



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. 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.

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.

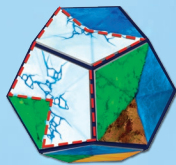
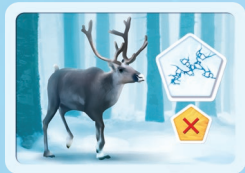
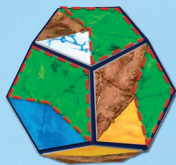
Bei der Karte „Lebensraum: Gletscher“ zum Beispiel muss der Spieler bei Spielende 11, 12 oder 13 Landschaftsfelder „Gletscher“ haben, um 2 Siegpunkte zu erzielen. 1



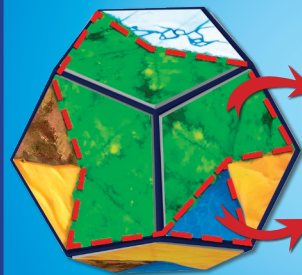
2. Der Ursprung des Lebens

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.

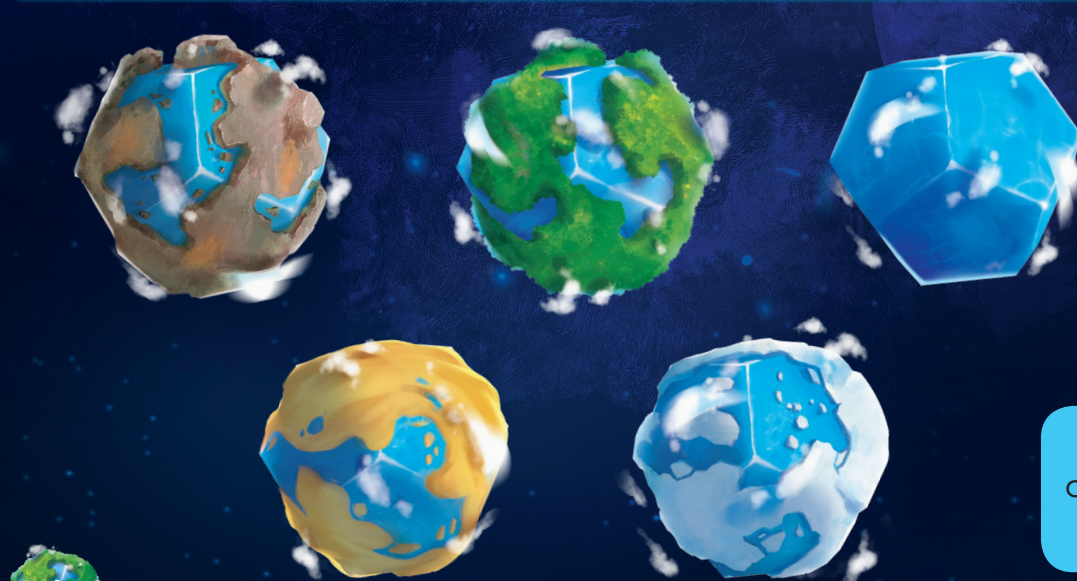
Variante 2 – „Überraschende Evolution“ :

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.

1. Runde 2. Runde 3. Runde 4. Runde 5. Runde 6. Runde 7. Runde 8. Runde 9. Runde 10. Runde 11. Runde 12. Runde

Aufgedeckt in der: 1. Runde 2. Runde 3. Runde etc.

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