

Vous n'avez pas envie de lire les règles ?
Voici le lien vers la vidéo d'explication.



www.treecer.com

Darwin's Choice - Avant et Après Règles

De 2 à 6 joueurs, à partir de 10 ans, de 60 à 120 minutes

Ils ont foulé le sol de la Terre pendant des millions d'années. Aussi bien imposants, lourds, et caparaçonnés, que petits, agiles et mortels, les dinosaures ont façonné leur époque en se plaçant en haut de la chaîne alimentaire. Une autre espèce domine aujourd'hui : elle est bipède, construit d'immenses colonies et redessine le paysage comme aucune espèce avant elle. Cependant, du point de vue de l'évolution, chaque défi est aussi une opportunité. Trouvez vos niches pour y évoluer, faites face à la nouvelle époque, et devenez le « choix de Darwin ».

Contenu

245 Cartes Animal

140 petites cartes Animal (têtes, ailes, pattes simples et queues) et 105 grandes cartes Animal (corps et pattes doubles)



1 Carte Animal « Animaux domestiques »

Entre en jeu avec la carte Événement Humain « Animaux domestiques »

14 Cartes Événement Humain

Trois versos de cartes différents, qui auront leur importance dans le jeu.



16 Territoires Humains



8 Cartes Biome

Mangrove, Forêt tempérée humide, Oasis et 5 biomes préhistoriques



4 Cartes Spéciales

Pour la variante adaptée
aux enfants (7+)



1 Jeton Parc National

Territoire Humain en format jeton



32 Jetons Déchets



1 Jeton Premier Joueur

Nouveau design thématique



2 Jetons en forme de flèche

Entrent en jeu avec la carte Événement
Humain « Pesticides »



Explication des symboles et des cartes

L'extension propose de nouveaux symboles et deux nouveaux types de cartes, détaillés ci-après.

Cartes Événement Humain



Les cartes Événement Humain ont **trois versos différents, qui définissent le moment de leur utilisation**. Il y a 5 cartes Événement Humain présentant une maison, 5 cartes présentant un bâtiment résidentiel et 4 cartes présentant un gratte-ciel sur leur versos.

Les cartes Événement Humain ayant un **symbole Arbre** devant leur intitulé augmentent l'Indice Nature d'un niveau. Celles ayant un **symbole Pollution** réduisent l'Indice Nature d'un niveau.



Territoires Humains

Les Territoires Humains sont placés **en piles (IV – I) à gauche** de la carte Biome associée. Dans le jeu, ces niveaux sont appelés « Indice Nature », allant du niveau IV « proche de la nature » au niveau I « très éloigné de la nature ».

La consommation d'autres espèces animales est interdite dans les biomes situés à droite du Territoire Humain « Agriculture ».

Condition – Chaque Territoire Humain (excepté le Parc National) a une condition unique. Si cette condition est remplie par une espèce animale dans le biome associé, elle reçoit un **jeton Déchets** de la réserve.

Limitation de nourriture – Les Territoires Humains ne modifient pas les conditions ou les caractéristiques d'adaptation du biome associé, **mais ils limitent la quantité totale de nourriture** fournie par le biome.

Parc National

Contrairement à tous les autres Territoires Humains, le Parc National **n'existe qu'en une seule version** et est directement placé sur la carte Biome. De plus, **il n'a pas de limitation de nourriture**.



Limite d'espèces animales – Le Parc National **limite à 4 le nombre d'espèces animales** qui peuvent survivre dans le biome associé. (Au verso: maximum de 3 espèces animales pour la variante « Deux joueurs »)

Biomes

Ammonite – Ces biomes sont préhistoriques et sont nécessaires pour la première Ère du « **Mode Histoire** ». Par ailleurs, ces cartes Biome **peuvent être utilisées normalement dans le jeu** et fonctionnent comme toutes les autres cartes Biome.



Cartes Animal

Les espèces animales présentant une **petite croix (+)** à la suite de leur nom sont éteintes.



Toutes les cartes Animal appartenant à l'extension « Darwin's Choice – Avant et Après » ont des **points d'ancrages légèrement modifiés**. Ceci permet de distinguer l'extension du jeu de base.

Préparation du jeu

Les pages suivantes détaillent comment l'extension modifie le jeu de base (de 3 à 6 joueurs), quels composants sont utilisés, et lesquels ne le sont pas. Les règles modifiées pour toutes les autres variantes de jeu (deux joueurs ou adaptée aux enfants) sont détaillées dans le chapitre «Variantes». Ceci est aussi valable pour la nouvelle version «Mode Histoire».

En principe, le jeu est mis en place de manière quasi identique avec ou sans l'extension. Cependant, il y a des changements importants:

1

Les petites et grandes cartes Animal de l'extension sont ajoutées à celles du jeu de base. Toutes les cartes sont alors mélangées et placées au centre de la zone de jeu en deux piles. De même, les 8 nouvelles cartes Biome sont ajoutées à la pile biome.

Remarque: Vous pouvez aussi utiliser les piles mélangées de cartes Biome et de cartes Animal (jeu de base et extension) si vous souhaitez jouer uniquement au jeu de base sans l'extension. Les nouvelles cartes Biome et cartes Animal ne changent pas les mécaniques du jeu.

2

Les cartes Événement du jeu de base restent dans la boîte et ne sont pas utilisées durant une partie avec l'extension. À la place de ces cartes, une pile constituée de 3 cartes Événement Humain, est mise en place, face cachée. Elle est composée d'une carte Événement Humain présentant une maison sur le verso de la carte (la première), une présentant un bâtiment résidentiel (la seconde), et une présentant un gratte-ciel (la dernière). Les cartes Événement Humain restantes sont replacées dans la boîte.

Remarque: La Carte Animal «Animaux domestiques» et les deux jetons en forme de flèche restent dans la boîte jusqu'au moment où la carte Événement Humain correspondante est jouée.

3

Les jetons Déchets sont placés à proximité des jetons Nourriture et Compétition.

4

Une fois que les cartes Biome ont été placées, un Territoire Humain est assigné à chaque biome. De 3 à 4 joueurs, un Territoire Humain reste dans la boîte (le Parc National est toujours utilisé). Les Territoires Humains sont placés à gauche de chaque carte Biome, en une pile de 4 cartes (de «IV» en haut à «I» en bas). Le Parc National est directement placé sur sa carte Biome.

5

C'est la limitation de nourriture indiquée par le Territoire Humain associé à chaque Biome qui indique combien de jetons Nourriture il faut placer. Pour certains biomes fournissant une grande quantité totale de nourriture (exemple : Forêt tropicale humide), il est possible que la quantité totale de nourriture fournie ne soit pas distribuée.

Principes du jeu

Comment l'extension affecte-t-elle donc le jeu ? Le jeu se déroule toujours en 4 Ères comportant chacune 3 phases (Phase d'Action, Phase d'Évaluation et Phase de Transition). Le jeu est essentiellement modifié par les deux nouveaux types de cartes – les Territoires Humains et les cartes Événement Humain.

Limitation de nourriture

Excepté le Parc National, tous les Territoires Humains ont une limitation de nourriture. Le Territoire Humain diminue la quantité totale de nourriture fournie par le biome à son niveau, qu'importe sa quantité initiale. Les biomes peuvent fournir moins de nourriture que définie par leur limitation de nourriture, **mais jamais plus.**

De même que dans le jeu de base, la quantité totale de nourriture fournie par le biome est ajustée selon le nouveau biome durant la Phase de Transition. La nouvelle limitation de nourriture fixée par la carte Territoire Humain est prise en compte.

Exemple - Limitation de nourriture

Du fait du Territoire Humain «Agriculture», la quantité totale de nourriture fournie par la «Forêt tropicale humide» est limitée à 4 en viande. La quantité de plantes reste inchangée, car elle est dans la limite de nourriture fournie par le biome.



Indice Nature



De même que dans le jeu de base, une seule carte Événement Humain est révélée à la fois durant la Phase de Transition. La carte piochée est placée face visible sur la pile des cartes Événement et son effet est appliqué. De plus, l'Indice Nature de tous les Territoires Humains (excepté le Parc National) sera ajusté (augmenté ou réduit) selon le symbole sur la carte. Une carte Événement ayant un symbole Arbre augmente l'Indice Nature, alors qu'une carte Événement ayant un symbole Pollution diminue l'Indice Nature.

Si l'Indice Nature diminue, **la première carte Territoire Humain** de chaque biome est placée sur **une pile de défausse à sa gauche**. Si l'Indice Nature a atteint le niveau le plus bas «I», il ne peut plus descendre. Si l'Indice Nature augmente, la carte Territoire Humain d'indice supérieur est placée à nouveau sur la pile correspondante dans tous les biomes.

Exemple - Changement de l'Indice Nature

Du fait de la carte Événement Humain «Déforestation», l'Indice Nature de tous les biomes est réduit de «IV» à «III». La première carte de tous les Territoires Humains est retirée et placée sur la gauche, sur une pile de défausse. La diminution du niveau de l'Indice Nature réduit aussi la quantité maximale de nourriture fournie par le biome.



Déchets



Plus l'Indice Nature, et donc la quantité de nourriture fournie sont faibles, plus le nouveau type de nourriture fournie par les Territoires Humains devient important: **les Déchets**.

De même, comme avec les autres types de nourriture (plantes et viande), **la distribution des jetons Déchets est un processus continu**, c'est-à-dire que la distribution de jetons Nourriture et Déchets est ajustée après l'Action Principale de chaque joueur (si nécessaire).

Pour qu'une espèce animale reçoive un jeton Déchets, elle doit répondre aux conditions du biome et aux conditions Déchets correspondantes au Territoire Humain. Les 4 conditions selon chaque Territoire Humain sont les suivants:



1. Agriculture: Les espèces animales possédant 2 cœurs ou plus reçoivent un jeton Déchets.



2. Industrie: Les espèces animales possédant 5 symboles Compétitivité ou plus reçoivent un jeton Déchets.



3. Banlieue: Les espèces animales possédant 3 symboles Compétitivité ou moins reçoivent un jeton Déchets.



4. Ville : Les espèces animales possédant au maximum un cœur reçoivent un jeton Déchets.

Une espèce animale **ne peut pas obtenir plus d'un jeton Déchets**, qui remplace exactement une unité de plantes ou de viande. Une espèce animale (ne possédant qu'un symbole Cœur) peut se nourrir exclusivement de déchets.

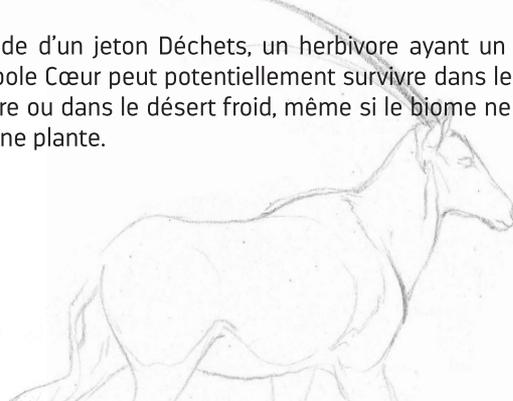
Les espèces animales **sans symbole Cœur ne reçoivent pas** de jeton Déchets.

Les jetons Déchets sont toujours pris de la réserve, c'est-à-dire que **la quantité de déchets par Territoire Humain n'est pas limitée**. Quand la réserve est épuisée, il n'y a plus de déchets à distribuer. Si c'est possible, une espèce animale doit toujours prendre un jeton Déchets si elle répond aux conditions Déchets correspondantes au Territoire Humain, c'est-à-dire qu'une espèce animale ne peut pas volontairement renoncer à un jeton Déchets.

De même qu'avec les autres types de nourriture (plantes et viande), les jetons Déchets **ne sont pas assignés de manière permanente à une espèce animale**. Si une espèce animale ne répond plus aux conditions de son biome ou aux conditions de son Territoire Humain, elle perd son jeton Déchets.

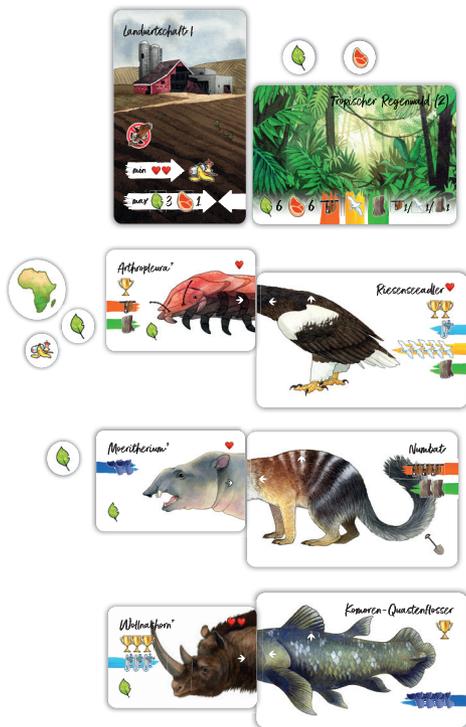
Les omnivores et herbivores qui se nourrissent de déchets peuvent toujours **être mangés par un carnivore**.

A l'aide d'un jeton Déchets, un herbivore ayant un unique symbole Cœur peut potentiellement survivre dans le désert polaire ou dans le désert froid, même si le biome ne fournit aucune plante.



Exemple - Déchets

Dans le biome «Forêt tropicale humide», il y a 3 espèces animales. L'Aigle Arthropleura est le plus adapté (8 d'adaptation). Étant donné qu'il répond aussi aux conditions Déchets et qu'il possède 2 symboles Cœurs, il reçoit un jeton Déchets et une unité de plante. Le Numbat Moeritherium est la deuxième espèce animale la plus adaptée dans le biome, et puisqu'il ne répond pas aux conditions Déchets, il ne reçoit pas de jeton Déchets et se nourrit exclusivement de plantes. Le Rhinocéros laineux Coelacanthiforme ne répond pas aux conditions du biome et ne reçoit ainsi ni jeton Plante ni jeton Déchets.



Parc National

En plus des autres Territoires Humains, il faut faire attention au Parc National, qui est en jeu à chaque partie.

Le Parc National ne limite pas la quantité maximale de nourriture fournie par son biome. **Cependant, il limite le nombre d'espèces animales** pouvant être présentes dans le biome à la fin de l'Ère. De 3 à 6 joueurs, le nombre maximal d'espèces animale autorisé est fixé à 4. Il est de 3 lors d'une partie à deux joueurs.

Cette limite du nombre d'espèces animales **s'ajoute aux conditions du biome**. Les espèces animales qui ne font pas partie des 4 (ou 3) espèces les plus adaptées ne reçoivent aucun jeton Nourriture. Durant l'étape «**Vérification des conditions requises**» les espèces animales en surnombre meurent et les cartes Animal associées sont placées sur les piles de défausse correspondantes. Seulement en cas d'égalité entre deux espèces (les espèces animales en 4^{ème} et 5^{ème} position, ou 3^{ème} et 4^{ème} position à deux joueurs, ont exactement la même Adaptation, Compétitivité et nombre de cœurs), plus de 4 (ou 3) espèces peuvent potentiellement survivre dans le Parc National.



Fin de la partie

Le jeu se termine après la Phase d'Évaluation de la quatrième et dernière phase. Le joueur avec le plus de Points Darwin l'emporte. S'il y a égalité, il y a plusieurs gagnants.

Cartes Événement Humain



Première Phase de Transition



Déforestation – Le bruit des tronçonneuses résonne jusqu'à la cime des arbres, l'humanité a besoin de terres et de ressources. La nature doit céder du terrain. L'Indice Nature de tous les Territoires Humains est réduit d'un niveau. Les cartes Biome forêt tropicale humide, forêt de nuage, forêt subtropicale sèche, forêt tempérée humide et forêt jurassique sont retirées de la pile biome et ne seront pas utilisées jusqu'à la fin de la partie. (même procédure qu'avec le « Changement climatique »)



Changement Climatique – Les gaz à effet de serre d'origine humaine s'accumulent dans l'atmosphère et empêchent les rayons chauds du soleil réfléchis à la surface de la terre de repasser à travers. L'Indice Nature de tous les Territoires Humains est réduit d'un niveau. Les cartes Biomes désert polaire, désert froid, toundra, taïga et paysage de l'ère glaciaire sont retirées de la pile biome et ne seront pas utilisées jusqu'à la fin de la partie. Ensuite, la pile biome est mélangée et remise à sa place. Si les biomes affectés sont déjà présents sur la zone de jeu, ils sont retirés de la partie durant le prochain changement de biomes, même si cela implique de changer plus de biomes que prévu initialement par la phase.



Pesticides – Afin de maximiser le rendement par mètre carré, les Hommes sont même prêts à utiliser du poison. Les sols subissent des dommages continus, tandis que l'eau et l'air propagent des polluants. L'Indice Nature de tous les Territoires Humains est réduit d'un niveau. Pour la durée d'une Ère, les conditions Déchets des Territoires Humains agriculture et industrie augmentent de 1. Pour représenter ce changement, les 2 jetons en forme de flèche sont placés sur les Territoires Humains correspondants. Si l'un des deux territoires (agriculture ou industrie) n'est pas en jeu, cette carte Événement est malgré tout activée. Si aucun de ces territoires n'est en jeu, une nouvelle carte Événement ayant le même verso est piochée.



Assèchement – L'industrie et l'agriculture extensive requièrent beaucoup d'eau et de terres. Il ne reste plus une goutte d'eau dans la nature. L'Indice Nature de tous les Territoires Humains est réduit d'un niveau. Les cartes Biomes zones humides, marais, oasis, mangrove et marais carbonifère sont retirées de la pile biome et ne seront pas utilisées jusqu'à la fin de la partie. (même procédure qu'avec le « Changement climatique »)



Pollution des mers – Les mers ne sont plus composées uniquement d'eau et de poisson, mais de pétrole, de déchets plastiques et de résidus chimiques. L'Indice Nature de tous les Territoires Humains est réduit d'un niveau. Les cartes Biome océan, récif corallien, côte, îles et paléo-océan sont retirées de la pile biome et ne seront pas utilisées jusqu'à la fin de la partie. (même procédure qu'avec le « Changement climatique »)





Deuxième Phase de Transition



Krieg – Les Hommes ne sont pas toujours unis: ils ont des points de vue et des conceptions de l'avenir différents, qui provoquent des débats et des conflits. Lorsqu'un conflit s'aggrave, il finit en guerre. L'Indice Nature de tous les Territoires Humains est réduit d'un niveau. Le Territoire Humain « Ville » (ainsi que tous ses jetons Déchets associés) est retiré du jeu. Le biome associé sera protégé de changement de biomes jusqu'à l'Ère suivante, et sera considéré désormais comme un biome standard du jeu de base. Si le Territoire Humain « Ville » n'est pas en jeu, une nouvelle carte Événement ayant le même verso est piochée.



Regaler Wildtierhandel – Pour beaucoup, regarder quelque chose n'est pas assez: il faut le posséder. L'Indice Nature de tous les Territoires Humains est réduit d'un niveau. Toutes les espèces animales composées d'exactly 2 cartes Animal meurent immédiatement. Les Points Darwin desdites espèces ne sont pas perdus. Le joueur distribue librement ces points à ses espèces encore en vie. Les joueurs n'ayant plus d'espèces en vie après l'effet de cette carte Événement gardent les Points Darwin.



Obstacles et barrières humaines – Les routes, les clôtures et les lignes électriques défigurent la nature et deviennent des obstacles mortels pour les animaux migrateurs. L'Indice Nature de tous les Territoires Humains est réduit d'un niveau. Toute espèce animale qui migre durant la prochaine Ère doit dépenser un Point Darwin.



Ingestion de plastique – Poussés par la faim, les animaux mangent des Déchets. Malheureusement, le plastique est dangereux pour leur système digestif. L'Indice Nature de tous les Territoires Humains est réduit d'un niveau. Toutes les espèces animales qui se nourrissent exclusivement de Déchets meurent immédiatement. Les Points Darwin desdites espèces ne sont pas perdus. Le joueur distribue librement ces points à ses espèces encore en vie. Les joueurs n'ayant plus d'espèces en vie après l'effet de cette carte Événement gardent les Points Darwin.



Catastrophe environnementale – Ceux qui polluent doivent répondre aux conséquences de leurs actes. La nature s'est retirée, l'humanité a gagné! Mais à quel prix? L'Indice Nature de tous les Territoires Humains est réduit de deux niveaux.





Troisième Phase de Transition



Programme de conservation – L'humanité s'est rendu compte que la biodiversité mérite d'être protégée et doit être préservée. Les espèces en danger ou en voie d'extinction sont protégées. L'Indice Nature de tous les Territoires Humains est augmenté d'un niveau. Dans chaque biome, l'espèce possédant la plus faible Adaptation reçoit immédiatement 2 Points Darwin. En cas d'égalité, plusieurs espèces peuvent recevoir 2 Points Darwin. Si une seule espèce animale est présente dans un biome, elle a donc la meilleure et la plus faible Adaptation et ne reçoit ainsi aucun Point Darwin.



Animaux domestiques – Posséder un animal domestique renforce les connexions à la nature. Cependant, ces animaux ne sont pas bénéfiques en termes de climat et de biodiversité. L'Indice Nature de tous les Territoires Humains reste inchangé. La Carte Animal «Animaux domestiques» est placée dans le biome associé au Territoire Humain «Banlieue». Les «animaux domestiques» obtiennent de la nourriture comme un omnivore (mais jamais de Déchets) et peuvent remporter le biome s'ils ont la meilleure Adaptation. Les «animaux domestiques» ne doivent pas forcément répondre aux Conditions du biome. Les «animaux domestiques» ne peuvent pas être mangés, ne peuvent pas mourir de faim, et ainsi ne peuvent pas disparaître. Si le Territoire Humain «Banlieue» n'est pas en jeu, une nouvelle carte Événement ayant le même verso est piochée.



Réhabilitation écologique – La nature est une condition sine qua non à l'humanité. Petit à petit, ce qui a été perdu dans les ères précédentes est réhabilité. L'Indice Nature de tous les Territoires Humains est augmenté d'un niveau. Au cours de la prochaine Ère, les Territoires Humains ne produisent aucun déchet. Les jetons Déchets actuellement en jeu sont retirés.



Tourisme – Les Hommes n'ont pas cessé de migrer depuis leurs premiers pas, mais maintenant, ils se déplacent à l'aide d'énormes machines volantes. Le climat n'en est pas épargné. L'Indice Nature de tous les Territoires Humains est réduit d'un niveau. La carte Événement Humain «Tourisme» est assignée au biome correspondant au Parc National (et placée au-dessus de cette carte ou à côté). Cette carte double le nombre de Points Darwin que l'espèce possédant la meilleure Adaptation peut recevoir durant cette Ère. En cas d'égalité, plusieurs espèces animales bénéficient de ce bonus.



Variantes de jeu

Dans les pages suivantes, nous vous expliquons comment les variantes du jeu de base sont modifiées avec l'ajout de l'extension (**la connaissance des règles du jeu de base et de l'extension est nécessaire**). De plus, une nouvelle variante est présentée avec le « Mode Histoire ».

Jeu pour débutants

Le jeu pour débutants **n'est pas modifié** par l'extension. La version pour les débutants permet de se familiariser avec le jeu de base. Une fois qu'un joueur a maîtrisé le jeu de base, la transition vers l'extension est facile.

Variante coopérative 2 contre 2

L'extension peut être jouée en 2 contre 2 coopératif **sans aucune modification**.



Variante à deux joueurs

La variante du jeu de base à deux joueurs subit de **légères modifications** lorsque l'extension est utilisée.

Les Biomes mangrove, oasis, et forêt tempérée humide sont ajoutés à la pile biome, qui est maintenant composée de **16 cartes Biome**. De plus, les cartes Biome qui ont été retirées du jeu lors de changement de biomes ne sont plus mélangées à la pile biome, c'est-à-dire qu'il y a désormais une **défausse**.



Étant donné que toutes les cartes Événement Humain peuvent être utilisées dans la variante à deux joueurs, **aucune carte Événement ne doit être retirée**. Certaines cartes Événement exigent que des cartes Biome soient retirées du jeu. Logiquement, dans un tel cas, seules les cartes Biome qui faisaient initialement partie de la pile de 16 cartes peuvent être retirées du jeu.

Au-delà de ces précisions, l'extension se joue de la même façon à deux joueurs que de 3 à 6 joueurs. Le seul changement majeur est que seulement **3 Territoires Humains, et non 4, sont utilisés** (le Parc National joué avec la face « 3 espèces animales maximum » et deux Territoires Humains standards).

Règles adaptées aux enfants (7+)

L'extension peut aussi être intégrée au jeu adapté aux enfants (7+). La structure de base et les mécaniques du jeu avec l'extension sont **les mêmes** que décrites dans le livret de règles du jeu de base. Toutes les adaptations sont résumées ci-dessous.

Pour préparer la partie, une pile de **16 cartes Biome** est constituée, comme décrit dans la variante à deux joueurs. De plus, les cartes Animal de l'extension sont mélangées à celles du jeu de base.

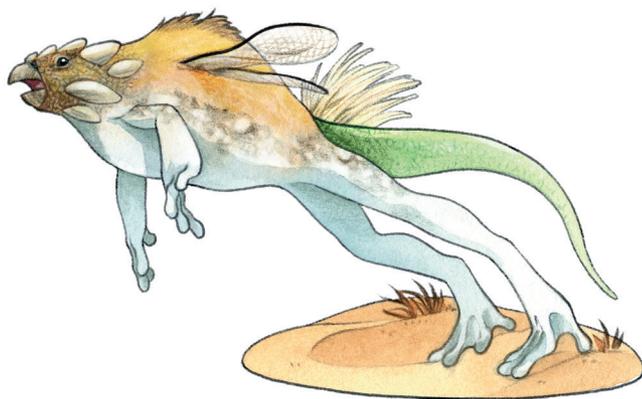
Vous aurez **besoin des 4 cartes Spéciales et des jetons Déchets** issus de l'extension.

Une carte Spéciale est placée de manière à cacher la moitié gauche de chacune des 3 cartes Biomes. Les cartes Spéciales montrent les 4 Territoires Humains sur les 2 faces. Vous êtes libres de choisir les cartes Spéciales que vous souhaitez utiliser, et celles qui resteront dans la boîte. Le jeton Compétition, qui représente le 4ème biome, ne se verra pas assigner de carte Spéciale.

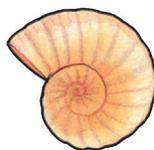


Les Ères sont jouées de la même manière que dans le jeu de base, avec un changement majeur. A la fin de chaque Ère, toutes les espèces animales reçoivent **un jeton Déchets si elles remplissent les Conditions correspondantes à chaque carte Spéciale**. A la fin de chaque Ère, chaque joueur n'amasse plus uniquement les Points Darwin de leurs espèces, mais aussi les jetons Déchets. **A la fin de la partie, les jetons Déchets comptent comme des Points Darwin négatifs**, c'est-à-dire qu'un Point Darwin est retiré pour chaque jeton Déchets collecté. Le joueur totalisant le plus de Points Darwin gagne la partie.

Remarque: Pour augmenter légèrement la difficulté, vous pouvez aussi placer une carte Spéciale à côté du jeton Compétition. Nous recommandons d'utiliser la carte «Agriculture» ou «Ville».



Mode Histoire



Cette variante est faite pour les vrais fans de Darwin's Choice qui cherchent un nouveau défi. C'est une variante qui **s'étale sur 6 Ères et qui est recommandée pour 3 à 4 joueurs.**

La partie est préparée selon les règles du jeu de base avec quelques modifications:

1 Le jeu est mis en place avec **4 des 5 biomes préhistoriques**, qui sont signalés par un symbole Ammonite. La 5^{ème} carte Biome préhistorique inutilisée est retirée du jeu.

2 Dès le début de la partie, les **4 Territoires Humains sont mis en place** à gauche de chaque biome, face cachée. Un de ces Territoires Humains est le Parc National: il est placé à côté d'un biome, bien qu'étant inactif.

3 Les **espèces préhistoriques/éteintes** (présentant une petite croix) sont **sélectionnées** parmi les cartes Animal de l'extension. Ces cartes Animal (petites et grandes) sont mélangées et placées en deux piles au centre de la zone de jeu. Les autres cartes Animal (non préhistoriques) restent dans la boîte de jeu.

4 Cette variante utilise des cartes Événement provenant à la fois du jeu de base et de l'extension. Néanmoins, certaines cartes Événement sont retirées: envahisseurs, boom de la viande, boom des plantes, impact de météorite, éruption volcanique et conditions optimales. La pile d'Événement est composée de **5 cartes** piochées aléatoirement. Deux cartes Événement issues du jeu de base sont situées sur le haut de la pile, suivies par une carte Événement Humain présentant une maison au verso de la carte,

puis une carte présentant un bâtiment résidentiel et enfin une carte présentant un gratte-ciel.

5 La **zone d'échange**, qui est renouvelée au début de chaque Ère, est composée de **7 cartes Animal** (4 petites et 3 grandes), quel que soit le nombre de joueurs.

6 Dans cette version, chaque joueur pioche uniquement **8 cartes en main**.

Une fois que le jeu est mis en place, la partie se déroule comme une autre partie classique de Darwin's Choice, c'est-à-dire que vous jouez à travers les 6 ères (le changement de biomes aura la répartition suivante 2/3/3/3/3). Cependant, il y a une limite: **chaque joueur n'a que 4 actions principales par Ère. Ainsi, à la fin de chaque Ère**, un maximum de 4 jetons joueur présenteront la face avec le côté coché.

Après la première Ère, les piles de cartes Animal contenant uniquement des espèces préhistoriques/éteintes **sont remplacées** par le reste des cartes Animal de la boîte. De plus, après la première Ère, les joueurs doivent **défausser les cartes Animal restantes** de leur main. Ainsi, au début de la deuxième Ère, tous les joueurs **piochent 8 nouvelles cartes**.

Après la deuxième Ère, les **Territoires Humains** sont révélés et placés à gauche de leurs biomes associés. Le Parc National est placé au-dessus de sa carte Biome associée.

Après 6 Ères, tous les joueurs comptent leurs Points Darwin. De plus, chaque joueur reçoit en plus **10 Points Darwin** pour chaque carte Animal possédant au moins un cœur et qui a été en jeu du début à la fin de la partie. Le joueur totalisant le plus de Points Darwin gagne la partie.



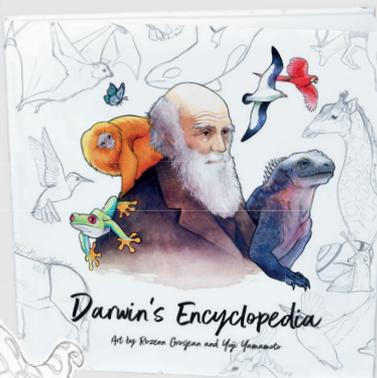
Merci à vous!

Darwin's Choice – Avant et Après a été financé par 1'808 personnes merveilleuses sur Kickstarter. Nous leur sommes **profondément reconnaissants** pour la confiance qu'elles nous ont accordée, ainsi qu'à notre vision du jeu. Darwin's Choice – Avant et Après tel qu'il est maintenant entre vos mains n'est pas seulement le travail de notre équipe, mais aussi, dans une large mesure, celui de ces 1'808 personnes.



www.treecer.com

Le QR code ci-dessous vous mènera directement à la liste de tous les noms de ceux qui ont soutenu le projet. N'hésitez pas à consulter la liste, car 1'808 soutiens, c'est énorme!



Souhaitez-vous en apprendre plus sur les espèces présentes dans Darwin's Choice ? L'Encyclopédie de Darwin est faite pour vous. Cette encyclopédie contient plus de 150 pages pleines d'informations intéressantes sur plus de 300 espèces incluses dans le jeu de base et l'extension. Toutes les illustrations sont encore une fois magnifiquement réalisées par Rozenn Grosjean et Yuji Yamamoto.

L'Encyclopédie de Darwin peut être achetée sur notre site - www.treecer.com. (expédition dans le monde entier)



Treeceratops



Auteurs
Marc Dür
Samuel Luterbacher
Elio Reinschmidt

Graphisme
Treeceratops
www.treecer.com

Éditeur
Treeceratops
info@treecer.com
www.treecer.com

Illustrations
Rozenn Grosjean
rozenn-illustration.jimdo.com
Yuji Yamamoto
<https://yousportrait.com/>

Règles
Guillaume Kiehl
Léana BAG
Leslie Brayer
Chris Schantzen
Patrick Moser
Antoine Gademer
Quentin Vautrin
Claire Dupont



Si vous souhaitez participer à l'une de nos futures campagnes Kickstarter, suivez-nous sur les **réseaux sociaux** ou **inscrivez-vous à notre newsletter** sur treecer.com: **ainsi vous ne loupez rien!**



@Treecer



@Treecer_atops



@Treecer_atops



Résumé des règles

Chaque joueur reçoit 10 cartes en main. Le jeu se joue dans le sens anti-horaire et s'étend sur 4 Ères, chacune comportant 3 phases.

I. Phase d'action

Actions principales – Une par tour ; une par espèce animale à chaque Ère.

- **Créer** – Placer une espèce animale possédant au moins 1 tête et 1 corps. Les noms des espèces sur les cartes Animal doivent être disposés horizontalement.
- **Muter** – Ajouter, retirer ou remplacer une carte Animal. Les mutations doubles coûtent 3 Points Darwin.
- **Migrer** – Déplacer une espèce animale vers un autre biome.

Après une action principale, les espèces animales doivent obtenir suffisamment de nourriture et répondre aux conditions de leur biome.

Actions supplémentaires

- **Piocher à nouveau des cartes** – Défausser toutes ses cartes sauf une et piocher à nouveau pour remplir sa main (10 cartes). Seulement possible au début de chaque Ère.
- **Échanger** – Tous les joueurs actifs peuvent échanger une carte avec la zone d'échange durant leur tour.

II. Phase d'Évaluation

1. **Vérification des conditions** – Toutes les espèces qui ne répondent pas aux conditions de leur biome ou du Territoire Humain Parc National disparaissent. Pour une espèce éteinte, le joueur reçoit un maximum de 1 Point Darwin.

2. **Évaluation de la nourriture** – Évaluez quelles sont les espèces qui peuvent manger, celles qui meurent de faim, et celles qui se font manger.
3. **Survie** – Toutes les espèces survivantes d'une Ère reçoivent 1 Point Darwin.
4. **Adaptation** – Les espèces animales qui remportent un biome sont récompensées avec 2-3 Points Darwin.
5. **Compétitivité** – Les 3 espèces animales les plus compétitives sur l'ensemble des biomes d'une Ère reçoivent 3, 2 ou 1 Point Darwin.

III. Phase de Transition

1. **Cartes Événement** – Une carte Événement Humain est piochée et activée. De plus, l'Indice Nature de tous les Territoires Humains est ajusté en conséquence.
2. **Changement de biomes** – 3-4 joueurs (2/3/3) ou 5-6 joueurs (3/4/4)
3. **Redistribution de la nourriture** – L'approvisionnement en nourriture est ajusté selon les conditions des nouveaux biomes et selon leur limite de nourriture. La nouvelle réserve de nourriture est distribuée aux espèces en fonction de leur Adaptation.
4. **Jetons joueur** – Tous les jetons joueur sont placés du côté non-coché.
5. **Renouvellement de la zone d'échange** – Les cartes Animal dans la zone d'échange sont remplacées par de nouvelles cartes.
6. **Reconstitution de la main** – Tous les joueurs reconstituent leur main à 10 cartes.
7. **Nouveau premier joueur** – Le jeton Premier Joueur tourne dans le sens anti-horaire.

Fin de la partie

Après la phase d'évaluation de la quatrième et dernière Ère, la partie se termine. Le joueur totalisant le plus de Points Darwin gagne la partie. En cas d'égalité, plusieurs joueurs gagnent la partie.

