

Você não gosta de ler as regras? Aqui você encontra o vídeo de explicação das regras.



www.treeecer.com

Darwin's Choice - Before and After Regras

Para 2-6 jogadores, maiores de 10 anos e 60-120 minutos

Suas pegadas abalaram a Terra por milhões de anos. Dinossauros enormes, pesados e blindados, mas também pequenos, ágeis e mortais, moldaram sua era no topo da cadeia alimentar. Hoje, outra espécie domina, move-se sobre duas pernas, constrói enormes colônias e molda a paisagem como nenhuma outra espécie antes. Durante a evolução, no entanto, todo desafio também é uma oportunidade. Encontre seus nichos, encare a nova situação e torne-se a escolha de Darwin.

Conteúdo

245 Cartas de Animais

140 cartas de animais pequenos (cabeças, asas, pernas e rabos) e

105 cartas de animais grandes (corpos e par de pernas)

1 Carta de animal 'Pets'

Entra em jogo através da Carta de Evento Humano "Pets"



14 Cartas de Evento Humano

Three different card backs which are relevant for the game

16 Territórios Humanos



8 Cartas de Biomas

Floresta de mangue, floresta temperada, oásis e cinco biomas pré-históricos



4 Cartas Especiais

Para a versão para crianças (7+)



1 Ficha de Parque Nacional

Território humano em formato de ficha



32 Fichas de Resíduo



1 Marcador do Primeiro Jogador

Novo design temático



2 Fichas em forma de seta

Entra em jogo através da Carta de Evento Humano 'Pesticidas'



Explicação dos Símbolos e Cartas

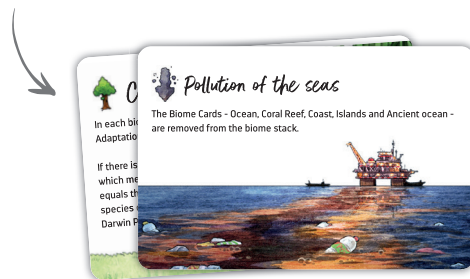
A expansão traz alguns novos símbolos e dois novos tipos de cartas em jogo, que serão explicados a seguir.

Cartas de Eventos Humanos



Cartas de Eventos Humanos possuem **três versos diferentes, que definem o tempo de seu uso**. Existem cinco Cartas de Evento com uma casa, cinco com um prédio de apartamentos e quatro com arranha-céus nos versos.

Cartas de evento com um **Símbolo de Árvore** na frente do título, aumentam o Índice de Natureza em um nível. Aqueles com um **Símbolo de Poluição Atmosférica** diminuem o Índice de Natureza em um nível.



Territórios Humanos

Territórios Humanos são colocados **como pilhas (IV-I) à esquerda** da Carta de Bioma associada. Esses níveis no jogo são chamados de **‘Índice de Natureza’**, que vão do nível IV ‘perto da natureza’ até o nível I ‘muito estranho à natureza’.

Alimentar-se de outras espécies animais é proibido em biomas localizados à direita do Território Humano ‘Agricultura’.

Condição - Cada Território Humano (exceto o Parque Nacional) tem uma condição única. Se essa condição for cumprida por uma espécie animal no bioma associado, ela obtém **uma Ficha de Resíduo** do estoque.

Limite de Comida - os Territórios Humanos não alteram os requisitos ou a adaptação de um bioma associado, **mas limitam seu suprimento de alimentos**.

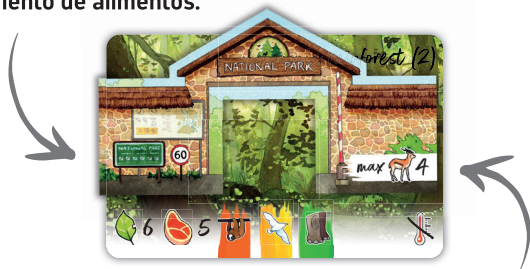
Biomas

Amonita - Esses biomas são pré-históricos e são necessários para a primeira Era do **‘Modo História’**. Além disso, essas Cartas de Bioma **podem ser usadas regularmente no jogo** e funcionar como todos as outras Cartas de Bioma.



Parque Nacional

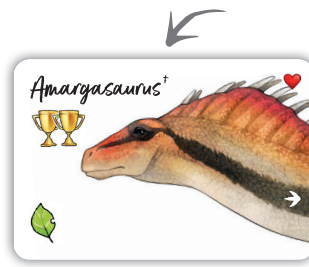
Ao contrário de todos os outros Territórios Humanos, o Parque Nacional está disponível apenas **em uma versão** e é colocado diretamente na Carta de Bioma. Além disso, **não possui limite no suprimento de alimentos**.



Limite de espécies animais - O Parque Nacional **limita o número de espécies animais** que podem sobreviver no bioma associado **a 4**. (Verso: ‘máximo de 3 espécies animais’ para a ‘Versão para dois jogadores’)

Cartas de Animais

Espécies animais com uma **pequena cruz (†)** após o nome estão extintas.



Todas as Cartas de Animais pertencentes à expansão “Darwin’s Choice – Before and After” **modificaram os locais de ancoragem**. Isso permite separar a expansão do jogo base.

Preparação do Jogo

Nas páginas a seguir, é mostrado como a expansão altera o jogo base (com 3 a 6 jogadores), quais componentes do jogo são usados e quais são omitidos. Os ajustes de regras para todas as outras versões do jogo (por exemplo, o jogo para dois ou com crianças) são explicados no capítulo “Versões do jogo”. Isso também se aplica à nova versão “Modo História”.

Em princípio, o jogo é configurado quase de forma idêntica, com ou sem a expansão. No entanto, existem algumas mudanças relevantes:

1

As Cartas de Animais grandes e Pequenos da expansão são adicionadas às do jogo base. Todas as cartas são embaralhadas e colocadas no meio da área de jogo como duas pilhas. O mesmo se aplica às 8 novas Cartas de Bioma adicionadas à pilha de biomas.

Nota: Você também pode usar as pilhas unidas de Bioma e Cartas de Animais (jogo base e expansão) se quiser jogar apenas o jogo base sem a expansão. As novas Cartas de Bioma e Animais não alteram a mecânica do jogo.

2

As Cartas de Evento do jogo base permanecem na caixa e não são usadas durante um jogo com a expansão. Em vez disso, uma pilha virada para baixo contendo 3 Cartas de Eventos Humanos será configurada. Para isso, uma Carta de Evento Humano com verso de casa (em cima), uma com um prédio (no meio) e outra com um arranha-céu (na parte inferior) são sorteados. As Cartas de Eventos Humanos restantes são colocadas de volta na caixa.

Nota: A Carta Animal ‘Pets’ e as duas fichas em forma de seta permanecem na caixa até serem colocadas em jogo pela Carta de Evento Humano correspondente.

3

As fichas de Resíduo são colocadas próximas às fichas de comida e de competição.

4

Após colocar as cartas de bioma, cada um recebe um território humano designado. Ao jogar com três ou quatro jogadores, um Território Humano permanece na caixa (o Parque Nacional é sempre usado). Os territórios humanos são colocados como uma pilha de quatro cartas (‘IV’ em cima até a carta mais inferior ‘I’), à esquerda de uma carta de bioma. O Parque Nacional é colocado diretamente na sua carta de Bioma.

5

Ao colocar as fichas de alimentos acima de cada carta de bioma, o limite de alimentos, fornecido pelo território humano correspondente, agora é levado em consideração. Para certos biomas com alto suprimento de alimentos (por exemplo, floresta tropical), já pode ocorrer que o suprimento total de alimentos não seja mais distribuído.

Gameplay

E como a expansão afeta o jogo? Você ainda joga quatro Eras com três fases cada (Fase de Ação, Fase de Avaliação e Fase de Transição). A jogabilidade muda principalmente como resultado dos dois novos tipos de cartas - Territórios Humanos e Cartas de Eventos Humanos.

Limite Alimentar

Todos os territórios humanos, exceto o Parque Nacional, têm um limite de alimentos. Independentemente do suprimento regular de alimentos de um bioma, os territórios humanos o reduzem ao nível do seu limite alimentar. Os biomas sempre podem fornecer menos alimentos do que o definido pelo Limite de Alimentos, **mas nunca mais.**

Como no jogo base, o suprimento de alimentos é ajustado ao novo bioma durante a fase de transição. Agora, o Limite Alimentar superior, dado pelo Território Humano correspondente, também é levado em consideração.

Exemplo - Limite Alimentar

Devido ao território humano "agricultura", o suprimento de alimentos da "floresta tropical" é limitado a 4 carnes. A quantidade de plantas permanece inalterada, pois está dentro do limite alimentar.



Índice de Natureza



Como no jogo base, apenas uma Carta de Evento Humano por vez é descoberta durante a Fase de Transição. A carta sorteada é colocada com a face para cima na pilha de Cartas de Eventos e seu efeito é executado. Além disso, o Índice de Natureza **de todos os Territórios Humanos** (exceto o Parque Nacional) será ajustado para cima ou para baixo, de acordo com o símbolo na carta. Uma carta de evento com um símbolo de árvore aumenta o índice de natureza e aqueles com um símbolo de poluição atmosférica diminuem o mesmo.

Se o Índice de Natureza cair, **a Carta de Território Humano superior** de cada bioma é colocada **numa pilha de descarte à sua esquerda**. Se o Índice da natureza atingiu o nível mais baixo "I", ele não pode cair mais. Se o Índice da Natureza aumentar, uma Carta do Território Humano é colocada de volta na pilha correspondente em todos os biomas.

Exemplo - Mudança do Índice de Natureza

Devido à carta de evento humano 'Desmatamento', o Índice de Natureza de todos os biomas diminui de 'IV' para 'III'. A carta superior de todos os territórios humanos é removida e colocada à esquerda como uma pilha de descarte. Essa redução do índice de natureza também reduz o limite de alimentos.



Resíduos

Quanto menor o Índice de Natureza e, portanto, o Suprimento de Alimentos dos biomas, mais importante se torna o novo tipo de alimento fornecido pelos Territórios Humanos - **Resíduos**.



Assim como ocorre com a comida comum, **a distribuição das fichas de resíduos é um processo contínuo**, ou seja, a distribuição das fichas de alimentos e resíduos é ajustada após a Ação principal de cada jogador (se necessário).

Para que uma espécie animal obtenha uma ficha de Resíduos, ela deve atender aos Requisitos do bioma e às Condições de Resíduos do Território Humano correspondente. As quatro condições distintas são:



1. Agricultura: As espécies animais com dois ou mais corações recebem uma ficha de resíduos.



2. Indústria: As espécies animais com cinco ou mais símbolos de força competitiva recebem uma ficha de resíduos.



3. Subúrbio: As espécies animais com três ou menos símbolos de força competitiva recebem uma ficha de resíduos.



4. Cidade: As espécies animais com no máximo um coração recebem uma ficha de resíduos.

Uma espécie animal pode obter no **máximo uma Ficha de Resíduos**, que substitui exatamente uma unidade de plantas ou carne. Uma espécie animal (com um coração) pode se alimentar exclusivamente de resíduos.

As espécies de animais sem coração **não recebem uma**.

As Fichas de Resíduos são sempre retiradas do estoque, ou seja, **a quantidade por território humano não é limitada**. Quando o estoque é esgotado, não há mais resíduos a serem distribuídos. Até este ponto, uma espécie animal deve usar uma ficha de Resíduos se atender às Condições do Território Humano correspondente, ou seja, uma espécie animal não pode renunciar voluntariamente a uma Ficha de Resíduos.

Como as fichas de alimentos, as fichas de resíduos **não são atribuídas permanentemente a uma espécie animal**. Se uma espécie animal não atender mais aos Requisitos de seu bioma ou à Condição de seu Território Humano, ela perderá a ficha de Alimentos obtida.

Onívoros e herbívoros que se alimentam de resíduos ainda podem ser comidos por um carnívoro.

Com uma Ficha de Resíduos obtida, um herbívoro com apenas um Coração pode sobreviver potencialmente no deserto de gelo polar ou no deserto frio, mesmo que não haja unidades de plantas fornecidas pelo bioma.



Exemplo - Resíduos

No bioma 'Floresta tropical', existem três espécies de animais. A águia *Arthropleura* apresenta a maior adaptação (8). Como também preenche a Condição de Resíduos com dois Corações, recebe uma Ficha de Resíduos e uma unidade de plantas. *Moritherium numbat* é a segunda espécie animal mais adaptada do bioma, uma vez que não atende à condição de resíduo, não recebe uma ficha de resíduos e se alimenta inteiramente de plantas. O celacanto de rinoceronte lanoso não atende aos requisitos do bioma e, portanto, não recebe alimentos à base de plantas ou uma Ficha de Resíduos no momento.



Parque Nacional

Além dos territórios humanos, é dada atenção especial ao Parque Nacional, que é usado em todos os jogos.

O Parque Nacional não limita o suprimento de alimentos de seu bioma. **No entanto, limita o número de espécies animais** que podem estar presentes neste bioma no final da Era. Com 3-6 jogadores, o número máximo permitido de espécies animais é 4; e 3 ao jogar com dois jogadores.

Este limite de espécies animais **complementa os requisitos do bioma existente** e é tratado como tal. As espécies animais que não fazem parte das quatro (três) espécies mais adaptadas do bioma não recebem fichas de alimentos. Na etapa “**Verificando os requisitos**”, as **espécies animais excedentes desaparecem** e são descartadas. Somente no raro evento de um empate completo entre duas espécies (o 4º e o 5º lugar mostram exatamente a mesma Adaptação, Força Competitiva e número de Corações), mais de quatro (três) espécies podem potencialmente sobreviver no Parque Nacional.



Fim do jogo

Após a fase de avaliação da quarta e, portanto, era final, o jogo termina. O jogador com mais pontos de Darwin vence o jogo. Em caso de empate, vários jogadores vencem o jogo.

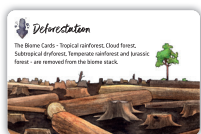
Cartas de Evento Humano



Primeira fase de transição



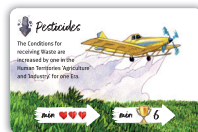
Mudança Climática – Os gases de efeito estufa produzidos pelo homem se acumulam na atmosfera e impedem que os raios solares quentes refletidos na superfície da Terra passem. O índice de natureza de todos os territórios humanos é reduzido em um nível. As Cartas de Bioma - deserto de gelo polar, desertos frios, Tundra, Taiga e idade do gelo - são removidas da pilha de biomas e não serão usadas até o final do jogo. Depois, a pilha de biomas é embaralhada e recolocada para uso. Se os biomas afetados já estiverem sobre a mesa, eles também serão removidos do jogo com a próxima mudança de bioma. Se mais biomas periféricos precisarem ser substituídos do que a Mudança do Bioma define, a Mudança do Bioma se adapta e aumenta.



Desmatamento – Ao som de motosserras sobre as copas das árvores, a humanidade precisa de terra e recursos. A natureza deve ceder. O índice de natureza de todos os territórios humanos é reduzido em um nível. As cartas de bioma - floresta tropical, floresta nublada, floresta seca subtropical, floresta temperada e floresta jurássica - são removidos da pilha de biomas e não serão utilizados até o final do jogo. (O mesmo procedimento usado para “Mudança climática”)



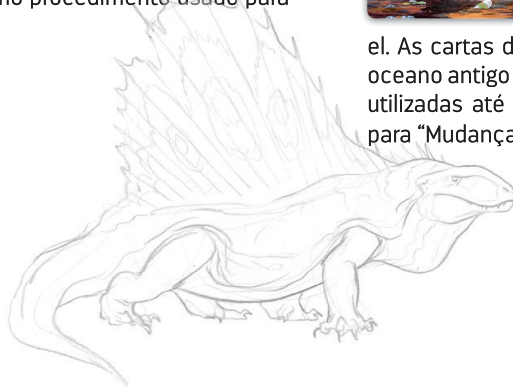
Drenagem – A indústria e a agricultura extensiva exigem água e terra. Nenhuma gota de água permanece para a natureza. O índice de natureza de todos os territórios humanos é reduzido em um nível. As Cartas de Bioma - Pantanal, Pântano, Oásis, Floresta de Mangue e Pântano de Carvão Carbonífero - serão removidas da pilha de biomas e não serão usadas até o final do jogo. (O mesmo procedimento usado para “Mudança climática”)



Pesticidas – Para obter rendimento máximo por metro quadrado, os seres humanos estão dispostos a usar veneno. O solo sofre danos contínuos, enquanto a água e o ar espalham os poluentes. O índice de natureza de todos os territórios humanos é reduzido em um nível. Para uma era, as condições para resíduos nos territórios humanos ‘Agricultura’ e ‘Indústria’ aumentam em 1. Para simbolizar isso, as duas fichas em forma de flecha são colocadas nos territórios humanos correspondentes. Se um dos dois territórios humanos - ‘Agricultura’ ou ‘Indústria’ - não estiver em jogo, este cartão de evento ainda será ativado. Se ambos estiverem faltando, uma nova Carta de Evento com o mesmo verso será sorteado.

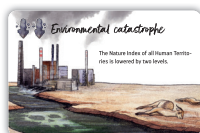


Poliuição dos mares – Com todo o óleo, resíduos de plástico e impurezas químicas, o mar não contém mais apenas água e peixes. O índice de natureza de todos os territórios humanos é reduzido em um nível. As cartas de bioma - oceano, recife de coral, costa, ilhas e oceano antigo - serão removidas da pilha de biomas e não serão utilizadas até o final do jogo. (O mesmo procedimento usado para “Mudança climática”)





Segunda Fase de Transição



reduzido em dois níveis.



Toda espécie animal que migra na próxima era paga um ponto de Darwin.



as espécies de animais, que consistem em exatamente duas cartas de animais, morrem imediatamente. Os Pontos Darwin em tais espécies animais não são perdidos, no entanto, mas distribuídos livremente por cada jogador entre suas espécies animais ainda existentes. Jogadores que não tiverem mais nenhuma espécie após o efeito desta Carta de Evento podem manter os Pontos Darwin liberados.

Catástrofe ambiental - Quem polui deve suportar as consequências de suas ações. A natureza desistiu, a humanidade venceu! Mas a que preço? O índice de natureza de todos os territórios humanos é

Barreiras feitas pelo homem - Ruas, cercas e linhas de energia cortam a natureza e se tornam obstáculos mortais para espécies migratórias. Carros e caminhões poluem o ar com suas emissões. O índice de natureza de todos os territórios humanos é reduzido em um nível.

Comércio ilegal de animais selvagens - Olhar para algo bonito não é suficiente para muitos, eles devem possuí-lo. O índice de natureza de todos os territórios humanos é reduzido em um nível. Todas



do em um nível. Todas as espécies animais, que se alimentam exclusivamente de resíduos, morrem imediatamente. Os Pontos Darwin em tais espécies animais não são perdidos, no entanto, mas distribuídos livremente por cada jogador entre suas espécies animais ainda existentes. Jogadores que não tiverem mais nenhuma espécie após o efeito deste Cartão de Evento podem manter os Pontos Darwin liberados.



Guerra - Os seres humanos não são uma espécie unida, suas diferentes visões do futuro levam a discussões e disputas. Se uma disputa se intensifica, termina em guerra. O índice de natureza de todos os territórios humanos é reduzido em um nível. O Território Humano "Cidade" (incluindo todas as fichas de resíduos associadas) será removido do jogo. O bioma correspondente é protegido apenas uma vez da Mudança de Bioma e a partir de agora será tratado como um bioma regular do jogo base. Se a 'Cidade' não estiver no jogo, uma nova Carta de Evento com o mesmo verso será sorteado.





Terceira Fase de Transição



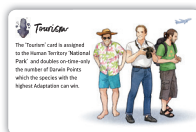
Programa de Conservação - A humanidade percebe que vale a pena proteger a biodiversidade e deve ser preservada. Espécies severamente ameaçadas ou à beira da extinção são colocadas sob proteção. O índice de natureza de todos os territórios humanos é aumentado em um nível. Em cada bioma, as espécies com a menor adaptação recebem imediatamente 2 pontos de Darwin. Se houver um empate, várias espécies de animais podem receber 2 pontos Darwin. Se um bioma contiver apenas uma espécie animal, que ao mesmo tempo tenha a maior e a menor adaptação, essa espécie animal não receberá nenhum ponto de Darwin.



Restauração ecológica - A natureza é uma necessidade, conclui a humanidade. Passo a passo, o que foi perdido nas Eras anteriores é revertido. O índice de natureza de todos os territórios humanos é aumentado em um nível. Na próxima era, todos os territórios humanos não fornecerão nenhum resíduo. Todas as fichas de resíduos já em jogo são removidas.



Pets - Manter animais de estimação fortalece a conexão das pessoas com a natureza. No entanto, eles não são benéficos em termos de clima e biodiversidade. O Índice de Natureza de todos os Territórios Humanos permanece inalterado. A Carta Animal 'Pets' é colocada no bioma pertencente ao 'Subúrbio'. Os "Pets" obtêm comida como um onívoro comum (mas nunca são resíduos) e podem ganhar o bioma se tiverem a maior adaptação. "Pets" não precisam atender aos Requisitos de um bioma. "Pets" não podem ser comidos, não passam fome e, portanto, não morrem. Se o "Subúrbio" não estiver no jogo, uma nova Carta de Evento com o mesmo verso será sorteada.



Turismo - A humanidade está migrando desde a sua origem, mas agora o faz com máquinas voadoras gigantes. O clima não permanece intocado por ele. O índice de natureza de todos os territórios humanos é reduzido em um nível. A Carta de Evento Humano 'Turismo' é atribuído ao bioma pertencente ao 'Parque Nacional' (e colocada acima ou ao lado dele). Dobra o número de pontos de Darwin que as espécies com a maior adaptação podem obter nesta última era. Se houver um empate, várias espécies de animais se beneficiam com esse bônus.



Versões do jogo

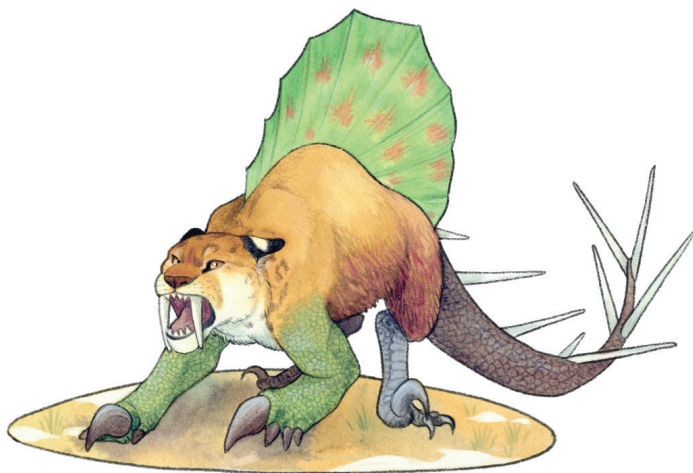
A seguir, mostraremos como as versões do jogo base são ajustadas ao jogar a expansão (**são necessários conhecimentos sobre as regras do jogo base e a expansão**). Além disso, uma nova versão é introduzida com o “Modo História”.

Jogo para iniciantes

O jogo para iniciantes não é alterado pela expansão. O mesmo é para iniciantes e serve para introduzi-los ao jogo base. Depois que um jogador domina o jogo base, a transição para a expansão é fácil.

2 vs. 2 Versão Cooperativa

A expansão pode ser jogada sem nenhum ajuste.



Versão para dois jogadores

A versão para dois jogadores do jogo base passa por **pequenos ajustes** quando a expansão é usada.

Os biomas - floresta de mangue, oásis e floresta temperada - são adicionados à pilha de biomas, que agora consiste em **16 cartas de biomas**. Além disso, as Cartas de Bioma que foram removidas do jogo pela Mudança de Bioma não serão mais embaralhadas novamente na pilha de biomas, ou seja, haverá uma **pilha de descarte**.



Como todas as cartas de eventos humanos também podem ser usadas para a versão para dois jogadores, **nenhuma carta de eventos deve ser removida**. Algumas cartas de evento exigem que as cartas de bioma sejam removidas do jogo. Logicamente, nesse caso, apenas as Cartas de Bioma que originalmente faziam parte da pilha de 16 cartas podem ser removidas do jogo.

Caso contrário, a expansão é jogada da mesma forma com dois jogadores e com 3-6 jogadores. A única grande mudança é que **3, não 4 territórios humanos estão em uso** (o Parque Nacional com o máximo de 3 espécies animais apontando para cima e dois territórios humanos regulares).

Regras para crianças (7+)

A expansão também pode ser integrada ao jogo com crianças (7 anos ou mais). A estrutura e o procedimento básicos do jogo com a expansão são **os mesmos** descritos no livro de regras do jogo base. Todas as adaptações necessárias são agora resumidas brevemente.

Para se preparar para o jogo, é montada uma pilha de 16 cartas de bioma, conforme descrito na 'Versão para dois jogadores'. Além disso, as Cartas de Animais da expansão são embaralhadas com as do jogo base.

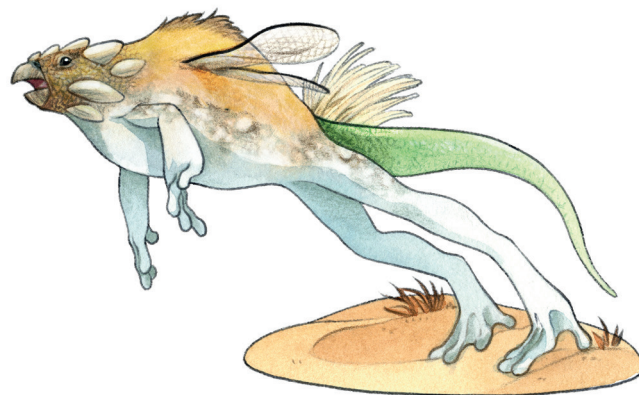
Será necessário pegar da expansão **as 4 cartas especiais e as fichas de resíduos**.

Uma carta especial é colocada na metade esquerda das três cartas de bioma. As Cartas Especiais mostram todos os quatro Territórios Humanos na frente e atrás. Você pode escolher quais cartas especiais deseja usar e qual ficará na caixa. A ficha de competição, que representa o quarto bioma, não recebe uma carta especial.



As Eras agora são jogadas exatamente como no jogo base, com uma grande mudança. No final da Era, todas as espécies animais recebem **uma Ficha de Resíduo se atenderem à Condição da Carta Especial correspondente**. No final de cada Era, cada jogador agora não apenas coleta os Pontos de Darwin de sua espécie, mas também as Fichas de resíduos. **No final do jogo, as mesmas contam como pontos de Darwin negativos**, ou seja, um ponto de Darwin é retirado para cada ficha coletada. O jogador com mais pontos de Darwin vence o jogo.

Nota: Para aumentar um pouco a dificuldade, você também pode colocar uma carta especial ao lado da ficha da competição. Recomendamos o uso da carta Agricultura ou Cidade



Modo História

Esta versão é ideal para os verdadeiros fãs do Darwin's Choice que procuram um novo desafio. É uma versão **que dura seis Eras e é recomendada apenas para 3-4 jogadores.**

O jogo é preparado de acordo com o jogo base, com alguns ajustes.

1 O jogo é montado com **quatro dos cinco biomas pré-históricos**, marcados com um símbolo de amonite. A quinta carta de bioma pré-histórico, não utilizada, é removida do jogo.

2 Já **no início, as quatro cartas de um Território Humano são colocadas** à esquerda de cada bioma. Um desses territórios humanos é o Parque Nacional, que também é colocado, enquanto inativo, ao lado de um bioma.

3 **As espécies animais extintas / pré-históricas** (marcadas com uma pequena cruz) **são selecionadas** entre todas as Cartas de Animais da expansão. Essas Cartas de Animais (pequenas e grandes) são embaralhadas e colocadas como duas pilhas no meio da área de jogo. As restantes Cartas de Animais não pré-históricas permanecem na caixa.

4 Esta versão usa cartas de evento do jogo base e da expansão. No entanto, algumas Cartas de Evento do jogo base são removidas: Intrusos, Boom de carne, Boom de plantas, Chuva de meteoros, Erupção vulcânica e Condições ideais. A pilha de Cartas de Eventos consiste em **cinco** cartas sorteadas aleatoriamente. No topo, há duas cartas de Evento do jogo base, seguidas por uma Carta de Evento Humano com o verso de casa, uma com um verso de apartamentos e outra com um arranha-céu.

5 A **Zona de troca**, que é renovada no início de cada Era, contém **7 Cartas de Animais** (4 cartas de animais pequenos e 3 grandes), independentemente do número de jogadores.

6 Nesta versão, cada jogador compra apenas **8 cartas**.

Após a preparação do jogo, é iniciado um jogo regular do Darwin's Choice, ou seja, você joga seis Eras (o esquema de mudança de bioma é 2/3/3/3/3). No entanto, há uma limitação: **cada jogador tem apenas quatro ações principais por era**. Portanto, após cada Era, no máximo quatro Marcadores de Jogador de cada jogador podem mostrar seu lado com a marca de seleção.

Após a primeira Era, as pilhas de Cartas de Animais que contêm apenas espécies animais pré-históricas / extintas **serão substituídas** pelas pilhas restantes de Cartas de animais da caixa. Além disso, após a primeira Era, os jogadores também **descartam quaisquer Cartas de Animais** restantes em suas mãos. Portanto, no início da Segunda Era, todos os jogadores **compram 8 novas cartas**.

Após a segunda Era, **os Territórios Humanos** são descobertos e colocados à esquerda de seu bioma correspondente. O Parque Nacional é colocado em cima de sua carta de bioma associada.

Após seis Eras, cada jogador conta seus pontos Darwin obtidos. Além disso, cada jogador receberá **10 pontos adicionais de Darwin** por cada Animal Card pré-histórico que mostre pelo menos um coração e esteve no jogo do começo ao fim. O jogador com mais pontos de Darwin vence o jogo.



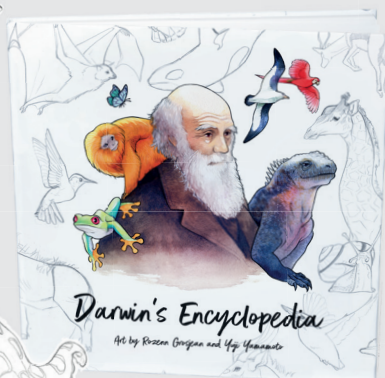
Obrigado!

Darwin's Choice - Before and After' foi financiado por 1.808 pessoas maravilhosas no Kickstarter. Somos **profundamente gratos** a todos por sua confiança em nós e em nossa visão 'Darwin's Choice - Before and After', como está agora em suas mãos, portanto, não é apenas o trabalho de nossa equipe, mas também, **em grande parte, o trabalho dessas 1.808 pessoas.**



www.treecer.com

O código QR o levará diretamente a uma lista de nomes de todos os nossos apoiadores. Apenas visite, porque 1.808 é realmente um grande número de pessoas.



Deseja saber mais sobre as espécies de Darwin's Choice? Então a Enciclopédia de Darwin é ideal para você. Esta enciclopédia fornece mais de 150 páginas cheias de fatos interessantes sobre mais de 300 espécies incluídas no jogo base e na expansão. Todo o trabalho artístico é novamente belamente ilustrado por Rozenn Grosjean e Yuji Yamamoto.

A Enciclopédia de Darwin pode ser comprada em nosso site www.treecer.com. (Envio para todo o planeta)



Treeceratops



Autores
Marc Dür
Samuel Luterbacher
Elio Reinschmidt

Editora
Treeceratops
info@treecer.com
www.treecer.com

Regras
Marc Dür
Samuel Luterbacher

Design gráfico
Treeceratops
www.treecer.com

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

Tradução
Vinícius Oliveira Alves



Se você deseja fazer parte de uma de nossas futuras campanhas do Kickstarter, siga-nos nas **mídias sociais** ou **assine a nossa newsletter** em www.treecer.com, assim **você não vai perder nada!**



@Treecer



@Treecer_atops



@Treecer_atops



Resumo das Regras

Todo jogador recebe 10 cartas. O jogo é jogado no sentido anti-horário e ao longo de 4 Eras, cada um composto por 3 fases.

I. Fase de Ação

Ações principais - uma por turno; Uma por espécie animal em cada era

- **Criar** – Coloque uma espécie animal com pelo menos 1 cabeça e 1 corpo. Os nomes das espécies em todos as cartas de animais devem estar alinhadas horizontalmente.
- **Mutação** – Adicione, remova ou substitua uma Carta de Animal. Mutações duplas custam até 3 pontos de Darwin.
- **Migrar** – Mova uma espécie animal para qualquer outro bioma.

Após uma Ação Principal, as espécies animais devem fornecer alimento suficiente para si e atender aos Requisitos de seu bioma.

Ações adicionais

- **Recompra de cartas** – descarte todas as cartas, exceto 1, e compre novamente uma vez. Só é possível no início de cada Era.
- **Troca** – Durante o turno, um jogador ativo pode trocar uma carta com a Zona de Troca.

II. Fase de avaliação

1. **Verificação dos requisitos** – Todas as espécies que não atendem aos requisitos de seu bioma ou do 'Par-

que Nacional' do Território Humano são extintas. Para uma espécie extinta, o jogador recebe no máximo 1 ponto de Darwin.

2. **Avaliação de alimentos** – Avalie quais espécies comem, quais passam fome e quais são comidas.
3. **Sobrevivência** – Todas as espécies sobreviventes de uma Era recebem 1 Ponto Darwin.
4. **Adaptação** – As espécies animais vencedoras em cada bioma recebem 2-3 pontos Darwin.
5. **Força competitiva** – As 3 espécies mais competitivas em todos os biomas de uma época recebem 3, 2 ou 1 ponto / s de Darwin.

III. Fase de transição

1. **Cartas de Eventos** – Uma Carta de Evento Humano é sorteada e ativada. Além disso, o Índice de Natureza de todos os territórios humanos é ajustado em conformidade.
2. **Mudança de bioma** – 3-4 jogadores (2/3/3) ou 5-6 jogadores (3/4/4).
3. **Redistribuição de Alimentos** – O suprimento de alimentos é ajustado aos Requisitos dos novos biomas e de acordo com os Limites de Alimentos. O novo suprimento de alimentos é distribuído às espécies de acordo com sua adaptação.
4. **Marcadores de jogador** – Todos os marcadores de jogador são virados para o lado sem a marcação.
5. **Renovação da zona comercial** – As cartas de animais na zona comercial são substituídos por novas cartas.
6. **Reabastecendo a mão** – Todos os jogadores reabastecem suas mãos de volta para 10 cartas.
7. **Novo primeiro jogador** – o marcador do primeiro jogador muda no sentido anti-horário.

Fim do jogo

Após a fase de avaliação da quarta e, portanto, era final, o jogo termina. O jogador com mais pontos de Darwin vence o jogo. Em caso de empate, vários jogadores vencem o jogo.