

PLANETA™



Autor: Urtis Šulinkas

Ilustracje: Sabrina Miramon

2 do 4 graczy – od 8 lat – 30 minut

ELEMENTY

- * 4 rdzenie planet,
- * 50 płytek kontynentów,
- * 45 kart zwierząt,
- * 5 kart celów środowiska naturalnego,
- * znacznik pierwszego gracza.

WSTĘP

Świat nabiera kształtu w Twoich dłoniach. Formuj łańcuchy górskie i rozległe pustynie, poszerzaj granice lasów, oceanów i lodowców. Rozmieszczaj kontynenty z rozwagą, aby zapewnić zwierzętom jak najlepsze warunki i stworzyć najwspanialszą, tętniącą życiem planetę!

CEL GRY

Rozgrywka trwa 12 rund, podczas których gracze umieszczają na swoich planetach płytki kontynentów i starają się stworzyć idealne warunki do życia dla różnych zwierząt. Każdy gracz zdobywa punkty za realizowanie celu swojego środowiska naturalnego i za zasiedlenie swojej planety jak największą liczbą zwierząt.

Zwycięzcą zostaje gracz, który na koniec gry ma najwięcej punktów.



PRZYGOTOWANIE DO GRY

- 1 Każdy gracz rozpoczyna grę z pustym rdzeniem planety (bez płytek kontynentów na powierzchni).
- 2 Płytki należy pomieszać i stworzyć z nich 10 zakrytych stosów po 5 płytek w każdym. Stosy trzeba ułożyć w linii na środku stołu.
- 3 Karty zwierząt należy potasować. Następnie losuje się 20 kart i kładzie je odkryte w taki sposób, jak pokazano na rysunku poniżej (ważna jest liczba kart pod każdym stosom płytek).



Dzięki takiemu ułożeniu kart od razu widać, w której rundzie wchodzi do gry.



- 4 Każdy gracz otrzymuje losową kartę celu środowiska naturalnego, ogląda ją w tajemnicy i kładzie zakrytą przed sobą.
 - 5 Najmłodszy gracz otrzymuje znacznik pierwszego gracza i można rozpocząć rozgrywkę.
- Uwaga!** Jeśli to Wasza pierwsza rozgrywka, możecie zagrać w „Wariant 1 – dla początkujących” opisany na stronie 4.

PRZEBIEG RUNDY

Każda runda podzielona jest na 2 fazy:

1. DODAWANIE KONTYNETÓW;
2. POWSTANIE ŻYCIA (od trzeciej rundy).

1. Dodawanie kontynentów

- * Pierwszy stos 5 płytek kontynentów należy rozłożyć awersami do góry na środku stołu.
- * Pierwszy gracz wybiera 1 z 5 płytek i umieszcza ją na dowolnym pustym miejscu na swoim rdzeniu planety. Następnie kolejny gracz po lewej wybiera 1 z 4 płytek i umieszcza ją na swoim rdzeniu planety itd.
- * Gdy każdy gracz wybierze płytkę, z niewybranych płytek układa się stos nad kartami z rundy 11. Gdy w przyszłych rundach zbierze się tam 5 płytek, kolejne płytki z niewybranych płytek układa się nad kartami z rundy 12. Gdy tam również zbierze się 5 płytek, kolejne nadmiarowe płytki należy odrzucić do pudełka.



Przykład. W rozgrywce dla 4 graczy po pierwszej rundzie zostanie 1 płytka, którą należy zakryć i położyć na końcu rzędu płytek.

Uwaga! Gracze przez cały czas mogą swobodnie oglądać planety innych graczy.

Karta celu środowiska naturalnego

Każda karta celu środowiska naturalnego na koniec gry daje możliwość zdobycia dodatkowych punktów za wyznaczony rodzaj pól na planecie gracza.

Przykład. Jeśli masz kartę środowiska naturalnego z lodowcem, potrzebujesz 11 pól lodowców na koniec gry, aby otrzymać 2 punkty, 14, by otrzymać 4 punkty, itd. **1**



2. Powstanie życia

Począwszy od trzeciej rundy, na planetach rodzi się życie. W każdej rundzie gracze sprawdzają, czy ich planety spełniają wymagania kart zwierząt z bieżącej rundy.

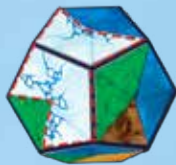
Wyróżnia się 3 rodzaje wymagań:



* **Najwięcej obszarów wskazanego rodzaju.** Gracz liczy, ile odrębnych obszarów wskazanego środowiska naturalnego ma na swojej planecie.
Przykład. Aby panda zamieszkała na Twojej planecie, musisz mieć najwięcej obszarów lasów.



* **Największy obszar wskazanego rodzaju, który sąsiaduje z wyznaczonym środowiskiem naturalnym.** Gracz liczy, z ilu pól składa się największy obszar wskazanego środowiska naturalnego na jego planecie. Ten obszar musi sąsiadować z co najmniej 1 polem innego wyznaczonego środowiska naturalnego.
Przykład. Aby słoń zamieszkał na Twojej planecie, musisz mieć największy obszar pustyni, który styka się z co najmniej 1 polem gór.



* **Największy obszar wskazanego rodzaju, który nie sąsiaduje z wyznaczonym środowiskiem naturalnym.** Gracz liczy, z ilu pól składa się największy obszar wskazanego środowiska naturalnego na jego planecie. Ten obszar NIE MOŻE sąsiadować z żadnym polem wyznaczonego środowiska naturalnego.
Przykład. Aby renifer zamieszkał na Twojej planecie, musisz mieć największy obszar lodowca, który NIE SĄSIADUJE z żadną pustynią.



Rozstrzyganie remisów

W przypadku remisu karta zwierzęcia nie trafia do żadnego z graczy i zamiast tego przechodzi na następną rundę, dzięki czemu będzie ją można zdobyć później.

Jeśli remis wystąpi w ostatniej rundzie gry, rozpatrzenie go zgodnie z poniższymi zasadami.

- * Jeśli karta wymaga największej liczby obszarów, odłóżcie ją do pudełka. Żaden gracz nie otrzymuje tej karty. **1**
- * W przypadku 2 pozostałych wymagań remisujący gracze sprawdzają, czy któryś z nich ma drugi obszar spełniający warunki i rozstrzygają remis na jego podstawie. **2**
- * Jeśli to nie rozstrzyga remisu, sprawdzają, czy któryś z nich ma trzeci obszar spełniający warunki. **3** Jeśli remis dalej pozostaje nierozstrzygnięty, karta zwierzęcia trafia do pudełka.

Przykład. Maciek **1** i Kasia **2** rywalizują ze sobą o to, czyja planeta stanie się domem dla lisa. W ostatniej rundzie oboje mają na swoich planetach sąsiadujące z lodowcem obszary lasu składające się z 9 pól. Jednak Kasia ma jeszcze drugi sąsiadujący z lodowcem obszar lasu składający się z 5 pól **3**, a Maciek – nie. W tej sytuacji karta lisa trafia do Kasi.



Gracz, którego planeta najlepiej spełnia warunki środowiska naturalnego danego zwierzęcia, otrzymuje jego kartę.

Uwaga! Karta zwierzęcia zapewnia graczowi na koniec gry 1 albo 2 punkty. (Zasady punktowania opisano w sekcji *Zakończenie gry*).

Znacznik pierwszego gracza wędruje do kolejnego gracza po lewej.

Rozpoczyna się nowa runda.



ZAKOŃCZENIE GRY

Gra kończy się po 12 rundach, gdy planety graczy są w całości pokryte płytkami kontynentów i rozpatrzone wszystkie karty zwierząt.

- 1 Każdy gracz odkrywa swoją kartę celu i sprawdza, czy otrzymuje jakieś punkty za liczbę pól swojego środowiska naturalnego.
- 2 Następnie gracz otrzymuje 1 punkt za każdą kartę zwierzęcia, którego środowisko naturalne jest takie samo jak środowisko naturalne karty celu. Za każdą kartę zwierzęcia, którego środowisko naturalne jest inne niż środowisko naturalne karty celu, gracz otrzymuje 2 punkty. (Kolor ramki na karcie zwierzęcia wyznacza jego środowisko naturalne).

Uwaga! Gracz otrzymuje punkty za zwierzęta nawet wtedy, gdy nie spełnił minimalnych wymagań swojej karty celu środowiska naturalnego.

Zwycięzcą zostaje gracz z największą liczbą punktów.

W przypadku remisu zwycięża gracz, który zebrał więcej kart zwierząt. Jeśli i to nie rozstrzyga remisu, remisujący gracze współdzielą zwycięstwo.

WARIANTY ROZGRYWKI

Wariant 1 – dla początkujących

Jeśli to Wasza pierwsza rozgrywka lub w grze biorą udział młodszy gracze, możecie zagrać bez kart celów środowiska naturalnego. Każde zwierzę jest warte 1 punkt.

Wariant 2 – tajemnicze zwierzęta

Podczas przygotowania do gry ułóżcie 20 kart zwierząt w 2 rzędach po 10 kart. Karty w jednym rzędzie wyłóżcie odkryte, a w drugim zakryte.



W każdej rundzie odkrywane jest 1 tajemnicze zwierzę. Oznacza to, że gracze poznają gatunek zwierzęcia dokładnie 3 rundy wcześniej i mają nieco czasu, aby się przygotować.



©2018 Blue Orange. Planeta i Blue Orange to znaki handlowe Blue Orange Editions z siedzibą we Francji. Wyprodukowano w Chinach. Zaprojektowano we Francji. www.blueorangegames.eu

rebel

Tłumaczenie: Rafał Kalota
Redakcja: zespół Rebel