



ПЛАНЕТА™



Автор гри: Уртіс Шулінскас
Художник: Сабріна Мірамон

Локалізація українською мовою:
Максим Супруненко, Тамара Гринчик,
Олена Гумуржи, Вадим Букрєєв,
Михайло Клейменов, Владислав Бондаренко,
Дмитро Худобін, Оксана Таран,
«ROZUM — розвиваючі ігри»



<https://rozum.com.ua/ua/>

Вміст коробки

- ★ 4 ядра планет
- ★ 50 магнітних плиток континентів
- ★ 45 карт тварин
- ★ 5 карт завдань «Ареал існування»
- ★ 1 жетон першого гравця

Вступ

У твоїх руках формується світ.

І саме тобі вирішувати, де простянуться гірські хребти й пустелі, а де з'являться ліси, океани та льодовики. Твоя задача як стратега — правильно розмістити континенти, щоб сформувати сприятливе середовище для життя тварин і спробувати створити найбільш заселену планету!

Мета гри

Протягом 12 раундів гравці зважено розміщують плитки континентів на ядрах своїх планет, щоб створити всі умови для процвітання життя тварин.

Отримуйте додаткові бали за виконання завдань «Ареал існування» і заселення своєї планети якомога більшим різноманіттям тварин.

Перемагає той гравець, який набере найбільшу кількість балів.



Підготовка до гри

- 1 Кожен гравець розпочинає гру з пустим ядром планети (без жодної плиткі континентів).
- 2 Перетасуйте всі плиткі континентів і покладіть їх долілиць у центрі стола рядком з 10 стосів по 5 плиток.
- 3 Перетасуйте всі карти тварин. Витягніть навмання 20 карт і помістіть їх горілиць так само, як зображено нижче. Будьте уважні, важливо, щоб порядок розташування точно відповідав зображенню.



Якщо ви розподілите плиткі й розташуєте під ними карти, як на зображенні, вам буде зручніше грати.



- 4 Кожен гравець отримує карту «Ареал існування», дивиться своє завдання, не показуючи його іншим, і кладе карту долілиць перед собою.
 - 5 Наймолодший гравець отримує жетон першого гравця, і розпочинається гра.
- Примітка:** якщо ви граєте вперше, дивіться «Варіант 1: гра для початківців».



Раунди

Кожен раунд складається з двох частин:

1. Додавання континентів
2. Виникнення життя (починаючи з 3-го раунду)

1. Додавання континентів

- * Візьміть перший стос, що складається з 5 плиток континентів, і розкладіть їх у центрі столу горілиць.
- * Перший гравець вибирає одну з цих плиток і додає її на вільне місце на своє ядро планети. Далі в порядку за годинниковою стрілкою так само роблять інші.
- * Коли всі гравці виберуть по одній плитці, решту покладіть долілиць на 11-те місце у рядку континентів. Зібравши тут 5 плиток, починайте формувати останній, 12-й стос. Коли в ньому буде 5 плиток, всі залишки скидайте у коробку.



Приклад: у грі на чотирьох після першого раунду одна залишкова плитка переміщується в кінець рядка континентів.

Примітка: гравці мають право подивитися на планети суперників будь-якої миті протягом гри.

Карти завдань «Ареал існування»:

Виконання завдань карти приносить додаткові бали в кінці гри за сумарну кількість наявних на вашій планеті зон вказаного типу.

Наприклад, за 11, 12 або 13 зон льодовиків на кінець гри ви отримуєте 2 бали. 1

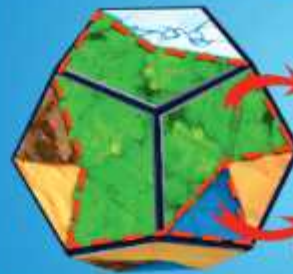


2. Виникнення життя

Починаючи з третього ходу й надалі, на планетах починає зароджуватися життя. Кожен гравець перевіряє, чи є на його планеті умови, щоб розмістити тварин, карти яких розігруються під час поточного раунду.

Існує три види вимог, які дозволяють прийняти тварин на планету:

Що таке зона, а що таке регіон?



Це регіон:
одна ізолювана зона
або декілька поєднаних зон.



А це зона:
окремий трикутникчик.



* **Мати найбільшу кількість регіонів одного типу:**

Порахуйте окремі регіони, що належать до одного ареалу існування.

Приклад: для розміщення панди треба мати найбільше регіонів з лісами.



* **Мати найбільший регіон певного типу, що межує із вказаним ареалом:**

Порахуйте кількість зон певного ареалу існування, що формують найбільший регіон. Сам регіон має межувати хоча б з однією зоною ареалу вказаного типу.

Приклад: щоб розмістити слона, вам треба мати найбільший регіон пустелі, який межує з гірською зоною.



* **Мати найбільший регіон, який не межує із вказаним ареалом:**

Порахуйте кількість зон одного ареалу існування, які формують найбільший регіон. Цей регіон НЕ МАЄ межувати з іншим вказаним ареалом існування.

Приклад: для розміщення північного оленя вам треба мати найбільший регіон льодовиків, який НЕ МЕЖУЄ з пустелею.

У випадку нічиї:

У разі нічиї тварину не отримує жоден з гравців, перекладіть карту в низ колонки карт тварин для наступного ходу. Гравці матимуть змогу виграти її пізніше.

Якщо під час останнього ходу для однієї або кількох тварин не знайдеться планети, яка відповідала б усім умовам, застосуйте таке правило:

* Якщо вимога карти — «мати найбільше регіонів одного типу», скиньте цю карту. Ніхто з гравців її не отримує. **1**

* Інші вимоги: гравці з однаковою кількістю балів роздивляються свої планети, перевіряючи, чи немає на них другого за величиною регіону, який би також задовольняв вимогам. Якщо такий регіон знайдеться, карту забере гравець з цим регіоном. **2**

* Якщо і досі зберігається нічия, гравці перевіряють вимоги на своїх планетах втретє із ще меншими регіонами. **3**
У випадку, якщо ситуація не вирішується ні на чью користь, карта повертається до коробки.

*Приклад: в останньому раунді Дмитро **1** й Оксана **2** змагаються за розміщення лисиці. На планеті кожного в ліс на 9 зон, що межує з льодовиком. Однак, на відміну від Дмитра, Оксана має також ліс на 5 зон, що межує з льодовиком **3**. Відтак карту забирає Оксана.*



Гравець, планета якого найкраще підходить для життя тварини, забирає карту та кладе її перед собою.

Примітка: в кінці гри карти тварин приносять своїм власникам 1 або 2 бали (для підрахунку балів див. розділ «Кінець гри»).

Тепер гравець, у якого був жетон першого гравця, передає цей жетон гравцю зліва.

Поточний раунд завершується й починається новий.



Кінець гри

Гра завершується після 12 раундів (коли планети гравців повністю заповнені) і після розіграшу всіх карт тварин.

- 1 Гравці відкривають свої карти «Ареал існування» і перевіряють, чи були виконані завдання з цієї карти. У разі успіху вони отримують додаткові бали.
- 2 Кожен гравець отримує по 1 балу за кожну карту тварини, ареал існування якої збігається з ареалом з його карти завдань, і по 2 бали за інші карти тварин (порівняйте кольорові позначки на картах тварин і завдань).

Примітка: гравці отримують бали за тварин незалежно від того, досягли вони хоча б мінімальної вимоги карт «Ареал існування».

Гравець, який набрав найбільшу кількість балів, перемагає у грі.

У випадку нічиєї перемагає гравець з найбільшою кількістю карт. Якщо ж нічия зберігається і з цією умовою, усі гравці з найбільшою кількістю балів і карт тварин ділять перемогу.

Варіації гри

Варіант 1: Гра для початківців

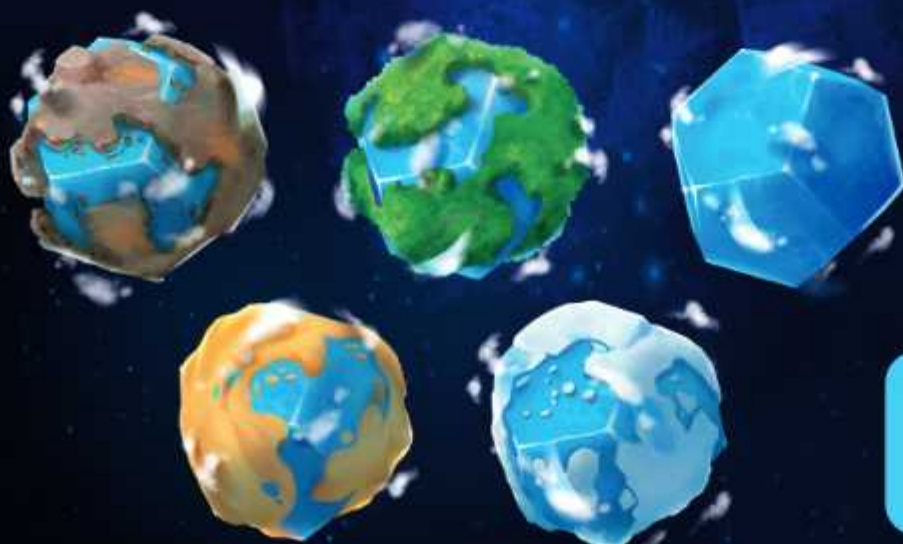
Цей варіант підходить для наймолодших гравців або для тих, хто грає вперше. Не використовуються карти завдань «Ареал існування», а за кожну карту тварин нараховується 1 бал.

Варіант 2: Загадкові тварини

Під час підготовки до гри розмістіть у центрі стола 20 карт тварин у два ряди по 10 карт. Один ряд розміщується горілиць, а другий — долілиць.



Після кожного ходу відкрийте наступну карту загадкової тварини. Це дозволяє гравцям виявляти загадкових тварин на 3 ходи вперед.



blue orange
Hot Games Cool Planet

ROZUM

© 2018 Blue Orange Edition. Планета і Blue Orange – торгові марки компанії Blue Orange Edition, France. Гра публікується й розповсюджується під ліцензією Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, France. www.blueorangegames.eu