

Kuralları okumak istemiyor musun? Kural açıklama videosunu burada bulabilirsin.



www.treecer.com

Darwin's Choice - Kurallar

2-6 oyuncu için, 10 yaş ve üzeri, 60-120 dakika

Yeryüzündeki çorak topraklarda milyonlarca yıl sonra nihayet hayvan yaşamı ortaya çıkmakta. Ancak dünya halen oluşmakta ve sürekli bir değişim geçirmekte. Sadece, sürekli değişen bu koşullara uyum sağlayabilen türler hayatta kalıp, tarihte iz bırakmaya devam edecekler. Şimdi sıra sende! Darwin'in Seçimi olabilmek için elinden geleni yap.

"Başlangıçta bir ya da birkaç formun içine, pek çok kudretiyle birlikte, üflenmiş bu yaşam görüşünde ihtişam var; ve bu gezegen çekimin değişmez yasasına göre dönmeye devam ederken, böylesine sade bir başlangıçtan en güzel ve en harikulade türler evrimleşti ve evrimleşmekte."

- Charles Darwin, modern evrimsel biyolojinin kurucusu -

İçindekiler

237 Hayvan Kartı

135 küçük Hayvan Kartı (baş, kanat, tek bacak ve kuyruk) ve
102 büyük Hayvan Kartı (gövde ve çift bacak)



16 Olay Kartı



5 Kıta Kartı



12 Rehber Kartı



6 Yarış Çipi



5 Kıta Çipi



102 Darwin Puanı



1 Birinci Oyuncu Simgesi



62 Besin Çipi

40 adet 1 değerinde (bir yaprak = bir birim bitki; bir biftek = bir birim et), 16 adet 2 değerinde ve 6 adet 3 değerinde Besin Çipi



72 Oyuncu Simgesi

6 renk, 12'şer parça



Sembollerin Açıklaması

Beslenme Sembolleri

Bu semboller bir hayvan türünün beslenme biçimini gösterir ve sadece Baş Kartları'nda bulunur.



Otçul



Etçil



Hepçil

Beceri Sembolleri

Bu semboller bir hayvan türünün becerilerini ve bu becerilerin gücünü gösterir.



Koşma



Uçma



Tırmanma



Yüzme



Soğuğa Dayanıklılık



Sıcığa Dayanıklılık

Özel Beceri Sembolleri

Kartlarının birinde Özel Beceri Sembolü olan bir tür, avcılara karşı korumalıdır.



Kazma



Zehirli

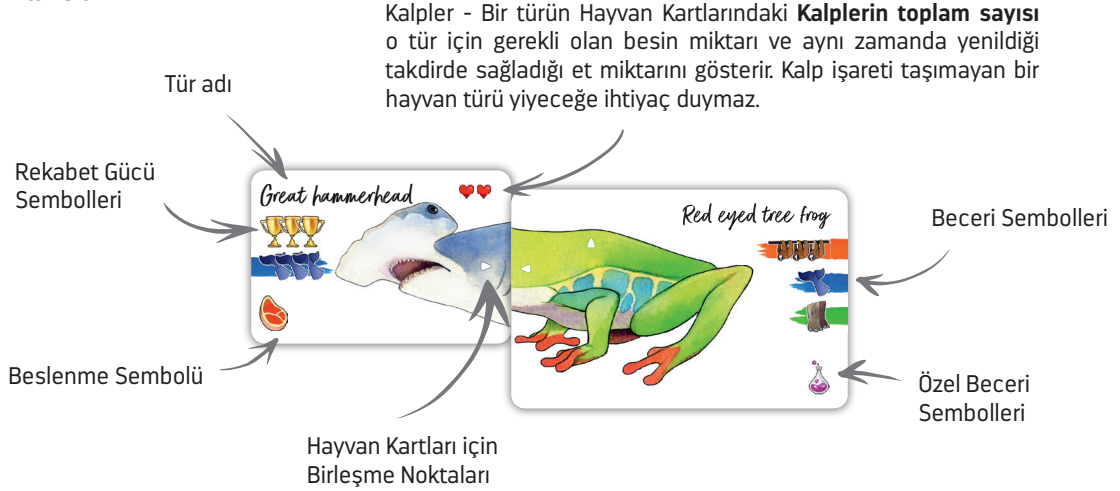


Rekabet Gücü Sembolü

Rekabet Gücü bir hayvan türünün kas kütlesi, zekâ, duyuşal algı, saldırı ve savunma özelliklerini özetler.

Kartların Açıklaması

Hayvan Kartları



Biyom Kartları



Oyun Hazırlığı

Oyun hazırlığı/kural açıklaması 3-6 kişilik temel oyunu baz alır. İki Oyuncu Versiyonu, Çocuk Dostu Kurallar (7+) ve 2'ye 2 Takım Versiyonu düzenlemeleri "Oyun Versiyonları" başlığında açıklanmıştır.

- 1 Bir oyuncu Oyun Lideri olarak seçilir. Her Devir'in sonunda, Oyun Lideri Değerlendirme ve Geçiş Aşamaları'nı yönetir.
- 2 Her oyuncu belli bir rengin tüm Oyuncu Simgelerini ve üç Rehber Kartı alır (5-6 oyuncu olduğunda her iki oyuncu bir set Rehber Kartını ortak kullanır).
- 3 Kart desteleri (büyük Hayvan Kartları, küçük Hayvan Kartları, Olay Kartları, Kıta Kartları ve Biyom Kartları) karıştırılıp oyun alanının ortasına yerleştirilir.
- 4 Tüm Besin ve Yarış Çipleri, aynı şekilde Darwin Puanları, ayıklanıp etrafına yerleştirilir.
- 5 Yüzü dönük kullanılan Biyom Kartlarının sayısı oyuncu sayısına bağlıdır. 3-4 oyuncuyla 4 Biyom Kartı kullanın. 5-6 oyuncuyla 5 Biyom Kartı kullanın. Biyom Kartları ortada bulunan destelerin sağ ve sol kısımlarına yerleştirilir.
- 6 Her Biyom Kartı'nın üzerine bir adet Kıta Çipi yerleştirilir. 3-4 kişilik bir oyunda, 1 Kıta Kartı ve ona karşılık gelen Kıta Çipi oynanmaz.
- 7 Biyom Kartları'nda gösterilen besin miktarları karşılık gelen Besin Çipleri ile her kartın üzerine yerleştirilir.
- 8 Bir Takas Alanı kurulur, 'Oyuncu sayısı +2' adet Hayvan Kartı içerir (büyük ve küçük Hayvan Kartı oranı yarı yarıya olmalıdır). Eğer Hayvan Kartı sayısı tekse, küçük Hayvan Kartları sayıca büyüklere oranla daha çok çekilir.
- 9 Her oyuncu başlangıç için 10 Hayvan Kartı alır. Kartlar tek tek çekilir ve hemen görülebilir. Oyuncular kartları arka arkaya, sırayla veya aynı anda almayı seçmekte özgürdürler. El, iki Hayvan Kartı destesinden serbestçe oluşturulabilir. Ancak, yeni hayvan türleri oluşturmak için hem baş hem de gövde gerekli olduğundan, oyuncular her zaman her iki desteden de kart aldığından emin olmalıdır.
- 10 Oyun Lideri, Birinci Oyuncu Simgesini alır ve oyuna başlar.



8



4



3



7



6



5



2

9

10



5

Oynanış

Oyun saat yönünün tersi yönünde ilerler ve Devirler olarak adlandırılan 4 turdan oluşur. Her Devir 3 aşama içerir:

I. Eylem Aşaması: Eylem Aşaması'nda, yeni hayvan türleri yaratılır, mutasyon geçirir veya diğer biyomlara kaydırılır.

II. Değerlendirme Aşaması: Değerlendirme Aşaması'nda, hangi türlerin soyu tükenir, hangileri yiyebilir ve hangileri yenilebilir karar verilir. Bu hayatta kalma savaşında daha başarılı olan bir tür, daha çok Darwin Puanı toplar.

III. Geçiş Aşaması: Geçiş Aşaması'nda, Olay Kartları ve yeni Biyom kartları çekilir, böylece bu aşama gelecek Devir'in şekillenmesinde belirleyici olur.

I. Eylem Aşaması

Eylem Aşaması'nda oyuncular **2 Ek Eylem** (Tekrar Kart Çekme, Takas) ve **3 Ana Eylem** (Yaratma, Mutasyon Geçirme ve Göç Etme) arasından seçim yapabilirler.

Her tur, her oyuncu bir Ana Eylem gerçekleştirir. Buna ek olarak, eğer isterlerse Ek Eylemlerin birini veya her ikisini birden gerçekleştirebilirler.

Eğer bir oyuncu kendi turunda **bir Ana Eylem yapmaya isteksiz veya yapamayacak durumda** ise, bu Devir'i pas geçerler ve bu Devir boyunca başka bir eylemde bulunamazlar (Ek Eylemler dahil). **Her bir oyuncu pas geçince Eylem Aşaması sona erer.**



Ek Eylemler

1. Tekrar Kart Çekme

Her Devir'in başında, oyuncular ellerindeki 10 Hayvan Kartı'nı tutmak veya **bir tanesi hariç hepsini elden çıkarıp 9 yeni kart çekmek** arasında bir seçim yaparlar.

Bu Ek Eylem her oyuncu tarafından **her Devir'de sadece bir kere** ve ancak, oyuncu henüz başka herhangi bir eylem gerçekleştirmediyse mümkündür.

Oyuncular Hayvan Kartları'nı başka bir oyuncunun turunda elden çıkarabilirler, yani kendi turlarını beklemelerine gerek yoktur.

Eğer bir oyuncu **ilk Devir'de** herhangi bir hayvan türü yaratamazsa, tüm Hayvan Kartları'nı elden çıkarıp tekrar çekebilir. Ancak **10 kartın tümü elden çıkarılmak zorundadır**. Etkilenen oyuncu bu işlemi en az bir hayvan türü yaratana kadar tekrar edebilir.

Not: Tekrar kart çekme her zaman dikkatli yapılmalıdır, zira durumu daha da kötüleştirebilir.



2. Takas

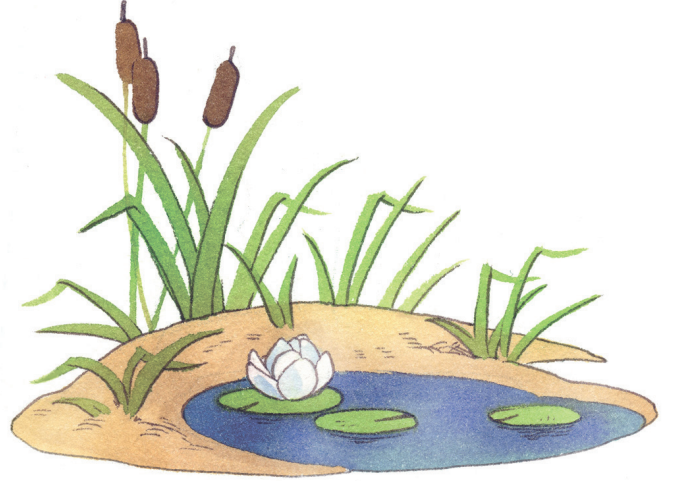
Her oyuncu kendi turunda elindeki **Hayvan Kartlarından** biriyle Takas Alanındaki bir kartı deęiřtirebilir.

Oyuncu elindeki bir kartı Takas Alanına yerleřtirir ve **istedięi boyut ve türde** bir Hayvan Kartını alır.

Oyuncular kendi turunun sonuna kadar kararını deęiřtirebilir, yani takası iptal edebilir, bařka bir kart alabilir veya Takas Alanına bařka bir kart yerleřtirebilir. Oyuncular turlarının bittięini ilan ettikleri anda, artık bu mümkün deęildir.

Pas gememiř ve Devirde aktif olarak yer alan her oyuncu takas yapabilir.

Takas Alanı her Devrin Geiř Ařaması esnasında yenilenir ve yeni Hayvan Kartları ile donatılır.



Ana Eylemler

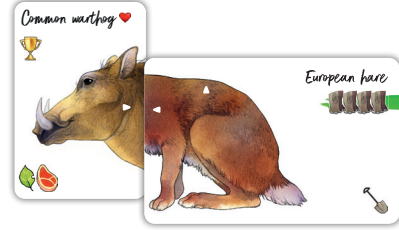
Bir oyuncu her turda bir Ana Eylem sergileyebilir.

Her Devir'de hayvan türü başına bir Ana Eylem gerçekleştirilebilir. Bir hayvan yaratılabilir, mutasyon geçirebilir veya başka bir biyoma göç edebilir.

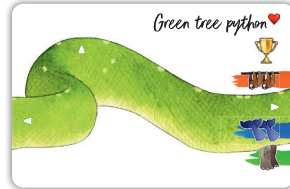
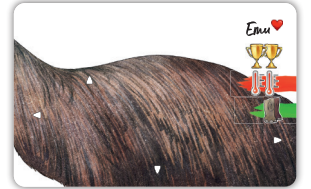
Not: Bir türün Devir içerisinde bir Ana Eylem sergilediğini belirtmek için, bir Ana Eylem'den sonra, tür üzerine yerleştirilen Oyuncu Simgesi onaylı tarafına döndürülür.



Her tür **bir baş ve bir gövdeye** sahip olmak zorundadır.



Gövde Kartları'ndaki Birleşme Noktaları ve bunların konumları bir hayvan türünün kaç adet Hayvan Kartı'ndan meydana gelebileceğini ve hangi vücut parçalarının eklenebileceğini belirler.

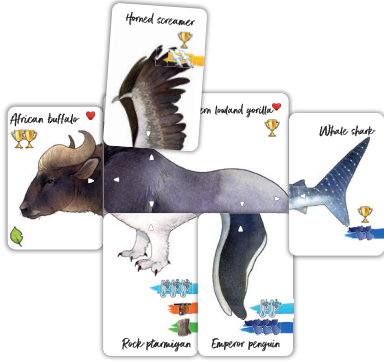


1. Yaratma

Bir hayvan türü yaratmak için, hayvanı **müsait olan biyomlardan birine** yerleştir. Türlerden elde edilen besin, Besin Çipleri olarak Baş Kartı'nın yanına konur. Besin Çipleri **ilk olarak** Biyom Kartı'nın üzerindeki **stoktan** alınır. Eğer stok boşsa, Besin Çipleri aynı biyomda bulunan hayvan türlerinin **Adaptasyon'u en düşük** olanından alınır.

Hayvan türleri sadece **kendileri için yeterli miktarda besin elde edebildikleri ve Gereklilikler'ini sağladıkları biyomlara** yerleştirilebilir. Etçiller için, otçul ve hepçiller de potansiyel besin kaynağı sayılır.

Bir hayvan türü, **en fazla, bir baş, bir gövde, iki çift bacak, bir kanat ve bir kuyruktan** oluşabilir.



Bir türün Hayvan Kartları'ndaki tüm isimler **yatay olarak** hizalanmalıdır.

Hayvan türleri **tamamlanmış olmak zorunda değildir**, yani bir türü yere sererken Birleşme Noktaları boş kalabilir.



Bir hayvan türü oyuncu tarafından birkaç tur boyunca değil, bir tur esnasında tek seferde yere serilir.

Oyuncular, bir türün kendilerine ait olduğunu belirtmek için, **kendi Oyuncu Simgeleri'nden birini, onaylı tarafı görünecek şekilde**, yeni yarattıkları hayvan türünün üstüne yerleştirirler.

Örnek - Yeni bir hayvan türü yaratmak

Oynama sırası Deniz'de ve Tropikal yağmur ormanları biyomuna kanatlı bir Bongo şempanzesi yerleştiriyor. Bu tür, tırmanma, koşma ve uçma gibi çok sayıda sembolü ile bu biyomun Gereklilikleri'ni kolayca yerine getiriyor. Bongo Baş Kartı'nın yanına, 3 birim bitkilik (= 3 yaprak) Besin Çipi koyuyor, çünkü Baş Kartı bir otçul sembolüne sahip ve Hayvan Kartları'nda toplam 3 kalp var. Ek olarak, biyoma ait Kita Çipi bu yeni türün yanına konur çünkü şu anda, 8 Adaptasyon ile (4 tırmanma sembolü, 2 koşma sembolü ve 2 uçma sembolü), bu biyoma en çok adapte olan hayvan türü. Son olarak, Deniz yarattığı yeni türün üzerine kendi Oyuncu Simgesi'ni onaylı tarafı görünecek şekilde yerleştiriyor.



2. Mutasyon

Bir hayvan türünü mutasyona uğratmak için, oyuncu **kendi hayvan türleri üzerinde 1 veya en fazla 2 Mutasyon** uygulayabilir. **3 çeşit** Mutasyon vardır:

1. **Kaldırma:** Bir Hayvan Kartı yerine başka kart konmadan tür üzerinden kaldırılır.
2. **Ekleme:** Bir Hayvan Kartı boş olan Birleşme Noktası'na yerleştirilir.
3. **Yerine Koyma:** Bir Hayvan Kartı daha önce konmuş benzer bir Hayvan Kartı'nın yerine konur, örneğin bir Baş Kartı yerine başka bir Baş Kartı koyulur.

Not: Gövde Kartı'nın değiştirilmesi yalnızca, eğer yeni Gövde Kartı önceden var olan gövde parçaları (bacaklar ve kuyruk) için uygun Birleşme Noktaları'na sahipse mümkündür.

Örnek - Mutasyon

Deniz kanatlı Bongo şempanzesinin bacaklarını mutasyona uğratmak istiyor. Şempanze bacaklarını Mavi ayaklı sümsük kuşu ile değiştiriyor. Ek olarak, o anda boş olan Birleşme Noktası'na Büyük beyaz pelikan bacaklarını koyuyor. Bu Çift Mutasyon için, Deniz hayvan türünün üzerindeki 3 Darwin Puanı'nı ödemek zorunda. Bu Çift Mutasyon'dan dolayı, bu tür şimdi sadece iki birim bitkiye ihtiyaç duyuyor. Son olarak, Oyuncu Simgesi onaylı tarafına döndürülüyor.



Bir hayvan türünden Mutasyon (Kaldırma veya Yerine Koyma) yoluyla kaldırılan Hayvan Kartları **elden çıkarılır**.

Eğer bir oyuncu aynı tur içerisinde sahip olduğu hayvan türlerinden birinde 2 Mutasyon gerçekleştirirse buna **Çift Mutasyon** denir.

Çift Mutasyon için türler üzerine yerleştirilen **Darwin Puanları'ndan en fazla 3 tane** olmak şartıyla ödemek zorunludur. Üzerinde 3 veya daha fazla Darwin Puanı olan türler Çift Mutasyon için 3 puan öder. 3 Darwin Puanı'ndan daha azına sahip türler tüm Darwin Puanları'nı öder.

Çift Mutasyonlar da Tek Mutasyonlar gibi **bir turda** gerçekleşir.

Tek veya Çift Mutasyon'dan sonra, bir hayvan türü **kendisi için yeterli besini elde etmek ve biyomun Gerekliklikleri'ni** karşılamak zorundadır.

3. Göç Etme

Göç ederken, oyuncular sahip oldukları türlerden birini, başlangıçta bulunduğu biyomdan **var olan başka bir biyoma** taşırlar. Bu hayvan türüne ait Besin ve Kıta Çipleri başlangıç biyomunda kalır ve beraberinde **taşınmaz**.

Hayvan türleri yalnızca **kendi besin ihtiyaçlarını elde ettikleri ve biyom Gereklilikler'ini karşıladıkları** biyomlara taşınabilirler.

II. Değerlendirme Aşaması

Değerlendirme Aşaması 5 adımdan oluşur ve Oyun Lideri tarafından yönetilir.

1. Gerekliliklerin Kontrolü

Bu adımda, oyuncular hangi hayvan türleri biyomun Gereklilikler'ini karşılıyor kontrol eder. Biyomlarının Gereklilikler'ini karşılayamayan türlerin soyu anında tükenir.

Bir türün soyu tükendiğinde, sebebi ne olursa olsun (ör. Gereklilikler'i karşılayamamak, açlıktan ölmek, yem olmak veya Olay Kartı etkisi), sahip olduğu Hayvan Kartları ilgili ıskarta destelerine dağıtılır. Oyuncu kendi Oyuncu Simgesi'ni geri alır ve ek olarak eğer o esnada hayvan türünün üzerinde **bir veya daha fazla** Darwin Puanı varsa, **1 Darwin Puanı** alır. Oyuncu bu Darwin Puanı'nı önüne koyar; bu artık kaybedilemez. Ancak, **kalan Darwin Puanları kaybolur** ve stoğa geri döner.

2. Besin Değerlendirmesi

Bu adımda, oyuncular hangi türler yiyebilir, hangileri yenilebilir ve hangilerinin soyu tükenir değerlendirirler.

Otçulların ve hepçillerin değerlendirilmesi etçillerinkinden önce yapılır.

Yanlarında **yeterince Besin Çipi** olan otçullar hayatta kalır. Kendileri için yeteri miktarda bitki elde edemeyen otçulların soyu tükenir ve elden çıkarılır.

Yanlarında **yeterince Besin Çipi** olan hepçiller hayatta kalır. Kendileri için yeteri miktarda bitki ve/veya et elde edemeyen hepçillerin soyu tükenir ve elden çıkarılır.

Yanlarında **yeterince Besin Çipi** olan etçiller hayatta kalır. Eğer bir etçilin yanında yeterince et yoksa, oyuncu etçilin ihtiyacı olan miktarda besini karşılayabilmek için yiyebileceği, **hayatta kalan bir ya da daha fazla otçul veya hepçil** var mı diye kontrol etmek zorundadır.

Eğer bir etçil eksik kalan besin miktarını otçul ve hepçilleri yiyerek telafi edemezse **kendisiyle birlikte, daha önce yediği tüm hayvanların da soyu tükenir**. Aynı biyomdaki daha düşük Adaptasyon'lu tüm etçillerin de soyu kendiliğinden tükenir.



Beslenme Şekilleri

Bir hayvan türünün beslenme şekli Baş Kartındaki **Beslenme Sembolü** tarafından belirlenir. Otçullar, etçiller ve hepçiller birbirinden ayrılır.

Bir hayvan türünün ihtiyacı olan besin miktarı **sahip olduğu Hayvan Kartları'ndaki Kalpler'in toplamına** eşittir. Aynı zamanda bu sayı, bu türü yemekten elde edilecek besin miktarını da ifade eder.

Besin dağılım sırasını hayvan türlerinin biyomlarına olan **Adaptasyon'u** belirler. Biyomlardaki Besin Dağılımı sürekli bir işlemdir, bundan dolayı Besin Çipleri'nin dağılımı her oyuncunun Ana Eylem'inden sonra (gerekirse) tekrar düzenlenir.

Eğer bir biyomdaki Besin Dağılımı, bir hayvan türünün kendine gerekli besini elde edemeyeceği bir şekilde değişirse, ona ait geriye kalan Besin Çipleri başının değil kuyruğunun yanına yerleştirilir.

Bir türün geçmiş Devir'de kendisi için yeterli kadar besin elde edip etmediğine dair **son karar, Değerlendirme Aşaması'nın 'Besin Değerlendirmesi'** adımıyla verilir.



Otçul

Tüm biyomlarda, ilk olarak **adaptasyonu en yüksek Otçul** beslenir. Sonra ikinci en iyi adapte olan kendi payını yer, sonra üçüncü vb. şeklinde, bir hayvan türü kendine gerekli besini elde edemeyip soyu tükeninceye kadar devam eder.

Beraberlik durumunda, daha yüksek **Rekabet Gücü** ve sonrasında daha yüksek **besin ihtiyacı** belirleyici olur. Eğer tüm bu faktörler eşitse, her iki otçul aynı anda yer, ancak bu iki hayvan türünün de kendileri için yeterli besini alamamalarına yol açabilir.



Etçil

Etçillerin Besin Dağılımı da **otçullarla aynıdır**, yani sırayı Adaptasyon belirler. Aynı şekilde, eğer Adaptasyon eşitse, Rekabet Gücü ve gerekli besin miktarı karşılaştırılır.

Çok az besin elde eden veya hiç elde edemeyen etçillerin yine de **hayatta kalan otçul ve hepçillerden bir veya daha fazlası** yeme şansları vardır. Tamamen ya da kısmen yenen türler ölür ve oyundan çıkartılır. Kısmen yenen türlerin kalan etleri yok olur ve diğer etçillerce yenemez.

Bir başka hayvan türünü yeme işlemi Değerlendirme Aşaması'nın 'Besin Değerlendirme' adımıyla gerçekleşir.

Bir etçilin bir otçul veya hepçil yiyebilmesi için, hedeflediği otçul/hepçilin **Adaptasyon ve Rekabet Gücü'nün aynısına ya da fazlasına** sahip olmak zorundadır. Ek olarak, hedef 'Zehirli' veya 'Kazma' özel becerilerine sahip olmamalıdır, zira bunlar avcılara karşı mutlak koruma sağlar.

Etçiller **hedeflerini kendileri seçemezler**. Tüm hedefler gözetilir, ancak **sadece yenilebilir en düşük adaptasyonlu tür yenir**. Bu yüzden, bir oyuncunun bir türü kendi başka bir türünü de yiyebilir. Eğer sadece iki hedef arasında bir eşitlik söz konusuysa (yani Adaptasyon, Rekabet Gücü ve Kalp sayıları eşitse), o zaman oyuncu hangi türün yenileceğine karar verir.



Hepçil

Hepçiller **temelde bitkileri yerler** ve otçul olarak görülürler. Eğer bir hepçil kendisi için yeterince ya da hiç bitki elde edemezse, ek olarak etçillerin Besin Dağılımına dahil olur. Böylece, bir hepçil bir bitki ve et kombinasyonu da yiyebilir. Ama hepçiller diğer türleri yiyemezler.

Örnek - Besin Dağılımı/Değerlendirmesi

Sahil biyomunda, bu biyomda yaşayan iki türün de hayatta kalmasına yetecek kadar Besin Stoğu var: Kanatlı bongo (6 Adaptasyon, 2 birim bitkiye ihtiyacı var) ve Kutup Martısı tunası (9 Adaptasyon, 2 birim ete ihtiyacı var).

Yüksek dağlar biyomunda, Bizon aslan pembe maymunu (4 Adaptasyon, 2 birim bitkiye ihtiyacı var) Papağan marmotundan (3 Adaptasyon, 1 birim bitkiye ihtiyacı var) önce yiyor. Biyom 3 birim bitki sağladığından, iki tür de kendisi için yeterli besine sahip oluyor.

Orka tosbağası (6 Adaptasyon) Yüksek dağlar biyomundaki tek etçil ve 4 birim ete ihtiyacı var. Ancak, biyom sadece 3 birim sağladığından, serili olan hepçillerden birini yiyip yemeyeceğine karar verilmek zorunda. Papağan marmotu (biyoma en az adapte olmuş tür) 'Kazma' özel yeteneği sayesinde korunuyor ve yenilemez. Bizon asla pembe maymunun ise böyle bir korunması yok. Bu tür yenilebilir ve oyundan çıkartılır çünkü Orka tosbağasına göre daha az adapte olmuş ve aynı zamanda daha az Rekabetçi. Orka tosbağası, Bizon aslan pembe maymununu (2 Kalp sembolü) yiyerek 2 ek birim et alır ve böylece bu Devir'de kendisi için, yaşamasına yetecek miktardan fazla olan, toplam 5 birim et elde eder.



Soyu tükenir ve böylece elden çıkarılır.

3. Hayatta Kalma

'Besin Değerlendirmesi' adımından sonra oyunda kalan her hayvan türü **1 Darwin Puanı** alır.



Darwin Puanları her zaman bir hayvan türüne atanır ve bu yüzden Hayvan Kartları'nın üzerine yerleştirilir.

4. Adaptasyon

Her biyomda, en çok adapte olan tür ödüllendirilir.

Not: Kıta Çipi daima en çok adapte olan türe atanır. Bu yapıldığında, her biyomun galibi bir bakışta belli olur.

Biyomundaki en yüksek Adaptasyon'a sahip tüm türler Biyom Kartı'nın **sağ üst köşesinde gösterildiği kadar Darwin Puanı** alır.

Beraberlik durumunda, Rekabet Güçleri karşılaştırılır. Eğer bunlar da eşitse, **gerekli besin miktarına** bakılır (daha yüksek Kalp sayısı kazanır). Eğer iki tür aynı değerlere sahipse, o biyomun iki kazananı vardır ve iki tür de gösterilen sayı kadar Darwin Puanı alır.

Adaptasyon'u 0 olan bir tür bu adımda asla Darwin Puanı almaz.



5. Rekabet Gücü

Tüm biyomlar üzerinde, Rekabet Gücü en yüksek olan 3 hayvan türü belirlenir.

Altın Yarış Çipi'ni en rekabetçi, gümüş çipi ikinci ve bronz çipi üçüncü en rekabetçi hayvan türünün üzerine yerleştirin.

Birinci olan 3 Darwin Puanı, ikinci olan 2 Darwin Puanı ve üçüncü olan 1 Darwin Puanı alır.

Beraberlik durumunda, hayvan türünün içinde yaşadığı **biyoma Adaptasyon** ve sonrasında **elde edilen besin miktarı** karar verici olur (Kalp sayısı fazla olan kazanır). Eğer bunlar da eşitse, aynı seviyede iki tür olur ve ikisi de tüm puanları alır. Yanlarına aynı Yarış Çipi konur. Ancak, diğer seviyeler bundan etkilenmez, yani iki tane birincilik olduğu durumda, yine bir ikincilik ve üçüncülük ödülü olacaktır.

Rekabet Gücü 0 olan bir tür bu adımda asla Darwin Puanı almaz.



Örnek - Darwin Puanı Dağılımı

Masada serili tüm hayvan türleri Devir sonunda hayatta kalır ve 1 Darwin Puanı alır. 9 Adaptasyon ile Kutup Martısı tunası Sahil biyomunu hakeder ve 2 Darwin Puanı alır. Orka tosbağası 6 Adaptasyon ile Yüksek dağlar biyomunu kazanır ve 3 Darwin Puanı alır. Orka tosbağası 9 Rekabet Gücü ile aynı zamanda Rekabet Gücü değerlendirmesinde de birinci olur ve böylece ek olarak 3 Darwin Puanı daha alır. Kanatlı bongo 4 Rekabet Gücü ile ikinci (2 Darwin Puanı) ve Kutup Martısı tunası 1 Rekabet Gücü ile üçüncü olur (1 Darwin Puanı). Bu puan dağılımına göre, Papağan marmotunun 1 Darwin Puanı (1+0+0), Kanatlı bongonun 3 puanı (1+0+2), Kutup Martısı tunasının 4 puanı (1+2+1) ve Orka tosbağasının 7 puanı (1+3+3) var.



III. Geçiş Aşaması

Yeni Devir, Geçiş Aşaması'nda hazırlanır. Oyun Lideri tarafından yönetilen 7 kısa adıma bölünmüştür.

1 Olay Kartları

Önceki Devir'in Olay Kartı iskarta destesine konur.

Yeni bir Olay Kartı açılır, Olay Kartı istifine yüzü dönük olarak yerleştirilir ve etkisi aktive edilir.

Anlık Etki'ye sahip Olay Kartları hemen etkisini gösterirken, Kalıcı Etki'ye sahip Olay Kartları sıradaki Devir boyunca etkilidir.



Anlık Etki



Kalıcı Etki

Olay Kartı yalnız bir biyomu ilgilendiriyorsa, etkilenecek olan biyom bir Kıta Kartı çekerek belirlenir. Daha sonra çekilen Kıta Kartı kısa bir süreliğine (Biyom Değişimi gerçekleşene kadar) kenara konur.

2 Biyom Değişimi

Biyom destesinden belirlenmiş sayıda Biyom Kartı çekilir ve hangi numaradaki biyomla yer değiştireceğini belirlemek için de bir Kıta Kartı çekilir. Örneğin, eğer 'Afrika' Kıta Kartı çekildiyse, 'Afrika' Kıta Çipine sahip Biyomla yer değiştirilir.

Değiştirilecek biyom sayısı Devir'e ve oyuncu sayısına bağlıdır:

3-4 oyuncu ile, ilk Devir'den sonra 2, ikinci ve üçüncü Devir'den sonra 3 biyom yer değiştirir (2/3/3).

5-6 oyuncu ile, ilk Devir'den sonra 3 biyom, ikinci ve üçüncü Devir'den sonra 4 biyom yer değiştirir (3/4/4).

Biyom Değişimi'nden sonra, tüm Kıta Kartları karıştırılır ve tekrar masanın ortasına konur.

3 Besin Dağılımı

Besin Çipleri şeklindeki Besin Stoğu yeni şartlara göre düzenlenir (ör. Biyom değişimi ve Olay Kartı etkileri) ve **var olan hayvan türlerine Adaptasyonlar'ı doğrultusunda dağıtılır.**

Yeni biyomun Gereklikliklerini **karşılayamayan** hayvan türlerinin yanına hiçbir Besin Çipi konmaz. Hiçbir hayvan türünün Gerekliklikleri karşılayamadığı biyomlarda, Kıta Çipi Gerekliklikleri karşılayan bir tür olana dek geçici olarak Biyom Kartı'nın üstüne yerleştirilir.

4 Oyuncu Simgeleri

Tüm Oyuncu Simgeleri **onay işareti olmayan tarafa** döndürülür.

5 Takas Alanını Yenileme

Takas Alanı'ndaki Hayvan Kartları atılır ve yerine yeni Hayvan Kartları yerleştirilir (büyük ve küçük Hayvan Kartları, gene 1:1 oranında).

6 Eli Tazeleme

Her oyuncu 10 karta kadar elini tazeler, önceki Devir'de oynanmamış Hayvan Kartları elden çıkarılmaz.

Eğer bir Hayvan Kartı destesi oyunun herhangi bir aşamasında tükenirse, ıskarta destesi karıştırılır ve yeni çekme destesi olur.

7 Yeni Birinci Oyuncu

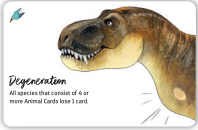
Birinci Oyuncu Simgesi saat tersinin yönünde ilerler.

Oyunun Sonu

Oyun dördüncü ve son Devir'in Değerlendirme Aşaması'ndan sonra sona erer. Her oyuncu kendi türlerinin elde ettiği tüm Darwin Puanlarını toplar, yani kendi türlerinin üstündeki tüm Darwin Puanları ve soyu tükenmiş türlerin topladığı bireysel puanlar. En çok Darwin Puanı'na sahip oyuncu kazanır ve 'Darwin'in Seçimi' ünvanını hak eder. Eğer bir beraberlik varsa, birden fazla galip olur.

Olay Kartları

Olay Kartları



Dejenerasyon - İhtiyaç duyulmayan ortadan kaybolur. 4 veya daha fazla Hayvan Kartı'ndan oluşan her hayvan türünden bir kart atılır ve iskarta destesine konur. Oyuncular kendi hayvan

türlerinden hangi Hayvan Kartı'nın atılacağına kendileri karar verirler. Ancak Baş ve Gövde Kartları asla atılmaz.

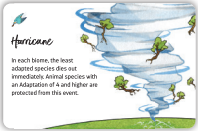


Çölleşme - Hava sıcak; çöller yayılıyor. Sıradaki Biyom Değişimi'nde, rastgele seçilecek Biyom Kartı yerine, Biyom Kart destesinden (veya iskarta destesinden) bir Çöl veya Taş çölü seçilir. (ör. 3 rastgele

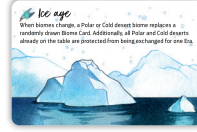
Biyom Kartı yerine, seçilen çöle ek olarak sadece 2 rastgele Biyom Kartı değiştirilir). Önceden var olan Çöl veya Taş çölü biyomları Biyom Değişimi'nden bir kereliğine korunur. Eğer her iki biyom da (Çöl ve Taş çölü) zaten masada ise, bu biyomlar Biyom Değişimi'nden bir kereliğine korunurlar ve yerlerine başka çöl konmaz.



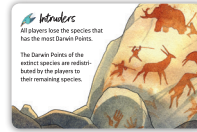
Sel - Dünya sular altında. Yüzme, tırmanma veya uçuşa becerisi olmayan türler anında yok olur.



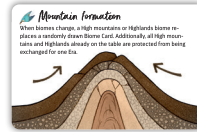
Kasırğa - Dünya genelinde destansı bir fırtına şiddetle esiyor. Her biyomda, adaptasyonu en düşük olan türler anında yok olur. Biyomlarına Adaptasyon'u 4 ve daha yüksek olan türler bu olaydan korunur. Sadece Adaptasyon'u 4 ve daha yüksek hayvan türleri içeren biyomlarda, hiçbir hayvan türü yok olmaz.



Buzul çağı - Dünya muazzam bir şekilde soğudu; bu Buzul çağı. Sıradaki Biyom Değişimi'nde, rastgele seçilecek Biyom Kartı yerine, Biyom Kart destesinden (veya iskarta destesinden) bir Kutup çölü veya Soğuk çöl biyomu seçilir (Çölleşme ile aynı yöntem).



İşgalciler - İşgalci yeni bir tür, Dünya üzerinde hızla yayılıyor. Bu görülmemiş bir kitlesel yok oluşa sebep oluyor. Her oyuncu en çok Darwin Puanı'na sahip türünü kaybeder. Ancak bu hayvan türünün üzerindeki Darwin Puanları kaybedilmez ve her oyuncu tarafından sahip olduğu yaşayan diğer hayvan türlerine serbestçe dağıtılır. Eğer bir oyuncunun eşit Darwin Puanı'na sahip birden fazla başarılı hayvan türü varsa, hangi türün soyunun tükeneneğine oyuncu karar verir. En başarılı türünün soyu tükendikten sonra başka hayvan türü kalmayan oyuncular açığa çıkan Darwin Puanları'nı saklayabilirler.



Dağ oluşumu - İki tektonik plakanın çarpışması sonucu gökyüzüne ulaşan bir dağ oluşur. Sıradaki Biyom Değişimi'nde, rastgele seçilecek Biyom Kartı yerine, Biyom Kart destesinden (veya iskarta destesinden) bir Yüksek dağlar veya Dağlık bölgeler biyomu seçilir (Çölleşme ile aynı yöntem).

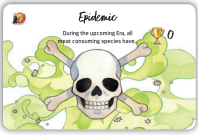


Dönme eksen kayması - Dünya'nın dönme eksen kayar ve iklim kontrolden çıkar. Tüm biyomlar gelecek Biyom Değişimi'nde zorunlu olarak değişir.

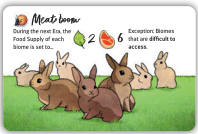
Kalıcı Etki



arasında Göç mümkün değildir.



hayvan türlerini yemek imkansız bir iş olur. Ek olarak, etçil ve hepciller Rekabet Gücü değerlendirmesinde değerlendirme dışı bırakılır.



Kıtasal kayma - Hayvan türlerinin üzerinde bulunduğu tektonik plakalar ayrılır. Bu Devir için, merkeze yerleştirilmiş kart desteleri tarafından ayrılan masanın sağ ve sol tarafı

Salgın - Etçil tüm türler enerji tüketen bir hastalıktan etkilenir. Bu Devir boyunca, Beslenme Sembolü etçil veya hepcil olan tüm hayvan türleri 0 Rekabet Gücü'ne sahip olur. Böylece diğer

Düşük mutasyon oranı - Değişen çevresel şartlar mutasyon oranında düşüşe sebep olur. Tek Mutasyonlar bu Devirde 1 Darwin Puanı ve Çift Mutasyonlar en fazla 5 Darwin Puanı tutar.

Et patlaması - Küçük hayvanlar harika doğa şartları sayesinde inanılmaz hızlı ürerler, ancak aşırı beslenme Dünya'yı neredeyse çorak kılar. Her biyomda 6 birim et ve 2 birim bitki vardır. Ulaşılması

zor biyomlar bu durumdan etkilenmez (bkz. 'Biyom Kartları', sayfa 3).



Meteor çarpması - Kocaman bir meteor muazzam bir şiddetle Dünya'ya çarpar. Yükselen toz bulutu bir Devir boyunca gökyüzünü karartır. Doğa son derece zarar görür. Tüm biyomlar sadece 3 birim et ve 4 birim bitki içerir. Ulaşılması zor biyomlar bu durumdan etkilenmez (bkz. 'Biyom Kartları', sayfa 3).

En uygun koşullar - Bu Devir'i şekillendiren bir olay yoktur; her şey huzurlu ve sakinidir.

Bitki patlaması - Salgınlar küçük hayvanların sayısını önemli ölçüde azaltır. Bitkiler bundan faydalanır ve hızla büyür. Şimdi tüm biyomlar 2 birim et ve 6 birim bitki içerir.

Volkanik patlama - Bir volkan inanılmaz bir şiddetle patlar ve bir biyomu tamamen yok eder. 'Volkanik patlama' Olay Kartı, biyomları değiştirirken rastgele çekilen bir Biyom Kartının yerini alır ve normal bir

Biyom Kartı gibi, bir Kıta Kartı yardımıyla yerleştirilir. 'Volkanik patlama' biyomunda bir Devir boyunca yaşanamaz. Yeni hayvan türleri bu biyoma yerleştirilemez ve var olan tüm türler hayatta kalmak için Devir sonuna kadar başka bir biyoma göç ederler. Bir sonraki Devir'de 'Volkanik patlama' biyomu Tropik yağmur ormanı olarak kabul edilir. Yalnızca, Tropik yağmur ormanı olarak bir tur geçirdikten sonra, 'Volkanik patlama' biyomu başka bir Biyom Kartı ile değiştirilebilir. (yani bir Devir'i Tropik yağmur ormanı olarak geçirmeden 'Dönme eksen kayması' Olay Kartı'ndan etkilenmez).



Oyun Versiyonları

Takip eden sayfalarda Darwin'in Seçimi'nin Başlangıç Düzeyi Oyunu, İki Oyuncu Versiyonu, 2'ye 2 Takım Versiyonu ve Çocuk Dostu Kurallar'ını (7+) sunuyoruz (tüm versiyonlar için **temel oyun kurallarını bilmek gereklidir**). Kendi varyasyonlarınızı geliştirmekte özgürsünüz. Darwin'in Seçimi son derece modülerdir ve bu sayede oyunun farklı bir sürü versiyonuna olanak tanır. Örneğin, eğer 4 Devir için yeterli süre yoksa oyun **3 Devir** olarak kısaltılabilir. Yaratıcılığınızı serbest bırakın ve eğlenin!

Başlangıç Seviyesi Oyunu

Darwin'in Seçimi'nin kendine özgü oyun mekanizması vardır. Size yardımcı olmak adına, bir Başlangıç Seviyesi Oyunu hazırladık. **Kuralları okurken veya okuduktan sonra oynayabilirsiniz.**

1 Oyunu temel kurallarda anlatıldığı gibi kurun ve şu biyomları seçin: **Yüksek dağlar, Tropik yağmur ormanları, Okyanus ve Savana.** 5-6 oyuncu olsa bile, Başlangıç Düzeyi Oyunu'nda sadece 4 biyom kullanılır.

2 Tüm oyuncular 5 küçük ve 5 büyük Hayvan Kartı çeker ve açık bir şekilde önlerine yerleştirirler.

3 Sırayla türleri yaratın. Masa üstündeki biyomlara yerleştirin. Birbirinize yardım edebilirsiniz. Sadece biyom Gereklilikler'inin karşılanıp karşılanmadığını kontrol edin. **Besin Stoğu henüz bir rol oynamaz.**

4 Tüm hayvan türlerini yarattıktan sonra, Besin Çipleri'ni bu türler arasında dağıtın, hangi türlerin yiyeceğini, yenileceğini ve açlıktan öleceğini belirleyin. Bunu yapmanın en iyi yolu **biyomlardaki tüm hayvan türlerini Adaptasyonlar'ına göre sıralamaktır.** Ek olarak, ilgili Kıta Çipi'ni her biyomun adaptasyonu en yüksek olan türünün yanına koyun.

Değerlendirme Aşaması'nın diğer adımları atlanır, yani **hiçbir Darwin Puanı dağıtılmaz**, ve bu Geçiş Aşaması'nın 'Olay Kartları' için de geçerlidir. Değerlendirme Aşaması'nın geri kalanı kurallara uyumlu olacak şekilde sürdürülür (iki biyom yenilenir).

5

Türlerinizi Mutasyonlar (Başlangıç Seviyesi Oyunu'nda Çift Mutasyonlar serbesttir) ve Göçler (**yeni hayvan türleri yaratılamaz**) sayesinde hayatta tutmaya çalışın. Birbirinize yardım edin ve Besin Dağılımı'nı yeni şartları karşılayacak şekilde sürekli yeniden düzenleyin. Aynıısı Kıta Çipi için de geçerli.

6

Sonrasında tüm 5 adımıyla birlikte **eksiksiz bir Değerlendirme Aşaması** uygulanır. Bunu takiben, Başlangıç Düzeyi Oyunu'nu kimin kazandığına karar verin, ancak burada amaç kazanmak değil, **kurallara aşinalık sağlamaktır.**

7



İki Oyuncu Versiyonu

İki oyuncu oyunu için, aşağıdaki **her biyom çiftinden biri oyundan çıkarılır**:

Savana/Bozkır
Sulak alan/Bataklık
Çöl/Taş çölü
Sahil/Adalar

Yüksek Dağlar/Dağlık bölgeler
Trop. yağmur ormanı/Bulut ormanı
Okyanus/Mercan kayası

Böylece Biyom Kartı destesinde 13 Biyom Kartı olacak (9 seçilmiş biyom + Dağlar, Tepe diyar, Yarıçöl ve Astropikal kuru orman). Ek olarak, '**Kıtasal kayma**' ve '**Volkanik patlama**' Olay Kartları ile, **2 Kıta Kartı** ve **ilgili Kıta Çipleri** de çıkarılır.

İki oyuncu oyunu **3 biyom** ve yine 4 Devir ile oynanır. Ey iyisi karşılıklı oturup tüm biyomları oyuncuların sağına veya soluna yerleştirmektir. Tüm deste ve çipler biyomların yukarısına yerleştirilir.

Birinci ve ikinci Devir arasında, 1 biyom değiştirilir, ve ikinci ve üçüncü Devir'den sonra ise 2 biyom **(1/2/2)**. Biyom Kartları değiştirildikten sonra, Biyom Kart destesine geri konup karıştırılır, yani **biyom ıskarta destesi yoktur**.

İki Oyuncu Versiyonunda, Takas Alanı 4 Hayvan Kartı ile kurulur.



2'ye 2 Takım Versiyonu

2'ye 2 Takım Versiyonu'nda, **iki oyuncudan oluşan iki takım yarışır**. Basitçe, bu versiyon **normal 4 kişilik oyun gibi** oynanır, yani her oyuncunun kendi Oyuncu Simgesi ile işaretlediği ve kendi başlarına oynayabilecekleri, kendilerine ait hayvan türleri vardır. Devirler'in seyri de (3 aşamaya bölünmüş) aynıdır. **Ancak, aşağıdaki kurallar ve düzenlemeler takip edilmelidir:**

Takım arkadaşları yan yana oturmaz.

Takım arkadaşları arasında iletişim tamamen serbesttir, her şey konuşulabilir. Ancak, gizli iletişim (yani fısıldaşma, gizli işaretler, vs.) yasaktır. Aynı durum eğer biri takım arkadaşı- na bir Hayvan Kartı gösterirse yine geçerlidir - bu kart rakip takım da görecektir şekilde sunulmalıdır.

'Takas' bölümünde anlatıldığı gibi, 6 Hayvan Kartı'ndan oluşan bir **Takas Alanı** kurulur. Tek fark **hali hazırda pas geçen oyuncular**, kendi turları her geldiğinde Takas Alanı ile kart değiştirme hakkına sahiptir.

Takım Versiyonu'nda **3 yeni Ek Eylem** vardır (Takas Alanı ile 'Takas Etme' ve 'Tekrar Kart Çekme'ye ek olarak):

1. Kart Gösterme: Her Devir'in başında, **ilk eylem gerçekleştirilmeden önce**, her oyuncu **takım arkadaşına** elindeki 4 karta kadar gösterebilir. Takım arkadaşı kartlara bakıp geri vermek zorundadır. Rakip takım bu kartları **göremez**. Her iki takım da bu eylemi aynı anda gerçekleştirir.

2. Kart Alma: Kendi turunda, bir oyuncu takım arkadaşından

Hayvan Kartları alabilir. Oyuncunun aldığı **her Hayvan Kartı için**, ya **ellerinden 1 kartı Takas Alanı'na yerleştirirler** (böylece daha fazla Hayvan Kartı içermiş olur) ya da **rakip takım istediği Hayvan Kartı destesinden 1 Hayvan Kartı çeker**. Oyuncu ikinci seçeneği tercih ederse, rakip takım ek Hayvan Kartı'nı kimin çekeceğine, veya, eğer birden fazla kart çekilecekse, çekilecek ek Hayvan Kartları'nı aralarında nasıl bölüşeceklerine karar verebilir.

3. Oyuncu Simgesi Değiştirme: Kendi turunda, bir oyuncu takım arkadaşının 1 hayvan türünü alabilir, yani kendi Oyuncu Simgesi'ni (aynı yüzü dönük olacak şekilde) o hayvan türünün üstüne yerleştirip takım arkadaşınınkini kaldırır. Takım arkadaşının pas geçmiş olup olmaması farketmez. Oyuncunun takım arkadaşından aldığı **her hayvan türü için**, ya **ellerinden 2 kartı Takas Alanı'na yerleştirirler** ya da **rakip takım Hayvan Kartı destelerinden 2 Hayvan Kartı çeker**.

Eğer rakip takımın her iki oyuncusu da pas geçmişse, 'Kart Alma' ve 'Oyuncu Simgesi Değiştirme' Ek Eylemleri'ni yaparken rakip takımın kart çekme seçeneği ortadan kalkar.

Oyun dördüncü ve son Değerlendirme Aşaması'ndan sonra biter. **Toplamda en çok Darwin Puanı'na sahip takım kazanır.**



Çocuk Dostu Kurallar (7+)

Oyunu hazırlamak için, 'İki Oyuncu Versiyonu'nda ifade edildiği gibi 13 Biyom Kartı toplanır.

Biyom Kartları ve iki Hayvan Kartı destesi karıştırılır. Ek olarak, Yarış Çipleri'nden rastgele bir deste oluşturulur ve diğer kart destelerinin yanına konur. Olay Kartları, Kıta Kartları/Çipleri ve Besin Çipleri oyun kutusunda kalır ve kullanılmaz.

Her oyuncu bir rengin tüm Oyuncu Simgeleri'ni alır ve her iki Hayvan Kartı destesinden istedikleri gibi oluşturabilecekleri **10 kart** çeker.

Her Devir'de, **3 Biyom Kartı** çekilir ve **bir Yarış Çipi ile birlikte**, dördüncü biyom olacak şekilde, masanın ortasına yerleştirilir.

Temel oyunun ilk Devir'indeki gibi, oyuncular, herkes pas geçene kadar, sırayla (kendi Oyuncu Simgeleri'yle işaretlenmiş) hayvan türleri yaratırlar. Ancak hayvan türlerini yaratırken, oyunun bu kısmı dahil edilmediği için, **bunların kendileri için yeterli besin elde edip etmediğini kontrol etmeye gerek yoktur**. Oyuncuların emin olması gereken kendi hayvan türlerinin biyomun Gereklilikler'ini karşılamasıdır. Yarış Çipi, en çok Rekabet Gücü sembolü olan türün en çok adapte olduğu, Gereklilikler'i olmayan bir biyom olarak görülür.

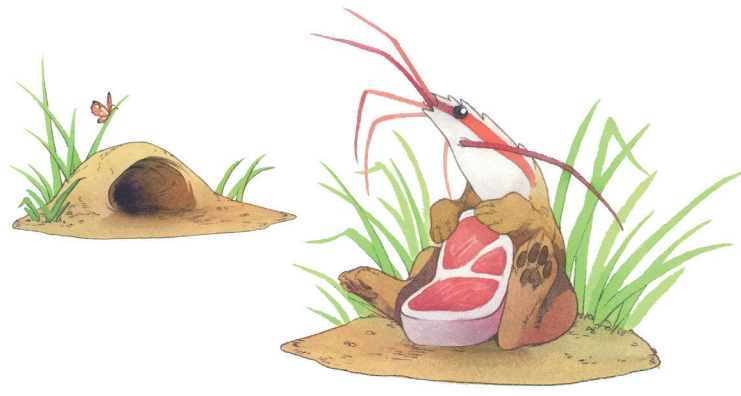
'Takas Etme' ve 'Tekrar Kart Çekme' Ek Eylemleri'ne bu versiyonda da izin verilir.

Tüm oyuncular pas geçtikten sonra, Değerlendirme Aşaması başlar. Yaratılmış her hayvan türü **1 puan** alır. Ek olarak, her biyomun adaptasyonu en yüksek türü, Yarış Çipi dahil, **belirtilen Darwin Puanı miktarını** alır. Eğer iki tür eşit derecede adapte ise, ikisi de belirtilen Darwin Puanı miktarını alır (Rekabet Gücü ve gereken besin karşılaştırılmaz).

Değerlendirme Aşaması'ndan sonra, **4 biyom (3 Biyom Kartı ve bir Yarış Çipi) ve hayvan türlerinin tamamı oyundan çıkarılır**. Her oyuncu kendi Oyuncu Simgesi'ni ve kendi hayvan türlerinden kazandıkları **tüm Darwin Puanları'nı** geri alır. Sonraki Devir'de, 3 yeni Biyom Kartı ve yeni bir Yarış Çipi masanın ortasına yerleştirilir.

Herkes elinde 10 kart oluncaya kadar yeni kart çeker. Ancak, temel oyunun tersine, oyuncular **önceki Devir'den kalan kartların hangilerini tutup hangilerini atacaklarına** karar verirler.

Oyun dördüncü ve son Devir'in Değerlendirme Aşaması'ndan sonra biter. En çok Darwin Puanı olan oyuncu kazanır. Beraberlik durumunda, birden çok kazanan olur.



Yazarlar
Marc Dür
Samuel Luterbacher
Elio Reinschmidt

Resimleyen
Rozenn Grosjean
rozenn-illustration.jimdo.com

Grafik Tasarım
Intus Creative Studio
www.intustudio.com



Yayıncı
Treeceratops
info@treecer.com
www.treecer.com

Kural Kitabı
Marc Dür
Samuel Luterbacher

Çevirmen
Derya Çebi

Editör
Ertuğrul Genç

Teşekkürler!

Darwin'in Seçimi Kickstarter'da 3,248 harika insan tarafından finanse edildi. Bize, vizyonumuza ve Darwin'in Seçimi'ne güvenen herkese **çok minnettarız**. Şu anda ellerinizde olan Darwin'in Seçimi sadece takımımızın değil, aynı zamanda **önemli ölçüde de bu 3,248 insanın çalışmasıdır**.

Aşağıdaki QR kodu sizi doğruca tüm destekçilerimizin isim listesine götürecektir. Şöyle bir bakın, çünkü 3,248 gerçekten çok sayıda insan.

Eğer gelecekteki Kickstarter kampanyalarımızın bir parçası olmak istiyorsanız, bizi **sosyal medyada** takip edin veya www.treecer.com adresinden **haber postamıza kaydolun**, bu sayede **hiçbir şeyi kaçırmazsınız**.



@Treecer



@Treecer_atops

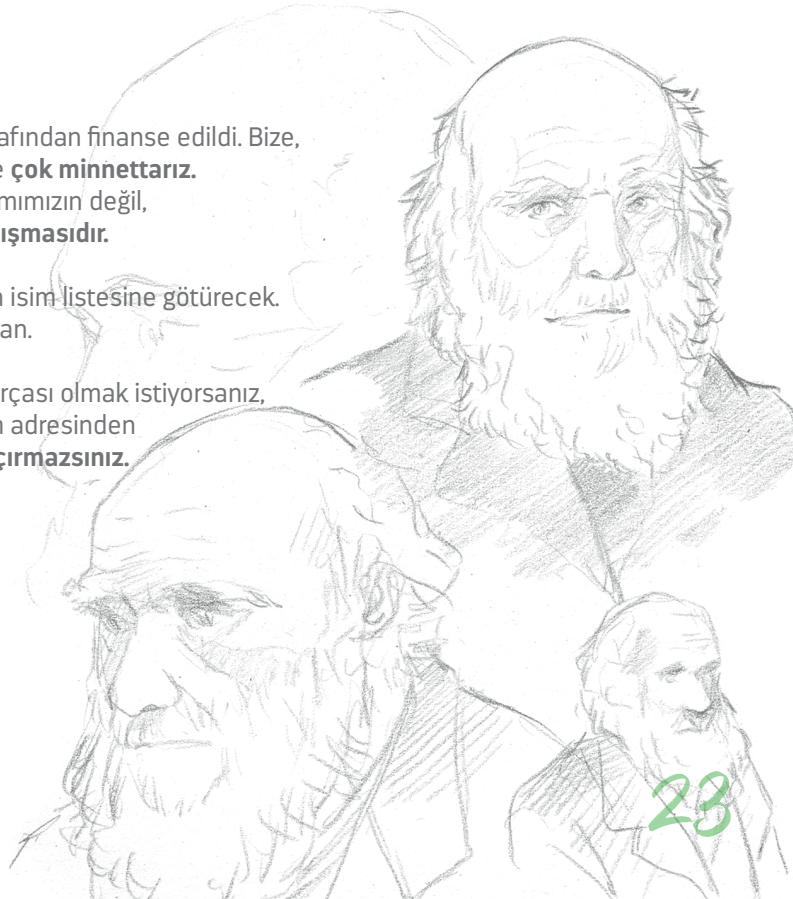


@Treecer_atops



www.treecer.com

Darwin's Choice © Treecer GmbH Tüm hakları saklıdır - Özel izin olmadan bu ürünün hiçbir parçası çoğaltılamaz ya da ticari olarak kullanılamaz.



Kuralların Özeti

Her oyuncu 10 kart çeker. Oyun saat yönünün tersine oynanır ve her biri 3 aşamadan oluşan 4 Devir'den oluşur.

I. Eylem Aşaması

Ana Eylemler - Her Devir'de tur başına bir; hayvan türü başına bir

- **Yaratma** – En az 1 baş ve 1 gövdeden oluşan bir hayvan türü serin. Bir türün Hayvan Kartları'ndaki tüm isimler yatay olacak şekilde hizalanmalıdır.
- **Mutasyon Geçirme** – Bir Hayvan Kartı ekleyin, çıkarın veya yer değiştirin. Çift Mutasyonlar en çok 3 Darwin Puanı tutar.
- **Göç Etme** – Bir hayvan türünü başka bir biyoma kaydırın.

Bir Ana Eylem'den sonra, hayvan türleri kendileri için yeterli besin sağlamak ve biyomun Gereklikliklerini karşılamak zorundadır.

Ek Eylemler

- **Tekrar Kart Çekme** – 1 kart hariç tüm kartları atın ve tekrar çekin. Sadece her Devrin başlangıcında mümkündür.
- **Takas Etme** – Kendi turu esnasında, aktif olan oyuncu Takas Alanıyla bir kart değiştirebilir.

II. Değerlendirme Aşaması

1. **Gereklikliklerin Kontrolü** – Biyomlarının Gereklikliklerini yerine getirmeyen tüm türlerin soyu tükenir. Soy tükenmiş bir tür için, oyuncu en fazla 1 Darwin Puanı alır.

2. **Besin Değerlendirmesi** – Hangi türün yiyeceğine, açıktan öleceğine veya yenileceğine karar verin.
3. **Hayatta Kalma** – Bir Devir'in hayatta kalan tüm türleri 1 Darwin Puanı alır.
4. **Adaptasyon** – Her biyomun kazanan hayvan türleri 2-3 Darwin Puanı ile ödüllendirilir.
5. **Rekabet Gücü** – Bir Devir'in tüm biyomlarındaki en rekabetçi 3 tür 3, 2 veya 1 Darwin Puanı alır.

III. Geçiş Aşaması

1. **Olay Kartları** – Bir Olay Kartı çekilir ve aktive edilir.
2. **Biyom Değişimi** – 3-4 oyuncu (2/3/3) veya 5-6 oyuncu (3/4/4).
3. **Besin Dağılımı** – Besin Stoğu yeni biyomların Gerekliklikleri ve potansiyel Olay Kartı etkilerine göre düzenlenir. Yeni Besin Stoğu Adaptasyonları doğrultusunda türlere dağıtılır.
4. **Oyuncu Simgeleri** – Tüm Oyuncu Simgeleri onay işareti olmayan tarafa döndürülür.
5. **Takas Alanını Yenileme** – Takas Alanı'ndaki Hayvan Kartları yeni kartlarla değiştirilir.
6. **Eli Tazeleme** – Her oyuncu 10 karta kadar elini tazeler.
7. **Yeni Birinci Oyuncu** – Birinci Oyuncu Simgesi saat yönünün tersine doğru değişir.

Oyunun Sonu

Dördüncü ve dolayısıyla sonuncu Devir'in Değerlendirme Aşaması'ndan sonra oyun biter. En çok Darwin Puanı'na sahip oyuncu kazanır. Beraberlik durumunda, oyunu birden çok oyuncu kazanır.

