

# PLANET™

EGY ÉLEDŐ VILÁG A TENYEREDBEN!



Szerző: Urtis Šulinkas  
Illusztráció: Sabrina Miramon

2–4 játékos részére – 8 éves kortól – 30 perc

## A JÁTÉK TARTOZÉKAI:

- \* 4 bolygó (dodekaéder)
- \* 50 mágneses kontinenslapka
- \* 45 állatkártya
- \* 5 „természetes élőhely” kártya
- \* 1 kezdőjátékos-jelző

## A JÁTÉK ÁTTEKINTÉSE

Egy egész bolygó sorsa van a kezében! Formáld a bolygódon hegyláncokat és sivatagokat, telepíts erdősegeket, alakíts ki óceánokat és gleccsereket! Ha okosan formálsz meg a bolygódodat, és alkalmas élőhelyet alakítasz ki az állatfajok sokaságának, tiéd lehet a leginkább benépesített bolygó!

## A JÁTÉK CÉLJA

A játék 12 körön át tart. Helyezd el a kontinenslapkákat a bolygódon, oly módon, hogy azok a legkedvezőbb környezetet biztosítsák a különböző állatfajoknak. Szerezz minél több győzelmi pontot a lehető legtöbb állat bolygódra csalogatásával, illetve a „természetes élőhely” kártyád feltételének teljesítésével.

A játékot az nyeri, aki a játék végére a legtöbb győzelmi pontot gyűjti össze.





# ELŐKÉSZÜLETEK

- 1 Minden játékos vegyen magához egy üres bolygót, amin nincsenek kontinenslapkák.
- 2 Keverjétek meg a kontinenslapkákat, és alkossatok belőlük 10, képpel lefordított „paklit”, mindegyikben 5 lapkával.  
A 10 paklit egy vonalban tegyétek az asztal közepére.
- 3 Keverjétek meg az állatkártyákat, és húzzatok közülük 20 lapot. Tegyétek a 20 lapot a lenti ábrán látható elrendezésben a lapkák vonala mellé képpel felfelé. Figyeljetez arra, hogy a kártyákat a lapkák paklijaihoz illeszkedő sorokban helyezzeétek el, pontosan úgy, ahogy az ábrán látható.



A kártyákat pontosan a lapkák alá tegyétek, hogy a játék köreinek számát pontosan számon tudjátok tartani.

- 4 Keverjétek meg a „természetes élőhely” kártyákat, és osszátok minden játékosnak egyet. A kapott lapját mindenki nézze meg, és tegye maga elé képpel lefelé az asztalra, hogy a többiek ne lássák.
  - 5 A legfiatalabb játékos vegye magához a kezdőjátékos-jelölőt, és kezdődhet a játék.
- Megjegyzés:** ha először játszotok, az „1. játékvariáns: kezdő verzió”-t próbáljátok ki!

## A JÁTÉK EGY KÖRE

Minden kör a következő két lépésből áll:

1. A BOLYGÓ ÉPÍTÉSE
2. AZ ÉLET EREDETE (a 3. körtől kezdve)

### 1. A bolygó építése

- \* Vegyétek el a kontinenslapkák első pakliját, és terítsétek ki a lapkákat képpel felfelé az asztalra.
- \* A kezdőjátékos választ egy lapkát, és a bolygója egyik üres helyére illeszti. A többiek az óramutató járásának irányában haladva kerülnek sorra, elvesznek egy-egy lapkát, és a saját bolygójukra illesztik.
- \* Amikor mindenki választott egy lapkát, a megmaradt lapkákat tegyétek képpel lefordítva a 11. körhöz tartozó pakli helyére. Amint itt összegyűlt 5 lapka, a további lapkákat a 12. körhöz tartozó pakli helyére kell tenni. Miután itt is összegyűlt 5 lapka, minden további nem választott lapkát a játék dobozába kell tenni.



**Példa:** 4 fős játék esetén az első kör végén megmaradó egyetlen lapkát képpel lefordítva a lapkák utolsó paklija mögé kell tenni.

**Megjegyzés:** a játékosok a játék során bármikor megnézhetik a többiek bolygóit.

### A „természetes élőhely” kártyák:

A „természetes élőhely” kártyák a játék végén biztosítanak győzelmi pontokat tulajdonosuknak. A lapokon az 5-féle élőhelytípus egyike látható. A felső sorban, a háromszögekben látható, hogy az adott típusú területből legalább mennyi kell legyen a bolygódon, hogy a játék végén megkapd az alsó sorban lévő pontokat.

**Példa:** ha a bolygódon a játék végén 11, 12 vagy 13 gleccser típusú terület van, 2 győzelmi pontot kapsz. 1





## 2. Az élet eredete

A játék 3. körétől kezdve az élet elkezd terjedni a bolygókon. Minden játékos megnézi, alkalmas-e a bolygója arra, hogy otthont adjon a kártyán látható állatfajnak.

Az állatkártyákon 3-féle feltétel egyike látható:



\* **A legtöbb régió:** ezt a lapot az kapja, akinek a bolygóján a legtöbb régió található az adott területtípusból. A régiók méretének nincs jelentőségük.  
Példa: a pandát a legtöbb erdővel rendelkező bolygó tulajdonosa kapja meg.



\* **A legnagyobb régió, ami bizonyos területtípussal szomszédos:** számold meg, hány területből áll a lap felső részén megadott területtípus legnagyobb olyan régiója, amely szomszédos a lap alsó részén megadott területtípussal. A kártyát az kapja, akinek a legnagyobb (legtöbb területből álló) ilyen régiója van a bolygóján.  
Példa: az elefántot az kapja, akinek a bolygóján a legnagyobb olyan sivatag van, amely szomszédos hegygel.



\* **A legnagyobb régió, ami bizonyos területtípussal nem szomszédos:** számold meg, hány területből áll a lap felső részén megadott területtípus legnagyobb olyan régiója, amely nem szomszédos a lap alsó részén megadott területtípussal. A kártyát az kapja, akinek a legnagyobb (legtöbb területből álló) ilyen régiója van a bolygóján.  
\* Példa: a rénszarvast az kapja, akinek a bolygóján a legnagyobb olyan gleccser van, amely nem szomszédos sivataggal.



### Mi történik döntetlen esetén:

Ha az elsőseg tekintetében döntetlen alakul ki, az állatkártyát nem kell kiosztani. Tegyétek a kártyát a következő körhöz tartozó sor aljára: a következő körben újra megszerezhető lesz.

Ha egy vagy több állatkártya nem talál gazdára az utolsó körben, a senki által meg nem szerzett lapokkal a következő a teendő:

- \* Ha a kártya „legtöbb régió” típusú, tegyétek a lapot a dobozba, azt senki nem kapja meg. **1**
- \* A másik két típusú kártya esetén a döntetlenben részt vevő játékosok megnézik, van-e egy második legnagyobb régiójuk, ami megfelel a követelményeknek. Akinek ez a második legnagyobb régiója több területből áll, az nyeri a kártyát. **2**
- \* Amennyiben a második legnagyobb régiójuk is azonos területű, megnézik, van-e egy harmadik legnagyobb régiójuk, ami megfelel a követelményeknek. **3** Akinek ez a harmadik legnagyobb régiója több területből áll, az nyeri a kártyát. Ha a harmadik legnagyobb régió is azonos méretű, a kártyát senki nem kapja meg.

Példa: Miki **1** és Cili **2** a rókáért versengenek. Az utolsó kör végére mindkettőn egy 9 területből álló, gleccserrel szomszédos erdei régiót építettek fel. A kettőjük között kialakult döntetlent az dönti el, hogy Cilinek van egy másik, 5 területből álló, gleccserrel szomszédos erdője is **3**, míg Mikinek nincs ilyen, ezért a rókát Cili kapja meg.



Az a játékos kapja az állatkártyát, aki a bolygóján a legmegfelelőbb körülményeket biztosítja számára. A megszerzett kártyáikat a játékosok maguk előtt, az asztalon tartják.

A játék végén minden állatkártya 1 vagy 2 győzelmi pontot fog érni a gazdájának (lásd a pontozást a Játék végénél).

Miután kiosztottátok az állatkártyákat, a kezdőjátékos-jelölő birtokosa átadja a korongot bal oldali szomszédjának, és kezdődhet a következő kör.





# A JÁTÉK VÉGE

A játék a 12. kör lejátszása után ér véget. Ekkorra mindenki kitöltötte a bolygója összes üres helyét lapkával, és az utolsó állatkártyát is kiosztották.

1 Minden játékos megfordítja a „természetes élőhely” kártyáját, és megnézi, hány pontot szerzett a kártyán megadott típusú területekkel.

2 Minden megszerzett állatkártya, amelynek élőhelye megegyezik „természetes élőhely” kártyájának típusával: 1 pontot ér; és minden olyan állatkártya, amelynek élőhelye ettől eltérő típusú: 2 pontot ér. A könnyebb azonosíthatóságért az állatkártyák szélénél színe is mutatja az állat élőhelyének típusát.

**Megjegyzés:** Az állatkártyákért járó pontok mennyiségét nem befolyásolja, hogy mennyire sikerült vagy nem sikerült a bolygón összegyűjteni a „természetes élőhely” kártya által előírt minimális mennyiségű területet.

A játék győztese az lesz, aki a legtöbb pontot gyűjtötte össze.

Döntetlen esetén az érintettek közül az győz, akinek több állatkártyája van. Ha ez is egyenlő, az érintett játékosok osztoznak a győzelemben.

## JÁTÉKVARIÁCIÓK

1. **játékváltozat – kezdő játék:** Az első játéknál, illetve, ha kisebbek is játszanak, ne használjátok a „Természetes élőhely” kártyákat. Ebben a változatban minden állatkártya 1 pontot ér.

2. **játékváltozat – rejtőzködő állatok:** Az előkészületek során alkossatok a 20 állatkártyából a lenti ábrán látható módon 2 db 10 lapból álló sort. Az egyik sort képpel lefordítva, a másikat képpel felfelé kell letenni.



Felfordítandó: 1. körben 2. körben 3. körben stb.

Minden kör végén felfedjük a legelső, még lefordított állatkártyát. A játékosok tehát mindig 3 körrel előre fogják látni a rejtőzködő állatokat.



Importálja: GémKer-Gémklub Kft.  
1143 Budapest, Stefánia út 45.  
www.gemker.hu  
info@gemker.hu



© 2020 Blue Orange kiadás. A Planet és a Blue Orange logó a Blue Orange kiadó tulajdona, Franciaország.  
Gyártó: Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, Franciaország.  
A játék kiadásának joga a Blue Orange tulajdona. Made in China. Designed in France.  
www.blueorangegames.eu

