

Δεν θέλετε να διαβάσετε τους κανόνες; Μπορείτε να βρείτε την επεξήγησή τους σε βίντεο.



www.treecer.com

Darwin's Choice - Κανόνες

Μετά από εκατομύρια χρόνια που η Γη ήταν έρημη, ξεκίνησαν να εμφανίζονται τα πρώτα ζώα. Ο κόσμος όμως ακόμη δημιουργείται και βρίσκεται σε μια διαρκή μεταβολή. Μόνο τα είδη που καταφέρνουν να προσαρμοστούν στις διαρκώς μεταβαλλόμενες συνθήκες θα μπορέσουν να επιβιώσουν, αφήνοντας το σημάδι τους στην ιστορία. Αυτή είναι η ευκαιρία σας! Βάλτε τα δυνατά σας για να είστε η Επιλογή του Δαρβίνου.

«Υπάρχει μεγαλείο σε αυτή την οπτική της ζωής, με τις δυνάμεις της, να έχουν επιβιώσει σε διαφορετικές μορφές ή όλες σε μια, καθώς ο πλανήτης περιστρέφεται σύμφωνα με τον νόμο της βαρύτητας, από μια τόσο απλή απαρχή, έχουν δημιουργηθεί πανέμορφα και φανταστικά είδη, τα οποία συνεχίζουν να εξελίσσονται.»

- Κάρολος Δαρβίνος, θεμελιωτής της μοντέρνας εξελικτικής βιολογίας -

Περιεχόμενα

237 Κάρτες Ζώων

135 μικρές Κάρτες Ζώων (κεφάλια, φτερά, πόδια και ουρές) και 102 μεγάλες Κάρτες Ζώων (σώμα και διπλά πόδια)



16 Κάρτες Γεγονότων



5 Κάρτες Ηπείρων



22 Κάρτες Βιοτόπων



12 Κάρτες Περίληψης



6 Δείκτες Ανταγωνισμού



5 Δείκτες Ηπείρων



102 Πόντοι Δαρβίνου



1 Δείκτης Πρώτου Παίκτη



62 Δείκτες Τροφής

40 Δείκτες Τροφής με αξία 1 (ένα φύλλο = μια μονάδα φυτών, μια μπριζόλα = μια μονάδα κρέατος), 16 δείκτες με αξία 2 και 6 δείκτες με αξία 3



72 Δείκτες Παικτών

6 χρώματα, από 12 κομμάτια στο κάθε ένα



Επεξήγηση Συμβόλων

Σύμβολα Διατροφής

Τα σύμβολα αυτά δείχνουν την τροφή ενός είδους και υπάρχουν μόνο στις Κάρτες Κεφαλιών.



Φυτοφάγο



Σαρκοφάγο



Παμφάγο



Τρέξιμο



Πέταγμα



Σκαρφάλωμα



Κολύμπι



Αντοχή στο Κρύο



Αντοχή στη Ζέστη



Σκάψιμο



Δηλητηριώδες

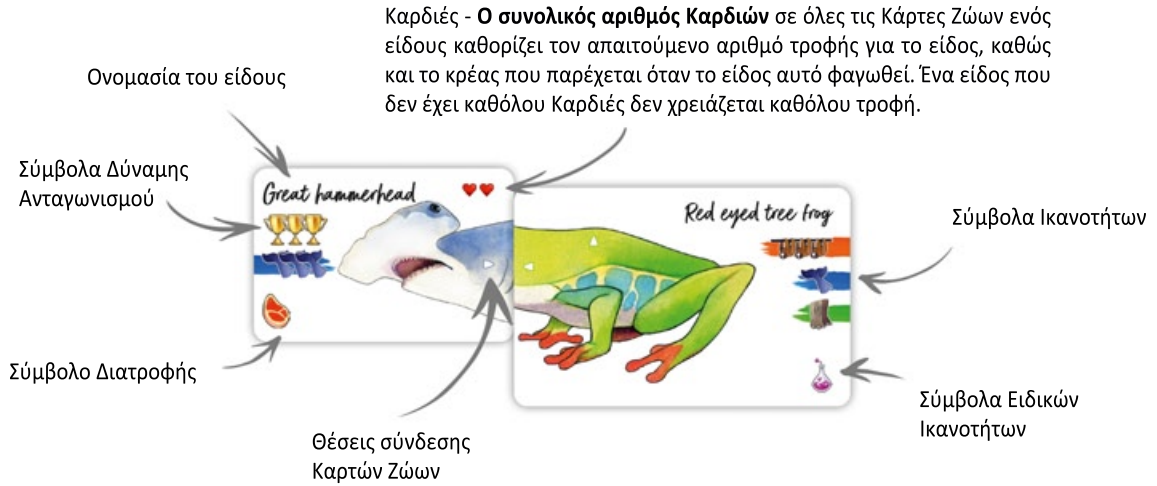


Σύμβολο Δύναμης Ανταγωνισμού

Η Δύναμη Ανταγωνισμού περιλαμβάνει την μυϊκή μάζα, την ευφυΐα, την αισθητηριακή αντίληψη, τα χαρακτηριστικά επίθεσης και άμυνας ενός είδους.

Επεξήγηση των Καρτών

Κάρτες Ζώων



Κάρτες Βιοτόπων



Προετοιμασία του Παιχνιδιού

Η προετοιμασία του παιχνιδιού και οι κανόνες, αναφέρονται στο βασικό παιχνίδι για 3-6 παίκτες. Προσαρμογές για την Εκδοχή Δύο Παικτών, τους Φιλικούς προς τα Παιδιά Κανόνες (7+) και την Εκδοχή 2 εναντίον 2 επεξηγούνται στο κεφάλαιο «Εκδοχές του Παιχνιδιού».

- 1 Ένας παίκτης ορίζεται σαν Αρχηγός. Στο τέλος κάθε Εποχής, ο Αρχηγός θα διαχειριστεί τις Φάσεις Αξιολόγησης και Μετάβασης.
- 2 Κάθε παίκτης παίρνει τους Δείκτες Παίκτη ενός συγκεκριμένου χρώματος, μαζί με τρεις Κάρτες Περίληψης. (Με 5-6 παίκτες, δύο παίκτες μοιράζονται ένα σετ Καρτών Περίληψης).
- 3 Ανακατεμένες στοίβες καρτών (μεγάλες Κάρτες Ζώων, μικρές Κάρτες Ζώων, Κάρτες Γεγονότων, Κάρτες Ηπείρων και Κάρτες Βιοτόπων) τοποθετούνται στο κέντρο του τραπεζιού.
- 4 Όλοι οι Δείκτες Τροφής και Ανταγωνισμού, καθώς και οι Πόντοι Δαρβίνου, χωρίζονται και τοποθετούνται κοντά.
- 5 Ο αριθμός των ανοιχτών Καρτών Βιοτόπων που χρησιμοποιούνται εξαρτάται από τον αριθμό των παικτών. **Με 3-4 παίκτες, χρησιμοποιήστε 4 Κάρτες Βιοτόπων. Με 5-6 παίκτες, χρησιμοποιήστε 5 Κάρτες Βιοτόπων.** Οι Κάρτες Βιοτόπων τοποθετούνται στα αριστερά και δεξιά των κεντρικά τοποθετημένων στοιβών καρτών.
- 6 Ένας Δείκτης Ηπείρου τοποθετείται πάνω από κάθε Κάρτα Βιοτόπου. Σε παιχνίδι με 3-4 παίκτες, 1 Κάρτα Ηπείρου και ο αντίστοιχος Δείκτης Ηπείρου δεν χρησιμοποιούνται.
- 7 Η ποσότητα τροφής που απεικονίζεται στις Κάρτες Βιοτόπων τοποθετείται πάνω από κάθε κάρτα, χρησιμοποιώντας τους κατάλληλους Δείκτες Τροφίμων.
- 8 Ορίζεται μια Ζώνη Ανταλλαγής, η οποία αποτελείται από Κάρτες Ζώων ίσες με τον «**Αριθμό των παικτών +2**» (μεγάλες και μικρές Κάρτες Ζώων σε αναλογία 50:50). Αν ο αριθμός των Καρτών Ζώων είναι περιττός, ανοίγετε περισσότερες μικρές Κάρτες Ζώων από ότι μεγάλες.
- 9 Κάθε παίκτης παίρνει 10 Κάρτες Ζώων σαν αρχικό χέρι. Οι κάρτες τραβιούνται ξεχωριστά και οι παίκτες μπορούν να τις δουν αμέσως. Οι παίκτες μπορούν να επιλέξουν αν θα πάρουν τις κάρτες διαδοχικά, εναλλάξ ή ταυτόχρονα. Το χέρι μπορεί να δημιουργηθεί από τις δύο στοίβες Καρτών Ζώων. Ωστόσο, μιας και τόσο τα κεφάλια όσο και τα σώματα χρειάζονται για τη δημιουργία νέων ειδών, οι παίκτες πρέπει πάντοτε να προσέχουν να παίρνουν κάρτες και από τις δύο στοίβες.
- 10 Ο Αρχηγός παίρνει τον Δείκτη Πρώτου Παίκτη και ξεκινάει το παιχνίδι.



8



4



3



7



6



2

10

9

5



5

Πορεία του Παιχνιδιού

Το παιχνίδι παίζεται αριστερόστροφα για 4 γύρους, οι οποίοι ονομάζονται Εποχές. Κάθε Εποχή αποτελείται από 3 φάσεις:

I. Φάση Ενεργειών: Στη Φάση Ενεργειών, νέα είδη δημιουργούνται, μεταλάσσονται ή μετακινούνται σε διαφορετικούς βιοτόπους.

II. Φάση Αξιολόγησης: Στη Φάση Αξιολόγησης, καθορίζονται τα είδη που εξαφανίζονται, αυτά που μπορούν να φάνε, και αυτά που τρώγονται. Όσο πιο επιτυχημένο είναι ένα είδος στη μάχη για επιβίωση, τόσο περισσότερους Πόντους Δαρβίνου κερδίζει.

III. Φάση Μετάβασης: Στη Φάση Μετάβασης, Κάρτες Γεγονότων και νέες Κάρτες Βιοτόπων ανοίγουν, οπότε η φάση αυτή θα δώσει μορφή στην επερχόμενη Εποχή.

Ι. Φάση Ενεργειών

Στη Φάση Ενεργειών οι παίκτες μπορούν να επιλέξουν μεταξύ **2 Επιπλέον Ενεργειών** (Τράβηγμα Καρτών, Αγορά) και **3 Βασικών Ενεργειών** (Δημιουργία, Μετάλλαξη και Μετανάστευση).

Σε κάθε σειρά, κάθε παίκτης εκτελεί μια Βασική Ενέργεια. Επιπλέον, μπορεί αν θέλει να εκτελέσει μια ή και τις δύο Επιπλέον Ενέργειες.

Αν ένας παίκτης **δεν μπορεί ή δεν θέλει να εκτελέσει μια Βασική Ενέργεια** στη σειρά του, πάει πάσο για όλη την Εποχή, και δεν μπορεί να εκτελέσει άλλες ενέργειες μέχρι αυτή να ολοκληρωθεί (ούτε Επιπλέον Ενέργειες). Αφού **όλοι οι παίκτες πάνε πάσο, η Φάση Ενεργειών ολοκληρώνεται.**



Επιπλέον Ενέργειες

1. Τράβηγμα Καρτών

Στην αρχή κάθε Εποχής, οι παίκτες μπορούν να αποφασίσουν αν θα κρατήσουν τις 10 Κάρτες Ζώων τους ή θα τις **ξεσκαρτάρουν όλες εκτός μιας,** και θα **τραβήξουν 9 νέες κάρτες.**

Αυτή η Επιπλέον Ενέργεια μπορεί να εκτελεστεί από κάθε παίκτη **μια μόνο φορά ανά Εποχή** και είναι δυνατή μόνο αν ο παίκτης δεν έχει ακόμη εκτελέσει οποιαδήποτε άλλη ενέργεια. Οι κάρτες του δεν πρέπει να έχουν αλλαχθεί.

Οι παίκτες μπορούν να ξεσκαρτάρουν τις Κάρτες Ζώων τους στη σειρά ενός άλλου παίκτη, δηλαδή δεν χρειάζεται να περιμένουν για την πρώτη σειρά τους.

Αν ένας παίκτης δεν μπορεί να δημιουργήσει ένα είδος **στην πρώτη Εποχή,** μπορεί να ξεσκαρτάρει όλες τις Κάρτες Ζώων του και να τις τραβήξει ξανά. Ωστόσο, **και οι 10 κάρτες πρέπει να ξεσκαρταριστούν.** Ο ίδιος παίκτης μπορεί να επαναλάβει τη διαδικασία ξανά μέχρι να μπορεί να δημιουργήσει τουλάχιστον ένα είδος.

Σημείωση: Το τράβηγμα νέων καρτών ωρέει να γίνεται υδροεκτικά, μας και κάτι τέτοιο μπορεί και να κάνει την κατάσταση χειρότερη.



2. Ανταλλαγή

Στη σειρά του, κάθε παίκτης μπορεί να ανταλλάξει μια **Κάρτα Ζώου** με τη Ζώνη Ανταλλαγής.

Για να γίνει αυτό, ο παίκτης τοποθετεί μια κάρτα από το χέρι του στη Ζώνη Ανταλλαγής και παίρνει μια Κάρτα Ζώου **οποιουδήποτε μεγέθους ή είδους** για να ανταλλάξει.

Μέχρι το τέλος της σειράς τους, οι παίκτες μπορεί να αλλάξουν γνώμη, δηλαδή να ακυρώσουν την ανταλλαγή, να πάρουν μια άλλη κάρτα ή να τοποθετήσουν διαφορετική κάρτα στη Ζώνη Ανταλλαγής. Αφού ένας παίκτης δηλώσει ότι έχει ολοκληρωθεί η σειρά του, δεν μπορεί πλέον να κάνει ανταλλαγές.

Οποιοσδήποτε παίκτης που **δεν έχει πάει ακόμα πάσο** και συνεπώς είναι ακόμη ενεργός στην Εποχή, μπορεί να ανταλλάξει.

Η Ζώνη Ανταλλαγής ανανεώνεται κατά τη Φάση Μετάβασης κάθε Εποχής και προστίθενται νέες Κάρτες Ζώων.



Βασικές Ενέργειες

Στη σειρά του, κάθε παίκτης, μπορεί να εκτελέσει μια Βασική Ενέργεια.

Μια Βασική Ενέργεια μπορεί να εκτελεστεί για κάθε είδος σε κάθε Εποχή. Ένα ζώο μπορεί να δημιουργηθεί, να μεταλλαχθεί ή να μεταστέυσει σε διαφορετικό βιότοπο.

Σημείωση: Για να σημειώσετε ισοά είδη έχουν ήδη εκτελέσει μια Βασική Ενέργεια σε κάθε Εποχή, μετά την Βασική Ενέργεια, ο Δείκτης Πάικης του ταυοδεύεται στο είδος, γυρίζει στην ιδιότητα εκτέλεσης.



1. Δημιουργία

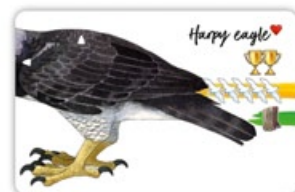
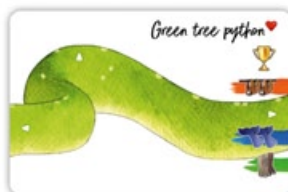
Για να δημιουργήσετε ένα είδος, τοποθετήστε το σε έναν διαθέσιμο βιότοπο. Η τροφή που παίρνει το είδος τοποθετείται δίπλα στην Κάρτα Κεφαλιού, με την μορφή Δεικτών Τροφής. Οι Δείκτες Τροφής παίρνονται αρχικά από το απόθεμα πάνω από την Κάρτα Βιοτόπου. Αν το απόθεμα εξαντληθεί, οι Δείκτες Τροφής προέρχονται από τα είδη του ίδιου βιοτόπου, με χαμηλότερη Προσαρμοστικότητα.

Τα είδη μπορούν να τοποθετηθούν μόνο σε βιοτόπους στους οποίους μπορούν να πάρουν αρκετή τροφή για τα ίδια και να καλύπτουν τις Απαιτήσεις του βιοτόπου. Τα σαρκοφάγα, φυτοφάγα και παμφάγα επίσης υπολογίζονται σαν πιθανή πηγή τροφής.

Κάθε είδος πρέπει να έχει ένα κεφάλι και ένα σώμα.



Η Κάρτα Σώματος με τις Θέσεις Συνδεσης και την τοποθέτησή του καθορίζει πόσες Κάρτες Ζώων μπορούν να αποτελέσουν το είδος, και ποιά μέρη του σώματος μπορούν να προστεθούν.



Ένα είδος αποτελείται από, το πολύ, ένα κεφάλι, ένα σώμα, δύο ζευγάρια πόδια, φτερά και μια ουρά.



Όλες οι ονομασίες που αναγράφονται στις Κάρτες Ζώων ενός είδους, πρέπει να είναι **ευθυγραμμισμένες οριζοντίως**.

Τα είδη **δεν χρειάζεται να είναι ολοκληρωμένα**, κάτι που σημαίνει ότι οι Θέσεις Σύνδεσης μπορεί να είναι ελεύθερες όταν κατεβάζετε ένα είδος.



Ένα είδος κατεβαίνει πάντοτε εξ'ολοκλήρου στην ίδια σειρά του παίκτη, **και ποτέ σε πολλές σειρές**.

Για να ξεχωρίζει ένα είδος σαν δικό του, ο παίκτης τοποθετεί **έναν Δείκτη Παίκτη** του, **με την πλευρά εκτέλεσης ανοιχτή**, σε κάθε νέο είδος.

Παράδειγμα - Δημιουργία ενός νέου είδους

Είναι σειρά της Χριστίνας και τοποθετεί έναν φτερωτό χιμπαντζή Bongo στον βιότοπο του Τροπικού δάσους. Οι Απαιτήσεις του βιοτόπου καλύπτονται εύκολα από το είδος της, με τα σύμβολα σκαρφαλώματος, τρεξίματος και πετάγματος. Δίπλα στην Κάρτα Κεφαλιού Bongo, τοποθετείται ένας Δείκτης Τροφής με 3 μονάδες φυτών (= 3 φύλλα), μιας και η Κάρτα Κεφαλιού έχει ένα σύμβολο φυτοφάγου και οι Κάρτες Ζώων απεικονίζουν συνολικά 3 καρδιές. Επιπλέον ο Δείκτης Ηπείρου που ανήκει στον βιότοπο, τοποθετείται δίπλα στο είδος μιας και τώρα είναι το καλύτερα προσαρμοσμένο είδος στον βιότοπο αυτό, με Προσαρμογή 8 (4 σύμβολα σκαρφαλώματος, 2 σύμβολα τρεξίματος και 2 σύμβολα πετάγματος). Τέλος, η Χρηστίνα τοποθετεί τον Δείκτη Παίκτη της με την πλευρά εκτέλεσης ανοιχτή, πάνω στο νέο είδος της.



2. Μετάλλαξη

Για να μεταλλάξει ένα είδος, ο παίκτης εκτελεί **1 ή το πολύ 2 Μεταλλάξεις σε ένα δικό του είδος**. Υπάρχουν **3 είδη** Μεταλλάξεων:

1. **Αφαίρεση:** Μια Κάρτα Ζώου αφαιρείται από ένα είδος, χωρίς να αντικατασταθεί από άλλη.
2. **Προσθήκη:** Μια Κάρτα Ζώου προστίθεται σε μια ελεύθερη Θέση Σύνδεσης.
3. **Αντικατάσταση:** Μια Κάρτα Ζώου αντικαθίσταται από μια άλλη, παρόμοια Κάρτα Ζώου, πχ Κάρτα Κεφαλιού για Κάρτα Κεφαλιού.

Σημείωση: Η αντικατάσταση μιας Κάρτας Σώματος ειντερείεται μόνο αν η νέα Κάρτα Σώματος έχει κατάλληλες Θέσεις Σύνδεσης για όλες τις υποδοχές ή/και τοποθετημένες κάρτες (ισόδια και ουρά).

Οι Κάρτες Ζώου που αφαιρούνται από ένα είδος, μέσω Μετάλλαξης (Αφαίρεση ή Αντικατάσταση) **ξεσκαρτάρονται**.

Αν ένας παίκτης εκτελέσει 2 Μεταλλάξεις σε ένα είδος στην ίδια σειρά, τότε αυτό ονομάζεται **Διπλή Μετάλλαξη**.

Για μια Διπλή Μετάλλαξη, ο παίκτης **πρέπει να πληρώσει μέχρι 3 Πόντους Δαρβίνου** οι οποίοι είχαν τοποθετηθεί στο είδος. Ένα είδος με 3 ή περισσότερους πόντους Δαρβίνου πάνω του, πληρώνει 3 Πόντους για μια Διπλή Μετάλλαξη. Τα είδη με λιγότερους από 3 Πόντους Δαρβίνου πληρώνουν όλους τους Πόντους τους.

Οι Διπλές Μεταλλάξεις εκτελούνται όπως οι Απλές Μεταλλάξεις, σε μια σειρά.

Μετά από μια Απλή ή Διπλή Μετάλλαξη, το είδος πρέπει να μπορεί να διατηρήσει **αρκετή τροφή για το ίδιο και να καλύπτει τις Απαιτήσεις του βιοτόπου**.

Παράδειγμα - Μετάλλαξη

Η Χριστίνα μεταλλάσσει τα πόδια του φτερωτού χιμπαντζή *Bongo* της. Αντικαθιστά τα πόδια χιμπαντζή με τα πόδια του Μπούφου με τα μπλε πόδια. Επιπλέον, προσθέτει πόδια του Μεγάλου λευκού πελεκάνου στην ελεύθερη Θέση Σύνδεσης. Για την Διπλή Μετάλλαξη, η Χριστίνα πρέπει να πληρώσει 3 Πόντους Μετάλλαξης από το είδος αυτό. Λόγω της Διπλής του Μετάλλαξης, το είδος αυτό χρειάζεται πλέον μόνο δύο μονάδες φυτών. Τέλος, ο Δείκτης Παίκτη γυρίζει στην πλευρά εκτέλεσης.



3. Μετανάστευση

Για την μετανάστευση, οι παίκτες μετακινούν ένα είδος τους από τον αρχικό του βιότοπο **σε οποιονδήποτε άλλο βιότοπο**. Οι Δείκτες Τροφής και Ηπείρου που ανήκουν στο είδος παραμένουν στον αρχικό βιότοπο και **δεν μετακινούνται** μαζί με το είδος.

Τα είδη μπορούν να μετακινηθούν μόνο σε βιότοπους στους οποίους μπορούν να **αποκτήσουν αρκετή τροφή για τα ίδια, αλλά και να καλύπτουν της Απαιτήσεις του βιοτόπου**.

II. Φάση Αξιολόγησης

Η Φάση Αξιολόγησης χωρίζεται σε 5 βήματα και εκτελείται από τον Αρχηγό.

1. Έλεγχος των Απαιτήσεων

Στο βήμα αυτό, οι παίκτες ελέγχουν ποιά είδη καλύπτουν τις απαιτήσεις των βιοτόπων τους. Τα είδη που δεν καλύπτουν τις απαιτήσεις πεθαίνουν αμέσως.

Όταν ένα είδος πεθάνει, ανεξαρτήτως του λόγου (για παράδειγμα αν δεν καλύπτουν τις Απαιτήσεις, πείνα, αν φαγωθούν, ή από αποτέλεσμα Κάρτα Γεγονότος), οι Κάρτες Ζώων του επιστρέφουν στις αντίστοιχες στοίβες ξεσκαρτρίσματος. Ο παίκτης παίρνει πίσω τον Δείκτη Παίκτη του και επιπλέον **1 Πόντο Δαρβίνου** αν το είδος έχει **έναν ή περισσότερους Πόντους Δαρβίνου** πάνω του εκείνη τη στιγμή. Ο παίκτης παίρνει τον Πόντο Δαρβίνου μπροστά του. Δεν μπορεί πλέον να χαθεί. **Ωστόσο, οι υπόλοιποι Πόντοι Δαρβίνου του είδους, χάνονται** και επιστρέφουν στο απόθεμα.

2. Αξιολόγηση Τροφή

Κατά το βήμα αυτό, οι παίκτες αξιολογούν ποιά είδη τρέφονται, ποιά γίνονται τροφή, και ποιά πεθαίνουν.

Η αξιολόγηση των φυτοφάγων και των παμφάγων εκτελείται πριν από αυτή των σαρκοφάγων.

Τα φυτοφάγα που έχουν **αρκετούς Δείκτες Τροφής** δίπλα τους, επιβιώνουν. Τα φυτοφάγα που δεν έχουν καταφέρει να μαζέψουν αρκετές μονάδες φυτών, εξαφανίζονται και ξεσκαρτάρονται.

Τα παμφάγα που έχουν **αρκετούς Δείκτες Τροφής** δίπλα τους, επιβιώνουν. Τα φυτοφάγα που δεν έχουν καταφέρει να μαζέψουν αρκετές μονάδες φυτών και/ή κρέας, εξαφανίζονται και ξεσκαρτάρονται.

Τα σαρκοφάγα που έχουν **αρκετούς Δείκτες Τροφής** δίπλα τους, επιβιώνουν. Αν δεν υπάρχουν αρκετές μονάδες κρέατος δίπλα σε ένα σαρκοφάγο, ο παίκτης πρέπει να ελέγξει αν το σαρκοφάγο μπορεί να φάει **ένα ή περισσότερα από τα φυτοφάγα ή παμφάγα που έχουν επιβιώσει**, ώστε να καλύψει τις διατροφικές του ανάγκες.

Αν ένα σαρκοφάγο δεν μπορεί να καλύψει το έλλειμα τροφής, τρώγοντας φυτοφάγα ή παμφάγα, **πεθαίνει και μαζί του όλα είδη έχει ήδη φάει**. Όλα τα σαρκοφάγα στον βιότοπο αυτό με χαμηλότερη Προσαρμοστικότητα, πεθαίνουν επίσης αυτομάτως.



Επεξήγηση Διατροφής

Η διατροφή ενός είδους καθορίζεται από το **Σύμβολο Διατροφής** της Κάρτας Κεφαλιού του. Υπάρχει διαχωρισμός μεταξύ φυτοφάγων, σαρκοφάγων και παμφάγων.

Η ποσότητα τροφής που απαιτείται από ένα είδος αντιστοιχεί στο **σύνολο όλων των Καρδιών που απεικονίζονται στις Κάρτες Ζώων του**. Ταυτόχρονα, ο αριθμός αυτός αντιστοιχεί στην τροφή που κερδίζει ένα άλλο είδος, αν φάει το είδος αυτό.

Η **Προσαρμοστικότητα** των ειδών στον βιότοπό τους καθορίζει τη **σειρά με την οποία κατανέμεται η τροφή**. Η Κατανομή Τροφής στους βιοτόπους είναι μια συνεχής διαδικασία, οπότε η κατανομή των Δεικτών Τροφής προσαρμόζεται μετά από την Βασική Ενέργεια κάθε παίκτη (αν απαιτείται).

Αν η Κατανομή Τροφής σε έναν βιότοπο αλλάξει με τέτοιο τρόπο ώστε ένα είδος δεν μπορεί πλέον να κερδίσει αρκετή τροφή για το ίδιο, οι εναπομείναντες Δείκτες Τροφής που του ανήκουν δεν τοποθετούνται πλέον δίπλα στο κεφάλι του αλλά δίπλα στην ουρά του.

Η **τελική απόφαση** για το αν ένα είδος μπορεί να πάρει αρκετή τροφή για το ίδιο στις προηγούμενη Εποχή, καθορίζεται στο βήμα «**Αξιολόγησης Τροφής**» της Φάσης Αξιολόγησης.



Φυτοφάγο

Σε όλους τους βιοτόπους, **το καλύτερα προσαρμοσμένο Φυτοφάγο** τρώει πρώτο. Αφού το καλύτερα προσαρμοσμένο, ακολουθεί το δεύτερο καλύτερα προσαρμοσμένο φυτοφάγο, τρώγοντας όσα του αντιστοιχούν, έπειτα το τρίτο και ούτω καθεξής, μέχρι ένα είδος να μην έχει άλλη τροφή να πάρει και συνεπώς να πεθάνει.

Σε περίπτωση **ισοπαλίας**, συγκρίνετε την **Συγκριτική Δύναμη** και έπειτα, η μεγαλύτερη ποσότητα **απαιτούμενης τροφής** παίζει ρόλο. Αν όλα τα παραπάνω είναι ίδια, και τα δύο φυτοφάγα τρώνε ταυτόχρονα, κάτι που μπορεί να οδηγήσει σε έλλειψη τροφής και για τα δύο είδη.



Σαρκοφάγο

Η Διανομή Τροφίμων για τα σαρκοφάγα **είναι ίδια όπως και για τα φυτοφάγα**, δηλαδή η Προσαρμοστικότητα καθορίζει τη σειρά. Και πάλι, αν υπάρχει ισοπαλία, η Συγκριτική Δύναμη και η ποσότητα απαιτούμενης τροφής συγκρίνονται.

Τα σαρκοφάγα που παίρνουν λίγη ή καθόλου τροφή έχουν την ευκαιρία να φάνε **ένα ή περισσότερα από τα φυτοφάγα και παμφάγα που έχουν επιβιώσει**. Πλήρως ή μερικώς φαγωμένα είδη πεθαίνουν και αφαιρούνται από το παιχνίδι. **Το εναπομείναν κρέας από τα μερικώς φαγωμένα είδη χάνεται** και δεν περνάει σε άλλα σαρκοφάγα.

Η διαδικασία φαγώματος άλλου είδους εκτελείται στο βήμα «**Αξιολόγηση Τροφής**» στη Φάση Αξιολόγησης.

Για να φάει ένα σαρκοφάγο ένα φυτοφάγο ή παμφάγο, πρέπει να έχει **τουλάχιστον την ίδια ή μεγαλύτερη Προσαρμοστικότητα και Συγκριτική Δύναμη** όπως το φυτοφάγο/παμφάγο στόχο. Επιπλέον, ο στόχος δεν πρέπει να έχει την ικανότητα «**Δηλητηριώδες**» ή «**Σκάψιμο**», μιας και αυτά είναι πλήρως προστατευμένα από θηρευτές.

Τα σαρκοφάγα **δεν επιλέγουν τους στόχους τους**. Όλοι οι πιθανοί στόχοι υπολογίζονται, και **μόνο το λιγότερο προσαρμοσμένο φαγώσιμο είδος, τρώγεται**. Συνεπώς, ένα είδος ενός παίκτη μπορεί να φάει ένα άλλο είδος του ίδιου παίκτη. Μόνο αν υπάρχει πλήρης ισοπαλία μεταξύ δύο στόχων (δηλαδή Προσαρμοστικότητα, Συγκριτική Δύναμη και αριθμός Καρδιών είναι ίσα), τότε ο παίκτης μπορεί να αποφασίσει ποιο είδος θα φαγωθεί.



Παμφάγο

Τα παμφάγα **βασικά τρώνε φυτά** και θεωρούνται φυτοφάγα. Αν ένα παμφάγο δεν μπορεί να πάρει αρκετή τροφή ή μονάδες φυτών, **επιπλέον συμμετέχει στην Διανομή Τροφής των σαρκοφάγων**. Έτσι, ένα παμφάγο μπορεί να φάει συνδυασμό φυτών και κρέατος. Τα παμφάγα, όμως δεν μπορούν να φάνε άλλα είδη.

Παράδειγμα - Διανοή Τροφής/Αξιολόγηση

Στον βιότοπο Ακτής, το Απόθεμα Τροφίμων είναι επαρκές για την επιβίωση και των δύο ειδών που ζουν εκεί. Του Φτερωτού μπούφου (6 Προσαρμοστικότητα, χρειάζεται 2 φυτά) και του Puffin τόνου (9 προσαρμοστικότητα, χρειάζεται 2 κρέας).

Στον βιότοπο Βουνών, ο Βίσωνας λέων ταμαρίνος (4 Προσαρμοστικότητα, χρειάζεται 2 φυτά), τρώει πριν την Μαρμότα Μακάο (3 Προσαρμοστικότητα, χρειάζεται 1 φυτό). Μιας και ο βιότοπος παρέχει 3 μονάδες φυτών, και τα δύο είδη έχουν αρκετή τροφή για να τραφούν.

Η Χελώνα Όρκα (6 Προσαρμοστικότητα) είναι το μόνο σαρκοφάγο στον βιότοπο Βουνών και χρειάζεται 4 μονάδες κρέας. Ωστόσο, μιας και ο βιότοπος παρέχει μόνο 3 μονάδες, πρέπει να καθοριστεί αν η Χελώνα Όρκα μπορεί να φάει ένα από τα υπάρχοντα φυτοφάγα. Η Μαρμότα Μακάο (που είναι το λιγότερο προσαρμοσμένο είδος στον βιότοπο) προστατεύεται από την ειδική ικανότητα «Σκάψιμο» και δεν μπορεί να φαγωθεί. Ο Βίσωνας Λέων Ταμαρίνος δεν έχει αντίστοιχη προστασία. Το είδος αυτό μπορεί να φαγωθεί και αφαιρείται από το παιχνίδι, μιας και είναι το λιγότερο προσαρμοσμένο, και ταυτόχρονα λιγότερο ανταγωνιστικό από την Χελώνα Όρκα. Τρώγοντας τον Ταμαρίνο (με 2 σύμβολα Καρδιάς), η Χελώνα Όρκα κερδίζει 2 επιπλέον μονάδες κρέας και έτσι φτάνει στις 5 στην Εποχή αυτή, περισσότερες από όση τροφή χρειάζεται για να επιβιώσει.



3. Επιβίωση

Κάθε είδος που βρίσκεται στο παιχνίδι μετά το βήμα «Αξιολόγησης Τροφής» κερδίζει **1 Πόντο Δαρβίνου**.



Οι Πόντοι Δαρβίνου πάντοτε τοποθετούνται στα είδη, και συνεπώς πάνω στις Κάρτες Ζώων που τα αποτελούν.

4. Προσαρμογή

Σε κάθε βióτοπο, το καλύτερα προσαρμοσμένο είδος επιβραβεύεται.

Σημείωση: Ο Δείκτης Ηιερίου πάντοτε τοποθετείται στο καλύτερα προσαρμοσμένο είδος. Αν το κάνετε σωστά, ο νικητής κάθε βιότοπου θα είναι άμεσα γνωστός.

Όλα τα είδη με την μεγαλύτερη Προσαρμοστικότητα στον βióτοπο κερδίζουν τον αναγραφόμενο πάνω δεξιά στην Κάρτα Βιότοπου, πόντους Δαρβίνου.

Σε περίπτωση ισοπαλίας, οι Συγκριτικές Δυνάμεις συγκρίνονται. Αν επίσης είναι ίσες, **η ποσότητα της απαιτούμενης τροφής** λαμβάνεται υπόψη (ο μεγαλύτερος αριθμός Καρδιών κερδίζει). Αν δύο είδη έχουν τις ίδιες τιμές, τότε υπάρχουν δύο νικητές για τον βióτοπο και τα δύο είδη κερδίζουν τον αναγραφόμενο αριθμό Πόντων Δαρβίνου.

Ένα είδος με Προσαρμοστικότητα 0 ποτέ δεν κερδίζει Πόντους Δαρβίνου στο βήμα αυτό.



5. Συγκριτική Δύναμη

Σε κάθε βióτοπο, καθορίζονται τα 3 είδη με την μεγαλύτερη Συγκριτική Δύναμη.

Τοποθετήστε τον χρυσό Δείκτη Ανταγωνισμού δίπλα στο είδος με την μεγαλύτερη Συγκριτική Δύναμη, τον ασημένιο Δείκτη Ανταγωνισμού στο επόμενο είδος, και τον χάλκινο στο τρίτο.

Η πρώτη θέση κερδίζει 3 Πόντους Δαρβίνου, η δεύτερη 2 και η τρίτη 1 Πόντο Δαρβίνου.

Σε περίπτωση ισοπαλίας, η Προσαρμοστικότητα στον βióτοπο στον οποίο ζει το είδος, και έπειτα **ο αριθμός της τροφής που έχει λάβει**, καθορίζουν τον νικητή (μεγαλύτερος αριθμός Καρδιών). Αν αυτά είναι επίσης ίσα, τότε θα υπάρχουν δύο είδη στον ίδιο βαθμό, και θα λάβουν και τα δύο όλους τους πόντους της θέσης τους. Ένας ίδιος Δείκτης Ανταγωνισμού τοποθετείται και στα δύο. Ωστόσο, αυτό δεν έχει αποτέλεσμα στις υπόλοιπες βαθμίδες, π.χ. στην περίπτωση δύο πρώτων θέσεων, απονέμεται κανονικά δεύτερη και τρίτη θέση.

Ένα είδος με 0 Συγκριτική Δύναμη ποτέ δεν μπορεί να κερδίσει Πόντους Δαρβίνου στο βήμα αυτό.



Παράδειγμα - Κατανομή Πόντων Δαρβίνου

Όλα τα είδη έχουν επιβιώσει στην προηγούμενη Εποχή και παίρνουν από 1 Πόντο Δαρβίνου. Με Προσαρμοστικότητα 9, ο Τόνος Ruffin κερδίζει τον Βιότοπο Ακτής και 2 Πόντους Δαρβίνου. Η Χελώνα Όρκα με Προσαρμοστικότητα 6 κερδίζει τον βιότοπο Βουνών και 3 Πόντους Δαρβίνου. Με Συγκριτική Δύναμη 9, η Χελώνα Όρκα είναι επίσης στην πρώτη θέση της αξιολόγησης Συγκριτικής Δύναμης, και κερδίζει επιπλέον 3 Πόντους Δαρβίνου. Ο Φτερωτός Μπούφς είναι δεύτερος με 4 σύμβολα Συγκριτικής Δύναμης (2 Πόντοι Δαρβίνου) και ο Φτερωτός ΜΠούφος είναι τρίτος (1 Πόντος Δαρβίνου). Σύμφωνα με την κατανομή πόντων, η Μαρμότα Μακάο έχει τώρα 1 Πόντο Δαρβίνου (1+0+0), ο Φτερωτός Μπούφος 3 πόντους (1+0+2), ο Τόνος Ruffin 4 πόντους (1+2+1) και η Χελώνα Όρκα 7 πόντους (1+3+3).



III. Φάση Μετάβασης

Η νέα Εποχή προετοιμάζεται στη Φάση Μετάβασης. Χωρίζεται σε 7 σύντομα βήματα, τα οποία εκτελεί ο Αρχηγός.

1 Κάρτες Γεγονότων

Η Κάρτα Γεγονότος της προηγούμενης Εποχής ξεσκαρτάρεται.

Μια νέα Κάρτα Γεγονότος αποκαλύπτεται, τοποθετείται ανοιχτής τη στοίβα Καρτών Γεγονότων, και το αποτέλεσμα της ενεργοποιείται.



Οι Κάρτες Γεγονότων με Άμεσο Αποτέλεσμα επιλύονται άμεσα, ενώ αυτές με Μόνιμο Αποτελέσματα επηρεάζουν όλη την επόμενη Εποχή.



Άμεσο Αποτέλεσμα



Μόνιμο Αποτέλεσμα

Όταν μια Κάρτα Γεγονότος αναφέρεται σε έναν βιότοπο, ο βιότοπος που επηρεάζεται **καθορίζεται τραβώντας μια Κάρτα Ηπείρου**. Η τραβηγμένη Κάρτα Ηπείρου **τοποθετείται (μέχρι να γίνει η Αλλαγή Βιοτόπου) στην άκρη**.



2 Αλλαγή Βιοτόπων

Ένας καθορισμένος αριθμός Καρτών Βιοτόπων ανοίγει από τη στοίβα και τοποθετούνται στις θέσεις τους **με τον ίδιο αριθμό Καρτών Ηπείρων**. Για παράδειγμα, αν τραβηχτεί μια Κάρτα Ηπείρου «Αφρική», ο Βιότοπος με τον Δείκτη Ηπείρου «Αφρική» αντικαθιστάται. Ο βιότοπος που αντικαταστάθηκε ξεσκαρτάρεται.

Ο αριθμός των αλλαγμένων βιοτόπων εξαρτάται από την Εποχή και τον αριθμό των παικτών:

Με 3-4 παίκτες, 2 βιότοποι αντικαθίστανται μετά την πρώτη Εποχή, και μετά την δεύτερη και τρίτη Εποχή, 3 βιότοποι (2/3/3).

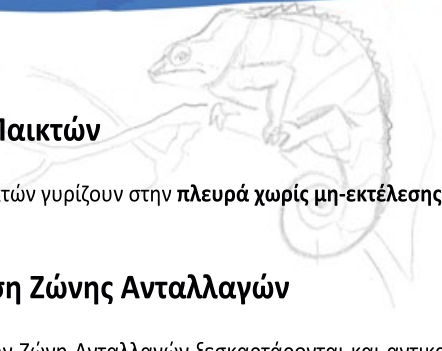
Με 5-6 παίκτες, 3 βιότοποι αντικαθίστανται μετά την πρώτη Εποχή, και μετά την δεύτερη και τρίτη Εποχή, 4 βιότοποι (3/4/4).

Μετά την Αλλαγή Βιοτόπων, οι Κάρτες Ηπείρων ανακατεύονται και επιστρέφουν στο κέντρο του τραπέζιού.

3 Αναδιανομή Τροφίμων

Το Απόθεμα Τροφής με τη μορφή Δεικτών Τροφής προσαρμόζεται στη νέα κατάσταση (π.χ. αλλαγή βιοτόπων και αποτελέσματα Καρτών Γεγονότων) και **αναδιανέμεται στα υπάρχοντα είδη, σύμφωνα με την Προσαρμοστικότητά τους**.

Δεν τοποθετούνται Δείκτες Τροφής δίπλα στα είδη που **δεν καλύπτουν** τις Απαιτήσεις των νέων βιοτόπων. Σε βιότοπους στους οποίους κανένα είδος δεν καλύπτει τις νέες Απαιτήσεις, ο Δείκτης Ηπείρου τοποθετείται προσωρινά πάνω από την Κάρτα Βιοτόπου μέχρι ένα είδος αν καλύπτει τις απαιτήσεις του.



4 Δείκτες Παικτών

Όλοι οι Δείκτες Παικτών γυρίζουν στην **πλευρά χωρίς μη-εκτέλεσης**.

5 Ανανέωση Ζώνης Ανταλλαγών

Οι Κάρτες Ζώνων στην Ζώνη Ανταλλαγών ξεσκαρτάρονται και αντικαθίστανται από νέες Κάρτες Ζώνων (μεγάλες και μικρές Κάρτες Ζώνων, σε αναλογία 1:1).

6 Αναπλήρωση Χεριού

Κάθε παίκτης αναπληρώνει το χέρι του στις 10 κάρτες, και οι άπαικτες Κάρτες Ζώνων της προηγούμενης Εποχής δεν ξεσκαρτάρονται.

Αν μια στοίβα Καρτών Ζώνων εξαντληθεί σε οποιοδήποτε σημείο του παιχνιδιού, η στοίβα ξεσκαρταρίσματος ανακατεύεται δημιουργώντας μια νέα στοίβα.

7 Νέος Πρώτος Παίκτης

Ο Δείκτης Πρώτου Παίκτη μετακινείται αριστερόστροφα.

Τέλος του Παιχνιδιού

Το παιχνίδι **τελειώνει μετά την Φάση Αξιολόγησης της τέταρτης και τελευταίας Εποχής**. Κάθε παίκτης υπολογίζει τους συνολικούς Πόντους Δαρβίνου που κέρδισαν τα είδη του, δηλαδή τους Πόντους Δαρβίνου στα είδη που ακόμη υπάρχουν και τους πόντους που κέρδισε από εξαφανισμένα είδη. Ο παίκτης με τους περισσότερους Πόντους Δαρβίνου κερδίζει το παιχνίδι και παίρνει τον τίτλο της Επιλογής του Δαρβίνου. Σε περίπτωση ισοπαλίας υπάρχουν πολλοί νικητές.

Κάρτες Γεγονάτων

Άμεσο Αποτέλεσμα



Εκφυλισμός - Ότι δεν είναι αναγκαίο υποχωρεί. Μια κάρτα αφαιρείται από κάθε είδος, το οποίο αποτελείται από 4 ή περισσότερες Κάρτες Ζών και ξεσκαρτάρεται. Οι παίκτες μπορούν να αποφασίσουν μόνοι τους ποιά

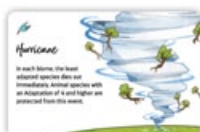
ποιά Κάρτα Ζών αφαιρείται από κάθε είδος. Ωστόσο, οι Κάρτες Κεφαλιού και Σώματος ποτέ δεν μπορούν να αφαιρεθούν.



Ερημοποίηση - Η θερμοκρασία αυξάνεται και οι έρημοι εξαπλώνονται. Μια Έρημος ή μια Πετρώδης Έρημος επιλέγεται από τις Κάρτες Βιοτόπων (στοίβα ή σκάρτα) για να αντικαταστήσει μια τυχαία Κάρτα Βιοτόπου κατά την επερχόμενη Αλλαγή Βιοτόπων (δηλαδή αντί να αντικαταστήσετε 3 τυχαίες Κάρτες Βιοτόπων, μόνο 2 τυχαίες Κάρτες τοποθετούνται, μαζί με την ήδη επιλεγμένη έρημο). Οι ήδη υπάρχουσες Έρημοι ή Πετρώδεις Έρημοι προστατεύονται από την Αλλαγή Βιοτόπων, μια φορά. Αν και οι δύο βιότοποι (Έρημος και Πετρώδης Έρημος) ήδη βρίσκονται στο τραπέζι, προστατεύονται και οι δύο από την Αλλαγή Βιοτόπων, μια φορά και δεν προστίθεται επιπλέον έρημος.



Πλημμύρα - Η Γη γεμίζει νερό. Όλα τα ζώα χωρίς την ικανότητα κολύμβησης, σκαρφαλώματος ή πτήσης πεθαίνουν αμέσως.



Ανεμοστρόβιλος - Μια επική καταιγίδα έρχεται ξαφνικά. Σε κάθε βιότοπο, το λιγότερο προσαρμοσμένο είδος πεθαίνει αμέσως. Τα είδη με Προσαρμοστικότητα στον βιότοπο τους 4 και πάνω, προστατεύονται από το γεγονός αυτό. Σε βιοτόπους που περιλαμβάνουν μόνο είδη με Προσαρμοστικότητα 4 και άνω, κανένα είδος δεν πεθαίνει.



Εποχή των Παγετώνων - Η θερμοκρασία πέφτει πολύ, σε όλη τη Γη. Μια Πολική έρημος ή Ψυχρή έρημος επιλέγεται από τη στοίβα Καρτών Βιοτόπων (ή τα σκάρτα) για να αντικαταστήσει μια τυχαία Κάρτα Βιοτόπου κατά την επερχόμενη Αλλαγή Βιοτόπων (ίδια διαδικασία όπως και στην «Ερημοποίηση»).



Εισβολείς - Ένα νέο επιθετικό είδος εξαπλώνεται ταχέως σε όλη την Γη. Αυτό οδηγεί σε μια άνευ προηγουμένου μαζική εξαφάνιση. Κάθε παίκτης χάνει το είδος με τους περισσότερους Πόντους Δαρβίνου. Οι Πόντοι Δαρβίνου, ωστόσο, των ειδών αυτών, δεν χάνονται, αλλά κατανέμονται όπως επιθυμεί κάθε παίκτης στα υπόλοιπα είδη του. Αν ένας παίκτης έχει αρκετά είδη με τον ίδιο αριθμό Πόντων Δαρβίνου, τότε επιλέγει ποιο από αυτά θα εξαφανιστεί. Οι παίκτες που δεν έχουν καθόλου είδη μετά την εξαφάνιση των πιο επιτυχημένων ειδών τους, μπορούν να κρατήσουν τους αφαιρεμένους Πόντους Δαρβίνου.



Σχηματισμός βουνών - Η σύγκρουση δύο τεκτονικών πλακών δημιουργεί ένα βουνό που φτάνει μέχρι τον ουρανό. Ένας βιότοπος Βουνών ή Υψιπέδων επιλέγεται από τη στοίβα Καρτών Βιοτόπων (ή από τα σκάρτα) για να αντικαταστήσει μια τυχαία τραβηγμένη Κάρτα Βιοτόπου, κατά την επερχόμενη Αλλαγή Βιοτόπων (ίδια διαδικασία όπως και στην «Ερημοποίηση»).



Μεταβολή άξονα περιστροφής - Ο άξονας περιστροφής της Γης αλλάζει και το κλίμα τρελαίνεται. Όλοι οι βιότοποι πρέπει να αλλάξουν κατά την επερχόμενη Αλλαγή Βιοτόπων.

Μόνιμο Αποτέλεσμα



Μετακίνηση ηπείρων - Οι τεκτονικές πλάκες στις οποίες βρίσκονται τα είδη απομακρύνονται. Για την Εποχή αυτή, δεν επιτρέπονται οι Μεταναστεύσεις μεταξύ της αριστερής και της δεξιάς πλευράς του τραπέζιου, οι οποίες χωρίζονται μέσω των κεντρικά τοποθετημένων στοιβών καρτών.



Επιδημία - Όλα τα σαρκοφάγα είδη επηρεάζονται από μια εξοντωτική ασθένεια. Σε αυτή την Εποχή, όλα τα είδη με Σύμβολο Διατροφής σαρκοφάγου ή παμφάγου έχουν 0 Συγκριτική Δύναμη. Γίνεται, δηλαδή, το φάγωμα άλλων ειδών αδύνατο. Επιπλέον, τα σαρκοφάγα και παμφάγα μένουν εκτός της αξιολόγησης Συγκριτικής Δύναμης.



Χαμηλός ρυθμός μετάλλαξης - Οι μεταβολές στις κλιματικές συνθήκες οδηγούν σε μείωση του ρυθμού μετάλλαξης. Οι απλές Μεταλλάξεις κοστίζουν 1 Πόντο Δαρβίνου στην Εποχή αυτή, και οι Διπλές Μεταλλάξεις κοστίζουν το μέγιστο των 5 Πόντων Δαρβίνου.



Άνθιση κυνηγιού - Τα μικρά ζώα αναπαράγονται τάχιστα, λόγω των ιδανικών κλιματικών συνθηκών, ωστόσο, η αύξηση της κατανάλωσης τροφής καθιστά την Γη σχεδόν ξερή. Σε όλους τους βιοτόπους υπάρχουν 6 μονάδες κρέατος και 2 μονάδες φυτών. Οι βιοτόποι που είναι δύσκολο να προσεγγιστούν δεν επηρεάζονται (δείτε «Κάρτες Βιοτόπων», σελίδα 3).



Πτώση μετεωρίτη - Ένας τεράστιος μετεωρίτης χτυπάει τη Γη με τεράστια δύναμη. Η σκόνη που αναστηλώνεται σκοτεινιάζει τον ουρανό για όλη την Εποχή. Η Φύση υποφέρει. Όλοι οι βιοτόποι περιέχουν μόνο 3 μονάδες κρέας και 4 μονάδες φυτά. Οι βιοτόποι που είναι δύσκολο να προσεγγιστούν δεν επηρεάζονται (δείτε «Κάρτες Βιοτόπων», σελίδα 3).



Φυσιολογικές συνθήκες - Κανένα γεγονός δεν επηρεάζει την Εποχή. Όλα είναι ειρηνικά και ήσυχα.



Άνθιση - Οι επιδημίες έχουν μειώσει τον αριθμό των μικρών ζώων. Τα φυτά εκμεταλεύονται την κατάσταση και αυξάνονται ταχέως. Υπάρχουν πλέον 2 μονάδες κρέας και 6 μονάδες φυτά σε όλους τους βιοτόπους.

Οι βιοτόποι που είναι δύσκολο να προσεγγιστούν δεν επηρεάζονται (δείτε «Κάρτες Βιοτόπων», σελίδα 3).



Έκρηξη ηφαιστείου - Ένα ηφαιστείο εκρήγνυται με απίστευτη ορμή και καταστρέφει έναν ολόκληρο βιότοπο. Η Κάρτα Γεγονότος «Έκρηξη ηφαιστείου» αντικαθιστά μια τυχαία τραβηγμένη Κάρτα Βιοτόπου όταν αλλάζετε

βιοτόπους και τοποθετείται όπως μια κανονική Κάρτα Βιοτόπου με την χρήση μιας Κάρτας Ηπείρου. Ο βιότοπος «Έκρηξη Ηφαιστείου» δεν μπορεί να κατοικηθεί για μια Εποχή. Νέα είδη δεν μπορούν να τοποθετηθούν στον βιότοπο αυτό και όλα τα ήδη υπάρχοντα ήδη πρέπει να μεταναστεύσουν σε άλλον, μέχρι το τέλος της Εποχής, ώστε να επιβιώσουν. Στην επόμενη Εποχή, ο βιότοπος «Έκρηξη ηφαιστείου» θεωρείται σαν Τροπικό δάσος. Μόνο μετά από μια Εποχή σαν Τροπικό δάσος, μπορεί ο βιότοπος αυτός να αντικατασταθεί από άλλη Κάρτα Βιοτόπου (δηλαδή δεν επηρεάζεται από την κάρτα Γεγονότος «Μεταβολή άξονα περιστροφής» μέχρι να υπάρξει σαν Τροπικό δάσος για μια Εποχή).



Εκδοχές του Παιχνιδιού

Στις επόμενες σελίδες παρουσιάζουμε το Παιχνίδι Αρχαρίων, την Εκδοχή Δύο Παικτών, την Συνεργατική Εκδοχή 2 vs 2, και τους Κανόνες για Παιδιά (7+). Για όλες τις εκδοχές **απαιτείται η γνώση των κανόνων του βασικού παιχνιδιού**. Μπορείτε ελεύθερα να αναπτύξετε και τις δικές σας παραλλαγές. Το Darwin's Choice είναι εύκολο να προσαρμοστεί και συνεπώς επιτρέπει να υπάρχουν πολλές διαφορετικές εκδοχές παιχνιδιού. Για παράδειγμα, το παιχνίδι μπορεί να συντομευθεί με **3 Εποχές** αν δεν υπάρχει χρόνος για 4. Αφήστε ελεύθερη την φαντασία και τη δημιουργικότητά σας και διασκεδάστε!

Παιχνίδι Αρχαρίων

Το Darwin's Choice έχει τον δικό του μηχανισμό. Για να ξεκινήσετε ευκολότερα, έχουμε ετοιμάσει ένα Παιχνίδι Αρχαρίων. **Μπορείτε να το παίξετε αφού ή όσο εξηγείτε τους κανόνες.**

1 Προετοιμάστε το παιχνίδι όπως περιγράφεται στους βασικούς κανόνες και πάρτε τους εξής βιοτόπους: **Βουνά, Τροπικό δάσος, Ωκεανός και Σαβάνα**. Ακόμα και με 5-6 παίκτες μόνο 4 βιότοποι χρησιμοποιούνται στο Παιχνίδι Αρχαρίων.

2 Όλοι οι παίκτες παίρνουν 5 μικρές και 5 μεγάλες Κάρτες Ζώων και τις τοποθετούν ανοιχτές μπροστά τους.

3 Παίξτε με τη σειρά, δημιουργώντας τα είδη. Τοποθετήστε τα στους ανοιχτούς βιοτόπους. Μπορείτε να βοηθάτε ο ένας τον άλλο. Απλά ελέγξτε αν οι Απαιτήσεις των βιοτόπων καλύπτονται. **Το Απόθεμα Τροφής δεν έχει ακόμη σημασία.**

4 Αφού δημιουργήσετε όλα τα είδη ζώων, μοιράστε τους Δείκτες Τροφής μεταξύ των ειδών αυτών, καθορίστε ποιά μπορούν να φάνε, ποιά τρώγονται και ποιά μένουν ατάιστα. Ο καλύτερος τρόπος είναι να **τοποθετήσετε όλα τα είδη στους βιοτόπους, σύμφωνα με την Προσαρμοστικότητά τους**. Επιπλέον, τοποθετήστε τον αντίστοιχο Δείκτη Ηπείρου δίπλα στο καλύτερα προσαρμοσμένο είδος σε κάθε βιότοπο.

Τα υπόλοιπα βήματα της Φάσης Αξιολόγησης παραλείπονται, δηλαδή **δεν μοιράζονται Πόντοι Δαρβίνου**, και το ίδιο συμβαίνει και για το πρώτο βήμα των «Καρτών Γεγονότων» της Φάσης Μετάβασης. Η υπόλοιπη Φάση Μετάβασης εκτελείται σύμφωνα με τους βασικούς κανόνες (δύο βιότοποι αντικαθίστανται).

5 Προσπαθήστε να κρατήσετε τα είδη σας ζωντανά με Μεταλλάξεις (οι διπλές Μεταλλάξεις είναι δωρεάν στο Παιχνίδι Αρχαρίων) και Μεταναστεύσεις (**νέα είδη δεν θα δημιουργηθούν**). Βοηθήστε ο ένας τον άλλο και ανακατανείμει κάθε φορά την Διανομή Τροφής για να καλύπτετε τις νέες συνθήκες. Το ίδιο ισχύει και για τον Δείκτη Ηπείρου.

6 **Μια πλήρης Φάση Αξιολόγησης** με τα 5 αυτά βήματα εκτελείται. Έπειτα, μπορείτε να υπολογίσετε τον νικητή του Παιχνιδιού Αρχαρίων, αν και σκοπός δεν είναι η νίκη, **αλλά το σημαντικό είναι να μπορέσετε να εξοικειωθείτε με τους κανόνες.**



Εκδοχή Δύο Παικτών

Για το παιχνίδι δύο παικτών, από **κάθε ένα από τα παρακάτω ζευγάρια βιοτόπων**, ένας βióτοπος αφαιρείται από το παιχνίδι:

Σαβάνα/Στέππα	Ψηλά Βουνά/Υψίπεδα
Υγρότοπος/Βάλτος	Ακτή/Νησιά
Ωκεανός/Κοραλλιογενής ύφαλος	Έρημος/Πετρώδης έρημος
Τάιγκα/Τούνδρα	Πολική έρημος/Ψυχρή έρημος
Τροπικό δάσος/Συννεφιασμένο δάσος	

Συνεπώς, θα υπάρχουν 13 Κάρτες Βιοτόπων στην στοίβα Καρτών Βιοτόπων (9 επιλεγμένοι Βιότοποι + Βουνά, Πεδιάδες, Ημέρημος και Υποτροπικό δάσος). Επιπλέον, οι Κάρτες Γεγονότων «**Μετακίνηση Ηπείρων**» και «**Έκρηξη Ηφαιστείου**» καθώς και **2 Κάρτες Ηπείρων** και οι **αντίστοιχοι Δείκτες Ηπείρων** αφαιρούνται.

Το παιχνίδι δύο παικτών παίζεται με **3 βιότοπους** και πάλι, 4 Εποχές. Είναι καλό να κάθεστε απέναντι ο ένας από τον άλλο και να τοποθετήσετε όλους τους βιότοπους στα δεξιά ή αριστερά των παικτών. Όλες οι στοίβες και οι δείκτες τοποθετούνται πάνω από τους βιότοπους.

Μεταξύ της πρώτης και της δεύτερης Εποχής, 1 βιότοπος αντικαθίσταται, και μετά την δεύτερη και τρίτη Εποχή 2 βιότοποι (**1/2/2**). Αφού οι Κάρτες Βιοτόπων αντικατασταθούν, ανακατεύονται πίσω στη στοίβα Καρτών Βιοτόπων, δηλαδή **δεν θα υπάρχει στοίβα ξεσκεπαρισμάτων Βιοτόπων**.

Στην Εκδοχή Δύο Παικτών, δημιουργείται μια **Ζώνη Ανταλλαγής** με 4 κάρτες Ζώνων.



Συνεργατική Εκδοχή 2vs2

Στη Συνεργατική Εκδοχή 2vs2, **δύο ομάδες των δύο παικτών ανταγωνίζονται**. Βασικά, η εκδοχή αυτή παίζεται σαν ένα κανονικό παιχνίδι **τεσσάρων παικτών**, δηλαδή κάθε παίκτης έχει τα δικά του είδη, τα οποία σημειώνει με τους Δείκτες Παίκτη του και με τα οποία μόνο εκτελεί ενέργειες. Η πορεία των Εποχών (χωρίζονται σε 3 φάσεις) είναι επίσης ίδια. **Ωστόσο, οι παρακάτω κανόνες και προσαρμογές πρέπει να ακολουθούνται:**

Οι παίκτες της ίδιας ομάδας **δεν κάθονται ο ένας δίπλα στον άλλο**.

Η επικοινωνία μεταξύ των μελών της ομάδας είναι απόλυτα επιτρεπτή, και οτιδήποτε μπορεί να συζητηθεί. Ωστόσο, **κρυφές συνεννοήσεις και συνομιλίες** (π.χ. ψίθυροι, μυστικά νεύματα κλπ) **απαγορεύονται**. Το ίδιο ισχύει και αν κάποιος δείξει στον συμπαίκτη του μια Κάρτα Ζώου. Η κάρτα αυτή πρέπει να παρουσιαστεί έτσι ώστε και η αντίπαλη ομάδα να μπορεί να την δει.

Όπως περιγράφεται στην παράγραφο «Ανταλλαγές», μια **Ζώνη Ανταλλαγών** με 6 κάρτες προετοιμάζεται. Η μόνη διαφορά είναι ότι οι **παίκτες που έχουν ήδη πάει πάσο**, επιτρέπεται να ανταλλάξουν μια κάρτα με τη Ζώνη Ανταλλαγών όταν έρθει η σειρά τους.

Υπάρχουν **3 νέες Επιπλέον Ενέργειες** στην Συνεργατική Εκδοχή (επιπλέον της «Ανταλλαγής» με την Ζώνη Ανταλλαγών και το «Τράβηγμα Καρτών»):

1. Δείξιμο Καρτών: Στην αρχή κάθε Εποχής, πριν την εκτέλεση της πρώτους τους ενέργειας, κάθε παίκτης μπορεί να δείξει στον συμπαίκτη του μέχρι 4 κάρτες από το χέρι του. Ο συμπαίκτης βλέπει τις κάρτες και του τις επιστρέφει. Η άλλη ομάδα δεν μπορεί να δει τις κάρτες αυτές. Και οι δύο ομάδες εκτελούν την ενέργεια αυτή ταυτόχρονα.

2. Απόκτηση Καρτών: Στη σειρά του, ένας παίκτης μπορεί να πάρει Κάρτες Ζώων από τον συμπαίκτη του. **Για κάθε Κάρτα Ζώου που**

παίρνει ο παίκτης, πρέπει είτε να τοποθετήσει **1 κάρτα από το χέρι του στην Ζώνη Ανταλλαγών** (η οποία πλέον θα έχει περισσότερες Κάρτες Ζώων) ή η **αντίπαλη ομάδα μπορεί να τραβήξει 1 Κάρτα Ζώων από μια από τις δύο στοίβες Καρτών Ζώων**. Αν ο παίκτης επιλέξει το δεύτερο, η αντίπαλη ομάδα μπορεί να επιλέξει ποιός θα τραβήξει την επιπλέον Κάρτα Ζώου, ή, αν πρέπει να τραβήξουν αρκετές κάρτες, πως θα τις μοιραστούν μεταξύ τους.

3. Αλλαγή Δείκτη Παίκτη: Στη σειρά του, ένας παίκτης μπορεί να πάρει **1 είδος του συμπαίκτη του**, δηλαδή να τοποθετήσει τον Δείκτη Παίκτη του (με την ίδια πλευρά ανοιχτή) στο είδος αυτό και να αφαιρέσει τον Δείκτη του συμπαίκτη του. Δεν έχει σημασία αν ο συμπαίκτης έχει ήδη πάει πάσο ή όχι. **Για κάθε είδος** που ο παίκτης παίρνει από τον συμπαίκτη του, πρέπει είτε να **τοποθετήσει 2 κάρτες από το χέρι του στην Ζώνη Ανταλλαγής** είτε η **αντίπαλη ομάδα να τραβήξει 2 Κάρτες Ζώων από τις στοίβες Καρτών Ζώων**.

Αν και οι δύο παίκτες της αντίπαλης ομάδας έχουν πάει πάσο, η επιλογή να πάρει η αντίπαλη ομάδα κάρτες κατά την εκτέλεση των Επιπλέον Ενεργειών «Απόκτηση Καρτών» και «Αλλαγή Δείκτη Παίκτη» δεν επιτρέπεται πλέον.

Το παιχνίδι τελειώνει μετά την τέταρτη και τελευταία Φάση Αξιολόγησης. **Η ομάδα με τον μεγαλύτερο αριθμό Πόντων Δαρβίνου κερδίζει το παιχνίδι.**



Κανόνες για Παιδιά (7+)

Για να προετοιμάσετε το παιχνίδι, επιλέγετε 13 Κάρτες Βιοτόπων όπως στην «Εκδοχή Δύο Παικτών».

Οι Κάρτες Βιοτόπων και οι δύο στοίβες Καρτών Ζώων ανακατεύονται. Επιπλέον, μια **αταξινόμητη στοίβα δημιουργείται με τους Δείκτες Ανταγωνισμού** και τοποθετείται δίπλα στις στοίβες καρτών. Οι Κάρτες Γεγονότων, οι Κάρτες/Δείκτες Ηπείρων και οι Δείκτες Τροφής παραμένουν στο κουτί και δεν χρησιμοποιούνται.

Κάθε παίκτης παίρνει όλους τους Δείκτες Παίκτη ενός χρώματος και τραβάει **10 κάρτες**, τις οποίες μπορεί να επιλέξει ελεύθερα από τις στοίβες Καρτών Ζώων.

Σε κάθε Εποχή, **3 Κάρτες Βιοτόπων** ανοίγουν και τοποθετούνται στο κέντρο του τραπέζιου, **μαζί με έναν Δείκτη Ανταγωνισμού**, ο οποίος τοποθετείται σαν τέταρτος βιότοπος.

Όπως και στην πρώτη Εποχή του βασικού παιχνιδιού, οι παίκτες δημιουργούν είδη (σημειωμένα με τους Δείκτες τους) στη σειρά, μέχρι όλοι να έχουν πάει πάσο στην Εποχή. Όταν δημιουργείται ένα είδος, ωστόσο, **δεν χρειάζεται να ελέγξετε αν μπορεί να κερδίσει αρκετή τροφή**, μιας και το κομμάτι αυτό του παιχνιδιού παραλείπεται. Το μόνο που πρέπει να κάνουν οι παίκτες είναι να σιγουρευτούν ότι το είδος **καλύπτει τις Απαιτήσεις** των βιοτόπων. Ο Δείκτης Ανταγωνισμού παίζει το ρόλο **βιότοπου χωρίς Απαιτήσεις**, ενώ το είδος με τα περισσότερα σύμβολα Συγκριτικής Δύναμης είναι το καλύτερα προσαρμοσμένο.

Οι Επιπλέον Ενέργειες «Τράβηγμα Καρτών» και «Ανταλλαγή» επίσης επιτρέπονται στην εκδοχή αυτή.

Αφού όλοι οι παίκτες πάνε πάσο, ξεκινάει η Φάση Αξιολόγησης. Κάθε δημιουργημένο είδος κερδίζει **1 πόντο**. Επιπλέον, το καλύτερα προσαρμοσμένο είδος κάθε βιοτόπου, συμπεριλαμβανομένου

του Δείκτη Ανταγωνισμού, κερδίζει **τον αναγραφόμενο αριθμό Πόντων Δαρβίνου**. Αν δύο είδη είναι εξίσου προσαρμοσμένα, και τα δύο κερδίζουν τον αναγραφόμενο αριθμό Πόντων Δαρβίνου (η Συγκριτική Δύναμη και η απαιτούμενη τροφή δεν συγκρίνονται εδώ.)

Μετά τη Φάση Αξιολόγησης, **και οι 4 βιότοποι (3 Κάρτες Βιοτόπων και ένας Δείκτης Ανταγωνισμού) και όλα τα είδη αφαιρούνται από το παιχνίδι**. Κάθε παίκτης παίρνει πίσω τους Δείκτες Παίκτη του και **όλους τους Πόντους Δαρβίνου** που έχει κερδίσει από τα είδη του. Για την επόμενη Εποχή, 3 νέες Κάρτες Βιοτόπων και ένας νέος Δείκτης Ανταγωνισμού τοποθετούνται στο κέντρο του τραπέζιου.

Όλοι τραβάνε νέες κάρτες μέχρι να έχουν συνολικά 10 κάρτες στο χέρι τους. Αντίθετα με το βασικό παιχνίδι, ωστόσο, οι παίκτες μπορούν να επιλέξουν ποιές από τις **εναπομείναντες κάρτες** από την προηγούμενη Εποχή **θέλουν να κρατήσουν και ποιές να ξεσκαρτάρουν**.

Το παιχνίδι τελειώνει μετά τη Φάση Αξιολόγησης της τέταρτης και τελευταίας Εποχής. Ο παίκτης με τους περισσότερους Πόντους Δαρβίνου κερδίζει. Αν υπάρχει ισοπαλία, θα υπάρχουν και πολλοί νικητές.



Σχεδιαστές
Marc Dur
Samuel Luterbacher
Elio Reinschmidt

Εικονογράφηση
Rozenn Grosjean
rozenn-illustration. jumdo.com

Graphic Design
Intus Creative Studio
www.intustudio.com



Παραγωγή
Treeceratops
info@treecer.com
www.treecer.com

Μετάφραση στα Ελληνικά
Νίκος Χριστάκης

Εγχειρίδιο Κανόνων
Marc Dur
Samuel Luterbacher

Επεξεργασία
Diana Ostrat
Karen Liu
Natasha Howard
Sune Kjerulff Munch
Chetan Bhatia
BJ Forrest
Sam «Savage» Cash
Tim Urban
Tom Lawrence

Ευχαριστούμε!

Το Darwin's Choice χρηματοδοτήθηκε από 3.248 υπέροχους ανθρώπους στο Kickstarter. Είμαστε **βαθιά ευγνώμονες** σε όσους μας εμπιστεύτηκαν, και μαζί το όραμά μας και το Darwin's Choice. Το παιχνίδι όπως βρίσκεται στα χέρια σας δεν είναι έργο μόνο της δικής μας ομάδας, αλλά **σε σημαντικό βαθμό και στην δουλειά αυτών των 3.248 ανθρώπων.**

Ο παρακάτω **QR code** σας μεταφέρει απευθείας σε μια λίστα με τα ονόματα των υποστηρικτών μας. Περάστε μια βόλτα, μιας και 3.248 άνθρωποι είναι ένας τεράστιος αριθμός.

Αν θέλετε να αποτελέσετε μέρος μιας μελλοντικής Kickstarter καμπάνιας μας, ακολουθήστε μας στα **Social Media** ή **εγγραφείτε στο newsletter** μας στο www.treecer.com, ώστε **να μην χάσετε τίποτα.**



@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.

Περίληψη των Κανόνων

Κάθε παίκτης παίρνει 10 κάρτες. Το παιχνίδι παίζεται αριστερόστροφα σε 4 Εποχές, η κάθε μια από τις οποίες αποτελείται από 3 φάσεις.

I. Φάση Ενεργειών

Βασικές Ενέργειες - Μια ανά σειρά. Μία ανά είδος σε κάθε Εποχή.

- **Δημιουργία** - Δημιουργήστε ένα είδος με τουλάχιστον 1 κεφάλι και 1 σώμα. Οι ονομασίες των ειδών σε όλες τις Κάρτες Ζώων πρέπει να είναι οριζοντίως ευθυγραμμισμένες.
- **Μετάλλαξη** - Προσθέστε, αφαιρέστε ή αντικαταστήστε μια Κάρτα Ζώου. Η Διπλή Μετάλλαξη κοστίζει έως 3 Πόντους Δαρβίνου.
- **Μετανάστευση** - Μετακινήστε ένα είδος σε οποιονδήποτε άλλο βιότοπο.

Μετά από μια Βασική Ενέργεια, τα είδη πρέπει να έχουν αρκετή Τροφή για να τραφούν και να καλύπτουν τις Απαιτήσεις του βιοτόπου τους.

Επιπλέον Ενέργειες

- **Τράβηγμα Καρτών** - Ξεσκάρταρετε όλες τις κάρτες εκτός από 1 και τραβήξτε ξανά. Γίνεται μόνο στην αρχή κάθε Εποχής.
- **Ανταλλαγή** - Στη σειρά του, ο ενεργός παίκτης μπορεί να ανταλλάξει μια κάρτα με τη Ζώνη Ανταλλαγής.

II. Φάση Αξιολόγησης

1. **Έλεγχος Απαιτήσεων** - Όλα τα είδη που δεν καλύπτουν τις Απαιτήσεις του βιοτόπου τους εξαφανίζονται. Για ένα εξαφανισμένο είδος, ο παίκτης κερδίζει 1 Πόντο Δαρβίνου.
2. **Αξιολόγηση Τροφής** - Αξιολογήστε ποιά είδη τρώνε, ποιά πεινάνε και ποιά τρώγονται.

3. **Επιβίωση** - Όλα τα είδη που επιβίωσαν στο τέλος μιας Εποχής κερδίζουν 1 Πόντο Δαρβίνου.
4. **Προσαρμογή** - Το νικητήριο είδος σε κάθε βιότοπο κερδίζει 2-3 Πόντους Δαρβίνου.
5. **Συγκριτική Δύναμη** - Τα 3 πιο ανταγωνιστικά είδη σε όλους τους βιότοπους, κερδίζουν σε κάθε Εποχή 3, 2 ή 1 Πόντο Δαρβίνου.

III. Φάση Μετάβασης

1. **Κάρτες Γεγονότων** - Μια Κάρτα Γεγονότος ανοίγει και εκτελείται.
2. **Αλλαγή Βιοτόπων** - 3-4 παίκτες (2/3/3) ή 5-6 παίκτες (3/4/4).
3. **Αναδιανομή Τροφής** - Το Απόθεμα Τροφής προσαρμόζεται στις Απαιτήσεις των νέων βιοτόπων και σε πιθανά αποτελέσματα Καρτών Γεγονότων. Το νέο Απόθεμα Τροφής διανέμεται στα είδη σύμφωνα με την Προσαρμοστικότητα τους.
4. **Δείκτες Παικτών** - Όλοι οι Δείκτες Παικτών γυρίζουν στην πλευρά μη εκτέλεσης.
5. **Ανανέωση Ζώνης Ανταλλαγής** - Οι Κάρτες Ζώων στην Ζώνη Ανταλλαγής αντικαθίστανται από νέες κάρτες.
6. **Αναπλήρωση του Χεριού** - Όλοι οι παίκτες αναπληρώνουν το χέρι τους στις 10 κάρτες.
7. **Νέος Πρώτος Παίκτης** - Ο Δείκτης Πρώτου Παίκτη προχωράει αριστερόστροφα στον επόμενο παίκτη.

Τέλος του Παιχνιδιού

Μετά τη Φάση Αξιολόγησης της τέταρτης και τελευταίας Εποχής, το παιχνίδι τελειώνει. Ο παίκτης με τους περισσότερους Πόντους Δαρβίνου κερδίζει το παιχνίδι. Σε περίπτωση ισοπαλίας, πολλοί παίκτες μπορεί να κερδίσουν ταυτόχρονα.

