

不喜歡閱讀規則嗎？你可在這裡觀看遊戲規則解說影片。



www.treecer.com

達爾文之選 - 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

經歷了漫長的荒蕪後，生命終於在地球上誕生。但大自然仍然不停變化，為物種的生存帶來嚴峻挑戰。只有那些能夠適應環境改變的物種，才能在歷史的巨輪中留下痕跡。現在就是你的機會！盡你所能成為達爾文之選吧！

「生命及其蘊含之力能，最初注入到寥寥幾個或單個類型之中；當這一行星按照固定的引力法則持續運行之時，無數最美麗與最奇異的類型，即是從如此簡單的開端演化而來、並依然在演化之中；生命如是之觀，何等壯麗恢弘！」

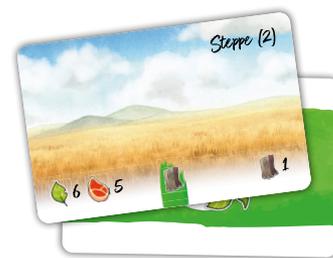
- 查爾斯·達爾文，演化論之父 -

遊戲配件

237 張動物卡

135張小動物卡(頭、翅膀、雙足、尾巴)及
102張大動物卡(身體、四肢)

22 張生物群系卡



16張事件卡



5 張大陸卡



12 張規則卡



6 個競爭板塊



5 個大陸板塊



102 點達爾文點數



1 個起始玩家標記物



62 個食物板塊

40個1點食物板塊(1片葉子=1單位植物；1塊牛排=1單位肉)，16個2點食物板塊，6個3點食物板塊。



72 個玩家標記物

6 種顏色，每種顏色12個



標記說明

食性標記

標示該物種依賴何種食物維生。只出現於頭部卡。



草食動物



肉食動物



雜食動物

能力特徵標記

標示該物種的特性及長處。



陸行



飛行



攀爬



水行



抗寒



耐熱

特殊能力標記

具有特殊能力的物種不會被捕食者吃掉。



掘地



劇毒

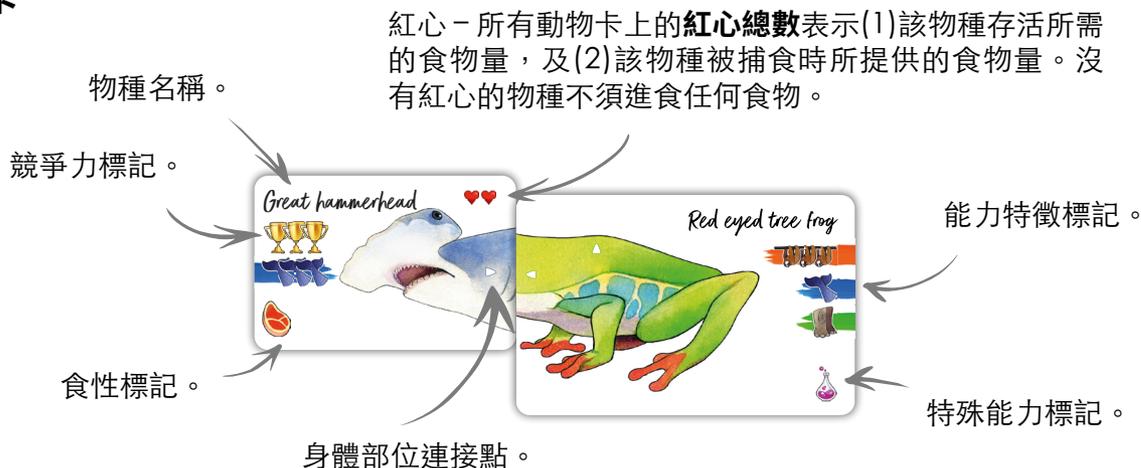


競爭力標記

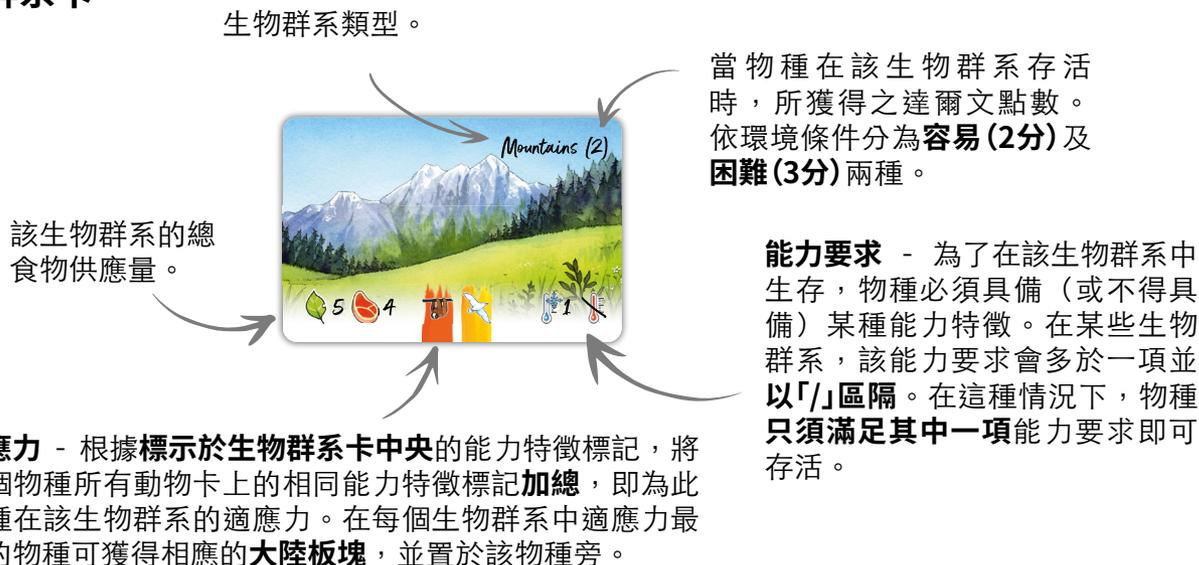
概括該物種之肌肉量、智力、感官敏銳性、攻擊及防衛能力等屬性。

卡牌說明

動物卡



生物群系卡



遊戲準備

此部分只針對3-6位玩家的一般模式作說明，有關雙人對戰模式、兒童模式(7歲或以上)及2對2分組對抗模式的說明，請見「遊戲模式」。

- 1 選出一位玩家作為主持人。在每個紀元(回合)結束時，主持人需協調進行評估階段及過渡階段。
- 2 每位玩家獲發一種顏色的所有玩家標記物以及3張規則卡。當玩家人數為5至6人時，則每兩位玩家共用一套規則卡。
- 3 將同類型卡片（大動物卡、小動物卡、事件卡、大陸卡和生物群系卡）分別洗好後放置在遊戲區域中央。
- 4 確認食物板塊、競爭板塊和達爾文點數都已分類放好。
- 5 依玩家人數決定翻開面朝上放置的生物群系卡數量：**3至4名玩家，放置4張；5至6名玩家，放置5張**。生物群系卡放置在中央卡牌區的左及右方。
- 6 在每張生物群系卡上方放置一個大陸板塊。當玩家人數為3至4人時，應移除1張大陸卡及相應的大陸板塊。
- 7 根據食物供應量在生物群系卡上方放置相應數量的食物板塊。
- 8 設置一個交易區，放置「**玩家數量+2**」張動物卡，其中一半為大型動物卡，另一半為小型動物卡。若動物卡數量為奇數，則多放置一張小型動物卡。
- 9 每位玩家抽取10張動物卡作為起始手牌，每張手牌皆為單獨抽取，且在抽取當下即可翻看。玩家可自行決定抽牌方式為連抽、輪抽或同時抽牌。玩家可自行決定起始手牌中大動物卡和小動物卡的數量，但由於每個物種都必須有頭部和身體，請務必在兩個卡牌堆中都抽取卡牌。
- 10 主持人拿取起始玩家標記物，遊戲開始。



8



3

4



7

6



5



5

2

9

10



遊戲進行

遊戲採逆時針方向進行，一共進行4個紀元(回合)。每個紀元包含3個階段：

I.行動階段：在此階段，玩家可以創造新物種，使其突變，或遷徙牠們至其他生物群系。

II.評估階段：在此階段，將決定哪些物種會滅絕，哪些物種可以進食，而哪些物種會被吃掉。在這場生存競爭中越成功的物種，將能獲得更多達爾文點數。

III.過渡階段：在此階段，玩家需要抽取事件卡及新的生物群系卡，所以此階段將對下一個紀元產生重大影響。

I. 行動階段

在行動階段，玩家可以在**2種額外行動**(抽牌和交易)和**3種主要行動**(創造、突變、遷徙)中選取行動。

在每一輪中，每位玩家可以執行一次主要行動。此外，玩家亦可選擇執行一個或所有額外行動。

如果玩家在他們的輪次中**無法或不願執行主要行動**，他們在此紀元的行動便宣告結束，並且不得在此紀元中再執行任何操作（包括額外行動）。**當每位玩家都結束行動後，行動階段即完結。**

額外行動

1. 抽牌

在每個紀元開始時，玩家可以決定保留手上10張動物卡，或**只保留1張手牌並重抽9張動物卡。**

每位玩家僅能在**每個紀元**中執行此額外動作**一次**，並且需在該玩家尚未執行任何其他動作時才可執行，即是玩家的手牌必須未經變動。

玩家可以在其他玩家執行行動時棄掉動物卡，不需等到自己的輪次。

如有玩家在**第一紀元**無法創造任何物種，他們可以棄牌重抽，但**必須棄掉全部10張手牌**。該玩家可以重複此行動，直到他能創造至少一個物種為止。

注意：重抽卡牌前請慎重考慮，因為此行動亦有可能令形勢更惡劣。



2. 交易

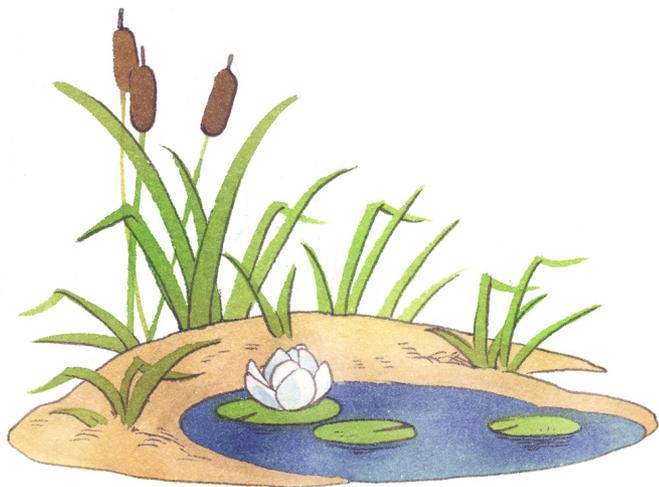
每位玩家可以在他們的輪次中與交易區交換一張動物卡。

要與交易區進行交易，玩家應將其中一張手牌放到交易區中，並在交易區內挑選一張動物卡以作交換，該動物卡可以是**任何種類及大小**。

玩家在該輪次結束前都可以改變主意，亦即可以取消交易，從交易區中挑選另一張動物卡，或放置另一張動物卡到交易區中。當玩家宣告該輪次行動結束，即不可再改變有關選擇。

任何**還未在該紀元結束行動**的玩家皆可進行交易。

在每個紀元的過渡階段，交易區中的卡牌將會全部替換成新的動物卡。



主要行動

每位玩家在每輪次中可執行一個主要行動。

玩家在每個紀元中可對每個物種執行一個主要行動。該物種可以被創造、突變、或遷徙到其他生物群系。

注意:為了分辨物種是否已經執行主要行動, 在執行主要行動後, 將該物種上的玩家標記物翻至打勾面。

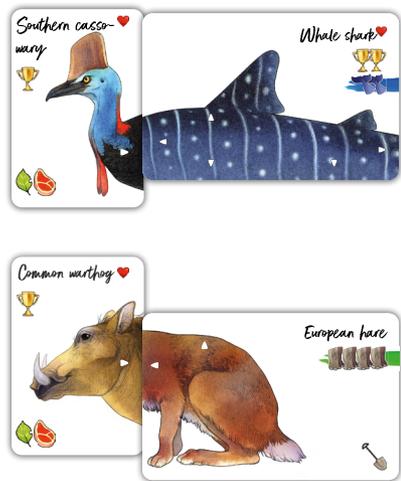


1. 創造

將物種放置在**其中一個生物群系中**即代表創造出該物種。該物種獲得的食物將以食物板塊代表並放在頭部卡旁。食物板塊將**首先從生物群系卡上拿取**, 若生物群系卡上的食物板塊不足, 則再從同一生物群系中**適應力較低**的物種上拿取。

物種只能被放置在當刻能**提供其生存所需的足夠食物**的生物群系中, 且該物種**須符合該生物群系的能力要求**。對肉食動物而言, 草食和雜食動物也是可以考慮的食物來源。

每一個物種都至少要有**頭和身體**。



身體卡上的**連接點(白色箭咀)**及其位置限制了可以組合的動物卡數量, 以及可以添加哪些身體部位。



2. 突變

玩家可以在自己的物種身上進行**1次或最多2次突變**。突變方式有**3種**：

- 1. 移除**：將某一張動物卡從物種身上移除，並且不用其他動物卡替換。
- 2. 增加**：將新的動物卡放置在未使用的連接點上。
- 3. 替換**：用動物卡替換場上物種的同一部位。
例如：用新的頭部卡替換場上物種原本的頭部卡。

注意：替換身體卡時，該新的身體卡必須與場上物種原先的所有其他部位(腳和尾巴)的連接點互相吻合。

例子 - 突變

小倩想要讓她的帶翼斑哥羚羊黑猩猩進行突變，她先用藍腳鯉鳥的腳替換了黑猩猩的腳，然後再把白鵝鵝的腳放在新空出的連接點上。因為這是雙重突變，小倩須支付此物種身上的3數達爾文點數。在此次雙重突變後，這個物種現在只需要兩單位植物。最後，把玩家標記物翻向打勾面。



從物種身上因移除或替換拿掉的動物卡將**進入棄牌堆**。

一位玩家在同一輪次中對其同一物種進行2次突變的行為，稱為**雙重突變**。

玩家必須**支付已經放置在該物種上的達爾文點數(最多3點)**以進行雙重突變。若該物種擁有3或更多點達爾文點數，則支付3數達爾文點數；若該物種擁有少於3數達爾文點數，則需支付所有達爾文點數。

雙重突變比照單一突變，皆在**同一輪次內執行**。

進行單一或雙重突變後，該物種必須能**獲取足夠生存的食物**，並達到生物群系的能力要求。

3. 遷徙

在遷徙時，玩家將自己其中一個物種從其原先身處的生物群系**移動到另一個生物群系**。屬於該物種的食物板塊和大陸板塊將會保留在原先的生物群系中，**不隨其移動**。

物種只能遷徙到能**提供其所需食物量**的生物群系，同時該物種也要能**符合該生物群系的能力要求**。

II. 評估階段

評估階段分為5個步驟，並由主持人負責協調進行。

1. 檢查能力要求

在此步驟中，玩家檢查哪些物種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種將立即死亡。

當物種死亡時，無論原因為何（無法符合生物群系能力要求、飢餓、被吃掉、事件卡效應），其動物卡將被放到相應的棄牌堆。玩家可取回玩家標記物，如果該物種擁有**1或更多點達爾文點數**，玩家更可取回**1點達爾文點數**。這1點達爾文點數應放在玩家前方，玩家將不會再失去該達爾文點數，**但剩下的達爾文點數將歸還檯面**。

2. 食物評估

在此步驟中，玩家會評估哪些物種可以吃到食物，哪些物種會被吃掉，哪些物種會死亡。

先評估草食和雜食動物，之後再評估肉食動物。

獲得足夠食物板塊的草食動物得以存活。無法獲得足夠植物單位的草食動物將滅絕，並被移置棄牌堆。

獲得足夠食物板塊的雜食動物得以存活。無法獲得足夠植物及/或肉類單位的雜食動物將滅絕，並被移置棄牌堆。

獲得足夠食物板塊的肉食動物得以存活。如果肉食動物旁沒有足夠肉類單位，玩家必須檢查該肉食動物是否可以捕食**一或多隻存活的草食或雜食動物**，以補足其缺少的食物量。

如果肉食動物在捕食草食或雜食動物後，仍未能補足缺少的食物量，那麼**該肉食動物和牠所吃掉的所有物種都會死亡**。所有在此生物群系中適應力較低的肉食動物也都會自動死亡。



食性說明

頭部卡上的**食性標記**標示了該物種的進食傾向。草食、肉食和雜食動物皆有不同標記。

一個物種的**所有動物卡上的紅心總數**表示了該物種存活所需的食物量，同時亦代表該物種被捕食時所提供的食物量。

物種對生物群系的**適應力**決定了**食物的分配順序**。由於食物分配是一個持續進行的過程，因此(如有需要)會在每個玩家的主要行動之後調整食物板塊的分配狀況。

如果某一生物群系中的食物分配發生變化，使某物種無法再獲得足夠的食物，則屬於牠的剩餘食物板塊將不再放在頭部附近，而是放在尾巴旁。

一個物種是否能夠在剛過去的紀元中獲得足夠的食物，將在**評估階段的「食物評估」步驟**中作出**最後確認**。



草食動物

在所有生物群系中，**適應力最高的草食動物**首先進食，之後輪到適應力第二高的草食動物進食，然後輪到適應力第三高的草食動物進食，如此類推，直到有物種無法獲得足夠的食物並因而死亡。

如果出現平局，以**競爭力標記**數量較多者為勝，若仍平局，則以**所需食物量**較多者為勝。如上述比較皆相同，則兩種草食動物同時進食，但這可能導致兩個物種都無法獲得足夠的食物。



肉食動物

肉食動物的食物分配順序**與草食動物相同**，即先比較適應力，如果適應力相等，再比較競爭力 and 所需食物量。

食物不足或沒有食物的肉食動物仍有機會捕食**一種或多種仍存活的草食和雜食動物**。被完全或部分捕食的物種將死亡並移置棄牌堆，而**被部分捕食的物種所剩下的肉將流失**，無法再供其他肉食動物食用。

捕食其他動物的過程發生在評估階段的「食物評估」步驟中。

欲捕食其他動物的肉食動物，必須具備**至少相等或大於目標草食/雜食動物的適應力和競爭力**。此外，捕食目標必須不具備特殊能力「劇毒」或「挖掘」，因為這兩者具有能對抗捕食者的絕對保護力。

肉食動物**無法選擇其捕食目標**。在所有可被捕食的目標裡，**適應力最低的物種會被吃掉**。因此，某一物種可能會吃掉同一玩家的另一個物種。只有當兩個捕食目標的數值相同時（即適應力，競爭力和紅心數目相等），玩家才能決定捕食哪一個物種。



雜食動物

雜食動物**基本上以植物維生**，因此也被視為草食動物。如果某雜食動物不能獲得足夠的植物單位，牠將**參與肉食動物的食物分配**。因此，雜食動物的食物可以同時包含植物和肉，但雜食動物不能捕食其他物種。

例子 - 食物分配/評估

在海岸生物群系中，食物供應量足以使生物群系中的兩個物種生存：帶翼斑哥羚羊（6點適應力，需要2單位植物）和海鸚鮭魚（9點適應力，需要2單位肉）。

在高山生物群系中，美洲野牛獅子檉柳猴（4點適應力，需要2單位植物）會先於金剛鸚鵡旱獭（3點適應力，需要1單位植物）進食。由於該生物群系能提供3單位的植物，因此兩個物種都能獲取足夠的食物。

虎鯨陸龜（6點適應力）是高山生物群系中唯一的肉食動物，並需要4單位的肉。然而，由於高山生物群系僅提供3單位的肉，因此必須判定虎鯨陸龜是否可以捕食其中一種檯面上的草食動物。金剛鸚鵡旱獭（此生物群系中適應力最低者）受到特殊能力「挖掘」的保護，因此無法被捕食。美洲野牛獅子檉柳猴沒有特殊能力的保護，且適應力跟競爭力都比虎鯨陸龜低，因此該物種可以被吃掉，並被移置棄牌堆。透過捕食美洲野牛獅子檉柳猴（擁有2顆紅心），虎鯨陸龜得到額外2單位的肉，因此在這個紀元中獲得總共5單位的肉，得以存活。



死去並被移置棄牌堆。

3. 存活

每個經過「食物評估」步驟後仍存活的物種，皆可獲得**1點達爾文點數**。



達爾文點數是分配給物種的，所以直接放置在動物卡上。

4. 適應力

在每個生物群系中，適應力最高的物種將獲得獎勵。

注意：應將大陸板塊長期放置在適應力最高的物種上，如此一來，每個生物群系的贏家便能一目了然。

所有在其生物群系中具有最高適應性的物種，都會獲得等同於生物群系卡**右上角顯示的達爾文點數**。

在平局的情況下，首先比較競爭力，如仍平局，則比較**所需的食物量**（紅心數量較多者為勝）。如果上述也都相同，則兩者並列第一，並且都將獲得生物群系卡所標示的達爾文點數。

適應力為0的物種將無法在此步驟中獲得達爾文點數。



5. 競爭力

在所有生物群系中，判定出**3隻競爭力最強的物種**。

將金色競爭板塊放在競爭力排名第一的物種旁，銀色和銅色競爭板塊依序放在競爭力第二及第三的物種旁。

第一名可獲得**3點達爾文點數**，第二名獲得**2點達爾文點數**，第三名獲得**1點達爾文點數**。

在平手的情況下，則先比較物種在其生物群系的**適應力**，如果仍然平手再比較**所獲得的食物量**（紅心數量較多者勝利）。如果上述也都相同，則兩者名次並列，同樣獲得相應的達爾文點數，並在兩個物種旁邊都會放置相同的競爭板塊。但是，這對其他等級沒有影響，例如在兩個第一名的情況下，仍會有第二和第三名。

競爭力為0的物種將無法在此步驟中獲得達爾文點數。



例子 - 達爾文點數分配

所有檯面上的物種都在該紀元存活下來，並都獲得1點達爾文點數。海鸚鮭魚的適應力為9點，在海岸生物群系中稱霸，可獲得2點達爾文點數。虎鯨陸龜的適應力為6點，在高山生物群系中稱霸，可獲得3點達爾文點數。此外，虎鯨陸龜的競爭力為9點，在競爭力評估階段中位居第一，因此額外獲得3點達爾文點數。帶翼斑哥羚羊的競爭力為4點，排名第二（獲得2點達爾文點數）。海鸚鮭魚的競爭力為1點，排名第三（獲得1點達爾文點數）。根據以上達爾文點數分配，金剛鸚鵡早獼現有1點達爾文點（1 + 0 + 0），帶翼斑哥羚羊有3點（1 + 0 + 2），海鸚鮭魚有4點（1 + 2 + 1），虎鯨陸龜有7點（1 + 3 + 3）。



III. 過渡階段

在此階段將為下一紀元做準備，一共分為7個步驟，由主持人負責協調進行。

1 事件卡

將上一紀元的事件卡移到棄牌堆。

翻開一張新的事件卡，面朝上放在事件卡堆上，並啟動該事件。



具有即時效果的事件卡將立即產生影響，而具持久效果的事件卡將持續影響整個紀元。



即時效果



持久效果

當事件卡只生效於一個生物群系時，抽一張大陸卡來決定受影響的生物群系。抽出的大陸卡將暫時放置在一側（直到完成生物群系替換）。



2 生物群系替換

從生物群系牌堆中抽取指定數量的生物群系卡，然後分配到**相同數量的大陸卡位置上**。例如，如果抽出的是一張「非洲」大陸卡，則替換放置有「非洲」大陸板塊的生物群系。將被替換的生物群系移到棄牌推。

替換的生物群系數量將視紀元數(回合數)及玩家人數而定：

3-4名玩家：在第一紀元之後，替換2個生物群系；在第二和第三紀元之後，替換3個生物群系(2/3/3)。

5-6名玩家：在第一個紀元之後，替換3個生物群系；在第二和第三紀元之後，替換4個生物群系(3/4/4)。

在生物群系替換後，將所有的大陸卡洗牌並放回桌子中央。

3 重新分配食物

食物供應量將根據新的條件(即生物群系變化和事件卡效果)進行調整，並**按照檯面上物種的適應力分配**。

不符合新生物群系能力要求的物種，將不會獲分食物板塊。在沒有物種符合能力要求的生物群系中，大陸板塊將暫時放置在生物群系卡上方，直到有物種符合能力要求。



4 玩家標記物

將所有玩家標記物翻回**沒有打勾的一面**。

5 更新交易區

將交易區內的動物卡棄掉，以新的動物卡(大型動物卡和小型動物卡比例為1:1)取代。

6 補充手牌

每位玩家最多可以補充至持有10張手牌，在上一紀元中未打出的動物卡不會被丟棄。

如果動物卡牌堆在遊戲進行中耗盡，則將棄牌堆洗牌後成為新的抽牌堆。

7 新的起始玩家

起始玩家標記物以逆時針移動一順位。

遊戲結束

遊戲在第四個亦即是最後一個紀元的評估階段後結束。每位玩家加總他們的物種所獲得的所有達爾文點數，即物種身上的所有達爾文點數以及從滅絕的物種獲得的點數。擁有最多達爾文點數的玩家獲勝，贏得「達爾文之選」的頭銜。如果有平局，則共享勝利。



持久效果



大陸漂移 - 物種棲息其上的構造板塊漂離。在這一紀元，物種不能在中央卡片放置區的左側和右側之間遷徙。



瘟疫 - 所有肉食動物都受到瘟疫摧殘。在這一紀元，所有具有肉食動物或雜食動物食性標記的物種競爭力都將為0，因此無法捕食其他物種。此外，肉食動物和雜食動物將無法參與競爭力評估階段。



低突變率 - 新的環境條件導致突變率下降。在這一紀元，單一突變須花費1點達爾文點數，雙重突變須花費最多5點達爾文點數。



肉類繁盛 - 由於環境條件良好，小型動物快速繁殖，但卻把地球吃得極度貧瘠。所有生物群系中都有6單位肉和2單位植物。評級為困難的生物群系不受影響（詳見頁3「生物群系卡」）。



隕石來襲 - 巨大的隕石夾雜洪荒之力重擊地球，漫天塵埃覆蓋整整一紀元，大自然遭受極大破壞。所有生物群系將只有3單位肉和4單位植物。評級為困難的生物群系不受影響（詳見頁3「生物群系卡」）。



最佳環境 - 沒有事件影響此紀元，萬物和平運行。



植物繁盛 - 瘟疫摧毀了大量小型動物，植物趁機快速生長。所有生物群系中都有2單位肉類和6單位植物。評級為困難的生物群系不受影響（詳見頁3「生物群系卡」）。



火山爆發 - 無情的火山爆發摧毀了整個生物群系。在生物群系替換時，將「火山爆發」事件卡取代檯面上一張隨機抽取的生物群系卡，並且像生物群系卡一樣放置並使用大陸卡。「火山爆發」這個生物群系在整個紀元都是不適宜棲息的，新的物種不能被放入這個生物群系中；而已存在其中的物種都必須遷徙至其他生物群系以存活。在下一紀元，「火山爆發」將被視為熱帶雨林。只有在作為一紀元的熱帶雨林後，「火山爆發」才能被其他生物群系卡替換（即使是「地軸移位」事件卡也不能在「火山爆發」成為一紀元熱帶雨林前將其替換）。



其他遊戲模式

接下來我們將介紹初學者模式、雙人對戰模式、2對2分組對抗模式以及兒童模式(7歲或以上)

(不管是哪個版本，都需要了解**一般模式的基礎遊戲規則**)。你可隨意開發更多自創的變化，因達爾文之選的遊戲設計非常模塊化，因此能轉換成多種不同遊戲模式，例如因應時間限制，可以將遊戲從4個紀元縮短到**3個紀元**。盡情釋放你的創造力，享受遊戲！

初學者模式

達爾文之選有特殊的遊戲機制，為了讓你更快上手，我們準備了初學者模式。**你可以在解釋規則後玩，亦可邊解說邊玩。**

1 按照基本規則設置遊戲，並選擇以下生物群系：**高山、熱帶雨林、海洋和稀樹草原**。即使有5-6名玩家，在初學者模式中也只使用4個生物群系。

2 所有玩家抽5張小型和5張大型動物卡，並把它們公開放在面前。

3 輪流創造物種，將牠們放在檯面上的生物群系中。在過程中你們可以互相幫助。只需檢查物種是否符合生物群系的能力要求，**不需要考慮食物供應量**。

4 在創造所有物種之後，將食物板塊分配到這些物種中，並判定哪些物種可以進食，哪些被吃掉，以及哪些餓死。最佳的做法是分別在各生物群系中**根據物種的適應力順序排列**。此外，將相應的大陸板塊放置在每個生

物群系中適應力最高的物種旁邊。

5 接著省略其餘評估階段的步驟，亦即**不分配達爾文點數**，並同樣省略過渡階段中的「事件卡」步驟。過渡階段的剩餘步驟按照規則進行（替換兩個生物群系）。

6 嘗試使用突變（在初學者模式中雙重突變是免費的）和遷移（**不會產生新的物種**）來讓你的物種存活。互相幫助其他玩家，並不斷重新分配食物和大陸板塊以滿足新的條件和狀況。

7 執行包含所有5個步驟的**完整評估階段**，然後就可以確定哪位玩家在這初學者模式中遊戲中勝出。請注意！此模式的重點，在於**熟悉遊戲規則**而非贏得勝利。



雙人對戰模式

在雙人對戰模式中，以下每組生物群系中的其中一個將不被使用：

稀樹草原/草原

濕地/沼澤

海洋/珊瑚礁

針葉林/凍原

熱帶雨林/雲霧森林

高山/高地

海岸/島嶼

沙漠/礫漠

極地荒原/寒漠

因此，生物群系卡牌堆中將有13張生物群系卡（以上其中9張生物群系卡，以及高山、丘陵、半沙漠和亞熱帶乾旱林）。此外，「大陸漂移」和「火山爆發」事件卡，以及2張大陸卡和相應的大陸板塊

將不被使用。

雙人對戰模式將使用3個生物群系，並同樣進行4個紀元。玩家最好彼此對坐，並將所有生物群系放在玩家的右側或左側，所有牌堆和板塊都放置在生物群系之上。

在第一和第二紀元之間，替換1個生物群系，並在第二及第三紀元後替換2個生物群系(1/2/2)之後。被替換的生物群系卡將放回生物群系卡牌堆中，亦即**沒有生物群系卡棄牌堆**。

在雙人對戰模式中，將設置一個有4張動物卡的交易區。



2對2分組對抗模式

在2對2分組對抗模式中，玩家**兩人一組分成兩隊競賽**。基本上，這個版本的玩法類似於**四人參與的一般模式**，即每位玩家都有自己的物種，以自己的玩家標記物標示，而且可以單獨對該物種執行動作，紀元的流程（分為3個階段）亦與一般模式相同。但是，2對2分組對抗模式**必須遵循以下規則和調整**：

同隊隊友**不能坐在對方旁邊**。

隊友之間可以隨意溝通討論，但**禁止傳遞隱藏訊息**（即竊竊私語、秘密手號等）。如要向隊友展示動物卡，這張卡必須也讓敵隊能看到。

如「交易」部分所述設置一個有6張動物卡的**交易區**。與一般模式不同的是**已結束行動的玩家**仍能在輪到他們時和交易區交換一張牌。

在2對2分組對抗模式中，除了與交易區「交易」和「抽牌」之外，**還有3個新的額外行動**：

1. 展示手牌：於每個紀元開始時，在作出**第一個動作之前**，每位玩家都可以**向隊友展示最多4張手牌**。隊友必須檢視這些手牌，然後歸還。敵隊不能查看這些手牌。兩隊同時執行此動作。

2. 接收手牌：玩家在自己的輪次時，可以從隊友手上接收動物卡。玩家**每收到一張動物卡**，便必須將**1張手牌放入交易區**（因此增加了交易區中的動物卡數量），或讓敵隊從兩組動物卡牌堆中**（大或小動物卡牌堆）**抽取1張動物卡。如果玩家選擇

後者，敵隊可以選擇由誰抽取額外的動物卡。如果可抽取多張動物卡，敵隊可以自行決定如何分配抽取數量。

3. 替換玩家標記物：玩家在自己的輪次時，可以**接管隊友的1個物種**，即在隊友的物種上放上自己的玩家標記物（同一面朝上），並移除隊友的玩家標記物，隊友是否已經結束行動不會對此額外行動構成影響。玩家每從隊友手中**接管一個物種**，便必須將**2張手牌放入交易區**，或讓敵隊從動物卡牌堆中抽取2張動物卡

如果敵隊的兩名玩家都已結束行動，則不可以在執行額外行動「接收手牌」和「替換玩家標記物」時選擇讓敵隊抽牌。

遊戲在第四個亦即最後一個評估階段結束後完結。**達爾文點數總數較高的隊伍贏得比賽**。



兒童模式 (7歲或以上):

準備遊戲時，比照「雙人對戰模式」，組合出13張生物群系卡。

將生物群系卡和兩種動物卡洗牌。此外，**將競爭板塊隨機排好放置在卡牌堆旁**。事件卡、大陸卡、大陸板塊和食物板塊將不被使用。

每位玩家獲得一種顏色的所有玩家標記物，並從兩堆動物卡牌堆中自由分配抽取**10張手牌**。

在每個紀元，**抽出3張生物群系卡**並將其放在桌子中央，另**放置一個競爭板塊**，並將其視為第四個生物群系。

與一般模式的第一紀元一樣，玩家輪流創造物種（以玩家標記物標示），直到每個人都結束行動。然而，食物量在此模式中將被無視，因此在創造物種時，**不需要檢查是否能獲得足夠食物**，但所有玩家仍需確保他們的物種**符合生物群系的能力要求**。放置在桌子中央的競爭板塊將被視為一個**沒有能力要求的生物群系**，身處其中的物種當中，具有最高競爭力的即為適應力最高者。

在此模式中可以執行「抽牌」和「交易」額外動作。

當所有玩家都結束行動後，評估階段開始。每個新創造物種都可獲得**1點達爾文點數**。此外，每個生物群系中(包括競爭板塊)適應力最高的物

種，都會獲得**顯示在生物群系上的達爾文點數**。如有兩個物種的適應力並列最高，則兩者都會得到達爾文點數（不須比較競爭力和所需食物量）。

在評估階段後，**移除所有生物群系(3張生物群系卡和一個競爭板塊)以及全部物種**。每位玩家取回所屬的玩家標記物以及其物種贏得的所有**達爾文點數**。放置3張新的生物群系卡和一個新的競爭板塊在桌子中央，以開始下一紀元。

每人再抽牌直至擁有10張手牌。然而，與一般模式不同，玩家可以自由選擇要**保留或棄掉上一紀元剩餘的任何手牌**。

遊戲在第四紀元, 即最後一個紀元的評估階段後結束。擁有最多達爾文點數的玩家獲勝。如果有多位玩家同分，則共享勝利。



遊戲作者

Marc Dür
Samuel Luterbacher
Elio Reinschmidt



Treeceratops

規則說明書

Marc Dür
Samuel Luterbacher

插圖

Rozenn Grosjean
rozenn-illustration.jimdo.com

遊戲發行

Treeceratops
info@treecer.com
www.treecer.com

中文翻譯

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

平面設計

Intus Creative Studio
www.intustudio.com

感謝你!

達爾文之選在Kickstarter上得到3,248位朋友的贊助。我們**非常感謝**大家對我們、對團隊的願景和對達爾文之選的信任。現在在你手中的達爾文之選得以成真，不僅是靠著我們團隊的全力以赴，**更有賴這3,248位朋友的鼎力支持**。

下面的**二維碼**將帶您到我們的支持者名單。務請前往看看，因為3,248人真的是一個不簡單的人數。

如果您想知道我們的最新動向，包括我們未來在Kickstarter上的活動，請關注我們的**社交媒體**或**訂閱我們的定期通訊**www.treecer.com。

 @Treecer

 @Treecer_atops

 @Treecer_atops



www.treecer.com

Darwin 's Choice © Treecer GmbH保留所有權利。未經特別許可，不得複製或使用本產品的任何部分以獲取商業利益。

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

- **交易** - 尚未結束行動的玩家可以在自己的輪次中與交易區交換一張動物卡。
- **抽牌** - 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。

II. 評估階段

1. **檢查能力要求** - 所有不符合其生物群系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。
2. **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。
3. **生存** - 所有存活的物種都會獲得1點達爾文點數。

4. **適應力** - 在每個生物群系中適應力最強的物種可獲得2-3點達爾文點數。
5. **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

1. **事件卡** - 抽取並觸發一張事件卡。
2. **生物群系替換** - 3-4名玩家 (2/3/3) 或5-6名玩家 (3/4/4)。
3. **重新分配食物** - 食物供應量將根據新的條件(即生物群系變化和事件卡效果)進行調整，並按照檯面上物種的適應力分配。
4. **玩家標記物** - 所有玩家標記物都翻到沒有打勾的一面。
5. **更新交易區** - 以新的動物卡取代交易區內的動物卡。
6. **補充手牌** - 所有玩家補充手牌至10張。
7. **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。如有多位玩家同分，則共享勝利。

