



PLANET™



Author: Urtis Šulinkas
Illustrator: Sabrina Miramon
2 to 4 players – 8 and up – 30 Minutes

GAME COMPONENTS

- ★ 4 Planet cores
- ★ 50 Continent tiles
- ★ 45 Animal cards
- ★ 5 "Natural Habitat" objective cards
- ★ 1 First Player token

INTRODUCTION

A world is taking shape in the palm of your hands. Spread your mountain ranges and your deserts, expand your forests, oceans and glaciers. Strategically position your continents to form hospitable environments for animal life to develop and try to create the most populated Planet!

OBJECT OF THE GAME

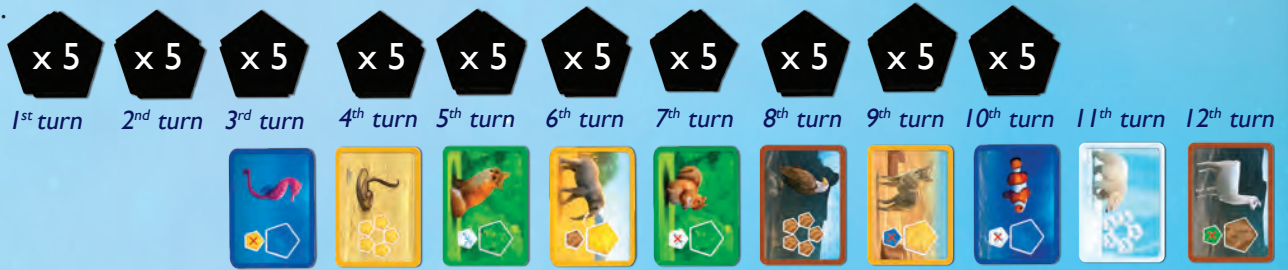
Throughout the 12 turns that make up the game, strategically position your continent tiles on your Planet's core to form hospitable environments for animal life to flourish. Win points by completing "Natural Habitat" objectives and by populating your Planet with the most animals possible.

The winner is the player with the highest points total at the end of the game.



SET-UP

- 1 Every player starts with an empty Planet core (without any Continent tiles on its surface).
- 2 Shuffle and place all the Continent tiles in a line of 10 piles, each containing 5 tiles, in the centre of the table, face down.
- 3 Shuffle all Animal Cards. Randomly draw 20 cards. Place the 20 cards face up, following the layout shown in the diagram below. Be careful, it is very important that the cards are set out in rows with the piles of tiles arranged exactly as shown in the diagram.



Positioning the cards below the tiles makes it easier to keep track of each turn.



- 4 Each player receives a "Natural Habitat" objective card and secretly takes note of it before placing it face down in front of them.



- 5 The youngest player takes the First Player token and the game begins.

Note: For a first game experience, see "Variation 1: Beginner Game".

URNS

Every turn is made up of two parts:

1. ADDING CONTINENTS
2. THE ORIGIN OF LIFE (from the 3rd turn onwards)

1. Adding continents

* Take the first pile of 5 Continent tiles and spread these out across the centre of the table, face up.

* The first player chooses one tile from these 5 and adds this to a free space on their Planet's core. The other players then take turns doing the same, moving in a clockwise direction.

* Once every player has selected a tile, place all the remaining tiles face down in the 11th spot in the Continent row. Once this pile has 5 tiles, place the remaining tiles from your rounds in the 12th spot. When this pile has 5 tiles, any additional tiles are discarded and placed in the box.

Example: in a game with 4 players, after the first turn, the one remaining tile is positioned at the end of the row of piles of Continent tiles.



Note: At any time during the game, players can take a look at other players' planets.

"Natural Habitat" objective cards:

Each "Natural Habitat" objective card can bring you points, at the end of the game, for the total Areas of this "Natural Habitat" present on your Planet.

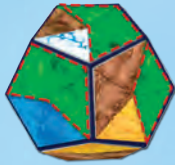
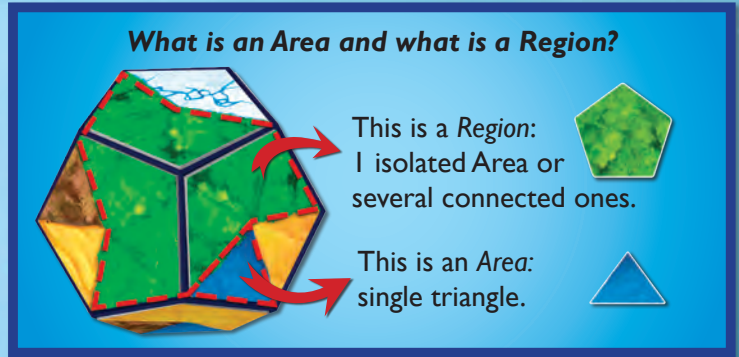
For example: you would need 11, 12 or 13 Areas of the Glacier Natural Habitat at the end of the game, in order to score 2 points. **1**



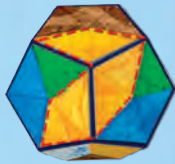
2. The origin of life

From the third turn onwards, life starts to emerge on the Planets. All players check if their Planet meets the conditions required to host the Animal cards which can be won with each turn.

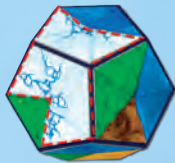
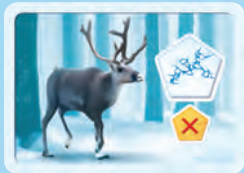
3 types of requirements for welcoming animals onto a Planet exist:



* **Having the most of one kind of Region:** Count the number of distinct Regions of the same Natural Habitat across your Planet.
Example: having the most forests to host a Panda.



* **Having the biggest Region of one kind which touches a specified Habitat:** Count the number of Areas of the same type of Natural Habitat which create the biggest Region. The Region needs to be touching at least one Area of another type of Natural Habitat. *Example: in order to host the Elephant, you would need to have the largest desert Region which touches a mountain Area.*



* **Having the biggest Region which is not in contact with a specified Habitat:** Count the number of Areas of the same type of Natural Habitat which create the biggest Region. This Region CANNOT be in contact with the specified Natural Habitat. *Example: to host the reindeer, you would need to have the largest glacier Region which DOES NOT touch a desert Area.*

In the case of a draw:

If there is a draw, the animal is not given to any player and the card is placed at the bottom of the column for the next turn. It is then possible for players to win it later.

If one or several animals don't find a Planet which is habitable for them during the last turn, apply the following rule:

- * If the card's requirement is: "having the most of one kind of Region", put this card back in the box, no player will win it. **1**
 - * For the 2 other requirements: players in a draw look at their Planet to see if one of them meets the requirement a second time elsewhere. The player who meets this requirement wins the card. **2**
 - * If there is still a draw, they check to see if one of them meets the requirement a 3rd time elsewhere on their Planet. **3**
- In the event of there still being a draw, no one wins the card and it goes back in the box.

*Example: Matthew **1** and Celine **2** are competing to house the fox on their Planet. On the last turn, they both had a forest spanning 9 Areas and touching a glacier. However, Celine's Planet also contains a second 5-Areas forest which touches a glacier **3**, whereas Matthew doesn't have another. In this case, Céline wins the card.*



The player who possesses the most habitable Planet for the animal takes the card and keeps it in front of them.

Note: At the end of the game, the animal cards bring 1 or 2 points to the player who has kept them. (For scoring, see "End of the Game").

The player who had the First Player token gives it to the player on their left.

The turn ends and a new turn begins.



END OF THE GAME

The game ends after the 12th turn (when the player's Planets are fully covered) and after the last Animal cards have been won.

- 1 Each player reveals their objective card and checks whether or not they have met their objectives, winning points if they have succeeded.
- 2 Each player then scores 1 point per Animal card whose Natural Habitat is the same as on their objective card, and 2 points per Animal card whose Natural Habitat is not the same as that on their objective card (see color codes on the edge of the Animal cards).

Note: Players score points with animals regardless if they have met the minimum "Areas" requirement on their Natural Habitat objective card.

The player with the most points wins the game.

In case of a draw, players with the most Animals cards win the game. If there is still a tie, each player remaining in the tie wins.










VARIATIONS

Variation 1 - Beginner Game

For your first game, or for younger players, simply play without the "Natural Habitat" objective cards. Each animal earns 1 point.

Variation 2 - mystery Animals

During set up, position the 20 Animal cards in 2 lines of 10 cards in the center of the table. One of the lines is placed face down and the other face up.

																			
1 st turn	2 nd turn	3 rd turn	4 th turn	5 th turn	6 th turn	7 th turn	8 th turn	9 th turn	10 th turn	11 th turn	12 th turn								
																			
Revealed: 1 th turn				2 nd turn		3 rd turn		etc.											

After each turn, the next mystery Animal card is revealed. This allows players to discover mystery Animals 3 turns ahead.



©2018 Blue Orange. Planet and Blue Orange are trademarks of Blue Orange Editions, France. Made in China. Designed in France. www.blueorangegames.eu



PLANET™



Auteur : Urtis Šulinkas
Illustrations : Sabrina Miramon

Pour 2 à 4 Joueurs – 8 ans et plus – 30 Minutes

INTRODUCTION

Un monde va prendre vie au creux de vos mains. Déployez vos chaînes montagneuses et vos déserts ; étendez vos forêts, vos océans et vos glaciers. Positionnez judicieusement vos continents pour former les environnements propices à l'apparition de la vie animale et pour tenter de créer la plus peuplée des Planètes !

BUT DU JEU

Durant les 12 tours que dure la partie, positionnez judicieusement vos tuiles Continent pour former les environnements propices à l'apparition de la vie animale. Gagnez des points en remplissant votre objectif « Milieu Naturel », et en peuplant votre planète avec le plus d'animaux possible. Le joueur ayant le plus de points remportera la partie.

MATÉRIEL DE JEU

- * 4 cœurs de Planète
- * 50 tuiles Continent
- * 45 cartes Animal
- * 5 cartes objectifs « Milieu Naturel »
- * 1 jeton Premier joueur



MISE EN PLACE

- 1 Chaque joueur reçoit un cœur de Planète entièrement vide (sans tuile Continent dessus).
- 2 Mélangez et disposez toutes les tuiles Continent en une ligne de 10 piles de 5 tuiles au centre de la table faces cachées.
- 3 Mélangez le paquet de cartes Animal, piochez-en 20 et disposez-les faces visibles en suivant le schéma ci-dessous. Attention, il est très important que les cartes soient alignées en colonne avec les piles de tuiles exactement comme sur le schéma.



Positionner les cartes sous les tuiles vous permettra de compter les tours de jeu plus facilement.

- 4 Chaque joueur reçoit une carte objectif « Milieu Naturel » et en prend secrètement connaissance avant de la placer face cachée devant lui.
- 5 Donnez le jeton Premier joueur au joueur le plus jeune. La partie peut ensuite commencer.

Note : pour une première expérience de jeu, voir la variante 1, « la partie pour débutants ».

TOUR DE JEU

Chaque tour de jeu se décompose en deux phases :

1. L'APPARITION DES CONTINENTS
2. L'APPARITION DE LA VIE (à partir du 3^e tour de jeu)

1. L'apparition des continents

- * Prenez la première pile de 5 tuiles Continent et étalez-les au centre de la table, faces visibles.
- * Dans le sens horaire, en commençant par le premier joueur, chaque joueur choisit une tuile parmi les 5 et la place sur son cœur de planète dans un espace encore disponible.
- * Une fois que chaque joueur a sélectionné une tuile, la ou les tuiles restantes sont placées face cachée pour former une nouvelle pile au bout de la ligne de piles de tuiles Continent au dessus de la carte 11^e tour. Lorsque cette pile comporte 5 tuiles, une nouvelle pile est formée au dessus de la carte 12^e tour, et quand celle-ci comporte 5 tuiles, les tuiles restantes seront placées dans la boîte.

Exemple : dans une partie à 4 joueurs, lors du premier tour, l'unique tuile restante va se positionner au bout de la ligne de piles de tuiles Continent.



Note : À tout moment au cours de la partie, les joueurs peuvent consulter les planètes des autres joueurs.

Les cartes objectifs « Milieu Naturel » :

Chaque carte objectif « Milieu Naturel » permet de marquer des points en fonction du nombre de Parcelles de ce Milieu Naturel indiqué par la carte. Par exemple, dans le cas de la carte Milieu Naturel « Glacial », le joueur doit avoir 11, 12 ou 13 Parcelles de type glacier à la fin de la partie pour marquer 2 points. 1

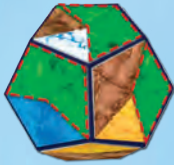


2. L'apparition de la vie

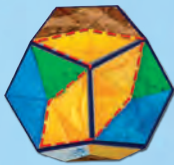
À partir du 3^e tour de jeu, la vie commence à apparaître sur les planètes.

Tous les joueurs vérifient si leur planète remplit les conditions d'accueil des cartes Animal en jeu pour ce tour.

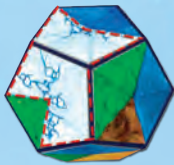
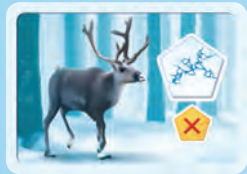
Il existe 3 types de contraintes d'accueil :



* **Avoir le plus de Régions d'un même type** : On compte le nombre de Régions distinctes du même type de Milieu Naturel sur votre planète.
Exemple : avoir le plus de forêts pour accueillir un panda.

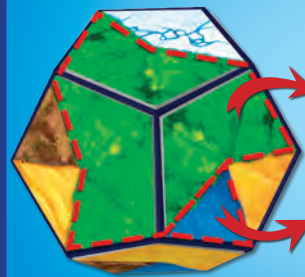


* **Avoir la plus grande Région d'un type en contact avec un autre type de Milieu Naturel** : on compte le nombre de Parcelles se touchant de manière continue et formant la plus grande Région sur l'ensemble de la planète. Cette Région doit être en contact direct avec au moins une Parcelle du Milieu Naturel du type indiqué. *Exemple : Pour accueillir l'éléphant, on doit avoir le plus grand désert en contact avec une montagne.*



* **Avoir la plus grande Région d'un type sans contact avec un autre type de Milieu Naturel** : on compte le nombre de Parcelles se touchant de manière continue et formant la plus grande Région sur l'ensemble de la planète. Cette Région ne doit PAS être en contact direct avec un Milieu Naturel du type indiqué. *Exemple : pour accueillir le renne, vous devez avoir le plus grand glacier sans le moindre contact avec un désert.*

Définition des termes « Parcelle » et « Région » :



Ceci est une Région :
1 Parcelle isolée ou plusieurs connectées entre elles.



Ceci est une Parcelle :
un triangle simple.



En cas d'égalité:

L'animal n'est attribué à aucun joueur, sa carte est placée dans la colonne du tour suivant et il sera alors possible aux joueurs de la gagner ultérieurement.

Si un ou plusieurs animaux ne trouvent pas de planète pouvant les accueillir lors du dernier tour, appliquez la règle suivante :

* Si la contrainte d'accueil est : « avoir le plus de Région d'un même type », remettez la carte dans la boîte, aucun joueur ne la remportera. **1**

* S'il s'agit de l'une des 2 autres contraintes d'accueil : les joueurs à égalité regardent sur leur planète si l'un d'eux remplit une seconde fois la condition demandée. **2** Celui qui remplit la condition une seconde fois remporte la carte. Si l'égalité persiste, ils regardent si l'un d'eux remplit la condition une 3^e fois. **3** Si l'égalité persiste encore, personne ne remporte la carte, remettez la dans la boîte.

*Exemple : Matthieu **1** et Céline **2** sont en compétition pour accueillir le renard sur leur planète. Ils ont tous les deux au dernier tour de jeu une forêt de 9 Parcelles touchant un glacier. Toutefois, la planète de Céline comporte également une seconde forêt de 5 Parcelles touchant un glacier **3**, alors que Matthieu n'en a pas d'autre. C'est donc Céline qui remporte la carte.*



Le joueur qui possède la planète la plus accueillante pour l'animal remporte la carte, et la prend devant lui.

Note : En fin de partie les cartes Animal rapportent 1 ou 2 points au joueur qui les a remportées. (Pour le décompte, voir paragraphe « Fin du jeu »).

Le joueur qui détient le jeton premier joueur le donne à son voisin de gauche.

Le tour prend fin, un nouveau tour commence.



PIN DU JEU

Le jeu se termine à la fin du 12^e tour (les planètes des joueurs sont alors entièrement recouvertes de continents), et après que les dernières cartes Animal en jeu aient été attribuées.

- 1 Chaque joueur révèle alors sa carte objectif, vérifie s'il a rempli les objectifs de sa carte, et score en conséquence.
- 2 Chaque joueur marque ensuite 1 point par carte Animal dont le Milieu Naturel est le même que celui de sa carte objectif, et 2 points par carte Animal ne correspondant pas au Milieu Naturel de sa carte objectif (se référer au code couleur des bords de cartes Animal).

Note : les joueurs marquent des points avec les cartes Animal, qu'ils aient ou non rempli la contrainte du nombre de Parcelles de leur carte objectif Milieu Naturel.

Le joueur ayant le plus de points après ce décompte remporte la partie.

En cas d'égalité, le joueur avec le plus de cartes Animal remporte la partie. Si l'égalité persiste, chaque joueur à égalité est déclaré vainqueur.

VARIANTES

Variante 1 - La partie pour débutants

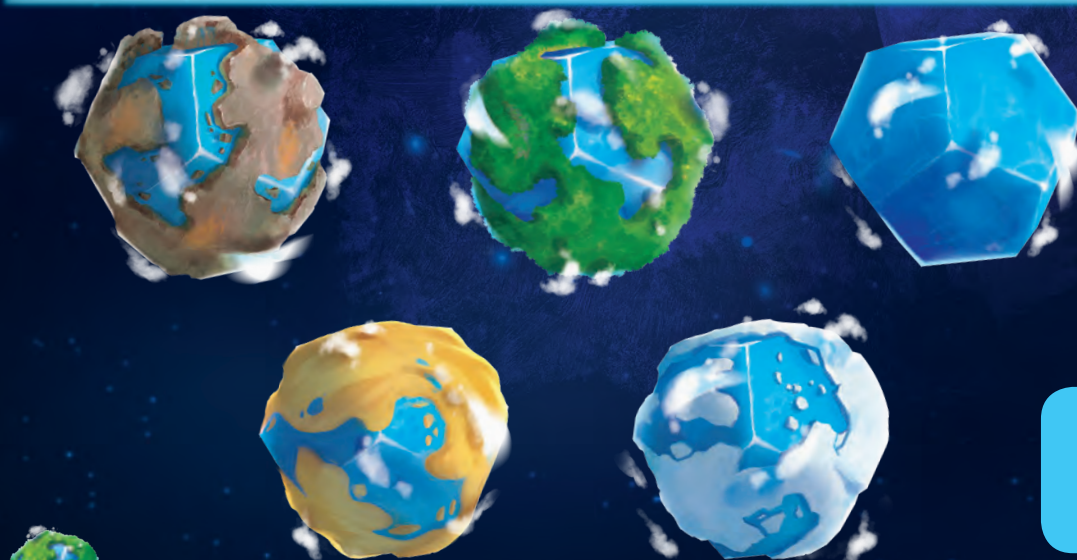
Pour votre première partie, ou pour un public plus jeune, jouez tout simplement sans les cartes objectifs « Milieu Naturel ». Chaque carte Animal vaut 1 point.

Variante 2 - Les animaux surprise :

Lors de la mise en place, positionnez les 20 cartes Animal en deux lignes de 10 au centre de la table. Disposez une ligne face visible et l'autre face cachée.



À la fin de chaque tour, et dès le premier tour, on révèle la prochaine carte face cachée. Les joueurs découvrent donc 3 tours à l'avance les animaux cachés.



©2018 Blue Orange. Planet et Blue Orange sont des marques de Blue Orange Editions, France. Fabriqué en Chine. Développé en France.
www.blueorangegames.eu



PLANET™



Autor: Urtis Šulinkas
Illustrationen: Sabrina Miramon

Für 2 bis 4 Spieler – ab 8 Jahren – 30 Minuten

EINLEITUNG

Eine ganze Welt entsteht in euren Händen. Platziert eure Gebirge und eure Wüsten, dehnt eure Wälder, eure Ozeane und eure Gletscher aus. Legt eure Kontinente strategisch klug und erschafft einen Lebensraum, in dem sich Tiere wohlfühlen. Gestaltet den artenreichsten Planeten!

ZIEL DES SPIELS

Platziert eure Kontinentalplättchen in den 12 Runden des Spiels strategisch auf eurem Planeten, um die besten Bedingungen für tierisches Leben zu erschaffen. Ihr erhaltet Punkte, wenn ihr euer Ziel eines „Lebensraums“ erfüllt und euren Planeten mit so vielen Tieren wie möglich bevölkert. Der Spieler mit den meisten Punkten ist der Gewinner.

SPIELMATERIAL

- * 4 Planeten
- * 50 Kontinental-Plättchen
- * 45 Tierkarten
- * 5 Zielkarten „Lebensraum“
- * 1 Startspielerstein



AUFBAU

- 1 Jeder Spieler erhält einen leeren Planeten (ohne Kontinentalplättchen darauf)
- 2 Mischt alle Kontinentalplättchen und legt sie als Reihe von 10 Stapeln zu je 5 Plättchen verdeckt in der Tischmitte aus.
- 3 Mischt die Tierkarten und zieht 20 von ihnen. Legt sie offen so aus, wie auf der Abbildung unten gezeigt. Achtet darauf, dass die Karten und Kontinentalplättchen exakte Spalten bilden, wie unten gezeigt.



Die Karten unter den Plättchen auszulegen hilft euch, ganz einfach die Rundenzahl nachzuhalten.



- 4 Jeder Spieler erhält eine Zielkarte „Lebensraum“ und schaut sie sich im Geheimen an, bevor er sie vor sich legt.

- 5 Der jüngste Spieler bekommt den Startspielerstein. Das Spiel kann beginnen.

Anmerkung: Um euch mit dem Spiel vertraut zu machen, solltet ihr mit Variante I beginnen, „Das Einsteigerspiel“.



SPIELRUNDE

Jede Spielrunde besteht aus zwei Phasen:

1. AUFDECKEN DER KONTINENTALPLÄTTCHEN
2. DER URSPRUNG DES LEBENS (ab der 3. Runde)



1. Aufdecken der Kontinentalplättchen

- * Nehmt den ersten Stapel mit 5 Kontinentalplättchen und legt diese offen in der Mitte des Tisches aus.
- * Beginnend mit dem Startspieler wählt jeder Spieler im Uhrzeigersinn eines der 5 Plättchen und legt es auf einen freien Platz seines Planeten.
- * Sobald jeder Spieler ein Plättchen ausgewählt hat, werden das oder die übriggebliebenen Plättchen dieser Runde verdeckt ans Ende der Reihe der Kontinentalplättchen gelegt. Oberhalb der für die 11. Runde ausliegenden Tierkarten bilden sie einen neuen Stapel mit 5 Plättchen. Sobald dieser Stapel aus 5 Kontinentalplättchen besteht, wird ein weiterer Stapel oberhalb der Karten der 12. Runde gebildet. Sobald dieser Stapel aus 5 Plättchen besteht, werden alle übrigen Plättchen aus dem Spiel genommen.



Beispiel: In einer Partie mit 4 Spielern wird am Ende der ersten Runde das einzelne übrigbleibende Plättchen ans Ende der Reihe mit den Kontinentalplättchen gelegt.

Übriges Plättchen.
Von den Spielern
ausgewählte Plättchen.

Anmerkung: Die Spieler können während des Spiels jederzeit die Planeten der Mitspieler untersuchen.

Die Zielkarten „Lebensraum“:

Jede Zielkarte „Lebensraum“ kann euch Punkte einbringen, abhängig von der Anzahl der Landschaften dieses Lebensraums, wie auf der Karte angezeigt.

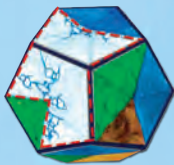
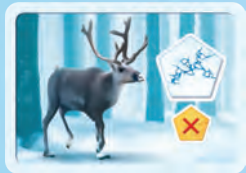
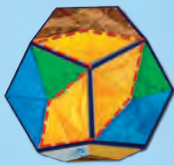
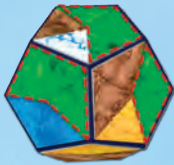
Bei der Karte „Lebensraum: Gletscher“ zum Beispiel muss der Spieler bei Spielende 11, 12 oder 13 Landschaftsfelder „Gletscher“ haben, um 2 Siegpunkte zu erzielen. 1



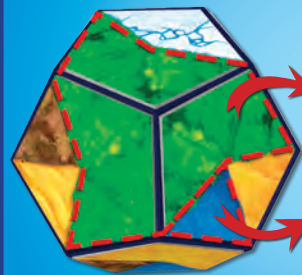
2. Der Ursprung des Lebens

Ab der dritten Runde entwickelt sich Leben auf den Planeten. Alle Spieler überprüfen, ob ihr Planet die Voraussetzungen erfüllt, die die Tierkarten dieser Runde vorgeben.

Es gibt 3 Voraussetzungen, um Tiere auf einem Planeten anzusiedeln:



Erläuterung der Begriffe „Landschaft“ und „Gebiet“



Dies ist ein Gebiet:
1 einzelne Landschaft
oder mehrere,
die miteinander
verbunden sind.



Dies ist eine Landschaft,
ein einfaches Dreieck.



* **Die meisten Gebiete eines Lebensraums haben:** Zählt nach, wie viele Gebiete auf eurem Planeten aus dem gesuchten Lebensraum bestehen.
Beisp: Wer hat die meisten Wälder, um einen Panda zu beherbergen?

* **Das größte Gebiet eines Lebensraums haben, das an einen anderen Lebensraum grenzt:** Zählt nach, wie viele zusammenhängende Landschaften das größte Gebiet auf eurem Planeten bilden. Dieses Gebiet muss Kontakt mit mindestens einer Landschaft des angegebenen Lebensraums haben.
Beisp: Um den Elefanten zu beherbergen, muss man die größte Wüste haben, die an ein Gebirge grenzt.

* **Das größte Gebiet eines Lebensraums haben, das nicht an einen anderen Lebensraum grenzt:** Zählt nach, wie viele zusammenhängende Landschaften das größte Gebiet eures Planeten bilden. Dieses Gebiet darf NICHT an den angezeigten Lebensraum grenzen.
Beisp: Um das Rentier zu beherbergen, muss man den größten Gletscher besitzen, der nicht an eine Wüste grenzt.

Bei Gleichstand:

Keiner der Spieler erhält das Tier. Die Karte wird unter die Spalte der nächsten Runde gelegt. Die Spieler können sie also zu einem späteren Zeitpunkt gewinnen.

Wenn eines oder mehrere Tiere in der letzten Runde keinen Planeten finden, auf dem sie heimisch werden können, wendet ihr die folgende Regel an:

* Wenn die Voraussetzung auf der Tierkarte lautet : „Die meisten Gebiete eines Lebensraums haben“, legt die Karte zurück in die Schachtel. **1**

Wenn eine der beiden anderen Voraussetzungen erfüllt sein muss:

* Die Spieler, zwischen denen Gleichstand herrscht, schauen, ob auf ihren Planeten die Voraussetzung noch ein weiteres Mal erfüllt ist. Wer die Voraussetzung dabei am besten erfüllt, erhält die Karte. **2**

* Wenn der Gleichstand weiter besteht, schauen sie, ob einer von ihnen die Voraussetzung ein drittes Mal erfüllt. **3**

Besteht dann immer noch Gleichstand, bekommt niemand die Karte, sie wird in die Schachtel gelegt.

*Beispiel: Matthias **1** und Céline **2** kämpfen darum, den Fuchs auf ihrem Planeten anzusiedeln. Beide haben in der letzten Runde des Spiels einen Wald aus 9 Landschaftsfeldern, der an einen Gletscher grenzt. Allerdings hat Célines Planet einen weiteren Wald aus 5 Landschaftsfeldern, der an einen Gletscher grenzt **3**. Matthias hat keinen weiteren Wald. Deshalb erhält Céline die Karte.*



Der Spieler, der dem Tier die besten Bedingungen bietet, erhält die Karte und legt sie vor sich ab.

Anmerkung: Am Ende des Spiels geben diese Tierkarten dem Spieler, der sie besitzt, 1 oder 2 Punkte (Zur Endwertung, siehe Abschnitt: Spielende).

Der Startspieler gibt den Startspielerstein an seinen linken Nachbarn weiter.

Die nächste Runde kann beginnen.



SPIELEND

Das Spiel endet nach der 12^{ten} Runde (die Planeten der Spieler sind dann vollständig von Kontinenten bedeckt), nachdem die letzten Tierkarten verteilt worden sind.

- 1 Jeder Spieler deckt nun seine Zielkarte auf, überprüft, ob er die Vorgaben der Karte erfüllt hat und erhält die Punkte dafür.
- 2 Jeder Spieler erhält dann 1 Punkt pro Tierkarte, deren Lebensraum der selbe ist wie auf der Zielkarte und 2 Punkte für jede Tierkarte, deren Lebensraum nicht dem auf der Zielkarte entspricht (dabei helfen euch die farbigen Ränder der Tierkarten).

Anmerkung: Die Spieler bekommen auch dann Punkte für ihre Tierkarten, wenn sie die Bedingungen der Zielkarte nicht erfüllt haben.

Der Spieler, der nach der Schlussrechnung die meisten Punkte hat, gewinnt.

Bei einem Gleichstand gewinnt der Spieler mit den meisten Tierkarten. Liegen dann noch immer Spieler gleichauf, haben sie alle gewonnen.

VARIANTEN

Variante 1 – Das Einsteigerspiel:

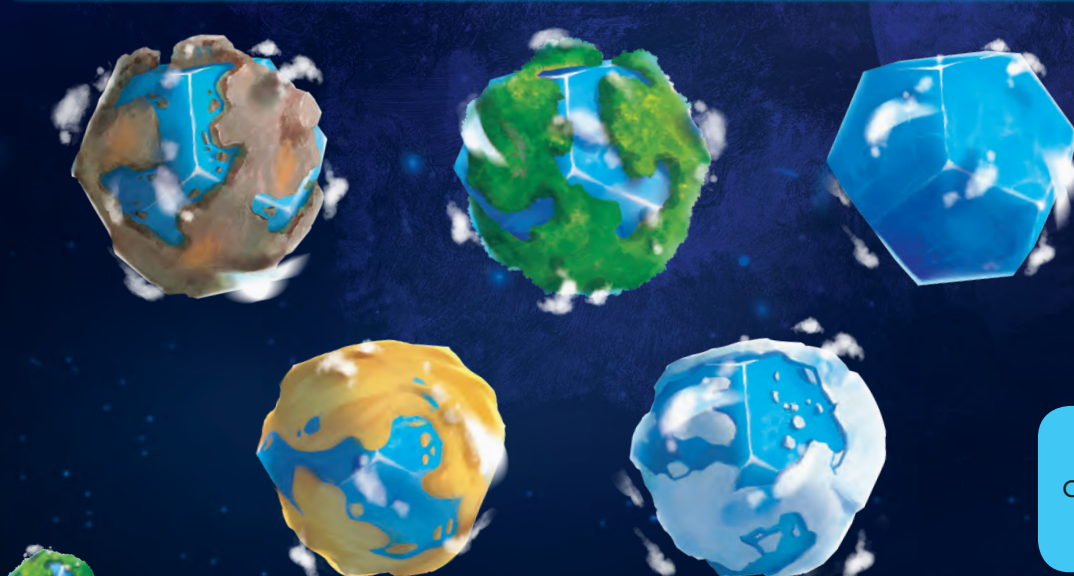
In eurer ersten Partie oder mit jüngeren Spielern lasst ihr einfach die Zielkarten „Lebensraum“ weg. Jede Tierkarte ist einen Punkt wert.

Variante 2 – „Überraschende Evolution“ :

Beim Aufbau legt ihr die 20 Tierkarten in zwei Reihen von je 10 Karten in die Tischmitte. Eine Reihe legt ihr offen aus, die andere verdeckt.



Ab der ersten Runde deckt ihr am Ende jeder Runde die erste verdeckte Karte auf. Die Spieler wissen also 3 Runden im Voraus, welche Tiere einen Lebensraum suchen.



©2018 Blue Orange. Planet und Blue Orange sind Markenzeichen von Blue Orange Editions, Frankreich. Hergestellt in China. Entwickelt in Frankreich. www.blueorangegames.eu



PLANET™



Autor: Urtis Šulinkas
Ilustradora: Sabrina Miramon

2 a 4 jugadores – a partir de 8 años – 30 Minutos

INTRODUCCIÓN

Un mundo cobrará vida ante tus propios ojos. Haz crecer sus cordilleras y desiertos o expande sus bosques, océanos y glaciares para posicionar estratégicamente sus continentes y formar ambientes propicios para que surja la vida animal. ¡Así conseguirás crear el planeta más poblado!

OBJETIVO DEL JUEGO

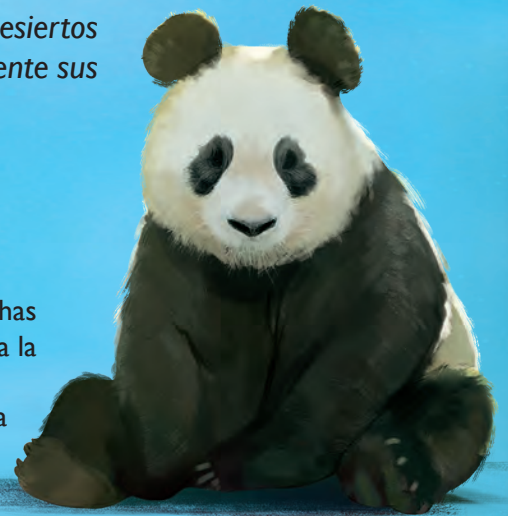
A lo largo de las 12 rondas que dura la partida, ubica estratégicamente las fichas de continente en tu Planeta para crear así ambientes propicios para que florezca la vida animal.

Gana puntos completando los objetivos de “hábitat natural” y poblando tu planeta con la mayor cantidad de animales posible.

El jugador que tenga más puntos al final de la partida será el ganador.

COMPONENTES

- ★ 4 Planetas tridimensionales
- ★ 50 fichas de Continente
- ★ 45 cartas de Animal
- ★ 5 cartas de objetivo de Hábitat natural
- ★ 1 Marcador de primer jugador



PREPARACIÓN

- 1 Cada jugador recibe un planeta vacío (sin fichas de Continente en él).
- 2 Mezcla las fichas de Continente y colócalas formando una fila de 10 pilas con 5 fichas bocabajo cada una en el centro de la mesa.
- 3 Mezcla todas las cartas de Animal y pon al azar 20 bocarriba tal como se muestra en la imagen. Es muy importante que las cartas se coloquen formando columnas situadas exactamente tal como se muestra en la imagen.



Poner las cartas debajo de las fichas facilita el seguimiento de cada turno.



4 Cada jugador recibe una carta de objetivo de "Hábitat Natural", la mira en secreto y la deja bocabajo en la mesa delante de él.

5 El jugador más joven recibe el marcador de Primer Jugador y empieza la partida.

Nota: para la primera partida, ver la variante I, "Partida para principiantes".

CÓMO SE JUEGA

Cada ronda de juego consta de dos fases:

1. AGREGAR CONTINENTES

2. APARICIÓN DE LA VIDA (a partir de la tercera ronda)

1. Agregar continentes

- * Se toma la primera pila de 5 fichas de Continente y se extienden en el centro de la mesa boca arriba.
- * En el sentido de las agujas del reloj, empezando por el primer jugador, cada jugador elige una ficha entre las 5 mostradas y la coloca en su planeta en un espacio disponible.
- * Una vez que cada jugador ha tomado una ficha, se colocan todas las restantes bocabajo al final de la fila de fichas de Continente, formando así la columna 11. Cuando este montón llegue a tener 5 fichas, las siguientes se colocarán a continuación formando la columna 12. En cuanto este montón tenga también 5 fichas, las fichas que sobren en cada ronda se descartan y se devuelven a la caja.

Ejemplo: En la primera ronda de una partida de 4 jugadores, la única ficha restante se colocará bocabajo al final de la línea de pilas de fichas de Continente.



Nota: en cualquier momento durante el juego los jugadores pueden examinar los planetas de los otros jugadores.

Cartas de objetivo de Hábitat natural

Cada carta de objetivo de Hábitat Natural te da puntos al final de la partida en función del total de Parcelas de ese hábitat presentes en tu planeta.

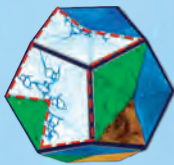
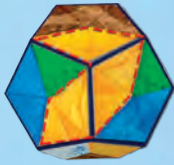
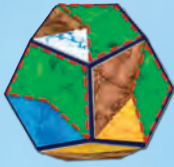
Por ejemplo: si tienes 11, 12 o 13 Parcelas de Glaciar al final del juego, ganas 2 puntos **1**. Si tienes 14, 15 o 16 ganas 4 puntos, y así hasta los 10 puntos que te da el tener 25 Parcelas.



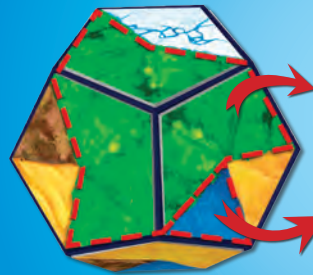
2. Aparición de la vida

A partir de la tercera ronda, la vida emerge en los planetas. Todos los jugadores verifican si su planeta reúne las condiciones requeridas para alojar las cartas de Animal que se pueden ganar en cada ronda.

Existen 3 tipos de requisitos para poder acoger animales en un planeta:



¿Qué es una Parcela y qué es una Región?



Esto es una **Región**: está formada por un conjunto de parcelas del mismo tipo conectadas entre sí. Una única parcela aislada se considera también una Región.



Esto es una **Parcela**: un triángulo de un color.



* **Tener la mayor cantidad de Regiones de un tipo**: se cuenta el número de regiones distintas del mismo Hábitat natural en todo el planeta para alojar el panda. *Ejemplo: tener la mayor cantidad de bosques.*

* **Tener la Región más grande de un tipo que toca a otro tipo de Hábitat específico**: se cuenta el número de parcelas del mismo tipo de Hábitat Natural que se tocan y crean la Región más grande. La Región debe tocar al menos una Parcela de otro tipo de Hábitat Natural. *Ejemplo: para alojar al elefante, se necesita tener la Región más grande de desierto que toca al menos una parcela de montaña.*

* **Tener la Región más grande que no está en contacto con un Hábitat específico**: se cuenta el número de parcelas del mismo Hábitat Natural que crea la mayor Región. Esta Región **NO PUEDE** estar en contacto directo con el Hábitat específico. *Ejemplo: para agregar al reno necesitarías tener la mayor Región glacial que **NO** toque una parcela desértica.*

En caso de empate:

En caso de empate, el animal no se asigna a ningún jugador y su carta se coloca debajo de la columna de la siguiente ronda y los jugadores podrán ganarla más tarde.

En el **último turno de la partida** se aplican las siguientes reglas para colocar los animales que no se encuentren en ningún planeta debido a empates entre los jugadores:

* Si el requisito de la carta es "Tener la mayor cantidad de Regiones de un tipo", se devuelve la carta a la caja y no la gana ningún jugador. **1**

* Si se trata de uno de los otros 2 requisitos y hay jugadores empatados en su cumplimiento, cada uno de ellos mira su Planeta para ver si alguno cumple el requisito por segunda vez en otro lugar. El jugador que mejor cumpla con este requisito gana la carta. **2**. Si todavía hay un empate, verifican si uno de ellos cumple con el requisito por tercera vez en otro lugar de su Planeta **3**. En caso de que aún haya un empate, nadie gana la carta y esta se devuelve a la caja.

*Ejemplo: Matthew **1** y Céline **2** están compitiendo para acoger al zorro en su planeta. En la última ronda, ambos tenían un bosque que abarcaba 9 parcelas y tocaba a un glaciar. Sin embargo, el planeta de Céline también contiene un segundo bosque de 5 parcelas que toca a un glaciar **3**, mientras que Matthew no tiene ningún otro. En este caso, Céline gana la carta.*



El jugador que tenga el Planeta más habitable para el animal, toma la carta y se la queda frente a él.

Nota: Al final de la partida, las cartas de Animal aportan 1 o 2 puntos al jugador que las ha ganado. (Para la puntuación final ver "Fin de la partida")

El jugador que tiene la ficha de primer jugador se la da a su vecino de la izquierda.

La ronda termina y comienza una nueva.



PIN DE LA PARTIDA

La partida termina al final de la ronda 12 (cuando los planetas de los jugadores están completamente cubiertos con continentes) y después de que se hayan ganado las últimas cartas de Animal en juego.

- 1 Cada jugador revela su carta de objetivo, verifica si ha cumplido o no los objetivos de esta y puntúa en consecuencia.
- 2 Cada jugador obtiene un punto por cada carta de Animal cuyo Hábitat natural sea el mismo que el de su carta objetivo, y dos puntos por cada carta de Animal que no coincida con él (comprobando el código de color de los bordes de las cartas de Animal).

Nota: Los jugadores obtienen puntos de sus cartas de animal independientemente de si han conseguido el número de parcelas fijado por su carta de objetivo.

El jugador que sume más puntos gana la partida.

En caso de empate, el jugador con la mayor cantidad de cartas de Animales gana el juego. Si el empate persiste, los jugadores empatados serán los ganadores.

VARIANTES

Variante 1 – Partida para principiantes

Para la primera partida, o para un público más joven; simplemente se juega sin las cartas de objetivo de Hábitat natural. Cada carta de animal suma 1 punto.

Variante 2 - Animales misteriosos

Durante la preparación, se colocan las 20 cartas de Animal en dos filas de 10 en el centro de la mesa, una fila boca arriba y la otra boca abajo.



Al final de cada ronda, empezando ya en la primera, se revela la primera carta que esté boca abajo. De esta manera los jugadores descubren con 3 turnos de antelación los animales ocultos.



©2018 Blue Orange. Planet y Blue Orange son marcas registradas de Blue Orange Editions, Francia. Fabricado en China. Diseñado en Francia. www.blueorangegames.eu



PLANET™



Autore: Urtis Šulinkas
Illustrazioni: Sabrina Miramon

2-4 giocatori – da 8 anni in su – 30 minuti

MATERIALI DI GIOCO

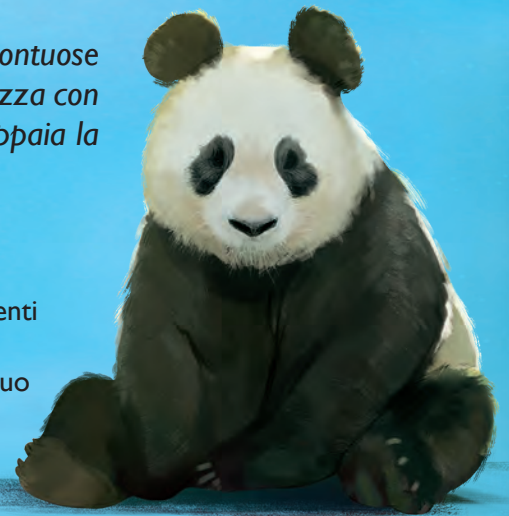
- * 4 “cuori” di pianeta
- * 50 tessere Continente
- * 45 carte Animali
- * 5 carte obiettivo “ambiente naturale”
- * 1 gettone primo giocatore

INTRODUZIONE

Un mondo intero si anima nelle tue mani. Metti in campo le tue catene montuose e i tuoi deserti; espandi le tue foreste insieme ai tuoi oceani e ghiacciai. Piazza con criterio i tuoi continenti per determinare gli ambienti favorevoli perché appaia la vita animale e per arrivare a creare il più popolato dei Pianeti!

SCOPO DEL GIOCO

Durante i 12 turni in cui si svolge la partita, piazza con criterio le tue tessere continenti per determinare gli ambienti favorevoli perché appaia la vita animale. Guadagna punti riempiendo il tuo obiettivo “ambiente naturale” e popolando il tuo pianeta con il maggior numero possibile di animali. Chi avrà il punteggio più alto sarà il vincitore.



PREPARAZIONE

- 1 Ogni giocatore riceve un "cuore" di Pianeta completamente spoglio (senza tessera Continente).
- 2 Si mischiano e si dispongono tutte le tessere Continente al centro del tavolo su una linea formata da 10 pile di 5 tessere disposte a faccia in giù.
- 3 Si mischia il mazzetto di carte Animali e se ne pesca 20, disponendole con la faccia in vista seguendo lo schema visibile più sotto. Attenzione, è molto importante che le carte siano allineate in colonna con le pile di tessere, seguendo esattamente lo schema.



Posizionare le carte sotto le tessere vi agevolerà nel tener controllato il numero dei turni.



- 4 Ogni giocatore riceve una carta obiettivo "ambiente naturale" la guarda senza mostrarla e poi la pone davanti a se.

- 5 Il giocatore più giovane riceve il gettone Primo giocatore e si dà inizio alla partita.

N.B.: all'inizio per prendere familiarità con il gioco, si veda la variante I, "partita per principianti".



TURNO DI GIOCO

Ogni turno di gioco si compone di due fasi:

1. LA COMPARSA DEI CONTINENTI
2. LA COMPARSA DELLA VITA (a partire dal terzo turno di gioco)

1. La comparsa dei continenti

- * Si prende la prima pila di 5 tessere Continenti e si dispongono al centro del tavolo con la faccia illustrata in vista.
- * Procedendo in senso orario, a partire dal primo giocatore, ciascuno sceglie una tessera tra le 5 e la mette sul suo "cuore" di pianeta in uno spazio ancora libero.
- * Dopo che ogni giocatore avrà scelto una tessera, la tessera o le tessere rimanenti sono piazzate a faccia in giù e andranno a formare una nuova pila alla fine della sequenza di pile delle tessere Continenti sopra la carta dell'11° turno. Quando questa pila avrà 5 tessere, ne viene formata un'altra sopra la carta del 12° turno; completata anche questa con 5 tessere le rimanenti tessere vengono rimesse nella scatola.

Esempio: in una partita a quattro giocatori, durante il primo turno, l'unica tessera che rimane verrà posta al termine della linea di pile di tessere Continenti.



N.B.: In ogni momento durante la partita, i giocatori possono esaminare i pianeti degli altri.

Le carte obiettivo ambiente naturale:

Ogni carta obiettivo "Ambiente Naturale" permette di guadagnare punti in funzione del numero di Porzioni di questo Ambiente Naturale indicato dalla carta.

Ad esempio nel caso della carta Ambiente naturale "Glaciale", il giocatore deve avere 11, 12 o 13 porzioni del tipo ghiacciaio alla fine della partita per poter guadagnare 2 punti. 1

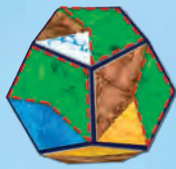


2. La comparsa della vita

A partire dal 3° turno di gioco, la vita comincia ad apparire sui pianeti.

Tutti i giocatori verificano se il loro pianeta soddisfa le condizioni di accoglienza delle carte Animali in gioco durante questo turno.

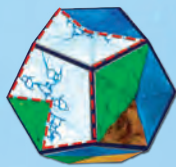
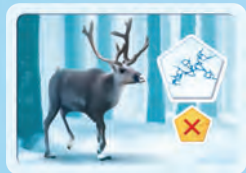
Esistono 3 tipi di vincoli d'accoglienza:



* **Avere più regioni dello stesso tipo:** si conteggia sul tuo pianeta il numero de regioni dello stesso tipo di ambiente naturale distinte fra loro. *Esempio: avere il maggior numero di boschi per accogliere il panda.*

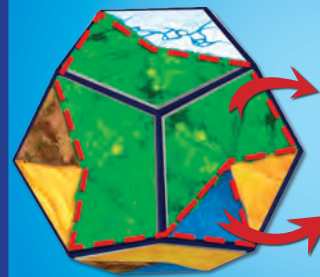


* **Avere la regione di un tipo più estesa in contatto in contatto con un altro tipo di ambiente naturale:** si conta il numero di Porzioni che si toccano in modo continuo e formano la Regione più estesa di tutto il pianeta. Questa regione deve essere in contatto diretto con almeno una Porzione di Ambiente Naturale del tipo indicato. *Esempio: per poter accogliere l'elefante si deve possedere il deserto più esteso in contatto con una montagna.*



* **Avere la regione di un tipo più estesa senza alcun contatto con un certo altro tipo di ambiente naturale.** Si conta il numero di Porzioni che si toccano in modo continuo e formano la Regione più estesa dell'intero pianeta. Questa regione NON deve essere in contatto diretto con un Ambiente naturale del tipo indicato. *Esempio: per poter accogliere questa renna, si dovrà avere il ghiacciaio più esteso senza il minimo contatto con un deserto.*

Definizione dei termini "porzione" e "regione"?



Questa è una regione:
I porzione isolata o più d'una connesse fra di loro.



Questa è una porzione:
semplicemente un triangolo.



In caso di parità:

l'animale non verrà attribuito a nessun giocatore e questa carta viene piazzata sulla colonna del turno seguente e quindi sarà possibile vincerla ancora in un secondo tempo.

Se uno o più animali non trovano nessun pianeta che li possa accogliere, **arrivati all'ultimo turno**, si applica la regola che segue:

- * Se l'obbligo di accoglienza recita: "avere la regione più estesa dello stesso tipo, la carta viene rimessa nella scatola e nessun giocatore potrà averla. **1**
- * Se si tratta di uno degli altri obblighi di accoglienza: i giocatori a pari merito controllano sul loro pianeta se uno dei due può realizzare la condizione richiesta una seconda volta. **2**
- * Chi la realizza al meglio per la seconda volta, vince la carta. Se la parità persiste, controllano se uno di loro realizza la condizione per la terza volta **3**. Persistendo la parità la carta viene rimessa nella scatola e nessuno la vince.

*Esempio: Matteo **1** e Anna **2** sono in competizione per accogliere la volpe sul loro pianeta. Entrambi hanno nell'ultimo turno un bosco di 9 porzioni che tocca un ghiacciaio. Però il pianeta di Anna ha anche un secondo bosco di 5 porzioni che tocca un ghiacciaio **3**, mentre Matteo non ne ha. Quindi Anna vince la carta.*



Il giocatore che possiede il pianeta più accogliente per il tipo di animale, guadagna la carta e la tiene davanti a se.

N.B.: A fine partita le carte animali conferiscono 1 o 2 punti al giocatore che le ha accolte. (Per il conteggio v. paragrafo "Fine del Gioco").

Il giocatore che ha il gettone "primo giocatore" lo consegna al suo vicino di sinistra.

Finisce il turno e ne comincia uno nuovo.



FINE DEL GIOCO

Il gioco termina al completamento del dodicesimo turno (a quel punto i pianeti dei giocatori sono completamente ricoperti da continenti), e dopo che le ultime carte Animali sono state attribuite.

① A quel punto ogni giocatore mostra la sua carta obiettivo, verifica se ha realizzato gli obiettivi della carta e di conseguenza i punti ottenuti.

② Ogni giocatore segna un punto per ogni carta animale il cui ambiente naturale corrisponde a quello della sua carta obiettivo, e 2 punti per ogni carta animale che non corrisponde all'ambiente naturale della sua carta obiettivo (si fa riferimento al codice colore sul bordo delle carte Animali).

N.B.: I giocatori ottengono punti con le carte Animali sia che abbiano o meno completato l'obbligo del numero di porzioni della loro carta obiettivo "ambiente naturale".

Il giocatore con il punteggio più alto vince la partita.

In caso di parità vince la partita il giocatore con il maggior numero di carte Animali. Se la parità persiste, tutti sono dichiarati vincitori.

VARIANTI

Variante 1 – Partita per principianti:

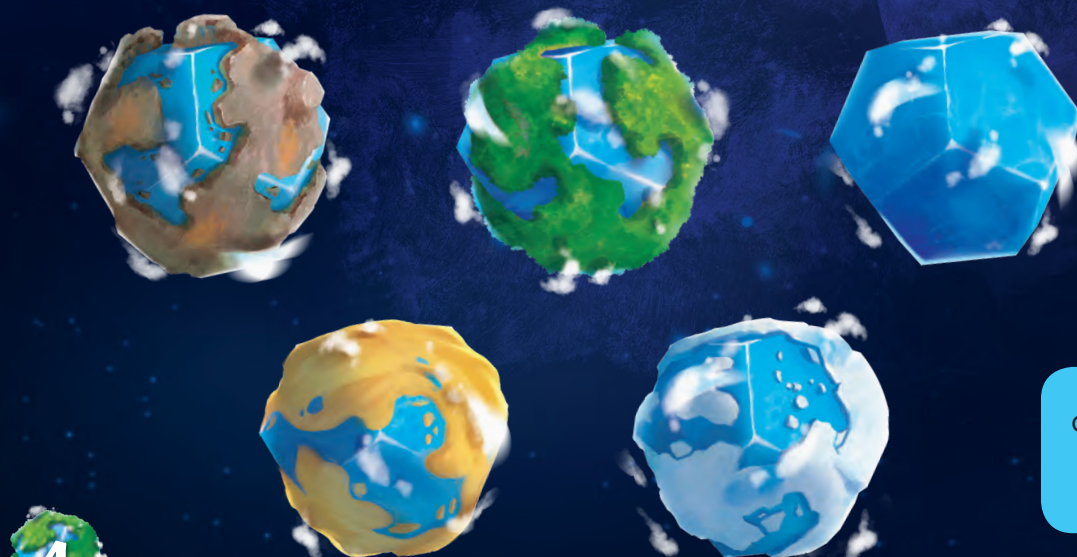
Nell'affrontare la prima partita o in presenza di bambini, si gioca semplicemente senza le carte obiettivo "ambiente naturale". Ogni carta Animale vale 1 punto.

Variante 2 – Gli animali "sorpresa":

Durante la preparazione si piazzano le 20 carte Animali in due linee da 10 al centro del tavolo. Una linea a faccia in su e l'altra a faccia coperta.



Al termine di ciascun turno, a partire dal primo, si scopre la prima carta a faccia in giù. I giocatori scoprono con 3 turni di anticipo gli animali nascosti.



© 2018 Blue Orange. Planet e Blue Orange sono marchi depositati di Blue Orange Editions, Francia. Prodotto in Cina. Ideato in Francia.
www.blueorangegames.eu



PLANET™



Autor: Urtis Šulinkas
Ilustradora: Sabrina Miramon

2 a 4 jogadores – Idade 8+ – 30 minutos

INTRODUÇÃO

Um mundo está a ser formado nas tuas mãos. Espalha as tuas cadeias de montanhas e os teus desertos, expande as tuas florestas, oceanos e glaciares. De uma forma estratégica, posiciona os teus continentes para formares ambientes hospitaleiros desenvolvendo assim, a vida animal. Tenta criar o Planeta mais populado de todos!

OBJETIVO DO JOGO

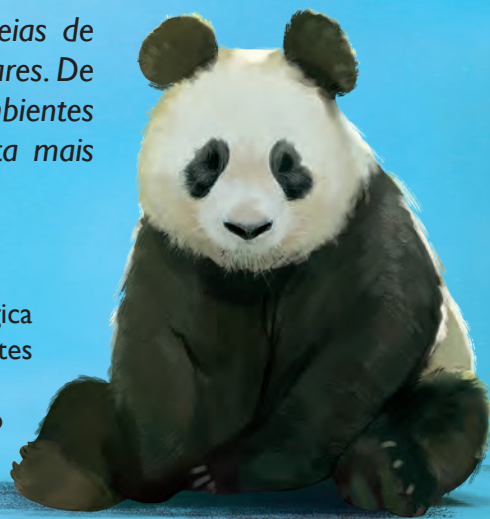
Ao longo das 12 rondas que compõem o jogo, posiciona de uma forma estratégica as tuas fichas Continente no núcleo do teu Planeta de forma a formares ambientes hospitaleiros para a vida animal prosperar.

Ganha pontos ao completares os objetivos “Habitat Natural” e ao populares o teu Planeta com o maior número de animais possível.

O vencedor é o jogador que tiver mais pontos no total no final do jogo.

MATERIAL DE JOGO

- ★ 4 Núcleos de planeta
- ★ 50 fichas Continente
- ★ 45 cartas Animais
- ★ 5 cartas objetivo “Habitat Natural”
- ★ 1 Ficha de Primeiro Jogador



PREPARAÇÃO DE JOGO

- 1 Cada jogador começa com um núcleo de Planeta vazio (sem fichas Continente na sua superfície)
- 2 Baralha e coloca todas as fichas Continente numa fila de 10 pilhas, cada uma com 5 fichas, no centro da mesa com a face virada para baixo.
- 3 Baralha todas as cartas Animais e aleatoriamente escolhe 20 cartas. Coloca essas 20 cartas com a face virada para cima, seguindo a configuração mostrada no diagrama em baixo. Tem cuidado, é extremamente importante que todas as cartas estejam organizadas em filas com as pilhas de fichas ordenadas de forma exata como é mostrado no diagrama.



Colocar as cartas por baixo das fichas torna mais fácil monitorizar cada turno.

- 4 Cada jogador recebe uma carta objetivo “Habitat Natural” e secretamente, observa essa carta antes de a colocar à sua frente
- 5 O jogador mais novo recebe a ficha Primeiro Jogador e o jogo começa.

Nota: Para um primeiro jogo, vê a “Variação 1: Jogo para Principiantes”

RONDAS

Cada ronda é composta por 2 partes:

1. CRIAÇÃO DOS CONTINENTES
2. A ORIGEM DA VIDA (a partir da 3ª ronda de jogo)

1. Criação dos Continentes

- * Recebe a primeira pilha de 5 fichas Continente e espalha-as ao longo da mesa com a face virada para cima.
- * O primeiro jogador escolhe uma ficha das 5 que estão na mesa e adiciona-a a um espaço livre no núcleo do seu Planeta. Os outros jogadores repetem o processo por turnos, seguindo o sentido dos ponteiros do relógio.
- * Assim que todos os jogadores tiverem escolhido uma ficha, coloca todas as fichas que tenham sobrado com a face virada para baixo no espaço dedicado à 11ª ronda na fila fichas Continente. Assim que esta pilha tiver 5 fichas, coloca as restantes fichas das rondas anteriores no espaço dedicado à 12ª ronda. Assim que esta pilha tiver 5 fichas, todas as fichas restantes serão colocadas na caixa.

Exemplo: Num jogo com 4 jogadores, depois da primeira ronda, a ficha restante é colocada no final da fila da pilha de fichas Continente.

Nota: A qualquer altura durante o jogo, os jogadores podem espreitar os planetas dos outros jogadores.

Cartas objetivo “Habitat Natural”:

Cada carta objetivo “Habitat Natural” dá-te pontos, no final do jogo, pelo número total de Áreas de “Habitat Natural” presentes no teu planeta.

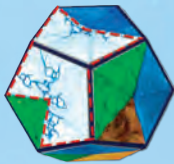
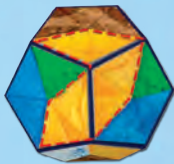
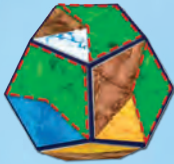
Por exemplo: no caso da carta “Habitat Natural” Glaciar, o jogador tem de ter 11, 12 ou 13 Áreas do tipo Glaciar no final do jogo para ganhar 2 pontos. 1



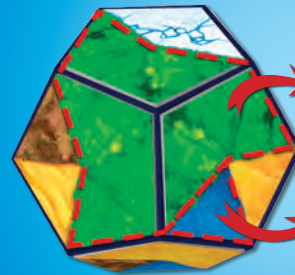
2. A Origem da Vida

A partir da terceira ronda de jogo, começa a aparecer vida nos Planetas. Todos os jogadores verificam se os seus Planetas têm as condições necessárias para acolher as cartas Animais, que podem ser recebidas em cada ronda.

Existem 3 tipos de requisitos para acolher animais nos Planetas:



O que é uma Área e o que é uma Região?



Isto é uma *Região*:
1 área isolada
ou várias áreas
ligadas entre si.



Isto é uma *Área*:
1 único triângulo.



* **Ter mais Regiões de um mesmo tipo:** conta o número de Regiões distintas no mesmo habitat natural em todo o Planeta.
Exemplo: ter mais florestas para acolher um panda.

* **Ter a maior Região de um tipo em contato com um habitat específico:** Conta o número de Áreas do mesmo tipo de habitat natural que criam a maior Região. A Região precisa de estar em contato com pelo menos uma Área de outro tipo de habitat natural. *Exemplo: para acolheres o elefante, precisas de ter o maior deserto (Região) que deverá estar em contato com uma montanha (Área).*

* **Ter a maior Região que não está em contato com outro tipo de habitat natural:** Conta o número de Áreas do mesmo tipo de habitat natural que criam a maior Região. Esta Região não pode estar em contato com o habitat natural específico. *Exemplo: para acolheres a rena precisas de ter o maior glacião (Região) que não esteja em contato com um deserto (Área).*

Em caso de empate:

Se há um empate, o animal não é dado a nenhum jogador e a carta é colocada no final da coluna para a próxima ronda. É possível para os jogadores ganharem essa carta mais tarde no jogo.

Se um ou vários animais não encontrarem na última ronda um Planeta onde possam habitar, aplica-se a seguinte regra:

* Se o requisito da carta é: "ter mais Regiões de um mesmo tipo", coloca esta carta de volta na caixa, nenhum jogador a vai receber.

* Se for um dos outros 2 requisitos das cartas: os jogadores em caso de empate observam o seu Planeta para ver se algum deles cumpre o requisito uma segunda vez. O jogador que se aproximar mais do requisito ganha a carta. Se o empate persistir, os jogadores observam novamente os seus Planetas para ver se algum cumpre o requisito pela terceira vez. Na possibilidade de ainda haver um empate, ninguém ganha a carta e esta volta para dentro da caixa.

*Exemplo: O Matthew **1** e a Céline **2** competem entre si para acolherem a raposa no seu Planeta. Na última ronda, ambos têm uma floresta de 9 áreas que está ligada a um glacião. No entanto, o Planeta da Céline também tem uma segunda floresta com 5 áreas que está ligada a um glacião **3**, enquanto que o Matthew não tem mais nenhuma. Por essa razão, é a Céline que ganha a carta.*



O jogador que tiver o Planeta mais habitável para os animais, ganha a carta e guarda-a à sua frente.

Nota: No final do jogo, as cartas Animais trazem 1 ou 2 pontos ao jogador que as ganhou. (Para marcares pontos vê "Fim do Jogo").

O jogador que tinha a ficha Primeiro Jogador, dá essa ficha ao jogador que se encontra à sua esquerda.

A ronda termina e começa uma nova ronda.



PIM DO JOGO

O jogo termina no final da 12ª ronda (quando os Planetas de todos os jogadores estiverem completos) e depois da última carta Animais ter sido ganha.

① Cada jogador revela a sua carta objetivo e confirma se cumpriu ou não todos os requisitos, os jogadores recebem pontos se forem bem-sucedidos.

② Cada jogador ganha 1 ponto por cada carta Animais cujo habitat natural seja o mesmo que esteja descrito na sua carta objetivo, e 2 pontos por cada carta Animais cujo habitat natural não seja o mesmo que esteja descrito na carta objetivo (referindo-se ao código de cores que está nas margens das cartas Animais).

Nota: Os jogadores ganham pontos com as cartas Animais independentemente se eles tiverem cumprido os requisitos mínimos do número de áreas da sua carta objetivo "Habitat Natural".

O jogador que tiver mais pontos ganha o jogo.

Em caso de empate, o jogador que tenha mais cartas Animais ganha o jogo. Se continuar a existir um empate, cada jogador envolvido no empate é declarado vencedor.

VARIANTES

Varição 1 - Jogo de Principiantes

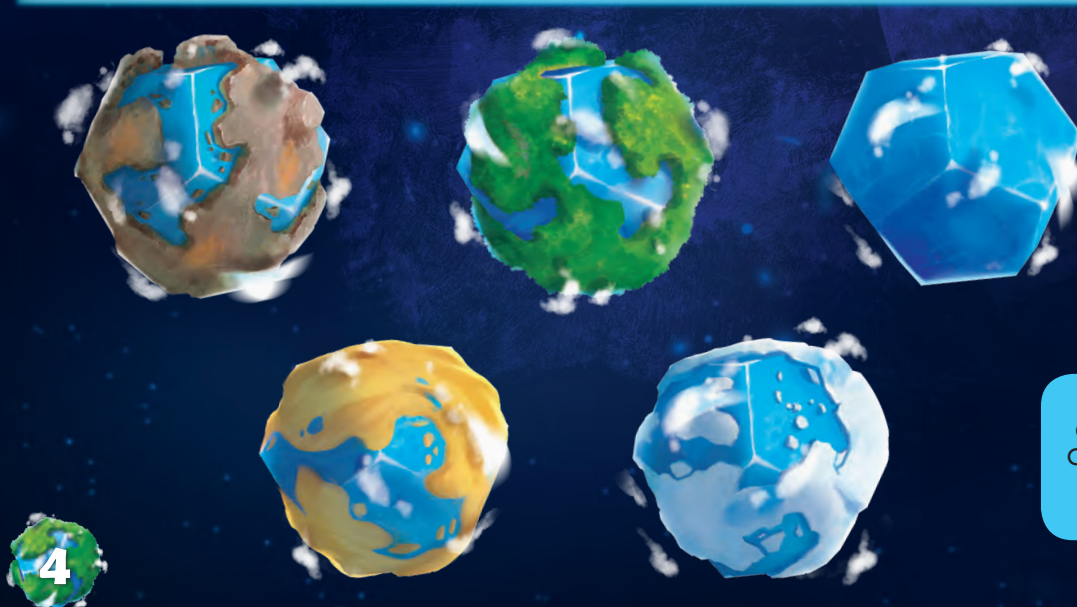
No teu primeiro jogo, ou para jogadores mais novos, joga simplesmente sem as cartas objetivo "Habitat natural". Cada carta Animais vale 1 ponto.

Varição 2 - Animais Mistério:

Durante a preparação de jogo, coloca as 20 cartas Animais em duas filas de 10 cartas no centro da mesa. Uma das filas é colocada com a face virada para baixo e a outra com a face virada para cima.



No final de cada ronda, e logo na primeira ronda, a primeira carta Animais Mistério é revelada. Isto permite aos jogadores descobrirem os Animais Mistério 3 rondas mais cedo.



© 2018 Blue Orange. Planet e Blue Orange são marcas registadas da Blue Orange Editions, França. Feito na China. Desenhado em França. www.blueorangegames.eu



PLANET™



Auteur: Urtis Šulinkas
Afbeeldingen: Sabrina Miramon

Voor 2 tot 4 spelers – 8 jaar of meer – 30 minuten

SPELMATERIAAL

- * 4 planeten (twaalfvlak)
- * 50 continenttegels
- * 45 dierkaarten
- * 5 Natuurlijke habitat-objectiefkaarten
- * 1 Startspelerfiche

INLEIDING

Een wereld krijgt vorm in de palm van je hand. Verspreid je bergketens en woestijnen, breid je bossen, oceanen en gletsjers uit. Positioneer je continenten strategisch om gastvrije habitats te vormen voor de ontwikkeling van het dierenleven en probeer de meest bevolkte planeet te creëren!

DOEL VAN HET SPEL

Gedurende de 12 ronden van het spel, positioneer je continenttegels strategisch op je planeet om gastvrije omgevingen te vormen waarin het dierenleven kan bloeien. Win punten door de Natuurlijke habitat-objectieven te voltooien en je planeet te bevolken met zoveel mogelijk dieren.

De winnaar is de speler met het hoogste puntentotaal aan het einde van het spel.



Spelvoorbereiding

- 1 Elke speler begint met een lege planeet (zonder enige continenttegels op het oppervlak van het twaalfvlak).
- 2 Schud alle continenttegels en plaats ze in het midden van de tafel in een rij van 10 stapels van 5 tegels elk, met de afbeelding naar beneden (= gedekt).
- 3 Schud alle dierenkaarten. Trek 20 willekeurige kaarten en plaats deze met de beeldzijde zichtbaar volgens de lay-out in onderstaand schema. Wees voorzichtig, het is erg belangrijk dat de kaarten en de stapels tegels precies in rijen en kolommen worden geplaatst zoals in het diagram.



Door de kaarten onder de tegels te plaatsen, is het eenvoudiger de ronden bij te houden.



- 4 Elke speler ontvangt een Natuurlijke habitat-objectiefkaart, bekijkt ze in het geheim en plaatst ze gedekt voor zich op tafel.
- 5 De jongste speler neemt het startspelerfiche en begint het spel.

Opmerking: zie "Variant 1: Beginnersspel" bij je eerste spel.



Een ronde spelen

Elke ronde bestaat uit twee fasen:

1. CONTINENTEN TOEVOEGEN
2. DE OORSPRONG VAN HET LEVEN (vanaf de 3^{de} ronde)

1. Continenten toevoegen

- * Neem de eerste stapel van 5 continenttegels en spreid deze uit in het midden van de tafel met de beeldzijde naar boven.
- * De startspeler kiest 1 van deze 5 tegels en plaatst deze op een vrij vlak van zijn planeet. De andere spelers doen met de klok mee hetzelfde.
- * Zodra elke speler een tegel heeft gekozen, wordt (worden) de resterende tegel(s) gedekt als 11^{de} stapel toegevoegd aan de rij continenttegels. Wanneer deze stapel 5 tegels bevat, wordt elke ronde met de overgebleven tegel(s) een 12^{de} stapel gevormd. Wanneer deze ook 5 tegels bevat, worden vanaf dan de resterende tegels afgelegd in de doos.

Voorbeeld: in een spel met 4 spelers wordt na de eerste ronde de resterende tegel aan het einde van de rij met stapels continenttegels geplaatst.



Opmerking: op elk moment tijdens het spel mogen spelers de planeet van een andere speler bekijken.

Natuurlijke habitat-objectiefkaarten:

Elke Natuurlijke habitat-objectiefkaart kan aan het einde van het spel punten opleveren voor het totaal aantal regio's van deze natuurlijke habitat op je planeet.

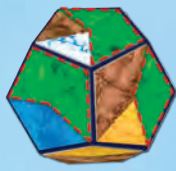
Bijvoorbeeld: je moet aan het einde van het spel 11, 12 of 13 gebieden van deze gletsjer-habitat hebben om 2 punten te scoren.



2. De oorsprong van het leven

Vanaf de derde ronde begint het leven op de planeten te verschijnen. Alle spelers controleren of hun planeet voldoet aan de voorwaarden om de dieren te huisvesten die bij elke ronde gewonnen kunnen worden.

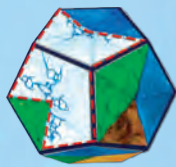
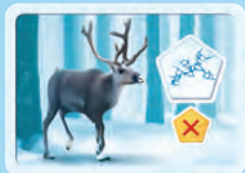
Er zijn 3 types vereisten voor het verwelkomen van dieren op een planeet:



* **Met de meeste van één soort regio:** tel het aantal verschillende regio's van dezelfde natuurlijke habitat over de hele planeet. *Voorbeeld: de meeste wouden hebben om de panda te huisvesten.*

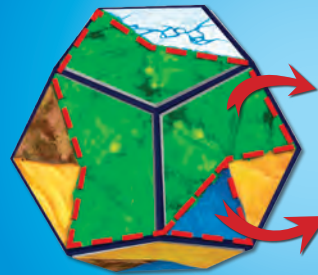


* **De grootste regio van een soort hebben die grenst aan een andere soort natuurlijke habitat:** Tel het aantal gebieden van dezelfde natuurlijke habitat die de grootste regio vormen. Deze regio moet dan grenzen aan minstens een gebied van een ander type natuurlijke habitat. *Voorbeeld: Om de olifant te mogen huisvesten, moet je de grootste woestijnregio hebben die grenst aan een berg.*



* **De grootste regio hebben die NIET grenst aan een andere soort natuurlijke habitat:** Tel het aantal gebieden van dezelfde natuurlijke habitat die de grootste regio vormen. Die regio mag NIET GRENZEN aan een ander type natuurlijke habitat. *Voorbeeld: om het rendier te huisvesten moet je de grootste gletsjerregio hebben die NIET GRENST aan een woestijn.*

Wat is een gebied en wat is een regio?



Dit is een regio:
1 geïsoleerd of meerdere verbonden gebieden.



Dit is een gebied:
1 enkele driehoek.



In geval van een gelijke stand:

Bij een gelijke stand wordt de kaart aan geen enkele speler gegeven maar onderaan de kolom van de volgende ronde bijgevoegd. Spelers kunnen zulke kaarten dus later toch nog winnen.

Als een of meerdere dieren geen planeet vinden die bewoonbaar is tijdens de laatste ronde, gelden de volgende regels:

* Als de vereiste van de kaart is "met de meeste van één soort regio", plaats deze kaart dan terug in de doos, geen enkele speler zal deze winnen.

* Als de kaart een van de twee andere vereisten vergt: spelers met een gelijke stand controleren hun planeet om te zien of een van hen elders op hun planeet een tweede keer aan de vereiste voldoet. De speler die het best aan deze vereiste voldoet wint de kaart. Als er nog steeds een gelijke stand is, controleren ze om te zien of een van hen elders op hun planeet een derde keer aan de vereiste voldoet. Indien er dan nog steeds een gelijke stand is wint niemand de kaart en deze gaat terug in de doos.

Voorbeeld: Matthew ¹ en Céline ² concurreren op de vos op hun planeet te huisvesten. Tijdens de laatste ronde hadden ze allebei een bos van 9 gebieden naast een gletsjer. De planeet van Céline bevat echter ook een tweede bos met 5 gebieden dat een gletsjer raakt ³, terwijl Matthew er geen heeft. In dit geval wint Céline de kaart.



De speler die de meest bewoonbare planeet bezit voor het dier, neemt de kaart en legt deze voor zich.

Opmerking: Aan het einde van het spel zijn de dierenkaarten 1 of 2 punten waard voor de speler. (Voor de puntentelling: zie "Einde van het spel").

De speler met het startspelerfiche geeft dit door aan de speler aan zijn linkerkzijde.

De ronde eindigt en een nieuwe begint.



EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt na de 12^{de} ronde (wanneer de planeten van de speler volledig bedekt zijn) en nadat de laatste dierkaarten zijn gewonnen.

① Elke speler onthult zijn objectiefkaart, controleert of hij zijn doelstellingen al dan niet heeft gehaald en wint de punten als hij daarin geslaagd is.

② Elke speler scoort dan 1 punt per dierkaart waarvan de natuurlijke habitat dezelfde is als op de objectiefkaart en 2 punten per dierkaart waarvan de natuurlijke habitat niet dezelfde is als die op hun objectiefkaart.

Opmerking: spelers scoren punten met dieren, ongeacht of ze al dan niet voldoen aan de "minimum aantal gebieden"-vereiste voor natuurlijke habitats op hun objectiefkaart.

De speler met de meeste punten wint het spel.

In het geval van een gelijke stand wint de speler met de meeste dierenkaarten. Indien er dan nog steeds een gelijke stand is onder die spelers, winnen deze allen het spel.

VARIANTEN

Variant 1 - Beginnersspel

Voor je eerste spel, of voor jongere spelers, speel je gewoon zonder de Natuurlijke habitat-objectiefkaarten. Elke dierkaart scoort 1 punt.

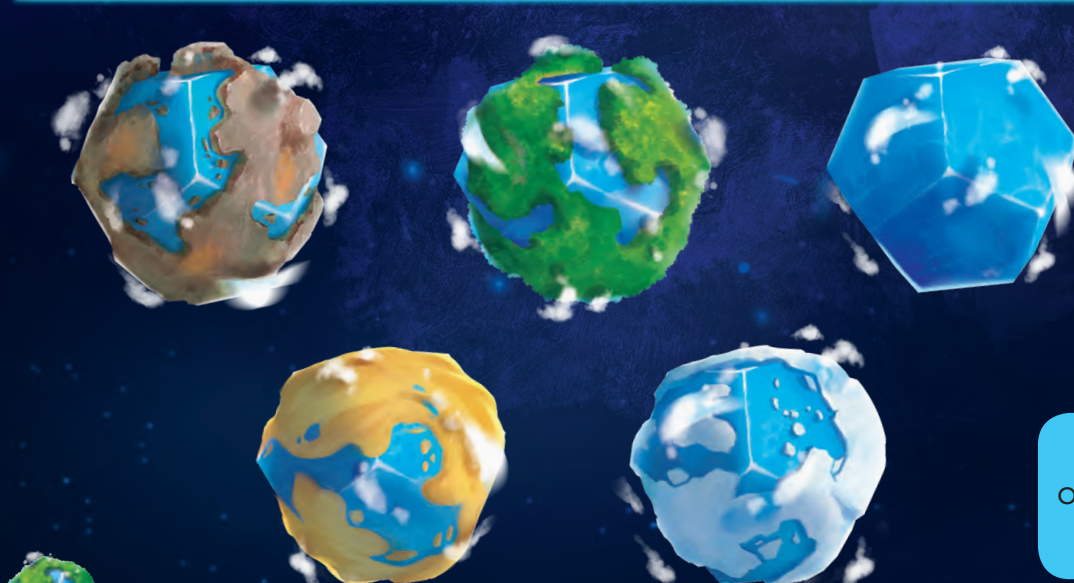
Variant 2 - Verborgene dieren:

Plaats tijdens de spelvoorbereiding de 20 dierenkaarten in 2 rijen van 10 kaarten in het midden van de tafel. Een van de rijen wordt open (= met de dieren zichtbaar) en de andere gedekt (= met de achterzijde zichtbaar) geplaatst.



Wordt omgedraaid in: 1^{ste} ronde 2^{de} ronde 3^{de} ronde etc.

Op het einde van elke ronde wordt de volgende dierkaart omgedraaid. Zo kennen de spelers de verborgene dieren steeds drie beurten op voorhand.



© 2018 Blue Orange. Planet en Blue Orange zijn handelsmerken van Blue Orange Editions, Frankrijk. Vervaardigd in China. Ontworpen in Frankrijk. www.blueorangegames.eu



PLANET™



Автор: Уртис Сулинскас (Urtis Šulinkas)
Иллюстрации: Сабрина Мирамон (Sabrina Miramon)

2-4 игрока — от 8 лет — 30 минут

ВВЕДЕНИЕ

Мир обретает форму у вас в руках. Растягивайте горные цепи и пустыни, располагайте леса, океаны и ледники. Вам нужно выбрать такую стратегию размещения континентов, чтобы создать благоприятную среду для развития животного мира. Пусть ваша планета будет самой густонаселённой!

Цель игры

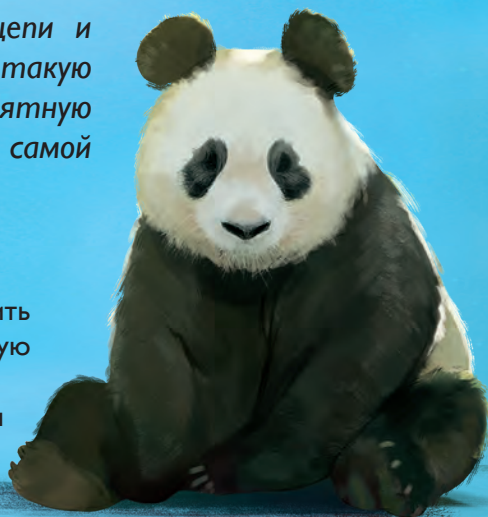
На протяжении 12 раундов, из которых состоит игра, вам нужно разместить континенты на вашей планете таким образом, чтобы создать благоприятную среду для развития животного мира.

Очки вы получаете, если вам удалось достичь цели «естественной среды обитания», а также за то, что населяете планету всевозможными животными.

Побеждает игрок, набравший больше всех очков к концу игры.

Компоненты

- * 4 основы планет
- * 50 тайлов континентов
- * 45 карт с животными
- * 5 карт целей «естественной среды обитания»
- * жетон первого игрока



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1 Каждый игрок получает незаполненную основу планеты (без тайлов континентов на поверхности).
- 2 Перемешайте и положите все тайлы континентов в центре стола в ряд из десяти стопок тайлов, по пять тайлов в каждой стопке лицом вниз.
- 3 Перемешайте все карты с животными, возьмите любые 20 из них. Положите 20 карт лицом вверх, как показано на схеме ниже. Будьте внимательны: важно, чтобы карты лежали именно так, как показано на схеме, образуя столбцы со стопками континентов.



Когда вы положите карты таким образом, вам будет проще считать раунды игры.



- 4 Каждый игрок получает карту цели «естественной среды обитания» и смотрит на неё, не показывая соперникам, и кладёт перед собой.
- 5 Дайте жетон первого игрока самому юному участнику. Теперь можно начинать.

Важно: Если вы первый раз играете в игру, выберите вариант I, «Игра для начинающих».



РАУНД ИГРЫ

Каждый раунд состоит из двух фаз:

1. РАЗМЕЩЕНИЕ КОНТИНЕНТОВ
2. РАЗВИТИЕ ЖИВОТНОГО МИРА (начиная с третьего раунда)

1. РАЗМЕЩЕНИЕ КОНТИНЕНТОВ

- * Возьмите первую стопку из пяти континентов и разложите тайлы в центре стола лицом вверх.
- * Первый игрок выбирает один тайл из этих пяти и размещает его на свободном месте на основе планеты. Затем все игроки по часовой стрелке делают то же самое.
- * Как только каждый игрок выбрал себе тайл, все оставшиеся тайлы лицом вниз складываются справа от ряда стопок континентов в 11-ю стопку. Как только в ней наберётся 5 тайлов, оставшиеся тайлы положите в 12-ю стопку. Когда и в ней окажется 5 тайлов, уберите оставшиеся тайлы обратно в коробку.

Пример: при игре вчетвером после первого раунда оставшийся тайл кладут в конце ряда стопок из тайлов континентов.



Важно: Игроки могут смотреть на планеты соперников в любой момент во время игры.

КАРТИ ЦЕЛЕЙ «ЕСТЕСТВЕННОЙ СРЕДЫ ОБИТАНИЯ»

Каждая карта цели «естественной среды обитания» позволяет получать очки в конце игры за общее количество участков этой «естественной среды» на вашей планете.

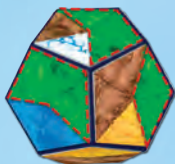
Например, чтобы получить 2 очка, у игрока должно быть 11, 12 или 13 участков естественной среды «ледник» к концу игры. 1



2. РАЗВИТИЕ ЖИВОТНОГО МИРА

Стретьего раунда игры на планетах появляется **жизнь**. Все игроки проверяют, выполняются ли на их планете условия для появления животных, которых они могут заселить в конце каждого раунда.

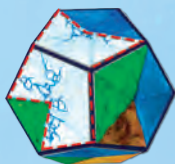
Существует 3 типа условий, необходимых для развития животного мира:



* **больше всех регионов с естественной средой одного типа:** посчитайте количество отдельных регионов с одной и той же естественной средой. *Пример: больше всего лесов.*

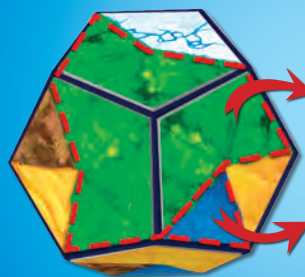


* **Самый большой регион с естественной средой одного типа, который граничит с указанным типом естественной среды:** Посчитайте количество участков с одной и той же средой обитания, которые образуют самый большой регион. Нужно, чтобы этот регион граничил хотя бы с одним участком указанного на карте типа естественной среды. *Пример: чтобы заселить слона, нужна самая большая пустыня, которая граничит с горами.*



* **Самый большой регион с естественной средой одного типа, который НЕ ГРАНИЧИТ с указанным типом естественной среды:** Посчитайте количество участков с одной и той же средой обитания, которые образуют самый большой регион. Этот регион НЕ ДОЛЖЕН граничить с указанным на карте типом естественной среды. *Пример: чтобы заселить оленя, нужен самый большой ледник, который НЕ ГРАНИЧИТ с пустыней.*

Что такое «участок» и что такое «регион»?



Это **регион**: один или больше соприкасающихся участков.



Это **участок**: один треугольник.



В случае ничьей:

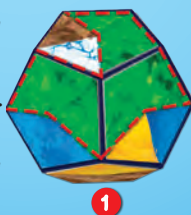
Ни один из игроков не получает животное, карта с животным кладётся под столбцом следующего раунда, и в дальнейшем у игроков будет возможность её выиграть.

Если одно или несколько животных не находят для себя планету с подходящими условиями обитания в последнем раунде, действует следующее правило:

* Если условие заселения животного — «больше всех регионов с естественной средой одного типа», уберите карту в коробку (никто из игроков её не получает).

* Если речь идёт об одном из 2 других условий, игроки, у которых условие выполняется в равной мере, проверяют, не выполняется ли у кого-то из них это условие ещё раз. Игрок, у которого условие выполняется во второй раз, забирает карту. Если по-прежнему ничья, игроки проверяют, не выполняется ли у кого-то из них то же условие в третий раз. Если по-прежнему ничья, карту животного никто не получает (уберите её обратно в коробку).

*Пример: Матвей **1** и Света **2** хотят поселить на своей планете лису. У обоих в последнем раунде есть лес на восемь участков, который граничит с ледником. Однако на планете Светы есть ещё второй лес из пяти участков, который граничит с ледником **3**, а у Матвея лесов больше нет. Поэтому карта достаётся Свете.*



Игрок, планета которого больше подходит для животного по условиям обитания, забирает карту с этим животным и кладёт её перед собой.

Важно: В конце игры карты с животными приносят 1 или 2 очка игроку, которому они достались (подсчёт очков описан в разделе «Конец игры»).

Игрок, у которого находится фишка первого игрока, отдаёт её соседу слева.

На этом раунд заканчивается и начинается следующий.



КОНЕЦ ИГРЫ

Игра завершается, когда заканчивается 12-й раунд (планеты игроков полностью покрыты континентами), после того, как последние карты животных в игре были распределены.

- 1 Каждый игрок открывает свою карту цели и проверяет, выполнил ли он цель, указанную на карте. Если игрок её выполнил, то он получает соответствующее количество очков.
- 2 Каждый игрок получает по 1 очку за карту с животным, чья среда обитания такая же, как на карте цели, и по 2 очка за животного, чья среда обитания отличается от естественной среды на карте цели.

Важно: игроки получают очки за карты с животными вне зависимости от того, выполнили они свою цель по количеству участков «естественной среды обитания» или нет.

Побеждает игрок с наибольшим количеством очков.

В случае ничьей побеждает игрок, у которого больше всех карт с животными. Если по-прежнему ничья, победителями объявляются все игроки с наибольшим количеством животных.

ВАРИАНТЫ

Вариант 1 – Игра для начинающих

Если вы играете первый раз или играете с маленькими детьми, просто играйте без карт целей «естественной среды обитания». За каждую карту с животным игроки получают по 1 очку.

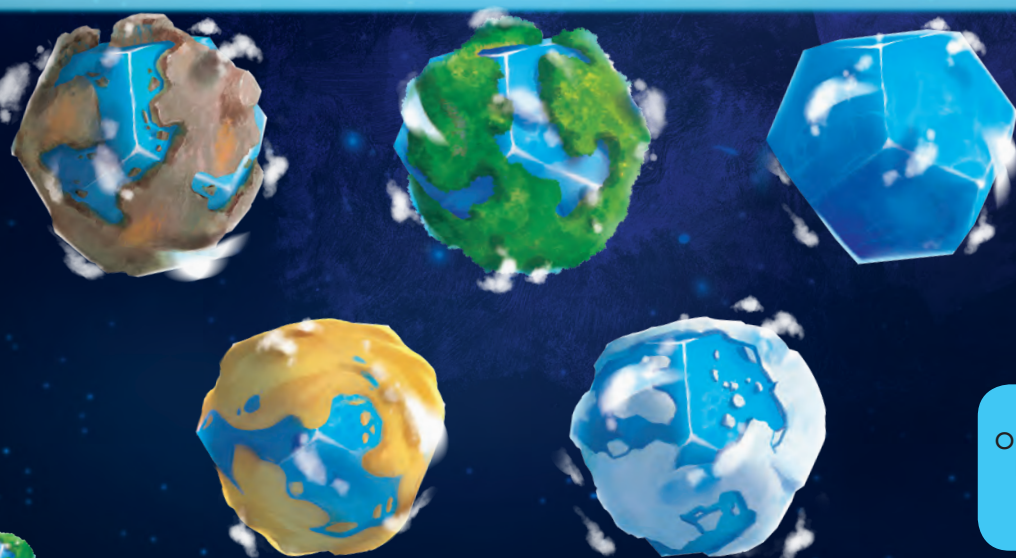
Вариант 2 – Неожиданные животные

Во время подготовки к игре положите 20 карт животных в центре стола в два ряда по 10 карт. Один ряд кладётся рубашкой вверх, а другой — лицом вверх.



Открыты: 1-й раунд 2-й раунд 3-й раунд и т.д

В конце каждого раунда, начиная с первого, откройте первую карту, которая лежит лицом вниз. Таким образом, игроки будут знать, какие животные изображены на картах, лежащих рубашкой вверх, на три раунда вперёд.



© 2018 Blue Orange. Planet и Blue Orange — торговые марки Blue Orange Editions, Франция. Сделано в Китае. Разработано во Франции. www.blueorangegames.eu