

Känner du inte för att läsa reglerna? Här hittar du en video som visar hur man spelar.



www.treecer.com

Darwins utvalda - före och efter Regler

För 2-6 spelare från 10 år, 60-120 minuter

Deras fotsteg skakade jorden under miljoner år. Stora, tunga och bepansrade, men också små, snabbrikliga och dödliga. Dinosaurierna präglade sin tid, från toppen av näringskedjan. Idag är det en annan art som dominerar, som rör sig på två ben, bygger enorma kolonier och formar landskapet som ingen annan art har gjort tidigare. Ur evolutionärt perspektiv är dock varje utmaning också en möjlighet. Hitta din nisch, möt den nya situationen och bli Darwins utvalda.

Innehåll

245 djurkort

140 små djurkort (huvuden, vingar, enkla benpar och svansar) och
105 stora djurkort (kroppar och dubbla benpar)



1 djurkort "husdjur"

Kommer i spel genom människo-
händelsekortet "husdjur"

14 människo-händelsekort

Tre olika kortbaksidor, som är
av betydelse för spelet



16 människo-territorier



8 biomkort

Mangroveskog, tempererad regnskog,
oas och fem förhistoriska biom



4 specialkort

För spelvarianten med barnanpassade regler (7+)



1 nationalparksbricka

Människoterritorium i form av bricka



32 avfallsbrickor



1 initiativbricka

Tematisk ny design



2 pilformade brickor

Kommer i spel genom människo-händelsekortet "pesticider"



Förklaring av symboler och kort

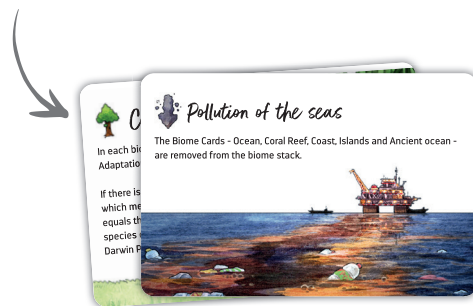
Expansionen innehåller några nya symboler och två nya typer av kort, som förklaras här nedan.

Människo-händelsekort



Människo-händelsekort har **tre olika baksidor, som definierar när de används**. Det finns fem händelsekort med en villa, fem med ett flerfamiljshus och fyra med skyskrapar på baksidan.

Händelsekort med en **trädsymbol** framför namnet ökar naturindexet en nivå. De med en **smogsymbol** sänker naturindexet en nivå.



Människo-territorier

Människoterritorier placeras **som högar (IV-I)** till vänster om det biomkort de hör till. Dessa nivåer kallas i spelet **“naturindex”**, och går från nivå IV (våldigt naturnära) till nivå I (våldigt naturfrämmande).

Det är förbjudet att äta andra djurarter i biom som är placerade till höger om människo-territoriet “jordbruk”.

Villkor - Varje människoterritorium (utom nationalparken) har ett unikt villkor. Om detta villkor uppfylls av en djurart i det tillhörande biomet, tar djurarten **en avfallsbricka** från förrådet.

Matbegränsning - Människoterritorier påverkar inte kravet på förmågor eller anpassningen hos ett tillhörande biom, **men de begränsar tillgången på mat.**

Biom

Ammonit - Dessa förhistoriska biom användas normalt i spelet och fungerar då som övriga biomkort. Dessutom behövs de för första eran i spelvarianten **“historiskt läge”**.



Nationalpark

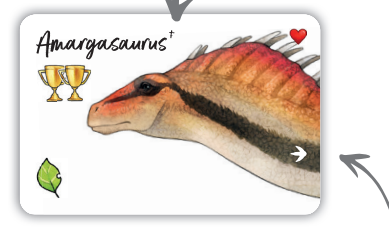
I motsats till de andra människoterritorierna finns nationalparken **bara i ett utförande**, och den placeras direkt på biomkortet. Dessutom **saknar den matbegränsning**.



Begränsning av djurarter - Nationalparken **begränsar antalet djurarter** som kan överleva i det tillhörande biomet **till 4**. (Baksidan: “maximalt 3 djurarter” för tvåspelar-varianten)

Animal Cards

Djurarter med ett **litet kors (+)** efter sitt namn är utdöda.



Alla djurkort som hör till expansionen **“Darwins utvalda - före och efter”** har **modifierade kontaktytor**. På så sätt kan expansionen skiljas från ursprungsspelet.

Spelförberedelser

Här visas hur expansionen förändrar grundspelet (för 3-6 spelare), vilka spelkomponenter som återanvänds, och vilka som inte används. Regelanpassningar för alla spelvarianter (till exempel för två spelare eller spel med barn) förklaras i kapitlet "Spelvarianter". Det gäller även den nya varianten "historiskt läge".

I princip förbereds spelet nästan likadant med som utan expansionen. Det finns dock några relevanta ändringar:

1

De stora och små djurkort i expansionen blandas med motsvarande kort från grundspelet och placeras på bordet i två högar. Samma sak gäller för de 8 nya biomkort som läggs till i biomhögen.

Observera: De sammanblandade biom- och djurkortshögarna (grundspel och expansion) kan också användas om ni vill spela bara grundspelet utan expansion. De nya biom- och djurkort ändrar inte spelmekaniken.

2

Händelsekort från grundspelet används inte i expansionen. Istället förbereds en dold hög med tre människohändelsekort genom att dra ett människohändelsekort med villa på baksidan (högst upp), ett med ett flerfamiljshus (mitten) och ett med skyskrapa (längst ner). Övriga människohändelsekort läggs tillbaka i kartongen.

Observera: Djurkortet "husdjur" och de två pilformade brickorna lämnas i kartongen tills de kommer i spel genom motsvarande människohändelsekort.

3

Avfallsbrickorna placeras intill mat- och konkurrensbrickorna.

4

Efter att biomkort har placerats ut, tilldelas varje biom ett människoterritorium. När man spelar med tre eller fyra spelare blir ett människoterritorium kvar i kartongen (nationalparken används alltid). Till vänster om varje biomkort placeras människoterritorierna i en hög om fyra kort (från "IV" högst upp till "I" längst ner). Nationalparken läggs direkt på sitt biomkort.

5

När matbrickorna placeras ut intill biomkort, tar man nu hänsyn till matbegränsningen som anges av det tillhörande människoterritoriet. För vissa biom med hög tillgång på mat (t.ex. tropisk regnskog), kan det redan nu bli så att hela matmängden inte placeras ut.

Spel

Hur påverkar expansionen spelet? Man spelar fortfarande fyra eror med tre faser i varje (handlingsfas, utvärderingsfas och övergångsfas). Skillnader i spelmekaniken orsakar huvudsakligen av de två nya korttyperna: människoterritorier och människohandelser.

Matbegränsning

Alla människoterritorier, utom nationalparken, har en matbegränsning. Oavsett hur mycket mat som normalt finns i ett biom, sänks tillgången till det värde som anges på det tillhörande människoterritoriet. Biom kan innehålla mindre mat än vad som definieras av matbegränsningen, **men aldrig mer.**

Liksom i grundspelet, justeras mängden mat i nya biom under övergångsfasen. Nu ska även matbegränsningen, som anges av det tillhörande människoterritoriet, tas i beaktande.

Exempel - matbegränsning

Genom människoterritoriet "jordbruk", begränsas tillgången på mat i den tropiska regnskogen till 4 kött. Mängden växter påverkas inte, eftersom den ligger under matbegränsningen.



Naturindex



Liksom i grundspelet vänds ett händelsekort upp under varje övergångsfas. Kortet placeras på händelsekortshögen och effekten av kortet verkställs. Dessutom justeras naturindexet på **alla människoterritorier** (utom nationalparken) uppåt eller nedåt beroende på symbolen på händelsekortet. En trädssymbol höjer naturindexet, en smogsymbol sänker det.

Om naturindexet sänks, **flyttas det översta kortet** i varje människoterritorium **åt vänster till en slånghög**. När naturindexet når den lägsta nivån, I, kan det inte sjunka lägre. Om naturindexet höjs, placeras i varje biom ett människoterritorium kort tillbaka på sin hög.

Exempel - Förändring av naturindexet

På grund av människohändelsekortet "avskogning" sjunker naturindexet i alla biom från IV till III. Översta kortet i alla människoterritorier lyfts bort och flyttas åt vänster i en slånghög. Denna sänkning av naturindexet påverkar även matbegränsningen.



Avfall

Ju lägre naturindex, och därmed även tillgången på mat i biomen, desto viktigare blir den nya mattyp som finns i människoterritorierna – **avfall**.



Avfallsbrickorna fördelas löpande under spelet, precis som den vanliga maten, och justeras vid behov efter varje spelares huvudhandling.

För att en djurart ska kunna få en avfallsbricka, måste den uppfylla biometts krav på förmågor samt avfallsvillkoren på det tillhörande människoterritoriet. Det finns fyra olika villkor:



1. Jordbruk: Djurarter med två eller fler hjärtan får en avfallsbricka.



2. Industri: Djurarter med en konkurrenskraft på fem eller fler pokaler får en avfallsbricka.



3. Förort: Djurarter med en konkurrenskraft på tre eller färre pokaler får en avfallsbricka.



4. Storstad: Djurarter med maximalt ett hjärta får en avfallsbricka.

En djurart kan erövra **maximalt en avfallsbricka**, som ersätter exakt en enhet växter eller kött. En djurart (med ett hjärta) får livnära sig på bara avfall.

Djurarter utan hjärta får **inget alls**.

Avfallsbrickor tas alltid från förrådet, det vill säga **mängden avfall per människoterritorium är inte begränsad**. När förrådet är slut finns inget avfall mer att fördela. Innan dess måste en djurart som uppfyller villkoren hos det tillhörande människoterritoriet ta en avfallsbricka. En djurart kan alltså inte frivilligt avstå från att ta en avfallsbricka.

Liksom matbrickorna, är avfallsbrickorna **inte fast tilldelade till en djurart**. Om en djurart inte längre har de förmågor som dess biom kräver, eller inte längre uppfyller villkoren för sitt människoterritorium, förlorar den sin erövrade avfallsbricka.

Allätare och växtätare som äter avfall **kan bli uppätta** av en köttätare, som vanligt.

Med en erövrad avfallsbricka kan en växtätare som bara har ett hjärta överleva i polaröknen eller kallöknen, även om dessa biom inte ger några växter.



Exempel - Avfall

I biomet "tropisk regnskog" finns tre djurarter. *Arthropleura-jättehavssörnen* har högst anpassning (8). Eftersom denna art även uppfyller avfallsvillkoren med sina två hjärtan, får den en avfallsbricka och en enhet växter. *Moeritherium-myrypungdjuret* är näst mest anpassat men uppfyller inte avfallsvillkoren och får därför ingen avfallsbricka. Denna art lever bara på växter. *Ullnoshörnings-kvastfeningen* uppfyller inte kraven från den tropiska regnskogen och får därför varken mat- eller avfallsbricka.



Nationalpark

Förutom de vanliga människoterritorierna, ägnas speciell uppmärksamhet åt nationalparken, som används i varje spel.

Nationalparken begränsar inte mattillgången i sitt biom. Däremot **begränsar den antalet arter** som får vara i biomet i slutet av eran. Med 3–6 spelare är det maximala antalet djurarter 4, med två spelare är maxantalet djurarter 3.

Maxgränsen på antal djurarter **kompletterar de krav på förmågor som biomet har**, och behandlas som ett sådant krav. De djurarter som inte är en av de fyra (tre) mest anpassade arterna i biomet får inga matbrickor. I steget **"Kontroll av krav"** dör alla överflödiga arter ut och tas bort ur spelet. Bara om det skulle vara exakt oavgjort mellan två arter (plats 4 och 5 har exakt samma anpassningsgrad, konkurrenskraft och antal hjärtan) kan fler än fyra (tre) arter överleva i nationalparken.



Spelets slut

Spelet slutar, som vanligt, efter fyra eror. Spelaren med flest Darwinpoäng vinner. Vid lika poängtal blir det flera vinnare.

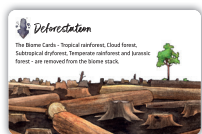
Människo-händelsekortet



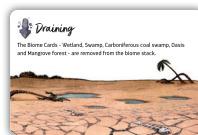
Första övergångsfasen



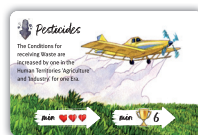
Klimatförändring – Skadliga växthusgaser samlas i atmosfären och förhindrar att de varma solstrålarna reflekteras bort från jordens yta. Jorden blir varmare och naturindexet sänks en nivå i alla människoterritorier. Biomkorten "polaröken", "kallöken", "tundra", "tajga" och "istidslandskap" tas bort ur biomhögen och används inte mer i denna spelomgång. Därefter blandas biomhögen igen och placeras tillbaka. Om berörda biom redan är i spel, plockas de bort ur spelet i kommande biomförändring. Ifall antalet utspelade biom som måste bytas ut är högre än antalet biom som ska ändras enligt biomförändringen, höjs antalet i biomförändringen.



Avskogning – Ljudet av motorsågar ekar över trädtopparna, människan behöver marken och resurserna. Naturen får ge plats. Naturindexet i alla människoterritorier sänks en nivå. Biomkorten "tropisk regnskog", "molnskog", "subtropisk torrskog", "tempererad regnskog" och "juraskog" plockas bort ur spelet och används inte mer. (Samma procedur som för händelsen klimatförändring.)



Torrläggning – Industri och omfattande jordbruk kräver vatten och mark. Inte en enda droppe vatten blir kvar till naturen. Naturindexet i alla människoterritorier sänks en nivå. Biomkorten "våtmark", "träsk", "oas", "mangroveskog" och "karbon-sumpskog" plockas bort ur spelet och används inte mer. (Samma procedur som för händelsen klimatförändring.)



Pesticider – För att få maximal skörd per ytenhet, är människan till och med redo att använda gift. Marken tar bestående skada, medan vatten och luft sprider föroreningarna vidare. Naturindexet i alla människoterritorier sänks en nivå. Under loppet av en era stiger avfallsvillkoren i människoterritorierna "jordbruk" och "industri" med ett. För att visa detta, läggs de två pilformade brickorna på de berörda människoterritorierna. Om ett av de två människoterritorierna inte är i spel, blir händelsekortet ändå aktiverat. Om båda saknas, dras ett nytt händelsekort med likadan baksida.

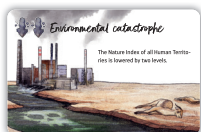


Nedskräpning av haven – Plastavfall, olja och kemiska föroreningar – i haven finns inte längre bara vatten och fiskar. Naturindexet i alla människoterritorier sänks en nivå. Biomkorten "öppet hav", "korallrev", "kust", "övärld" och "ur-ocean" plockas bort ur spelet och används inte mer. (Samma procedur som för händelsen klimatförändring.)





Andra övergångsfasen



Miljökatastrof - De som förorenar måste ta konsekvenserna för sitt handlande. Naturen har gett upp, människan har vunnit! Men till vilket pris? Naturindexet i alla människoterritorier sänks två nivåer.



Människoskapade barriärer - Vägar, staket och kraftledningar skär genom naturen och blir dödliga hinder för flyttande arter. Bilar och lastbilar förorenar luften med sina avgaser. Naturindexet i alla människoterritorier sänks en nivå. Varje djurart som migrerar under kommande era, betalar en Darwinpoäng.

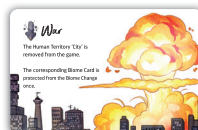


Illegal djurhandel - För somliga räcker det inte att titta på något vackert – de måste äga det. Naturindexet i alla aktiva människoterritorier sänks en nivå. Alla djurarter som består av exakt två djurkort, dör ut omedelbart. Darwinpoäng på dessa djur förloras dock inte, utan varje spelare kan fördela dem som hen vill bland sina kvarvarande djurarter. Spelare som genom effekten av detta kort inte har några djurarter kvar, får behålla de lösgjorda Darwinpoängen i en hög framför sig.



Plast i magen - Drivna av hunger, börjar djur äta avfall. Tyvärr är avfallet inte bra för deras matsmältning. Naturindexet i alla aktiva människoterritorier sänks en nivå. Alla djurarter som lever på enbart avfall

dör ut omedelbart. Darwinpoäng på dessa djur förloras dock inte, utan varje spelare kan fördela dem som hen vill bland sina kvarvarande djurarter. Spelare som genom effekten av detta kort inte har några djurarter kvar, får behålla de lösgjorda Darwinpoängen i en hög framför sig.



Krig - Människorna är inte en enad art. Deras olika åsikter om framtiden leder till diskussioner och dispyter. Om en dispyt eskalerar, slutar det med krig. Naturindexet i alla aktiva människoterritorier sänks en nivå. Människoterritoriet "storstad" (inklusive tillhörande avfallsbrickor) tas ur spel. Det tillhörande biomet skyddas en gång från biomförändring, och behandlas från och med nu som ett vanligt biom ur grundspelet. Om människoterritoriet "storstad" inte är i spel, dras ett nytt händelsekort med likadan baksida.





Tredje övergångsfasen



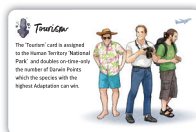
Artskyddsprogram - Männsligheten inser att den biologiska mångfalden är skyddsvärd och måste bevaras. Arter som är starkt hotade, eller nära att utrotas, skyddas. I varje biom får den djurart som har lägst anpassningsgrad omedelbart 2 Darwinpoäng. Om det blir oavgjort, kan flera arter få 2 Darwinpoäng. Om ett biom innehåller bara en djurart som då samtidigt är både sämst och bäst anpassad, får detta djur inga Darwinpoäng.



Ekologisk restaurering - Männsligheten kommer fram till att den behöver naturen. Steg för steg återställs det som förlorats i tidigare eror. Naturindexet i alla människoterritorier ökas en nivå. Under följande era kommer inga människoterritorier producera avfall. Alla redan utplacerade avfallsbrickor plockas bort.



Husdjur - Husdjuren stärker människans koppling till naturen. Trots det gynnar husdjuren inte klimatet eller den biologiska mångfalden. Naturindexet lämnas oförändrat i alla människoterritorier. Djurkortet "husdjur" placeras i biomet som hör till människoterritoriet "förort". Husdjurskortet erövrar mat som en vanlig allätare (men aldrig avfall), och kan vinna biomet om det har bäst anpassningsgrad. Husdjur kan inte bli uppätta, svälter inte och kan därför inte dö ut. Om människoterritoriet "förort" inte är i spel, dras ett nytt händelsekort med likadan baksida.



Turism - Människan har migrerat under hela sin existens, men nu sker detta genom stora flygande maskiner. Naturindexet i alla människoterritorier sänks en nivå. Händelsekortet "turism" placeras intill det

biom som hör till nationalparken (över eller intill). Det dubblar under denna sista era det antal Darwinpoäng som den bäst anpassade djurarten i detta biom kan få. Om det blir oavgjort, kan flera arter få denna bonus.



Spelvarianter

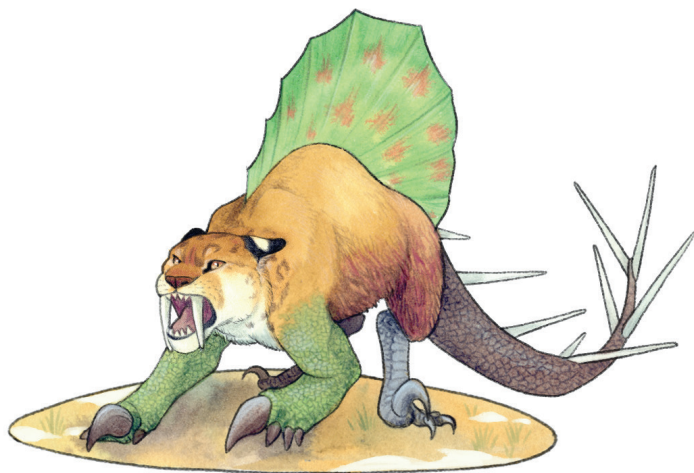
I följande sektion visar vi hur de olika spelvarianterna från grundspelet förändras i expansionen (**kunskap om reglerna i grundspelet och expansionen förutsätts**). Dessutom introduceras den nya varianten "historiskt läge".

Variant för nybörjare

Nybörjarspelet **ändras inte** genom expansionen. Nybörjarläget är för nybörjare och introducerar dem till grundspelet. Så snart en spelare behärskar grundspelet, är övergången till expansionen enkel.

Varianten lagspel (2 mot 2)

Expansionen kan spelas som samarbetspel två mot två **utan anpassningar**.



Variant för 2 spelare

Tvåspelar-varianten av grundspelet behöver små anpassningar när expansionen används.

Biomen "mangroveskog", "oas" och "tempererad regnskog" läggs till i biomhögen, som nu innehåller **16 biomkort**. Dessutom blandas biom som bytts bort genom biomförändringen inte längre tillbaka in i biomhögen, utan läggs i en **slänghög**.



Eftersom alla människohändelsekort också kan användas i varianten för två spelare, behöver **inga händelsekort avlägsnas**. Några händelsekort kräver att biomkort ska tas ur spel. Följdriktigt kan i sådana fall bara biomkort som från början var med i högen med 16 biomkort bli tagna ur spel.

För övrigt spelas expansionen på samma sätt med två spelare som med 3–6 spelare. Den enda stora skillnaden är att **endast tre människoterritorier** används (nationalparken med "max 3 djurarter"-sidan upp, samt två vanliga människoterritorier).

Barnvänliga regler (7+)

Expansionen kan också integreras i spelvarianten för barn (7+). Den grundläggande uppställningen och spelförloppet är **samma** som beskrivs i regelboken för grundspelet. Alla nödvändiga anpassningar sammanfattas här.

För att förbereda spelet görs en hög med **16 biomkort** i ordning, vilket beskrivs i varianten för två spelare. Dessutom blandas djurkort från expansionen med dem från grundspelet.

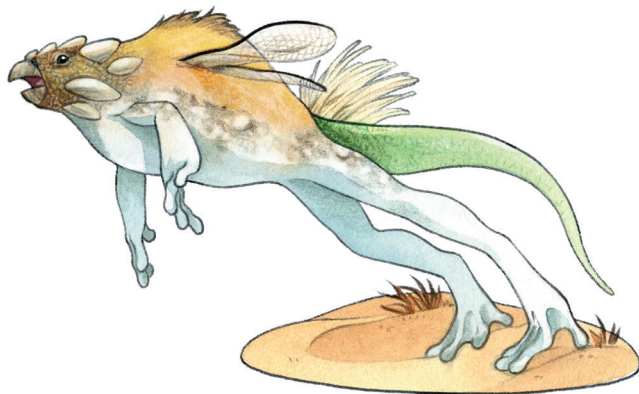
Från expansionen behövs **de fyra specialkort** och **avfallsbrickorna**.

Ett specialkort placeras på vänstra halvan av vardera av de tre utplacerade biomkort. Specialkortet visar de fyra människoterritorierna på fram- och baksidan. Ni får själva bestämma vilka specialkort ni vill använda, och vilket som ska läggas tillbaka i kartongen. Konkurrensbrickan, som representerar det fjärde biomet, tilldelas inget specialkort.



Erorna spelas som i grundspelet, med en stor ändring. I slutet av varje era **får alla djurarter en avfallsbricka**, om arten uppfyller villkoren för det tillhörande specialkortet. Avfallsbrickorna samlas in tillsammans med Darwinpoängen i slutet av varje era. I slutet av spelet räknas avfallsbrickorna som **negativa Darwinpoäng**. För varje avfallsbricka dras en Darwinpunkt av. Spelaren med mest Darwinpoäng vinner spelet.

Observera: För att öka svårigheten en aning, kan man placera ett specialkort även vid konkurrensbrickan. För det rekommenderar vi korten "jordbruk" eller "storstad".



Historiskt läge

Denna variant är något för riktiga Darwin's Choice-fans som söker en ny utmaning. Det är en **spelvariant med sex eror**, som räcker en hel eftermiddag, och bara rekommenderas **för 3-4 spelare**.

Spelet förbereds som grundspelet, med några få anpassningar.

1 Spelet förbereds med **fyra av de fem förhistoriska biomen**, som är markerade med en ammonitsymbol. Det femte förhistoriska biomkortet, som inte används, plockas bort ur spelet.

2 Redan i **början** placeras till vänster om varje biom **ett människoterritorium** med de fyra korten nedvända. Ett av dessa människoterritorier är nationalparken, som också placeras ut inaktiv intill ett biom.

3 **De förhistoriska djurarterna** (markerade med små kors) **väljs ut** bland alla djurkort i expansionen. Dessa stora och små djurkort blandas och läggs i två högar. Övriga djurkort väntar i kartongen tills vidare.

4 I denna variant används händelsekort både från grundspelet och från expansionen. Några händelsekort från grundspelet tas bort: "inkräktare", "överflöd av kött", "växtexplosion", "meteornedslag", "vulkanutbrott" och "perfekta förhållanden". Högen med händelsekort består av **fem** slumpvis valda kort. Överst ligger två händelsekort från grundspelet, därefter ett människo-händelsekort med villa på baksidan, ett med ett flerfamiljshus på baksidan och ett med en skyskrapa på baksidan.

5 **Handelszonen**, som förnyas i början av varje era, innehåller **7 djurkort** (4 stora och 3 små djurkort), oavsett antal spelare.

6 I denna variant drar varje spelare bara **8 handkort**.

Efter att spelet har förberetts, startas ett normalt parti Darwin's Choice, men ni spelar sex eror (schemat för biomförändringen är 2/3/3/3/3). Det finns också en begränsning: **varje spelare har bara fyra huvudhandlingar per era**. Därför får maximalt fyra spelarmarkörer från varje spelare ligga med avbockningsrutan vänd uppåt.

Efter första eran, ersätts djurkorthögarna som bara innehåller förhistoriska djurarter med de övriga djurkort från kartongen. Dessutom **kastar alla spelare de förhistoriska djurkort** de har på handen från första eran. Alla spelare **drar 8 nya kort** till handen i början av andra eran.

Efter andra eran **vänds människoterritorierna upp** och placeras till vänster om sitt biomkort, och nationalparken placeras på sitt biomkort.

Efter sex eror räknar alla spelare sina Darwinpoäng. Dessutom får varje spelare **10 extra Darwinpoäng** för varje förhistoriskt djurkort som har minst ett hjärta och som har varit med i spel till slutet. Spelaren med flest Darwinpoäng vinner spelet.



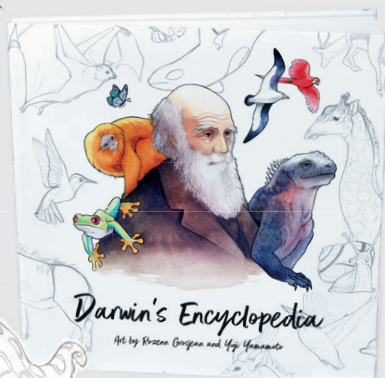
Tack!

“Darwins utvalda – före och efter” finansierades av 1 808 fantastiska människor på Kickstarter. Vi är **djupt tacksamma** till alla för att ni trodde på oss och vår vision. “Darwins utvalda – före och efter” som det nu ligger i dina händer är därför inte bara vårt teams verk, utan också **till betydande del dessa 1 808 personers verk.**



www.treecer.com

QR-koden här intill tar dig till en namnlista över alla som stöttade projektet. Titta gärna in på sidan: 1 808 är verkligen en stor mängd människor.



Vill du lära dig mer om arterna i Darwins utvalda? Då är Darwins Encyklopedi något för dig. Encyklopedin innehåller över 150 sidor med intressanta fakta om mer än 300 arter från grundspelet och expansionen, och finns på engelska eller tyska. Allt är vackert illustrerat av Rozenn Grosjean och Yuji Yamamoto.

Darwins Encyklopedi kan köpas på vår webbplats www.treecer.com och levereras till hela världen.



Treeceratops



Konstruktörer
Marc Dür
Samuel Luterbacher
Elio Reinschmidt

Utgivet av
Treeceratops
info@treecer.com
www.treecer.com

Regler
Marc Dür
Samuel Luterbacher

Grafisk design
Treeceratops
www.treecer.com

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

Översättning
Anja Rautenberg



Om du vill ta del av något av våra framtida projekt på Kickstarter, följ oss i **sociala medier** eller **prenumerera på vårt nyhetsbrev** som du hittar på www.treecer.com, så **missar du inte något!**



@Treecer



@Treecer_atops



@Treecer_atops



Sammanfattning av reglerna

Varje spelare drar 10 kort. Spelet spelas moturs och löper över 4 eror, som var och en består av 3 faser.

I. Handlingsfas

Huvudhandlingar – En per runda, en per djurart i varje era

- **Skapa** – Sätt ihop en djurart med minst ett huvud och en kropp. Djurartens namn måste ligga horisontellt på alla kort.
- **Mutera** – Lägg till, ta bort eller ersätt ett djurkort. Dubbla mutationer kostar upp till 3 Darwinpoäng.
- **Migra** – Förflytta en djurart till ett annat biom.

Efter huvudhandlingen måste djurarten ha tillgång till nog med mat och uppfylla biometts krav på förmågor.

Extrahandlingar

- **Byta kort** – Byt ut alla kort utom ett och dra nya kort (en gång). Endast möjligt i början av varje era.
- **Handel** – En aktiv spelare kan byta ett kort med handelszonen under sin tur.

II. Utvärderingsfas

1. **Kontroll av förmågor** – Alla djurarter som inte uppfyller kraven på förmågor i sitt biom, eller som inte klarar villkoren för människoterritoriet nationalpark, dör ut. För en utdöende djurart får spelaren maximalt 1 Darwinpoäng.
2. **Kontroll av föda** – Kontrollera vilka djurarter som äter, vilka som svälter och vilka som blir uppätna.
3. **Överlevnad** – Alla djurarter som överlever en era får 1 Darwinpoäng.

4. **Anpassningsgrad** – Den segrande djurarten i varje biom belönas med 2–3 Darwinpoäng.
5. **Konkurrenskraft** – De 3 mest konkurrenskraftiga djurarterna, oavsett biom, belönas med 3, 2 eller 1 Darwinpoäng.

III. Övergångsfas

1. **Händelsekort** – Ett människo-händelsekort dras och aktiveras. Dessutom anpassas naturindex för alla människoterritorier.
2. **Biomförändring** – (2/3/3) vid 3–4 spelare eller (3/4/4) vid 5–6 spelare.
3. **Omfördelning av mat** – Mattillgången anpassas till nya biom och matbegränsningar. Maten fördelas mellan djurarterna i förhållande till deras anpassningsgrad.
4. **Spelarbrickor** – Alla spelarbrickor vänds med sidan utan avbockningsruta uppåt.
5. **Förnya handelszonen** – Djurkortet i handelszonen byts ut mot nya.
6. **Dra nya kort** – Alla spelare drar kort så att deras hand består av 10 kort.
7. **Nytt initiativ** – Initiativbrickan flyttas moturs till nästa spelare.

Spelets slut

Spelet slutar efter utvärderingsfasen i den fjärde och sista eran. Spelaren med flest Darwinpoäng vinner spelet. Om flera spelare har samma poäng delar de på vinsten.

