

不想閱讀規則嗎？掃瞄QR碼觀看遊戲規則解說影片。



www.treecer.com

# 《達爾文之選：震古爍今》

## 規則說明

玩家人數: 2-6 人，適合年齡: 10 歲或以上，遊戲時間: 60-120 分鐘

數百萬年來，牠們的步伐震撼著大地。牠們有的身軀龐大沉重並且披著厚厚的裝甲，亦有的身型嬌小但卻身手敏捷得隨時能置其他生物於死地。這些形形色色的恐龍們佔據著食物鏈的頂端，打造了專屬於他們的輝煌時代。時移世易，如今世界已經易主，這個新霸主物種以雙腿移動，建立起巨大的領地，甚至改變了地球的自然景觀。可是，在演化的過程中，每一個挑戰也是機遇。找尋您的獨特生態位，迎戰環境改變，成為達爾文之選。

## 遊戲配件

### 245 張動物卡

140張小動物卡(頭、翅膀、雙腿及尾巴)及  
105張大動物卡(身體及四肢)



14張人為事件卡  
三種不同卡背



16張人類領土



8 張生物群系卡  
紅樹林、溫帶雨林、綠洲  
和五個史前生物群系



**4張特殊卡**  
適用於「兒童模式 (7歲或以上)」



**1 個國家公園板塊**  
板塊形式的人類領土



32 個垃圾板塊



**1個起始玩家標記物**  
全新主題設計



**2 個箭頭形板塊**  
通過人為事件卡「農藥」發揮作用



## 卡片及標記說明

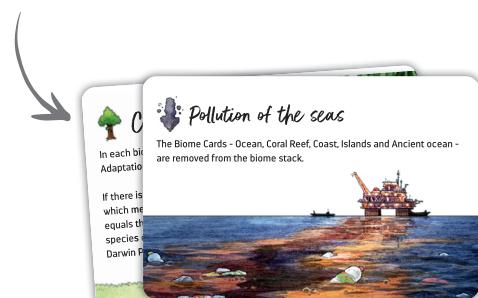
以下為大家解說此擴充版新增的兩類卡片和相關標記：

### 人為事件卡



人為事件卡有3種不同的卡背，以區分它們的使用時機。總計有5張卡背為小房屋、5張卡背為公寓大樓及4張卡背為摩天大廈的人為事件卡。

帶有樹木符號的人為事件卡會提高一級自然指數，帶有煙霧符號的會降低一級自然指數。



## 人類領土

人類領土將根據「自然指數」級別（由IV至I）堆成一疊放在與之關聯的生物群系卡左側。自然指數第IV級代表「最貼近自然」，第I級代表「最遠離自然」。

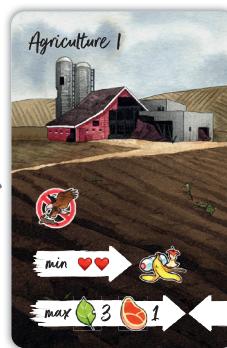
在人類領土「農地」右側的生物群系中禁止捕食其他物種。

垃圾獲取條件 - 每個人類領土（國家公園除外）都有獨特的垃圾獲取條件，如果關聯生物群系中的物種滿足了該條件，牠便可將從庫存中獲取一個垃圾板塊。

食物限制 - 人類領土不會改變關聯生物群系的能力要求或適應力，但會限制其食物供應量。

## 生物群系

菊石 - 這些生物群系屬於史前生物群系，並在「史詩模式」的第一紀元中必須使用，而這些生物群系卡亦可以如其他生物群系卡般在遊戲中正常使用。



## 國家公園

國家公園和其他人類領土不同，僅有一個版本，並直接放置在生物群系卡上。此外，它不設食物限制。



物種限制 - 國家公園將能夠在其關聯生物群系中存活的物種數量限制為4種（背面為「最多3個物種」，在「雙人對戰模式」中使用）。

## 動物卡

名稱後帶有小十字架（†）的物種經已滅絕。



《達爾文之選：震古爍今》擴充版的所有動物卡都有經修改的身體部位連接點，以區分開擴充版與基本版。

# 遊戲準備

以下將說明擴充版如何改動基本版遊戲（3-6名玩家）、使用以及省略了哪些遊戲內容。所有其他遊戲版本（例如雙人對戰模式及兒童模式）的規則調整將在稍後的「遊戲模式」中說明。以下內容亦適用於新的「史詩模式」。

遊戲的初始設置與基本版大致相同，但有以下一些相關改動：

- 1 添  
加擴充版中的大動物卡和小動物卡到基本版的動物卡中，然後將所有動物卡洗混，並分成兩疊放置在遊戲區域中央。以同樣手法處理8張新的生物群系卡。

注意：您亦可以在基本版中添加擴充版的生物群系卡和動物卡，然後直接進行基本版遊戲，遊戲機制維持不變。

- 2 在擴充版遊戲中並不使用基本版的事件卡。取而代之，抽取3張不同卡背的人為事件卡，卡面向下放成一疊。卡背為小房屋的放在最上面，卡背為公寓大樓的放在中間，卡背為摩天大廈的放在最底。將其餘的人為事件卡放回盒中。

注意：將動物卡「寵物」和兩個箭頭形板塊留在盒中，直到因相應的人為事件卡發揮作用。

- 3 將垃圾板塊放在食物板塊和競爭板塊附近。

- 4 放置生物群系卡後，為每張卡分配人類領土。如玩家人數為3或4名，保留一款國家公園以外的人類領土在盒中。將同款的人類領土每4張一疊（自然指數「IV」至「I」由高至低排列）放置在各自關聯的生物群系卡左側，國家公園則直接放置在其生物群系卡上。

- 5 將食物板塊分配在每張生物群系卡上時，需考慮關聯人類領土所設的食物限制。食物供應量高的生物群系（例如熱帶雨林），可能因此不再供應全數的食物量。

# 遊戲玩法

擴充版遊戲跟基本版一樣進行4個紀元(回合)，每個紀元包含3個階段(行動階段、評估階段和過渡階段)。遊戲玩法的主要變化源自兩款新卡種 - 人類領土和人為事件卡。

## 食物限制

除國家公園外，所有人類領土都設有食物限制。不論生物群系本來的食物供應量是多少，人類領土都會將此降低到其食物限制水平。生物群系可以供應低於食物限制所示的食物供應量，但永遠不會供應多於此限制的食物量。

食物供應量會於過渡階段與基本版一樣根據新的生物群系調整，並遵循關聯人類領土所定的食物限制。

## 例子 - 食物限制

受人類領土「農業」影響，「熱帶雨林」的食物供應量被降低至4單位肉。由於植物數量未有超出食物限制水平，因此保持不變。



## 自然指數

與基本版一樣，在過渡階段只翻開一張新的人為事件卡。將抽出的人為事件卡卡面朝上放在事件卡牌堆上，並執行其效果。此外，所有人類領土（國家公園除外）的自然指數將根據卡上的符號提高或降低。帶有樹形符號的事件卡會提高自然指數，帶有煙霧符號的事件卡會降低自然指數。

如果自然指數下降，將每個生物群系的最上層一張人類領土卡移到位於它左側的棄牌堆。如果自然指數已跌至最低水平「I」，將不能再進一步降低。如果自然指數上升，則將相應的人類領土卡放回原位。

## 例子 - 自然指數變化

受人為事件卡「森林砍伐」影響，所有生物群系的自然指數從「IV」降低到「III」。所有人類領土的最上一張卡需移除至其左側的棄牌堆。此次自然指數下降亦調低了食物限制水平。



# 垃圾

自然指數越低，生物群系的食物供應量就越低，而人類領土所提供的新食物 – 垃圾亦變得更重要。

與一般食物一樣，垃圾板塊的分配將持續進行，即在每位玩家的主要行動之後都因而調整(如有需要)。

物種必須滿足生物群系的能力要求和關聯人類領土的垃圾獲取條件以獲得垃圾板塊，四種垃圾獲取條件如下：



- 農地：擁有2顆或以上紅心的物種可獲得1個垃圾板塊。



- 工廠：具有5點或以上競爭力標記的物種可獲得1個垃圾板塊。



- 郊區：具有3點或以下競爭力標記的物種可獲得1個垃圾板塊。



- 城市：只擁有1顆紅心的物種可獲得1個垃圾板塊（沒有紅心的動物不會獲得垃圾板塊）。

一個物種最多可以獲得一個垃圾板塊，並用以取代一單位植物或肉。只擁有1顆紅心的物種可以完全以垃圾為食。

每個人類領土提供的垃圾板塊數量沒有上限。當庫存用完時，就不再分配垃圾板塊。在此之前，只要物種符合該人類領土的垃圾獲取條件，就必須拿取一個垃圾板塊，亦即物種不能自行放棄獲得垃圾板塊。

與食物板塊一樣，垃圾板塊也不會永久分配予一個物種。如果某個物種不再符合其生物群系的能力要求或人類領土的垃圾獲取條件，牠將失去已獲得的食物板塊。

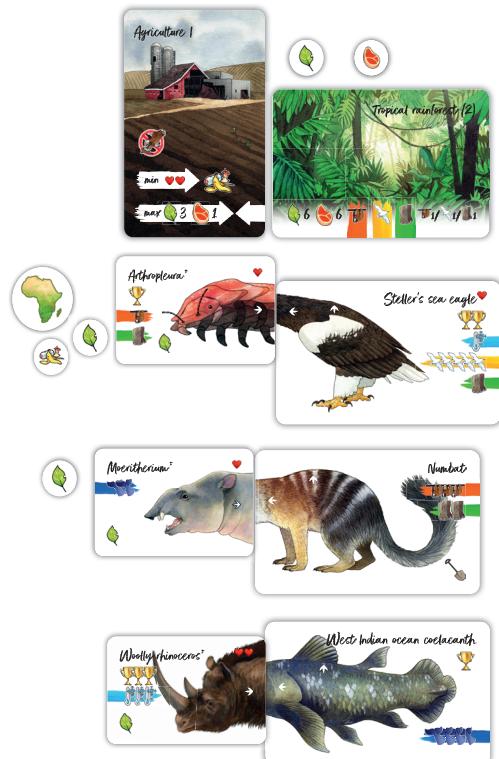
以垃圾為食的雜食動物和草食動物仍可被肉食動物捕食。

藉著獲取垃圾板塊，只有一顆紅心的草食動物也有機會在不提供任何植物的生物群系如極地荒原或寒漠中存活。



## 例子 – 垃圾

生物群系「熱帶雨林」中有三個物種，當中節胸蜈蚣海鵰的適應力最高（8點），由於牠同時還擁有兩顆紅心，滿足了垃圾獲取條件，因此可以獲得一個垃圾板塊和一單位植物。始祖象袋食蟻獸是該生物群系中適應力第二高的物種，但因為牠不符合垃圾獲取條件，因此不能獲得垃圾板塊，只能以植物為食。長毛犀牛腔棘魚不符合該生物群系的能力要求，因此暫時不能獲得植物或垃圾板塊。



## 國家公園

國家公園在每場遊戲中都會使用，需特別留意。

國家公園不會限制其生物群系的食物供應量。但是，它限制了在每紀元結束時可以在該生物群系中存活的物種數量。當玩家人數為3至6名，最高物種數量為4，當只有2名玩家時則為3。

此物種數量限制可視為補強原有的生物群系能力要求，不屬於適應力最高的首4(或3)個物種將不會獲得食物板塊。在「檢查能力要求」步驟時，超出限制數量的物種將滅絕並被移走。只有在兩個物種完全打成平手（第四和第五名擁有完全相同的適應力、競爭力和紅心數量）的罕見情況下，才會有多於4（或3）個物種能在國家公園中存活。



## 遊戲結束

遊戲在四個紀元後結束，擁有最多達爾文點數的玩家獲勝。如果有平局，則有多位贏家。

# 人為事件卡



## 第一次過渡階段



氣候變化 – 人造溫室氣體在大氣層中累積，阻礙了溫暖的陽光在地球表面反射後返回太空。所有人類領土的自然指數降低一級。以下的生物群系卡 – 極地荒原、寒漠、凍原、針葉林和冰河時期不會在遊戲中使用，將它們從生物群系卡牌堆中移除，然後將餘下的生物群系卡洗牌並放回卡牌堆待用。如果受影響的生物群系已在檯面上，則在下一次生物群系替換時將它們移除。如果需取代的生物群系超出生物群系替換的數量，則生物群系替換數量順應增加。



森林砍伐 – 電鋸聲充斥樹梢，人類需要土地和資源，自然必須讓位。所有人類領土的自然指數降低一級。以下的生物群系卡 – 熱帶雨林、雲霧森林、亞熱帶乾旱林、溫帶雨林和侏羅紀森林不會在遊戲中使用，將它們從生物群系卡牌堆中移除（與「氣候變化」相同操作）。



水源枯竭 – 工業和農業需要大量水源和土地，大自然被搾乾了。所有人類領土的自然指數降低一級。以下的生物群系卡 – 濕地、沼澤、綠洲、紅樹林和石炭紀煤炭沼澤不會在遊戲中使用，將它們從生物群系卡牌堆中移除（與「氣候變化」相同操作）。



農藥 – 為了追求更高的產量，人類甚至不惜使用毒藥。土壤不斷遭受破壞，污染物更藉著水和空氣散播。所有人類領土的自然指數降低一級。在一個紀元內，人類領土「農地」和「工廠」的垃圾獲取條件門檻將提升一級，將箭頭形板塊放置在這兩個人類領土上以作標示。如果人類領土「農地」或「工廠」其中之一並不在檯面上，此事件卡仍會生效。如果兩個人類領土都不在檯面上，則重新抽取一張卡背相同的事件卡。



海洋污染 – 大海中不再只有水和魚，還充斥著油污、塑膠垃圾和化學雜質。所有人類領土的自然指數降低一級。以下的生物群系卡 – 海洋、珊瑚礁、海岸、島嶼和遠古海洋不會在遊戲中使用，將它們從生物群系卡牌堆中移除（與「氣候變化」相同操作）。





## 第二次過渡階段



**生態災難 – 破壞環境者終將自食其果。**地球已無力反抗，人類征服了大自然，但代價慘重。所有人類領土的自然指數降低兩級。



**人為障礙 – 街道、籬笆和電線橫越大自然，成為遷徙物種的致命障礙。**汽車和貨車噴出廢氣，污染了空氣。所有人類領土的自然指數降低一級。在下一紀元遷移的物種都要花費1點達爾文點數。



**非法野生物種貿易 – 很多人不滿足於觀賞美麗的事物，他們還必須佔有牠。**所有人類領土的自然指數降低一級。所有由兩張動物卡組成的物種立即滅絕，但是這些物種的達爾文點數並不會丟失，而是由玩家自由分配給他們仍然存活的物種。在此事件卡生效後不再剩下任何物種的玩家，可以保留釋出的達爾文點數。



**胃中塑膠 – 在飢餓驅使下，動物開始以垃圾充飢。不幸地，塑膠會影響牠們的消化系統。**所有人類領土的自然指數降低一級。所有僅以垃圾為食的物種立即滅絕，但是這些物種的達爾文點數並不會丟失，而是由玩家自由分配給他們仍然存活的物種。在此事件卡生效後不再剩下任何物種的玩家，可以保留釋出的達爾文點數。



**戰爭 – 人類並不是一個和睦的物種，他們對未來的看法分歧常常引致紛爭。如果爭端升級，甚至會引發戰爭。所有人類領土的自然指數降低一級。移除人類領土「城市」（包括所有關聯的垃圾板塊）。**關聯的生物群系享有一次機會不受生物群系替換影響，然後將被視為與其他生物群系一樣。如果人類領土「城市」不在檯面上，則重新抽取一張卡背相同的事件卡。





## 第三次過渡階段



**保育計劃** – 人類意識到生物多樣性的重要性，必須加以保護，並拯救生存受到嚴重威脅或瀕臨滅絕的物種。所有人類領土的自然指數提高一級。在每個生物群系中，適應力最低的物種立即獲得2點達爾文點數。如果有平局，可有多於一個物種獲得2點達爾文點數。如果在一個生物群系中僅有一個物種，即其同時具有最高和最低的適應力，則該物種不會獲得任何達爾文點數。



**生態復育** – 人類領悟到大自然無可取替，並著手一步一步修復之前所失去的。所有人類領土的自然指數提高一級。在下一紀元，所有人類領土將不會提供任何垃圾，已經出現的垃圾亦須全部被清除。



**寵物** – 飼養寵物可以加強人與自然的聯繫，但是牠們亦可以對氣候和生物多樣性帶來壞影響。所有人類領土的自然指數保持不變。將動物卡「寵物」放置於與人類領土「郊區」關聯的生物群系。

「寵物」會像一般雜食動物一樣獲得食物（但不會獲得垃圾），如果牠擁有最高的適應力，更可在該生物群系中勝出。「寵物」不須滿足生物群系的能力要求，牠不能被捕食，亦不會餓死，因此不會滅絕。如果人類領土「郊區」不在檯面上，則重新抽取一張卡背相同的事件卡。



**旅遊** – 人類自古以來一直在遷移，現在甚至使用了巨型飛行機械，氣候亦因而受到影響。所有人類領土的自然指數降低一級。將人為事件卡「旅遊」分配到與「國家公園」關聯的生物群系（並置於其上方或旁邊）。此卡會在這最後一個紀元內，將具有最高適應力的物種可獲得的達爾文點數增加一倍。如果有平局，可有多於一個物種獲得此額外獎勵。



# 其他遊戲模式

接下來我們將講解基本版的其他遊戲模式在加入擴充版時應如何調整（需先了解基本版和擴充版的基礎遊戲規則）。此外，我們亦引入了一個全新的「史詩模式」。

## 初學者模式

初學者模式沒有因擴充版而改變。初學者模式是為初學者而設，以向他們介紹基本版遊戲。一旦玩家掌握了基本版遊戲，就可以輕鬆過渡到擴充版。

## 2對2分組對抗模式

擴充版遊戲可以不經任何調整地在2對2分組對抗模式中進行。



## 雙人對戰模式

使用擴充版時，基本版遊戲的雙人對戰模式會稍作調整。

添加以下的生物群系卡 – 紅樹林、綠洲和溫帶雨林，以組合出有16張生物群系卡的卡牌堆。此外，因生物群系替換而移除的生物群系卡將不會回到生物群系卡牌堆中，亦即會另設棄牌堆。



由於所有人物事件卡都可以在雙人對戰模式中使用，因此不必剔走任何事件卡。一些事件卡指明須移除某些生物群系卡，在此情況下，只有屬於雙人對戰模式中使用的16張生物群系卡可以被移除。

除此之外，擴充版在此模式下與在有3-6名玩家的情況下玩法大致相同，唯一的主要分別在於使用3個而非4個人類領土（當中包括「最多3個物種」一側向上的國家公園及兩個其他人類領土）。

## 兒童模式 (7歲或以上):

此擴充版可以在兒童模式中使用。使用擴充版時的遊戲基本結構和過程與基本版規則手冊中所述的相同，以下簡述所有必需的改動：

準備遊戲時，比照「雙人對戰模式」，組合出有16張生物群系卡的卡牌堆。此外，將擴充版與基本版的動物卡混合洗牌。

需要使用到擴充版的四張特殊卡和垃圾板塊。

在三張生物群系卡的左半邊上都放置一張特殊卡。特殊卡的正面和背面顯示了所有種類的人類領土。您可以自由選擇要使用哪張特殊卡及將哪張將保留在盒中。代表第四個生物群系的競爭板塊不會配置特殊卡。



紀元的推進與基本版完全相同，除了一個主要改變。在紀元結束時，所有符合關聯特殊卡垃圾獲取條件的物種都可獲得1個垃圾板塊，亦即在每個紀元結束時，每位玩家不僅會獲得其物種的達爾文點數，還會獲得垃圾板塊。在遊戲結束時，垃圾板塊將被計為負分的達爾文點數，即每獲得一個垃圾板塊將被扣除一點達爾文點數。達爾文點數最高的玩家將贏得比賽。

注意：您亦可以在競爭板塊旁邊放置一張特殊卡以增加遊戲難度，我們建議使用「農地」或「城市」卡。



# 史詩模式：

此模式適合渴望嘗試新挑戰的真正《達爾文之選》粉絲。遊戲包括六個紀元，僅建議供3至4名玩家進行。

遊戲準備參照基本版並須進行一些調整：

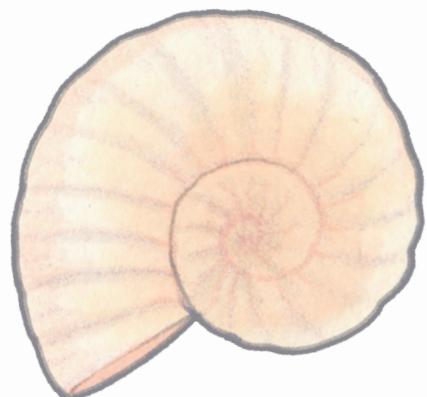
- 1 放置5張史前生物群系卡的其中4張，史前生物群系卡標記有菊石符號。將第五張未使用的史前生物群系卡從遊戲中移除。
- 2 在開始時就將4張人類領土卡放置在每個生物群系的左側，其中之一為國家公園，因未會發揮效用而將其亦置於生物群系的旁邊(而非上面)。
- 3 在擴充版動物卡中挑出滅絕/史前物種（標記有小十字架）。將這些動物卡（包括大動物卡和小動物卡）洗混，並分成兩疊放置在遊戲區域中央。其餘的非史前動物卡留在盒中。
- 4 此模式同時使用基本版和擴充版的事件卡。可是，不會使用以下的基本版事件卡：入侵者、肉類繁盛、植物繁盛、隕石來襲、火山爆發和最佳環境。事件卡牌堆由5張隨機抽取的卡組成，將2張基本版事件卡放在最上面，下面依次是卡背為小房屋、公寓大樓及摩天大廈的人為事件卡各1張。
- 5 不論玩家人數多少，交易區(在每個紀元開始時都會更新)都會包含7張動物卡（4張小動物卡和3張大動物卡）。
- 6 在此模式中，每位玩家只抽取8張起始手牌。

設置好後，便可開始六個紀元的《達爾文之選》遊戲（生物群系替換方式為2/3/3/3/3），但有一個限制：每位玩家在每個紀元中只可執行四個主要行動。因此，在每個紀元之後，每位玩家最多只可有4個玩家標記物翻至打勾面。

在第一紀元之後，將整疊只包含滅絕/史前物種的動物卡牌堆替換為留在盒中的其餘動物卡。此外，在第一紀元之後，玩家須丟棄手中剩餘的所有動物卡。因此，在第二紀元開始時，所有玩家都重新抽取8張新手牌。

在第二紀元之後，人類領土將啟用，將其放置在關聯生物群系的左側，國家公園則置於關聯生物群系上面。

在六個紀元之後，計算每位玩家獲得的達爾文點數。此外，每張擁有最少一點紅心並從遊戲開始至結束都在檯面上的史前動物卡，可為玩家帶來額外10點達爾文點數。達爾文點數最高的玩家將贏得比賽。



# 感謝你！

《達爾文之選：震古爍今》在 Kickstarter 上得到 1,808 位支持者的贊助，我們非常感激每一位支持者對我們以及團隊願景的信任。現在在您手中的《達爾文之選：震古爍今》不單是我們團隊努力的心血結晶，更是這 1,808 位朋友鼎力支持的成果。



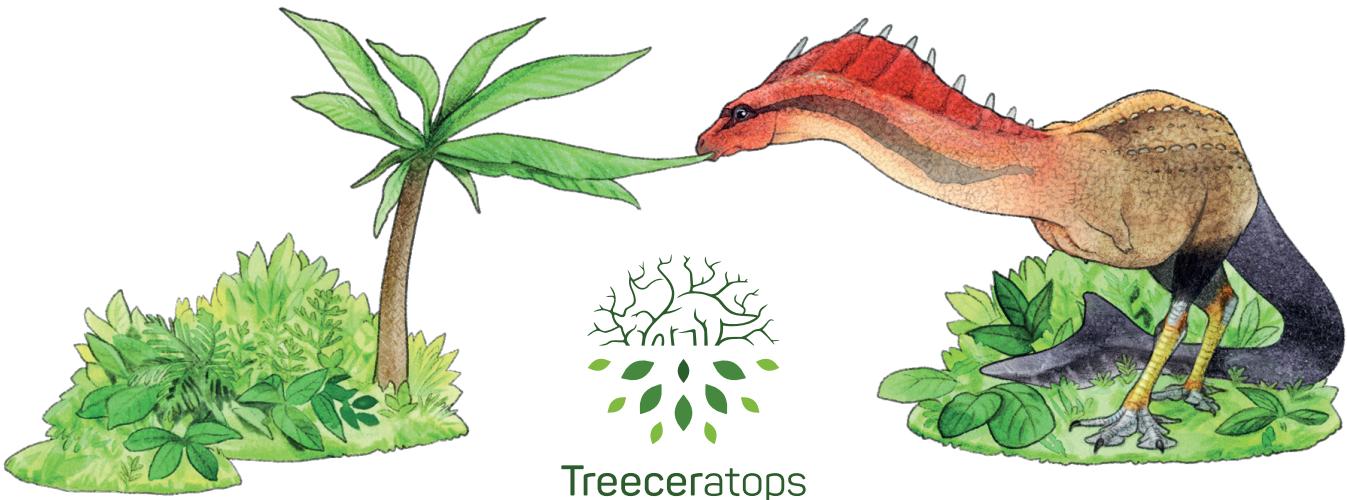
[www.treecer.com](http://www.treecer.com)

左面的 QR 碼將直接帶您到載有我們所有支持者的名單。務請前往看看，因為 1,808 人真的是一個不簡單的人數。



想更多地了解《達爾文之選》中的物種嗎？《達爾文百科全書》正適合您。這本 150 多頁的百科全書涵蓋了基本版及擴充版中超過 300 個物種的有趣資料，書中所有精美的插畫由 Rozenn Grosjean 和 Yuji Yamamoto 繪製。

《達爾文百科全書》可於我們的網站選購：  
[www.treecer.com](http://www.treecer.com) (全球配送)



Treiceratops

遊戲作者  
Marc Dür  
Samuel Luterbacher  
Elio Reinschmidt

遊戲發行  
Treiceratops  
info@treecer.com  
www.treecer.com

規則說明書  
Marc Dür  
Samuel Luterbacher

平面設計  
Treiceratops  
www.treecer.com

插圖  
Rozenn Grosjean  
rozenn-illustration.jimdo.com  
Yuji Yamamoto  
<http://yuji-yamamoto.com/>

中文翻譯  
Dr. Tszy-yan NG 吳芷欣博士  
ngtszyan2011@gmail.com



不要錯過我們的最新消息！如果您想參與我們未來的Kickstarter活動，請關注我們的社交媒體或在[www.treecer.com](http://www.treecer.com)訂閱我們的定期通訊。



@Treecer



@Treecer\_atops



@Treecer\_atops



# 規則摘要

每位玩家獲得10張手牌。遊戲以逆時針進行，總共進行4個紀元(回合)，每個紀元由3個階段組成。

## I. 行動階段

主要行動（每輪一次；每個紀元中每個物種一次）

- 創造 – 放置一隻至少有頭和身體的物種。所有動物卡上的物種名稱必須水平對齊。
- 突變 – 增加、移除或替換動物卡。雙重突變最多花費3點達爾文點數。
- 遷移 – 將物種移動到任何其他生物群系。

在一個主要行動之後，物種必須能獲得足夠的食物並滿足其生物群系的能力要求。

### 額外行動

- 抽牌 – 只保留1張手牌並重抽其餘手牌一次。只能在每個紀元開始時執行。
- 交易 – 所有尚未結束行動的玩家可以在自己的輪次中和交易區交換一張手牌。

## II. 評估階段

- 檢查能力要求 – 所有不符合其生物群系或人類領土「國家公園」能力要求的物種都將滅絕。玩家可從每隻滅絕的物種獲得最多1點達爾文點數。
- 食物評估 – 評估哪些物種可以吃到食物，哪些挨餓，哪些被吃掉。
- 生存 – 在每個紀元中，所有存活的物種都會獲得1點達爾文點數。
- 適應力 – 在每個生物群系中適應力最強的物種可獲得2至3點達爾文點數。
- 競爭力 – 在每個紀元中，所有生物群系當中最具競爭力的3個物種分別獲得3點、2點及1點達爾文點數。

## III. 過渡階段

- 事件卡 – 抽取並觸發一張人為事件卡，並相應地調整所有人類領土的自然指數。
- 生物群系替換 – 3至4名玩家（2/3/3）或5至6名玩家（3/4/4）。
- 重新分配食物 – 食物供應量將根據新生物群系的能力要求和食物限制調整，並按照物種的適應力分配。
- 玩家標記物 – 所有玩家標記物都翻到沒有打勾的一面。
- 更新交易區 – 以新的動物卡取代交易區內的動物卡。
- 補充手牌 – 所有玩家補充手牌至10張。
- 新的起始玩家 – 以逆時針順序更換起始玩家。

## 遊戲結束

在第四紀元，亦即最後一個紀元的評估階段完結後，遊戲結束。擁有最多達爾文點數的玩家勝出比賽。如有平局，則由多位玩家共享勝利。