

Non vuoi leggere le regole? Qui puoi trovare un video di spiegazioni.



www.treecer.com

# Darwin's Choice - Prima e Dopo Regole

Per 2-6 Giocatori, età 10+, 60-120 minuti

I loro passi hanno fatto tremare il suolo per milioni di anni. Grandi, pesanti e corazzati, ma anche piccoli, agili e letali, i dinosauri hanno dominato la loro era dall'alto della catena alimentare. Oggi, un'altra specie domina, si sposta su due gambe, costruisce enormi colonie e modifica il paesaggio come nessun'altra specie prima di sé. Nell'evoluzione, però, ogni sfida è anche un'opportunità. Trova la tua nicchia, affronta la nuova situazione e diventa la scelta di Darwin.

## Contenuto

### 245 Carte Animale

140 Carte Animale piccole (teste, ali, zampe singole e code) e 105 Carte Animale grandi (torsori e gambe doppie)

### 1 Carta Animale 'Animali da Compagnia'

Entra in gioco a seguito della Carta Evento Umano 'Animali da Compagnia'



### 14 Carte Eventi Umani

Carte con tre differenti colori sul retro per le diverse fasi del gioco.



### 16 Territori Umani



### 8 Carte Habitat

Foresta di Mangrovie, Foresta pluviale temperata, Oasi e cinque habitat preistorici



## 4 Carte Speciali

Per la variante 'per bambini (7+)'



## 1 Segnalino Parco Nazionale

Territorio Umano in formato segnalino



32 Segnalini Rifiuti



## 1 Segnalino Primo Giocatore

Nuovo design a tema



## 2 Segnalini a freccia

Entrano in gioco a seguito della Carta Evento Umano 'Pesticidi'



# Spiegazione dei Simboli e delle Carte

Questa espansione introduce nuovi simboli e due nuovi tipi di carte, di seguito spiegati.

## Carte Eventi Umani



Le Carte Eventi Umani hanno **tre diversi retro, che definiscono il momento del loro uso**. Ci sono cinque Carte Evento con una casa, cinque con un condominio e quattro con un grattacielo sul retro.

Le Carte Evento con un **Simbolo Albero** davanti al loro titolo aumentano l'Indice Naturale di un livello. Quelle con un **Simbolo Smog** abbassano l'Indice Naturale di un livello.



## Territori Umani

I Territori Umani sono piazzati **in pile (IV – I) alla sinistra** della relativa Carta Habitat. Nel gioco questi livelli sono chiamati 'Indici Naturali', che vanno da IV 'vicino alla natura' fino a I 'molto lontano dalla natura'.

Negli habitat che sono posti alla destra del Territorio Umano **'Agricoltura'** è **impossibile cibarsi di altri animali**.

Condizione – Ogni Territorio Umano (ad eccezione del Parco Nazionale) ha una Condizione unica. Se questa Condizione è soddisfatta da una specie animale nel relativo habitat, questa prende **un Segnalino Rifiuto** dalla riserva.

Limite di Cibo – I Territori Umani non cambiano i Requisiti o gli Adattamenti dell'habitat associato, **ma ne limitano la Riserva di Cibo**.

## Habitat

Ammonite – Questi habitat sono preistorici e sono necessari per la prima Era nella **"Modalità Storica"**. Inoltre, queste Carte Habitat **possono essere usate regolarmente nel gioco** e funzionano come le altre Carte Habitat.



## Parco Nazionale

A differenza degli altri Territori Umani, il Parco Nazionale è disponibile **in un'unica versione** ed è piazzato sopra una Carta Habitat. Inoltre **non ha nessun Limite di Cibo**.



Limite Specie Animali – Il Parco Nazionale **limita il numero di specie animali** che possono sopravvivere nell'Habitat associato **a 4**. (sul retro: 'massimo 3 specie animali' per la 'Variante per Due Giocatori')

## Carte Animale

Le specie Animali con una **piccola croce (+)** dopo il loro nome sono estinte.



Tutte le Carte Animale che appartengono all'espansione 'Darwin's Choice – Prima e Dopo' hanno **Punti di Ancoraggio** modificati. Questo permette di distinguerle dalle carte del gioco base.

## Preparazione del Gioco

Nelle pagine seguenti, viene mostrato come l'espansione cambia il gioco (con 3-6 giocatori), quali componenti vengono usate e quali non vengono impiegate. Variazioni alle regole per altre versioni del gioco (es. due giocatori, o bambini) sono spiegate nel capitolo 'Varianti di Gioco'. Questo si applica anche alla nuova variante 'Modalità Storica'.

Di base il gioco si prepara in maniera quasi identica con o senza l'espansione. Con le seguenti differenze:

1

Le Carte Animale grandi e piccole dell'espansione sono aggiunte a quelle del gioco base. Poi tutte le carte vengono mescolate e poste al centro dell'area di gioco in due mazzi. Lo stesso si applica alle 8 nuove Carte Habitat che sono aggiunte al mazzo degli habitat.

*Nota: Si possono usare i mazzi combinati di Carte Habitat e Animale (gioco base ed espansione) anche se volete giocare il gioco base senza espansione. Le nuove Carte Habitat e Animale non modificano le meccaniche di gioco.*

2

Le Carte Evento del gioco base rimangono nella scatola e non vengono usate durante un gioco con l'espansione. Al loro posto viene creata una pila che contiene 3 Carte Evento Umano, una con la casa sul retro (in cima), una col condominio (nel mezzo) e una con il grattacielo (sul fondo). Le altre Carte Evento Umano vengono rimesse nella scatola.

*Nota: la Carta Animale 'Animali da Compagnia' e i due segnalini freccia rimangono nella scatola fino a che non vengono portate in gioco dalla Carta Evento Umano corrispondente.*

3

I Segnalini Rifiuto vengono messi vicino ai Segnalini Cibo e Competizione.

4

Dopo che sono state piazzate le Carte Habitat, ad ognuna di esse viene associato un Territorio Umano. In una partita a 3 o 4 giocatori un Territorio Umano rimane nella scatola (il Parco Nazionale viene sempre usato). I Territori Umani sono posizionati come pile di 4 carte (da "IV" in alto, a "I" sul fondo) alla sinistra di una Carta Habitat. La carta Parco Nazionale è posizionata sopra la Carta Habitat.

5

Quando si distribuiscono i Segnalini Cibo sulle Carte Habitat bisogna ora tenere in considerazione il Limite di Cibo dovuto al relativo Territorio Umano. Per alcuni habitat con una Riserva di Cibo alta (es. Foresta pluviale tropicale) può capitare che non tutta la Riserva di Cibo venga assegnata.

## Gioco

In che modo l'espansione modifica il gioco? Si giocano sempre quattro Ere con tre fasi ciascuna (Fase Azione, Fase Valutazione, Fase di Transizione). Il gioco cambia principalmente per la presenza di due nuovi tipi di carte – Carte Territori Umani e Evento Umano.

### Limite di Cibo

**Tutti i Territori Umani, ad eccezione del Parco Nazionale, hanno un Limite di Cibo.** Indipendentemente dalla normale Riserva di Cibo di un habitat, i Territori Umani riducono la Riserva di Cibo al loro Limite di Cibo. Gli habitat possono procurare meno cibo di quanto definito dal Limite di Cibo, **ma mai di più.**

Come nel gioco base, la Riserva di Cibo viene calcolata durante la Fase di Transizione. Adesso viene preso in considerazione anche il limite superiore dato dal corrispondente Territorio Umano.

### Esempio - Limite di Cibo

A causa del Territorio Umano 'Agricoltura', la Riserva di Cibo della "Foresta pluviale tropicale" è limitata a 4 unità di carne. Il quantitativo di piante rimane invariato poiché minore del Limite di Cibo.



### Indice Naturale



Come nel gioco base, solo una Carta Evento Umano viene scoperta durante la Fase di Transizione. La carta è piazzata a faccia in su sul mazzo delle Carte Evento e viene eseguito il suo effetto. Inoltre, l'Indice Naturale di **tutti i Territori Umani** (ad eccezione del Parco Nazionale) sarà regolato di conseguenza al simbolo riportato sulla carta. Una carta con il Simbolo Albero aumenterà l'Indice Naturale, Una con il Simbolo Smog lo abbasserà.

Se l'Indice Naturale diminuisce, **la prima Carta Territorio Umano** di ciascun habitat viene piazzata **in una pila di scarti alla loro sinistra**. Se l'Indice Naturale ha raggiunto il livello minimo 'I', non può decrescere ulteriormente. Se l'Indice Naturale cresce, una Carta Territorio Umano viene riportata in cima al mazzo di ciascun habitat.

### Esempio - Cambio dell'Indice Naturale

A causa della Carta Evento Umano 'Deforestazione' l'Indice Naturale di tutti gli habitat passa da 'IV' a 'III'. La carta in cima a tutti i mazzi Territori Umani viene rimossa e piazzata sulla sinistra come pila degli scarti. Questa riduzione dell'Indice Naturale abbassa anche il Limite di Cibo.



## Rifiuti

Più il valore dell'Indice Naturale scende, e con esso la Riserva di Cibo degli habitat, più cresce l'importanza di un nuovo tipo di cibo procurato dai Territori Umani – **Rifiuti**.



Come il cibo normale, **la distribuzione dei Segnalini Rifiuti è un processo continuo**, ossia, la distribuzione dei Segnalini Cibo e Rifiuti è corretta dopo ogni Azione Principale dei giocatori (se necessario).

Per poter ottenere dei Segnalini Rifiuti, una specie animale deve soddisfare i Requisiti dell'habitat e la Condizione di Rifiuti del relativo Territorio Umano. Le quattro differenti condizioni sono:



1. Agricoltura: le specie animali con due o più cuori ricevono un Segnalino Rifiuti.



2. Industria: le specie animali con cinque o più Simboli di Forza Competitiva ricevono un Segnalino Rifiuti.



3. Sobborgo: le specie animali con tre o meno Simboli di Forza Competitiva ricevono un Segnalino Rifiuti.



4. Città: le specie animali con un massimo di un Cuore ricevono un Segnalino Rifiuti.

Una specie animale può ottenere **al massimo un Segnalino Rifiuti**, che sostituisce una unità di piante o carne. Una specie animale (con un Cuore) può cibarsi di soli rifiuti.

Specie Animali senza cuori **non ricevono** un Segnalino Rifiuti.

I Segnalini Rifiuti sono sempre presi dalla riserva, ossia, **la quantità per Territorio Umano non è limitata**. Quando la riserva si esaurisce, non ci sono più Segnalini Rifiuti da distribuire. Prima che questa cosa accada, una specie animale deve prendere un Segnalino Rifiuti se soddisfa le condizioni del Territorio Umano, una specie animale non può volontariamente rinunciare al Gettone Rifiuti.

Come i Segnalini Cibo, i Segnalini Rifiuti **non sono assegnati permanentemente ad una specie animale**. Se una specie animale non soddisfa più i Requisiti del suo habitat o le Condizioni del suo Territorio Umano perde i Segnalini Cibo ottenuti.

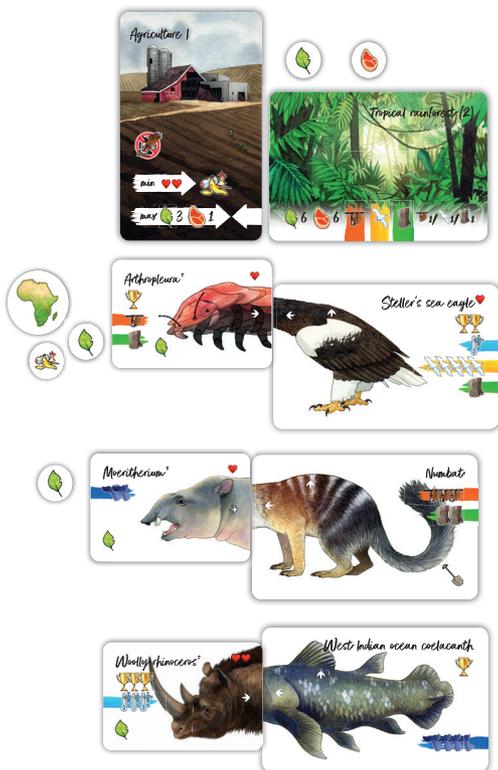
Onnivori ed Erbivori che si cibano di Rifiuti possono comunque essere mangiati da un Carnivoro.

Ottenendo un Segnalino Rifiuti, un erbivoro con un solo Cuore può potenzialmente sopravvivere nel Deserto Polare o nel Deserto freddo, anche se l'habitat non fornisce unità di piante.



## Esempio - Rifiuti

Nell'habitat "Foresta pluviale tropicale" ci sono tre specie animali, *Arthropleura aquila* ha l'Adattamento maggiore (8). Siccome soddisfa la Condizione Rifiuti con due Cuori, riceve un Segnalino Rifiuti e una unità di piante. *Moeritherium Mirmecobio* è la seconda specie più adattata dell'habitat, siccome non soddisfa la Condizione Rifiuti, non riceve un Segnalino Rifiuti e si ciba esclusivamente di piante. Il *Rinoceronte lanoso celacanto* non soddisfa i Requisiti dell'Habitat e quindi, al momento, non riceve Segnalini Rifiuti o unità di piante.



## Parco Nazionale

In aggiunta ai Territori Umani normali, bisogna prestare particolare attenzione al Parco Nazionale che viene usato in ogni partita.

**Il Parco Nazionale non limita la Riserva di Cibo** del suo habitat. **Comunque, ne limita il numero di specie animali** che possono essere presenti in questo habitat alla fine dell'Era. Con 3-6 giocatori, il numero massimo di specie animali permesse è 4, 3 in partite a 2 giocatori.

Questo Limite alle Specie Animali **si aggiunge ai Requisiti esistenti dell'habitat** ed è trattato come tale. Specie animali che non sono parte delle quattro (tre) specie più adatte all'habitat non ricevono Segnalini Cibo. Durante il passo 'Verifica dei Requisiti' **Le specie animali in sovrannumero si estinguono** e vengono scartate. Solo nella rara eventualità di una completa parità tra due specie (quarto e quinto posto presentano esattamente stesso Adattamento, Forza Competitiva e numero di Cuori), possono sopravvivere più di quattro (tre) specie nel Parco Nazionale.



## Fine del Gioco

La fine del gioco avviene al termine della Quarta Era. Il giocatore con il maggior numero di Punti Darwin vince. In caso di pareggio ci sono più vincitori.

# Carte Evento Umano



## Prima Fase di Transizione



**Cambiamento climatico** – I gas serra di origine umana si accumulano nell'atmosfera e impediscono ai caldi raggi solari riflessi dalla superficie della Terra di passare. L'Indice Naturale di tutti i Territori Umani è abbassato di un livello. Le Carte Habitat – Deserto polare, Deserto freddo, Tundra, Taiga e il paesaggio Era Glaciale – sono rimosse dal mazzo degli habitat e non saranno utilizzate per il resto del gioco. Dopo, il mazzo degli habitat viene mischiato. Se gli habitat coinvolti sono già in gioco, vengono rimossi al successivo Cambio di Habitat. Se per questo devono essere sostituiti più habitat di quanto definito dal Cambio Habitat, il Cambio Habitat viene modificato e il valore aumentato.



**Deforestazione** – Il suono delle motoseghe riecheggia sopra le cime degli alberi, la razza umana necessita di terra e risorse. La Natura deve lasciare il passo. L'Indice Naturale di tutti i Territori Umani è diminuito di un livello. Le Carte Habitat – Foresta pluviale tropicale, Foresta nebbiosa, Foresta subtropicale asciutta, Foresta pluviale temperata e Foresta giurassica – vengono rimosse dal mazzo degli habitat e non verranno più utilizzate per il resto del gioco. (Stessa procedura di 'Cambiamento climatico')



**Prosciugamento** – L'industria e l'agricoltura intensiva necessitano di spazio e acqua. Per la Natura non rimane una sola goccia. L'Indice Naturale di tutti i Territori Umani è diminuito di un livello. Le Carte Habitat – Acquitrino, Palude, Oasi, Foresta di Mangrovie e Palude di carbone del Carbonifero – vengono rimosse dal mazzo degli habitat e non verranno più utilizzate per il resto del gioco. (Stessa procedura di 'Cambiamento climatico')



**Pesticidi** – Per ottenere il massimo rendimento al metro quadro, gli esseri umani sono disposti ad usare anche il veleno. Il suolo ne viene continuamente danneggiato, mentre l'aria e l'acqua disperdono i contaminanti. L'Indice Naturale di tutti i Territori Umani è diminuito di un livello. Per un' Era, le Condizioni di Rifiuti nei Territori Umani 'Agricoltura' e 'Industria' sono aumentate di 1. Per rappresentare questo, vicino ai corrispondenti Territori Umani vengono piazzati i due segnalini a freccia. Se uno dei due Territori Umani - 'Agricoltura' o 'Industria' - non è in gioco, questa Carta Evento si attiverà comunque. Se nessuno dei due è presente, verrà estratta una nuova Carta Evento con lo stesso dorso.



**Inquinamento dei mari** – Con tutto il petrolio, i rifiuti plastici e le impurità chimiche, il mare non contiene più solo acqua e pesci. L'Indice Naturale di tutti i Territori Umani è abbassato di un livello. Le Carte Habitat – Oceano, Barriera corallina, Costa, Isola e Oceano antico – vengono rimosse dal mazzo degli habitat e non verranno più utilizzate per il resto del gioco. (Stessa procedura di 'Cambiamento climatico')





## Seconda Fase di Transizione



**Environmental catastrophe**  
The Nature Index of all Human Territories is lowered by two levels.

**Catastrofe ambientale** - Quelli che inquinano devono sopportare le conseguenze delle loro azioni. La Natura si è arresa, l'umanità ha vinto! Ma a quale prezzo? L'Indice Naturale di tutti i Territori Umani è abbassato di due livelli.



**Barriere artificiali** - Strade, recinzioni e linee elettriche attraversano la natura e diventano ostacoli mortali per specie migratorie. Macchine e camion inquinano l'aria con le loro emissioni. L'Indice Naturale di tutti i Territori Umani è abbassato di un livello. Tutte le specie animali che migreranno nella prossima Era pagheranno un Punto Darwin.



**Commercio illegale di animali** - Per molti ammirare qualcosa di meraviglioso non basta, devono possederlo. L'Indice Naturale di tutti i Territori Umani è abbassato di un livello. Tutte le specie animali che consistono di esattamente due Carte Animale si estinguono immediatamente. Tuttavia i Punti Darwin su questi animali non sono persi, ma distribuiti liberamente da ciascun giocatore tra le sue specie animali ancora in gioco. I giocatori che non hanno altre specie animali in gioco possono tenere i Punti Darwin.



**Plastiche nello stomaco** - Spinti dalla fame gli animali iniziano a mangiare i Rifiuti. Sfortunatamente la plastica è nociva al loro apparato digerente. L'Indice Naturale di tutti i Territori Umani è abbassato di un livello. Tutte le specie animali che si cibano esclusivamente di Rifiuti si estinguono immediatamente. Tuttavia i Punti Darwin su questi animali non sono persi, ma distribuiti liberamente da ciascun giocatore tra le sue specie animali ancora in gioco. I giocatori che non hanno altre specie animali in gioco possono tenere i Punti Darwin.



**Guerra** - Gli umani non sono una specie unita, i loro diversi punti di vista sul futuro li conducono a discussioni e dispute. Se una disputa si intensifica, si arriva alla guerra. L'Indice Naturale di tutti i Territori Umani è abbassato di un livello. Il Territorio Umano 'Città' (compresi tutti i Gettoni Rifiuti associati) verrà rimosso dal gioco. L'habitat corrispondente è protetto per una singola volta dal Cambio Habitat e da adesso in poi verrà trattato come un normale habitat del gioco base. Se il Territorio Umano 'Città' non è in gioco, viene pescata una nuova Carta Evento con lo stesso retro.





## Terza Fase di Transizione



**Programma di conservazione** - L'umanità si rende conto che la biodiversità è un bene che vale la pena di proteggere e va preservata. Le specie che sono minacciate severamente o sull'orlo dell'estinzione sono messe sotto protezione. L'Indice Naturale di tutti i Territori Umani è alzato di un livello. In ogni habitat la specie con l'adattamento minore riceve immediatamente 2 Punti Darwin. Se c'è un pareggio, più specie animali possono ricevere i punti. Se un habitat contiene solo una specie animale, che ha quindi sia l'adattamento maggiore che minore, questa specie animale non riceve Punti Darwin.



**Recupero ecologico** - L'umanità raggiunge la conclusione che la Natura è essenziale. Passo dopo passo quello che è stato perso nelle Ere precedenti viene ripristinato. L'Indice Naturale di tutti i Territori Umani è aumentato di un livello. Nella successiva Era, tutti i Territori Umani non produrranno Rifuti. Tutti i Segnalini Rifuti già sul tavolo vengono rimossi.



**Animali da compagnia** - Avere animali da compagnia rafforza il legame con la natura. Però non sono utili in termini di biodiversità e clima. L'Indice Naturale di tutti i Territori Umani rimane inalterato. La Carta Animale 'Animali da compagnia' viene associata all'habitat relativo al Territorio Umano 'Sobborghi'. Gli 'Animali da compagnia' ricevono cibo come dei normali onnivori (ma mai Rifuti) e possono conquistare l'habitat se hanno il maggior adattamento. Gli 'Animali da compagnia' non devono rispettare i Requisiti dell'habitat. Gli 'Animali da compagnia' non possono venir mangiati, non muoiono di fame e quindi non si estinguono. Se il Territorio Umano 'Sobborghi' non è in gioco, viene estratta una nuova Carta Evento con lo stesso retro.



**Turismo** - La specie umana è migrata fin dalla sua origine, ma adesso lo fa con enormi macchine volanti. Il clima ne rimane scalfito. L'Indice Naturale di tutti i Territori Umani è diminuito di un livello. La

Carta Evento Umano 'Turismo' è assegnata all'habitat che appartiene al Parco Nazionale (e posta sopra o di fianco ad essa). Raddoppia il numero di Punti Darwin che le specie con il più alto adattamento possono ottenere in questa ultima Era. Se c'è un pareggio, più specie animali possono approfittare di questo bonus.



## Varianti

Nei prossimi paragrafi verrà mostrato come le varianti del gioco base vengono modificate quando viene aggiunta l'espansione (è **necessario conoscere le regole del gioco base**). Inoltre viene introdotta la nuova variante 'Modalità Storica'.

### Variante per Principianti

La Versione per Principianti non viene modificata dall'espansione. La Variante per Principianti è per giocatori alle prime armi e li introduce al gioco base. Una volta che i giocatori hanno familiarizzato con il gioco base, il passaggio all'espansione è semplice.

### Variante Cooperativa 2 contro 2

L'espansione può essere usata nella Variante Cooperativa 2 contro 2 senza alcuna variazione.



### Variante per 2 Giocatori

La Variante per 2 Giocatori subisce **alcune modifiche**, quando usata con l'espansione.

Gli habitat – Foresta di mangrovie, Oasi e Foresta pluviale temperata – sono aggiunti al mazzo degli habitat, che ora sarà costituito di **16 Carte Habitat**. Inoltre le Carte Habitat che sono state rimosse dal gioco dal Cambio Habitat non saranno più rimischiate nel mazzo habitat; verrà invece creata una **pila di scarti**.



Siccome tutte le Carte Evento Umano possono essere usate per la Variante per 2 Giocatori, **non dev'essere rimossa alcuna Carta Evento**. Alcune Carte Evento richiedono che delle Carte Habitat vengano rimosse dal gioco. Logicamente, in quel caso, solo le Carte Habitat che erano originariamente parte del mazzo di 16 carte possono essere rimosse dal gioco.

Per il resto l'espansione è giocata allo stesso modo con due giocatori come con 3-6. L'unica grossa differenza è che si **usano 3 e non 4 Territori Umani** (il Parco Nazionale con il lato 'massimo 3 specie animali' verso l'alto e due Territori Umani normali).

## Variante per Bambini (7+)

L'espansione può essere anche integrata nel gioco con bambini (7+). La struttura base e le procedure del gioco con l'espansione **sono le stesse** come descritto nel libro delle regole del gioco base. Di seguito vengono riassunti tutti gli adattamenti necessari.

Per preparare il gioco, viene composto un mazzo di 16 Carte Habitat, come descritto nella "Variante per 2 Giocatori". Inoltre le Carte Animale dell'espansione vengono mischiate insieme a quelle del gioco base.

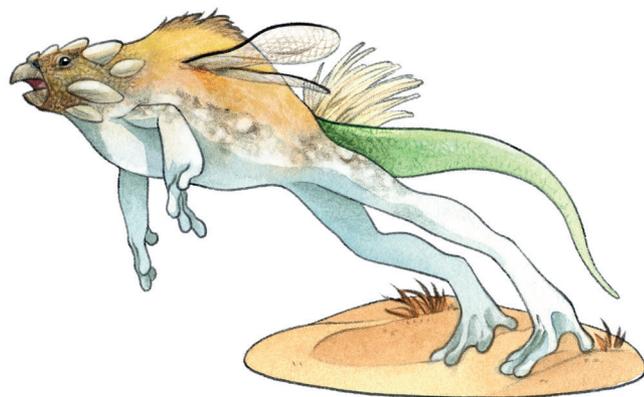
Dell'espansione **sono necessari le quattro Carte Speciali e i Segnalini Rifiuti**.

Una Carta Speciale viene posta sulla metà sinistra di tutte e tre le Carte Habitat. Le Carte Speciali mostrano tutti e quattro i Territori Umani sia sul fronte che sul retro. Siete liberi di scegliere quali Carte Speciali volete usare e quali rimarranno nella scatola. Ai Segnalini Competizione, che rappresentano il quarto habitat, non viene assegnata nessuna Carta Speciale.



Le Ere vengono giocate esattamente come nel gioco base con una differenza sostanziale. Alla fine dell'Era, tutte le specie animali ricevono un **Segnalino Rifiuti se soddisfano le Condizioni della Carta Speciale corrispondente**. Alla fine di ogni Era ogni giocatore non solo raccoglie i Punti Darwin per le proprie specie animali, ma anche i Segnalini Rifiuti. **Alla fine del gioco, i Segnalini Rifiuti contano come Punti Darwin Negativi**, ossia per ogni Segnalino Rifiuto accumulato viene tolto un Punto Darwin. Il giocatore con più Punti Darwin vince il gioco.

*Nota: per aumentare un po' la difficoltà si può mettere una Carta Speciale anche di fianco ai Segnalini Competizione. Raccogliamo di usare la carta Agricoltura o Città.*



## Modalità Storica

Questa variante è per veri appassionati di Darwin's Choice che sono alla ricerca di una nuova sfida. Questa variante **dura sei Ere ed è raccomandata solo per 3-4 giocatori.**

Il gioco si prepara come il gioco base con alcune modifiche.

**1** Il gioco viene preparato con **quattro dei cinque habitat preistorici, che sono segnati con un Simbolo Ammonite.** La quinta Carta Habitat preistorica non è usata ed è rimossa dal gioco.

**2** Già **all'inizio, le quattro carte Territorio Umano vengono piazzate** a sinistra di ogni habitat. Uno di questi Territori Umani è il Parco Nazionale che viene messo a fianco di un habitat, anche se inattivo.

**3** Tra tutte le Carte Animale dell'espansione **vengono selezionate le specie animale estinte/preistoriche** (segnate con una piccola croce). Queste Carte Animale (grandi e piccole) vengono mischiate e posizionate in due mazzi nel mezzo dell'area di gioco. Le Carte Animale non preistoriche rimangono nella scatola.

**4** Questa versione usa le Carte Evento sia del gioco base che dell'espansione. Vengono però rimosse alcune Carte Evento del gioco base: Specie Intrusiva, Riserva di Carne, Esplosione verde, Caduta di asteroide, Eruzione vulcanica e Condizioni ottimali. Il mazzo di Carte Evento consiste in **cinque** carte pescate a caso. In cima ci saranno due Carte Evento del gioco base, seguite da una Carta Evento Umano con una casa sul retro, poi una con un condominio, e infine una con un grattacielo.

**5** Il **Mercato**, che viene rinnovato all'inizio di ogni Era, conterrà **7 Carte Animale** (4 piccole e 3 grandi) indipendentemente dal numero di giocatori.

**6** In questa variante ogni giocatore pesca solo una mano di **8 carte.**

Dopo che il gioco è stato preparato, si inizia una normale partita di Darwin's Choice, si giocano sei Ere (lo schema del Cambio Habitat è 2/3/3/3/3). Con una limitazione: **Ogni giocatore ha solo quattro Azioni Principali per Era. Quindi, dopo ogni Era** ci possono essere al massimo 4 Segnalini Giocatore con la spunta visibile.

**Dopo la prima Era**, il mazzo di Carte Animale che contiene solo animali preistorici/estinti **verrà rimpiazzato** con il mazzo delle restanti Carte Animale della scatola. Inoltre, dopo la prima Era i giocatori **scartano tutte le Carte Animale** ancora nella loro mano. Quindi all'inizio della seconda Era tutti i giocatori **pescano 8 nuove carte per la loro mano.**

Dopo la seconda Era, **vengono scoperti i Territori Umani** e piazzati a sinistra del corrispondente habitat. Il Parco Nazionale è messo sopra alla Carta Habitat associata.

Dopo sei Ere i giocatori contano i Puti Darwin ottenuti, ogni giocatore riceverà **10 Punti Darwin** aggiuntivi per ogni Carta Animale preistorico che raffigura almeno un cuore ed è stata in gioco dall'inizio della partita. Il giocatore con più Punti Darwin vince.



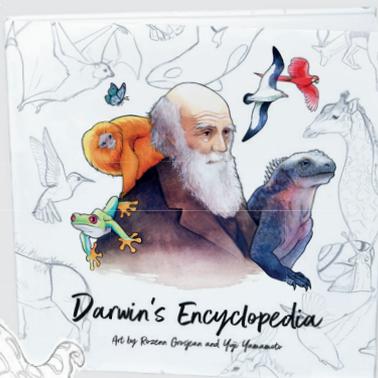
# Grazie!

'Darwin's Choice – Prima e Dopo' è stato finanziato su Kickstarter da 1'808 magnifiche persone. Siamo profondamente grati a ciascuno per la fiducia in noi e nella nostra idea. La copia di 'Darwin's Choice – Prima e Dopo' che hai tra le mani non è frutto unicamente del lavoro della nostra squadra, **ma, in maniera significativa, anche di quelle 1'808 persone.**



[www.treecer.com](http://www.treecer.com)

Il QR code sottostante ti porterà direttamente alla lista di nomi di tutti i finanziatori del progetto. Dedicaci un attimo di tempo perché 1'808 persone sono davvero tante.



Vuoi imparare di più sulle specie di Darwin Choice? Allora l'Enciclopedia di Darwin è perfetta per te. Questa Enciclopedia ha più di 150 pagine piene di fatti interessanti riguardo a più di 300 specie incluse nel gioco base e nell'espansione. Le meravigliose illustrazioni sono di Rozenn Grosjean e Yuji Yamamoto.

L'Enciclopedia di Darwin può essere acquistata sul nostro sito [www.treecer.com](http://www.treecer.com). (spedizione ovunque nel mondo)



## Treeceratops



**Autori**  
Marc Dür  
Samuel Luterbacher  
Elio Reinschmidt

**Editore**  
Treeceratops  
info@treecer.com  
www.treecer.com

**Regole**  
Marc Dür  
Samuel Luterbacher

**Design grafico**  
Treeceratops  
www.treecer.com

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

**Traduzione**  
Simon Hayes

**Revisione**  
Francesco Silvestri



Se vuoi far parte di una delle nostre prossime campagne Kickstarter, seguici sui **Social Media** o **iscriviti alla nostra newsletter** a [www.treecer.com](http://www.treecer.com), in questo modo **non ti perderai nulla!**



@Treecer



@Treecer\_atops



@Treecer\_atops



# Sommario delle Regole

Ogni giocatore pesca 10 carte che formano la sua mano. Il gioco si svolge in senso antiorario e dura 4 Ere, ciascuna composta da 3 fasi.

## I. Fase Azioni

**Azioni Principali - Una per turno; Una per specie animale per ciascuna Era**

- **Creazione** – metti in gioco una specie animale con almeno 1 testa ed un 1 torso. I nomi sulle carte che compongono la specie devono essere tutti disposti in orizzontale.
- **Mutazione** – Aggiungi, rimuovi o sostituisci una Carta Animale. Le Mutazioni Doppie costano fino a 3 Punti Darwin.
- **Migrazione** – Muovi una specie animale su un altro habitat.

Dopo un'Azione Principale, le specie animali devono procurarsi abbastanza cibo e soddisfare i Requisiti del loro habitat.

**Azione Aggiuntive**

- **Pesca di Carte** – Scarta tutte le carte tranne 1 e pesca di nuove. È possibile solo all'inizio di ciascuna Era.
- **Scambio** – Durante il loro turno, un giocatore attivo può scambiare una carta con il Mercato.

## II. Fase di Valutazione

1. **Verifica dei Requisiti** – Tutte le specie che non soddisfano i requisiti dell'habitat o del Territorio Umano 'Parco Nazionale' in cui si trovano si estinguono. Per una specie estinta, il giocatore riceve un massimo di 1 Punto Darwin.

2. **Controllo del Cibo** – Valuta quali specie mangiano, quali si estinguono e quali sono divorate.
3. **Sopravvivenza** – Ogni specie sopravvissuta all'Era riceve 1 Punto Darwin.
4. **Adattamento** – Le specie animali sono ricompensate con 2 – 3 Punti Darwin per aver vinto un habitat.
5. **Forza Competitiva** – Le 3 specie con la maggior Forza Competitiva tra tutti gli habitat ricevono 3, 2 o 1 Punti Darwin.

## III. Fase di Transizione

1. **Carte Evento** – Una Carta Evento Umano è pescata ed attivata. Inoltre, l'Indice Naturale di tutti i Territori Umani viene modificato di conseguenza.
2. **Cambio di Habitat** – 3-4 giocatori (2/3/3) o 5-6 giocatori (3/4/4)
3. **Ricollocazione del Cibo** – Le Riserve di Cibo sono allineate alle nuove condizioni (modificate dal cambio di habitat e da possibili effetti delle Carte Evento) e distribuite alle specie animali in gioco in base al loro grado di Adattamento.
4. **Segnalini Giocatore** – Tutti i Segnalini Giocatore sono girati sul lato senza la spunta.
5. **Rinnovo del Mercato** – Le Carte Animale nel Mercato sono sostituite da nuove carte.
6. **Completamento della Mano** – Ogni giocatore riporta la sua mano a 10 carte.
7. **Cambiamento del Primo Giocatore** – Il segnalino Primo Giocatore si muove in senso antiorario.

## Fine del gioco

Dopo la Fase di Valutazione della quarta ed ultima Era, il gioco termina. Il giocatore con più Punti Darwin vince la partita. In caso di pareggio la vittoria è condivisa.

