



PLANET™



Автор: Уртис Сулинскас (Urtis Šulinskas)
иллюстрации: Сабрина Мирамон (Sabrina Miramon)

2-4 игрока — от 8 лет — 30 минут

ВВЕДЕНИЕ

Мир обретает форму у вас в руках. Растягивайте горные цепи и пустыни, располагайте леса, океаны и ледники. Вам нужно выбрать такую стратегию размещения континентов, чтобы создать благоприятную среду для развития животного мира. Пусть ваша планета будет самой густонаселённой!

Цель игры

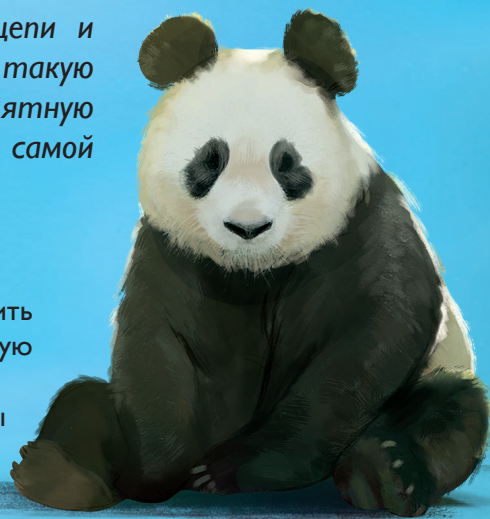
На протяжении 12 раундов, из которых состоит игра, вам нужно разместить континенты на вашей планете таким образом, чтобы создать благоприятную среду для развития животного мира.

Очки вы получаете, если вам удалось достичь цели «естественной среды обитания», а также за то, что населяете планету всевозможными животными.

Побеждает игрок, набравший больше всех очков к концу игры.

КОМПОНЕНТЫ

- * 4 основы планет
- * 50 тайлов континентов
- * 45 карт с животными
- * 5 карт целей «естественной среды обитания»
- * жетон первого игрока



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1 Каждый игрок получает незаполненную основу планеты (без тайлов континентов на поверхности).
- 2 Перемешайте и положите все тайлы континентов в центре стола в ряд из десяти стопок тайлов, по пять тайлов в каждой стопке лицом вниз.
- 3 Перемешайте все карты с животными, возьмите любые 20 из них. Положите 20 карт лицом вверх, как показано на схеме ниже. Будьте внимательны: важно, чтобы карты лежали именно так, как показано на схеме, образуя столбцы со стопками континентов.



Когда вы положите карты таким образом, вам будет проще считать раунды игры.



- 4 Каждый игрок получает карту цели «естественной среды обитания» и смотрит на неё, не показывая соперникам, и кладёт перед собой.
- 5 Дайте жетон первого игрока самому юному участнику. Теперь можно начинать.

Важно: Если вы первый раз играете в игру, выберите вариант I, «Игра для начинающих».

РАУНД ИГРЫ

Каждый раунд состоит из двух фаз:

1. РАЗМЕЩЕНИЕ КОНТИНЕНТОВ
2. РАЗВИТИЕ ЖИВОТНОГО МИРА (начиная с третьего раунда)

1. РАЗМЕЩЕНИЕ КОНТИНЕНТОВ

- * Возьмите первую стопку из пяти континентов и разложите тайлы в центре стола лицом вверх.
- * Первый игрок выбирает один тайл из этих пяти и размещает его на свободном месте на основе планеты. Затем все игроки по часовой стрелке делают то же самое.
- * Как только каждый игрок выбрал себе тайл, все оставшиеся тайлы лицом вниз складываются справа от ряда стопок континентов в 11-ю стопку. Как только в ней наберётся 5 тайлов, оставшиеся тайлы положите в 12-ю стопку. Когда и в ней окажется 5 тайлов, уберите оставшиеся тайлы обратно в коробку.

Пример: при игре вчетвером после первого раунда оставшийся тайл кладут в конце ряда стопок из тайлов континентов.



Важно: Игроки могут смотреть на планеты соперников в любой момент во время игры.

КАРТЫ ЦЕЛЕЙ «ЕСТЕСТВЕННОЙ СРЕДЫ ОБИТАНИЯ»

Каждая карта цели «естественной среды обитания» позволяет получать очки в конце игры за общее количество участков этой «естественной среды» на вашей планете.

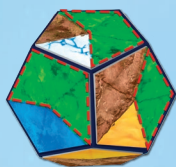
Например, чтобы получить 2 очка, у игрока должно быть 11, 12 или 13 участков естественной среды «ледник» к концу игры. 1



2. РАЗВИТИЕ ЖИВОТНОГО МИРА

Стретьего раунда игры на планетах появляется **жизнь**. Все игроки проверяют, выполняются ли на их планете условия для появления животных, которых они могут заселить в конце каждого раунда.

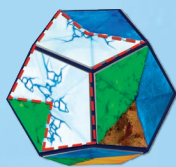
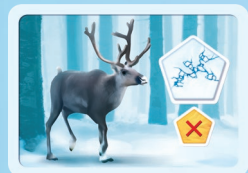
Существует 3 типа условий, необходимых для развития животного мира:



* **Больше всех регионов с естественной средой одного типа:** посчитайте количество отдельных регионов с одной и той же естественной средой. *Пример: больше всего лесов.*

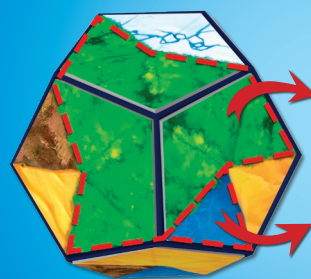


* **Самый большой регион с естественной средой одного типа, который граничит с указанным типом естественной среды:** Посчитайте количество участков с одной и той же средой обитания, которые образуют самый большой регион. Нужно, чтобы этот регион граничил хотя бы с одним участком указанного на карте типа естественной среды. *Пример: чтобы заселить слона, нужна самая большая пустыня, которая граничит с горами.*



* **Самый большой регион с естественной средой одного типа, который НЕ ГРАНИЧИТ с указанным типом естественной среды:** Посчитайте количество участков с одной и той же средой обитания, которые образуют самый большой регион. Этот регион НЕ ДОЛЖЕН граничить с указанным на карте типом естественной среды. *Пример: чтобы заселить оленя, нужен самый большой ледник, который НЕ ГРАНИЧИТ с пустыней.*

Что такое «участок» и что такое «регион»?



Это **регион**: один или больше соприкасающихся участков.



Это **участок**: один треугольник.



В случае ничьей:

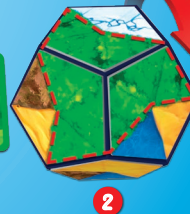
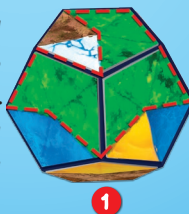
Ни один из игроков не получает животное, карта с животным кладётся под столбцом следующего раунда, и в дальнейшем у игроков будет возможность её выиграть.

Если одно или несколько животных не находят для себя планету с подходящими условиями обитания в последнем раунде, действует следующее правило:

* Если условие заселения животного — «больше всех регионов с естественной средой одного типа», уберите карту в коробку (никто из игроков её не получает).

* Если речь идёт об одном из 2 других условий, игроки, у которых условие выполняется в равной мере, проверяют, не выполняется ли у кого-то из них это условие ещё раз. Игрок, у которого условие выполняется во второй раз, забирает карту. Если по-прежнему ничья, игроки проверяют, не выполняется ли у кого-то из них то же условие в третий раз. Если по-прежнему ничья, карту животного никто не получает (уберите её обратно в коробку).

Пример: Матвей 1 и Света 2 хотят поселить на своей планете лису. У обоих в последнем раунде есть лес на восемь участков, который граничит с ледником. Однако на планете Светы есть ещё второй лес из пяти участков, который граничит с ледником 3, а у Матвея лесов больше нет. Поэтому карта достаётся Свете.



Игрок, планета которого больше подходит для животного по условиям обитания, забирает карту с этим животным и кладёт её перед собой.

В конце игры карты с животными приносят 1 или 2 очка игроку, которому они достались (подсчёт очков описан в разделе «Конец игры»).

Как только карты животных одного раунда распределены, игрок, у которого находится фишка первого игрока, отдаёт её соседу слева.

На этом раунд заканчивается и начинается следующий.



КОНЕЦ ИГРЫ

Игра завершается, когда заканчивается 12-й раунд (планеты игроков полностью покрыты континентами), после того, как последние карты животных в игре были распределены.

1 Каждый игрок открывает свою карту цели и проверяет, выполнил ли он цель, указанную на карте. Если игрок её выполнил, то он получает соответствующее количество очков.

2 Каждый игрок получает по 1 очку за карту с животным, чья среда обитания такая же, как на карте цели, и по 2 очка за животного, чья среда обитания отличается от естественной среды на карте цели.

Важно: игроки получают очки за карты с животными вне зависимости от того, выполнили они свою цель по количеству участков «естественной среды обитания» или нет.

Побеждает игрок с наибольшим количеством очков.

В случае ничьей побеждает игрок, у которого больше всех карт с животными. Если по-прежнему ничья, победителями объявляются все игроки с наибольшим количеством животных.

ВАРИАНТЫ

Вариант 1 – Игра для начинающих

Если вы играете первый раз или играете с маленькими детьми, просто играйте без карт целей «естественной среды обитания». За каждую карту с животным игроки получают по 1 очку.

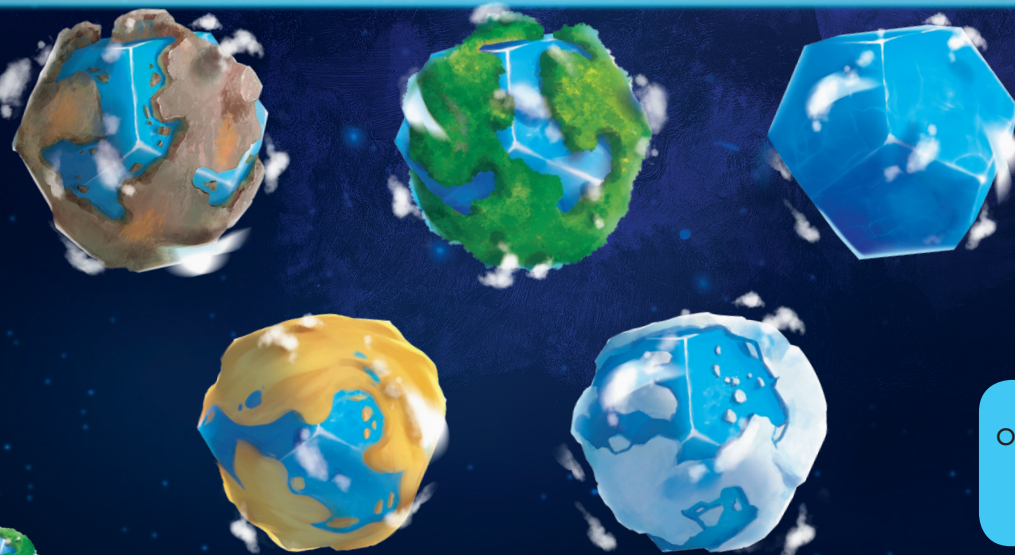
Вариант 2 – Неожиданные животные

Во время подготовки к игре положите 20 карт животных в центре стола в два ряда по 10 карт. Один ряд кладётся рубашкой вверх, а другой — лицом вверх.



Открыты: 1-й раунд 2-й раунд 3-й раунд и т.д.

В конце каждого раунда, начиная с первого, откройте первую карту, которая лежит лицом вниз. Таким образом, игроки будут знать, какие животные изображены на картах, лежащих рубашкой вверх, на три раунда вперёд.



© 2018 Blue Orange. Planet и Blue Orange — торговые марки Blue Orange Editions, Франция. Сделано в Китае. Разработано во Франции. www.blueorangegames.eu