Kuralları okumak istemiyor musunuz? Burada kural açıklama videosunu bulabilirsiniz.

www.treecer.com

# Darwin'in Seçimi - Öncesi ve Sonrası Kurallar

**2-6 Oyuncu için, yaş 10+, 60-120 dakika**

Onların ayak sesleri milyonlarca yıl Dünya'yı titretti. Geniş, ağır ve zırhlı, ama bazen de minik, atik ve ölümcül olan dinazorlar kendi dönemlerini besin zincirinin en tepesinden şekillendirdi. Bugün başka bir tür hüküm sürüyor, iki ayağı üzerinde hareket ediyor, devasa koloniler kuruyor ve daha önce hiçbir türün yapamadığı gibi yeryüzünü şekillendiriyor. Lakin evrimde her meydan okuyuş aynı zamanda bir fırsattır. Kendine uygun ortamı bul, yeni durumla yüzleş ve Darwin'in Seçimi ol.

## İçindekiler

**245 Hayvan Kartı**

140 küçük Hayvan Kartı (baş, kanat, tek bacak ve kuyruk) ve 105 büyük Hayvan Kartı (gövde ve çift bacak)







**1 'Evcil Hayvanlar' Kartı**

'Evcil Hayvanlar' Beşeri Olay Kartı yoluyla oyuna gelir




**14 Beşeri Olay Kartı**

Oyunla alakalı üç farklı kart sırtı




**16 İnsan Bölgesi**




**8 Biyom Kartı**

Mangrov ormanı, Ilıman yağmur ormanı, Vaha ve beş tarih öncesi biyom



**4 Özel Kart**
'Çocuk Dostu Kurallar (7+)' versiyonu için



**1 Ulusal Park Çipi**
İnsan Bölgesi'nin çip formatı




**32 Atık Çipi**



**1 Birinci Oyuncu Simgesi**
Tematik yeni tasarım



**2 ok şeklinde çip**
'Tarım İlaçları' Beşeri Olay Kartı yoluyla oyuna gelir




# Sembol ve Kartların Açıklaması

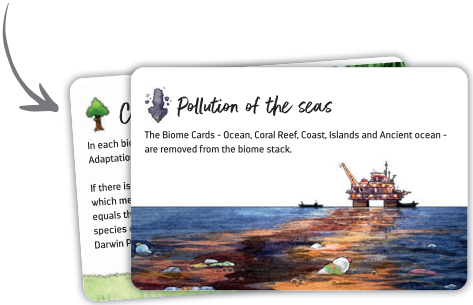
Genişleme paketi oyuna, aşağıda açıklamaları olan, bazı yeni semboller ve iki yeni tip kart getiriyor.

## Beşeri Olay Kartları



Beşeri Olay Kartları **kullanılacakları farklı zamanları belirten üç farklı sırta sahiptir**. Beş Olay Kartının arkasında ev, beşinde apartman binası ve dördünde gökdelen vardır.

Başlığının önünde bir **Ağaç Sembolü** olan Olay Kartları Doğa İndeksini bir seviye arttırır. **Duman Sembolü** olanlar ise Doğa İndeksini bir seviye azaltır.



## İnsan Bölgeleri

İnsan Bölgeleri ilgili Biyom Kartının **soluna desteler halinde (IV - I)** yerleştirilir. Oyundaki bu seviyeler **'Doğa İndeksi'** olarak adlandırılır, Seviye IV'ten (doğaya yakın) Seviye I'e (doğaya çok yabancı) kadar uzanır.

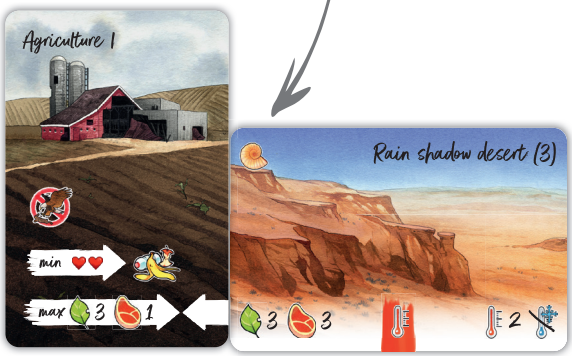
**'Tarımsal'** İnsan Bölgesinin sağına yerleştirilmiş **biyomlarda bulunan diğer hayvan türlerini yemek yasaktır.**

Şart - Her İnsan Bölgesinin (Ulusal Park hariç) özel bir Şartı vardır. Eğer ilgili biyomdaki bir hayvan türü bu Şartı yerine getirmişse, stoktan **bir Atık Çipi** alır.

Besin Limiti - İnsan Bölgeleri ilgili bir biyomun Gereksinimlerini veya Adaptasyonunu değiştirmez, **ama Besin Stoğunu sınırlar.**

## Biyomlar

Ammonit - Bu biyomlar tarih öncesi Devirlere aittir ve **'Tarihsel Modun** ilk Devri için gereklidir. Ayrıca, bu Biyom Kartları **oyunda düzenli olarak kullanılabilir** ve diğer Biyom Kartları gibi işlerler.




## Ulusal Park

Diğer tüm İnsan Bölgelerinin aksine, Ulusal Park sadece **tek versiyonda** mevcuttur ve direk olarak Biyom Kartının üzerine yerleştirilir. Ek olarak, **Besin Limiti yoktur.**




Hayvan Türleri Limiti - Ulusal Park ilgili biyomda **hayatta kalabilecek hayvan türü adetini 4 ile sınırlar**. (Arka taraf: 'İki Oyuncu Versiyonu' için 'maksimum 3 hayvan türü')

## Hayvan Kartları

İsminin sonunda **küçük bir çarpı** (†) olan hayvan türleri soyu tükenmiş olanlardır.




'Darwin'in Seçimi - Öncesi ve Sonrası' genişleme paketine ait tüm Hayvan Kartları **değiştirilmiş Birleşme Noktalarına** sahiptir. Bu, genişleme paketiyle ana oyunu ayırt etmeyi sağlar.

# Oyuna Hazırlık

Takip eden sayfalarda, genişleme paketinin ana oyunu nasıl değiştirdiği (3-6 oyuncu ile), hangi oyun parçalarının kullanıldığı ve hangilerinin göz ardı edildiği gösteriliyor. Diğer tüm versiyonlar (ör: iki kişilik oyun veya çocuk oyunu) için kural düzenlemeleri 'Oyun Versiyonları' bölümünde açıklanıyor. Bu, yeni versiyon 'Tarihsel Mod' için de geçerli.

Prensipte, oyun genişleme paketi olsa da olmasa da neredeyse aynı şekilde kuruluyor. Ancak, bazı önemli değişiklikler var:

1. Genişleme paketindeki büyük ve küçük Hayvan Kartları ana oyundakilere eklenir. Sonra tüm kartlar karıştırılır ve 2 deste şeklinde oyun alanının ortasına yerleştirilir. Aynısı biyom destesine eklenen 8 yeni Biyom Kartı için de geçerlidir.

   *Not: Eger genisleme paketi olmadan sadece ana oyunu oynamak isterseniz, birlestirdiginiz Biyom ve Hayvan Kartı destelerini (ana oyun ve genisleme paketi) yine kullanabilirsiniz. Yeni Biyom ve Hayvan Kartları oyun mekanizmalarını degistirmez.*

2. Ana oyunun Olay Kartları kutuda durur ve genişleme paketinin dahil olduğu bir oyunda kullanılmaz. Onun yerine, 3 Beşeri Olay Kartı kapalı bir deste şeklinde kurulur. Bunun için, arkasında ev olan bir tane (en üste), apartman binası olan bir tane (ortaya) ve gökdelen olan bir tane (en alta) Beşeri Olay Kartı çekilir. Kalan Beşeri Olay Kartları kutuya geri konur.

   *Not: 'Evcil Hayvanlar' Kartı ve iki ok seklinde çip, ilgili Beseri Olay Kartı tarafından oyuna çagrılana kadar kutuda dururlar.*

3. Atık Çipleri, Besin ve Rekabet Çiplerinin yakınına yerleştirilir.

4. Biyom Kartları yerleştirildikten sonra, her birine bir İnsan Bölgesi atanır. Üç veya dört oyuncuyla oynarken, bir İnsan Bölgesi kutuda kalır (Ulusal Park hariç). İnsan Bölgeleri'nin her biri bir Biyom Kartı'nın soluna, 4 kartlık deste şeklinde ( 'IV' yukarda, 'I' aşağıda) yerleştirilir. Ulusal Park direk olarak kendi Biyom Kartının üstüne konur.

5. *Her Biyom Kartının üzerine Besin Çipleri yerleştirilirken, ilgili İnsan Bölgesi'nin belirlediği Besin Limiti bu aşamada dikkate alınır. Yüksek Besin Stoğu olan bazı biyomlar (ör. Tropikal yağmur ormanı) için, öyle olur ki tüm Besin Stoğu artık dağıtılmayabilir.*

# Oynanış

Öyleyse genişleme paketi oyunu nasıl etkiler? Yine üç aşamadan oluşan dört Devir oynuyorsunuz (Eylem Aşaması, Değerlendirme Aşaması ve Geçiş Aşaması). Oynanış temel olarak iki yeni kart tipinden dolayı değişiyor - İnsan Bölgeleri ve Beşeri Olay Kartları.

## Besin Limiti

**Tüm İnsan Bölgelerinin, Ulusal Park hariç, bir Besin Limiti vardır.** İnsan Bölgeleri, biyomun olağan Besin Stoğuna bakmaksızın, bunu kendi Besin Limitine indirger. Biyomlar her zaman tanımlanan Besin Limitinden az besin sağlayabilirler, **ama asla daha fazlasını değil.**

Ana oyunda olduğu gibi, Besin Limiti Geçiş Aşamasında yeni biyoma göre ayarlanır. Bu aşamada, ilgili İnsan Bölgesi'nin belirlediği üst Besin Limiti dikkate alınır.

### *Örnek - Besin Limiti*

*'Tarımsal' İnsan Bölgesi dolayısıyla, 'Tropikal yağmur ormanının Besin Limiti 4 et ile sınırlıdır. Bitki miktarı Besin Limitinin içinde olduğu için değişmeden kalır.*




## Doğa İndeksi



Ana oyunda olduğu gibi, Geçiş Aşamasında sadece bir Beşeri Olay Kartı açılır. Çekilen kart yüzüstü olarak Olay Kartı destesine yerleştirilir ve etkisi hemen uygulanır. Ek olarak, kartın üzerindeki sembole göre **tüm İnsan Bölgelerinin** (Ulusal Park hariç) Doğa İndeksi yukarı veya aşağı doğru ayarlanır. Ağaç Sembolü olan bir Olay Kartı Doğa İndeksini arttırırken, Duman Sembolü olanlar Doğa İndeksini azaltır.

Doğa İndeksi düşerse, her biyomun **en üstteki İnsan Bölgesi Kartı sol tarafındaki ıskarta destesine** yerleştirilir. Doğa İndeksi en düşük seviyeye ulaştıysa (seviye I), daha fazla inemez. Doğa İndeksi yükselirse, bir İnsan Bölge Kartı tüm biyomlarda karşılık gelen destelere geri yerleştirilir.

### *Örnek - Doğa İndeksi Değişimi*

*'Ormansızlaşma' Beşeri Olay Kartı nedeniyle tüm Biyomların Doğa İndeksi IV'ten III'e düşer. Tüm İnsan Bölgelerinin en üst kartı çıkarılır ve sol tarafa ıskarta destesi olarak yerleştirilir. Doğa İndeksindeki bu azalma Besin Limitini de düşürür.*



## Atık



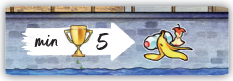
Doğa İndeksi ve dolayısıyla biyomların Besin Stoğu ne kadar düşük olursa, İnsan Bölgeleri tarafından sağlanan yeni gıda türü - **Atık** - o kadar önemli hale gelir.

Normal gıdalarda olduğu gibi, **Atık Çiplerinin dağıtımı devam eden bir süreçtir**, yani Besin ve Atık Çiplerinin dağılımı her oyuncunun Ana Eyleminden sonra ayarlanır (gerekirse).

Bir hayvan türünün bir Atık Çipi elde edebilmesi için, biyomun Gerekliliklerini ve ilgili İnsan Bölgesinin Atık Koşulunu karşılaması gerekir. Dört farklı koşul şöyledir:




1. Tarım: İki veya daha fazla Kalbi olan hayvan türleri bir Atık Çipi alır.




2. Endüstri: Beş veya daha fazla Rekabet Gücü Sembolü olan hayvan türleri bir Atık Çipi alır.




3. Banliyö: Üç veya daha az Rekabet Gücü Sembolü olan hayvan türleri bir Atık Çipi alır.




4. City: En fazla bir Kalbi olan hayvan türleri bir Atık Çipi alır.

Bir hayvan türü, tam olarak bir birim bitki veya et yerine geçen, **en fazla bir Atık Çipi** elde edebilir. Bir hayvan türünün (bir Kalbi olan) yalnızca Atıklar ile beslenmesine izin verilebilir.

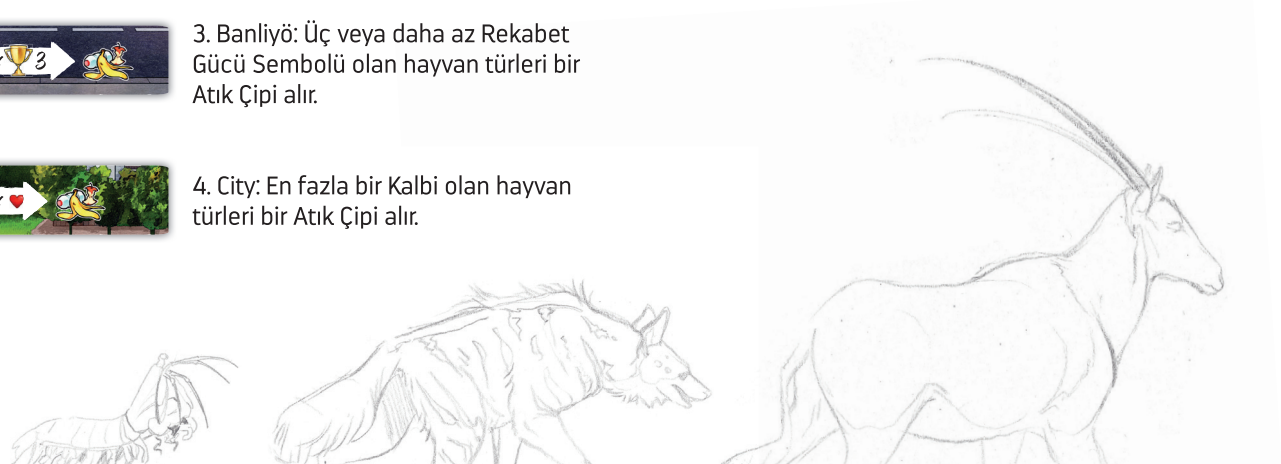
Kalbi Olmayan Hayvan Türlerine Atık Çipi verilmez.

Atık Çipleri her zaman stoktan alınır, yani **İnsan Bölgesi başına miktarın bir sınırı yoktur**. Stok tükendiğinde, dağıtılacak atık kalmaz. Bu noktaya kadar, bir hayvan türü, karşılık gelen İnsan Bölgesinin Koşullarını karşılıyorsa, bir Atık Çipi almak zorundadır, yani bir hayvan türü bir Atık Çipinden gönüllü olarak vazgeçemez.

Besin Çipleri gibi, Atık Çipleri de **bir hayvan türüne kalıcı olarak atanmaz**. Bir hayvan türü artık biyomunun Gerekliliklerini veya İnsan Bölgesinin Koşulları'nı karşılamıyorsa, elde edilen Besin Çipini kaybeder.

Atık ile beslenen hepçiller ve otçullar hala bir etçil tarafından yenilebilir.

Elde edilen bir Atık Çip ile, sadece bir Kalbi olan bir otçul, biyom tarafından sağlanan bitki birimleri olmasa bile Polar buz çölünde veya Soğuk çölde potansiyel olarak hayatta kalabilir.



## Örnek - Atık

*"Tropik Yağmur Ormanı" biyomunda üç hayvan türü vardır. Arthropleura kartalı en yüksek Adaptasyonu gösterir (8). Atık Koşulunu iki Kalp ile de yerine getirdiğinden, bir Atık Çipi ve bir birim bitki alır. Moeritherium numbat biyomdaki adaptasyonu en iyi ikinci hayvan türüdür, Atık Koşulunu karşılamadığından, bir Atık Çipi almaz ve tamamen bitkilerle beslenir. Yünlü gergedan coelacanth, biyomun gereksinimlerini karşılamaz ve bu nedenle şu anda bitki bazlı yiyecek veya Atık Çipi almaz.*




## Ulusal Park

Normal İnsan Bölgelerine ek olarak, her oyunda kullanılan Ulusal Park'a özel bir dikkat gösterilmektedir.

**Ulusal Park**, kendi biyomunun **Besin Stoğunu sınırlamaz. Bununla birlikte**, Devir'ın sonunda bu biyomda bulunabilecek **hayvan türlerinin sayısını sınırlar**. 3-6 oyuncu ile oynarken izin verilen maksimum hayvan türü sayısı 4, iki oyuncu ile oynarken 3'tür.

Bu Hayvan Türleri Limiti mevcut biyom Gerekliliklerini tamamlar ve aynı muameleyi görür. Biyomun en iyi adaptasyon gösteren dört (üç) türünden biri olmayan hayvan türlerine Besin Çipi verilmez. '**Gereklilikleri Kontrol Etme**' adımında, **arta kalan hayvan türleri ölür** ve atılır. Sadece iki tür arasında nadir bir eşitlik olması durumunda (4. ve 5. sıra tam olarak aynı Adaptasyon, Rekabet Gücü ve Kalp sayısına sahiptir), Ulusal Parkta dörtten fazla tür potansiyel olarak hayatta kalabilir.




## Oyunun Sonu

Dördüncü ve dolayısıyla sonuncu Devrin Değerlendirme Aşamasından sonra oyun biter. En çok Darwin Puanına sahip oyuncu kazanır. Beraberlik durumunda, oyunu birden çok oyuncu kazanır.

# Beseri Olay Kartları



## Birinci Geçiş Aşaması




**İklim değişikliği** – İnsan yapımı sera gazları atmosferde birikir ve Dünya'nın yüzeyinden yansıyan sıcak güneş ışınlarının geçmesini önler. Tüm İnsan Bölgelerinin Doğa İndeksi bir seviye düşürülür. Biyom Kartları - Kutupsal buz çölü, Soğuk çöller, Tundra, Tayga ve Buz Devri - biyom destesinden çıkarılır ve oyunun sonuna kadar kullanılmaz. Daha sonra biyom destesi karıştırılır ve kullanım için geri yerleştirilir. Etkilenen biyomlar zaten masadaysa, bir sonraki Biome Değişikliği ile oyundan çıkarılırlar. Biyom Değişiminin tanımladığından daha fazla biyomun değiştirilmesi gerekiyorsa, Biyom Değişimi buna uyar ve artar.



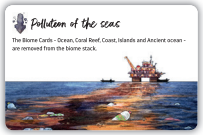

**Ormansızlaşma** – Ağaç tepelerinin üzerinde motorlu testerelerin sesi, insanlığın toprağa ve kaynaklara ihtiyacı var. Doğa yol vermek zorunda. Tüm İnsan Bölgelerinin Doğa İndeksi bir seviye düşürülür. Biyom Kartları - Tropik yağmur ormanı, Bulut ormanı, Subtropikal kuru orman, Ilıman yağmur ormanı ve Jurasik orman - biyom destesinden çıkarılır ve oyunun sonuna kadar kullanılmaz. ('İklim değişikliği' ile aynı prosedür)




**Drenaj** – Sanayi ve kapsamlı tarım su ve toprak gerektirir. Doğa için bir damla su kalmaz. Tüm İnsan Bölgelerinin Doğa İndeksi bir seviye düşürülür. Biyom Kartları - Sulak alan, Bataklık, Vaha, Mangrov ormanı ve Karbonlu kömür bataklığı - biyom destesinden çıkarılır ve oyunun sonuna kadar kullanılmaz. ("İklim değişikliği" ile aynı prosedür)




**Pestisitler** – Metrekare başına maksimum verim elde etmek için, insanlar zehir kullanmaya bile isteklidir. Toprak sürekli hasara uğrarken, su ve hava kirletici maddeleri yayar. Tüm İnsan Bölgelerinin Doğa İndeksi bir seviye düşürülür. Bir Devir için, 'Tarım' ve 'Sanayi' İnsan Bölgelerindeki Atık Koşulları 1 artar. Bunu simgelemek için, ok şeklindeki iki çip ilgili İnsan Bölgelerine yerleştirilir. İki İnsan Bölgesinden biri - 'Tarım' veya 'Sanayi' - oyunda değilse bile bu Olay Kartı yine de etkinleştirilir. Her ikisi de yoksa, aynı sırta sahip yeni bir Olay Kartı çekilir.

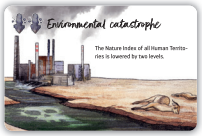



**Denizlerin kirlenmesi** – Tüm yağ, plastik atıklar ve kimyasal kirliliklerle, deniz artık sadece su ve balık içermiyor. Tüm İnsan Bölgelerinin Doğa İndeksi bir seviye düşürülür. Biyom Kartları - Okyanus, Mercan kayalığı, Sahil, Adalar ve Antik okyanus - biyom destesinden çıkarılır ve oyunun sonuna kadar kullanılmaz. ("İklim değişikliği" ile aynı prosedür)





## İkinci Geçiş Aşaması




**Çevresel felaket** - Kirletenler, eylemlerinin sonuçlarına katlanmalıdır. Doğa pes etti, insanlık kazandı! Ama ne pahasına? Tüm İnsan Bölgelerinin Doğa İndeksi iki seviye düşürülür.




**İnsan yapımı engeller -** Sokaklar, çitler ve elektrik hatları doğayı delip geçer ve göçmen türler için ölümcül engeller haline gelir. Otomobiller ve kamyonlar havayı emisyonlarıyla kirletir. Tüm İnsan Bölgeleri'nin Doğa İndeksi bir seviye düşürülür. Takip eden Devirde göç eden her hayvan türü bir Darwin Puanı öder.




**Yasadışı yaban hayatı ticareti -** Güzel bir şeye bakmak pek çok kişi için yeterli değildir, ona sahip olmaları gerekir. Tüm İnsan Bölgelerinin Doğa İndeksi bir seviye düşürülür. Tam olarak iki hayvan kartından oluşan tüm hayvan türleri hemen ölür. Bununla birlikte, bu hayvan türleri üzerindeki Darwin Puanları kaybolmaz, her oyuncu tarafından mevcut hayvan türleri arasında serbestçe dağıtılır. Bu Olay Kartının etkisinden sonra hayvan türü kalmayan oyuncular, boşa çıkan Darwin Puanlarını koruyabilir.




**Midede plastik -** Açlıkla hareket eden hayvanlar, atıkları yemeye başlar. Ne yazık ki, plastik sindirim sistemleri için kötüdür. Tüm İnsan Bölgelerinin Doğa İndeksi bir seviye düşürülür. Sadece Atık ile beslenen tüm hayvan türleri derhal ölür. Bununla birlikte, bu hayvan türleri üzerindeki Darwin Puanları kaybolmaz, her oyuncu tarafından mevcut hayvan türleri arasında serbestçe dağıtılır. Bu Olay Kartının etkisinden sonra hayvan türü kalmayan oyuncular, boşa çıkan Darwin Puanlarını koruyabilir.




**Savaş -** İnsanlar birleşmiş bir tür değildir, geleceğe dair farklı görüşleri tartışmalara ve anlaşmazlıklara yol açar. Bu anlaşmazlıklar artarsa savaşla sonlanır. Tüm İnsan Bölgelerinin Doğa İndeksi bir seviye düşürülür. "Şehir" İnsan Bölgesi (ilişkili tüm Atık Çipleri dahil) oyundan kaldırılır. Karşılık gelen biyom sadece bir kez Biyom Değişiminden korunur ve bundan sonra temel oyundaki olağan bir biyom gibi muamele görür. Eğer "Şehir" İnsan Bölgesi oyunda değilse, aynı sırta sahip yeni bir Olay Kartı çekilir.





## Üçüncü Geçiş Aşaması




**Koruma programı -** İnsanlık biyolojik çeşitliliğin korunmaya değer olduğunu ve korunmasının zorunlu olduğunu fark eder. Ciddi şekilde tehdit edilen veya yok olma eşiğinde olan türler koruma altına alınır. Tüm İnsan Bölgelerinin Doğa İndeksi bir seviye arttırılır. Her biyomda, en düşük Adaptasyona sahip türler derhal 2 Darwin Puanı alır. Eşitlik varsa, birkaç hayvan türü 2 Darwin Puanı alabilir. Bir biyom aynı zamanda en yüksek ve en düşük Adaptasyona sahip olan sadece bir hayvan türü içeriyorsa, bu hayvan türü herhangi bir Darwin Puanı almaz.




**Ekolojik restorasyon -** Doğa olmazsa olmazdır, insanoğlu bir sonuca varır. Adım adım, daha önceki Devirlerde kaybedilenler tersine çevrilir. Tüm İnsan Bölgelerinin Doğa İndeksi bir seviye arttırılır. Takip eden Devirde, tüm İnsan Bölgeleri herhangi bir Atık sağlamayacaktır. Halihazırda masada bulunan tüm Atık Çipleri kaldırılır.




**Evcil Hayvanlar -** Evcil hayvan bulundurmak insanların doğa ile olan bağlantılarını güçlendirir. Ancak, iklim ve biyolojik çeşitlilik açısından faydalı değillerdir. Tüm İnsan Bölgelerinin Doğa İndeksi değişmeden kalır. 'Evcil Hayvanlar' Kartı, 'Banliyö' İnsan Bölgesine ait biyom içine yerleştirilir. 'Evcil Hayvanlar' normal bir hepçil gibi besin (ama asla Atık değil) alır ve en yüksek Adaptasyona sahiplerse biyomu kazanabilir. 'Evcil Hayvanlar'ın bir biyomun gerekliliklerini karşılaması gerekmez. 'Evcil Hayvanlar' yenemez, açlıktan ölmez ve bu nedenle ölüp gitmezler. 'Banliyö' İnsan Bölgesi oyunda değilse, aynı sırta sahip yeni bir Olay Kartı çekilir.




**Turizm -** İnsanlık, kökeninden beri göç eder, ama şimdi bunu dev uçan makinelerle yaparlar. İklim de bundan nasibini alır. Tüm İnsan Bölgelerinin Doğa İndeksi bir seviye düşürülür. 'Turizm' Beşeri Olay Kartı, Ulusal Park'a ait olan biyoma atanır (ve bunun üstüne veya yanına yerleştirilir). Adaptasyonu en yüksek türlerin bu son dönemde elde edebilecekleri Darwin Puanının sayısını iki katına çıkarır. Eşitlik varsa, birkaç hayvan türü bu bonustan yararlanır.





# Oyun Versiyonları

Aşağıda, genişleme paketi ile oynarken temel oyun versiyonlarının nasıl ayarlandığını göstereceğiz **(temel oyunun ve genişleme paketinin kurallarını bilmeniz gereklidir)**. Ek olarak, 'Tarihsel Mod' adında yeni bir versiyon daha eklendi.

## Başlangıç Seviyesi Oyunu

Başlangıç Seviyesi Oyununda herhangi bir değişiklik olmadı. Başlangıç Seviyesi Oyunu yeni başlayanlar içindir ve onlara temel oyunu tanıtır. Bir oyuncu temel oyuna hakim olduktan sonra, genişleme paketine geçiş kolaydır.

## 2'ye 2 Takım Versiyonu

Genişlet paketi, herhangi bir düzenleme yapmadan 2'ye 2 Takım olarak oynatılabilir.



## İki Oyuncu Versiyonu

Temel oyunun İki Oyuncu Versiyonu, genişleme paketi kullanıldığında ufak değişikliklere uğrar.

Yeni biyomların - Mangrov ormanı, Vaha ve Ilıman yağmur ormanı - eklenmesiyle birlikte şu anda **16 Biyom Kartından** oluşan bir biyom destesi var. Ek olarak, Biyom Değişimi sırasında oyundan çıkarılan Biyom Kartları artık biyom destesine geri karıştırılmayacak, yani bir **ıskarta destesi** olacak.




Tüm Beşeri Olay Kartları İki Oyuncu Versiyonu için de kullanılabileceğinden, **hiçbir Olay Kartı çıkarılmamalıdır**. Bazı Olay Kartları, Biyom Kartlarının oyundan çıkarılmasını talep eder. Mantıken, böyle bir durumda, sadece başlangıçtan beri bulunan 16 kartlık destenin bir parçası olan Biyom Kartları oyundan çıkarılabilir.

Aksi takdirde genişleme paketi, 3-6 oyuncu ile de tıpkı iki oyuncuyla oynandığı gibi oynanır. Tek büyük değişiklik, **4 İnsan Bölgesinin değil, 3'ünün kullanılmasıdır** ('en fazla 3 hayvan türü' tarafı yukarı dönük olan Ulusal Park ve iki normal İnsan Bölgesi).

# Çocuk Dostu Kurallar (7+)

Genişleme paketi ayrıca çocuklarla (7+) oynanan oyuna entegre edilebilir. Genişleme paketiyle birlikte oyunun temel yapısı ve işleyişi, temel oyunun kural kitabında açıklanan ile **aynıdır.** Şimdi gerekli uyarlamaları kısaca özetleyelim.

Oyuna hazırlanmak için, 'İki Oyunculu Versiyon' bölümünde açıklandığı gibi 16 kartlık Biyom Kartı destesi hazırlanır. Ek olarak, genişleme paketinin Hayvan Kartları temel oyundakilerle karıştırılır.

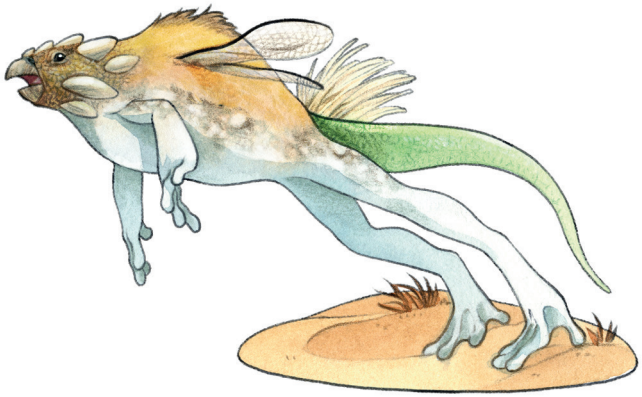
Genişletme paketinden **dört Özel Kart ve Atık Çipine ihtiyaç duyulur.**

Üç Biyom Kartının sol yarısına bir Özel Kart yerleştirilir. Özel Kartlar ön ve arka kısımda dört İnsan Bölgesini de gösterir. Hangi Özel Kartları kullanmak istediğinizi ve hangilerinin kutuda kalacağını seçmekte özgürsünüz. Dördüncü biyomu temsil eden Rekabet Çipine Özel Kart verilmez.




Devirler temel oyunda olduğu gibi, ancak önemli bir değişiklikle oynanır. Devrin sonunda, tüm hayvan türlerine, **ilgili Özel Kart'ın Gerekliliklerini karşılamaları halinde bir Atık Çipi** verilir. Her Devrin sonunda her oyuncu artık sadece kendi türlerinin Darwin Puanlarını değil, aynı zamanda Atık Çiplerini de toplar. **Oyunun sonunda, Atık Çipleri negatif Darwin Puanı olarak sayılır**, yani toplanan her Atık Çipi bir Darwin Puanını götürür. En çok Darwin Puanı olan oyuncu oyunu kazanır.

*Not: Zorlugu biraz arttırmak için Rekabet Çipinin yanına Özel Kart da yerlestirebilirsiniz. Tarım veya Sehir kartını kullanmanızı öneririz.*



# Tarihsel Mod

Bu versiyon Darwin'in Seçimi'nin gerçek hayranları için yeni bir meydan okuma. **Altı Devir süren ve sadece 3-4 oyuncu** için tavsiye edilen bir versiyon.

Oyun, temel oyun kurallarında birkaç düzenleme yapılarak kurulur.

1. Oyun, bir Ammonit Sembolü ile işaretlenmiş **beş tarih öncesi biyomdan dördü** ile kurulur. Beşinci, kullanılmamış, tarih öncesi Biyom Kartı oyundan çıkarılır.

2. Henüz **başlangıçta, dört İnsan Bölgesi kartı** her biyomun soluna yerleştirilir. Bu İnsan Bölgelerinden biri olan Ulusal Park da, henüz inaktif iken, bir biyomun yanına yerleştirilir.

3. **Soyu tükenmiş/tarih öncesi hayvan türleri** (küçük bir çarpı ile işaretlenmiştir) genişleme paketinin tüm Hayvan Kartları arasından seçilir. Bu (hem küçük hem de büyük) Hayvan Kartları karıştırılır ve oyun alanının ortasına iki deste olarak yerleştirilir. Kalan tarih öncesi olmayan Hayvan Kartları kutuda kalır.

4. Bu sürüm hem temel oyundan hem de genişletme paketinden Olay Kartları kullanır. Ancak, temel oyunun bazı Olay Kartları kaldırılır: Davetsiz misafir, Et patlaması, Bitki patlaması, Meteor çarpması, Volkanik patlama ve En uygun koşullar. Olay Kartı destesi, rastgele çekilmiş **beş** karttan oluşur. En üstte, temel oyundan iki Olay kartı ve onları takiben arkası bir ev, bir apartman binası ve bir gökdelen olan Beşeri Olay Kartları bulunur.

5. Her Devrin başında yenilenen **Takas Alanında** oyuncu sayısına bakılmaksızın **7 Hayvan Kartı** (4 küçük ve 3 büyük Hayvan Kartı) bulunur.

6. Bu versiyonda, her oyuncu eline sadece **8 kart** çeker.

Oyun kurulduktan sonra, normal bir Darwin'in Seçimi oyunu başlatılır, yani altı Devir oynarsınız (Biyom Değişim şeması 2/3/3/3/3). Bununla birlikte, bir sınırlama vardır: **her oyuncunun Devir başına yalnızca dört Ana Eylemi vardır**. Bu nedenle, her Devirden sonra her oyuncunun en fazla dört Oyuncu Simgesi işaretli tarafını gösterebilir.

**İlk Devirden sonra**, yalnızca tarih öncesi/soyu tükenmiş hayvan türlerini içeren Hayvan Kartı desteleri, kutuda kalan Hayvan Kartı desteleri ile **değiştirilir**. Buna ek olarak, ilk Devirden sonra oyuncular **ellerinde kalan Hayvan Kartlarını** da atarlar. Bu nedenle, İkinci Devrin başında tüm oyuncular **8 yeni kart çekerler**.

İkinci Devirden sonra, **İnsan Bölgeleri** ortaya çıkar ve ilgili Biyomların soluna yerleştirilir. Ulusal Park, ilgili Biyom Kartının üzerine yerleştirilir.

Altı Devirden sonra her oyuncu elde ettiği Darwin Puanlarını sayar. Ayrıca, her oyuncu, en az bir kalp işareti olan ve başından sonuna kadar oyunda kalan her tarih öncesi Hayvan Kartı için ek **10 Darwin Puanı** alır. En çok Darwin Puanı olan oyuncu oyunu kazanır.



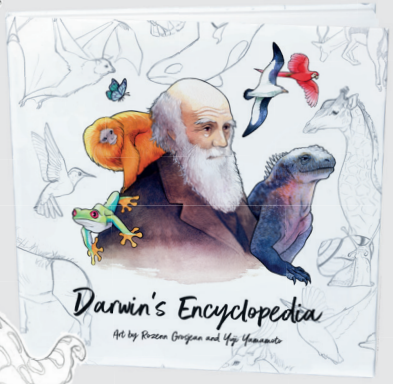
# Tesekkürler!

'Darwin'in Seçimi - Öncesi ve Sonrası' Kickstarter'da 1,808 harika insan tarafından finanse edildi. Bize ve vizyonumuza güvenen herkese **çok minnettarız.** Şu anda ellerinizde olan 'Darwin'in Seçimi - Öncesi ve Sonrası' sadece ekibimizin değil, aynı zamanda **önemli ölçüde de bu 1,808 insanın çalışmasıdır.**



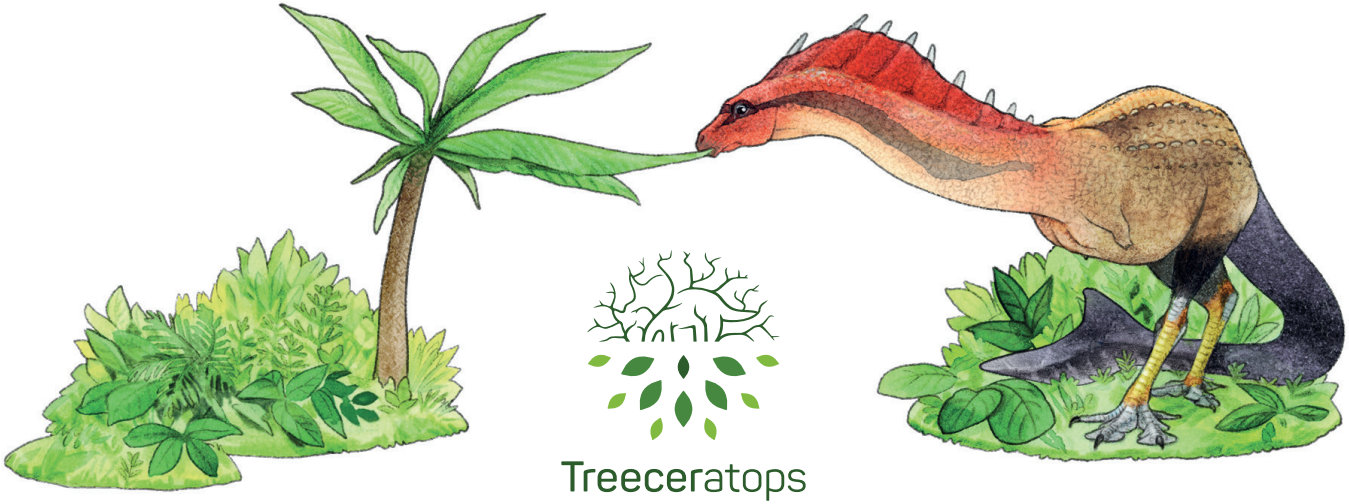

Aşağıdaki **QR kod** sizi doğruca tüm destekçilerimizin isim listesine götürecek. Şöyle bir bakın, çünkü 1,808 gerçekten epey bir insan demek.

**www.treecer.com**




Darwin'in Seçimi'ndeki türler hakkında daha fazla bilgi edinmek ister misiniz? O zaman Darwin'in Ansiklopedisi tam size göre. Bu ansiklopedi, temel oyunda ve genişleme paketinde yer alan 300'den fazla tür hakkında ilginç bilgilerle dolu 150'den fazla sayfa sunuyor. Tüm görseller yine Rozenn Grosjean ve Yuji Yamamoto tarafından harika bir şekilde resmedildi.

Darwin'in Ansiklopedisi'ni web sitemizden satın alabilirsiniz. www.treecer.com. (tüm dünyaya gönderilir)



Treeceratops


**Yazarlar**
Marc Dür
Samuel Luterbacher
Elio Reinschmidt

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

**Kurallar**
Marc Dür
Samuel Luterbacher

**Grafik Tasarım**
Treeceratops
www.treecer.com

**Resimleyen**
Rozenn Grosjean
rozenn-illustration.jimdo.com
Yuji Yamamoto
https://yousportrait.com/

**Çevirmen**
Derya Çebi




Eğer gelecekteki Kickstarter kampanyalarımızın bir parçası olmak istiyorsanız, bizi **sosyal medya-ada** takip edin veya www.treecer.com adresinden **haber postamıza kaydolun**, bu sayede **hiçbir şeyi** kaçırmazsınız.

@Treecer
@Treecer_atops
@Treecer_atops




Darwin's Choice © Treecer GmbH Tüm hakları saklıdır - Özel izin olmadan bu ürünün hiçbir parçası çoğaltılamaz ya da ticari olarak kullanılamaz.

# Kuralların Özeti

Her oyuncu 10 kart çeker. Oyun saat yönünün tersine oynanır ve her biri 3 aşamadan oluşan 4 Devirden oluşur.

## I. Eylem Aşaması

**Ana Eylemler - Her Devirde tur başına bir; hayvan türü başına bir**

- **Yaratma** – En az 1 baş ve 1 gövdeden oluşan bir hayvan türü serin. Bir türün Hayvan Kartlarındaki tüm isimler yatay olacak şekilde hizalanmalıdır.
- **Mutasyon Geçirme** – Bir Hayvan Kartı ekleyin, çıkarın veya yer değiştirin. Çift Mutasyonlar en çok 3 Darwin Puanı tutar.
- **Göç Etme** – Bir hayvan türünü başka bir biyoma kaydırın.

Bir Ana Eylemden sonra, hayvan türleri kendileri için yeterli besin sağlamak ve biyomun Gerekliliklerini karşılamak zorundadır.

**Ek Eylemler**

- **Takas Etme** – Kendi turu sırasında, aktif olan oyuncu Takas Alanıyla bir kart değiştirebilir.
- **Tekrar Kart Çekme** – 1 kart hariç tüm kartları atın ve tekrar çekin. Sadece her Devrin başlangıcında mümkündür.

## II. Değerlendirme Aşaması

1. **Gerekliliklerin Kontrolü** – Biyomlarının Gerekliliklerini yerine getirmeyen tüm türlerin soyu tükenir. Soyu tükenmiş bir tür için, oyuncu en fazla 1 Darwin Puanı alır.
2. **Besin Değerlendirmesi** – Hangi türün yiyeceğine, açlıktan öleceğine veya yenileceğine karar verin.
3. **Hayatta Kalma** – Bir Devrin hayatta kalan tüm türleri 1 Darwin Puanı alır.
4. **Adaptasyon** – Her biyomun kazanan hayvan türleri 2-3 Darwin Puanı ile ödüllendirilir.
5. **Rekabet Gücü** – Bir Devrin tüm biyomlarındaki en rekabetçi 3 tür 3, 2 veya 1 Darwin Puanı alır.

## III. Geçiş Aşaması

1. **Olay Kartları** – Bir Olay Kartı çekilir ve aktive edilir.
2. **Biyom Değişimi** – 3-4 oyuncu (2/3/3) veya 5-6 oyuncu (3/4/4).
3. **Besin Dağılımı** – Besin Stoğu yeni biyomların Gerekliliklerı ve potansiyel Olay Kartı etkilerine göre düzenlenir. Yeni Besin Stoğu Adaptasyonları doğrultusunda türlere dağıtılır.
4. **Oyuncu Simgeleri** – Tüm Oyuncu Simgeleri onay işareti olmayan tarafa döndürülür.
5. **Takas Alanını Yenileme** – Takas Alanındaki Hayvan Kartları yeni kartlarla değiştirilir.
6. **Eli Tazeleme** – Her oyuncu 10 karta kadar elini tazeler.
7. **Yeni Birinci Oyuncu** – Birinci Oyuncu Simgesi saat yönünün tersine doğru değişir.

## Oyunun Sonu

Dördüncü ve dolayısıyla sonuncu Devrin Değerlendirme Aşamasından sonra oyun biter. En çok Darwin Puanına sahip oyuncu kazanır. Beraberlik durumunda, oyunu birden çok oyuncu kazanır.