



PLANET™



Autor: Urtis Šulinskas
Illustrator: Sabrina Miramon

2 do 4 igrača – 8+ godina – 30 minuta

KOMPONENTE

- ★ 4 jezgra planeta
- ★ 50 pločica kontinenata
- ★ 45 kartica životinja
- ★ 5 kartica zadatka "Prirodno stanište"
- ★ 1 marker za prvog igrača

Uvod

Imate priliku da kreirate čitav jedan svet na dlanu svoje ruke! Proširite planinske vence i pustinje, prostrite šume, okeane i glečere. Strateškim postavljanjem kontinenata stvarate uslove za razvoj života na vašoj planeti, sve sa ciljem da najviše životinja naseli baš vašu Planetu!

Cilj igre

Igra se igra 12 krugova tokom kojih ćete strateškim odabirom pločica kontinenata formirati uslove za život životinja. Poene ćete osvajati putem kartica zadatka "Prirodno stanište" i tako što ćete na vašu planetu naseljavati životinje.

Pobednik je onaj igrač koji na kraju partije bude imao najviše poena.



POSTAVKA IGRE

- 1 Svaki igrač započinje igru sa potpuno praznim jezgrom planete (bez pločica kontinenata na njemu).
- 2 Promešajte sve pločice kontinenata i postavite ih u 10 gomila od po 5 pločica u nizu, licem na dole, na sredinu stola.
- 3 Promešajte sve kartice životinja i izvucite 20 kartica. Postavite ih licem na gore, kao što je prikazano na slici ispod. Postavite kartice (broj) identično kao što je prikazano na slici. Vrlo je bitno da se zna koja kartica je u kom redu.



Postavite kartice životinja ispod pločica kontinenata, kako bi vam bilo lakše da pratite koji je krug.



- 4 Svaki igrač dobija jednu karticu zadatka "Prirodno stanište", koju može da pogleda u tajnosti, bez da je pokazuje ostalim igračima i stavi je licem prema dole ispred sebe.



- 5 Najmlađi igrač uzima marker za prvog igrača i igra može da počne.

Napomena: Za prvu partiju pogledajte "Varijacija I - Prva partija".

TOK IGRE

Svaki krug igre se sastoji iz dva dela:

I. UZIMANJE PLOČICA KONTINENATA

2 NASTANAK ŽIVOTA (od trećeg kruga)



1. Dodavanje pločica kontinenata

* Uzmite prvu gomilu od 5 pločica kontinenata i okrenite ih licem na gore na sredini stola.

* Prvi igrač uzima jednu pločicu od tih 5 i dodaje je na slobodno mesto na svom jezgru planete. Zatim sledeći igrač bira od preostalih 4 pločice. Igra se nastavlja u smeru kretanja kazaljke na satu.

* Kada su svi igrači odabrali po jednu pločicu preostale pločice pokupite i postavite ih na poziciju 11 u redu. Kada ova gomila bude imala 5 pločica, počnите da formirate gomilu za 12 krug. Kada i ta gomila bude imala 5 pločica preostale pločice možete da vratite u kutiju, neće se više koristiti.

Primer: U igri za 4 igrača, posle prvog kruga, preostalu pločicu postavite na kraj reda i započnite gomilu za 11 krug.



Napomena: U svakom momentu svaki igrač može da pita ostale igrače koliko terena imaju ili da im pogleda planetu.

Kartice zadataka "Prirodno stanište":

Kartice zadataka "Prirodno stanište" vam donose poene na kraju partije ukoliko ispunite uslove prikazane na vašoj kartici.

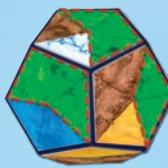
Na primer: trebaće vam 11, 12 ili 13 polja glečera na vašoj planeti kako bi dobili 2 dodatna poena na kraju igre (ukoliko imate karticu zadatka glečer). 1



2. Nastanak života

Počevši od trećeg kruga, život kreće da se javlja na planetama. Svi igraчи proveravaju da li njihova planeta ispunjava neophodne uslove da osvoje karticu životinja koja je određena za taj krug.

Postoje tri tipa uslova neophodnih da se životinja nastani na vašoj planeti:



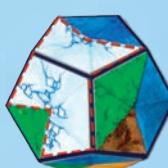
* **Najviše regiona jedne vrste:** Prebrojte koliko imate zasebnih regiona tražene vrste terena na vašoj planeti.

Primer: Panda će nastaniti planetu igrača koji ima najviše šumskih regiona.



* **Najveći region određene vrste koji se dodiruje sa specifičnom teritorijom:** Prebrojte koliko teritorija čini vaš najveći region tražene vrste. Potrebno je da se taj region dodiruje sa specifičnom vrstom teritorije.

Primer: Slon će nastaniti planetu igrača koji ima najveći pustinjski region koji se dodruje sa planinama.



* **Najveći region određene vrste koji se ne dodiruje sa specifičnom teritorijom:** Prebrojte koliko teritorija čini vaš najveći region tražene vrste. Potrebno je da se taj region NE DODIRUJE sa specifičnom vrstom teritorije.

Primer: Irvaz će naseliti planetu igrača koji ima najveći snežni region koji se nE DODIRUJE sa pustinjom.

U slučaju da je nerešeno:

U slučaju da je nerešeno kartica životinje se ne dodeljuje niti jednom igračau, već se prebacuje u sledeći krug. Tada igrači mogu opet da pokušaju da je osvoje.

U slučaju da niti jedan od igrača neispunjavi uslove koje traži životinja pratite sledeće pravilo:

Ukoliko je to kartica koja traži **Najviše regiona jedne vrste** vratite karticu u kutiju. Neće je osvojiti niko od igrača.

U ostala 2 slučaja, pratite pravilo kao da je nerešeno. Prebacite karticu životinje u sledeći krug.

U poslednjem krugu igre važi sledeće pravilo:

Ukoliko je to kartica koja traži **Najviše regiona jedne vrste** vratite karticu u kutiju. Neće je osvojiti niko od igrača.

U ostala 2 slučaja, pogledajte da li igrači imaju sekundarni region koji ispunjava uslove i uporedite ih. Ukoliko je i dalje nerešeno, probajte sa tercijarnim regionom. Ukoliko je i dalje nerešeno, niko ne osvaja životinju i karticu vraćate u kutiju.

Primer: Boris 1 i Jovan 2 se nadmeću da nastane lisicu na svojoj planeti. U poslednjem krugu obojca imaju šumu koja se prostire na 9 teritorija i dodiruje teritoriju sa snegom.

Medutim, jovanova planeta ima i šumu od pet teritorija koja se dodiruje sa snegom 3 dok Boris nema drugu šumu koja se dodiruje sa snegom. U ovom slučaju Jovan osvaja karticu.



Igrač koji ima najbolje uslove prikazane na kartici životinje u tom krugu, osvaja tu karticu i drži je ispred sebe.

Napomena: Kartice životinja donose 1 ili 2 poena na kraju igre (za bodovanje pogledajte "Kraj igre").

Igrač koji kod sebe ima marker za prvog igrača, predaje marker igraču sa njegove leve strane.

Zatim se završava krug i počinje novi.



KRAJ IGRE

Igra se završava nakon 12 krugova (kada su planete u potpunosti popunjene) i nakon što su sve kartice životinja podeljene.

- 1 Svaki igrač otkriva svoju karticu zadatka "Prirodno stanište" i proverava da li je ispunio uslove na njoj. Ukoliko jeste, dobija poena koliko piše na kartici.
- 2 Svaki igrač dobija 1 poen za sve životinje koje su iz prirodnog staništa kao i kartica zadatka koju je igrač imao i 2 poena za sve životinje koje nisu iz istog prirodnog staništa kao i i kartica zadatka koju je igrač imao (proverite boju okvira kartica ako niste sigurni).

Napomena: Bez ozbira da li ste ostvarili poene na osnovu kartice zadatka ili ne, svakako dobijate poene za kartice životinja.

Igrač sa najviše poena je pobednik.

U slučaju da je nerešeno, igrač sa više kartica životinja je pobednik. Ukoliko je i dalje nerešeno, igrači dele pobedu.

VARIJACIJE

Varijacija 1 - Prva partija

Za prvu partiju, ili za mlađe igrače, igrajte bez kartica zadataka "Prirodno stanište". Svaka kartica životinja vredi 1 poen.

Varijacija 2 - Zagonetne životinje

Tokom postavke igre, postavite 20 kartica životinja u 2 reda od po 10 kartica. Jedan red postavite licem na gore a drugim licem na dole.



Otkriva se u: 1. krugu

2. krugu

3. krugu

itd.

Nakon svakog kruga otkriva se sledeća zagonetna životinja. To omogućava igračima da saznaju zagonetnu životinju tri kruga u napred.



Uvoznik za Srbiju: MIPL
Pridemage games,
Josifa Runjanina 3,
21000 Novi Sad.
www.drustveneigre.rs



©2018 Blue Orange. Planet i Blue Orange su zaštitni znakovi firme Blue Orange. Proizvedeno u Kini. Dizajnirano u Francuskoj. www.blueorangegames.eu