ルールブックを読む時間のない方は、こちらのルール説明ビデオをご覧ください。(英語)

www.treecer.com

Darwin's Choice　ルール

対象人数2～6人、対象年齢10歳以上、プレー時間60～120分

何億年も地球は荒れ地でしたが、その後ついに生命が誕生しました。しかし現在も世界は形作られている途中であり、一貫して変化を続けています。この移り変わる状況に適応できる生物種だけが生き残り、歴史に名を刻むことができます。あなたの番です！ベストを尽くしてDarwinに選ばれましょう。

「この生命の見方には雄大さがある。生命は自身のいくつかの力によって、様々な形にまず命を吹き込んだ。そして、この地球は重力の不変の法則によって回転しながら、きわめて単純なものから、最も美しく、最も素晴らしい生物をこれまで絶え間なく発展させ、これからも発展させていく」

—Charles Darwin、現代進化生物学の創立者—

セット内容

アニマルカード 237枚
小カード135枚(頭、羽、足1本、尾)、
大カード102枚(胴、足2本)

バイオームカード22枚

イベントカード 16枚

大陸カード 5枚

概要カード 12枚

試合チップ6枚

大陸チップ 5枚

Darwinポイントチップ 102枚

第1プレーヤーマーク 1枚

食糧チップ 62枚
葉や肉が1枚の食糧チップ40枚、葉や肉が2枚の食糧チップ16枚、葉や肉が3枚の食糧チップ6枚

プレーヤーマーク 72枚
全6色、各色12枚

シンボルの説明

栄養のシンボル
動物の食事を示しており、頭のカードのみに記載されています。

草食類

肉食類

雑食類

能力のシンボル
生物種がもつ能力およびその能力の強さを示しています。

走る

飛ぶ

登る

泳ぐ

寒さに強い

暑さに強い

特別な能力のシンボル
いずれかのカードに以下のシンボルが書いてあれば、捕食者から守られます。

掘る

毒

強さを競うときのシンボル
動物の筋力、知性、知覚、攻撃、防御の属性をまとめています。

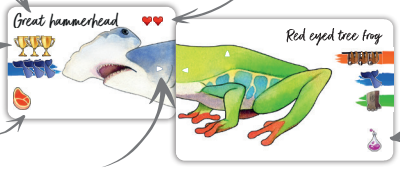
カードの説明

動物カード

ハート- 全ての動物カードのハートの総数は、その動物種が必要とする食糧の量、また同様に食べられてしまった際に得られる食糧の数です。ハートが無い動物種は食糧を必要としません。

生物種の名前

相対的な強さ



能力シンボル

栄養シンボル

特殊能力シンボル

つなげる部分

バイオームカード

バイオームの名前

そのバイオームで勝利した際に得られるDarwinポイント数。**2ポイントのものと3ポイントのものがあります**

バイオームから供給される全ての栄養

要件 -バイオームで生き残るために、生物は特定の能力を持っている必要がありますが、他の能力は完全に禁止されています。一部のバイオームでは、要件はスラッシュ(/)で区切られます。その場合は、**どちらかの**要件を満たす必要があるということになります

適応 - 特定のバイオームへの動物種の適応度を決定するために、バイオームカードの**中央に示される**能力シンボルの合計を集計します。バイオームへの適応度がもっとも高い生物種の隣に、対応する**大陸チップ**が配置されます。

ゲームの準備

この説明は、3～6人向けの基本のゲームについてです。2人プレーバージョン、子ども向けルール（7歳以上）およびペア対戦バージョン用のルールの変更部分については「ゲームバージョン」の章で説明しています。

1. 任意のプレーヤー1人をゲームマスターに任命します。各Eraの最後では、ゲームマスターが評価と遷移フェーズを取りまとめます。
2. 各プレーヤーは同一のプレーヤーマークすべてと3枚の概要カードを受け取ります。（5～6人プレーの場合、3枚の概要カードを共有して使用してください）
3. ゲームプレーの中央によく切って重ねたカード（アニマルカード大、アニマルカード小、イベントカード、大陸カード、バイオームカード）を置きます。
4. 食糧チップ、試合チップ、Darwinポイントチップをそれぞれまとめて近くに並べます。
5. 使用する表面のバイオームカードはプレーヤー数によって異なります。**3～4人では4枚、5～6人では5枚必要**です。中央に積み重なったカードの上下に並べます。バイオームカードは中央に積み重なったカードの左右に並べます。
6. 大陸チップは各バイオームカードの上に置きます。*3～4人ではプレーしない大陸カードが1枚あり、それに一致した大陸チップも使用しません。*
7. バイオームカードに書かれた食物の量と同じ量の食糧チップをカードの上に並べます。
8. 「交換ゾーン」を作ります。このゾーンでは「プレーヤー数＋2」枚の動物カード（アニマルカード大、小を同じ枚数ずつ）」を並べます。アニマルカードが奇数の場合、アニマルカード小の方が多くなるようにしてください。
9. 各プレーヤーは最初の手持ちカードにアニマルカードを10枚取ります。カードは1枚ずつ引き、すぐに内容を確認します。プレーヤーは連続して引くか、交互に引くか、同時に引くか選べます。
10. アニマルカードの2束から自由に組み合わせて手持ちにできます。ただし新たな動物をつくるには頭と胴体が必要なため2束からカードを取るようにしてください。

8
3
4
7
6
5
2
10
9

プレイ方法

反時計回りに進み、4ラウンドプレーします。各ラウンドはEraと呼ばれ、3ステップに分かれます。

I. アクション
新たに動物をつくり、突然変異させ、他のバイオームに移動させます。

II. 評価
どの動物が絶滅し、捕食し、捕食されるか決めます。生き残りの戦いで勝った動物ほどDarwinポイントを多く獲得できます。

III. 遷移
イベントカードと新しいバイオームカードを引きます。次のEraの準備となります。

I. アクション

プレーヤーは**メインアクション3つ(作成、突然変異、移動)**と**追加のアクション2つ(カードを引き直し、カード交換)**からプレーすることができます。

自分の番では、メインアクションを1つプレーします。さらにオプションで2回まで追加のアクションを選ぶことも可能です。

自分の番で**メインアクションができない、メインアクションをしたくない場合**、このEraをパスできます(このEraでは追加のアクションもできなくなります)。**全プレーヤーのプレーが終了次第、1. アクションは完了です。**

追加のアクション

1. カードを引き直す
各Eraのはじめ、アニマルカードを10枚残すか、**9枚捨てて1枚残し新たに9枚引き直すか**決めることができます。

Eraごとに1回、この追加のアクションを実行できますが、プレーヤーが他のアクションを実行する前に限ります。カードは変更してはいけません。

他のプレーヤーの番でもアニマルカードを捨てることができます。自分の番が来るまで待つ必要はありません。

最初のEraで動物を作成できなかった場合、アニマルカードをすべて捨てて、再びアニマルカードを引くことができます。ただし、**10枚必ず捨ててください。**このプレーヤーは動物を1つ以上作成できるまでこの流れを続けてください。

注意:カードを引き直す際、自分の状況が悪くなることも考えられるのでよく検討してください。

2. カード交換

自分のターンになったら、「交換ゾーン」にある動物カードと自分のカードを１枚交換することができます。

この場合、手持ちのカード１枚を交換ゾーンに置くことで、サイズ、タイプを問わずアニマルカードと交換できます。

自分の番が終わるまでは、交換は変更が可能です（例：交換をやめる・他のカードと交換する・手持ちの別カードをゾーンに置く、など）。自分のターンの終了を宣言したら、それ以降の交換・変更はできなくなります。

このEraでパスをしていないプレーヤー、または自分のターンを終了していないプレーヤーは交換ができます。

各Eraの遷移段階では、交換ゾーンを新たなアニマルカードに入れ替えしてください。

メインアクション

自分の順番では、メインアクションを1つプレーします。

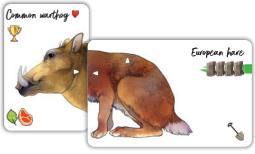
各Eraでは動物の種類ごとにメインアクションを1回実施します。動物を1つ作り、突然変異させ、他のバイオームに移動させます。

注意：Eraでこの動物種がメインアクションを実施したことを示すため、メインアクションの後に動物種に置かれているプレーヤーマークをチェックマークが付いた側に裏返します。

1. 作成
動物種を作成するため、表面**バイオームのいずれか1枚に**動物種を置きます。その動物種が獲得している食糧を食糧チップとして頭のカード隣に並べます。食糧チップは**バイオームカードの上にあるチップから最初取ります。**この場所にチップがない場合、同じバイオームにいる**最も適応が小さい**動物からチップを取ります。

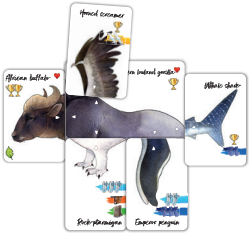
食糧を十分に受け取りバイオームの必要条件に合致する動物種だけを置くことができます。このほか肉食動物では、草食動物と雑食動物を食糧源になるものとして数えることができます。

動物種には**頭と胴体が必要**です。



接続部分のついた体カードでは、動物種がアニマルカード何枚からなるか、どの胴体のパーツをつけることができるか定められています。

動物種は**最大で、頭、胴体、足2ペア、羽、尻尾から成ります。**



アニマルカードに示された名前は**横並びになるように**並べます。

動物種は**完成させる必要はありません。**つまりカードを並べたときに接続部分がつながっていなくても大丈夫です。

1回の自分の順番で動物種1匹を完全に作成します。自分の順番**複数回にわたっては作れません。**

自分の動物種であると目印をつけるため、**プレーヤーマーク1枚、チェックマークを表側にして**新たに作成した生物種に載せてください。

具体例―新たに動物種を作成する

Christinaの順番でTropical Rainforest(熱帯雨林)バイオームにwinged Bongo chimpanzee(鳥類 ボンゴ チンパンジー)を作りました。多くの登る、走る、飛ぶシンボルのあるこの動物種では、このバイオームの必要条件を簡単に達成できます。Bongoの頭のカードには草食動物シンボルがあり、アニマルカード全体でハートが3個あるため、頭のカードの隣には葉が3枚の食糧チップが置かれています。さらに、適応度8(登るシンボル4、走るシンボル2、飛ぶシンボル2)でありこのバイオームに最も適応した動物種であるため、このバイオームの大陸チップが動物種の隣に置かれています。最後にChristinaはプレーヤーマークのチェックマーク側を表にしてこの動物種の上に置きました。

2. 突然変異

動物種を突然変異させるには、**突然変異を最大で2回、自分の動物種に実行**します。突然変異には3タイプあります。

1. **取り除く**：アニマルカードを取り替えることなく1枚取り除きます。
2. **追加する**：接続部分が空いている場所にアニマルカードを1枚置きます。
3. **置き換える**：すでに置かれているアニマルカードに同じパーツのアニマルカードを置き換えます（例：頭のパーツは頭のパーツで置き換える）。

注意：すでにつながっているパーツ（足と尻尾）に適した接続部分がある体のカードに限り、新たに胴体のカードを置き換えることができます。

突然変異によって動物種から取り除かれたアニマルカードは**捨てます**。

自分の順番で同時に動物種に2回目の突然変異を実行したい場合、**ダブル突然変異**となります。

ダブル突然変異では、動物種に置かれている**Darwinポイントチップを最大で3ポイントを払わないといけません。**3ポイント以上持っている動物種は3ポイント払い、3ポイント未満の動物種は手持ちのポイントをすべて払います。

ダブル突然変異はシングル突然変異と同じように自分の順番**1回で**プレーします。

ダブルまたはシングル突然変異の後、**動物種は十分な食糧を獲得し、バイオームの必要条件に合致しないといけません。**

具体例—突然変異

Christnalはwinged Bongo chimpanzee（鳥類 ボンゴ チンパンジー）の脚を突然変異させます。Chimpanzee（チンパンジー）の脚をBlue-footed booby（アオアシカツオドリ）の脚と交換します。さらにGreat white pelican（モモイロペリカン）の脚を空いている接続部分につなげました。ダブル突然変異のため、動物種に置いてあるDarwinポイントを3ポイント支払わないといけません。ダブル突然変異によって、この動物種は葉が2枚必要になります。最後にプレーヤーマークをチェックマーク側に裏返します。

3. 移動

移動の際、自分の動物種を元のバイオームから**他のバイオーム**に移動させます。その動物種が持っていた食糧チップと大陸チップは元のバイオームに残し、**一緒に移動させない**でください。

十分な食糧を獲得でき必要条件に合致しているバイオームに限り移動することができます。

2. 評価

評価は5ステップに分かれ、ゲームマスターによって取りまとめられます。

1. 必要条件の確認

バイオームの必要条件に合致している動物種はどれか確認します。必要条件に合致していない場合、その場で絶滅します。

いかなる原因であれ絶滅すると（必要条件に合致しなかった、飢餓、捕食された、イベントカードの影響）、アニマルカードは種類別に捨てられます。プレーヤーマークはプレーヤーに戻り、絶滅時に**動物種がDarwinポイントを獲得していた場合Darwinポイントも1ポイント**戻ってきます。このポイントは自分の手元に戻ると失効することはありません。**ただし、他のDarwinポイントは失効し、ポイントチップの山に戻ります。**

2. 食糧の評価

どの動物種が捕食し、捕食され、絶滅するかを評価します。

肉食動物よりも**草食動物と雑食動物を先に評価します。**

十分な食糧チップをカードの隣に確保してある草食動物は生き残ります。十分な植物を獲得できなかった草食動物は絶滅し、カードは捨てられます。

十分な食糧チップをカードの隣に確保してある雑食動物は生き残ります。十分な植物または肉を獲得できなかった雑食動物は絶滅し、カードは捨てられます。

十分な食糧チップをカードの隣に確保してある肉食動物は生き残ります。十分な肉を獲得できなかった場合、生き残っている草食動物または雑食動物を**1匹食べて、食糧の必要量を確保できるか確認しなければなりません。**

肉食動物が草食動物または雑食動物を捕食しても不足していた**食糧を賄えなかった場合、絶滅し、この肉食動物に捕食された動物種も絶滅**しています。このバイオームで最も適応力が低い肉食動物も自動的に絶滅します。

栄養に関する説明

動物種の食物は頭のカードに記されている**栄養のシンボル**をご覧ください。草食動物、肉食動物、雑食動物には違いがあります。

動物種が必要とする食物の量はアニマルカードすべてに示されているハートの総数です。ほかにもハートの総数はこの動物種が捕食されたときに得られる食物の量も示しています。

バイオームへの動物種の**適応度によって、食物を貰える順番が決まります**。バイオームの食糧配給は各プレーヤーのメインアクション後に（必要な場合は）調整されます。

動物種が十分に食物を獲得できなかった場合、この動物種に属している残りの食糧チップは頭の隣に置かず尻尾の隣に置きます。

評価段階「食糧の評価」では、これまでのEraで**十分な食糧を獲得できたかどうか**最終決定します。

草食動物

いずれのバイオームでも、**最も適応している草食動物が**食糧を最初に食べられます。2番目に適応している草食動物はその分け前をもらえ、3番目に適応している草食動物もといった様に十分に食糧を獲得できなくなり絶滅するまで続きます。

適応度が**同じ**である場合、**強さを競うシンボルが多い方が勝ち**、その**次に食糧を多く必要とする方が勝ち**です。ここに挙げた条件がいずれも同じである場合、それぞれの草食動物が同時に食べます。その結果、互いに十分な食糧を獲得できないことにつながります。

肉食動物

肉食動物の**食糧の配給は草食動物と同じ**です。適応度が順番を決定します。適応度が同じである場合、強さを競うシンボルおよび必要とする食物量を比べます。

食糧が足りていない肉食動物には生き残った**草食動物または雑食動物を複数捕食するチャンス**も残っています。完全に、また一部でも捕食されてしまった動物は絶滅となるので、ゲームから外してください。残った捕食動物の肉は失われ、他の肉食動物が捕食することはできません。

他の動物種を捕食するのは、評価段階「食糧の評価」で実施します。

草食動物または雑食動物を捕食する肉食動物では、狙った草食動物または雑食動物と**同じかそれ以上の適応度および強さを競うシンボルを獲得していないといけません。**さらに草食動物や雑食動物が特別な能力「毒」または「掘る」を持っていると捕食できません。この能力は肉食動物から身を守る絶対的なものです。

肉食動物は**捕食動物を選ぶことができません。最も適応力の低い動物種だけを捕食**できます。そのため自分の動物種が自分で作った他の動物種を食べることもあります。標的2者間で同点（適応度、強さを競うシンボル、ハートの数が同じ）があった場合に限り、どちらの動物種を捕食するか選べます。

雑食動物

雑食動物は基本的には植物を食べるので、草食動物であると考えられています。雑食動物が十分な植物を獲得できなかった場合、肉食動物の食糧配給に準じた扱いとします。このように雑食動物は植物も肉も食べることができます。ただし、他の動物を捕食することができません。

具体例ー食糧配給と評価

Coast（海岸）バイオームでは、食糧供給がこのバイオームに住む両動物種の生存に十分です。Winged bongo（鳥類 ボンゴ：適応度6、葉2枚）およびPiranha tuna（ツノメドリ マグロ：適応度9、肉2枚）。

High mountains（高山）バイオームでは、Bison lion tamarin（バイソン ライオン タマリン：適応度4、葉2枚）がMacaw marmot（コンゴウインコ マーモット：適応度3、葉1枚）より先に食物を食べることができます。バイオームが葉を3枚供給できるため、どちらの生物種も十分な食糧を確保できます。

High mountainsバイオームではOrca tortoise（シャチ リクガメ：適応度6）は唯一の雑食動物であり、肉4枚必要です。しかし、バイオームでは3枚しか供給できないため、Orca tortoiseは草食動物のどちらかを食べることができます。Macaw marmot（このバイオームで最も適応度の低い動物種）は特別な能力「掘る」によって身を守ることができ、捕食されません。Bison lion tamarinにはそのような保護能力がありません。Orca tortoiseよりも適応度が低く、強さを競うシンボルも少ないため、この生物種が捕食され、ゲームからカードが捨てられます。Bison lion tamarin（ハート2個）を捕食することによって、Orca tortoiseは追加で肉2枚獲得し、このEraでは合計5枚になったため生き残るのに十分な量となりました。

3. 生存

「食糧の評価」後もゲームに残っている動物種はDarwinポイントを**1ポイント獲得**します。

Darwinポイントは常に動物種に与えられるものであるため、アニマルカードの上においてください。

4. 適応度

各バイオームでは、最も適応度の高い動物種には報酬があります。

注意：最も適応している動物種には常に大陸チップを置いてください。こうすることにより一目で勝者がわかります。

バイオームで最も適応している動物種は**バイオームカードの右上に示されたDarwinポイント**を獲得できます。

同点の場合、強さを競うシンボルを比べます。それでも同点の場合、**必要な食物の量を考慮**します（ハートの数が多い方が勝ちです）。どちらの動物種も全く等しい価値であった場合、このバイオームでの勝者は2名となり、示されたDarwinポイントを獲得できます。

適応度が0（ゼロ）の生物種はDarwinポイントを獲得できません。

5. 強さを競うシンボル

バイオーム全体から、強さを競うシンボルが最も高い動物種を3匹決めます。

第一位の生物種の隣に金の試合チップを置き、第二位には銀のものを置き、第三位には銅のものを置きます。

第一位はDarwinポイントを3ポイント獲得、第二位は2ポイント、第三位は1ポイント獲得します。

同点の場合、動物種が住む**バイオームに対する適応度を考慮し、次に獲得した食物の量を考慮して順位を決定します（ハートの数が多い方が勝ちです）**。それでも同点の場合、同順位の動物種2匹を決定し、Darwinポイントをその順位の満点与えます。試合チップもそれぞれの生物種の隣に置きます。ただし同順位があっても他の順位には影響を及ぼしません。
例：第一位が2名いても第二位と第三位も誕生します。

適応度が0（ゼロ）の生物種はDarwinポイントを獲得できません。

具体例-Darwinポイント配点

Eraを生き残った動物種はDarwinポイント1ポイント獲得します。適応度が9であるPiranha　tuna(ツノメドリ　　マグロ)はCoast(海岸)バイオームに最も適応しており2ポイント獲得します。適応度が6であるOrca　tortoise(シャチ　リクガメ)はHigh mountains(高山)イオームに最も適応しており3ポイント獲得します。このほか強さを競うシンボルが9であるOrca　tortoiseは強さを競うシンボルの評価でも第一位であり、Darwinポイントをさらに3ポイント獲得します。強さを競うシンボルが4であるWinged　bongo(鳥類　ボンゴ)は第二位(2ポイント獲得)、強さを競うシンボルが1であるPuffin tunaは第三位(1ポイント獲得)です。ポイント配点に応じて、Macaw marmot(コンゴウインコ マーモット)は1ポイント(1+0+0)、Winged　bongoは3ポイント(1+0+2)、Puffin　tunaは4ポイント(1+2+1)、Orca tortoiseは7ポイント(1+3+3)を獲得しました。

3. 遷移

遷移段階では、次のEraの準備をします。7ステップに分けられ、ゲームマスターによって取りまとめられます。

1　イベントカード

これまでのEraのイベントカードはイベントカードの山に捨てます。

新しいイベントカードを引き、表面にしてイベントカードデッキに置くことで効果が発揮されます。

イベントカードの即時効果はすぐに発揮されますが、

長期効果は次のEra全体で効果が発揮されます。

即時効果

長期効果

イベントカードがバイオーム1か所に影響を及ぼすとき、このバイオームは**大陸チップを引いて決定**します。引かれた大陸チップは(**バイオームが変わらない限り)傍に置きます。**

2 バイオーム変更

バイオームカードデッキから決められた枚数のバイオームカードを引き、**大陸チップと同じ枚数**適切な場所に並べます。（例：大陸カード「アフリカ」を引いた場合、大陸チップ「アフリカ」と交換します） 交換したカードは捨てます。

変更するバイオームの数はEraおよびプレーヤー数によって異なります。

３～４名では、最初のEra後、バイオームを２枚交換でき、２回目と３回目のEra後はバイオームを３枚交換できます。（**２／３／３**）

５～６名では、最初のEra後、バイオームを３枚交換でき、２回目と３回目のEra後はバイオームを４枚交換できます。（**３／４／４**）

バイオーム変更後、大陸カードはよく切りテーブル中央に戻します。

3 食糧の再配給

食糧チップでの食糧供給は新たな状況（バイオームの変更およびイベントカード影響）に合わせて調整され、現存する**動物種の適応度に応じて配給**されます。

新たなバイオームの必要条件に**合致しない**動物種の横には食糧チップは置きません。いずれの動物種も新たな必要条件に合致しないバイオームでは、一時的に生物種が必要条件に合致するまでバイオームカードの上に大陸チップを置きます。

4 プレーヤーマーク

チェックマークの**ない方にすべて裏返します。**

5 交換ゾーンをリフレッシュ

交換ゾーンにあるアニマルカードを捨て、新しいものに交換します（アニマルカード大：アニマルカード小＝1：1）

6 手持ちカードの補充

最大10枚手持ちカードを新たに補充します。この前のEraで使用しなかったアニマルカードは捨てません。

7 新しい第一プレーヤー

第一プレーヤーマークを反時計周りに動かします。

ゲームの終了

４度目のEraおよび最終Eraの評価段階ののち、ゲームは終了します。プレーヤーは自分の現存する動物種および絶滅種から受け取れるDarwinポイントを計算します。Darwinポイントの一番多い人が優勝となり、「Darwin's Choice」の称号を得られます。同点の場合、優勝者が複数となります。

イベントカード

即時効果

Degeneration(退化)—必要のないものは退化します。4枚以上のアニマルカードで構成される動物種から1枚カードを取り除き、捨てられたカードのエリアに捨てます。動物種からどのアニマルカードを捨てるか選べます。ただし頭と胴体のカードは捨てることができません。

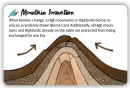
Desertification(砂漠化)—そこは暑く、砂漠が広がっています。Desert(砂漠)またはStone desert(岩石の荒廃地域)のどちらかをバイオームカードのデッキ(または捨てられたバイオームカードのデッキ)から選び、次のバイオーム変更の際にランダムに引かれたバイオームカードと交換します(例:バイオームカードを3枚ランダムに交換する代わりに、Desertカード1枚並べた後に2枚ランダムに交換します)。すでに並べられたDesertまたはStone desertはバイオーム変化から1度逃れることができます。DesertバイオームもStone desertバイオームもテーブルの上に並べられている場合、どちらのバイオームもバイオーム変化に1度は影響されず、これ以上のDesertは代わりに出しません。

Flood(洪水)—地球が水に飲みこまれました。泳ぐ、登る、飛ぶ能力のない生物種はいずれもすぐに絶滅します。

Hurricane(ハリケーン)—大規模な嵐が地球上を駆け回ります。どのバイオームでも最も適応度の低い生物種がすぐに絶滅します。バイオームに対して適応度が4以上の動物種はハリケーンから助かります。適応度が4以上の動物種だけのバイオームでは絶滅するものはいません。

Ice age(氷河時代)—地球がかなり冷えてしまいました。氷河時代です。Polar desert(極寒砂漠)またはCold desert(寒冷地砂漠)のどちらかをバイオームカードのデッキ(または捨てられたバイオームカードのデッキ)から選び、次のバイオーム変更の際にランダムに引かれたバイオームカードと交換します(砂漠化と同じ手順)。

Intruders(侵入者)—地球上に新たに侵略的な動物種が急速に広がっています。これは前例のない大量絶滅につながります。各プレーヤーはDarwinポイントを一番獲得している自分の動物種を失います。この動物種が持っていたDarwinポイントは失われることはなく、自分の現存する動物種に自由に配ります。Darwinポイントを一番獲得している動物種が数種類いるとき、どれを絶滅させるか決めることができます。絶滅後に手元に動物種がいなくなってしまったプレーヤーはDarwinポイントをそのまま持っていてください。



Mountainformation(山脈形成)—2枚の構造プレートが衝突すると空に届くような山脈が形成されます。High mountains(高山)バイオームまたはHighlands(高原)バイオームのどちらかをバイオームカードのデッキ(または捨てられたバイオームカードのデッキ)から選び、次のバイオーム変更の際にランダムに引かれたバイオームカードと交換します(砂漠化と同じ手順)。

Rotation axis shift(地軸移動)—地軸が移動し、気候がおかしくなってしまいました。次のバイオーム変更では、バイオームカードをすべて変更しなければいけません。

長期効果

Continental drift(大陸移動)—動物種の足元にある構造プレートが段々と離れていきます。このEraでは、中央に並べられたカードのデッキを介して左右に分かれているカード間は移動ができなくなります。

Epidemic(伝染病)—肉食動物はいずれもエネルギーを徐々に奪う病気に苦しめられます。このEraでは、肉食種または雑食種の栄養シンボルのある動物種はすべて強さを競うシンボルが0(ゼロ)になります。これによって他の動物種を捕食することが不可能になります。さらに強さを競う評価では肉食動物または雑食動物は除外されます。

Low mutation rate(突然変異率の低下)—環境条件の変化が突然変異率の低下につながります。このEraではシングル突然変異にDarwinポイントが1ポイント、ダブル突然変異に最大で5ポイント必要になります。

Meat boom(哺乳動物ブーム)—自然が素晴らしい状態であることから小動物が信じられないほど繁殖していますが、過剰な供給は地球をほとんど不毛の地にしてしまいます。どのバイオームも食糧供給が肉6枚、葉2枚になります。到達が難しいバイオームは影響されません(バイオームカード右上(3)記載のもの)(3ページ「バイオームカード」を参照)。

Meteor strike(隕石衝突)—巨大な隕石が膨大な力で地球に衝突します。回転しながら動く粉塵がEra全体の空を暗くします。自然環境はきわめて悪くなります。どのバイオームも食糧供給が肉3枚、葉4枚になります。到達が難しいバイオームは影響されません(3ページ「バイオームカード」を参照)。

OptimalConditions(最適な状態)—このEraでは何もイベントが起こりません。すべてが平和で平穏です。

Plant boom(植物ブーム)—伝染病によって小動物の数が減少しました。植物はこれを機にどんどん成長しています。どのバイオームも食糧供給が肉2枚、葉6枚になります。到達が難しいバイオームは影響されません(バイオームカード右上(3)記載のもの)(3ページ「バイオームカード」を参照)。

Volcanic eruption(火山噴火)—信じられない力で火山が噴火し、バイオーム全体を破壊します。「Volcanic eruption」カードでは、バイオーム変化のときにランダムに引かれたバイオームカードの代わりに並べられ、大陸カードと一緒に通常のバイオームカードと同じく使用されます。「Volcanic eruption」バイオームは1度目のEraでは、動物種が住めない場所となります。このバイオームに新たに動物種を置くことはできず、生存している動物種は生き残るためにこのEraが終わるまで他のバイオームに移動しないといけません。次のEraでは、「Volcanic eruption」バイオームをTropical rainforest(熱帯雨林)バイオームとして扱います。Tropical rainforestのEraを1度終えると、Volcanic eruptionバイオームを他のバイオームカードと交換することができます(Tropical rainforest Eraを1度終えてから、Rotation axis shiftイベントカードの影響を受けます)。

ゲームバージョン

このページから初心者のためのゲーム、1対1プレー、子ども向けルール（7歳以上）および2対2対戦の遊び方を解説します（**いずれの遊び方も基本のゲームの遊び方を知っていることが前提です**）。自由に好きなゲームの遊び方を生み出しても結構です。Darwin's Choiceはさまざまな構成要素が組み合わさってできているゲームなのでさまざまなゲームの遊び方も作り出せます。例えば、Eraを4度繰り返す時間がなければ3度にとどめたりできます。自分の独創力を解き放って楽しみましょう！

初心者用の遊び方

Darwin's Choiceには特有のゲームの遊び方があります。遊びやすくするため、初心者のためのゲームを用意しました。**このルールは確認しながらでも確認した後でも遊ぶことができます。**

1. 基本のゲームにあるようにゲームを準備し、次のバイオームを選びます。**Highmountains（高山）、Tropical rainforest（熱帯雨林）、Ocean（海）、Savanna（サバンナ）。**5～6名でプレーしていても初心者のためのゲームではバイオームを4枚使います。

2. アニマルカード小5枚、アニマルカード大5枚を引き、目の前に見えるように並べます。

3. 順番に動物種をつくります。テーブルの表面のバイオームにその動物種を置きます。お互い助け合いながらプレーできます。バイオームの必要条件に合致しているか確認してください。**食糧供給はまだ考えずにプレーしてください。**

4. 動物種をすべて作り終えたら、動物種に食糧チップを配り、どの動物種が捕食し、捕食され、餓死するか決定します。このベストなプレー方法は、**動物種の適応度に基づきバイオーム内の動物種をすべて確認していく**ことです。さらに、しかるべき大陸チップを各バイオームの最も適応した動物種の横に並べます。

5. この後の評価のステップは省略します。**Darwinポイントは配られません。**1度目の遷移段階に「イベントカード」も配られません。残りの遷移段階のルールは基本のルールに従ってプレーします（バイオームカードを2枚交換）。

6. 突然変異（初心者用はダブル突然変異にDarwinポイントは不要です）および移動（**新たな動物種は作られません**）を用いて、動物種が生き残るようにしましょう。プレーヤー同士助け合って食糧供給を引き続き確認し、新たな条件にも合致するようにしましょう。大陸チップも同じように確認します。

7. その後、**評価段階の全5ステップを実施**します。評価後にどのプレーヤーが初心者用のゲームで優勝したか決定しますが、優勝がこのゲームの目的ではありません。**ゲームのルールに慣れることが重要です。**

1対1プレーの遊び方

1対1プレーでは、**次のバイオームのペアからバイオームカードを1枚取り除きます。**

サバンナ／ステップ
湿地／沼地
海／サンゴ礁
タイガ／ツンドラ
熱帯雨林／雲霧林
高山／高原
海岸／島
砂漠／岩石の荒廃地域
極寒砂漠／寒冷地砂漠

バイオームカードは13枚（選択したバイオーム9種類、Mountains：山脈、Hill country：丘陵地、Semidesert：半砂漠、Subtropical dry forest：亜熱帯林）になるようにしてください。さらにイベントカードの**Continental drift（大陸移動）、Volcanic eruption（火山噴火）**および**2枚の大陸カードとその大陸チップを取り除きます。**

2人プレーは**バイオーム3枚**とEra4回でプレーします。プレーヤーは向かい合って座り、プレーヤーの右か左隣にバイオームを並べるのがよいでしょう。カードデッキとチップはバイオームカードの上に並べます。

Eraが1度目から2度目に移り変わるとき、バイオームカードは1枚交換し、2度目から3度目に代わるときは2枚交換します（**1／2／2**）。バイオームカードを交換後、バイオームカードはデッキに戻しよく切ります。**バイオームカードを捨てる場所は設けていません。**

2人プレーの場合、交換ゾーンでは4枚の動物カードを使用します

2対2対戦の遊び方

2人組の2チームが戦います。基本的には**4人プレーヤーから成る通常のゲームと同じようにプレー**します。各プレーヤーが自分の動物種をつくり、そこにプレーヤーマークを置き、その動物種を用いてプレーします。Eraの一連の流れ（3段階に分かれています）も同じです。ただし、**下記のルールと変更点に従ってください。**

同じチームのプレーヤーは隣には座れません。

同じチームのプレーヤーとコミュニケーションを図るのは自由なので、どんなことでも話し合ってください。しかし、コミュニケーションの**内容を隠すことは禁止**です（ささやき声、秘密のサインなど）。チームプレーヤーがアニマルカードを見せるときにも同じことが言えます。他のチームの人に見えるように提示してください。

「交換」の章にもあるように、交換ゾーンにはカードが6枚用意されています。唯一違うところは、一度パスしたプレーヤーでもカードを1枚交換することができることです。

ペア対戦では、新たな**追加のアクションが3つ**あります（交換ゾーンでの交換アクション、カードを再度引くアクションのほか）。

1. カードを見せる：Eraのはじめ、**最初のアクションを行う前に**チームプレーヤーに自分の**手持ちを最大4枚見せます。チームプレーヤーはカードを見た後、カードをそのプレーヤーに戻します。別のチームはカードを見てはいけません。**2チームとも同時にカードを見せるアクションをしてください。

2. カードを受け取る：自分の順番では、チームプレーヤーからアニマルカードを受け取ることができます。**受け取ったアニマルカード1枚につき、自分の手持ち1枚を交換ゾーンに置くか（交換ゾーンにはアニマルカードが増えます）、他のチームがアニマルカード大小のデッキいずれかから1枚カードを引くか選んでください。**後者を選んだ場合、他のチームは誰がアニマルカードを引くかを決めることができ、引けるカードが数枚ある場合、自分たちが引いたカードを仲間内でどのように分けるか決めることができます。

3. プレーヤーマーク変更：自分の順番では、チームプレーヤーの**動物種を1種類引き取ることができます。**自分のプレーヤーマークを（元のプレーヤーマークと同じ面を表にして）この動物種の上に置き、チームプレーヤーのプレーヤーマークを取り除きます。チームプレーヤーがこの動物種を完成させているかどうかは問いません。**チームプレーヤーからもらった動物種1種類につき、自分の手持ちから交換ゾーンにアニマルカードを2枚置くか、他のチームプレーヤーがアニマルカードデッキからアニマルカードを2枚もらう**かしないといけません。

他のチームのプレーヤーが2人とも動物種を完成させている場合、「カードを受け取る」および「プレーヤーマーク変更」を実行中に他のチームプレーヤーはアニマルカードをこれ以上引くことはできません。

4度目の最終評価段階後、ゲームが終了します。**Darwinポイントの総数が多かったチームが勝利です。**

7才以上向けのルール

ゲームの準備には20ページの2人プレーと同じようにバイオームカード13枚を用意します。

バイオームカードとアニマルカード大小をそれぞれよく切ります。さらに**試合チップをばらばらのまま**カードデッキの横に置きます。イベントカード、大陸カード／チップおよび食糧チップは使わずに箱に戻します。

プレーヤーマークを自分の色を決めてすべてもらい、アニマルカード大小を好きなように**10枚**引きます。

各Eraでは、**バイオームカード3枚**を引きテーブル中央に並べ、**試合チップ1枚も**4番目のバイオームのように並べます。

基本のゲームの1度目のEraのように、自分の動物種を（プレーヤーマークを載せて）順番に全プレーヤーが終わるまでつくっていきます。しかし動物種をつくるとき、**食糧のルールは考えないため、その動物種に十分な食糧があるかどうかは気にしなくて大丈夫です。バイオームの必要条件に合致しているかだけを考えます。**試合チップは必要条件を持たないバイオームカードとして考えることができ、強さを競うシンボルが最も多かった動物種が適応します。

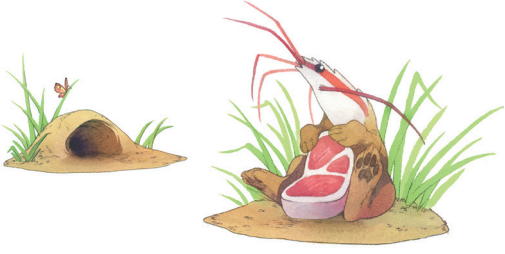
追加のアクションである「カードを再度引く」および「交換」もプレーできます。
全プレーヤーがEraを終えた後、評価段階が始まります。**どの動物種も1ポイント獲得**します。さらに各バイオームと試合チップのなかで**最も適応している動物種がカードに示されているDarwinポイントを獲得**できます。

適応度の同じ動物種がいる場合、両者ともDarwinポイント獲得です（強さを競うシンボルおよび必要とする食糧は比べません）。

評価段階を終えると、**4つのバイオーム（3枚のバイオームカードと1枚の試合チップ）および全動物種はゲームから取り除かれます。**自分のプレーヤーマークと**獲得したDarwinポイントは手元に戻ってきます。**次のEraでは、バイオームカード3枚と試合チップ1枚を新たにテーブル中央に並べてください。

手持ちに新たなアニマルカード10枚を引きます。しかし基本のゲームとは異なり、**前のEraで残ったアニマルカードのどれを捨て、どれを手元に置いておくか選べます。**

4度目の最終評価段階の後、ゲームが終了します。最もDarwinポイントの高い人が優勝です。同点の場合、両者とも優勝となります。



制作者
Marc Dür
Samuel Luterbacher
Elio Reinschmidt

イラスト
Rozenn Grosjean
rozenn-illustration.jimdo.com

グラフィックデザイン
Intus Creative Studio
www.intustudio.com

Treeceratops

出版社
Treeceratops
info@treecer.com
www.treecer.com

日本語翻訳 中野汐里

ルールブック
Marc Dür
Samuel Luterbacher

校閲者
Diana Ostrat
Karen Liu
Natasha Howard
Sune Kjerulff Munch
Chetan Bhatia
BJ Forrest
Sam „Savage“ Cash
Tim Urban
Tom Lawrence

ご支援ありがとうございます！

Darwin's ChoiceはKickstarterで3,248名の素晴らしい方々にご支援いただきました。弊社、弊社のビジョン、Darwin's Choiceを信頼してくださったすべての方に深い感謝を表します。現在お手元にあるこのDarwin's Choiceは弊社チームの他、3,248名の多大な働きかけにより生まれました。

下記のQRコードを読み取ると、支援者の名前のリストに移動します。
ちょっと覗いてみてください。3,248名という数がどれだけすごいものかわかります。

もし今後もご支援いただけるようでしたら、下のソーシャルメディアをフォローするかメルマガを購読してください。Darwin's Choiceの情報をお届けします。

@Treecer
@Treecer_atops
@Treecer_atops

www.treecer.com

Darwin's Choice © Treecer GmbH All rights reserved - No part of this product may be reproduced or used commercially without special permission.

輸入販売元、日本語訳作成：
合同会社ブルーフォレスト貿易
東京都港区南青山2-2-15-942
TEL: 03-6869-9424

ルールの概要

手持ちとしてアニマルカード10枚を取ります。ゲームは反時計回りに進み、Eraを4度繰り返します。各Eraは3段階に分かれます。

I. アクション段階

メインアクション—自分の順番にて動物種1種類につき1回プレー

- 作成—最低、頭と胴体のカードを1枚ずつ並べます。アニマルカードに書かれた動物の名前は横並びになるように並べます。
- 突然変異—アニマルカードを追加、削除、置き換えします。ダブル突然変異にはDarwinポイントを3ポイント使います。
- 移動—他のバイオームに動物種を動かします。

メインアクションの後、動物種に十分な食糧を供給し、バイオームの必要条件を満たさないといけません。

追加のアクション

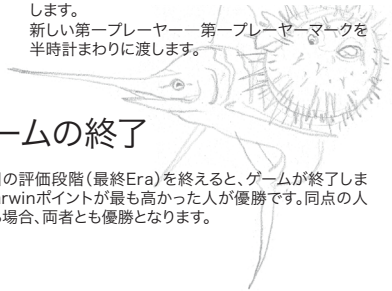
- カードを再度引く—アニマルカード1枚を残して他を捨て、代わりにカードをもう1度引きます。各Eraのはじめにプレーできます。
- 交換 - Eraでプレー中のプレーヤーは、順番が回ってきたら「交換ゾーン」から1枚カードを交換できます。

II. 評価段階

1. 必要条件を確認—バイオームの必要条件を満たさない動物種はいずれも絶滅します。絶滅した動物種1種類につき、Darwinポイントを最大で1ポイント獲得します。
2. 食糧評価—どの動物種が捕食し、捕食され、絶滅するか確認します。
3. 生存—Eraで生き残った動物種はDarwinポイントを1ポイント獲得します。
4. 適応—各バイオームで最も適応した動物種はDarwinポイントを2～3ポイント獲得します。
5. 強さを競う—各Eraのバイオーム全体で強さを競うシンボルが多かった動物種3匹は、Darwinポイントを1～3ポイント獲得します。

III. 遷移段階

1. イベントカード—イベントカードを1枚引くと、効果が発揮されます。
2. バイオーム変更—3～4人プレーではEraの変わり目ごとに（2枚／3枚／3枚の順）バイオームを変更し、5～6人プレーでは（3枚／4枚／4枚の順）変更します。
3. 食糧再供給—新しいバイオームの必要条件およびイベントカードの効果に合わせて食糧供給をします。
4. プレーヤーマーク—チェックマークのない面を表にします。
5. 交換ゾーンをリフレッシュ—新しいアニマルカードと交換します。
6. 手持ちを補充—手持ちをアニマルカード10枚にします。
7. 新しい第一プレーヤー—第一プレーヤーマークを半時計まわりに渡します。



ゲームの終了

4度目の評価段階（最終Era）を終えると、ゲームが終了します。Darwinポイントが最も高かった人が優勝です。同点の人がいる場合、両者とも優勝となります。