



# 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<sup>de</sup> 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<sup>de</sup> stapel toegevoegd aan de rij continenttegels. Wanneer deze stapel 5 tegels bevat, wordt elke ronde met de overgebleven tegel(s) een 12<sup>de</sup> 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.

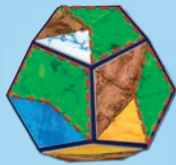
*Bijvoorbeeld: je moet aan het einde van het spel 11, 12 of 13 gebieden van deze gletsjer-habitat hebben om 2 punten te scoren.*



## 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.

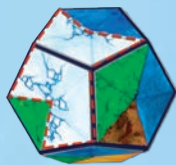
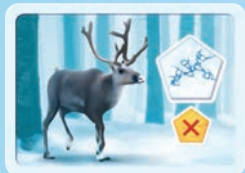
Er zijn 3 types vereisten voor het verwelkomen van dieren op een planeet:



\* **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.*

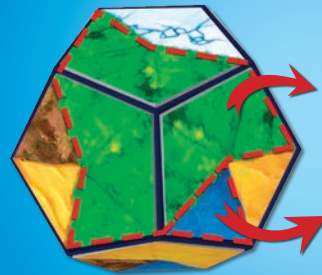


\* **De grootste regio van een soort hebben die grenst aan een andere soort natuurlijke habitat:** Tel het aantal gebieden van dezelfde natuurlijke habitat die de grootste regio vormen. Deze regio moet dan grenzen aan minstens een gebied van een ander type natuurlijke habitat. *Voorbeeld: Om de olifant 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 <sup>1</sup> en Céline <sup>2</sup> 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 <sup>3</sup>, 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<sup>de</sup> 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.

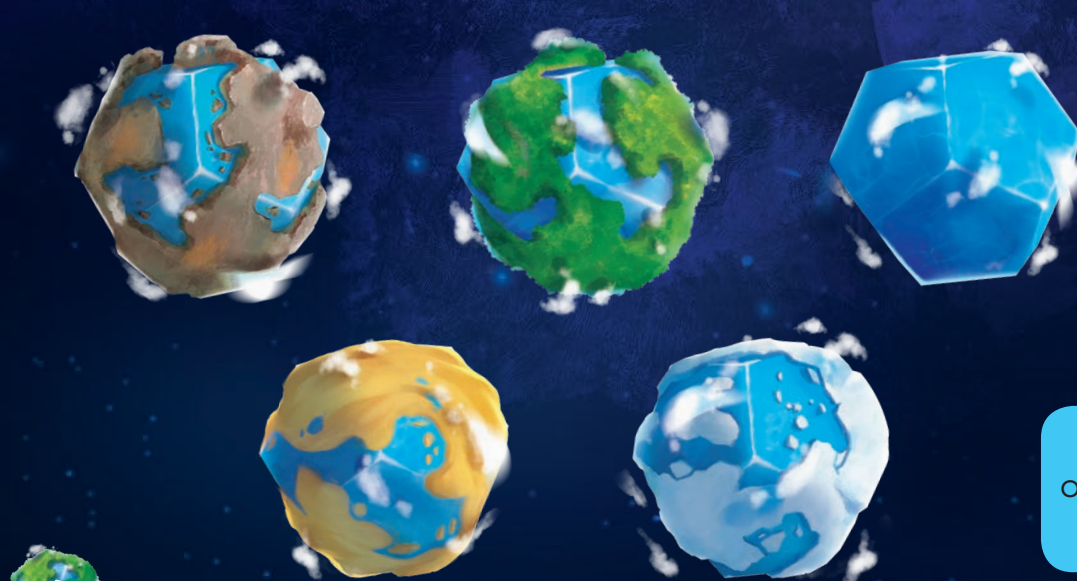
### Variant 2 - Verborgene dieren:

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<sup>ste</sup> ronde 2<sup>de</sup> ronde 3<sup>de</sup> 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](http://www.blueorangegames.eu)