



ПЛАНЕТА™



Автор: Уртис Шулинскас
Илюстратор: Сабрина Мирало
2 до 4 играчи – 8+ години – 30 Минути

ИГРОВИ МАТЕРИАЛ

- * 4 Планети
- * 50 Плочки с континенти
- * 45 Карти с животни
- * 5 Карти с цел "Естествена среда"
- * 1 Маркер за стартовия играч

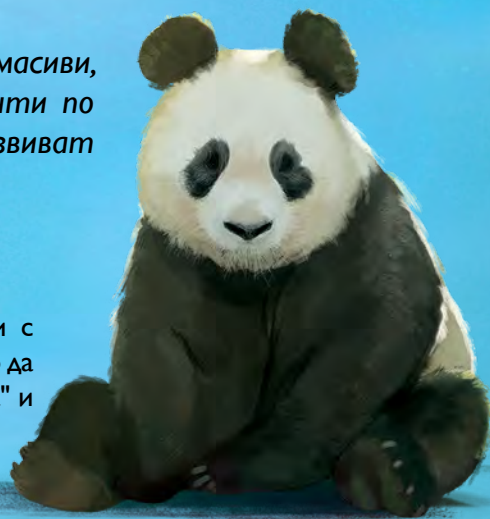
ВЪВЕДЕНИЕ

Нов свят се оформя във вашите ръце. Разпротрете планински масиви, пустини, гори, океани и ледници. Разположете вашите континенти по такъв начин, че да изградите благодатна среда, в която да се развиват животни и се опитайте да създадете най-населената планета!

ЦЕЛ НА ИГРАТА

През 12-те хода, които съставят играта, стратегически разполагайте плочки с континенти на вашите планети, за да създадете благодатна околна среда, в която да се развиват животни. Печелите точки, като изпълнявате цели "Естествена среда" и като заселвате планетата си колкото се може повече.

Победител е играчът с най-много точки в края на играта.

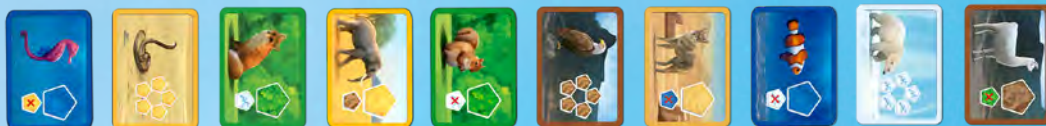


ПОДГОТОВКА ЗА ИГРА

- 1 Всеки играч започва с празна планета (без плочки с континенти по повърхността).
- 2 Размесете и поставете всички плочки с континенти с лицето надолу в редица в центъра на масата на 10 купчини от по 5 плочки.
- 3 Размесете всички карти с животни. Изтеглете 20 произволни карти. Поставете ги с лицето нагоре, както е показано на диаграмата долу. Внимавайте, важно е картите да са подредени, така че да съответстват на купчините с плочки точно, както е на диаграмата.



Като поставяте картите под плочките, следете по-лесно всеки ход.



- 4 Всеки играч получава карта с цел "Естествена среда", която тайно поглежда и запомня, след което я поставя с лицето надолу пред себе си.



- 5 Най-младият играч взема маркера за стартовия играч и играта започва.

Забележка: Ако играете за първи път, вижте "Вариант I: Игра за начинаещи".



ХОДОВЕ

Всеки ход се състои от две части:

1. ПОСТАВЯНЕ НА КОНТИНЕНТИ
2. ПРОИЗХОД НА ЖИВОТА (от 3-ти ход нататък)

1. Поставяне на континенти

* Вземете първата купчина от 5 плочки с континенти и ги поставете разкрити в центъра на масата.

* Първият играч избира една от тези 5 плочки и я добавя на свободно място върху своята планета. Останалите играчи се изреждат да направят същото по часовниковата стрелка.

* След като всеки е избрал плочка, поставете останалите плочки с закрити на 11-та позиция в редицата с континенти. След като тази купчина се запълни до 5 плочки, поставяйте оставащите плочки от рундовете на 12-та позиция. След като и тя е запълнена до 5, всички оставащи плочки се изчистват и се прибират в кутията.

Пример: в игра с 4-ма след първия ход оставащата плочка се поставя в края на редицата от купчини с континенти.



Оставаща плочка.

Плочките, избрани от играчите.

Забележка: По всяко време на играта може да разглеждате планетите на другите играчи.

Кarti с цел "Естествена среда":

Всяка карта с цел "Естествена среда" може да ви донесе точки в края на играта според броя на секторите с този терен на планетата ви.

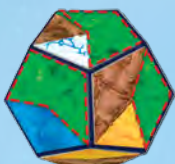
Пример: в края на играта ви трябвават 11, 12 или 13 сектори с терен ледници, за да получите 2 точки. 1



2. Произход на живота

От трети ход нататък животът се заражда на планетите. Всеки проверява дали планетата му отговаря на условията за обитаване на картите с животни, които могат да бъдат спечелени всеки ход.

Съществуват 3 условия за обитаване от животни на Планетите:



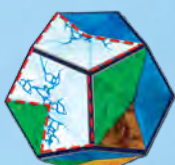
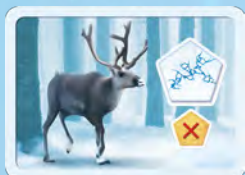
* **Най-много региони от определен тип:** Прегорейте всички отделни региони на вашата планета от дадения терен.

Пример: пандата ще обитаваша вашата планета, ако имате най-много гори.



* **Най-голям регион от определен тип, който се допира до друг даден терен:** Прегорейте секторите в най-големия си регион с този терен.

Този регион трябва да се допира до поне един сектор от другия указан терен. Пример: за да привлечете слона, трябва да имате най-големия регион с пустиня, който се допира до сектор с планина.



* **Най-голям регион от определен тип, който не граничи с друг даден терен:** Прегорейте секторите в най-големия си регион с този терен.

Този регион не може да се допира до другия указан терен. Пример: еленът ще обитаваша вашата планета, ако имате най-големия регион с ледници, който не се допира до сектор с пустиня.

В случай на равенство:

В случай на равенство животното не се дава на никого и картата се поставя най-долу в колоната за следващия ход. Така е възможно играчите да го спечелят по-късно.

Ако едно или няколко животни не намерят планета, която да обитават, в последния ход, приложете следните правила:

* Ако условието на картата е: "най-много региони от определен тип", върнете картата в кутията, никой няма да я спечели. **1**

* За другите 2 условия: изравнените играчи преглеждат планетите си, за да проверят дали отговарят на условието още веднъж на друго място. Играчът, който отговаря на това условие, печели картата. **2**

* Ако все още има равенство, те проверяват дали не изпълняват условието за 3-ти път на друго място. **3**
Ако все още са равни, никой не печели картата и тя се връща в кутията.

Пример: Сашо **1** и Леда **2** се състезават за лисицата. През последния ход и двамата имат горски регион с 9 сектора, граничещ с ледници. Но на планетата на Леда също има регион с гора, който е голям 5 сектора и граничи с ледници **3**, а Сашо няма друг. В този случай Леда печели картата.



Играчът, който има най-подходящата планета за животното, взима картата и я запазва пред себе си.

Забележка: В края на играта картите с животни носят 1 или 2 точки на играча, който ги е спечелил. (За оценяване вижте "Край на играта").

Играчът, който държи маркера за стартовия играч, го предава на следващия играч наляво.

Ходът свършва и започва нов.



КРАЙ НА ИГРАТА

Играта свършва след 12-тия ход (когато планетите на играчите са напълно покрити) и последните животни са спечелени.

- 1 Всеки играч разкрива картата си с цел и проверява дали я е изпълнил, като печели точки, ако е успял.
- 2 Всеки играч получава по 1 точка за всяко животно, което обитава същия терен като този на картата му с цел, и 2 точки, ако теренът не съвпада (сравнете цветовете на рамките на картите с животни и картата с цел).

Забележка: Играчите получават точки за животните независимо дали са изпълнили минималното изискване за сектори на тяхната карта с цел "Естествена среда".

Играчът с най-много точки печели играта.

В случай на равенство, играчът с най-много животни печели. Ако все още има равенство, победата е споделена.

ВАРИАНТИ

Вариант 1 - Игра за начинаещи

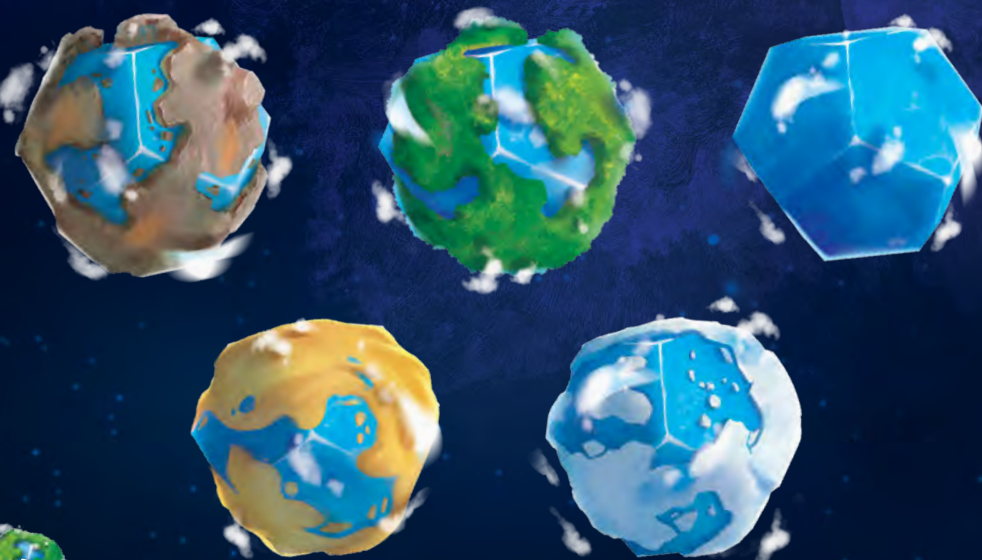
Ако играете за първи път или с по-малки деца, просто не ползвайте картите с цел "Естествена среда". Всяко животно ви носи по 1 точка.

Вариант 2 - мистериозни животни

През подготовката за игра поставете 20-те карти с животни в 2 редици по 10 карти в центъра на масата. Едната редица е с лицето надолу, а другата с лицето нагоре.



След всеки ход следващата карта с мистериозно животно се обръща. Това позволява на играчите да разкриват мистериозните животни 2 хода напред.



Вносител: Фантасмагория ООД
София, ул. Лъвски рид 6
kingdom@fantasmagoria.bg
www.BigBag.bg / www.fantasmagoria.bg
Превод: Красимира Димитрова

©2018 Blue Orange. Planet и Blue Orange са търговски марки на Blue Orange Editions, France. Произведено в Китай. Разработено във Франция.
www.blueorangegames.eu