

Geen zin om de spelregels te lezen? Hier kan je een video vinden waarin de regels uitgelegd worden.



www.treecer.com

Darwin's Choice - Before and After Spelregels

Voor 2-6 spelers, vanaf 10 jaar, 60-120 minuten

Hun voetstappen hebben de aarde miljoenen jaren geschud. Grote, zware en gepantserde, maar ook kleine, behendige en dodelijke dinosauriërs gaven hun tijd vorm vanaf de top van de voedselketen. Tegenwoordig domineert een andere soort, hij beweegt zich op twee benen, bouwt enorme kolonies en geeft vorm aan het landschap als geen andere soort. In de evolutie is elke uitdaging echter ook een kans. Vind je niches, overkom de nieuwe situatie en word Darwin's Choice.

Inhoud

245 Dierkaarten

140 kleine Dierkaarten (koppen, vleugels, enkele poten en staarten)
en 105 grote Dierkaarten (lichamen en dubbele poten)

1 Dierkaart 'Huisdieren'

Komt in het spel door de Menselijke Gebeurteniskaart 'Huisdieren'



14 Menselijke Gebeurteniskaarten

Drie verschillende achterkanten die relevant zijn voor het spel



16 Menselijke Gebieden



8 Bioomkaarten

Mangrovebos, Gematigd Regenwoud, Oase en vijf prehistorische biomen



4 Speciale Kaarten

Voor de versie 'Kindvriendelijke
Spelregels (7+)'



1 Nationaal Parkfiche

Menselijk Gebied in fiche formaat



32 Afvalfiches



1 Startspelerfiche

Nieuw thematisch ontwerp



2 pijlvormige fiches

Komen in het spel door de Menselijke Ge-
beurteniskaart 'Bestrijdingsmiddelen'



Uitleg van Symbolen en Kaarten

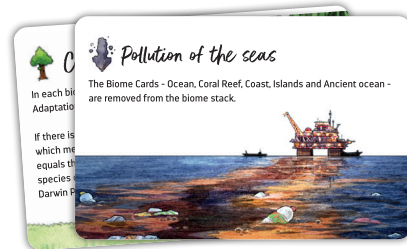
De uitbreiding voegt een paar nieuwe symbolen en twee nieuwe kaarttypes toe aan het spel, welke als volgt worden uitgelegd.

Menselijke Gebeurteniskaarten



Menselijke Gebeurteniskaarten hebben **drie verschillende achterkanten die bepalen wanneer ze gebruikt worden**. Er zijn vijf Gebeurteniskaarten met een huis, vijf met een appartementencomplex en vier met wolkenkrabbers op de achterkant.

Gebeurteniskaarten met een **Boomsymbool** voor hun naam verhogen de Natuurindex met één niveau. De kaarten met een **Smogsymbool** verlagen de Natuurindex met één niveau.



Menselijke Gebieden

Menselijke Gebieden worden **als stapeltjes (IV - I)** links van hun bijbehorende Bioom geplaatst. Deze niveaus worden in het spel **'Natuurindex'** genoemd en gaan van Niveau IV 'dicht bij de natuur' terug naar Niveau I 'verafstaand van de natuur'.

Het eten van andere diersoorten is verboden in Biomen die rechts liggen van het Menselijk Gebied **'Agricultuur'**.

Voorwaarde – Elk Menselijk Gebied (behalve het Nationaal Park) heft een unieke Voorwaarde. Als aan deze voorwaarde voldaan wordt door een diersoort in het bijbehorende bioom dan krijgt deze **één Afvalfiche** uit de voorraad.

Voedsellimiet - Menselijke Gebieden veranderen de Eisen of de Aanpassing van het bijbehorende bioom niet, **maar limiteren wel de Voedselvoorziening**.



Nationaal park

In tegenstelling tot alle andere Menselijke Gebieden is het Nationaal Park in maar **één versie** beschikbaar en wordt deze op de Bioomkaart geplaatst. Daarnaast heeft het **geen Voedsellimiet**.



Diersoortenlimiet – Het Nationaal Park **beperkt het aantal diersoorten** dat kan overleven in het bijbehorende bioom **tot 4**. (Achterkant: 'maximaal 3 diersoorten' voor de 'Variant voor 2 Spelers')

Biomes

Ammoniet – Deze biomen zijn prehistorisch en zijn nodig voor de eerste Era van de **'Geschiedenismodus'**. Daarnaast kunnen deze Bioomkaarten **normaal in het spel gebruikt worden** en gedragen zich als alle andere Bioomkaarten.

Dierkaarten

Diersoorten met een **kruisje (+)** achter hun namen zijn uitgestorven.



Alle Dierkaarten die bij de uitbreiding 'Darwin's Choice - Before and After' horen, hebben **aangepaste Aanlegplekken**. Hierdoor kan de uitbreiding gescheiden worden van het basisspel.

Spelvoorbereiding

Op de volgende pagina's wordt uitgelegd hoe de uitbreiding het basisspel verandert (met 3-6 spelers), welke spelcomponenten gebruikt worden en welke verwijderd worden. Aanpassingen in de spelregels voor alle andere spelvarianten (bijv. het spel voor 2 spelers of met kinderen) worden uitgelegd in het hoofdstuk 'Spelvarianten'. Dit geldt ook voor de nieuwe variant 'Geschiedenismodus'.

In principe wordt het spel met of zonder uitbreiding vrijwel gelijk klaargezet. Er zijn echter een paar relevante aanpassingen:

1

De grote en kleine Dierkaarten van de uitbreiding worden toegevoegd aan die van het basisspel. Alle kaarten worden dan geschud en als twee stapels neergelegd in het midden van het speelveld. Hetzelfde geldt voor de 8 nieuwe Bioomkaarten die toegevoegd worden aan de bioomstapel.

Opmerking: Je kan ook de samengevoegde Bioom- en Dierkaartstapels (basisspel en uitbreiding) gebruiken als je alleen het basisspel zonder uitbreiding wilt spelen. De nieuwe Bioom- en Dierkaarten veranderen de spelmechaniek niet.

2

De Gebeurteniskaarten van het basisspel blijven in de doos en worden in het spel met uitbreiding niet gebruikt. In plaats daarvan wordt een gedekte stapel gemaakt van 3 Menselijke Gebeurteniskaarten. Hiervoor worden een Menselijke Gebeurteniskaart met op de achterkant een huis (bovenop), één met een appartementencomplex (midden) en één met een wolkenkrabber (onderop) getrokken. De resterende Menselijke Gebeurteniskaarten worden teruggelegd in de doos.

Opmerking: De Dierkaart 'Huisdieren' en de twee pijlvormige fiches blijven in de doos totdat de bijbehorende Menselijke Gebeurteniskaart in het spel komt.

3

De Afvalfiches worden bij de Voedsel- en Concurrentiefiches geplaatst.

4

Nadat de Bioomkaarten geplaatst zijn krijgt elk Bioom een Menselijk Gebied toegewezen. Als je met drie of vier spelers speelt blijft één Menselijk Gebied in de doos (het Nationaal Park wordt altijd gebruikt). De Menselijke Gebieden worden als stapel van 4 kaarten links van een Bioomkaart geplaatst (van 'IV' bovenop naar 'I' onderop). Het Nationaal Park wordt op zijn Bioomkaart geplaatst.

5

Bij het plaatsen van de Voedselfiches boven elke Bioomkaart wordt nu rekening gehouden met de Voedsellimiet die opgelegd wordt door het bijbehorende Menselijk Gebied. Voor sommige biomen met een hoge Voedselvoorziening (bijv. Tropisch regenwoud) kan het nu al voorkomen dat niet de volledige Voedselvoorziening verdeeld wordt.

Spelverloop

Hoe beïnvloedt de uitbreiding het spel? Je speelt nog steeds vier Era's met elk drie fases (Actiefase, Evaluatiefase en Overgangsfase). Het spelverloop verandert met name door de twee nieuwe kaarttypes – Menselijke Gebieden en Menselijke Gebeurteniskaarten.

Voedsellimiet

Alle Menselijke Gebieden, behalve het Nationaal Park, hebben een Voedsellimiet. Menselijke Gebieden reduceren de Voedselvoorziening naar het niveau van hun Voedsellimiet, ongeacht de gewone Voedselvoorziening van het bioom. Biomen kunnen altijd minder voedsel leveren dan de Voedsellimiet, **maar nooit meer.**

Net zoals in het basisspel wordt de Voedselvoorziening bijgesteld naar het nieuwe bioom tijdens de Overgangsfase. Nu wordt het Voedsellimiet dat door het bijbehorende Menselijk Gebied is bepaald ook hierin meegenomen.

Voorbeeld - Voedsellimiet

Door het Menselijk Gebied 'Agricultuur' is de Voedselvoorziening van het 'Tropisch regenwoud' beperkt tot 4 vlees. De hoeveelheid planten blijft onveranderd, omdat dit binnen het Voedsellimiet valt.



Natuurindex



Net als in het basisspel wordt er maar één Menselijke Gebeurteniskaart per keer omgedraaid tijdens de Overgangsfase. De getrokken kaart wordt open op stapel Gebeurteniskaarten geplaatst en het effect wordt uitgevoerd. Daarnaast wordt de Natuurindex **van alle Menselijke Gebieden** (behalve het Nationaal Park) naar boven of naar beneden bijgesteld, afhankelijk van het symbool op de kaart. Een Gebeurteniskaart met een Boomsymbool verhoogt de Natuurindex, die met een Smogsymbool verlagen de Natuurindex.

Als de Natuurindex daalt, wordt **de bovenste Menselijk Gebiedkaart** van elk bioom **op een aflegstapel links ervan** geplaatst. Als de Natuurindex het laagste niveau 'I' heeft bereikt kan het niet verder zakken. Als de Natuurindex stijgt, wordt een Menselijk Gebiedkaart teruggeplaatst op de bijbehorende stapel van elk bioom.

Voorbeeld - Verandering van de Natuurindex

Door de Menselijk Gebiedkaart 'Ontbossing' daalt de Natuurindex van alle Biomen van 'IV' naar 'III'. De bovenste kaart van alle Menselijke Gebieden wordt verwijderd en aan de linkerkant als aflegstapel geplaatst. Deze daling van de Natuurindex verlaagt ook het Voedsellimiet.



Afval

Hoe lager de Natuurindex, en dus de Voedselvoorziening van de biomen, hoe belangrijker het nieuwe voedseltype wordt dat de Menselijke Gebieden leveren – **Afval**.



Net zoals met gewoon voedsel is **de verdeling van Afvalfiches een lopend proces**, d.w.z. de verdeling van de Voedsel- en Afvalfiches wordt (indien nodig) bijgesteld na de Basisactie van elke speler.

Om als diersoort een Afvalfiche te krijgen moet het voldoen aan de Eisen van het bioom en de Afvalvoorwaarde van het bijbehorende Menselijk Gebied. De vier voorwaardes die worden onderscheiden zijn:



1. **Agricultuur:** Diersoorten met twee of meer Hartjes ontvangen één Afvalfiche.



2. **Industrie:** Diersoorten met vijf of meer Concurrentiesterktesymbolen ontvangen één Afvalfiche.



3. **Buitenwijk:** Diersoorten met drie of minder Concurrentiesterktesymbolen ontvangen één Afvalfiche.



4. Diersoorten met maximaal één Hartje ontvangen één Afvalfiche.

Een diersoort kan **maximaal één Afvalfiche** ontvangen, die exact één plant- of vleeseenheid vervangt. Het is toegestaan dat een diersoort (met één Hartje) alleen maar Afval eet.

Diersoorten zonder hartjes **ontvangen geen Afvalfiche**.

Afvalfiches worden altijd uit de voorraad gepakt, dus **de hoeveelheid per Menselijk Gebied is niet gelimiteerd**. Als de voorraad op is, is er geen Afval meer te verdelen. Totdat dit punt bereikt wordt is een diersoort verplicht een Afvalfiche te nemen als het aan de Voorwaarden voldoet van het bijbehorende Menselijk Gebied; een diersoort kan dus niet vrijwillig een Afvalfiche afslaan.

Net als Voedselfiches worden Afvalfiches **niet permanent toegewezen aan een diersoort**. Als een diersoort niet langer aan de Eisen van zijn bioom of de Voorwaarde van zijn Menselijk Gebied voldoet, verliest het zijn verkregen Afvalfiche.

Omnivoren en herbivoren die Afval eten kunnen nog steeds opgegeten worden door een carnivoor.

Met een verkregen Afvalfiche is het mogelijk voor een herbivoor met maar één Hartje om te overleven in de Poolwoestijn of Koude woestijn, ook al zijn daar geen plantenheden voorradig.



Voorbeeld - Afval

In het bioom 'Tropisch regenwoud' leven drie diersoorten. Arthropleura-arend heeft de grootste Aanpassing (8). Omdat het met zijn twee Hartjes ook aan de Afvalvoorwaarde voldoet, ontvangt het een Afvalfiche en één planteenheid. Moeritherium-numbat is de op één na meest aangepaste soort in het bioom. Omdat het niet aan de Afvalvoorwaarde voldoet ontvangt het geen Afvalfiche en leeft het volledig van planten. De Wolharige neushoorn-coelacant voldoet niet aan de Eisen van het bioom en krijgt daarom op dit moment geen plantvoedsel of Afvalfiches.



Nationaal Park

Naast de gewone Menselijke Gebieden is er speciale aandacht voor het Nationaal Park, dat in elk spel gebruikt wordt.

Het Nationaal Park limiteert de Voedselvoorziening van zijn bioom niet. Het limiteert echter wel het aantal soorten dat in dit bioom aanwezig mag zijn aan het einde van het Era. Met 3-6 spelers is het maximaal aantal toegestane diersoorten 4, met twee spelers is dit 3.

Deze Diersoortlimiet is **aanvullend aan de bestaande Eisen van het bioom** en wordt als zodanig behandeld. Diersoorten die niet deel uitmaken van de vier (of drie) meest aangepaste soorten in het bioom krijgen geen Voedselfiches. Tijdens de stap **'Controle van de Eisen'** sterft het overschot aan diersoorten uit en wordt afgelegd. Alleen in het zeldzame geval dat er een volledig gelijkspel is tussen twee soorten (4e en 5e plaats hebben exact dezelfde Aanpassing, Concurrentiesterkte en aantal Hartjes) kunnen er meer dan vier (of drie) soorten overleven in het Nationaal Park.



Einde van het Spel

Na de Evaluatiefase van het vierde en dus laatste Era is het spel afgelopen. De speler met de meeste Darwinpunten wint het spel. Bij een gelijkspel winnen meerdere spelers het spel.

Menselijke Gebeurteniskaarten

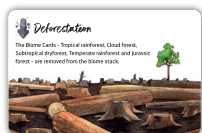


Eerste Overgangsfase

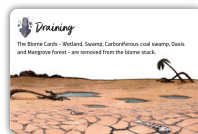


Klimaatverandering – Door de mens veroorzaakte broeikasgassen hopen zich op in de atmosfeer en voorkomen dat de warme zonnestralen die op het aardoppervlak worden weerkaatst, erdoorheen komen.

De Natuurindex van alle Menselijke Gebieden wordt met één niveau verlaagd. De Bioomkaarten - Poolwoestijn, Koude woestijnen, Toendra, Taiga en IJstijdlandschap - worden van de bioomstapel verwijderd en worden pas aan het einde van het spel gebruikt. Daarna wordt de bioomstapel geschud en teruggeplaatst voor gebruik. Als de getroffen biomen al op tafel liggen, worden ze ook uit het spel verwijderd bij de volgende Bioomverandering. Als er meer biomen moeten worden vervangen dan de Bioomverandering definieert, past de Bioomverandering zich aan en wordt deze verhoogd.

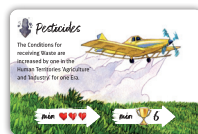


Ontbossing – Het geluid van kettingzagen boven de boomtoppen, de mensheid heeft land en grondstoffen nodig. De natuur moet wijken. De Natuurindex van alle Menselijke Gebieden wordt met één niveau verlaagd. De Bioomkaarten - Tropisch regenwoud, Nevelwoud, Subtropisch droog woud, Gematigd regenwoud en Jura-bos - worden verwijderd van de bioomstapel en worden pas aan het einde van het spel gebruikt. (Zelfde procedure als voor 'Klimaatverandering')



Drooglegging – Industrie en extensieve landbouw vragen om water en land. Er blijft geen druppel water over voor de natuur. De Natuurindex van alle Menselijke Gebieden wordt met één niveau verlaagd.

De Bioomkaarten - Drasland, Moeras, Oase, Mangrovebos en Carbonisch steenkoolmoeras - worden van de bioomstapel verwijderd en worden pas aan het einde van het spel gebruikt. (Zelfde procedure als voor 'Klimaatverandering')



Bestrijdingsmiddelen – Om een maximale opbrengst per vierkante meter te behalen, zijn mensen zelfs bereid om gif te gebruiken. De bodem wordt continu beschadigd, terwijl water en lucht de

verontreinigende stoffen verspreiden. De Natuurindex van alle Menselijke Gebieden wordt met één niveau verlaagd. Gedurende één Era nemen de Afvalvoorwaarden in de Menselijke Gebieden 'Agricultuur' en 'Industrie' toe met 1. Om dit weer te geven, worden de twee pijlvormige fiches op de overeenkomstige Menselijke Gebieden geplaatst. Als één van de twee Menselijke Gebieden - 'Agricultuur' of 'Industrie' niet in het spel is, wordt deze Gebeurteniskaart nog steeds geactiveerd. Als beide ontbreken wordt een nieuwe Gebeurteniskaart met dezelfde achterkant getrokken.

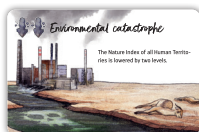


Zeevervuiling – Met alle olie, plastic afval en chemische onzuiverheden bevat de zee niet langer alleen water en vis. De Natuurindex van alle Menselijke Gebieden wordt met één niveau verlaagd.

De Bioomkaarten - Oceaan, Koraalrif, Kust, Eilanden en Oer oceaen - worden verwijderd van de bioomstapel en worden pas aan het einde van het spel gebruikt. (Zelfde procedure als voor 'Klimaatverandering')



Tweede Overgangsfase



bieden wordt met twee niveaus verlaagd.



hun uitstoot. De Natuurindex van alle Menselijke Gebieden wordt met één niveau verlaagd. Elke diersoort die in het volgende Era migreert, betaalt één Darwinpunt.



uit precies twee dierkaarten bestaan, sterven direct uit. De Darwinpunten op deze diersoorten gaan echter niet verloren, maar worden door elke speler vrijelijk verdeeld over hun nog bestaande diersoorten. Spelers die na het effect van deze Gebeurteniskaart geen soorten meer hebben, mogen de vrijgekomen Darwinpunten behouden.

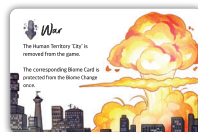
Milieuramp - Degenen die vervuilen, moeten de gevolgen van hun daden dragen. De natuur heeft het opgegeven, de mensheid heeft gewonnen! Maar tegen welke prijs? De Natuurindex van alle Menselijke Gebieden wordt met twee niveaus verlaagd.

Door mensen gemaakte barrières - Straten, hekken en hoogspanningskabels snijden door de natuur en worden dodelijke obstakels voor migrerende soorten. Auto's en vrachtwagens vervuilen de lucht met

Illegale handel in wilde dieren - Voor velen is kijken naar iets moois niet genoeg, ze moeten het bezitten. De Natuurindex van alle Menselijke Gebieden wordt met één niveau verlaagd. Alle diersoorten die



Plastic in de maag - Gedreven door honger gaan dieren Afval eten. Helaas is plastic slecht voor hun spijsverteringsstelsel. De Natuurindex van alle Menselijke Gebieden wordt met één niveau verlaagd. Alle diersoorten die zich uitsluitend voeden met Afval, sterven onmiddellijk uit. De Darwinpunten op deze diersoorten gaan echter niet verloren, maar worden door elke speler vrijelijk verdeeld over hun nog bestaande diersoorten. Spelers die na het effect van deze gebeurteniskaart geen soorten meer hebben, mogen de vrijgekomen Darwinpunten behouden.



Oorlog - Mensen zijn geen verenigde soort, hun verschillende kijk op de toekomst leidt tot discussies en geschillen. Als een geschil escaleert, eindigt het in oorlog. De Natuurindex van alle Menselijke Gebieden wordt met één niveau verlaagd. Het Menselijk Gebied 'Stad' (inclusief alle bijbehorende Afvalfiches) wordt uit het spel verwijderd. Het bijbehorende bioom is eenmalig beschermd tegen de Bioomverandering en wordt vanaf nu behandeld als een gewoon bioom uit het basisspel. Als het Menselijk Gebied 'Stad' niet in het spel is, wordt een nieuwe Gebeurteniskaart met dezelfde achterkant getrokken.





Derde Overgangsfase



Beschermingsprogramma - De mensheid realiseert zich dat de biodiversiteit het beschermen waard is en behouden moet worden. Soorten die ernstig worden bedreigd of op de rand van uitsterven staan, worden beschermd. De Natuurindex van alle Menselijke Gebieden wordt met één niveau verhoogd. In elk bioom ontvangt de soort met de laagste Aanpassing onmiddellijk 2 Darwinpunten. Bij een gelijke stand kunnen verschillende diersoorten 2 Darwinpunten ontvangen. Als een bioom slechts één diersoort bevat, die tegelijkertijd de hoogste en de laagste Aanpassing heeft, ontvangt deze diersoort geen Darwinpunten.



Ecologisch herstel - De natuur is een must-have, concludeert de mensheid. Stap voor stap wordt teruggedraaid wat er in de Era's daarvoor verloren was gegaan. De Natuurindex van alle Menselijke Gebieden wordt met één niveau verhoogd. In het volgende Era zullen alle Menselijke Gebieden geen Afval leveren. Alle reeds liggende Afvalchips worden verwijderd.



Huisdieren - Het houden van huisdieren versterkt de verbinding van mensen met de natuur. Ze dragen echter niet erg bij in termen van klimaat en biodiversiteit. De Natuurindex van alle Menselijke Gebieden blijft ongewijzigd. De Dierkaart 'Huisdieren' wordt in het bioom geplaatst dat behoort tot het Menselijk Gebied 'Buitenwijk'. De 'Huisdieren' krijgen voedsel als een gewone omnivoor (maar nooit Afval) en kunnen het bioom winnen als ze de hoogste Aanpassing hebben. 'Huisdieren' hoeven niet te voldoen aan de Eisen van een bioom. 'Huisdieren' kunnen niet worden gegeten, verhongeren niet en sterven daarom niet uit. Als het Menselijk Gebied 'Buitenwijk' niet in het spel is, wordt een nieuwe Gebeurteniskaart met dezelfde achterkant getrokken.



Toerisme - De mensheid migreert sinds haar oorsprong, maar nu doen ze dat met gigantische vliegmachines. Het klimaat blijft er niet onaangestast door. De Natuurindex van alle Menselijke Gebieden wordt met één niveau verlaagd. De Menselijke Gebeurteniskaart 'Toerisme' wordt toegewezen aan het bioom dat behoort tot het 'Nationaal Park' (en wordt erboven of ernaast geplaatst). Het verdubbelt het aantal Darwinpunten dat de soort met de hoogste Aanpassing kan behalen in dit laatste Era. Bij een gelijkspel profiteren meerdere diersoorten van deze bonus.



Spelvarianten

Hieronder laten we zien hoe de spelvarianten van het basisspel aangepast worden als men met de uitbreiding speelt (**kennis van de regels van het basisspel en de uitbreiding zijn vereist**). Daarnaast wordt er een nieuwe variant geïntroduceerd met de 'Geschiedenismodus'.

Spel voor Beginners

Het Spel voor Beginners veranderd niet door de uitbreiding. Het Spel voor Beginners is voor beginners en laat hen kennismaken met het basisspel. Zodra een speler het basisspel onder de knie heeft, is de overgang naar de uitbreiding gemakkelijk.

2-tegen-2 Coöperatieve Variant

The expansion can be played in 2 vs. 2 Co-op without any adjustments.



Variant voor 2 Spelers

De Variant voor 2 Spelers uit het basisspel ondergaat **een paar kleine aanpassingen** wanneer de uitbreiding wordt gebruikt.

De biomen - Mangrovebos, Oase en Gematigd regenwoud - worden toegevoegd aan de bioomstapel, die nu uit **16 Bioomkaarten** bestaat. Daarnaast worden Bioomkaarten die door de Bioomverandering uit het spel zijn verwijderd niet langer terug door de bioomstapel geschud, d.w.z. er komt een **aflegstapel**.



Aangezien alle Menselijke Gebeurteniskaarten ook kunnen worden gebruikt voor de Variant voor 2 spelers, **heeft er geen gebeurteniskaart te worden verwijderd**. Sommige Gebeurteniskaarten vereisen dat Bioomkaarten uit het spel verwijderd moeten worden. Logischerwijs kunnen in zo'n geval alleen de Bioomkaarten die oorspronkelijk deel uitmaakten van de stapel van 16 kaarten uit het spel worden verwijderd.

Verder wordt de uitbreiding op dezelfde manier gespeeld met twee spelers als met 3-6 spelers. De enige grote verandering is dat er **3, niet 4 Menselijke Gebieden gebruikt worden** (het Nationaal Park met de 'max 3 diersoorten'-kant naar boven gericht en twee gewone Menselijke Gebieden).

Kindvriendelijke Spelregels (7+)

De uitbreiding kan ook worden geïntegreerd in het spel met kinderen (7+). De hoofdlijnen van het spel met de uitbreiding zijn **hetzelfde** als beschreven in de spelregels van het basisspel. Alle benodigde aanpassingen worden nu kort samengevat.

Ter voorbereiding op het spel wordt een stapel van 16 Bloomkaarten samengesteld, zoals beschreven in de 'Versie voor 2 Spelers'. Daarnaast worden de Dierkaarten van de uitbreiding geschud met die van het basisspel.

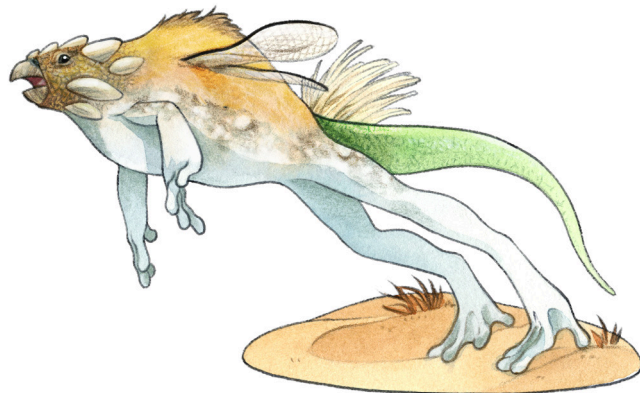
Uit de uitbreiding zijn **de vier Speciale Kaarten en de Afvalfiches nodig**.

Een Speciale Kaart wordt op de linkerhelft van alle drie de Bloomkaarten geplaatst. De Speciale Kaarten tonen alle vier een Menselijke Gebied op hun voor- en achterkant. Je bent vrij om te kiezen welke Speciale Kaarten gebruikt worden en welke in de doos blijft. Het Concurrentiefiche, die het vierde bloem vertegenwoordigt, krijgt geen Speciale Kaart toegewezen.



De Era's worden nu precies gespeeld zoals in het basisspel, met één grote wijziging. Aan het einde van het Era krijgen alle diersoorten **een Afvalfiche als ze voldoen aan de Voorwaarde van de bijbehorende Speciale Kaart**. Aan het einde van elk Era verzamelt elke speler nu niet alleen de Darwinpunten van zijn soort, maar ook de Afvalfiches. **Aan het einde van het spel tellen de Afvalfiches als negatieve Darwinpunten**, d.w.z. er wordt één Darwinpunt weggenomen voor elk verzameld Afvalfiche. De speler met de meeste Darwinpunten wint het spel.

Opmerking: om de moeilijkheidsgraad een beetje te verhogen, kun je ook een Speciale Kaart naast het Concurrentiefiche leggen. We raden aan om de Agricultuur- of Stadskaart te gebruiken.



Geschiedenismodus

Deze versie is iets voor echte Darwin's Choice-fans die op zoek zijn naar een nieuwe uitdaging. Het is een versie **die zes Era's duurt en alleen wordt aanbevolen voor 3-4 spelers.**

Het spel is met enkele aanpassingen voorbereid volgens het basisspel.

1 Het spel wordt opgezet met **vier van de vijf prehistorische biomen**, deze zijn gemarkeerd met een Ammonietsymbool. De vijfde, ongebruikte, prehistorische Boomkaart wordt uit het spel verwijderd.

2 Al aan het begin worden de vier kaarten van een **Menselijk Gebied links van elk bioom gelegd**. Eén van deze Menselijke Gebieden is het Nationaal Park, dat ook inactief naast een bioom geplaatst wordt.

3 De **uitgestorven/prehistorische diersoorten** (gemarkeerd met een kruisje) worden **geselecteerd** uit alle Dierkaarten van de uitbreiding. Deze (zowel kleine als grote) Dierkaarten worden geschud en als twee stapels in het midden van het speelveld geplaatst. De overige niet-prehistorische Dierkaarten blijven in de doos.

4 Deze versie gebruikt Gebeurteniskaarten van zowel het basisspel als de uitbreiding. Sommige Gebeurteniskaarten van het basisspel worden echter verwijderd: Indringers, Vleesoverschot, Plantoverschot, Meteorietinslag, Vulkaanuitbarsting en Ideale omstandigheden. De stapel Gebeurteniskaarten bestaat uit **vijf** willekeurig getrokken kaarten. Bovenop liggen twee Gebeurteniskaarten uit het basisspel, gevolgd door een Menselijke Gebeurteniskaart met een huis op de achterkant, één met een appartementencom-

plex op de achterkant en één met een wolkenkrabber op de achterkant.

5 De **Handelszone**, die aan het begin van elk Era wordt vernieuwd, bevat **7 Dierkaarten** (4 kleine en 3 grote Dierkaarten), ongeacht het aantal spelers.

6 In deze versie trekt elke speler slechts **8 handkaarten**.

Nadat het spel is opgezet, wordt een normaal spel van Darwin's Choice gestart, d.w.z. je speelt zes Era's (het Boomveranderingsschema is 2/3/3/3/3). Er is echter één beperking: **elke speler heeft slechts vier Basisacties per Era**. Zodoende mogen na elk Era per speler maximaal vier Spelersfiches de kant met het vinkje weergeven.

Na het eerste Era worden de Dierkaartstapels die alleen prehistorische/uitgestorven diersoorten bevatten, vervangen door de resterende Dierkaartstapels uit de doos. **Daarnaast leggen de spelers na het eerste Era ook alle resterende Dierkaarten in hun hand af.** Daarom trekken alle spelers aan het begin van het Tweede Era **8 nieuwe handkaarten**.

Na het tweede Era worden de **Menselijke Gebieden** omgedraaid en aan de linkerkant van hun bijbehorende Bioom geplaatst. Het Nationaal Park wordt bovenop de bijbehorende Boomkaart geplaatst.

Na zes Era's telt elke speler zijn verkregen Darwinpunten. Bovendien ontvangt elke speler **10 extra Darwinpunten** voor elke prehistorische Dierkaart waarop minstens één Hartje staat en die van het begin tot het einde in het spel is geweest. De speler met de meeste Darwinpunten wint het spel.



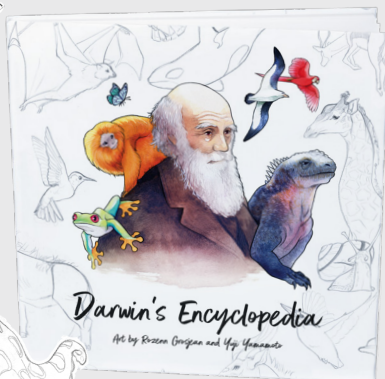
Bedankt!

'Darwin's Choice – Before and After' is gefinancierd door 1808 fantastische mensen op Kickstarter. Wij zijn iedereen **zeer dankbaar** voor hun vertrouwen in ons en in onze visie. 'Darwin's Choice – Before and After' zoals je dit nu in handen hebt is niet alleen het werk van ons team, maar ook **voor een groot deel het werk van deze 1808 personen**.



www.treecer.com

De **QR code** brengt je direct bij de volledige lijst met namen van al onze supporters. Neem eens een kijkje, want 1808 is echt heel veel mensen.



Wil je meer leren over de soorten in Darwin's Choice? Dan is Darwin's Encyclopedie perfect voor jou. Deze encyclopedie bevat meer dan 150 pagina's met interessante feiten over meer dan 300 soorten in het basisspel en de uitbreiding. Alle tekeningen zijn wederom prachtig geïllustreerd door Rozenn Grosjean en Yuji Yamamoto.

Darwin's Encyclopedie is te koop op onze website www.treecer.com (wereldwijde verzending)



Treeceratops



Auteurs
Marc Dür
Samuel Luterbacher
Elio Reinschmidt

Uitgever
Treeceratops
info@treecer.com
www.treecer.com

Spelregels
Marc Dür
Samuel Luterbacher

Grafisch Ontwerp
Treeceratops
www.treecer.com

Illustraties
Rozenn Grosjean
rozenn-illustration.jimdo.com
Yuji Yamamoto
http://yuji-yamamoto.com/

Nederlandse Vertaling
Tim van Oosten



Als je deel wilt nemen aan één van onze toekomstige Kickstarter projecten, volg ons dan op **Sociale Media** of **meld je aan voor onze nieuwsbrief** op www.treecer.com, zodoende hoef je niets te missen!



@Treecer



@Treecer_atops



@Treecer_atops



Samenvatting van de Spelregels

Elke speler krijgt 10 handkaarten. Het spel wordt tegen de richting van klok in gespeeld en duurt 4 Era's, elk bestaande uit 3 fasen.

I. Actiefase

Basisacties – Eén per beurt; Eén per diersoort in elk Era

- **Creëren** – Leg een diersoort op tafel met tenminste 1 kop en 1 lichaam. De naam van de soort op elke Dierkaart moet in horizontale richting lopen.
- **Muteren** – Verwijder, vervang of voeg een Dierkaart toe. Dubbelmutaties kosten maximaal 3 Darwinpunten.
- **Migreren** – Verplaats een diersoort naar een ander biotoom.

Na een Basisactie moeten diersoorten voldoende voedsel vergaren en voldoen aan de Eisen van hun biotoom.

Aanvullende Acties

- **Opnieuw Trekken** – Leg eens per Era op één na al je kaarten af en trek opnieuw. Alleen mogelijk aan het begin van een Era.
- **Ruilen** – Alle spelers die nog actief zijn in het Era kunnen gedurende hun beurt een kaart ruilen met de Handelszone.

II. Evaluatiefase

1. **Controle van de Eisen** – Alle soorten die niet aan de Eisen van het biotoom of het Menselijk Gebied 'Nationaal Park' voldoen sterven uit. Voor een uitgestorven diersoort ontvangt de speler maximaal 1 Darwinpunt.
2. **Voedselbeoordeling** – Controleer welke soorten mogen eten, welke verhongeren en welke worden gegeten.

3. **Overleven** – Alle overlevende soorten in een Era ontvangen 1 Darwinpunt.
4. **Aanpassing** – In elk biotoom krijgt de winnende diersoort 2-3 Darwinpunten.
5. **Concurrentiestrategie** – De 3 meest concurrerende soorten in een Era in alle biotomen samen krijgen 3, 2 of 1 Darwinpunt(en).

III. Overgangsfase

1. **Gebeurteniskaarten** – Een Menselijke Gebeurteniskaart wordt getrokken en geactiveerd. Daarnaast wordt de Natuurindex in alle Menselijke Gebieden overeenkomend aangepast.
2. **Biotoomverandering** – 3-4 spelers (2/3/3) of 5-6 spelers (3/4/4)
3. **Voedselhervreiding** – De Voedselvoorraad wordt aangepast aan de Eisen van de nieuwe biotomen, rekening houdend met de Voedselindex. De nieuwe Voedselvoorraad wordt verdeeld over de soorten op basis van hun Aanpassing.
4. **Spelersfiches** – Alle Spelersfiches worden met de kant zonder vinkje naar boven gedraaid.
5. **Handelszone Vernieuwen** – De Dierkaarten in de Handelszone worden vervangen door nieuwe kaarten.
6. **Handkaarten Aanvullen** – Elke speler vult zijn hand aan tot 10 kaarten.
7. **Nieuwe Startspeler** – Het Startspelerfiche wordt tegen de wijzers van de klok in doorgegeven aan de volgende speler.

Einde van het Spel

Na de Evaluatiefase van het vierde en dus laatste Era is het spel afgelopen. De speler met de meeste Darwinpunten wint het spel. Bij een gelijkspel winnen meerdere spelers het spel.