



PLANĚTA™



Autor: Urtis Šulinkas
Ilustrácie: Sabrina Miramon

HRA OBSAHUJE

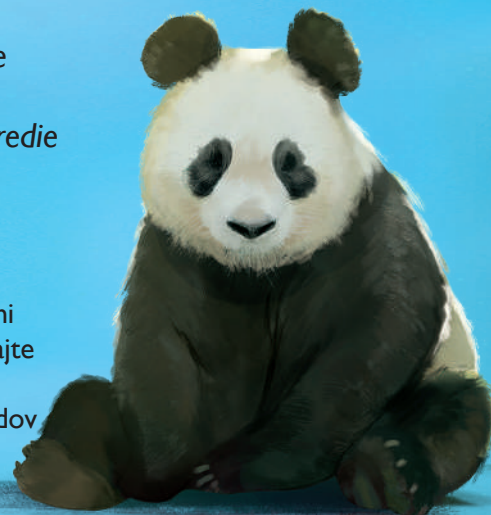
- ★ 50 magnetických dielikov s kontinentmi
- ★ 45 kariet so zvieratami
- ★ 5 kariet úloh „prirodzeného prostredia“
- ★ 4 základy 3D planét
- ★ 1 žetón prvého hráča
- ★ 1 pravidlá

Úvod

Celý svet vám vzniká pod rukami. Rozšírte svoje pohoria a púšte, vytvorte najrozsiahlejšie lesy, najväčšie oceány a nekonečné ľadovce. Strategicky rozmiestnite kontinenty po svojej planéte a vytvorte tak prirodzené prostredie pre život najrôznejších zvierat.

CIEĽ HRY

Počas 12 kôl, z ktorých sa hra skladá, strategicky umiestňujte dieliky s kontinentmi na váš základ planéty. Vytvárajte tak prirodzené prostredie pre život zvierat. Získajte víťazné body za splnenie úlohy na karte „prirodzeného prostredia“ a zaplnenie vašej planéty čo najviac zvieratami. Víťazom sa stáva hráč s najvyšším počtom bodov na konci hry.



PRÍPRAVA HRY

- 1 Každý hráč začína s prázdny základom planéty (bez akýchkoľvek dielikov s kontinentmi).
- 2 Všetky dieliky s kontinentmi zamiešajte a náhodne ich rozdeľte lícom nadol do 10 hromádok, z ktorých každá obsahuje práve 5 dielikov.
- 3 Zamiešajte všetky karty so zvieratami. Náhodne potiahnite 20 kariet a umiestnite ich lícom hore, podľa rozloženia, ktoré je zobrazené na obrázku nižšie. Buďte opatrní, je veľmi dôležité, aby karty boli rozmiestnené v stĺpcoch s hromádkami dielikov s kontinentmi presne tak, ako je uvedené na obrázku:



Umiestnenie kariet pod dieliky s kontinentmi uľahčuje sledovanie každého kola.



- 4 Každý hráč dostane kartu s úlohou „prirodzeného prostredia“, tajne si ju prezrie a lícom nadol položí pred seba. Kedykoľvek počas hry sa na ňu môže opäť tajne pozrieť.
 - 5 Najmladší hráč si vezme žetón prvého hráča a hra môže začať.
- Poznámka:** Pre prvú hru odporúčame variant: Hra pre začiatočníkov, pozri str. 4.

PRIEBEH HRY

Každé kolo sa skladá z dvoch častí:

1. PRIDÁVANIE KONTINENTOV
2. POČIATOK ŽIVOTA (OD 3. KOLA)

1. Pridávanie kontinentov

* Vezmite prvú hromádku (zľava) 5 dielikov s kontinentmi a rozložte ich na stred stola, lícom nahor.

* Prvý hráč si z týchto 5 dielikov vyberie 1 a pridá ho na voľné miesto na svojej planéte. Ostatní hráči urobia postupne v smere hodinových ručičiek to isté. Dielik, ktorý je už raz umiestnený na planétu, nemôže byť v ďalších kolách presunutý na iné miesto.

* Hneď ako si každý hráč vyberie a umiestni svoj dielik, dajte všetky zostávajúce dieliky lícom nadol na 11. miesto hromádok dielikov s kontinentmi. Akonáhle má táto hromádka tiež 5 dielikov, umiestnite ďalšie dieliky z jednotlivých kôl na 12. miesto. Akonáhle má aj táto hromádka 5 dielikov, všetky ďalšie už vyradíte z hry a dajte ich späť do krabice.



Príklad: Na konci prvého kola, pri hre 4 hráčov, zostane jeden dielik, ktorý umiestnite na koniec radu s hromádkami dielikov s kontinentmi.

Poznámka: Kedykoľvek počas hry si hráči môžu prezrieť planétu akéhokoľvek zo svojich súperov.

Karty úloh „prirodzeného prostredia“:

Karta „prirodzeného prostredia“ vám na konci hry prinesie body za celkovú plochu tohto prostredia, ktoré je na vašej planéte.

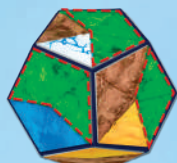
Napríklad: Na konci hry budete potrebovať 11, 12 alebo 13 území (trojuholníkov) prirodzeného prostredia ľadovcov, aby ste získali 2 body. 1



2. Počiatok života

Od tretieho kola sa na planétach začína objavovať život. Od tejto chvíle všetci hráči v druhej časti každého kola skontrolujú, či ich planéta spĺňa podmienky potrebné na získanie karty/kariet so zvieratami.

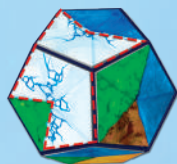
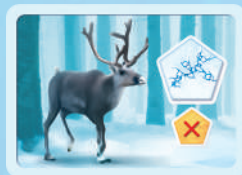
Existujú 3 typy podmienok, ktoré môžete splniť, aby ste privítali zvieratá na svojej planéte:



* **Najviac jednotlivých oblastí jedného druhu:** Spočítajte koľko jednotlivých (neprepojených) oblastí s rovnakým prostredím má vaša planéta. Počítajte aj samostatné územia. **Napríklad:** Kto má najviac neprepojených lesov, privíta na svojej planéte pandu.



* **Najväčšia oblasť jedného druhu, ktorá SUSEDÍ s konkrétnym prostredím:** Spočítajte koľko území (trojuholníkov) požadovaného typu prostredia tvorí najväčšiu oblasť na vašej planéte. Táto oblasť MUSÍ susediť s aspoň jedným konkrétne daným územím iného typu prostredia. **Napríklad:** Aby ste mohli privítať slona, musíte mať na svojej planéte väčšiu púštnu oblasť než vaši súper, ktorá zároveň susedí s aspoň jedným horským územím.



* **Najväčšia oblasť jedného druhu, ktorá NESUSEDÍ s konkrétnym prostredím:** Spočítajte koľko území (trojuholníkov) požadovaného typu prostredia tvorí najväčšiu oblasť na vašej planéte. Táto oblasť NESMIE susediť ani s jedným konkrétne daným územím iného typu prostredia. **Napríklad:** Aby ste mohli privítať soba, musíte mať na svojej planéte väčšiu ľadovcovú oblasť než vaši súper, ktorá zároveň NIKDE nesusedí s púštnym územím.

V prípade remízy:

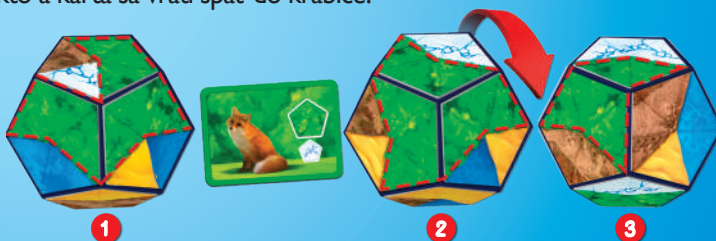
Ak nastane remíza, neprechádza zvierka k nikomu a jeho karta sa umiestni do dolnej časti stĺpika kariet so zvieratami pre nasledujúce kolo. Je teda možné, aby ju hráči získali v nasledujúcom kole. Ak k remíze dochádza stále, môžete kartu posúvať viackrát. V prípade, že zvierka nenájde planétu, ktorá je pre neho najvhodnejšia ani počas posledného dvanásteho kola, použite nasledujúce pravidlo:

* Pokiaľ je podmienka karty: „**Najviac jednotlivých oblastí jedného druhu**“, dajte túto kartu späť do krabice, žiadny hráč ju nezíska.

* Pre ďalšie 2 podmienky: Hráči s remízou sa opäť pozrú na svoju planétu, aby zistili, či aspoň jeden z nich spĺňa túto podmienku ešte v inej oblasti. Hráč, ktorý spĺňa túto podmienku, prípadne má väčšie územie, vyhráva kartu.

* Pokiaľ dôjde opäť k remíze, hráči znova skontrolujú svoje planéty, či jedna z nich nespĺňa túto podmienku aj po tretíkrát. V prípade, že k remízam dochádza stále, nevyhráva túto kartu nikto a karta sa vráti späť do krabice.

Napríklad: Matúš **1** a Kristína **2** súperia o umiestnenie líšky na svoju planétu. V poslednom kole majú obaja lesnú oblasť s rozlohou 9 území, ktorá sa dotýka ľadovcového územia. Planéta Kristíny však obsahuje aj druhý les, ktorý sa dotýka ľadovca **3**, kým Matúš ďalší taký nemá. V tomto prípade kartu vyhráva Kristína.



Hráč, ktorý má pre zvierka najprívetivejšiu planétu, si vezme jeho kartu a umiestni ju pred seba.

Poznámka: Na konci hry prinesú karty so zvieratami 1 alebo 2 body hráčovi, ktorý ich má pred sebou. (Bodovanie pozri „Koniec hry“.)

Hráč, ktorý mal žetón prvého hráča, ho dá hráčovi po ľavici.

Tým sa kolo končí a začína nové.



KONIEC HRY

Hra končí po 12. kole (keď sú planéty hráčov plne pokryté dieliky s kontinentmi) a potom, čo je vyhraná (prípadne vrátená) posledná karta so zvierat'om.

1 Každý hráč odhalí svoju kartu úlohy „prirodzeného prostredia“ a skontroluje, či uspel a koľko získal bodov.

2 Každý hráč potom získa 1 bod za každú kartu so zvierat'om, ktorého „prirodzené prostredie“ je rovnaké ako na jeho karte úlohy, a 2 body za každú kartu so zvierat'om, ktorého „prirodzené prostredie“ je iné, než je na jeho karte úlohy (pozri farebné ohraničenie na okraji kariet).

Poznámka: Hráči získajú body za karty so zvieratami bez ohľadu na to, či splnili minimálnu požiadavku na karte úlohy „prirodzeného prostredia“.

Hráč s najviac bodmi vyhráva hru.

V prípade remízy vyhráva hru hráč s najviac kartami zvierat. Pokiaľ remíza pretrváva, vyhrávajú všetci hráči v zhode.

VARIANTY HRY

Variant 1 – Hra pre začiatčníkov

Pre prvú hru alebo pre hru s najmenšími hráčmi odporúčame hrať bez kariet úloh „prirodzeného prostredia“. Každá karta so zvierat'om prinesie jej majiteľovi na konci hry 1 bod.

Variant 2 – Záhľadné zvieratá

Počas prípravy hry umiestnite 20 kariet so zvieratami do 2 radov po 10 kartách. V prvom riadku sú karty otočené obrázkom (lícom) nahor, v druhom sú obrázkom nadol. Po každom kole je odhalená (otočená) ďalšia záhadná karta so zvierat'om. Vďaka tomu hráči vidia záhadné zviera 2 kolá dopredu.



© 2018 Blue Orange.
Planet and Blue Orange
are trademarks of Blue
Orange Editions, France.
Made in China. Designed
in France. www.
blueorangegames.eu

Distribútor:
Dino Toys s. r. o.
K Pískovně 108
295 01 Mnichovo Hradiště
Czech Republic
www.dinotoys.cz
Made in China

