

PLANET™



SPIELMATERIAL

- * 4 Planeten
- * 50 Kontinent-Plättchen
- * 45 Tierkarten
- * 5 Zielkarten (die Lebensräume zeigen)
- * 1 Startspielermarker

Autor: Urtis Šulinskas
Illustrationen: Sabrina Miramon

Für 2 bis 4 Spieler – ab 8 Jahren – 30 Minuten

EINLEITUNG

Eine ganze Welt entsteht in deinen Händen. Forme auf deinem Planeten Gebirge und Wüsten, erweitere deine Wälder, Ozeane und Gletscher. Plane deine Kontinente strategisch klug, um den vielen Tierarten Lebensräume zu bieten, in denen sie sich wohlfühlen. Erschaffe den artenreichsten und vielfältigsten Planeten!

ZIEL DES SPIELS

Euer Ziel ist es, in den 12 Spielrunden eure Kontinent-Plättchen strategisch auf euren Planeten zu platzieren, um die besten Bedingungen für tierisches Leben zu erschaffen. Ihr erhaltet Punkte, wenn ihr eure Zielkarte erfüllt und euren Planeten mit so vielen Tieren wie möglich bevölkert. Wer am Ende die meisten Punkte hat, gewinnt!



AUFBAU

- 1 Jeder Spieler erhält einen leeren Planeten (ohne Kontinent-Plättchen darauf).
- 2 Mischt alle Kontinent-Plättchen. Bildet 10 verdeckte Stapel zu je 5 Plättchen und legt sie als Reihe in die Tischmitte.
- 3 Mischt die Tierkarten und zieht 20 von ihnen. Legt sie offen an die Reihe, wie unten gezeigt. Achtet darauf, dass die Karten und Kontinent-Plättchen jeweils Spalten bilden.



1. Runde 2. Runde 3. Runde 4. Runde 5. Runde 6. Runde 7. Runde 8. Runde 9. Runde 10. Runde 11. Runde 12. Runde

Die Karten unter den Plättchen auszulegen, hilft euch, die Rundenzahl nachzuhalten.



- 4 Jeder Spieler zieht eine Zielkarte und schaut sie sich im Geheimen an.
- 5 Der jüngste Spieler bekommt den Startspielermarker. Nun kann das Spiel beginnen!



Anmerkung: Um euch mit dem Spiel vertraut zu machen, solltet ihr mit Variante I, dem Einsteigerspiel, beginnen.

SPIELRUNDE

Jede Spielrunde besteht aus zwei Phasen:

1. AUFDECKEN DER KONTINENT-PLÄTTCHEN
2. DER URSPRUNG DES LEBENS (ab der 3. Runde)

1. Aufdecken der Kontinent-Plättchen

- * Nehmt den ersten Stapel mit 5 Kontinent-Plättchen und legt diese aufgedeckt in die Tischmitte.
- * Beginnend mit dem Startspieler wählt jeder Spieler im Uhrzeigersinn eines der 5 Plättchen und platziert es auf einem freien Platz seines Planeten.
- * Sobald jeder Spieler ein Plättchen ausgewählt hat, werden übrig gebliebene Plättchen dieser Runde ans Ende der Reihe der Kontinent-Plättchen gelegt. Oberhalb der dort ausliegenden Tierkarten bilden sie einen neuen verdeckten Stapel mit 5 Plättchen. Sobald auf diese Weise zwei neue Stapel mit je 5 Plättchen entstanden sind, werden weitere übrig gebliebene Kontinent-Plättchen aus dem Spiel genommen.



Beispiel: In einer Partie zu viert wird am Ende der ersten Runde das einzelne übrig gebliebene Plättchen ans Ende der Reihe mit den Kontinent-Plättchen gelegt.

Die Zielkarten

Jede Zielkarte zeigt einen Lebensraum. Sie bringt dir bei Spielende Punkte, je nachdem, wie viele Landschaftsfelder des abgebildeten Lebensraums du auf deinem Planeten hast.

Beispiel: Der Spieler mit der Zielkarte „Gletscher“ würde bei Spielende 2 Punkte erhalten, wenn er 11, 12 oder 13 Landschaftsfelder „Gletscher“ auf seinem Planeten hat **1**.



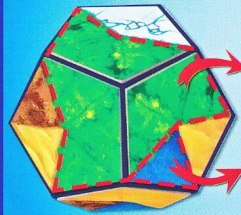
2. Der Ursprung des Lebens

(Diese Phase wird in den ersten beiden Runden übersprungen.)

Ab der 3. Runde entwickelt sich Leben auf den Planeten. Jeder Spieler prüft, ob sein Planet die Voraussetzungen der ausliegenden Tierkarten dieser Runde erfüllt.

Es gibt 3 verschiedene Voraussetzungen auf den Karten, damit sich das gezeigte Tier auf einem Planeten ansiedelt:

Erläuterung der Begriffe „Landschaft“ und „Gebiet“



Dies ist ein Gebiet: eine Ansammlung von miteinander verbundenen Landschaften.



Dies ist eine Landschaft.



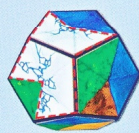
* **Du hast die meisten Gebiete eines Lebensraums:**

Zählt nach, wie viele Gebiete des gesuchten Lebensraums ihr habt.
Beispiel: Dieser Planet hat 3 Wälder und damit mehr als die unteren beiden.



* **Du hast das größte Gebiet eines Lebensraums, das an einen bestimmten anderen Lebensraum angrenzt:**

Zählt nach, wer das größte Gebiet des oberen Lebensraums hat, das gleichzeitig an mindestens eine Landschaft des unteren Lebensraums angrenzt.
Beispiel: Dieser Planet hat die größte Wüste, die an ein Gebirge angrenzt.



* **Du hast das größte Gebiet eines Lebensraums, das NICHT an einen bestimmten Lebensraum angrenzt:**

Zählt nach, wer das größte Gebiet des oberen Lebensraums hat, das NICHT an eine Landschaft des unteren Lebensraums angrenzt.
Beispiel: Dieser Planet hat den größten Gletscher, der nicht an eine Wüste angrenzt.

Bei Gleichstand:

Keiner der Spieler erhält das Tier. Die Karte wird unter die Spalte der nächsten Runde gelegt. Die Spieler können sie also zu einem späteren Zeitpunkt gewinnen.

Wenn eines oder mehrere Tiere in der letzten Runde keinen Planeten finden, auf dem sie heimisch werden können, wendet die folgende Regel an:

- * Wenn die Voraussetzung auf der Tierkarte lautet: „Du hast die meisten Gebiete eines Lebensraums“, legt die Karte zurück in die Schachtel.
- * Wenn eine der beiden anderen Voraussetzungen erfüllt sein muss: Die am Gleichstand beteiligten Spieler schauen, ob auf ihren Planeten die gleiche Voraussetzung ein weiteres Mal erfüllt ist. Ist dies bei einem Spieler der Fall, erhält er die Karte. Besteht weiterhin ein Gleichstand, schauen die Spieler, ob die Voraussetzung ein drittes Mal erfüllt ist. Besteht dann immer noch Gleichstand, bekommt niemand die Karte. Sie wird in die Schachtel gelegt.

Beispiel: Matthias ¹ und Klara ² kämpfen darum, den Fuchs auf ihrem Planeten anzusiedeln. Beide haben in der letzten Runde des Spiels den größten Wald (je 9 Landschaftsfelder), der an einen Gletscher angrenzt. Allerdings hat Klaras Planet einen weiteren Wald aus 5 Landschaftsfeldern, der an einen Gletscher angrenzt ³. Matthias hat keinen weiteren Wald. Deshalb erhält Klara die Karte.



Der Spieler, der dem Tier den besten Lebensraum bietet, erhält die Karte und legt sie vor sich ab. Am Ende des Spiels geben diese Tierkarten dem Spieler, der sie besitzt, 1 oder 2 Punkte (siehe Abschnitt: Spielende).

Sobald die Tierkarten einer Runde vergeben sind, gibt der Startspieler den Startspielermarker an seinen linken Nachbarn weiter.

Die nächste Runde kann beginnen.



SPIELLENDE

Das Spiel endet nach der 12. Runde (die Planeten der Spieler sind zu diesem Zeitpunkt vollständig mit Kontinent-Plättchen bedeckt), nachdem die letzten Tierkarten verteilt worden sind.

- 1 Jeder Spieler deckt nun seine Zielkarte auf und zählt die passenden Landschaftsfelder auf seinem Planeten. Dann überprüft er unten auf der Karte, wie viele Punkte er für die Anzahl seiner passenden Landschaftsfelder erhält.
- 2 Jeder Spieler erhält zusätzlich 1 Punkt pro Tierkarte, deren Lebensraum derselbe ist wie auf seiner Zielkarte, und 2 Punkte für jede Tierkarte, deren Lebensraum ein anderer ist (dabei helfen euch die farbigen Ränder der Karten).

Anmerkung: Du bekommst auch dann Punkte für deine Tierkarten, wenn du keine Punkte durch deine Zielkarte erhalten hast.

Der Spieler, der insgesamt die meisten Punkte hat, gewinnt. Bei einem Gleichstand gewinnt der Spieler mit den meisten Tierkarten. Steht es immer noch unentschieden, teilen sich die beteiligten Spieler den Sieg.

VARIANTEN

Variante 1 – Das Einsteigerspiel:

In eurer ersten Partie oder mit jüngeren Spielern empfiehlt es sich, ohne die Zielkarten zu spielen. Jede Tierkarte ist dann am Ende einfach 1 Punkt wert.

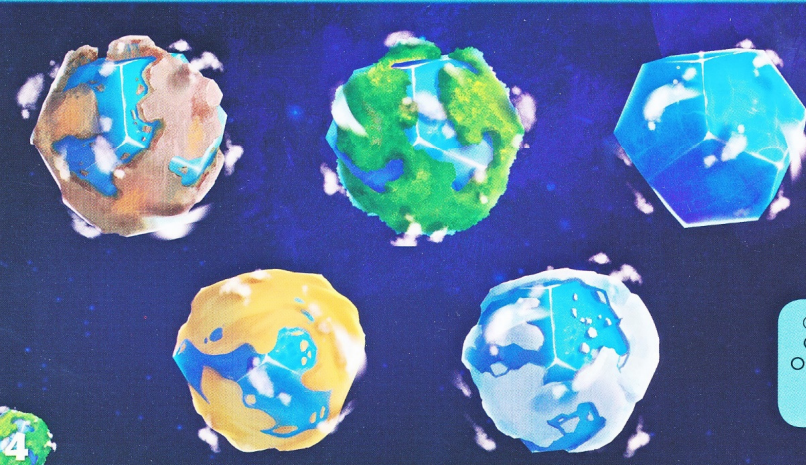
Variante 2 – Überraschende Evolution:

Beim Aufbau legt ihr die 20 Tierkarten in zwei Reihen zu je 10 Karten in die Tischmitte. Eine Reihe legt ihr offen aus, die andere verdeckt.



Aufgedeckt in der: 1. Runde 2. Runde 3. Runde usw.

Deckt zu Beginn jeder Runde die erste verdeckte Karte der Reihe auf. Ihr wisst also immer erst drei Runden im Voraus, welche Tiere bald einen Lebensraum suchen.



© 2018 Blue Orange. Planet und Blue Orange sind Markenzeichen von Blue Orange Editions, Frankreich. Hergestellt in China. Entwickelt in Frankreich.
www.blueorangegames.eu