PLANET™

Autor: Urtis Šulinskas
Illustradora: Sabrina Miramon

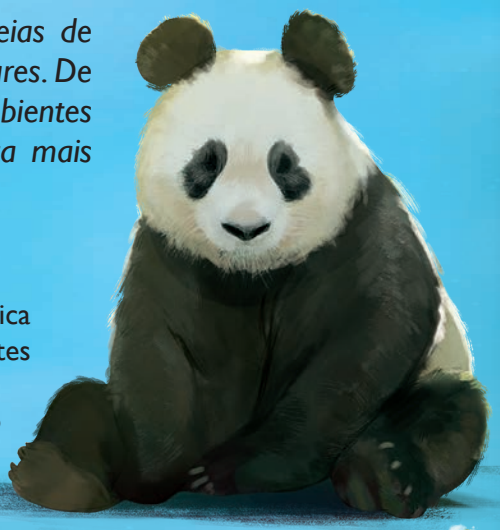
2 a 4 jogadores – Idade 8+ – 30 minutos

Material de Jogo

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

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.

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 aleatóriamente 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.

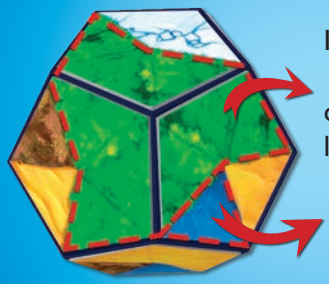
Por exemplo: no caso da carta "Habitat Natural" Glaciar, o jogador tem de ter 11, 12 ou 13 Áreas do tipo Glaciar no final do jogo para ganhar 2 pontos. 1

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.

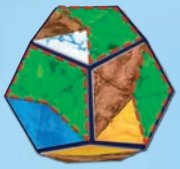
Existem 3 tipos de requisitos para acolher animais nos Planetas:

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



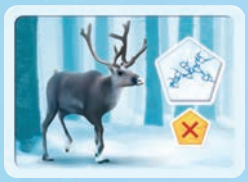
Isto é uma *Região*: 1 área isolada ou várias áreas ligadas entre si.

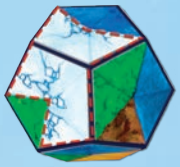
Isto é uma *Área*: 1 único triângulo.



✶ **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 glaciar (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 glaciar. No entanto, o Planeta da Céline também tem uma segunda floresta com 5 áreas que está ligada a um glaciar (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.

Fim 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.

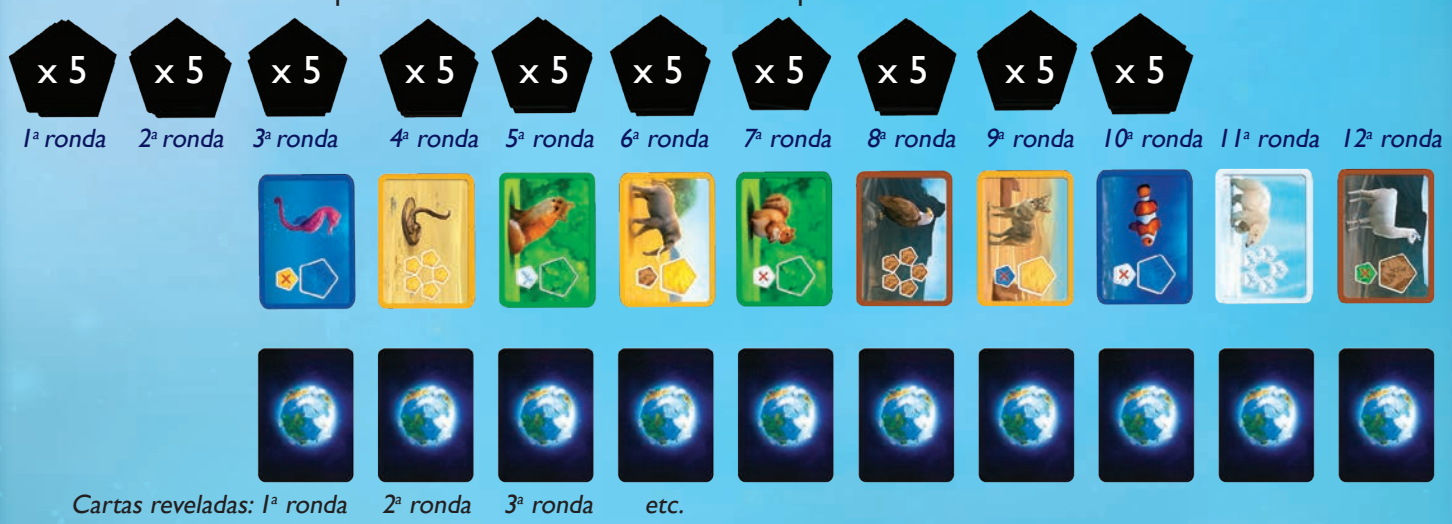
Variantes

Variação 1 - Jogo de Principiantes

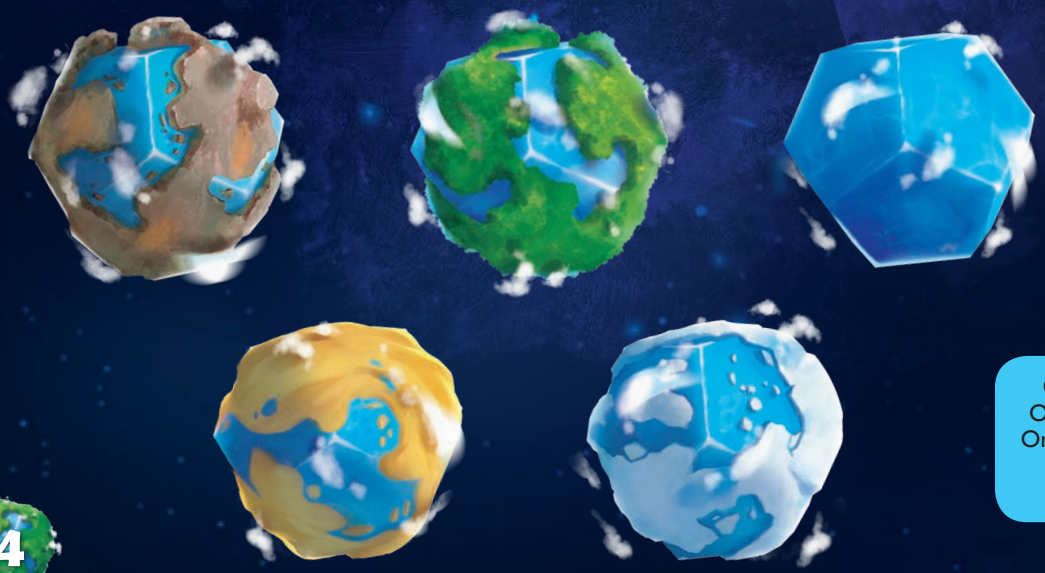
No teu primeiro jogo, ou para jogadores mais novos, joga simplesmente sem as cartas objetivo "Habitat natural". Cada carta Animais vale 1 ponto.

Variação 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.



blue orange™
Hot Games Cool Planet

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