



# PLANETA™



Autor: Urtis Šulinkas  
Ilustrace: Sabrina Miramon

## HRA OBSAHUJE

- ★ 50 magnetických dílků s kontinenty
- ★ 45 karet se zvířaty
- ★ 5 karet úkolů „přirozeného prostředí“
- ★ 4 základy 3D planet
- ★ 1 žeton prvního hráče
- ★ 1 pravidla

## Úvod

Celý svět vám vzniká pod rukama. Rozšiřte svá pohoří a pouště, vytvořte nejrozsáhlejší lesy, největší oceány a nekonečné ledovce. Strategicky rozmístěte kontinenty po své planetě a vytvořte tak přirozené prostředí pro život nejrůznějších zvířat.

## Cíl hry

Během 12 kol, ze kterých se hra skládá, strategicky umístějte dílky s kontinenty na váš základ planety. Vytvářejte tak přirozená prostředí pro život zvířat. Získejte vítězné body za splnění úkolu na kartě „přirozeného prostředí“ a zaplnění vaší planety co nejvíce zvířaty. Vítězem se stává hráč s nejvyšším počtem bodů na konci hry.



# PŘÍPRAVA HRY

- 1 Každý hráč začíná s prázdným základem planety (bez jakýchkoliv dílků s kontinenty).
- 2 Všechny dílky s kontinenty zamíchejte a náhodně je rozdělte lícem dolů do 10 hromádek, z nichž každá obsahuje právě 5 dílků.
- 3 Zamíchejte všechny karty se zvířaty. Náhodně lízněte 20 karet a umístěte je lícem vzhůru, podle rozložení, které je zobrazeno na obrázku níže. Buďte opatrní, je velmi důležité, aby karty byly rozmístěny ve sloupcích s hromádkami dílků s kontinenty přesně tak, jak je uvedeno na obrázku:



Umístění karet pod dílky s kontinenty usnadňuje sledování každého kola.



- 4 Každý hráč obdrží kartu s úkolem „přirozeného prostředí“, tajně si ji prohlédne a lícem dolů položí před sebe. Kdykoli během hry se na ni může opět tajně podívat.

- 5 Nejmladší hráč si vezme žeton prvního hráče a hra může začít.

**Poznámka:** Pro první hru doporučujeme variantu: Hra pro začátečníky, viz str. 4.



# PRŮBĚH HRY

Každé kolo se skládá ze dvou částí:

1. PŘIDÁVÁNÍ KONTINENTŮ
2. POČÁTEK ŽIVOTA (OD 3. KOLA)

## 1. Přidávání kontinentů

\* Vezměte první hromádku (zleva) 5 dílků s kontinenty a rozložte je na střed stolu, lícem vzhůru.

\* První hráč si z těchto 5 dílků 1 vybere a přidá ho na volné místo na své planetě. Ostatní hráči postupně ve směru hodinových ručiček udělají to samé. Dílek, který je již jednou umístěn na planetu, nemůže být v dalších kolech přesunut na jiné místo.

\* Jakmile si každý hráč vybere a umístí svůj dílek, dejte všechny zbývající dílky lícem dolů na 11. místo hromádek dílků s kontinenty. Jakmile má tato hromádka také 5 dílků, umístěte další dílky z jednotlivých kol na 12. místo. Když má i tato hromádka 5 dílků, všechny další již vyřadte ze hry a dejte je zpět do krabice.



**Příklad:** Na konci prvního kola, při hře 4 hráčů, zbyde jeden dílek, který umístíte na konec řady s hromádkami dílků s kontinenty.

**Poznámka:** Kdykoli během hry si hráči mohou prohlédnout planetu jakéhokoli ze svých soupeřů.

## Karty úkolů „přirozeného prostředí“:

Karta „přirozeného prostředí“ vám na konci hry přinese body za celkovou plochu tohoto prostředí, které je na vaší planetě.

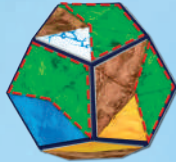
**Například:** Na konci hry budete potřebovat 11, 12 nebo 13 území (trojúhelníků) přirozeného prostředí ledovců, abyste získali 2 body. **1**



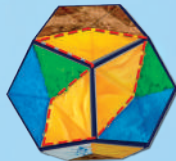
## 2. Počátek života

Od třetího kola se na planetách začíná objevovat život. Od této chvíle všichni hráči ve druhé části každého kola zkontrolují, zda jejich planeta splňuje podmínky potřebné pro získání karty/karet se zvířaty.

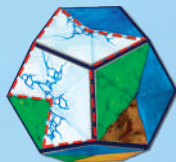
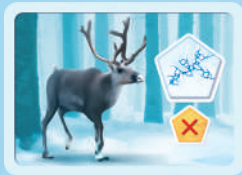
Existují 3 typy podmínek, které můžete splnit, abyste přivítali zvířata na své planetě:



\* **Nejvíce jednotlivých oblastí jednoho druhu:** Spočítejte kolik jednotlivých (nepropojených) oblastí se stejným prostředím má vaše planeta. Počítejte i samostatná území. **Například:** Kdo má nejvíce nepropojených lesů, přivítá na své planetě pandu.



\* **Největší oblast jednoho druhu, která SOUSEDÍ s konkrétním prostředím:** Spočítejte kolik území (trojúhelníků) požadovaného typu prostředí tvoří největší oblast na vaší planetě. Tato oblast MUSÍ sousedit s alespoň jedním konkrétně daným územím jiného typu prostředí. **Například:** Abyste mohli přivítat slona, musíte mít na své planetě větší pouštní oblast než vaši soupeři, která zároveň sousedí s alespoň jedním horským územím.



\* **Největší oblast jednoho druhu, která NESOUSEDÍ s konkrétním prostředím:** Spočítejte kolik území (trojúhelníků) požadovaného typu prostředí tvoří největší oblast na vaší planetě. Tato oblast NESMÍ sousedit ani s jedním konkrétně daným územím jiného typu prostředí. **Například:** Abyste mohli přivítat soba, musíte mít na své planetě větší ledovcovou oblast než vaši soupeři, která zároveň NIKDE nesousedí s pouštním územím.

### V případě remízy:

Když nastane shoda, zvíře nejde k nikomu a jeho karta je umístěna do dolní části sloupku karet se zvířaty pro následující kolo. Je tedy možné, aby ji hráči získali v následujícím kole. Karta může být posunuta vícekrát, pokud stále dochází k remíze. V případě, že zvíře nenajde planetu, která je pro něj nejvhodnější ani během posledního dvanáctého kola, použijte následující pravidlo:

- \* Pokud je podmínka karty: „**Nejvíce jednotlivých oblastí jednoho druhu**“, dejte tuto kartu zpět do krabice, žádný hráč ji nezíská.
- \* Pro další 2 podmínky: Hráči se shodou se opět podívají na svou planetu, aby zjistili, zda alespoň jeden z nich splňuje tuto podmínku ještě v jiné oblasti. Hráč, který splňuje tuto podmínku, případně má větší oblast, vyhrává kartu.
- \* Pokud dojde opět k remíze, hráči opět zkontrolují své planety, zda jedna z nich nespĺňuje tuto podmínku i potřetí. V případě, že dochází stále ke shodě, nikdo nevyhraje tuto kartu zvířete a vrátí se zpět do krabice.

**Například:** Matouš **1** a Kristýna **2** soupeří o umístění lišky na své planetě. V posledním kole mají oba dva lesní oblast o rozloze 9 území, která se dotýká ledovcového území. Planeta Kristýny však obsahuje i druhý les, který se dotýká ledovce **3**, zatímco Matouš další takový nemá. V tomto případě kartu vyhrává Kristýna.



Hráč, který má pro zvíře nejpřívětivější planetu, si vezme jeho kartu a umístí ji před sebe.

**Poznámka:** Na konci hry karty se zvířaty přinesou 1 nebo 2 body hráči, který je má před sebou. (Bodování viz „Konec hry“.)

Hráč, který měl žeton prvního hráče, jej dá hráči po levici.

Tím kolo končí a začíná nové.



# KONEC HRY

Hra končí po 12. kole (když jsou planety hráčů plně pokryty dílky s kontinenty) a poté, co je vyhrána (případně vrácena) poslední karta se zvířetem.

1 Každý hráč odhalí svou kartu úkolu „přirozeného prostředí“ a zkontroluje, zda uspěl a kolik získal bodů.

2 Každý hráč pak získá 1 bod za každou kartu se zvířetem, jehož „přirozené prostředí“ je stejné jako na jeho kartě úkolu, a 2 body za každou kartu se zvířetem, jehož „přirozené prostředí“ je jiné, než je na jeho kartě úkolu (viz barevné ohrazení na okraji karet).

**Poznámka:** Hráči získají body za karty se zvířaty bez ohledu na to, zda splnili minimální požadavek na kartě úkolu „přirozeného prostředí“.

Hráč s nejvíce body vyhrává hru.

V případě remízy, hráč s nejvíce kartami zvířat vyhrává hru. Pokud remíza přetrvává, vyhrávají všichni hráči ve shodě.

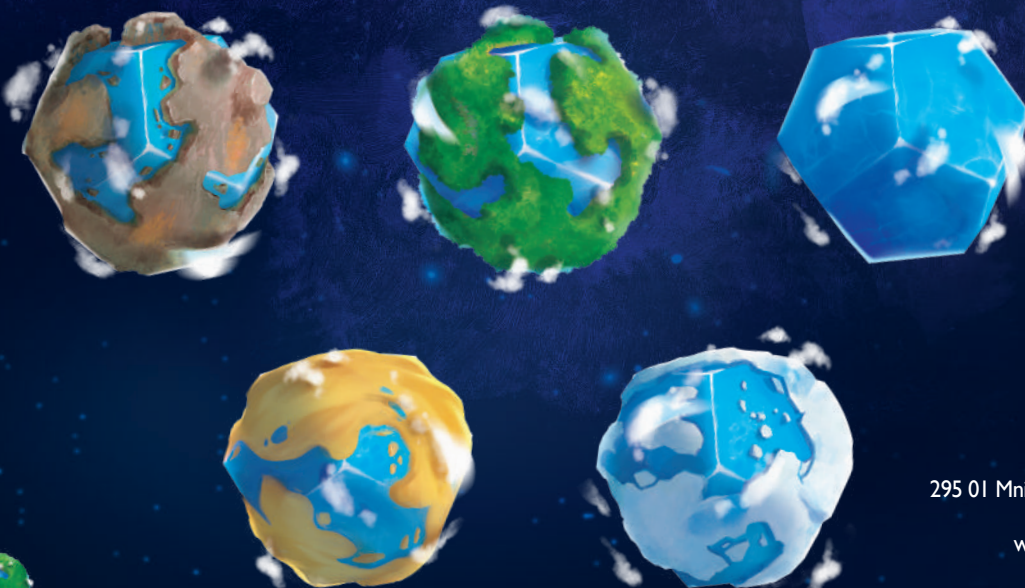
# VARIANTY HRY

## Varianta 1 – Hra pro začátečníky

Pro první hru nebo pro hru s nejmenšími hráči doporučujeme hrát bez karet úkolů „přirozeného prostředí“. Každá karta se zvířetem přinese jejímu majiteli na konci hry 1 bod.

## Varianta 2 – Záhadná zvířata

Během přípravy hry umístíte 20 karet se zvířaty do 2 řad po 10 kartách. V prvním řádku jsou karty otočené obrázkem (lícem) vzhůru, ve druhém jsou obrázkem dolů. Po každém kole je odhalena (otočena) další záhadná karta se zvířetem. Díky tomu hráči vidí záhadné zvíře 2 kola dopředu.



© 2018 Blue Orange.  
Planet and Blue Orange  
are trademarks of Blue  
Orange Editions, France.  
Made in China. Designed  
in France. [www.  
blueorangegames.eu](http://www.blueorangegames.eu)

Distributor:  
Dino Toys s. r. o.  
K Pískovně 108  
295 01 Mnichovo Hradiště  
Czech Republic  
[www.dinotoys.cz](http://www.dinotoys.cz)  
Made in China

