Nem szeretsz szabályt olvasni? Itt találod a szabálymagyarázó videót angol nyelven.

www.treecer.com

Darwin's Choice - Szabálykönyv

2-6 játékos, 10 éves kortól, 60-120 perc

Több millió év pusztaság után az élet végül kialakult a Földön. De a világ még mindig folyamatosan változik. Csak azok a fajok élhetnek túl, amelyek képesek alkalmazkodni a folyamatosan változó körülményekhez, ezáltal nyomot hagynak a történelemben. Itt a lehetőség, tegyél meg mindent, hogy te legyél Darwin választása.

„Nagyszerűség van ebben a felfogásban, amely szerint a Teremtő az életet a maga különböző erőivel eredetileg csak néhány, vagy csak egyetlen formába lehelte bele; és mialatt bolygónk a nehézkedés megmásíthatatlan törvénye szerint keringett, ebből az egyszerű kezdetből végtelen sok szépséges és csodálatos forma bontakozott ki és bontakozik ki ma is."
- Charles Darwin, a modern evolúciós biológia alapítója -

A doboz tartalma

237 Állat kártya

135 kisméretű Állat kártya (fej, szárnyak, láb és farok) valamint
102 nagyméretű Állat kártya (test és dupla lábak)

22 Élőhely kártya

16 Esemény kártya

5 Kontinens kártya

12 Áttekintő kártya

6 Versengés jelölő

5 Kontinens jelölő

102 Darwin Pont

1 Kezdőjátékos jelölő

62db Élelem jelölő

40db 1 értékű jelölő (1 levél = 1 egység növényi táplálék; 1 hús= 1 egység hús táplálék), 16db 2 értékű jelölő és 6db 3 értékű jelölő

72db Játékos jelölő

6 szín, 12db játékos színenként

Szimbólumok ismertetése

Táplálék szimbólumok

Az adott állat étrendjét jelenti. Ezek a szimbólumok csak a fej kártyákon találhatók.

Növényevő

Húsevő

Mindenevő

Képesség szimbólumok

Ezek a szimbólumok az állatok képességeit és azok erősségeit jelzik.

Járás

Repülés

Mászás

Úszás

Hideg tűrés

Meleg tűrés

Speciális képesség szimbólumok

Azok a fajok, amelyek rendelkeznek speciális képességgel, védettek a ragadozóktól. Ezek lehetnek:.

Ásás

Mérgezés

Versengési erősség szimbólum

A versengési erősség szimbólum összegzi egy állat izomerejét, intelligenciáját, szenzoros értékelését, támadó és védekező képességét.

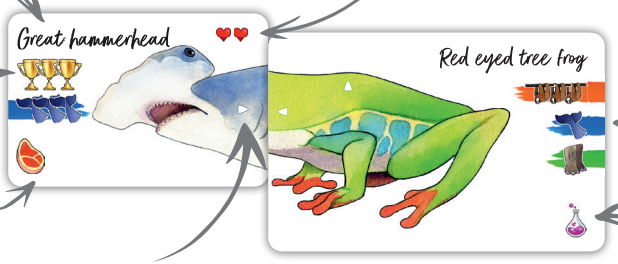
Kártyák ismertetése

Állat kártyák

Az állat fajtája

Szívek - **A szívek összesített száma** az összes kártyán mutatja meg, hogy az adott állatnak mennyi élelemre van szüksége, valamint azt is, hány egység élelmet jelent, ha megeszik.

Versengési képesség szombólumok



Képesség szimbólumok

Táplálék szimbólum

Az állat kártyák kapcsolódási pontjai

Speciális képesség szimbólum

Élőhely kártyák

Az Élőhely neve

A Darwin pontok száma, amit a játékos megkap, amikor megnyeri az élőhelyért folytatott versenyt. Megkülönböztetünk **könnyen elérhető (2 pont)** és **nehezen elérhető élőhelyeket (3 pont)**

Az élőhelyen elérhető élelem mennyisége

Követelmények - Az élőhelyen való túléléshez az állatoknak rendelkeznie kell bizonyos képességekkel, míg más képességek kizártak. Néhány élőhelyen több képesség is fel van tüntetve, melyek "/" jellel vannak elválasztva. Ebben az esetben az állatnak csak az egyik követelménynek kell megfelelnie a túléléshez.

Alkalmazkodás - Meghatározza, hogy egy állat mennyire képes alkalmazkodni az **adott élőhelyhez** a kártyán feltüntetett **képességek összességével.** A legsikeresebben alkalmazkodott állat mellé kerül az élőhelyhez tartozó Kontinens jelölő.

A játék előkészületei

Ez a szakasz a 3-6 fős játék szabályait mutatja be. A 2 játékos változat, az egyszerűsített gyerek szabály (7 éves kortól) és a 2 a 2 ellen kooperatív mód szabálya a 'Játékvariációk' részben olvasható.

.

1. Ki kell választani egy Játékmestert, Minden Éra végén ő fogja moderálni az Értékelés és a Változás fázist.

2. Minden játékos kapja meg a jelölőit a választott színben, valamint 3 Áttekintő kártyát. (5-6 játékos esetén 2 játékos osztozik egy szett kártyán).

3. A megkevert kártyapaklikat (nagy állatkártyák, kis állatkártyák, Eseménykártyák, Kontinens kártyák és Élőhely kártyák) a játéktér közepére helyezzük.

4. Minden Táplálék és Versengés jelölőt, valamint Darwin pontot mindenki által elérhető helyre tesszük.

5. Az aktív élőhelyek száma függ a játékosok számától: **3-4 játékos esetén 4 Élőhely kártyát használunk, 5-6 játékos esetén 5 Élőhely kártyát.** Az Élőhely kártyákat a középre helyezett paklik jobb és bal oldalára helyezzük.

6. A Kontinens jelölőket az Élőhely kártya fölé helyezzük. 3-4 játékos esetén 1 véletlenszerűen kiválasztott Kontinens kártya és a hozzá tartozó jelölő nem kerül játékba.

7. Az élőhely kártyán feltüntetett élelem mennyiségének megfelelő élelemjelölőt helyezzük az Élőhely kártya fölé.

8. A Csere Zóna előkészítése. Tegyetek játékosok számánál kettővel több kis és nagy állat kártyát fele-fele arányban. Páratlan szám esetén több kisméretű kártyát húzzatok.

9. Minden játékos húzzon 10 kártyát kezdésnek. A kártyákat egyesével húzzák és ezek azonnal megnézhetők. A játékosok döntik el, hogy körsorrendben, egyszerre vagy felváltva húznak. Szabadon választható a lapok kombinációja (kis és nagy állat kártyák), de mivel egy állatnak kell, hogy legyen feje és teste, a játékosoknak javasolt mindkét paklból húzni.

10. A Játékmester megkapja a Kezdőjátékos jelölőt és kezdi meg a játékot.

8

4

3

7

6

5

2

10

9

Játékmenet

A játék az óramutató járásával ellentétes irányban zajlik, 4 körön át tart, amelyeket Érának hívunk. Minden Éra 3 fázisból áll:

I. Akció fázis: Az Akció fázisban lehet új állatot létrehozni, mutációt végrehajtani, vagy egy állatot átmozgatni egy másik Élőhelyre.

II. Értékelés fázis: Az Értékelés fázisban kiderül melyik faj hal ki, melyik táplálkozik és melyiket eszik meg. Minél sikeresebb egy állat a túlélésért folytatott harcban, annál több Darwin pontot kap.

III. Átalakulás fázis: Az átalakulás fázisban Esemény kártyát és új Élőhely kártyát húzunk, ez a szakasz határozza meg a következő Érát.

I. Akció fázis

Az Akció fázisban a játékosok választhatnak **2 Mellék akció** (Kártyák újrahúzása vagy Csere) és **3 Fő Akció** (Létrehozás, Mutáció és Migrálás) közül.

Minden körben a játékosok végrehajtanak egy Fő akciót. Emellett opcionálisan végrehajthatnak egy vagy több Mellék akciót.

Ha egy játékos **nem tud, vagy nem akar Fő akciót végrehajtani** a körében, passzolnia kell és nem hajthat végre akciót ebben az Érában (beleérte a Mellék akciókat is). Amikor **minden játékos passzolt, az Akció fázis véget ér.**

Mellék akciók

1. Kártya újrahúzás

Minden Éra kezdetén, a játékosok dönthetnek úgy, hogy megtartják mind a 10 állatkártyát, vagy úgy **hogy egy kivételével eldobják őket és húznak 9 új kártyát.**

Ezt a Mellék Akciót egy játékos csak egyszer hajthatja végre egy Éra alatt, és csak akkor, ha addig nem hajtott végre más akciót és az eredetileg húzott lapok vannak nála.

A játékosok eldobhatják a kártyáikat, egy másik játékos köre alatt, nem kell megvárniuk, amíg rájuk kerül a sor.

Ha egy játékos nem tud állatot létrehozni **az első Érában**, eldobhatja az összes kártyáját és újakat húzhat. Ebben az esetben **mind a 10 kártyáját el kell dobnia.** Mindaddig megteheti, amíg legalább egy állatot nem tud létrehozni.

Megjegyzés: A kártyák újrahúzását alaposan meg kell fontolni, mert ronthat is a helyzeten.

2. Csere

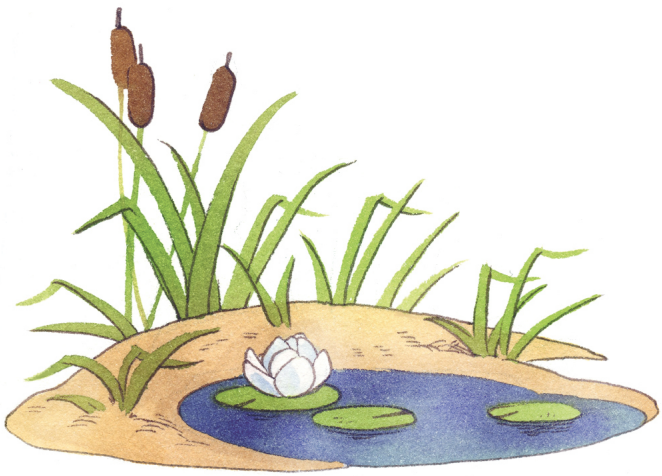
A körében, minden játékos kicserélhet egy a kezében lévő **Állat kártyát** egy a Csere Zónában lévő kártyával.

Ilyenkor a játékos lerak a kezéből egy kártyát a Csere Zónába és felvesz onnan egy másikat. A kártyák mérete és típusa nem számít.

A játékos a köre végéig meggondolhatja magát, akár visszacsinálhatja a cserét, vagy másik kártyát tehet le és vehet fel a Csere Zónából.

Minden olyan játékos, **aki még nem passzolt** az Érában, cserélhet.

A Csere Zóna minden Éra végén megújul az Átalakulás Fázis során. Ilyenkor a kártyákat a dobópaklira helyezzük és újakat húzunk, az előkészületeknek megfelelően.

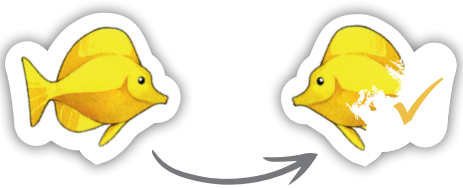


Fő akciók

Egy játékos minden körben egy Fő Akciót hajthat végre.

Egy állattal egy Érában csak egy Fő akció hajtható végre. Ez lehet egy állat létrehozása, mutáció végrehajtása vagy egy állat mozgatása egy másik élőhelyre.

Megjegyzés: Annak jelzésére, hogy a játékos az adott állaton végrehajtott egy Fő akciót abban az Érában, a jelölőjét pipával felfelé helyezze az állatra.

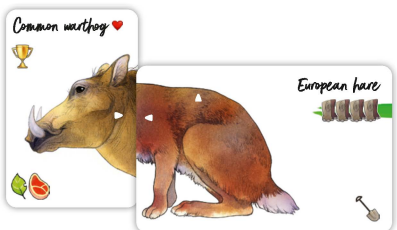


1. Létrehozás

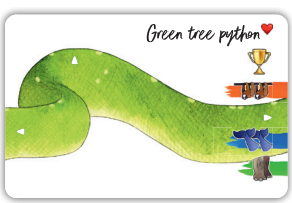
Hogy létrehozz egy állatot, helyezd el **egy neki megfelelő Élőhelyre.** Az állatnak szükséges élelem jelölőket az állat feje mellé helyezzük. Az élelem jelölőket **az Élőhely készletből** kell elvenni, ha ez lehetséges. Amennyiben ott nincs elegendő, az állattal azonos élőhelyen lévő **alacsonyabb Alkalmazkodási képességgel** rendelkező állattól kell elvenni.

Állatok csak olyan élőhelyre helyezhetők le, amelyek **elegendő élelmet nyújtanak az állatnak,** illetve az állat **megfelel az élőhely követelményeinek.** Húsevők számára a növényevők és a mindenevők potenciális táplálékot jelentenek.

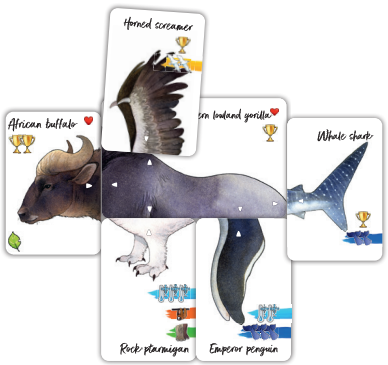
Minden állatnak kell, hogy legyen **feje és teste.**



A test kártyákon található kapcsolódási pontok és azok helye megmutatják, hány darab és milyen testrész hol csatlakozhat egy állathoz.



Egy állat legtöbbször **egy fejből, egy testből, 2 pár lábból, szárnyból és farokból áll.**



Az állatkártyákon található neveknek mindig **vízszintesen kell elhelyezkednie.**

Egy állatnak **nem kell teljesnek lennie,** vagyis kapcsolódási pontot lehetnek üresek.

Egy állat befejezettnek számít, amikor a játékos lehelyezi azt, **nem épül körökön át.**

Hogy azonosítsák, mint saját állatot, a játékosok egy jelölőjüket **pipával felfelé** az állatra helyezik.

Példa - Új állat létrehozása

Krisztina a körében lehelyez egy szárnyas Bongó-csimpánzt a Trópusi esőerdő élőhelyre. Az élőhely követelményeinek megfelel az állat, köszönhetően a kapaszkodás, futás és repülés szimbólumoknak. A Bongó feje mellé 3 növény jelölő kerül, mivel a fej kártyán növényevő szimbólum található, az állat kártyáin pedig összesen 3 szív szimbólum. Továbbá az élőhelyhez tartozó Kontinens jelölő az új állat mellé kerül, mivel ez alkalmazkodott legjobban ezen az élőhelyen. Az Alkalmazkodás értéke 8 (4 mászás, 2-2 futás és repülés szimbólum). Végül Krisztina a jelölőjét az állatra helyezi, pipával felfelé.

2. Mutáció

Mutáció esetén egy játékos **1 vagy maximum 2 mutációt hajthat végre egy saját állatán. 3 féle** mutáció lehetséges:

1. **Elvtávolítás:** A játékos eltávolíthat egy kártyát az állatból csere nélkül.
2. **Hozzáadás:** A játékos lehelyezhet egy kártyát, egy még szabad kapcsolódási ponthoz az állaton.
3. **Csere:** A játékos lecserél egy már lehelyezett kártyát egy azonos típusúra, pl: fej kártya helyett fej kártya.

Megjegyzés: Test kártya cseréje csak akkor engedélyezett, ha a kapcsolódási pontok illeszkednek a már lehelyezett testrészekhez (fej, lábak, farok, szárny).

A mutáció során eltávolított lapok (Eltávolítás vagy Csere) **kikerülnek a játékból.**

Ha egy játékos 2 mutációt hajt végre egy állaton ugyanabban a körben, azt **dupla mutációnak nevezzük.**

A dupla mutációért a játékosnak **3 Darwin Pontot kell fizetnie** amelyeknek rajta kell lennie az állaton. Azoknak az állatoknak, amelyeken 3 vagy több Darwin pont van, 3 pontot kell fizetnie a dupla mutációért. Azok az állatok, amelyek 3-nál kevesebb Darwin ponttal rendelkeznek, befizetik mindet.

A dupla mutációt is **egy körben** hajtjuk végre, mint az egyszerű mutációt.

A szimpla és dupla mutáció után elég élelemmel kell rendelkeznie az állatnak, valamint meg kell felelnie az élőhely feltételeinek.

Példa - Mutáció

Krisztina mutációt hajt végre: kicseréli a szárnyas Bongó-csimpánz lábait. A csimpánz lábakat Kéklábú szula (Blue-footed booby) lábakra cseréli. Továbbá hozzáteszi a Rózsás gödény (Great White Pelican) lábait. Ezért a dupla mutációrt Krisztina 3 pontot fizet az állaton található készletből. A mutáció eredményeképpen az állatnak csak 2 növényi táplálékra van szüksége. Végül a jelölőjét pipával felfelé fordítja.

3. Migráció

Amikor egy játékos migrációt hajt végre, egy általa lehelyezett állatot átmozgat egyik élőhelyről **egy másik élőhelyre.** Az élelem és a Kontinens jelölők az eredeti élőhelyhez tartoznak, **nem mozognak** együtt az állattal.

Az állatok csak olyan élőhelyre mozoghatnak, amelyben **elég élelem elérhető és megfelelnek az élőhely követelményeinek.**

II. Értékelési fázis

Az Értékelési fázis 5 lépésből áll, amelyeket a játékmester moderál.

1. A követelmények ellenőrzése

Ebben a lépésben a játékosok ellenőrzik, hogy mely állatok felelnek meg az Élőhely követelményeinek. Azok az állatok, amelyek nem felelnek meg a követelményeknek, azonnal kihalnak.

Amikor egy állat kihal, függetlenül annak okától (nem felel meg az Élőhely követelmnyeinek, éhenhal, megeszi egy ragadozó vagy Esemény kártya hatása), az állatkártyák a megfelelő dobópaklira kerülnek. A játékos visszakapja a jelölőjét valamint **1 Darwin Pontot,** ha legalább 1 Darwin pont volt az állaton. A játékos a Darwin Pontot maga elé helyezi a játék végéig, azt már nem veszítheti el. **Az 1 ponton felüli Darwin Pontok elvesznek,** visszakerülnek a készletbe.

2. Élelem értékelés

Ebben a lépésben a játékosok megvizsgálják, melyik állat eszik, melyiket eszik meg és melyik hal ki.

A növényevők és a mindenevők kiértékelésére a húsevő állatok kiértékelése előtt kerül sor.

Azok a **növényevők**, amelyeknek **elég élelem jelölő jutott,** életben maradnak. Amelyik állatnak nem maradt elég élelem, kihal, a kártyái a dobópaklikra kerülnek.

Azok a **mindenevők**, amelyeknek **elég élelem jelölő jutott, akár növényi, akár hús** életben maradnak. Amelyik állatnak nem jutott elég növényi táplálék és/vagy hús, kihal, kártyái a dobópaklikra kerülnek.

Azok a húsevők, amelyeknek **elég élelem jelölő** jutott, életben maradnak.. Amennyiben nincs elég hús jelölő az állat mellett, a játékosnak ellenőriznie kell, hogy az élőhelyen **életben maradt növényevők és mindenevők** képesek e fedezni az állat táplálék igényét. Ha igen, megeszi őket.

Ha egy húsevő **nem képes** fedezni a szükségletét úgy, hogy megeszi az élőhelyen található növényevőket és/vagy mindenevőket, **kihal minden olyan állattal együtt, amelyeket megevett**. A vele azonos élőhelyen lévő, alacsonyabb Alkamazkodási képességű húsevők szintén kihalnak.

A táplálkozás

Az állatok étrendjét a fej kártyán található **Táplálkozás szimbólum** határozza meg. Ez különbözteti meg a növényevőket, a mindenevőket és a húsevőket.

Az állat számára szükséges táplálék mennyiségét az állat kártyáin található **szív szimbólumok összessége határozza** meg. Ugyancsak ez határozza meg azt, hogy az állat mekkora mennyiségű táplálékot jelent más állatok számára.

Az állatok adott élőhelyhez való **alkalmazkodásának sikeressége határozza meg a táplálkozás sorrendjét**. Az élelem elosztás az Élőhelyeken folyamatosan történik. Minden játékos Fő akciója után felül kell vizsgálni és újra kell osztani az élelmet az adott Élőhelyen (ha szükséges).

Ha a táplálék eloszlása egy élőhelyen úgy változik meg, hogy egy állatnak már nem jut elegendő élelem, akkor a megmaradt jelölőket nem a fej, hanem a farok kártya mellé kell helyezni.

Azt, hogy egy állatnak sikerült e elegendő táplálékot szereznie az adott Érában, az Értékelési fázis "Élelem értékelés" részében derül ki.

Növényevő

Minden élőhelyen, **a leginkább alkalmazkodott növényevő** eszik először. Utána a második legjobban alkalmazkodott, majd a harmadik és így tovább, amíg az állatoknak jut elegendő élelem. Amennyiben egy állatnak nem jut elegendő élelem, kihal.

Döntetlen esetén először a nagyobb Versengési képesség, másodszor a nagyobb táplálék igény dönt. Ha ezek azonosak, a két állat egyszerre eszik, ami ahhoz vezethet, hogy egyik állat sem képes eleget enni, így mindkét állat kihal.

Húsevő

Hasonlóan a növényevőkhöz, itt is az Alkalmazkodási képesség határozza meg a táplálkozási sorrendet. Ha az egyenlő, akkor pedig a Versengési képesség.

Ha a húsevőknek nincs elegendő élelem, akkor még lehetőségük van megenni **egy vagy több túlélő növényevőt vagy mindenevőt.**

Más állatok elfogyasztásának folyamata az Értékelési fázis "Élelem értékelés" részében zajlik.

Ahhoz, hogy egy húsevő meg tudjon enni egy növényevőt vagy egy mindenevőt, **legalább vele azonos vagy magasabb Alkalmazkodási képességgel kell rendelkeznie.** Továbbá a kiválasztott állatnak nem lehet speciális képessége (Ásás vagy Mérgezés), amelyek teljesen védetté teszik őt a ragadozók ellen.

A húsevők **nem választhatják meg az áldozatot.** Minden lehetséges zsákmányt figyelembe kell venni, de **csak a legkevésbé alkalmazkodott állatot lehet megenni.** Ezért előfordulhat, hogy a játékos egyik állata eszik meg a másikat. Csak teljes döntetlen esetén (amikor az Alkalmazkodási és a Versengési képesség és a kártyákon található szívek száma is egyenlő) döntheti el a játékos, hogy melyik zsákmányt eszi meg.

Ha a húsevő állat által elfogyasztott állatok felesleges élelmet eredményeznek, a többlet elvész, a többi húsevőnek nem elérhető a maradék.

Mindenevő

A mindenevők alapvetően növényeket esznek, ezért növényevőként kezeljük őket, Ha nincs elég növényi táplálék, akkor húsevőként vesz részt az élelem elosztásban. Egy mindenevő egyszerre ehet növényt és húst is.

Példa - Élelem elosztás / Értékelés

A Tengerparti Élőhelyen az élelem elegendő mindkét itt élő állat számára: Szárnyas Bongó (Alkalmazkodás 6, táplálékigény 2 egység növény) és Lunda tonhal: (Alkalmazkodás 9, táplálékigény 2 egység hús).

A Magashegyi élőhelyen a Bölény oroszlánmajmocska (Alkalmazkodás 4, táplálékigény 2 egység növény) előbb eszik, mint az Ara mormota (Alkalmazkodás 3, táplálékigény 1 egység növény). Mivel az élőhelyen 3 egység növényi táplálék érhető el, mindkét állat élelemhez jut.

A Gyilkos bálna óriás teknős (Alkalmazkodás 6) az egyetlen húsevő az élőhelyen, és 4 egység húsra van szüksége. Mivel az élőhelyen csak 3 egység hús áll rendelkezésre a Gyilkos bálna óriás teknős meg kell, hogy egyen egy növényevőt. Az Ara mormota (amelyik kisebb Alkalmazkodási képességgel rendelkezik ezen az élőhelyen) védett a speciális képessége miatt (Ásás), ezért őt nem tudja megenni a húsevő. A Bölény oroszlánmajmocska nem védett, ezért megehető, s mivel az Alkalmazkodási képessége kisebb és ugyanakkor kevésbé versengő, mint a Gyilkos bálna óriás teknős, meg is eszi. Ezzel utóbbi kap még 2 egység húst, amivel együtt 5 egységgel rendelkezik erre az Érára, ami már több, mint elég a túléléshez.

Kihal, ezért a lapok a dobópaklikra kerülnek

3. Túlélés

Minden állat, amelyik még életben van az ‘Élelem értékelés’ lépés után, kap **1 Darwin Pontot.**

Az adott állat által megszerzett Darwin Pontok mindig az állatra kerülnek.

4. Alkalmazkodás

Minden élőhelyen, a legjobban alkalmazkodó állat pontot kap.

Megjegyzés : Az adott élőhelyhez tartozó Kontinens jelölő mindig a legjobban alkalmazkodott állathoz kerül.

Minden állat, amelyik az adott élőhelyen a legmagasabb Alkalmazkodási képességgel rendelkezik **annyi Darwin Pontot kap, amennyi az élőhely kártya jobb felső sarkában található**.

Döntetlen esetén, a Versengési erősséget kell összehasonlítani. Ha az is egyenlő, akkor **a szükséges élelem mennyiséget** (a több szív szimbólum nyer). Amennyiben még mindig egyenlő, a győztesek mindannyian megkapják az élőhely kártyán feltüntetett Darwin pontokat.

0 Alkalmazkodási képesség ponttal ennél a lépésnél nem jár pont.

5. Versengési erősség

Minden élőhelyet figyelembe véve, a 3 legnagyobb Versengési képességgel rendelkező állat jutalmat kap.

Helyezzük az Arany Versengés jelölőt a leginkább versengő állat mellé, az Ezüst Versengés jelölőt sorban a második leginkább versengő állat mellé, a Bronz Versengés jelölőt pedig sorban harmadik versengő állat mellé.

Az első helyetett 3 Darwin pontot kap, a második 2 Darwin Pontot, a harmadik pedig 1 Darwin Pontot.

Döntetlen esetén, az élőhelyhez való alkalmazkodás (amelyben az adott állat el) **dönt,** döntetlen esetén a szükséges élelem mennyisége (több szív az állat kártyáján). Ha továbbra is egyenlőek, akkor **mindkét állat megkapja** a helyezésért járó Darwin Pontot és ugyanazt a Versengés jelölőt. Ez a döntetlen nincs hatással a további helyezésekre, azok is kiosztásra kerülnek (pl. két első helyezett esetén is van második és harmadik helyezett).

0 Versengési erősséggel nem lehet pontot szerezni ennél a lépésnél sem.

Példa - Darwin Pontok elosztása

Az összes lehelyezett állat túlélte az adott Érát és kapott 1 Darwin Pontot. 9 Alkalmazkodás ponttal a Lunda tonhal nyeri a Tengerparti élőhelyet és szerez 2 Darwin Pontot. A Gyilkos bálna óriás teknős 6 Alkalmazkodás ponttal megnyeri a Magashegyi élőhelyet, szerezve ezzel 3 Darwin Pontot. 9 erősségű Versengéssel a Gyilkos bálna óriás teknős első helyen végez a Versengés értékelésben, ezáltal szerez 3 Darwin Pontot. A szárnyas Bongó a második lett 4 Versengés erősséggel (2 Darwin Pontot szerez) és a Lunda tonhal 1 Versengés szimbólummal a harmadik (1 Darwin Pont). Összesítve az Ara mormota 1 Darwin Pontot szerez (1+0+0), a szárnyas Bongó 3 pontot (1+0+2) a Lunda tonhal 4 pontot (1+2+1), a Gyilkos bálna óriás teknős pedig 7 pontot (1+3+3).

III. Átalakulás fázis

A következő Érát az Átalakulás fázissal készítjük elő. 7 rövid lépésből áll, amelyeket a Játékmester vezényel le.

1 Esemény kártyák

Az Éra végén az Esemény kártya a dobópaklira kerül.

Új Esemény kártyát húzunk és azt az Esemény kártya pakli tetejére helyezzük képpel felfelé, innentől a hatása érvényesül.

Az Esemény kártyákon található Azonnali hatások a kártya húzásakor, az Állandó hatások a következő Éra során végig érvényesülnek..

Azonnali hatás

Állandó hatás

Ha egy Esemény kártya egy élőhelyre vonatkozik, az adott élőhelyet a Kontinens kártya pakliból, kártyahúzással határozzuk meg. **A húzott Esemény** lapot az adott **Kontinens jelölő mellé tesszük**, amíg az élőhely változás megtörténik.

2 Élőhely változás

Meghatározott számú új élőhely kártyát húzunk az Élőhely paklból, ugyanannyi Kontinens kártyával együtt. Egy élőhely kártya helyét a **vele együtt húzott** Kontinens kártya határozza meg. A régi élőhely kártyák a dobópaklira kerülnek.

A lecserélt élőhely kártyák száma függ a játékosok számától:

3-4 játékos esetén 2 élőhelyet cserélünk az első Éra végén, majd 3-3 élőhelyet a második és harmadik Éra végén **(2/3/3)**.

5-6 játékos esetén 3 élőhelyet cserélünk az első Éra végén, majd 4-4 élőhelyet a második és harmadik Éra végén **(3/4/4).**

Az élőhely kártyák cseréje után a Kontinens kártyákat megkeverjük és visszahelyezzük a tábla közepére képpel lefelé.

3 Élelem újraosztás

Az élelem jelölők mennyiségét beállítjuk az új követelményeknek megfelelően (élőhely változások és Esemény hatások) majd kiosztjuk az **ott élő állatoknak az Alkalmazkodóképességük alapján.**

Nem kerül élelem jelölő azok mellé az állatok mellé, amelyek nem felelnek meg az új Élőhely követelményeknek. Olyan élőhelyen, ahol egyetlen állat sem felel meg az új követelményeknek, a Kontinens jelölő átmenetileg visszakerül az élőhely kártya mellé.

4 Játékos jelölők

Minden játékos jelölőt **a pipa nélküli oldalával felfelé fordítunk.**

5 A Csere zóna frissítése

A Csere zónában található állat kártyákat eldobjuk és újakat húzunk a helyükre (fele-fele arányban kis és nagy állat kártyákat).

6 A játékos paklik kiegészítése

Minden játékos kiegészíti a kezében maradt lapokat tízre. A fel nem használt lapok a játékosoknál maradnak.

Amennyiben valamelyik állat kártya pakli elfogya a játék során, a megfelelő dobópaklit újra kell keverni és az lesz az új húzópakli.

7 Új kezdőjátékos

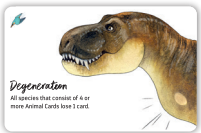
A Kezdőjátékos jelölő az óramutatóval ellentétes irányban továbbmegy a következő játékoshoz.

A játék vége

A játék véget ér a negyedik és egyben utolsó Éra értékelési fázisa után. Minden játékos összeadja a Darwin Pontokat az állatain és maga előtt. Aki a legtöbb pontot szerezte, megnyerte a játékot. Pontegyenlőség esetén több győztes van.

Esemény kártyák

Azonnali hatások

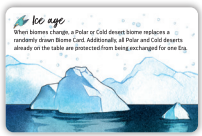


Degeneráció – Egy nem várt visszalépés. Minden olyan állatról el kell dobni egy kártyalapot amelyik 4 vagy annál több lapból áll és a dobópaklira kell helyezni. A játékosok maguk dönthetik el, hogy melyik kártyát távolítják el. Fej és test kártyát nem lehet elvátolítani.

Elsivatagosodás – Forróság van, a sivatagok terjeszkednek. Egy Sivatag vagy Kősivatag kártyát kell választani az élőhely paklából (vagy a dobópakliból) és az egyik Élőhely kártya helyett kell feltenni a következő Érában (pl. 3 helyett csak 2 új Élőhely lesz plusz a már korábban kiválasztott sivatagos élőhely) Már létező Sivatag vagy Kősivatag a következő Élőhely váltásnál nem változik. Ha mindkét élőhely fajta (Sivatag és Kősivatag) van az aktuális Érában, ezek az élőhely váltáskor nem változnak és nem kerül fel új ilyen típusú élőhely.

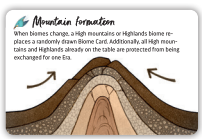
Áradás - A Föld víz alá került. Minden állat, amelyik nem tud úszni, repülni vagy mászni, azonnal kihal.

Hurrikán - Egy epikus vihar söpört végig a Földön. Minden élőhelyen a legkevésbé alkalmazkodott állat azonnal kihal, azonban azok az állatok, amelyek alkalmazkodóképessége 4 vagy annál nagyobb életben maradnak. Ha minden állatnak magasabb az alkalmazkodóképessége mint 4, egyetlen állat sem hal ki.



Jégkorszak - A Föld rettenetesen lehűlt, megérkezett a jégkorszak. A Sarki jég vagy Jégsivatag kártyát kell kiválasztani az élőhely húzópakliból (vagy dobópakliból) és véletlenszerűen ki kell cserélni egy élőhely kártyával a következő Éra kezdetén.

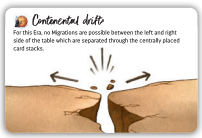
Betolakodók - Egy invazív faj terjed rohamosan a Földön, ami tömeges kihaláshoz vezet. Minden játékos elveszíti a legtöbb Darwin Ponttal rendelkező állatát. A Darwin Pontok az állatról nem vesznek el, a játékos szabadon szétoszthatja azokat a megmaradt állatai között. Ha egy játékosnak több állata is van azonos Darwin ponttal, szabadon dönthet, melyik állat hal ki. Az a játékos, akinek a kihalás után nem marad állata megtarthatja a Darwin Pontokat.



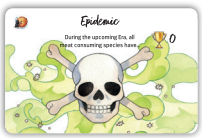
Hegy képződés - Két tektonikus lemez ütközésének eredményeként egy hegy tör az ég felé. Magashegyi vagy Felföldi élőhely kártyát kell kiválasztani az Élőhely paklából (vagy a dobópakliból) és a következő Érában kicserélni véletlenszerűen valamelyik élőhellyel.

Forgástengely elmozdulás - A Föld tengelye elmozdul és az éghajlat teljesen megkergül. Minden Élőhely megváltozik a következő Érában.

Állandó hatások



Kontinentális sodródás - A tektonikus lemezek, amelyen az állatok élnek, eltávolodnak egymástól. Ebben az Érában nem lehetséges Migráció a játéktér jobb és bal oldala között.



Járvány - Minden húsevő állat legyengül egy járvány miatt. Ebben az Érában minden húsevő és mindenevő állat 0 versenyképességgel rendelkezik. Más állatfajokat ebben az Érában ezért nem képesek megenni. Ezenkívül kimaradnak a Versengési erősség értékelésből.

Alacsony mutációs arány - A változó környezeti hatások eredményeképpen csökken a mutációs sebesség. A szimpla mutáció 1 Darwin Pontba, míg a dupla mutáció 5 Darwin Pontba kerül.

Hús többlet - A kis állatok szaporodása hirtelen megugrott a kedvező feltételek miatt. Ugyanakkor a túlszaporulat majdnem sivárrá változtatta a Földet. Ebben az Érában minden Élőhelyen 2 egység növény és 6 egység hús érhető el. Ez a jelenség nem érinti a nehezen elérhető élőhelyeket (lásd Élőhely kártyák 3. oldal).

Meteor becsapodás - Egy nagy meteor hatalmas erővel csapódik a Földbe. A felkavart por beteríti az eget az egész Éra alatt, a természet szenved. Minden élőhelyen 4 egység növény és 3 egység hús érhető el. Kivételek a nehezen elérhető élőhelyek (lásd Élőhely kártyák 3 oldal).

Optimális körülmények - Nincs esemény, minden békés és csendes.

Növényi többlet - Járványok tizedelik a kisállatokat. A növények ezt kihasználva gyors növekedésbe kezdenek. Minden élőhelyen 6 egység növény és 2 egység hús érhető el. A nehezen elérhető élőhelyeket ez a jelenség nem érinti (lásd Élőhely kártyák 3. oldal).

Vulkánkitörés - Egy vulkán tört ki hatalmas erővel és megsemmisít egy élőhelyet. Ezt a kártyát le kell cserélni egy véletlenszerűen húzott Élőhely kártyára amikor az élőhelyek változnak. Ez az élőhely a következő Érában lakhatatlan. Új állat itt nem hozható létre és minden állatnak el kell mennie egy másik élőhelyre. Az ezt követő Érában ez az élőhely Trópusi esőerdőnek számít. Egy Érán át tartó Trópusi esőerdő után cserélhető le új élőhely kártyára. (A Forgástengely elmozdulás Esemény nem érinti a Trópusi esőerdőt az Éra végéig).

Játék Variációk

A következő oldalakon bemutatjuk a "Kezdő" variáns, A 2 játékos verziót, a 2 a 2 ellen kooperatív verziót. és a Gyerekbarát (7 éves kortól) szabályokat (minden variációhoz **szükséges az alap szabályok ismerete**). Alkossatok szabadon variációkat. A Darwin's Choice nagyon moduláris ezért számtalan variációban lehet jászani. Például játszhatjátok csak 3 Érán keresztül, ha nincs elég idő 4 Érára. Engedjétek szabadon a fantáziátok és élvezzétek a játékot!

Kezdő variáns

A Darwin's Choice társasjátéknak nagyon sajátos mechanizmusa van. Hogy segítsünk elsajátítani, megalkottuk a Kezdő variánst nektek. **Játszhatjátok szabálymagyarázat közben.**

1. Készítsétek elő az alap szabályok szerint és válasszátok a következő Élőhelyeket: **Magashegyi élőhely, Trópusi ersőerdő, Óceán, Szavanna**. 5-6 játékos esetén is csak 4 élőhelyet válasszatok.

2. Minden játékos húzzon 5 kicsi és 5 nagy állat kártyát és helyezze nyíltan maga elé.

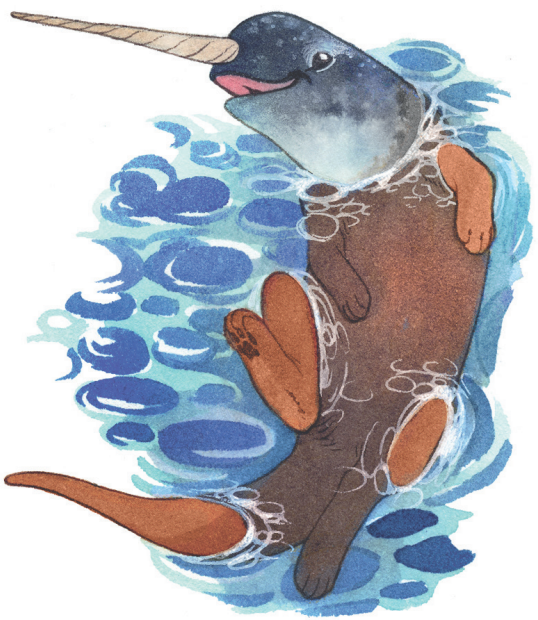
3. Körben haladva hozzatok létre álllatokat. Tegyétek őket a nekik megfelelő élőhelyekre. Segíthettek egymásnak. Ellenőrizzétek, hogy az állatok megfeleljenek az adott élőhely követelményeinek. **Az élelem jelölőket hagyjátok későbbre.**

4. Miután létrehoztátok az összes lehetséges állatot, osszátok szét közöttük az élelem jelölőket. Ennek a legjobb módja, ha **sorbarendezitek az állatokat az Alkalmazkodóképességük alapján.** Ezután tegyétek a Kontinens jelölőt a legjobban alkalmazkodott állat mellé.

5. A további lépések az Értékelési fázisban elhagyhatók, például: **a Darwin Pontok nem kerülnek kiosztásra**, ugyanez vonatkozik az Átalakulás fázis 'Esemény kártyák' részére. A hátralévő Átalakulás fázist a szabályok szerint hajtsátok végre (2 élőhely kártyát cseréljetek).

6. Próbáljátok meg életben tartani az állataitokat Mutáció (a dupla mutáció ingyenes a Kezdő variánsban) és Migráció segítségével (ne hozzatok létre új állatot). Segítsetek egymásnak és folyamatosan ellenőrizzétek az élelem jelölőket, hogy megfeleljetek a követelményeknek. Ugyanezt tegyétek a Kontinens jelölővel is.

7. **A teljes Értékelés fázist** mind az 5 lépéssel hajtsátok végre. Ezután határozzátok meg a győztest, bár **nem a győzelem a fontos, hanem a szabályok megismerése.**



2 játékos variáns

A 2 játékos varánshoz, **az alábbi élőhely párokból az egyik élőhelyet vegyétek ki a játékból:**

Szavanna/Sztyeppe
Vizes élőhely/Mocsár
Óceán/Korallzátony
Tajga/Tundra
Trópusi esőerdő/Esőerdő
Magashegyi élőhely/Felföd
Tengerpart/Sziget
Sivatag/Kő sivatag
Sarki jégmező/Jégmező

13 Élőhely kártya marad a pakliban (9 választott élőhely + Hegy, Dombság, Félsivatag és Szubtrópusi erdő). Továbbá az Esemény kártyák közül ki kell venni a **'Kontinentális sodródás' és a 'Vulkánkitörés'**, kártyákat, valamint **2 Kontinens kártyát és a hozzá tartozó jelölőt** is ki kell venni a játékból.

A 2 játékos variánsban **3 élőhely** kerül játékba, valamint 4 Éán át tart. A legjobb, ha a játékosok egymással szemben ülnek le, és az élőhely kártyákat jobbra, vagy balra teszik a játékosoktól. Minden pakli és jelölő kerüljön az élőhelyek fölé.

Az első Éra végén 1 élőhely cserélődjön, a második és harmadik Éra végén 2-2. **(1/2/2).** Miután az élőhely kártyák cserélődtek, az eldobott lapokat vissza kell keverni a pakliba **nincs élőhely dobópakli.**

A 2 játékos variánsban van **Csere Zóna** (lásd leírását a 'Csere Zóna' résznél).

2 a 2 ellen kooperatív variáns

A 2 a 2 ellen kooperatív variánsban, **2 darab 2 fős csapat verseng egymással.** Alapvetően úgy kell játszani ezt a variánst, **mint egy 4 fős játékot**, vagyis minden játékosnak vannak saját állatai, megjelölve a saját jelölőivel, amelyeken csak Ő képes akciókat végrehajtani. Az Érák is ugyanúgy zajlanak (a 3 fázissal együtt). **Ugyanakkor a következő szabályváltozásokat követni kell:**

Azok a játékosok, akik együtt vannak **nem ülhetnek egymás mellé.**

A csapattagok egymás között szabadon kommunikálhatnak, mindent megbeszélhetnek. **A titkos kommunikáció** (suttogás, titkos jelek, stb.) **tilos.** Ugyanez érvényes a kártyákra is, ha valaki megmutatja az állat kártyáit a csapattársának, azokat a másik csapat tagjainak is látnia kell.

A **Csere Zóna** (lásd "Csere" leírás) 6 kártyával működik. Annyi különbséggel, hogy **az a játékos, aki passzolt**, továbbra is cserélhet a körében.

Van további **3 új Mellék Akció** a kooperatív játékvariánsban (a Cserén és a Kártya újrahúzáson kívül):

1. Kártyák mutatása: Minden Éra elején, **mielőtt az első akcióját végrehajtaná,** minden játékos **megmutathat legfeljebb 4 lapot a csapattársának. A csapattárs megnézi a lapokat és visszaadja. A másik csapat tagjai nem láthatják ezeket a lapokat.** Mindkét csapat egyszerre hajtja végre ezt az akciót.

2. Kártya fogadása: A körében a játékos kaphat állat kártyákat a csapattársától. **Minden állat kártyáért** a fogadó játékos **lehelyez 1 lapot a kezéből a Csere Zónába** (ahol ennek eredményeként több állat kártya lesz) **vagy a másik csapat húz egy lapot a két állat kártya paklikból (kicsi és nagy).** Ha a játékos a második lehetőséget választja, a másik csapat eldöntheti melyik tagja húzza a plusz kártyát. Amennyiben több kártyát húzhatnak, a húzások lehetőségét megoszthajták egymás között.

3. Játékos jelölő cseréje: a körében egy játékos **átveheti a játékostársa egy állatát,** ráhelyezve a jelölőjét (ugyanazzal az oldalával felfelé) az állatra és az övét eltávolítva róla. Nem számít, hogy a csapattársa passzolt e már vagy sem. **Minden állatért** amelyet a játékos elvesz a társától **le kell helyeznie 2 állat kártyát a Csere Zónába, vagy a másik csapat húzhat 2 kártyát az Állat paklikból.**

Ha a másik csapatból mindkét játékos passzolt, a lehetőség, hogy a játékosok húzzanak a "Kártya fogadása" és a "Játékos jelölő cseréje" mellék akció során, nem elérhető tovább.

A játék véget ér a negyedik és egyben utolsó Értékelési fázis után. **Amelyik csapat több Darwin pontot pontot szerzett összesen, az megnyerte a játékot.**

Gyerek szabályok (7 éves kortól)

Készítsünk elő 13 Élőhely kártyát, hasonlóan a 2 játékos variánshoz.

Az Élőhely kártyákat és a két állat paklit keverjük meg.. Ezen kívül képezzünk egy kupacot **a Versengés jelölőkből** és helyezzük a állat paklik mellé. Az Esemény kártyákat, a Kontinens kártyákat és jelölőket és az élelem jelölőket hagyjuk a dobozban, nem lesz rájuk szükség.

Minden játékos kapja meg a jelölőit a választott színben, valamint húzzon **10 kártyát**, tetszőleges arányban mindkét állat paklából.

Minden Érában, **3 Élőhely kártyát** húzunk és a játéktér közepére helyezzük őket, **egy Versengés jelölővel együtt,** amit úgy helyezünk el, mint egy negyedik élőhelyet.

Az első Érában, mint az alapjátékban, a játékosok állatokat hoznak létre (azokon elhelyezik a jelölőiket) a körükben, amíg mindenki nem passzol. Az állat létrehozásakor, **nem kell ellenőrizniük, hogy az állatnak jut e elegendő élelem**, mivel az élelem kikerült a játékból.. A játékosoknak arra kell figyelniük, hogy az állatok **megfeleljenek az Élőhely követelményeinek**. A Versengés szimbólumot egy követelmények nélküli élőhelynek kell tekinteni, ahol a leginkább Versengő állat alkalmazkodott a legjobban.

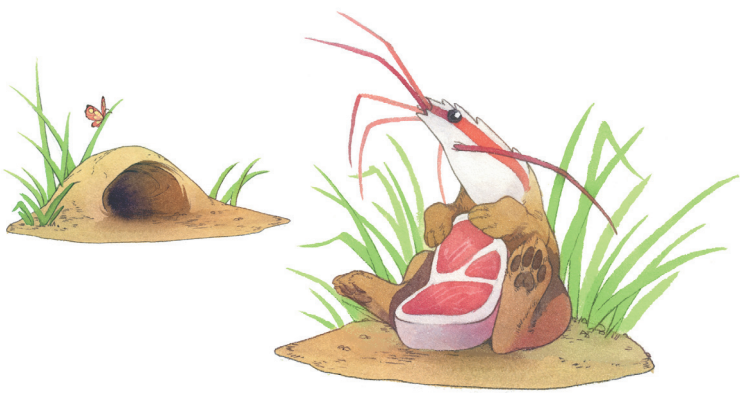
A Kártya újrahúzás és a Csere mellék akciók szintén részei a játéknak.

Miután minden játékos passzolt, elkezdődik a Kiértékelési fázis. Minden újonnan létrehozott állat kap **1 pontot.** Továbbá minden Élőhelyen a leginkább alkalmazkodott állat, beleértve a Versengés jelölőt is, annyi **Darwin Pontot kap, amennyit az Élőhely kártya mutat.** Ha két állat egyformán alkalmazkodott, mindketten megkapják a pontokat (A Versengési erősséget és az élelem szükségletet nem hasonlítjuk össze).

A Kiértékelési fázis után, **mind a 4 Élőhely (3 Élőhely kártya és egy Versengés jelölő) és minden állat kikerül a játékból.** Minden játékos visszakapja a jelölőit **és az összes Darwin Pontot** amit az állatokért kaptak. A következő Éra 3 új Élőhely kártyája és az új Versengés jelölő a játéktér közepére kerül.

Minden játékos húz annyi állat kártyát, hogy 10 legyen a kezében Az alap játéktól eltérően a játékosok eldönthetik, hogy az előző Éra után **melyik kártyát tartják meg és melyiket dobják el.**

A játék a negyedik és egyben utolsó Éra után véget ér. A legtöbb Darwin Pontot szerzett játékos nyer. Döntetlen esetén több győztes van.



Szerzők
Marc Dür
Samuel Luterbacher
Elio Reinschmidt

Illusztrációk
Rozenn Grosjean
rozenn-illustration.jimdo.com

Grafika
Intus Creative Studio
www.intustudio.com

Treeceratops

Kiadó
Treeceratops
info@treecer.com
www.treecer.com

Szabály
Marc Dür
Samuel Luterbacher

Szerkesztők
Ellenbacher István

Köszönjük!

Darwin's Choice kiadását 3,248 nagyszerű ember finanszírozta Kickstarteren keresztül. **Nagyon hálásak vagyunk** mindenkinek, aki bízott bennünk, és a Darwin's Choice kiadásában. Az, hogy Darwin's Choice a kezetekben van, nem csak a mi csapatunk munkája, hanem **jelentős mértékben ezen 3,248 ember munkája is.**

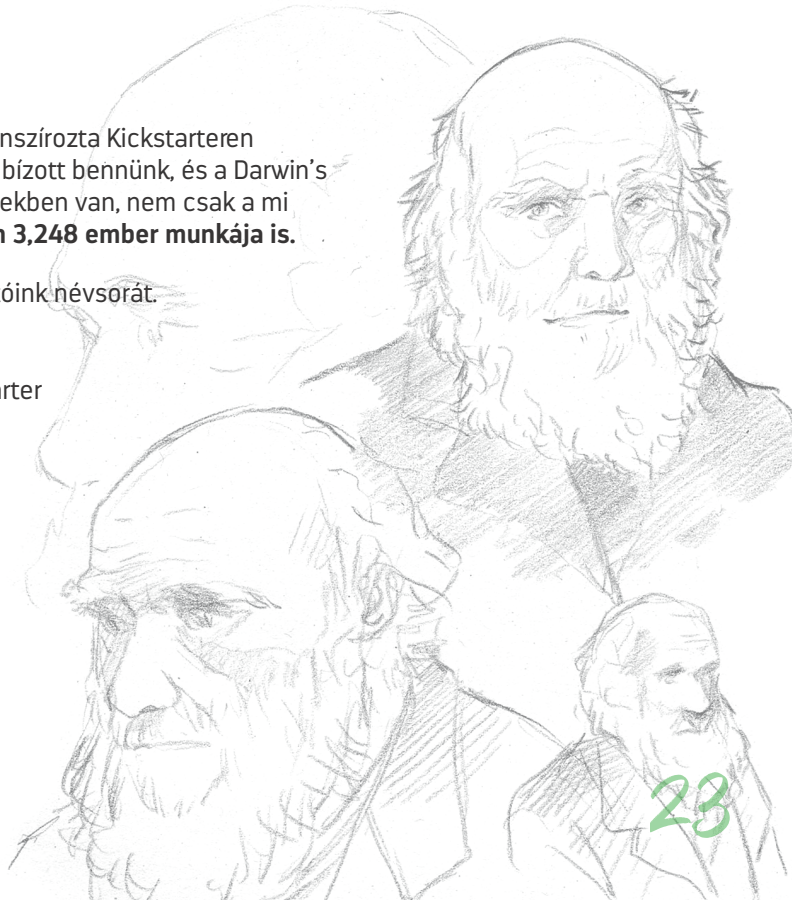
A **QR kód az oldal alján** megmutatja neked a támogatóink névsorát. Szánj rá időt, mert 3,248 az nagyon sok ember.

Ha részese szeretnél lenni valamelyik közelgő Kickstarter kampányunknak, **kövess minket** vagy **iratkozz fel a hírlevelünkre:** www.treecer.com, így **nem maradsz le semmiről.**

@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.



Szabály összefoglaló

Minden játékos kap 10 kártyát a kezébe. A játék az óramutató járásával ellentétes irányban zajlik 4 Érán keresztül, amelyek 3 körből állnak.

I. Akció fázis

Fő Akciók - Egy körönként; Állatonként egy minden Érában

- **Létrehozás** – Helyezz le egy állatot minimum egy fejjel és testtel. Az állat neveknek vízszintesen kell elhelyezkedniük a kártyákon.
- **Mutáció** – Adj hozzá, vegyél el vagy cserélj egy állat kártyát. A dupla mutáció 3 Darwin Pontba kerül.
- **Migráció** – Mozgass egy állatot egy másik élőhelyre.

Fő akció után az állatoknak elég élelemmel kell rendelkezniük és meg kell felelniük az élőhely követelményeinek.

Mellék Akciók

Kártya újrahúzás – Eldobhatod a lapjaid kivéve egy lapot, hogy újrahúzz. Csak az Éra elején lehetséges.

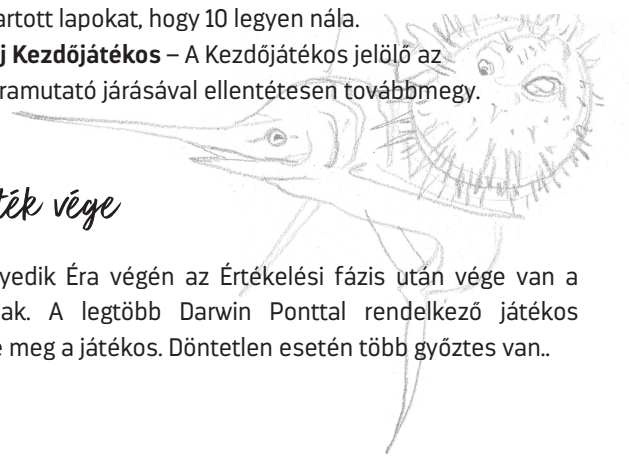
- **Csere** – Minden, az Érában még aktív játékos a körében cserélhet egy kártyát a Csere Zónában lévő kártyákkal.

Értékelési fázis

1. **Követelmények ellenőrzése** – Minden állat, amely nem felel meg az élőhely követelményeinek, kihal. Egy kihalt állatért a játékos maximum 1 Darwin pontot kaphat.
2. **Élelem elosztás** – Annak kiértékelése hogy melyik állat eszik, melyik hal éhen és melyiket eszik meg.
3. **Túlélés** – Minden az Érát túlélt állat kap 1 Darwin Pontot.
4. **Alkalmazkodás** – Minden élőhelyen a győztes állat szerez 2-3 Darwin Pontot.
5. **Versengés** – 3 leginkább Versengő állat az összes Élőhelyet figyelembe véve, szerez 3, 2 vagy 1 Darwin Pontot.

III. Átalakulás fázis

1. **Esemény kártya** – Új Esemény kártya aktiválódik.
2. **Élőhely változás** – 3-4 játékos (2/3/3), 5-6 játékos (3/4/4) esetén
3. **Élelem újraosztás** – Az Élelem készlet beállítása az új élőhely követelményeinek és az esetleges Esemény kártya hatásainak megfelelően. Az új élelem készlet szétosztása az állatok között az Alkalmazkodásuknak megfelelően.
4. **Játékos jelölők** – Minden játékos jelölő átfordul, a pipával lefelé.
5. **A Csere Zóna frissítése** – A Csere Zónában lévő állat kártyák cseréje újakra.
6. **Kézfeltöltés** – Minden játékos feltölti a kezében tartott lapokat, hogy 10 legyen nála.
7. **Új Kezdőjátékos** – A Kezdőjátékos jelölő az óramutató járásával ellentétesen továbbmegy.



A játék vége

A negyedik Éra végén az Értékelési fázis után vége van a játéknak. A legtöbb Darwin Ponttal rendelkező játékos nyerte meg a játékos. Döntetlen esetén több győztes van..