



PLANET™



Auteur: Urtis Šulinkas
Afbeeldingen: Sabrina Miramon

Voor 2 tot 4 spelers – 8 jaar of meer – 30 minuten

SPELMATERIAAL

- ★ 4 planeten (twaalfvlak)
- ★ 50 continenttegels
- ★ 45 dierkaarten
- ★ 5 Natuurlijke habitat-objectiefkaarten
- ★ 1 Startspelerfiche

INLEIDING

Een wereld krijgt vorm in de palm van je hand. Verspreid je bergketens en woestijnen, breid je bossen, oceanen en gletsjers uit. Positioneer je continenten strategisch om gastvrije habitats te vormen voor de ontwikkeling van het dierenleven en probeer de meest bevolkte planeet te creëren!

DOEL VAN HET SPEL

Gedurende de 12 ronden van het spel, positioneer je continenttegels strategisch op je planeet om gastvrije omgevingen te vormen waarin het dierenleven kan bloeien. Win punten door de Natuurlijke habitat-objectieven te voltooien en je planeet te bevolken met zoveel mogelijk dieren.

De winnaar is de speler met het hoogste puntentotaal aan het einde van het spel.



SPELVOORBEREIDING

- 1 Elke speler begint met een lege planeet (zonder enige continenttegels op het oppervlak van het twaalfvlak).
- 2 Schud alle continenttegels en plaats ze in het midden van de tafel in een rij van 10 stapels van 5 tegels elk, met de afbeelding naar beneden (= gedekt).
- 3 Schud alle dierenkaarten. Trek 20 willekeurige kaarten en plaats deze met de beeldzijde zichtbaar volgens de lay-out in onderstaand schema. Wees voorzichtig, het is erg belangrijk dat de kaarten en de stapels tegels precies in rijen en kolommen worden geplaatst zoals in het diagram.



Door de kaarten onder de tegels te plaatsen, is het eenvoudiger de ronden bij te houden.



- 4 Elke speler ontvangt een Natuurlijke habitat-objectiefkaart, bekijkt ze in het geheim en plaatst ze gedekt voor zich op tafel.
- 5 De jongste speler neemt het startspelerfiche en begint het spel.

Opmerking: zie "Variant 1: Beginnersspel" bij je eerste spel.



EEN RONDE SPELEN

Elke ronde bestaat uit twee fasen:

1. CONTINENTEN TOEVOEGEN
2. DE OORSPRONG VAN HET LEVEN (vanaf de 3^{de} ronde)

1. Continenten toevoegen

- * Neem de eerste stapel van 5 continenttegels en spreid deze uit in het midden van de tafel met de beeldzijde naar boven.
- * De startspeler kiest 1 van deze 5 tegels en plaatst deze op een vrij vlak van zijn planeet. De andere spelers doen met de klok mee hetzelfde.
- * Zodra elke speler een tegel heeft gekozen, wordt (worden) de resterende tegel(s) gedekt als 11^{de} stapel toegevoegd aan de rij continenttegels. Wanneer deze stapel 5 tegels bevat, wordt elke ronde met de overgebleven tegel(s) een 12^{de} stapel gevormd. Wanneer deze ook 5 tegels bevat, worden vanaf dan de resterende tegels afgelegd in de doos.



Voorbeeld: in een spel met 4 spelers wordt na de eerste ronde de resterende tegel aan het einde van de rij met stapels continenttegels geplaatst.

Opmerking: op elk moment tijdens het spel mogen spelers de planeet van een andere speler bekijken.

Natuurlijke habitat-objectiefkaarten:

Elke Natuurlijke habitat-objectiefkaart kan aan het einde van het spel punten opleveren voor het totaal aantal regio's van deze natuurlijke habitat op je planeet.

Bijvoorbeeld: je moet aan het einde van het spel 11, 12 of 13 gebieden van deze gletsjer-habitat hebben om 2 punten te scoren. **1**



2. De oorsprong van het leven

Vanaf de derde ronde begint het leven op de planeten te verschijnen. Alle spelers controleren of hun planeet voldoet aan de voorwaarden om de dieren te huisvesten die bij elke ronde gewonnen kunnen worden.

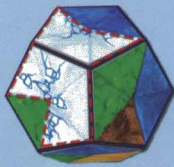
Er zijn 3 types vereisten voor het verwelkomen van dieren op een planeet:



* **Met de meeste van één soort regio:** tel het aantal verschillende regio's van dezelfde natuurlijke habitat over de hele planeet. *Voorbeeld: de meeste wouden hebben om de panda te huisvesten.*

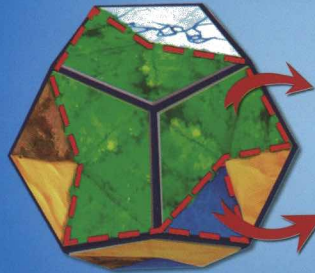


* **De grootste regio van een soort hebben die grenst aan een andere soort natuurlijke habitat:** Tel het aantal gebieden van dezelfde natuurlijke habitat die de grootste regio vormen. Deze regio moet dan grenzen aan minstens een gebied van een ander type natuurlijke habitat. *Voorbeeld: Om de olifant te mogen huisvesten, moet je de grootste woestijnregio hebben die grenst aan een berg.*



* **De grootste regio hebben die NIET grenst aan een andere soort natuurlijke habitat:** Tel het aantal gebieden van dezelfde natuurlijke habitat die de grootste regio vormen. Die regio mag NIET GRENZEN aan een ander type natuurlijke habitat. *Voorbeeld: om het rendier te huisvesten moet je de grootste gletsjerregio hebben die NIET GRENST aan een woestijn.*

Wat is een gebied en wat is een regio?



Dit is een regio:
1 geïsoleerd of meerdere verbonden gebieden.



Dit is een gebied:
1 enkele driehoek.



In geval van een gelijke stand:

Bij een gelijke stand wordt de kaart aan geen enkele speler gegeven maar onderaan de kolom van de volgende ronde bijgevoegd. Spelers kunnen zulke kaarten dus later toch nog winnen.

Als een of meerdere dieren geen planeet vinden die bewoonbaar is tijdens de laatste ronde, gelden de volgende regels:

* Als de vereiste van de kaart is "met de meeste van één soort regio", plaats deze kaart dan terug in de doos, geen enkele speler zal deze winnen.

* Als de kaart een van de twee andere vereisten vergt: spelers met een gelijke stand controleren hun planeet om te zien of een van hen elders op hun planeet een tweede keer aan de vereiste voldoet. De speler die het best aan deze vereiste voldoet wint de kaart. Als er nog steeds een gelijke stand is, controleren ze om te zien of een van hen elders op hun planeet een derde keer aan de vereiste voldoet. Indien er dan nog steeds een gelijke stand is wint niemand de kaart en deze gaat terug in de doos.

Voorbeeld: Matthew ¹ en Céline ² concurreren om de vos op hun planeet te huisvesten. Tijdens de laatste ronde hadden ze allebei een bos van 9 gebieden naast een gletsjer. De planeet van Céline bevat echter ook een tweede bos met 5 gebieden dat een gletsjer raakt ³, terwijl Matthew er geen heeft. In dit geval wint Céline de kaart.



De speler die de meest bewoonbare planeet bezit voor het dier, neemt de kaart en legt deze voor zich.

Opmerking: Aan het einde van het spel zijn de dierenkaarten 1 of 2 punten waard voor de speler. (Voor de puntentelling: zie "Einde van het spel").

De speler met het startspelerfiche geeft dit door aan de speler aan zijn linkerzijde.

De ronde eindigt en een nieuwe begint.



EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt na de 12^{de} ronde (wanneer de planeten van de speler volledig bedekt zijn) en nadat de laatste dierkaarten zijn gewonnen.

1 Elke speler onthult zijn objectiefkaart, controleert of hij zijn doelstellingen al dan niet heeft gehaald en wint de punten als hij daarin geslaagd is.

2 Elke speler scoort dan 1 punt per dierkaart waarvan de natuurlijke habitat dezelfde is als op de objectiefkaart en 2 punten per dierkaart waarvan de natuurlijke habitat niet dezelfde is als die op hun objectiefkaart.

Opmerking: spelers scoren punten met dieren, ongeacht of ze al dan niet voldoen aan de "minimum aantal gebieden"-vereiste voor natuurlijke habitats op hun objectiefkaart.

De speler met de meeste punten wint het spel.

In het geval van een gelijke stand wint de speler met de meeste dierenkaarten. Indien er dan nog steeds een gelijke stand is onder die spelers, winnen deze allen het spel.

VARIANTEN

Variant 1 - Beginnersspel

Voor je eerste spel, of voor jongere spelers, speel je gewoon zonder de Natuurlijke habitat-objectiefkaarten. Elke dierkaart scoort 1 punt.

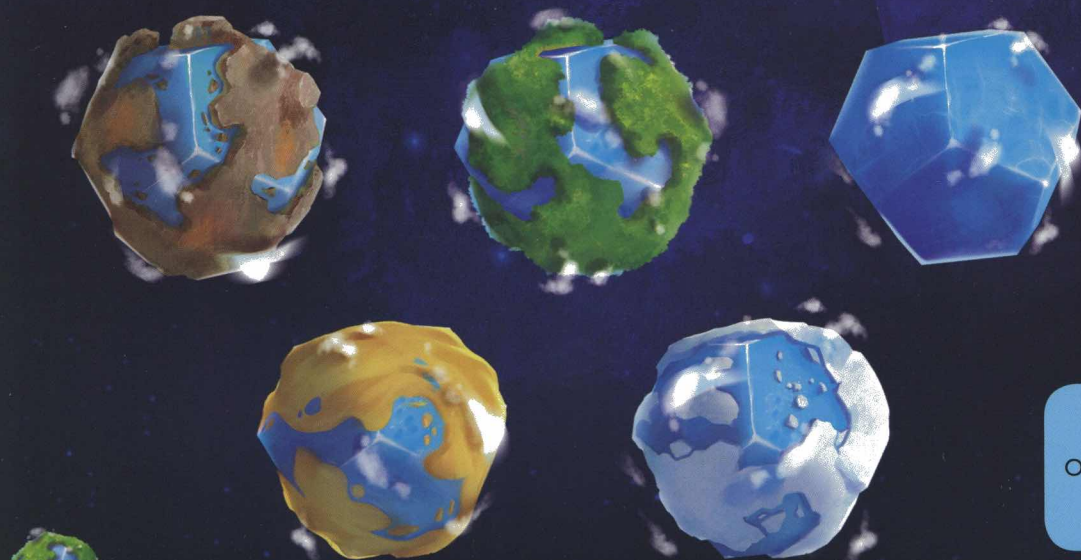
Variant 2 - Verborgene dieren:

Plaats tijdens de spelvoorbereiding de 20 dierenkaarten in 2 rijen van 10 kaarten in het midden van de tafel. Een van de rijen wordt open (= met de dieren zichtbaar) en de andere gedekt (= met de achterzijde zichtbaar) geplaatst.



Wordt omgedraaid in: 1^{ste} ronde 2^{de} ronde 3^{de} ronde etc.

Op het einde van elke ronde wordt de volgende dierkaart omgedraaid. Zo kennen de spelers de verborgen dieren steeds drie beurten op voorhand.



© 2018 Blue Orange. Planet en Blue Orange zijn handelsmerken van Blue Orange Editions, Frankrijk. Vervaardigd in China. Ontworpen in Frankrijk.
www.blueorangegames.eu



PLANET™



Auteur : Urtis Šulinskas
Illustrations : Sabrina Miramon

Pour 2 à 4 Joueurs – 8 ans et plus – 30 Minutes

INTRODUCTION

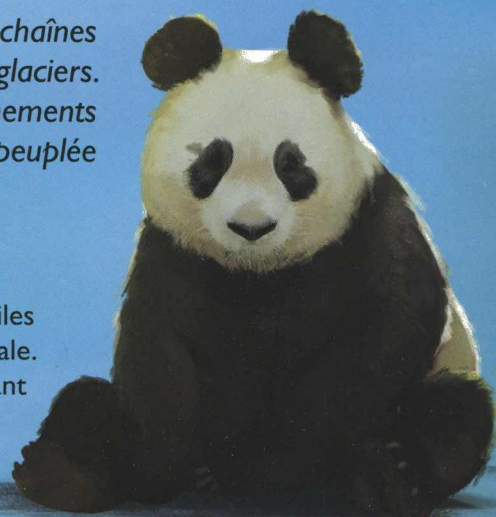
Un monde va prendre vie au creux de vos mains. Déployez vos chaînes montagneuses et vos déserts ; étendez vos forêts, vos océans et vos glaciers. Positionnez judicieusement vos continents pour former les environnements propices à l'apparition de la vie animale et pour tenter de créer la plus peuplée des Planètes !

BUT DU JEU

Durant les 12 tours que dure la partie, positionnez judicieusement vos tuiles Continent pour former les environnements propices à l'apparition de la vie animale. Gagnez des points en remplissant votre objectif « Milieu Naturel », et en peuplant votre planète avec le plus d'animaux possible. Le joueur ayant le plus de points remportera la partie.

MATÉRIEL DE JEU

- * 4 cœurs de Planète
- * 50 tuiles Continent
- * 45 cartes Animal
- * 5 cartes objectifs « Milieu Naturel »
- * 1 jeton Premier joueur



MISE EN PLACE

- 1 Chaque joueur reçoit un cœur de Planète entièrement vide (sans tuile Continent dessus).
- 2 Mélangez et disposez toutes les tuiles Continent en une ligne de 10 piles de 5 tuiles au centre de la table faces cachées.
- 3 Mélangez le paquet de cartes Animal, piochez-en 20 et disposez-les faces visibles en suivant le schéma ci-dessous. Attention, il est très important que les cartes soient alignées en colonne avec les piles de tuiles exactement comme sur le schéma.



Positionner les cartes sous les tuiles vous permettra de compter les tours de jeu plus facilement.

- 4 Chaque joueur reçoit une carte objectif « Milieu Naturel » et en prend secrètement connaissance avant de la placer face cachée devant lui.
 - 5 Donnez le jeton Premier joueur au joueur le plus jeune. La partie peut ensuite commencer.
- Note** : pour une première expérience de jeu, voir la variante 1, « la partie pour débutants ».

TOUR DE JEU

Chaque tour de jeu se décompose en deux phases :

1. L'APPARITION DES CONTINENTS
2. L'APPARITION DE LA VIE (à partir du 3^e tour de jeu)

1. L'apparition des continents

- * Prenez la première pile de 5 tuiles Continent et étalez-les au centre de la table, faces visibles.
- * Dans le sens horaire, en commençant par le premier joueur, chaque joueur choisit une tuile parmi les 5 et la place sur son cœur de planète dans un espace encore disponible.
- * Une fois que chaque joueur a sélectionné une tuile, la ou les tuiles restantes sont placées face cachée pour former une nouvelle pile au bout de la ligne de piles de tuiles Continent au dessus de la carte 11^e tour. Lorsque cette pile comporte 5 tuiles, une nouvelle pile est formée au dessus de la carte 12^e tour, et quand celle-ci comporte 5 tuiles, les tuiles restantes seront placées dans la boîte.

Exemple : dans une partie à 4 joueurs, lors du premier tour, l'unique tuile restante va se positionner au bout de la ligne de piles de tuiles Continent.



Note : À tout moment au cours de la partie, les joueurs peuvent consulter les planètes des autres joueurs.

Les cartes objectifs « Milieu Naturel » :

Chaque carte objectif « Milieu Naturel » permet de marquer des points en fonction du nombre de Parcelles de ce Milieu Naturel indiqué par la carte. Par exemple, dans le cas de la carte Milieu Naturel « Glacial », le joueur doit avoir 11, 12 ou 13 Parcelles de type glacier à la fin de la partie pour marquer 2 points. **1**



2. L'apparition de la vie

À partir du 3^e tour de jeu, la vie commence à apparaître sur les planètes.

Tous les joueurs vérifient si leur planète remplit les conditions d'accueil des cartes Animal en jeu pour ce tour.

Il existe 3 types de contraintes d'accueil :

Définition des termes « Parcelle » et « Région » :



Ceci est une Région :
1 Parcelle isolée ou
plusieurs connectées
entre elles.



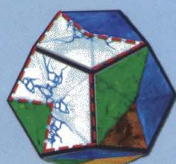
Ceci est une Parcelle :
un triangle simple.



* **Avoir le plus de Régions d'un même type** : On compte le nombre de Régions distinctes du même type de Milieu Naturel sur votre planète.
Exemple : avoir le plus de forêts pour accueillir un panda.



* **Avoir la plus grande Région d'un type en contact avec un autre type de Milieu Naturel** : on compte le nombre de Parcelles se touchant de manière continue et formant la plus grande Région sur l'ensemble de la planète. Cette Région doit être en contact direct avec au moins une Parcelle du Milieu Naturel du type indiqué. *Exemple : Pour accueillir l'éléphant, on doit avoir le plus grand désert en contact avec une montagne.*



* **Avoir la plus grande Région d'un type sans contact avec un autre type de Milieu Naturel** : on compte le nombre de Parcelles se touchant de manière continue et formant la plus grande Région sur l'ensemble de la planète. Cette Région ne doit PAS être en contact direct avec un Milieu Naturel du type indiqué. *Exemple : pour accueillir le renne, vous devez avoir le plus grand glacier sans le moindre contact avec un désert.*

En cas d'égalité:

L'animal n'est attribué à aucun joueur, sa carte est placée dans la colonne du tour suivant et il sera alors possible aux joueurs de la gagner ultérieurement.

Si un ou plusieurs animaux ne trouvent pas de planète pouvant les accueillir lors du dernier tour, appliquez la règle suivante :

* Si la contrainte d'accueil est : « avoir le plus de Région d'un même type », remettez la carte dans la boîte, aucun joueur ne la remportera. **1**

* S'il s'agit de l'une des 2 autres contraintes d'accueil : les joueurs à égalité regardent sur leur planète si l'un d'eux remplit une seconde fois la condition demandée. **2** Celui qui remplit la condition une seconde fois remporte la carte. Si l'égalité persiste, ils regardent si l'un d'eux remplit la condition une 3^e fois. **3** Si l'égalité persiste encore, personne ne remporte la carte, remettez la dans la boîte.

*Exemple : Matthieu **1** et Céline **2** sont en compétition pour accueillir le renard sur leur planète. Ils ont tous les deux au dernier tour de jeu une forêt de 9 Parcelles touchant un glacier. Toutefois, la planète de Céline comporte également une seconde forêt de 5 Parcelles touchant un glacier **3**, alors que Matthieu n'en a pas d'autre. C'est donc Céline qui remporte la carte.*



Le joueur qui possède la planète la plus accueillante pour l'animal remporte la carte, et la prend devant lui.

Note : En fin de partie les cartes Animal rapportent 1 ou 2 points au joueur qui les a remportées. (Pour le décompte, voir paragraphe « Fin du jeu »).

Le joueur qui détient le jeton premier joueur le donne à son voisin de gauche.

Le tour prend fin, un nouveau tour commence.



FIN DU JEU

Le jeu se termine à la fin du 12^e tour (les planètes des joueurs sont alors entièrement recouvertes de continents), et après que les dernières cartes Animal en jeu aient été attribuées.

① Chaque joueur révèle alors sa carte objectif, vérifie s'il a rempli les objectifs de sa carte, et score en conséquence.

② Chaque joueur marque ensuite 1 point par carte Animal dont le Milieu Naturel est le même que celui de sa carte objectif, et 2 points par carte Animal ne correspondant pas au Milieu Naturel de sa carte objectif (se référer au code couleur des bords de cartes Animal).

Note : les joueurs marquent des points avec les cartes Animal, qu'ils aient ou non rempli la contrainte du nombre de Parcelles de leur carte objectif Milieu Naturel.

Le joueur ayant le plus de points après ce décompte remporte la partie.

En cas d'égalité, le joueur avec le plus de cartes Animal remporte la partie. Si l'égalité persiste, chaque joueur à égalité est déclaré vainqueur.

VARIANTES

Variante 1 - La partie pour débutants

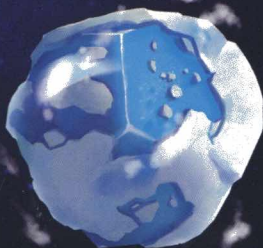
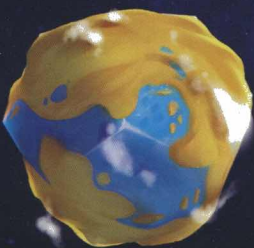
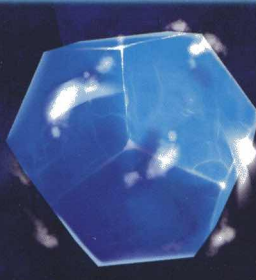
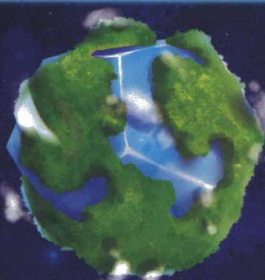
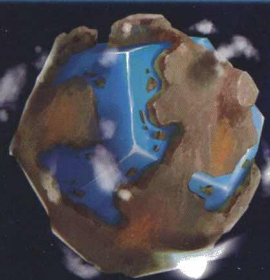
Pour votre première partie, ou pour un public plus jeune, jouez tout simplement sans les cartes objectifs « Milieu Naturel ». Chaque carte Animal vaut 1 point.

Variante 2 - Les animaux surprise :

Lors de la mise en place, positionnez les 20 cartes Animal en deux lignes de 10 au centre de la table. Disposez une ligne face visible et l'autre face cachée.



À la fin de chaque tour, et dès le premier tour, on révèle la prochaine carte face cachée. Les joueurs découvrent donc 3 tours à l'avance les animaux cachés.



©2018 Blue Orange. Planet et Blue Orange sont des marques de Blue Orange Editions, France. Fabriqué en Chine. Développé en France.
www.blueorangegames.eu