

不喜欢阅读规则吗？你可在这里观看游戏规则解说视频。



www.treecer.com

达尔文之选 - 规则说明

玩家人数: 2-6 人, 适合年龄: 10岁或以上, 游戏时间: 60-120 分钟

经历了漫长的荒芜后, 生命终于在地球上诞生。但大自然仍然不停变化, 为物种的生存带来严峻挑战。只有那些能够适应环境改变的物种, 才能在历史的巨轮中留下痕迹。现在就是你的机会! 尽你所能成为达尔文之选吧!

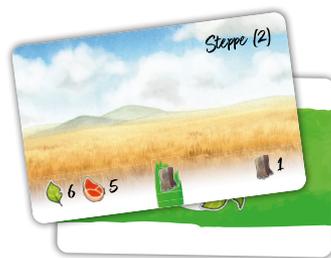
「生命及其蕴含之力量, 最初注入到寥寥几个或单个类型之中; 当这一行星按照固定的引力法则持续运行之时, 无数最美丽与最奇异的类型, 即是从如此简单的开端演化而来、并依然在演化之中; 生命如是之观, 何等壮丽恢弘!」

- 查尔斯·达尔文, 演化论之父 -

游戏配件

237 张动物卡

135张小动物卡(头、翅膀、双足、尾巴)及
102张大动物卡(身体、四肢)



16张事件卡



5 张大陆卡



22 张生物群系卡

12 张规则卡



6 个竞争板块



5 个大陆板块



102 点达尔文点数



1 个起始玩家标记物



62 个食物板块

40个1点食物板块(1片叶子=1单位植物;1块牛排=1单位肉), 16个2点食物板块, 6个3点食物板块



72 个玩家标记物

6 种颜色, 每种颜色12个



标记说明

食性标记

标示该物种依赖何种食物维生。只出现于头部卡。



草食动物



肉食动物



杂食动物

能力特征标记

标示该物种的特性及长处。



陆行



飞行



攀爬



水行



抗寒



耐热

特殊能力标记

具有特殊能力的物种不会被捕食者吃掉。



掘地



剧毒

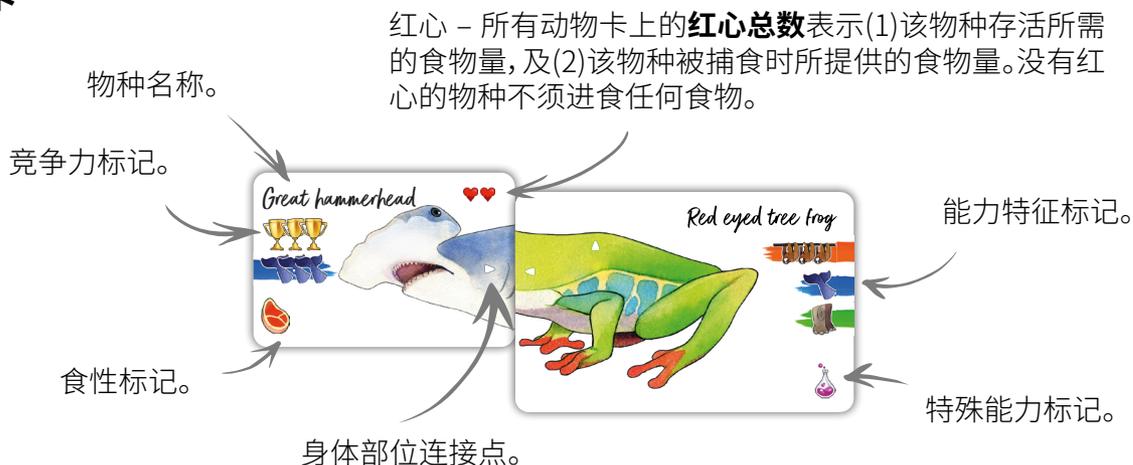


竞争力标记

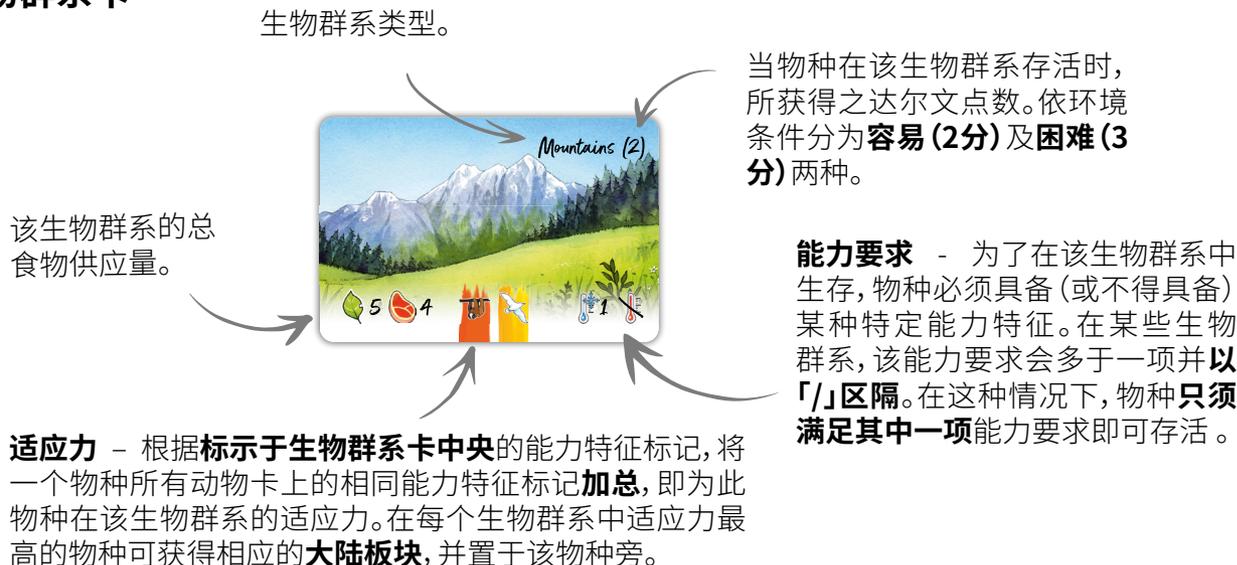
概括该物种之肌肉量、智力、感官敏锐性、攻击及防卫能力等属性。

卡牌说明

动物卡



生物群系卡



游戏准备

此部分只针对3-6位玩家的一般模式作说明,有关双人对战模式、儿童模式(7岁或以上)及2对2分组对抗模式的说明,请见「游戏模式」。

- 1 选出一位玩家作为主持人。在每个纪元(回合)结束时,主持人需协调进行评估阶段及过渡阶段。
- 2 每位玩家获发一种颜色的所有玩家标记物以及3张规则卡。当玩家人数为5至6人时,则每两位玩家共享一套规则卡。
- 3 将同类型卡片(大动物卡、小动物卡、事件卡、大陆卡和生物群系卡)分别洗好后放置在游戏区域中央。
- 4 确认食物板块、竞争板块和达尔文点数都已分类放好。
- 5 依玩家人数决定翻开面朝上放置的生物群系卡数量: **3-4名玩家,放置4张;5-6名玩家,放置5张**。生物群系卡放置在中央卡牌区的上及下方。生物群系卡放置在中央卡牌区的左及右方。
- 6 在每张生物群系卡上方放置一个大陆板块。在3-4名玩家的游戏中,应移除1张大动物卡及对应的大陆板块。
- 7 在生物群系卡上方放置相对应数量的食物板块。
- 8 设置一个交易区,放置**「玩家数量+2」张动物卡**,其中一半为大型动物卡,另一半为小型动物卡。若动物卡数量为奇数,则多放置一张小型动物卡。
- 9 每位玩家抽取10张动物卡作为起始手牌,每张手牌皆为单独抽取,且在抽取当下即可翻看。玩家可自行决定抽牌方式为连抽、轮抽或同时抽牌。玩家可自行决定起始手牌中大动物卡和小动物卡的数量,但由于每个物种都必须有头部和身体,请务必在两个卡牌堆中都抽取卡牌。
- 10 主持人拿取起始玩家标记物,游戏开始。



8



3

4



7

6



5



2

10

9



5

游戏进行

游戏采逆时针方向进行，一共进行4个纪元(回合)。每个纪元包含3个阶段：

I.行动阶段：在此阶段，玩家可以创造新物种、使其突变，或迁徙牠们至其他生物群系。

II.评估阶段：在此阶段，将决定哪些物种会灭绝、哪些物种可以进食、而哪些物种会被吃掉。越能在此阶段展现高适应力的物种，将能得到更多的达尔文点数。

III.过渡阶段：在此阶段，玩家需要抽取事件卡及新的生物群系卡，因而此阶段将对下一个纪元产生重大影响。

I. 行动阶段

在行动阶段，玩家可以在**2种额外行动**(抽牌、交易)和**3种主要行动**(创造、突变、迁徙)中各选取一项进行。

在每一轮中，每位玩家可以执行一次主要行动。此外，玩家亦可选择执行一个或所有额外行动。

如果玩家在他们的轮次中**无法或不愿执行主要行动**，他们在此纪元的行动便宣告结束，并且不得再执行任何操作(包括额外行动)。**当每位玩家都结束行动后，行动阶段即完结。**

额外行动

1. 抽牌

在每个纪元开始时，玩家可以决定保留手上10张动物卡，或**只保留1张手牌并重抽9张动物卡**。

每位玩家仅能在**每个纪元**中执行此额外动作**一次**，并且需在该玩家尚未执行任何其他动作时才可执行，即是玩家的手牌必须未经变动。

玩家可以在其他玩家执行行动时弃掉动物卡，不需等到自己的轮次。

如有玩家在**第一纪元**无法创造任何物种，他们可以弃牌重抽，但**必须全部弃掉10张手牌**。该玩家可以重复此行动，直到他能创造至少一个物种为止。

注意：重抽卡牌前请慎重考虑，因为此行动亦有可能带来负面影响。



2. 交易

每位玩家可以在他们的轮次中与交易区交换一张**动物卡**。

要与交易区进行交易，玩家应将其中一张手牌放到交易区中，并在交易区内挑选一张动物卡以作交换，该动物卡可以是**任何种类及大小**。

玩家在该轮次结束前都可以改变主意，亦即可以取消交易，从交易区中挑选另一张动物卡，或放置另一张动物卡到交易区中。当玩家宣告该轮次行动结束，即不可再改变有关选择。

任何**还未在该纪元结束行动**的玩家皆可进行交易。

在每个纪元的过渡阶段，交易区中的卡牌将会全部替换成新的动物卡。



主要行动

每位玩家在每轮次中可执行一个主要行动。

玩家在每个纪元中可对每个物种执行一个主要行动。该物种可以被创造、突变、或迁徙到其他生物群系。

注意:为了分辨物种是否已经执行主要行动,在执行主要行动后,将该物种上的玩家标记物翻至打勾面。



1. 创造

将物种放置在**其中一个生物群系中**即代表创造出该物种。该物种获得的食物将以食物板块代表并放在头部卡旁。食物板块将**首先从生物群系卡上**拿取,若生物群系卡上的食物板块不足,则再从同一生物群系中**适应力较低**的物种上拿取。

物种只能被放置在当刻能**提供其生存所需的足够食物**的生物群系中,且该物种**需符合该生物群系的能力要求**。对肉食动物而言,草食和杂食动物也是可以考虑的食物来源。

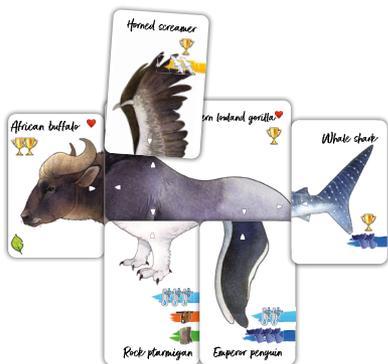
每一个物种都至少要有**头和身体**。



身体卡上的**连接点(白色箭咀)**及其位置限制了可以组合的动物卡数量,以及可以添加哪些身体部位。



每一个物种最多能有一个头、一副身体、两对脚、一双翅膀和一条尾巴。



所有动物卡上的物种名称必须水平对齐。

一个物种身上的连接点不须要全都连上其他卡牌。



每一个物种都需要在玩家的同一个轮次中被创造，不可以分成数个轮次。

为了辨别每个物种属于哪位玩家，每一位玩家在创造出新的物种后，即放上一枚玩家标记物，并将打勾面朝上。

例子 - 创造一个新物种

现在是小倩的回合，她在热带雨林中创造了一只带翼斑哥羚羊黑猩猩。这只物种具有攀爬、陆行和飞行的能力特征标记，轻易满足了热带雨林的能力要求。因为斑哥羚羊头部卡有草食动物标记，而且整只斑哥羚羊黑猩猩总共有3颗红心，所以在斑哥羚羊头部卡旁边放置一个带有3植物单位(=3片叶子)的食物板块。此外，因为现在牠是最适应此生物群系的物种，总共有8点适应力(4个攀爬能力特征标记、2个陆行能力特征标记和2个飞行能力特征标记)，因此把属于此生物群系的大陆板块放置在牠的旁边。最后，小倩把她的的玩家标记物(打勾面朝上)放置在这只新物种上。



2. 突变

玩家可以在自己的物种身上进行**1次或最多2次突变**。突变方式有**3种**：

- 1. 移除**：将某一张动物卡从物种身上移除，并且不用其他动物卡替换。
- 2. 增加**：将新的动物卡放置在未使用的连接点上。
- 3. 替换**：用动物卡替换场上物种的同一部位。例如：用新的头部卡替换场上物种原本的头部卡。

注意：替换身体卡时，该新的身体卡必须与场上物种原先的所有其他部位(脚和翅膀)的连接点互相吻合。

例子 - 突变

小倩想要让她的带翼斑哥羚羊黑猩猩进行突变，她先用蓝脚鲣鸟的脚替换了黑猩猩的脚，然后再把白鹈鹕的脚放在新空出的连接点上。因为这是双重突变，小倩须支付此物种身上的3数达尔文点数。在此次双重突变后，这个物种现在只需要两单位植物。最后，把玩家标记物翻向打勾面。



从物种身上因移除或替换拿掉的动物卡将进入**弃牌堆**。

一位玩家在同一轮次中对其同一物种进行2次突变的行为，称为**双重突变**。

玩家必须**支付已经放置在该物种上的达尔文点数(最多3点)**以进行双重突变。若该物种拥有3或更多点达尔文点数，则支付3数达尔文点数；若该物种拥有少于3数达尔文点数，则需支付所有达尔文点数。

双重突变比照单一突变，皆在**同一轮次内**执行。

进行单一或双重突变后，该物种必须能**获取足够生存的食物**，并**达到生物群系的能力要求**。

3. 迁徙

在迁移时, 玩家将自己其中一个物种从其原先身处的生物群系**移动到另一个生物群系**。属于该物种的食物板块和大陆板块将会保留在原先的生物群系中, **不随其移动**。

物种只能迁徙到能**提供其所需食物量**的生物群系, 同时该物种也要能**符合该生物群系的能力要求**。

II. 评估阶段

评估阶段分为5个步骤, 并由主持人负责协调进行。

1. 检查能力要求

在此步骤中, 玩家检查哪些物种能符合生物群系的能力要求。不符合其生物群系能力要求的物种将立即死亡。

当物种死亡时, 无论原因为何 (无法符合生物群系能力要求、挨饿、被吃掉、事件卡效应), 其动物卡将被放到相应的弃牌堆。玩家可取回玩家标记物外, 如果该物种拥有**1或更多点**达尔文点数, 玩家更可取回**1点达尔文点数**。玩家可以将这1点达尔文点数放在自己面前, 并且不会再失去该达尔文点数, **但剩下的达尔文点数将归还台面**。

2. 食物评估

在此步骤中, 玩家会评估哪些物种可以吃到食物, 哪些物种会被吃掉, 哪些物种会死亡。

先评估草食和杂食动物, 之后再评估肉食动物。

获得足够食物板块的草食动物得以存活。无法获得足够植物单位的草食动物将灭绝, 并被移置弃牌堆。

获得足够食物板块的杂食动物得以存活。无法获得足够植物及/或肉类单位的杂食动物将灭绝, 并被移置弃牌堆。

获得足够食物板块的肉食动物得以存活。如果肉食动物旁没有足够肉类单位, 玩家必须检查该肉食动物是否可以捕食**一或多只存活的草食或杂食动物**, 以补足其缺少的食物量。

如果肉食动物在捕食草食或杂食动物后, 仍未能补足缺少的食物量, 那么**该肉食动物和牠所吃掉的所有物种都会死亡**。所有在此生物群系中适应力较低的肉食动物也都会自动死亡。



食性说明

头部卡上的**食性标记**标示了该物种的进食倾向。草食、肉食和杂食动物皆有不同标记。

一个物种的**所有动物卡上的红心总数**表示了该物种存活所需的食物量，同时亦代表该物种被捕食时所提供的食物量。

物种对生物群系的**适应力**决定了**食物的分配顺序**。由于食物分配是一个持续进行的过程，因此(如有需要)会在每个玩家的主要行动之后调整食物板块的分配状况。

如果某一生物群系中的食物分配发生变化，使某物种无法再获得足够的食物，则属于牠的剩余食物板块将不再被放在头部附近，而是被放在尾巴旁。

一个物种是否能够在刚过去的纪元中获得足够的食物，将在**评估阶段的「食物评估」步骤**中作出**最后确认**。

草食动物

在所有生物群系中，**适应力最高的草食动物**首先进食，之后轮到适应力第二的草食动物进食，然后轮到适应力第三的草食动物进食，以此类推，直到有物种无法获得足够的食物并因而死亡。

如果出现平局，以**竞争力标记**数量较多者为胜，若仍平局，则以**所需食物量**较多者为胜。如上述比较皆相同，则两种草食动物同时进食，而这可能导致两个物种都无法获得足够的食物。

肉食动物

肉食动物的食物分配顺序与**草食动物**相同，即先比较适应力，如果适应力相等，再比较竞争力和所需食物量。

食物不足或没有食物的肉食动物仍有机会捕食**一种或多种仍存活的草食和杂食动物**。被完全或部分捕食的物种将死亡并移置弃牌堆，而**被部分捕食的物种所剩下的肉将流失**，无法再供其他肉食动物食用。

捕食其他动物的过程发生在评估阶段的**「食物评估」步骤**中。

欲捕食其他动物的肉食动物，必须具备**至少相等或大于目标草食/杂食动物的适应力和竞争力**。此外，捕食目标必须不具备特殊能力**「剧毒」或「挖掘」**，因为这两者具有能对抗捕食者的绝对保护力。

肉食动物**无法选择其捕食目标**。在所有可被捕食的目标里，**适应力最低的物种会被吃掉**。因此，某一物种可能会吃掉同一玩家的另一个物种。只有当两个捕食目标的数值相同时(即适应力，竞争力和红心数目相等)，玩家才能决定捕食哪一个物种。

杂食动物

杂食动物**基本上以植物维生**，因此也被视为草食动物。如果某杂食动物不能获得足够的植物单位，牠将**参与肉食动物的食物分配**。因此，杂食动物的食物可以同时包含植物和肉，但杂食动物不能捕食其他物种。

例子 - 食物分配/评估

在海岸生物群系中，食物供应足以使生物群系中的两个物种生存：带翼斑哥羚羊（6点适应力，需要2单位元植物）和海鹦鲑鱼（9点适应力，需要2单位肉）。

在高山生物群系中，美洲野牛狮子桎柳猴（4点适应力，需要2单位植物）会先于金刚鹦鹉旱獭（3点适应力，需要1单位植物）进食。由于该生物群系能提供3单位的植物，因此两个物种都能获取足够的食物。

虎鲸陆龟（6点适应力）是高山生物群系中唯一的肉食动物，需要4单位的肉。然而，由于高山生物群系仅提供3单位的肉，因此必须判定虎鲸陆龟是否可以捕食其中一种台面上的草食动物。金刚鹦鹉旱獭（此生物群系中适应力最低者）受到特殊能力「挖掘」的保护，因此无法被捕食。美洲野牛狮子桎柳猴没有特殊能力的保护，且适应力跟竞争能力都比虎鲸陆龟低，因此该物种可以被吃掉，并被从游戏中移除。透过捕食美洲野牛狮子桎柳猴（拥有2颗红心），虎鲸陆龟得到额外2单位的肉，因此在这个纪元中获得总共5单位的肉，得以存活。



死去並被移置棄牌堆。

3. 存活

每个经过「食物评估」步骤后仍存活的物种，皆可获得**1点达尔文点数**。



达尔文点数是分配给物种的，所以直接放置在动物卡上。

4. 适应力

在每个生物群系中，适应力最高的物种将获得奖励。

注意：应将大陆板块长期放置在适应力最高的物种上，如此一来，每个生物群系的赢家便能一目了然。

所有在其生物群系中具有最高适应性的物种，都会获得等同于生物群系卡**右上角显示的达尔文点数**。

在平局的情况下，首先比较竞争力，如仍平局，则比较**所需的食物量**（红心数量较多者为胜）。如果上述也都相同，则两者并列第一，并且都将获得生物群系卡所标示的达尔文点数。

适应力为0的物种将**无法在此步骤中获得达尔文点数**。



5. 竞争力

在所有生物群系中，判定出**3只竞争力最强的物种**。

将金色竞争板块放在竞争力排名第一的物种旁，银色和铜色竞争板块依序放在竞争力第二及第三的物种旁。

第一名可获得3点达尔文点数，第二名获得2点达尔文点数，第三名获得1点达尔文点数。

在平手的情况下，则先比较物种在其生物群系的**适应力**，如果仍然平手再比较**所获得的食物量**（红心数量较多者胜利）。如果上述也都相同，则两者名次并列，同样获得相应的达尔文点数，并在两个物种旁边都会放置相同的竞争板块。但是，这对其他等级没有影响，例如在两个第一名的情况下，仍会有第二和第三名。

竞争力为0的物种将**无法在此步骤中获得达尔文点数**。



例子 - 达尔文点数分配

所有台上的物种都在该纪元存活下来，并都获得1点达尔文点数。海鹦鲑鱼的适应力为9点，在海岸生物群系中称霸，可获得2点达尔文点数。虎鲸陆龟的适应力为6点，在高山生物群系中称霸，可获得3点达尔文点数。此外，虎鲸陆龟的竞争力为9点，在竞争力评估阶段中位居第一，因此额外获得3点达尔文点数。带翼斑哥羚羊的竞争力为4点，排名第二（获得2点达尔文点数）。海鹦鲑鱼的竞争力为1点，排名第三（获得1点达尔文点数）。根据以上达尔文点数分配，金刚鹦鹉早獭现有1点达尔文点（1 + 0 + 0），带翼斑哥羚羊有3点（1 + 0 + 2），海鹦鲑鱼有4点（1 + 2 + 1），虎鲸陆龟有7点（1 + 3 + 3）。



III. 过渡阶段

在此阶段为新纪元做准备，一共分为7个步骤，由主持人负责协调进行。

1 事件卡

将上一纪元的事件卡放到弃牌堆。

翻开一张新的事件卡，面朝上放在事件卡堆上，并启动该事件。



具有实时效果的事件卡将立即产生影响，而具持久效果的事件卡将持续影响整个纪元。



即时效果



持久效果

当事件卡只生效于一个生物群系时，抽一张大陆卡来决定受影响的生物群系。抽出的大陆卡将暂时放置在一侧（直到完成生物群系替换）。



2 生物群系替换

从生物群系牌堆中抽取指定数量的生物群系卡，然后分配到**相同数量的大陆卡位置上**。例如，如果抽出的是一张「非洲」大陆卡，则替换放置有「非洲」大陆板块的生物群系。将被替换的生物群系移到弃牌堆。

替换的生物群系数将视纪元数(回合数)及玩家人数而定：

3-4名玩家：在第一纪元之后，替换2个生物群系；在第二和第二纪元之后，替换3个生物群系 **(2/3/3)**。

5-6名玩家：在第一个纪元之后，替换3个生物群系；在第二和第二纪元之后，替换4个生物群系 **(3/4/4)**。

。

在生物群系替换后，将所有的大陆卡洗牌并放回桌子中央。

3 重新分配食物

食物供应将根据新的条件(即生物群系变化和事件卡效果)进行调整，并**按照台面上物种的适应力分配**。

不符合新生物群系能力要求的物种，将不会获分食物板块。在没有物种符合能力要求的生物群系中，大陆板块将暂时放置在生物群系卡上方，直到有物种符合能力要求。



4 玩家标记物

将所有玩家标记物翻回**没有打勾的一面**。

5 更新交易区

将交易区内的动物卡弃掉，以新的动物卡(大型动物卡:小型动物卡=1:1)取代。

6 补充手牌

每位玩家最多可以补充至持有10张手牌，在上一纪元中未打出的动物卡不会被丢弃。

如果动物卡牌堆在游戏进行中耗尽，则将弃牌堆洗牌后成为新的抽牌堆。

7 新的起始玩家

起始玩家标记物以逆时针移动一顺位。

游戏结束

游戏在第四个亦即是最后一个纪元的评估阶段后结束。每位玩家加总他们的物种所获得的所有达尔文点数，即物种身上的所有达尔文点数以及从灭绝的物种获得的点数。拥有最多达尔文点数的玩家获胜，赢得「达尔文之选」的头衔。如果有平局，则共享胜利。

持久效果



大陆漂移 - 物种栖息其上的构造板块漂离。在这一纪元,物种不能在中央卡片放置区的左侧和右侧之间迁徙。



瘟疫 - 所有肉食动物都受到瘟疫摧残。在这一纪元,所有具有肉食动物或杂食动物食性标记的物种竞争力都将为0,因此无法捕食其他物种。此外,肉食动物和杂食动物将无法参与竞争力评估阶段。



低突变率 - 新的环境条件导致突变率下降。在这一纪元,单一突变需花费1点达尔文点数,双重突变需花费最多5点达尔文点数。



肉类繁盛 - 由于环境条件良好,小型动物快速繁殖,但却把地球吃得极度贫瘠。所有生物群系中都将有6单位肉和2单位植物。评级为困难的生物群系不受影响(详见页3「生物群系卡」)。



陨石来袭 - 巨大的陨石夹杂洪荒之力重击地球,漫天尘埃覆盖整整一纪元,大自然遭受极大破坏。所有生物群系将只有3单位肉和4单位植物。评级为困难的生物群系不受影响(详见页3「生物群系卡」)。



最佳环境 - 没有事件影响此纪元,万物和平运行。



植物繁盛 - 瘟疫摧毁了大量小型动物,植物趁机快速生长。所有生物群系中都将有2单位肉类和6单位植物。评级为困难的生物群系不受影响(详见页3「生物群系卡」)。



火山爆发 - 无情的火山爆发摧毁了整个生物群系。在生物群系替换时,将「火山爆发」事件卡取代台面上一张随机抽取的生物群系卡,并且像生物群系卡一样放置并使用大陆卡。「火山爆发」这个生物群系在整个纪元都是不适宜栖息的,新的物种不能被放入这个生物群系中;而已存在其中的物种都必须迁徙至其他生物群系以存活。在下一纪元,「火山爆发」将被视为热带雨林。只有在作为一纪元的热带雨林后,「火山爆发」才能被其他生物群系卡替换(即使是「地轴移位」事件卡也不能在「火山爆发」成为一纪元热带雨林前将其替换)。



其他游戏模式

接下来我们将介绍初学者模式、双人对战模式、2对2分组对抗模式以及儿童模式(7岁或以上)(不管是哪个版本,都需要了解一般模式的基础游戏规则)。你可随意开发更多自创的变化,因达尔文之选的游戏设计非常模块化,因此能转换成多种不同游戏模式,例如因应时间限制,可以从4个纪元缩短到3个纪元。尽情释放你的创造力,享受游戏!

初学者模式

达尔文之选有特殊的游戏机制,为了让你更快上手,我们准备了初学者模式。你可以在解释规则后玩,亦可边解说边玩。

1 按照基本规则中的描述设置游戏,并选择以下生物群系:高山、热带雨林、海洋和稀树草原。即使有5-6名玩家,在初学者模式中也只使用4个生物群系。

2 所有玩家抽5张小型和5张大型动物卡,把它们公开放在面前。

3 轮流创造物种,将牠们放在台面上的生物群系中。在过程中你们可以互相帮助。只需检查是否符合生物群系的能力要求,不需要考虑食物供应量。

4 在创造所有物种之后,将食物板块分配到这些物种中,并判定哪些物种可以进食,哪些被吃掉,以及哪些饿死。最佳的做法是分别在各生物群系中根据物种的适应力顺序排列。此外,将相应的大陆板块放置在每个生物群系中适应力最高的物种旁边。

5 接着省略其余评估阶段的步骤,即不分配达尔文点数,并同样省略过渡阶段中的「事件卡」步骤。过渡阶段的剩余步骤按照规则进行(替换两个生物群系)。

6 尝试使用突变(在初学者模式中双重突变是免费的)和迁移(不会产生新的物种)来让你的物种存活。互相帮助其他玩家,并不断重新分配食物和大陆板块以满足新的条件和状况。

7 执行包含所有5个步骤的完整评估阶段,然后就可以确定哪位玩家在这初学者模式中胜出。请注意!此模式的重点,在于熟悉游戏规则而非赢得胜利。



双人对战模式

在双人对战模式中，以下每组生物群系中的其中一个将不被使用：

稀树草原/草原
湿地/沼泽
海洋/珊瑚礁
针叶林/冻原
热带雨林/云雾森林

高山/高地
海岸/岛屿
沙漠/砾漠
极地荒原/寒漠

因此，生物群系卡牌堆中将有13张生物群系卡（以上其中9张生物群系卡，以及高山、丘陵、半沙漠和亚热带干旱林）。此外，「大陆漂移」和「火山爆发」事件卡，以及2张大陆卡和相应的大陆板块将不被使用。

双人游戏使用**3个生物群系**，并同样进行4个纪元。玩家最好彼此对坐，并将所有生物群系放在玩家的右侧或左侧，所有牌堆和板块都放置在生物群系之上。

在第一和第二纪元之间，替换1个生物群系，并在第二及第三纪元后替换2个生物群系（**1/2/2**）之后。被替换的生物群系卡将放回生物群系卡牌堆中，亦即**没有生物群系卡弃牌堆**。

在双人对战模式中，将设置一个有4张动物卡的**交易区**。



2对2分组对抗模式

在2对2分组对抗模式中，玩家**两人一组分成两队竞赛**。基本上，这个版本的玩法**类似于四人参与的一般模式**，即每位玩家都有自己的物种，以自己的玩家标记物标示，而且可以单独对该物种执行动作。纪元的流程(分为3个阶段)也是一样的。但是，2对2分组对抗模式**必须遵循以下规则和调整**：

同队队友**不能坐在对方旁边**。

队友之间可以随意沟通讨论，但**禁止传递隐藏讯息**(即窃窃私语、秘密手号等)。如要向队友展示动物卡，这张卡必须也让敌队能看到。

如「交易」部分所述设置一个有6张动物卡的**交易区**。与一般模式不同的是**已结束行动的玩家**仍能在轮到他们时和交易区交换一张牌。

在2对2分组对抗模式中，除了与交易区「交易」和「抽牌」之外，还有**3个新的额外行动**：

1. 展示手牌：于每个纪元开始时，在作出第一个动作之前，每位玩家都可以**向队友展示最多4张手牌**。队友**必须检视这些手牌，然后归还**。敌队不能查看这些手牌。两队同时执行此操作

2. 接收手牌：玩家在自己的轮次时，可以从队友手上接收动物卡。玩家**每收到一张动物卡，便必须将1张手牌放入交易区**(因此增加了交易区中的动物卡数量)，**或让敌队从两组动物卡牌堆中(大或小动物卡牌堆)抽取1张动物卡**。如果玩家选择后者，敌队可以选择由谁抽取额外的动物卡。如果可抽取多张

动物卡，敌队可以自行决定如何分配抽取数量。

3. 替换玩家标记物：玩家在自己的轮次时，可以**接管队友的1个物种**，即在队友的物种上放上自己的玩家标记物(同一面朝上)，并移除队友的玩家标记物，不论队友是否已经结束行动。玩家每从队友手中**接管一个物种，便必须将2张手牌放入交易区，或让敌队从动物卡牌堆中抽取2张动物卡**。

如果敌队的两名玩家都已结束行动，则**不可以**在执行额外行动「接收手牌」和「替换玩家标记物」时选择让敌队抽牌。

游戏在第四个亦即最后一个评估阶段结束后完结。**达尔文点数总数较高的队伍赢得比赛**。



儿童模式 (7岁或以上):

准备游戏时,比照「双人对战模式」,组合出13张生物群系卡。

将生物群系卡和两种动物卡洗牌。此外,将**竞争板块随机排好放置在卡牌堆旁**。事件卡、大陆卡、大陆板块和食物板块将不被使用。

每位玩家获得一种颜色的所有玩家标记物,并从两堆动物卡牌堆中自由分配抽取**10张手牌**。

在每个纪元,抽出**3张生物群系卡**并将其放在桌子中央,另**放置一个竞争板块**,将其视为第四个生物群系。

与一般模式的第一纪元一样,玩家轮流创造物种(以玩家标记物标示),直到每个人都结束行动。然而,食物量在此模式中将被无视,因此在创造物种时,**不需要检查是否能获得足够食物**。但所有玩家仍需确保他们的物种**符合生物群系的能力要求**。放置在桌子中央的竞争板块将被视为一个**没有能力要求的生物群系**,身处其中的物种当中,具有最高竞争力的即为适应力最高者。

在此模式中可以执行「抽牌」和「交易」额外动作。

当所有玩家都结束行动后,评估阶段开始。每个新创造的物种都可获得**1点达尔文点数**。此外,每个生物群系中(包括竞争板块)适应力最高的物种,都会获得**显示在生物群系上的达尔文点数**。如有两个物

种的适应力并列最高,则两者都会得到达尔文点数(不须比较竞争力和所需食物量)。

在评估阶段后,**移除所有生物群系(3张生物群系卡和一个竞争板块)以及全部物种**。每位玩家取回所属的玩家标记物以及其物种赢得的**所有达尔文点数**。放置3张新的生物群系卡和一个新的竞争板块在桌子中央,以开始下一纪元。

每人再抽牌直至拥有10张手牌。然而,与一般模式不同,玩家可以自由选择要保留或弃掉上一纪元剩余的任何手牌。

游戏在第四纪元,即最后一个纪元的评估阶段后结束。拥有最多达尔文点数的玩家获胜。如果有多位玩家同分,则共享胜利。



游戏作者

Marc Dür
Samuel Luterbacher
Elio Reinschmidt

插图

Rozenn Grosjean
rozenn-illustration.jimdo.com

平面设计

Intus Creative Studio
www.intustudio.com



Treeceratops

游戏发行

Treeceratops
info@treecer.com
www.treecer.com

规则说明书

Marc Dür
Samuel Luterbacher

中文翻译

Dr. NG Tsz-Yan 吴芷欣博士
ngtszyan2011@gmail.com
Charlie Wang 查理王
thebigbrainstudio@gmail.com

感谢你!

达尔文之选在Kickstarter上得到3,248位朋友的赞助。我们**非常感谢**大家对我们、对团队的愿景和对达尔文之选的信任。现在在你手中的达尔文之选得以成真,不仅是靠着我们团队的全力以赴,**更有赖这3,248位朋友的鼎力支持**。下面的**二维码**将带您到我们的支持者名单。务请前往看看,因为3,248人真的是一个不简单的人数。

如果您想知道我们的最新动向,包括我们未来在Kickstarter上的活动,请关注我们的**社交媒体**或**订阅我们的定期通讯**www.treecer.com。



@Treecer



@Treecer_atops



@Treecer_atops



www.treecer.com

Darwin 's Choice © Treecer GmbH保留所有权利。未经特别许可,不得复制或使本产品的任何部分以获取商业利益。

规则摘要

每位玩家获得10张手牌。游戏以逆时针进行，总共进行4个纪元(回合)，每个纪元由3个阶段组成。

I. 行动阶段

主要行动(每轮一次;每个纪元中每个物种一次)

- **创造**-放置一只至少有头和身体的物种。所有动物卡上的物种名称必须水平对 齐。
- **突变**-增加、移除或替换动物卡。双重突变最多花费3点达尔文点数。
- **迁移**-将物种移动到任何其他生物群系。

在主要行动之后,物种必须能获得足够的食物并满足其生物群系的能力要求。

额外行动

- **交易**-尚未结束行动的玩家可以在自己的轮次中与交易区交换一张动物卡。
- **抽牌**-保留1张手牌并重抽其余手牌一次。只能在每个纪元开始时执行。
-

II. 评估阶段

1. **检查能力要求**-所有不符合其生物群系能力要求的物种都将灭绝。玩家可从每只灭绝的物种获得最多1点达尔文点数。
2. **食物评估**-评估哪些物种可以吃到食物,哪些挨饿,哪些被吃掉。
3. **生存**-所有存活的物种都会获得1点达尔文点

数。

4. **适应力**-在每个生物群系中适应力最强的物种可获得2-3点达尔文点数。
5. **竞争力**-在每个纪元中,所有生物群系当中最具竞争力的3个物种分别获得3点、2点及1点达尔文点数。

III. 过渡阶段

1. **事件卡**-抽取并触发一张事件卡。
2. **生物群系替换**-3-4名玩家 (2/3/3) 或5-6名玩家 (3/4/4)。
3. **重新分配食物**-食物供应将根据新的条件(即生物群系变化和事件卡效果)进行调整,并按照台面上物种的适应力分配。
4. **玩家标记物**-所有玩家标记物都翻到没有打勾的一面。
5. **更新交易区**-以新的动物卡取代交易区内的动物卡。
6. **补充手牌**-所有玩家补充手牌至10张。
7. **新的起始玩家**-以逆时针顺序更换起始玩家。

游戏结束

在第四纪元,亦即最后一个纪元的评估阶段完结后,游戏结束。拥有最多达尔文点数的玩家胜出比赛。如有多位玩家同分,则共享胜利。

