



### SPIELMATERIAL

- » 72 Karten
  - > 16 blaue «Bären»-Karten
  - > 16 gelbe «Löwen»-Karten
  - > 16 grüne «Fuchs»-Karten
  - > 16 rote «Schlangen»-Karten
  - > 4 graue «Eulen»-Karten
  - > 4 braune «Skorpion»-Karten
- » 1 farbiger + und – Würfel
- » 1 achtseitiger Würfel
- » 1 Spielanleitung (Deutsch/Englisch)

### ZIEL DES SPIELS

Das Ziel des Spiels ist es, die Siegesbedingungen von Darwins Würfeln zu erfüllen und somit möglichst viele Karten der Mitspieler zu stechen. Gestochene Karten können am Ende einer Runde in Punkte umgewandelt werden, sofern die Stiche nicht vorher verloren gehen. Gewinner ist, wer nach der letzten Spielrunde die meisten Punkte auf seinem Konto hat.

### ABLAUF

- Das Spiel besteht aus mehreren Runden, welche aus mehreren Zügen bestehen.
- » Pro Zug wird einmal gewürfelt, Karten werden verdeckt ausgespielt, anschliessend aufgedeckt und ein Sieger ermittelt
  - » Eine Runde endet, wenn alle Handkarten gespielt wurden
  - » Ein Spiel dauert so lange, bis der Kartenstapel aufgebraucht ist

Am Ende einer Runde werden die Punkte gezählt und anschliessend neue Karten verteilt. Bereits gespielte Karten kommen aus dem Spiel.

### VORBEREITUNG AUF DIE SPIELRUNDE

In der ersten Runde des Spiels wird der Besitzer von Darwin's Dice zum Darwin (Startspieler). Der Darwin verteilt Karten vom Kartenstapel wie folgt an alle Mitspieler:

- » 2 Spieler: 9 Karten pro Spieler (4 Runden)
- » 3 Spieler: 8 Karten pro Spieler (3 Runden)
- » 4 Spieler: 6 Karten pro Spieler (3 Runden)

### DIE KARTEN

- **Punktwert der Karte**
  - » Punkte von 1 bis 5
  - » Punkte sammeln ist das Ziel des Spiels
- **Zahlenwert der Karte**
  - » Zahlen von 1 bis 8
  - » Spezialkarten können andere Zahlenwerte aufweisen
  - » Sehr hohe und sehr tiefe Zahlen sind am wertvollsten

### DIE WÜRFEL

**Trumpf:** Die Kombination der gewürfelten Zahl und der gewürfelten Farbe bestimmt die Trumpfkarte für den jeweiligen Zug. Die Trumpfkarte ist die stärkste Karte im aktuellen Zug.

Wird die Trumpfkarte nicht gespielt, entscheiden die Zahlenwerte über Sieg und Niederlage.



**Kampf:** Der höchste Zahlenwert gewinnt. Bei gleichen Kartenzahlen (Unentschieden) gewinnt das grössere Tier, also gilt die Siegesreihenfolge:  
**Bär (Blau) > Löwe (Gelb) > Fuchs (Grün) > Schlange (Rot)**



**Flucht:** Der tiefste Zahlenwert gewinnt. Bei gleichen Kartenzahlen (Unentschieden) gewinnt das kleinere Tier, also gilt die Siegesreihenfolge:  
**Fuchs (Grün) > Löwe (Gelb) > Bär (Blau) > Schlange (Rot)**

**Merke:** Es können immer alle Farben gespielt werden. Die gewürfelte Farbe alleine gibt keine Siegesbedingung vor. Das Gleiche gilt für die gewürfelte Zahl.



*In diesem Fall wäre der Spielmodus Flucht und der Trumpf die grüne Drei.*



### Standardkarten

- » Zahlen von 1 bis 8
- » Bär (Blau), Löwe (Gelb), Fuchs (Grün)
- » Können zum Trumpf werden



### Spezialkarte: Schlange

- » Zahlen von 1 bis 8
- » Verlieren bei gleichem Zahlenwert (Unentschieden)

### Der Effekt wird nur aktiviert, wenn mit dieser Karte gestochen wird

Der Spieler der zweitstärksten Karte verliert alle Stiche der aktuellen Runde. Diese Karten gehen aus dem Spiel. Haben mehrere Spieler die identische zweitstärkste Karte, werden alle vom Effekt getroffen



### Spezialkarte: Eule

- » Zahl 0 oder 9 (Tiefste bzw. höchste Zahl)
- » Kann vom Trumpf besiegt werden



### Spezialkarte: Skorpion

- » Zahl 4½
- » Kann als einzige Karte den Trumpf stechen

### Der Effekt wird nur aktiviert, wenn jemand den Trumpf gespielt hat

Der Spieler des Trumpfes verliert alle Stiche der aktuellen Runde. Diese Karten gehen aus dem Spiel. Haben zwei Spieler den Trumpf gespielt, werden beide vom Effekt getroffen.

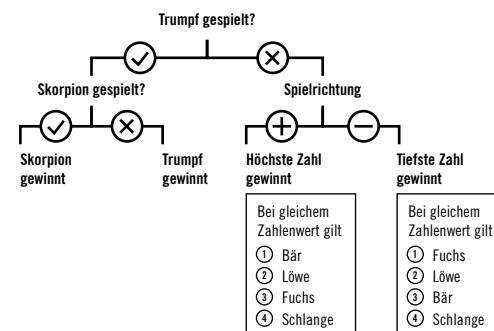
### SPIELABLAUF

Der Darwin (Startspieler) verteilt die Karten und würfelt. Anschliessend spielen alle Spieler eine Karte verdeckt aus. Um den Zug zu gewinnen, muss die gespielte Karte die ausgewürfelten Siegesbedingungen bestmöglich erfüllen.

Haben alle Mitspieler eine Karte ausgespielt, werden diese aufgedeckt und ein Sieger ermittelt.

**Tipp:** Hat man nichts Vernünftiges auf der Hand, empfiehlt es sich, Karten mit einem tiefen Punktwert auszuspielen. Es kann zudem hilfreich sein, sich bereits gespielte Karten zu merken, um die Stärke der Mitspieler einschätzen zu können.

### Sieger ermitteln



Der Sieger des Zuges nimmt die gespielten Karten zu sich und lässt sie offen vor sich liegen. Er wird zum neuen Darwin.

An dieser Stelle ist der aktuelle Zug beendet. Der Darwin eröffnet den nächsten Zug. Es werden so viele Züge gespielt, bis die Spieler keine Karten mehr auf der Hand halten.

**Spezialfall:** Ist die Siegeskarte mehrfach identisch vorhanden, gibt es keinen Sieger. Die gespielten Karten bleiben alle in der Mitte liegen und werden in den nächsten Zug übernommen. Der Darwin bleibt unverändert. Der Gewinner des nächsten Zuges erhält dann auch die liegen gebliebenen Karten. Karten, die jedoch am Ende einer Runde liegen bleiben, kommen aus dem Spiel.

### ENDE EINER RUNDE

Wenn alle Handkarten ausgespielt wurden, ist die aktuelle Runde beendet. Nun zählen die Spieler die Punkte ihrer gestochenen Karten zusammen. Diese Punkte können nicht mehr zerstört werden. Die gewerteten Karten kommen aus dem Spiel.

Anschliessend werden neue Karten vom verbliebenen Kartenstapel verteilt und eine neue Runde beginnt. Punkte aus den folgenden Runden werden zum Kontostand dazu addiert.

### SPIELENDE

Das Spiel endet, wenn der Kartenstapel aufgebraucht ist und alle Spieler ihre Handkarten ausgespielt haben. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel.



## CONTENT

- » 72 cards
  - > 16 blue "bear" cards
  - > 16 yellow "lion" cards
  - > 16 green "fox" cards
  - > 16 red "snake" cards
  - > 4 grey "owl" cards
  - > 4 brown "scorpion" cards
- » 1 coloured + and - die
- » 1 eight-sided die
- » 1 manual (English/German)

## OBJECT OF THE GAME

The object of the game is to take as many tricks as possible by complying with the victory conditions of Darwin's dice. Won tricks can be converted into points at the end of each round, if the cards haven't been lost again first. The player with the most points at the end of the game wins.

## SETUP

A game consists of several rounds, each consisting of individual turns.

- » Each turn consists of rolling the dice, playing a card face down, turning it around and determining a winner
- » A round is over when all hand cards have been played
- » A game is over when the card deck is used up

At the end of each round the points are counted and new cards distributed. Cards that have already been played are removed from the game.

## PREPARATION

For the first turn of the game the owner of Darwin's Dice becomes the Darwin (starting player). The Darwin distributes the cards according to the number of players:

- » 2 players: 9 cards per player (4 rounds)
- » 3 players: 8 cards per player (3 rounds)
- » 4 players: 6 cards per player (3 rounds)

## THE CARDS

2

- **Point value of the card**
  - » Points from 1 to 5
  - » To collect points is the object of the game
- **Numerical value of the card**
  - » Numbers from 1 to 8
  - » Special cards can have different values
  - » Very high and very low numbers are especially valuable

## THE DICE

**Trump:** The combination of the number and the colour determines which card becomes the trump for the respective turn. The trump card is the strongest card of the current turn. If the trump card hasn't been played, the numbers of the cards determine the winner.



**Fight:** the highest number wins. When there's a draw (equal numbers) the biggest animal wins. The chain of victory is as follows:

**Bear (Blue) > Lion (Yellow) > Fox (Green) > Snake (Red)**



**Flight:** the lowest number wins. When there's a draw (equal numbers) the smallest animal wins. The chain of victory is as follows:

**Fox (Green) > Lion (Yellow) > Bear (Blue) > Snake (Red)**

**Note:** You can always play every colour. Just the colour alone displayed on the die doesn't affect the game. Same goes for the number.



*In this example it would be a Flight game and the trump would be the green three.*



### Normal Cards

- » Numbers from 1 to 8
- » Bear (Blue), Lion (Yellow), Fox (Green)
- » Can become the trump



### Special Card: Snake

- » Numbers from 1 to 8
- » Lose in a draw (Equal numerical value)

### Effect is only activated when the current trick has been won with this card

The player with the second best card loses all previously collected cards of this round. These cards are removed from the game.

If multiple players played the identical second best card, both are the target of this effect.



### Special Card: Owl

- » Number 0 or 9 (Lowest or highest number respectively)
- » Can be beaten by the trump



### Special Card: Scorpion

- » Number 4½
- » Is the only card that can beat the trump

### Effect is only activated when someone played the trump

The player of the trump loses all previously collected cards of this round. These cards are removed from the game. If two players played the trump, both are the target of this effect.

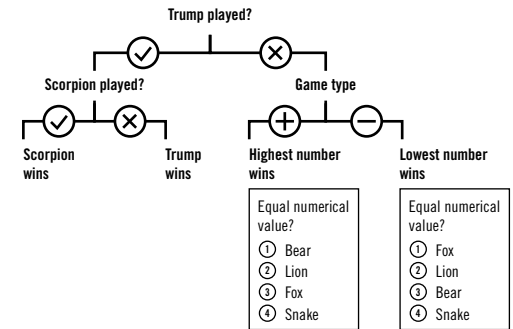
## STRUCTURE OF THE GAME

The Darwin (starting player) deals the cards and rolls the dice. Every player plays a card face down. To win the trick, the played card has to fulfil the conditions of victory set by the dice as well as possible.

When every player played a card, they are flipped over simultaneously and a winner is determined.

**Tip:** If you have a bad hand for the current conditions, it is recommended to play cards with a small point value. It can also prove helpful to remember some of the cards that have already been played to guess the opponents' cards.

## Determine the winner



The winner of the turn takes the played cards and stacks them in front of him. He becomes the new Darwin.

This ends the current turn. The Darwin starts the next turn. There are as many turns played until the hand cards have been used up.

**Special situation:** If the victorious, strongest card have been played multiple times, there's no winner. The cards played in this turn remain in the middle and pass on to the next turn. The Darwin remains the same. The winner of the next turn wins the cards from the previous turn as well.

If this happens at the end of a round, the cards are removed from the game.

## END OF A ROUND

The current round is over when all hand cards have been played. Then the players count the points of the cards won in this round. These points are safe and cannot be destroyed anymore. These cards are then removed from the game.

Subsequently, new cards from the card deck are distributed and a new round begins. Points of the following rounds are added to the existing ones.

## END OF THE GAME

The game ends when the card deck is used up and all the hand cards have been played. Winner is the player with the most points.