



PLANET™



Autore: Urtis Šulinkas
Illustrazioni: Sabrina Miramon

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

MATERIALI DI GIOCO

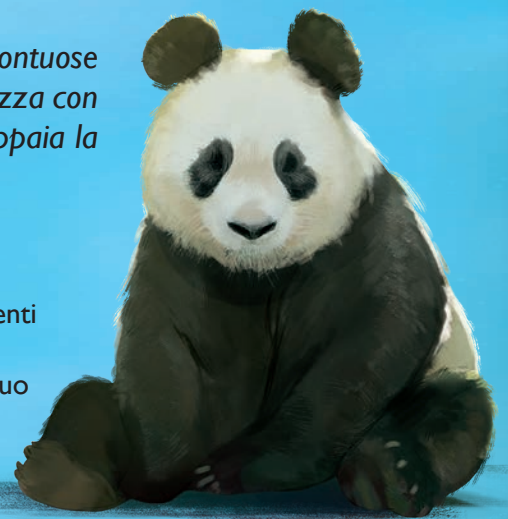
- * 4 “cuori” di pianeta
- * 50 tessere Continente
- * 45 carte Animali
- * 5 carte obiettivo “ambiente naturale”
- * 1 gettone primo giocatore

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

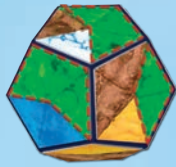


2. La comparsa della vita

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.

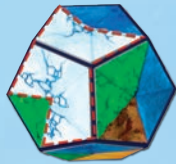
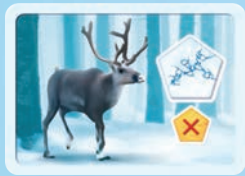
Esistono 3 tipi di vincoli d'accoglienza:



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

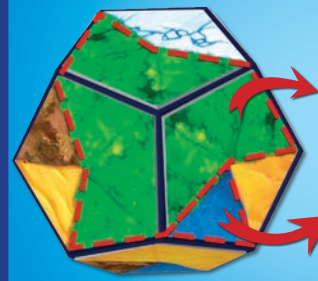


* **Avere la regione di un tipo più estesa in contatto in contatto con un altro tipo di ambiente naturale:** si conta il numero di Porzioni che si toccano in modo continuo e formano la Regione più estesa di tutto il pianeta. Questa regione deve essere in contatto diretto con almeno una Porzione di Ambiente 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 vincersela 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:

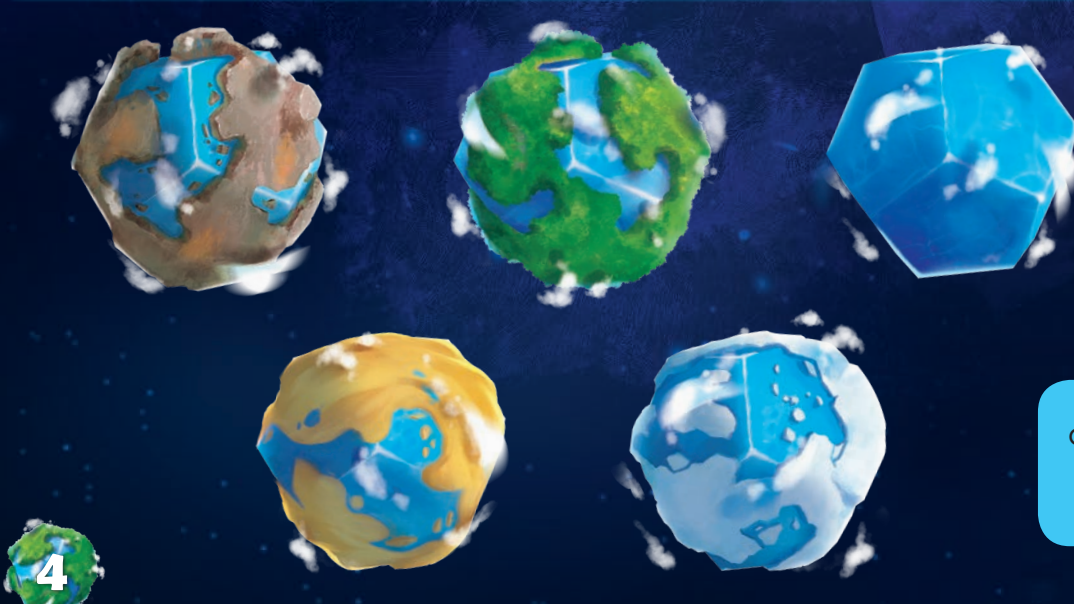
Nell'affrontare la prima partita o in presenza di bambini, si gioca semplicemente senza le carte obiettivo "ambiente naturale". Ogni carta Animale vale 1 punto.

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