de prooi niet beschikken over de speciale eigenschappen 'Giftig' of 'Graven', omdat die volledige bescherming bieden tegen roofdieren.

Carnivoren **kunnen hun prooi niet kiezen**. Alle mogelijke prooien worden bekeken en **alleen de minst aangepaste eetbare soorten worden gegeten**. Het kan dus gebeuren dat de ene soort van een speler een andere soort van die speler opeet. Alleen bij een gelijkspel tussen twee prooien (Aanpassing, Concurrentiesterkte en aantal Hartjes zijn gelijk) mag de speler kiezen welke soort gegeten wordt.



Omnivoor

Omnivoren eten in eerste instantie planten, dat wil zeggen dat ze beschouwd worden als herbivoren. Als een omnivoor geen of onvoldoende planteenheden voor zichzelf kan vergaren neemt hij voor het resterende gedeelte deel aan de

Voorbeeld - Voedselverdeling/Evaluatie

In het Kustbloom is de Voedselvoorraad voldoende om beide soorten in dit bloom te laten overleven: de Gevleugelde bongo (Aanpassing 6, heeft 2 planteenheden nodig) en de Papegaaiduiker tonijn (Aanpassing 9, heeft 2 vleeseenheden nodig).

In het Hooggebergtebloom eet het Bizon leeuwaapje (Aanpassing 4, heeft 2 planteenheden nodig) eerder dan de Ara marmot (Aanpassing 3, heeft 1 planteenheid nodig). Omdat het bloom 3 planteenheden levert, hebben beide soorten genoeg voedsel.

De Orka reuzenschildpad (Aanpassing 6) is de enige carnivoor in het Hooggebergtebloom en het heeft 4 vleeseenheden nodig. Echter, omdat het bloom maar 3 eenheden levert, moet bekeken worden of de Orka Reuzenschildpad een van de op tafel liggende herbivoren kan opeten. De Ara marmot (die de minst aangepaste soort is in dit bloom) is beschermd door de speciale eigenschap 'Graven' en kan niet gegeten worden. Het Bizon leeuwaapje heeft deze bescherming niet. Deze soort kan worden gegeten en wordt uit het spel verwijderd omdat het minder aangepast is en tegelijkertijd een lagere Concurrentiesterkte heeft dan de Orka reuzenschildpad. Door het eten van het Bizon leeuwaapje (met 2 Hartjessymbolen) krijgt de Orka reuzenschildpad 2 extra vleeseenheden en kan zodoende een totaal van 5 vleeseenheden verkrijgen in dit Era, wat meer dan voldoende voedsel is om te overleven.

Voedselverdeling van de carnivoren. Zodoende kan een omnivoor een combinatie van planten en vlees eten. Omnivoren kunnen echter geen andere soorten eten.



3. Overleven

Elke diersoort die na de stap 'Voedselevaluatie' nog in leven is ontvangt **1 Darwinpunt**.



Darwinpunten worden altijd toegewezen aan een diersoort en worden daarom op de Dierkaarten gelegd.

4. Aanpassing

In elk bioom wordt de meest aangepaste soort beloond.

Opmerking: Het Continentfiche moet altijd toegekend worden aan de meest aangepaste soort. Als dit gebeurt zijn de winnaars van alle biomen in één oogopslag bekend.

Alle soorten met de hoogste Aanpassing in hun bioom ontvangen **het aantal Darwinpunten dat in de rechterbovenhoek van de Bioomkaart staat weergegeven.**

In geval van een gelijkspel wordt de Concurrentiesterkte vergeleken. Is ook die gelijk, dan wordt naar **de voedselbehoefte** gekeken (meer Hartjes wint). Als twee soorten dezelfde waarden hebben dan zijn er twee winnaars in dat bioom en krijgen beide soorten het aangegeven aantal Darwinpunten.

Een soort met **Aanpassing 0** krijgt nooit Darwinpunten in deze stap.



5. Concurrentiesterkte

Uit alle biomen samen worden de 3 diersoorten met de hoogste Concurrentiesterkte bepaald.

Plaats het gouden Concurrentiefiche naast de meest concurrerende diersoort, het zilveren Concurrentiefiche naast de op één na meest concurrerende diersoort en het bronzen fiche naast de op twee na meest concurrerende diersoort.

De eerste plaats krijgt 3 Darwinpunten, de nummer twee krijgt 2 Darwinpunten en de nummer drie krijgt 1 Darwinpunt.

Bij een gelijke stand is de **Aanpassing aan het bioom** waarin de diersoort leeft en daarna **de hoeveelheid voedsel dat vergaard is** beslissend (meer Hartjes wint). Als deze ook gelijk zijn, dan eindigen twee soorten op dezelfde plek en krijgen beiden de volle hoeveelheid punten. Naast beide soorten wordt eenzelfde Concurrentiefiche geplaatst. Dit heeft geen gevolgen voor de overige plekken, dat wil zeggen dat in het geval er twee eerste plekken zijn er nog steeds een tweede en derde plek worden toegekend.

Een soort met **Concurrentiesterkte 0** krijgt nooit Darwinpunten in deze stap.



Alle diersoorten die nog op tafel liggen hebben het Era overleefd en krijgen 1 Darwinpunt. Met een Aanpassing van 9 claimt de Papegaaiduiker tonijn het Kustbloom en krijgt 2 Darwinpunten. De Orka reuzenschilddpad met een Aanpassing van 6 wint het Hooggebergtebloom en ontvangt 3 Darwinpunten. Met Concurrentiesterkte 9 behaalt de Orka reuzenschilddpad ook de eerste plaats bij de evaluatie van Concurrentiesterkte en krijgt zodoende 3 extra Darwinpunten. De Gevleugelde bongo is tweede met 2 Concurrentiesterktesymbolen (2 Darwinpunten) en de Papegaaiduiker tonijn met 1 Concurrentiesterktesymbool is derde (1 Darwinpunt). Volgens deze puntenverdeling heeft de Ara marmot nu 1 Darwinpunt (1+0+0), de Gevleugelde bongo 3 punten (1+0+2), de Piranha tonijn 4 punten (1+2+1) en de Orka reuzenschilddpad 7 punten (1+3+3).



In de Overgangsfase wordt een nieuw Era voorbereid. Deze fase is opgedeeld in 7 korte stappen, die worden uitgevoerd door de Spelleider.

De Gebeurteniskaart van het vorige Era wordt op de aflegstapel gelegd.

Een nieuwe Gebeurteniskaart wordt getrokken en open op de stapel met Gebeurteniskaarten gelegd en de effecten worden geactiveerd.



Gebeurteniskaarten met een Direct Effect worden meteen uitgevoerd, Gebeurteniskaarten met een Permanent Effect beïnvloeden de gehele volgende Era.



Direct Effect



Permanent Effect

Als de Gebeurteniskaart betrekking heeft op één enkel boom, wordt **door het trekken van een Continentkaart bepaald** op welk boom dit betrekking heeft. De getrokken Continentkaart wordt **tijdelijk opzij gelegd (totdat de Boomverandering heeft plaatsgevonden)**.



2 Boomverandering

Het vastgestelde aantal Boomkaarten wordt getrokken van de boomstapel en met hetzelfde aantal Continentkaarten op hun plek gelegd. Als bijvoorbeeld de Continentkaart 'Afrika' wordt getrokken, dan wordt het Boom met het Continentfiche 'Afrika' vervangen. De vervangen biomen worden afgelegd.

Het aantal te wijzigen biomen is afhankelijk van het Era en het aantal spelers:

Met 3-4 spelers worden 2 biomen gewijzigd na het eerste Era en na het tweede en derde Era 3 biomen **(2/3/3)**.

Met 5-6 spelers worden 3 biomen gewijzigd na het eerste Era en na het tweede en derde Era 4 biomen **(3/4/4)**.

Na de Boomverandering worden alle Continentkaarten geschud en teruggeplaatst in het midden van de tafel.

3 Voedselherverdeling

De Voedselvoorraad, in de vorm van Voedselfiches, wordt aangepast aan de nieuwe omstandigheden (door de Boomverandering en de effecten van de Gebeurteniskaart) en **verdeeld over de bestaande diersoorten overeenkomstig met hun Aanpassing**.

Er worden geen Voedselfiches geplaatst naast de diersoorten die niet voldoen aan de Eisen van hun nieuwe boom. In biomen waarin er geen diersoorten voldoen aan de nieuwe Eisen wordt het Continentfiche tijdelijk boven de Boomkaart geplaatst totdat een soort voldoet aan de Eisen.



4 Spelersfiches

Alle Spelersfiches worden **met de kant zonder vinkje naar boven gedraaid**.

5 Handelszone vernieuwen

De Dierkaarten in de Handelszone worden afgelegd en vervangen door nieuwe Dierkaarten (grote en kleine Dierkaarten, wederom met een 1:1 verhouding).

6 Handkaarten aanvullen

Elke speler vult zijn hand aan tot 10 kaarten, de overgebleven Dierkaarten van het vorige Era worden niet afgelegd.

Als een Dierkaartenstapel op enig moment in het spel opraakt, wordt de aflegstapel geschud en als nieuwe trekstapel gebruikt.

7 Nieuwe Startspeler

Het Startspelerfiche wordt tegen de richting van de klok in doorgegeven.

Einde van het spel

Het spel eindigt na de Evaluatiefase van het vierde en laatste Era. Elke speler telt het aantal Darwinpunten dat verzameld is door zijn diersoorten, zijnde alle Darwinpunten die op hun soorten liggen en de losse punten die ontvangen zijn voor uitgestorven soorten. De speler met de meeste Darwinpunten wint het spel en verdient de titel 'Darwin's Choice'. Bij een gelijke stand zijn er meerdere winnaars.

Gebeurteniskaarten

Onmiddellijk Effect



Bergvorming – De botsing van twee tektonische platen vormen een gebergte dat tot aan de hemel rijkt. Een Hooggebergte- of Hooglandenbloom wordt uit de Bloomstapel (of aflegstapel) gekozen om een willekeurige Bloomkaart te vervangen tijdens de eerstvolgende Bloomverandering (zelfde procedure als bij 'Woestijnvorming').



IJstijd – De aarde is enorm afgekoeld; dit is de IJstijd. Een Poolwoestijn of Koude woestijn wordt uit de Bloomstapel (of aflegstapel) gekozen om een willekeurige Bloomkaart te vervangen tijdens de eerstvolgende Bloomverandering (zelfde procedure als bij 'Woestijnvorming').



Indringers – Een nieuwe, invasieve soort breidt zich razendsnel uit over de aarde. Dit leidt tot een massasterfte die zijn weerga niet kent. Elke speler verliest zijn diersoort met de meeste Darwinpunten.

De Darwinpunten gaan echter niet verloren, maar worden door de speler naar eigen inzicht over zijn overige diersoorten verdeeld. Heeft een speler meerdere diersoorten met hetzelfde aantal Darwinpunten, dan mag hij kiezen welke soort uitsterft. Spelers die geen diersoorten meer hebben na het uitsterven van zijn meest succesvolle soort mogen de vrijgekomen Darwinpunten houden.

Orkaan – een epische storm raast over de aarde. In elk bloom sterft de minst aangepaste soort onmiddellijk uit. Soorten met een Aanpassing van 4 of hoger zijn beschermd tegen deze gebeurtenis. In biomen met alleen maar soorten met een Aanpassing van 4 of hoger sterven geen diersoorten uit.



Overstroming – De aarde staat onder water. Alle soorten die niet kunnen zwemmen, klimmen of vliegen sterven onmiddellijk uit.



Reductie – Dat wat niet gebruikt wordt gaat verloren. Van elke diersoort bestaande uit 4 of meer Dierkaarten wordt een kaart verwijderd en op de aflegstapel gelegd. Spelers mogen zelf beslissen welke Dierkaart afgelegd wordt. Kop- en Lichaamskaarten kunnen nooit verwijderd worden.



Verschuiving van de aardas – De aardas is verschoven en het klimaat is totaal ontregeld. Alle biomen moeten veranderd worden tijdens de komende Bloomverandering.



Woestijnvorming – Het is heet; woestijnen breiden zich uit. Een Woestijn of Steenwoestijn wordt uit de Bloomstapel (of aflegstapel) gekozen om een willekeurige Bloomkaart te vervangen tijdens de eerstvolgende Bloomverandering (dat wil zeggen dat in plaats van 3 willekeurige Bloomkaarten er maar twee willekeurige Bloomkaarten worden vervangen, samen met de gekozen woestijn). Reeds bestaande Woestijn of Steenwoestijnen zijn beschermd tegen de Bloomverandering. Als beide biomen (Woestijn en Steenwoestijn) al op tafel liggen, dan zijn deze beide beschermd tegen de Bloomverandering en wordt er verder geen woestijn vervangen.

Permanent Effect



gescheiden zijn door de centraal gelegen stapels kaarten.



taak. Bovendien worden ze niet meegenomen bij de evaluatie van de Concurrentiesterkte.



Ideale omstandigheden – Het komende Era wordt niet door gebeurtenissen beïnvloed. Alles is rustig en vredig.



Darwinpunten.



bevatten slechts 3 vleeseenheden en 4 planteenheden. Biomen die moeilijk bereikbaar zijn worden niet aangetast (zie 'Bloomkaarten', bladzijde 3).

Continentverschuiving – De tektonische platen waarop de diersoorten leven, drijven uit elkaar. Tijdens dit Era is er geen migratie mogelijk tussen de linker- en rechterzijde van de tafel die van elkaar

Epidemie – Alle vleesetende soorten zijn ziek en lusteloos. Tijdens dit Era hebben carnivoren en omnivoren een Concurrentiesterkte van 0. Een andere diersoort eten wordt zo een onmogelijke

Ideale omstandigheden – Het komende Era wordt niet door gebeurtenissen beïnvloed. Alles is rustig en vredig.

Lage mutatiesnelheid – Een veranderend klimaat zorgt voor een lage mutatiesnelheid. Tijdens het volgende Era kosten Enkele Mutaties 1 Darwinpunt en Dubbelmutaties kosten maximaal 5

Meteorietinslag – Met een enorme kracht slaat een meteoriet in op aarde. Opwaaiend stof verduistert de hemel gedurende een heel Era. De natuur heeft er zwaar onder te lijden. Alle biomen



en 6 planteenheden. Biomen die moeilijk bereikbaar zijn worden niet aangetast (zie 'Bloomkaarten', bladzijde 3).



in een woestijn. In alle biomen zijn er 6 vleeseenheden en 2 planteenheden. Biomen die moeilijk bereikbaar zijn worden niet aangetast (zie 'Bloomkaarten', bladzijde 3).



Bloomkaarten bij de Bloomverandering en wordt gebruikt als een normale Bloomkaart, in combinatie met een Continentkaart. Het bioom 'Vulkaanuitbarsting' is gedurende één Era onbewoonbaar. Er kunnen geen nieuwe diersoorten in dit bioom ontstaan en aanwezige soorten moeten voor het einde van dit Era gemigreerd worden als ze willen overleven. In het volgende Era wordt het bioom 'Vulkaanuitbarsting' beschouwd als een Tropisch regenwoud. Pas na één Era als Tropisch regenwoud kan de 'Vulkaanuitbarsting' vervangen worden door een andere Bloomkaart (dat wil zeggen dat deze kaart niet beïnvloed wordt door de Gebeurteniskaart 'Verschuiving van de aardas' totdat het één Era lang een Tropisch regenwoud is geweest).

Plantoverschot – Epidemieën veroorzaken een grote sterfte onder de kleine diersoorten. Planten maken hier handig gebruik van en kunnen uitbundig groeien. In alle biomen zijn er nu 2 vleeseenheden

Vleesoverschot – Kleine dieren planten zich ongelooflijk snel voort dankzij uitstekende omstandigheden. Echter, de buitensporige vraat die hiermee gepaard gaat verandert de aarde langzaam

Vulkaanuitbarsting – Een vulkaan barst uit met een ongelooflijke kracht en vernietigt een compleet bioom. De 'Vulkaanuitbarsting' Gebeurteniskaart vervangt één van de te trekken

Spelvarianten

Op de volgende pagina's staan aangepaste regels voor een Spel voor Beginners, een Variant voor 2 Spelers, de 2-tegen-2 Coöperatieve Variant en de Kindvriendelijke Spelregels (7+) voor Darwin's Choice (voor alle varianten geldt dat **kennis van de basisregels vereist is**). Voel je vrij om je eigen varianten te verzinnen. Darwin's Choice is heel modulair opgezet en stelt je in de gelegenheid om het spel op verschillende manieren te spelen. Zo kan het spel bijvoorbeeld ingekort worden tot **3 Era's** als je geen tijd hebt voor 4. Laat je creativiteit de vrije loop en zorg dat je plezier hebt!

Spel voor Beginners

Darwin's Choice heeft zijn eigen spelmechanisme. Om je op weg te helpen hebben we een Spel voor Beginners voor je voorbereid. **Je kunt dit spelen tijdens of na de speluitleg.**

1

Zet het spel klaar zoals beschreven in de basisregels en kies de volgende biomen: Hooggebergte, Tropisch regenwoud, Oceaan en Savanne. Ook met 5-6 spelers worden in het Spel voor Beginners maar 4 biomen gebruikt.

2

Alle spelers trekken 5 kleine en 5 grote Dierkaarten en leggen deze open voor zich neer.

3

Maak om de beurt een Diersoort. Plaats ze in de biomen die op tafel liggen. Je mag elkaar helpen, maar let er wel op dat aan de Eisen van de biomen wordt voldaan. De Voedselvoorraad speelt nu nog geen rol.

4

Nadat alle diersoorten gecreëerd zijn, worden de Voedselfiches over deze soorten verdeeld, wordt bepaald welke soorten kunnen eten, welke worden gegeten en welke verhongeren. De beste manier om dit te doen is om in elk bioom alle soorten op volgorde van Aanpassing te leggen. Leg ook in elk bioom

het bijbehorende Continentfiche naast de meest aangepaste soort.

5

De overige stappen van de Evaluatiefase worden overgeslagen, er worden dus geen Darwinpunten verdeeld. Hetzelfde geldt voor de eerste stap van de Overgangsfase, 'Gebeurteniskaarten'. De rest van de Overgangsfase wordt uitgevoerd volgens de regels (twee biomen worden vervangen).

6

Probeer je soorten in leven te houden door gebruik te maken van Mutaties (Dubbelmutaties zijn in deze variant gratis) en Migraties (er worden geen nieuwe diersoorten gecreëerd). Help elkaar en verdeel steeds de Voedselfiches om te blijven voldoen aan de nieuwe situaties. Hetzelfde geldt ook voor het Continentfiche.

7

Vervolgens wordt een volledige Evaluatiefase uitgevoerd met alle 5 stappen. Hierna kun je bepalen welke speler dit Spel voor Beginners gewonnen heeft, maar bedenk wel dat winnen nu niet het doel is, het belangrijkste is om vertrouwd te raken met de spelregels.



Variant voor 2 Spelers

Bij een spel met 2 spelers wordt voor **elk van de volgende bioomparen er telkens één uit het spel genomen:**

Hooggebergte/Hooglanden
Tropisch regenwoud/Nevelwoud
Woestijn/Steenwoestijn
Poolwoestijn/Koude woestijn
Kust/Eilanden

Savanne/Steppe
Drasland/Moeras
Oceaan/Koraalrif
Taiga/Toendra

Im Zodoende zitten er maar 13 Bloomkaarten in de Bloomkaartstapel (9 van de gekozen biomen + Gebergte, Heuvel-land, Halfwoestijn en Subtropisch droog woud). Daarnaast worden de Gebeurteniskaarten 'Continentverschuiving' en 'Vulkaanuitbarsting' en 2 Continentkaarten en de bijbehorende Continentfiches uit het spel verwijderd.

Het spel voor 2 spelers wordt gespeeld met **3 biomen** en wederom 4 Era's. Ga tegenover elkaar zitten en plaats alle biomen links of rechts van de spelers. Alle kaartstapels en fiches liggen boven de biomen.

Tussen het eerste en tweede Era wordt 1 bioom vervangen en tussen het tweede en derde Era worden 2 biomen vervangen (**1/2/2**). Nadat de Bloomkaarten vervangen zijn worden ze opnieuw door de Bloomkaartstapel geschud. **Er is dus geen aflegstapel voor bloomkaarten.**

In de Variant voor 2 Spelers wordt een Handelszone met 4 Dierkaarten ingericht.



2-tegen-2 Coöperatieve Variant

In deze variant spelen **twee teams van twee spelers tegen elkaar**. In principe wordt dit spel gespeeld **als een normaal spel met 4 spelers**, dus elke speler heeft zijn eigen diersoorten, die ze met hun eigen Spelersfiches markeren en waar alleen zij acties mee kunnen uitvoeren. Het verloop van de Era's (verdeeld in 3 fasen) is ook hetzelfde. **Wel moet rekening worden gehouden met de volgende regels en aanpassingen:**

Spelers van hetzelfde team **mogen niet naast elkaar zitten**.

Teamleden mogen met elkaar overleggen, alles mag besproken worden. **Geheime communicatie** (zoals fluisteren, geheime tekens, etc.) **zijn echter verboden**. Hetzelfde geldt voor Dierkaarten die je aan je teamgenoot wilt laten zien – deze moeten zo getoond worden dat deze ook voor het andere team zichtbaar zijn.

Er wordt een Handelszone ingericht met 6 Dierkaarten, zoals beschreven onder het kopje 'Ruilen'. Het enige verschil is dat spelers die al gepast hebben nog steeds een kaart mogen ruilen met de Handelszone als ze aan de beurt zijn.

In deze Coöperatieve Variant zijn er **3 nieuwe Aanvullende Acties** (naast 'Ruilen' met de Handelszone en 'Opnieuw Trekken'):

1. Toon Kaarten: Aan het begin van elk Era, **voordat de eerste actie wordt uitgevoerd**, mag een speler **4 kaarten uit zijn hand aan zijn teamgenoot laten zien**. Na ze bekeken te hebben worden de kaarten teruggegeven. **De tegenstanders mogen de kaarten niet zien**. Beide partijen voeren deze actie gelijktijdig uit.

2. Ontvang Kaarten: Een speler mag tijdens zijn beurt Dierkaarten ontvangen van zijn teamgenoot. **Voor elke Dierkaart** die een speler ontvangt moet de speler **1 kaart uit zijn hand in de Handelszone plaatsen** (waardoor deze meer Dierkaarten bevat) **óf de tegenstander mag 1 Dierkaart van een van de twee Dierkaartstapels trekken**. Als de speler de tweede optie kiest mag het andere team kiezen wie de Dierkaart trekt, of, als er meerdere kaarten getrokken mogen worden, hoe ze het trekken van Dierkaarten onderling verdelen.

3. Vervang Spelersfiche: Een speler mag in zijn beurt **1 diersoort van zijn medespeler overnemen**, wat wil zeggen dat hij de Spelersfiche van zijn medespeler vervangt door zijn eigen (met dezelfde kant boven). Het maakt hierbij niet uit of zijn teamgenoot al gepast heeft. **Voor elke diersoort** die een speler overneemt van zijn medespeler moeten ze **2 handkaarten afleggen in de Handelszone of het andere team mag 2 Dierkaarten trekken van de Dierkaartstapels**.

Als beide spelers van het andere team gepast hebben, is de optie om het andere team kaarten te laten pakken niet meer toegestaan bij de Aanvullende Acties 'Ontvang Kaarten' en 'Vervang Spelersfiche'.

Het spel eindigt na de vierde en laatste Evaluatiefase. **Het team met de meeste Darwinpunten wint**.



Kindvriendelijke Spelregels (7+)

Voor de voorbereiding van het spel worden 13 Bioomkaarten samengesteld zoals beschreven in de 'Variant voor 2 Spelers'.

De Bioomkaarten en de twee Dierkaartenstapels worden elk geschud. **De Concurrentiefiches worden op een ongesorteerde stapel** naast de stapels kaarten geplaatst. Gebeurteniskaarten, Continentkaarten en -fiches en de Voedselfiches blijven in de doos en worden niet gebruikt.

Elke speler krijgt alle Spelersfiches van een kleur en trekt **10 handkaarten**, die hij naar eigen inzicht trekt van de twee Dierkaartstapels.

In elk Era worden **3 Bioomkaarten** getrokken en in het midden van de tafel gelegd, samen met een Concurrentiefiche, dat als een vierde bioom wordt geplaatst.

Net zoals in het eerste Era van het basisspel creëren de spelers om beurten diersoorten (die ze markeren met hun Spelersfiche), totdat iedereen heeft gepast in dat Era. Bij het creëren van een diersoort **is het niet noodzakelijk om te controleren of er voldoende voedsel beschikbaar is**, omdat dit onderdeel wordt weggelaten. Het enige waar de spelers voor moeten zorgen is dat hun diersoort voldoet aan de Eisen van het bioom. Het Concurrentiefiche wordt beschouwd als een **Bioom zonder Eisen**, waar de soorten met de meeste Concurrentiesterkesymbolen het meest zijn aangepast.

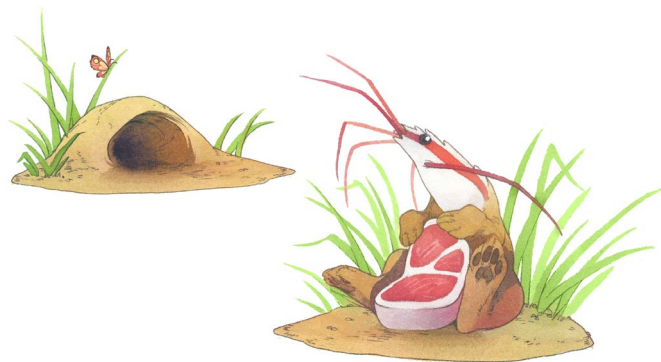
De Aanvullende Acties 'Opnieuw Trekken' en 'Ruilen' zijn in deze variant ook toegestaan.

Nadat alle spelers hebben gepast begint de Evaluatiefase. Elke gecreëerde diersoort krijgt 1 punt. Daarnaast krijgt in elk bioom, het Concurrentiefiche inclusief, de soort die het meest aangepast is **het aantal weergegeven Darwinpunten**. Als twee soorten evenveel zijn aangepast, dan krijgen beiden het aantal weergegeven Darwinpunten (Concurrentiesterkte en voedselbehoefte worden niet vergeleken).

Na de Evaluatiefase **worden alle 4 de biomen (3 Bioomkaarten en het Concurrentiefiche) en alle diersoorten uit het spel verwijderd**. Elke speler krijgt zijn Spelersfiches terug en **alle Darwinpunten** die ze met hun diersoorten gewonnen hebben. Voor het volgende Era worden 3 nieuwe Bioomkaarten en een nieuw Concurrentiefiche in het midden van de tafel geplaatst.

Iedereen trekt nieuwe kaarten totdat ze weer 10 kaarten in hun handen hebben. Echter, in tegenstelling tot het basisspel mogen de spelers nu kiezen welk van hun **overgebleven kaarten** uit het vorige Era ze **willen houden en welke ze afleggen**.

Het spel is afgelopen na de Evaluatiefase van het vierde en laatste Era. De speler met de meeste Darwinpunten wint. Bij een gelijkspel zijn er meerder winnaars.



Auteurs
Marc Dür
Samuel Luterbacher
Elio Reinschmidt

Illustraties
Rozenn Grosjean
rozenn-illustration.jimdo.com

Grafisch Ontwerp
Intus Creative Studio
www.intustudio.com



Uitgeverij
Treeceratops
info@treecer.com
www.treecer.com

Spelregels
Marc Dür
Samuel Luterbacher

Nederlandse Vertaling
Tim van Oosten
Paul Schluck

Bedankt!

Darwin's Choice is gefinancierd door 3248 fantastische mensen op Kickstarter. Wij zijn iedereen **zeer dankbaar** voor hun vertrouwen in ons, in onze visie en in Darwin's Choice. Darwin's Choice zoals je dit nu in handen hebt is niet alleen het werk van ons team, maar ook **voor een groot deel het werk van deze 3248 personen**.

Via **onderstaande QR code** kom je direct bij de volledige lijst met namen van al onze supporters. Neem eens een kijkje, want 3248 is echt heel veel mensen.

Als je deel wilt nemen aan één van onze toekomstige Kickstarter projecten, volg ons dan op **Sociale Media of meld je aan voor onze nieuwsbrief** op www.treecer.com, zodoende **hoef je niets te missen**.



@Treecer



@Treecer_atops



@Treecer_atops



www.treecer.com

Darwin's Choice © Treecer GmbH Alle rechten voorbehouden – Niets van dit product mag worden gereproduceerd of gebruikt voor commerciële doeleinden zonder speciale toestemming.

Samenvatting van de Spelregels

Elke speler krijgt 10 handkaarten. Het spel wordt tegen de richting van klok in gespeeld en duurt 4 Era's, elk bestaande uit 3 fasen.

I. Actiefase

Basisacties – Eén per beurt; Eén per diersoort in elk Era

- **Creëren** – Leg een diersoort op tafel met tenminste 1 kop en 1 lichaam. De naam van de soort op elke Dierkaart moet in horizontale richting lopen.
- **Muteren** – Verwijder, vervang of voeg een Dierkaart toe. Dubbelmutaties kosten maximaal 3 Darwinpunten.
- **Migreren** – Verplaats een diersoort naar een ander biotoom.

Na een Basisactie moeten diersoorten voldoende voedsel vergaren en voldoen aan de Eisen van hun biotoom.

Aanvullende Acties

- **Opnieuw Trekken** – Leg eens per Era op één na al je kaarten af en trek opnieuw. Alleen mogelijk aan het begin van een Era.
- **Ruilen** – Alle spelers die nog actief zijn in het Era kunnen gedurende hun beurt een kaart ruilen met de Handelszone.

II. Evaluatiefase

1. **Controle van de Eisen** – Alle soorten die niet aan de Eisen van het biotoom voldoen sterven uit. Voor een uitgestorven diersoort ontvangt de speler maximaal 1 Darwinpunt.
2. **Voedselbeoordeling** – Controleer welke soorten mogen eten, welke verhongeren en welke worden gegeten.

3. **Overleven** – Alle overlevende soorten in een Era ontvangen 1 Darwinpunt.
4. **Aanpassing** – In elk biotoom krijgt de winnende diersoort 2-3 Darwinpunten.
5. **Concurrentiestrategie** – De 3 meest concurrerende soorten in een Era in alle biotomen samen krijgen 3, 2 of 1 Darwinpunt(en).

III. Overgangsfase

1. **Gebeurteniskaarten** – Een Gebeurteniskaart wordt getrokken en geactiveerd.
2. **Biotoomverandering** – 3-4 spelers (2/3/3) of 5-6 spelers (3/4/4)
3. **Voedselherverdeling** – De Voedselvoorraad wordt aangepast aan de Eisen van het nieuwe biotoom en eventueel aan de effecten van de Gebeurteniskaart. De nieuwe Voedselvoorraad wordt verdeeld over de soorten op basis van hun Aanpassing.
4. **Spelersfiches** – Alle Spelersfiches worden met de kant zonder vinkje naar boven gedraaid.
5. **Handelszone Vernieuwen** – De Dierkaarten in de Handelszone worden vervangen door nieuwe Dierkaarten.
6. **Handkaarten Aanvullen** – Elke speler vult zijn hand aan tot 10 kaarten.
7. **Nieuwe Startspeler** – Het Startspelerfiche wordt tegen de wijzers van de klok in doorgegeven aan de volgende speler.

Einde van het spel

Na de Evaluatiefase van het vierde en dus laatste Era is het spel afgelopen. De speler met de meeste Darwinpunten wint het spel. Bij een gelijkspel winnen meerdere spelers het spel.