



# PLANET™



Autor: Urtis Šulinkas  
Ilustradora: Sabrina Miramon

2 a 4 jugadores – a partir de 8 años – 30 Minutos

## INTRODUCCIÓN

*Un mundo cobrará vida ante tus propios ojos. Haz crecer sus cordilleras y desiertos o expande sus bosques, océanos y glaciares para posicionar estratégicamente sus continentes y formar ambientes propicios para que surja la vida animal. ¡Así conseguirás crear el planeta más poblado!*

## OBJETIVO DEL JUEGO

A lo largo de las 12 rondas que dura la partida, ubica estratégicamente las fichas de continente en tu Planeta para crear así ambientes propicios para que florezca la vida animal.

Gana puntos completando los objetivos de “hábitat natural” y poblando tu planeta con la mayor cantidad de animales posible.

El jugador que tenga más puntos al final de la partida será el ganador.

## COMPONENTES

- ★ 4 Planetas tridimensionales
- ★ 50 fichas de Continente
- ★ 45 cartas de Animal
- ★ 5 cartas de objetivo de Hábitat natural
- ★ 1 Marcador de primer jugador



# PREPARACIÓN

- 1 Cada jugador recibe un planeta vacío (sin fichas de Continente en él).
- 2 Mezcla las fichas de Continente y colócalas formando una fila de 10 pilas con 5 fichas bocabajo cada una en el centro de la mesa.
- 3 Mezcla todas las cartas de Animal y pon al azar 20 bocarriba tal como se muestra en la imagen. Es muy importante que las cartas se coloquen formando columnas situadas exactamente tal como se muestra en la imagen.



Poner las cartas debajo de las fichas facilita el seguimiento de cada turno.



- 4 Cada jugador recibe una carta de objetivo de "Hábitat Natural", la mira en secreto y la deja bocabajo en la mesa delante de él.

- 5 El jugador más joven recibe el marcador de Primer Jugador y empieza la partida.

**Nota:** para la primera partida, ver la variante I, "Partida para principiantes".



# CÓMO SE JUEGA

Cada ronda de juego consta de dos fases:

1. AGREGAR CONTINENTES
2. APARICIÓN DE LA VIDA (a partir de la tercera ronda)

## 1. Agregar continentes

- \* Se toma la primera pila de 5 fichas de Continente y se extienden en el centro de la mesa boca arriba.
- \* En el sentido de las agujas del reloj, empezando por el primer jugador, cada jugador elige una ficha entre las 5 mostradas y la coloca en su planeta en un espacio disponible.
- \* Una vez que cada jugador ha tomado una ficha, se colocan todas las restantes bocabajo al final de la fila de fichas de Continente, formando así la columna 11. Cuando este montón llegue a tener 5 fichas, las siguientes se colocarán a continuación formando la columna 12. En cuanto este montón tenga también 5 fichas, las fichas que sobren en cada ronda se descartan y se devuelven a la caja.

**Ejemplo:** En la primera ronda de una partida de 4 jugadores, la única ficha restante se colocará bocabajo al final de la línea de pilas de fichas de Continente.



**Nota:** en cualquier momento durante el juego los jugadores pueden examinar los planetas de los otros jugadores.

## Cartas de objetivo de Hábitat natural

Cada carta de objetivo de Hábitat Natural te da puntos al final de la partida en función del total de Parcelas de ese hábitat presentes en tu planeta.

Por ejemplo: si tienes 11, 12 o 13 Parcelas de Glaciar al final del juego, ganas 2 puntos **1**. Si tienes 14, 15 o 16 ganas 4 puntos, y así hasta los 10 puntos que te da el tener 25 Parcelas.



## 2. Aparición de la vida

A partir de la tercera ronda, la vida emerge en los planetas. Todos los jugadores verifican si su planeta reúne las condiciones requeridas para alojar las cartas de Animal que se pueden ganar en cada ronda.

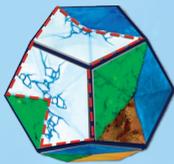
Existen 3 tipos de requisitos para poder acoger animales en un planeta:



\* **Tener la mayor cantidad de Regiones de un tipo:** se cuenta el número de regiones distintas del mismo Hábitat natural en todo el planeta para alojar el panda. *Ejemplo: tener la mayor cantidad de bosques.*



\* **Tener la Región más grande de un tipo que toca a otro tipo de Hábitat específico:** se cuenta el número de parcelas del mismo tipo de Hábitat Natural que se tocan y crean la Región más grande. La Región debe tocar al menos una Parcela de otro tipo de Hábitat Natural. *Ejemplo: para alojar al elefante, se necesita tener la Región más grande de desierto que toca al menos una parcela de montaña.*



\* **Tener la Región más grande que no está en contacto con un Hábitat específico:** se cuenta el número de parcelas del mismo Hábitat Natural que crea la mayor Región. Esta Región **NO PUEDE** estar en contacto directo con el Hábitat específico. *Ejemplo: para agregar al reno necesitarías tener la mayor Región glaciar que **NO** toque una parcela desértica.*

**¿Qué es una Parcela y qué es una Región?**

Esto es una **Región**: está formada por un conjunto de parcelas del mismo tipo conectadas entre sí. Una única parcela aislada se considera también una Región.

Esto es una **Parcela**: un triángulo de un color.

### En caso de empate:

En caso de empate, el animal no se asigna a ningún jugador y su carta se coloca debajo de la columna de la siguiente ronda y los jugadores podrán ganarla más tarde.

En el **último turno de la partida** se aplican las siguientes reglas para colocar los animales que no se encuentren en ningún planeta debido a empates entre los jugadores:

- \* Si el requisito de la carta es "Tener la mayor cantidad de Regiones de un tipo", se devuelve la carta a la caja y no la gana ningún jugador. **1**
- \* Si se trata de uno de los otros 2 requisitos y hay jugadores empatados en su cumplimiento, cada uno de ellos mira su Planeta para ver si alguno cumple el requisito por segunda vez en otro lugar. El jugador que mejor cumpla con este requisito gana la carta. **2**. Si todavía hay un empate, verifican si uno de ellos cumple con el requisito por tercera vez en otro lugar de su Planeta **3**. En caso de que aún haya un empate, nadie gana la carta y esta se devuelve a la caja.

*Ejemplo: Matthew **1** y Céline **2** están compitiendo para acoger al zorro en su planeta. En la última ronda, ambos tenían un bosque que abarcaba 9 parcelas y tocaba a un glaciar. Sin embargo, el planeta de Céline también contiene un segundo bosque de 5 parcelas que toca a un glaciar **3**, mientras que Matthew no tiene ningún otro. En este caso, Céline gana la carta.*



El jugador que tenga el Planeta más habitable para el animal, toma la carta y se la queda frente a él.

**Nota:** Al final de la partida, las cartas de Animal aportan 1 o 2 puntos al jugador que las ha ganado. (Para la puntuación final ver "Fin de la partida")

El jugador que tiene la ficha de primer jugador se la da a su vecino de la izquierda.

La ronda termina y comienza una nueva.



# PIN DE LA PARTIDA

La partida termina al final de la ronda 12 (cuando los planetas de los jugadores están completamente cubiertos con continentes) y después de que se hayan ganado las últimas cartas de Animal en juego.

- 1 Cada jugador revela su carta de objetivo, verifica si ha cumplido o no los objetivos de esta y puntúa en consecuencia.
- 2 Cada jugador obtiene un punto por cada carta de Animal cuyo Hábitat natural sea el mismo que el de su carta objetivo, y dos puntos por cada carta de Animal que no coincida con él (comprobando el código de color de los bordes de las cartas de Animal).

**Nota:** Los jugadores obtienen puntos de sus cartas de animal independientemente de si han conseguido el número de parcelas fijado por su carta de objetivo.

El jugador que sume más puntos gana la partida.

En caso de empate, el jugador con la mayor cantidad de cartas de Animales gana el juego. Si el empate persiste, los jugadores empatados serán los ganadores.

## VARIANTES

### Variante 1 – Partida para principiantes

Para la primera partida, o para un público más joven; simplemente se juega sin las cartas de objetivo de Hábitat natural. Cada carta de animal suma 1 punto.

### Variante 2 - Animales misteriosos

Durante la preparación, se colocan las 20 cartas de Animal en dos filas de 10 en el centro de la mesa, una fila boca arriba y la otra boca abajo.



Se revela en: 1ª ronda 2ª ronda 3ª ronda etc.

Al final de cada ronda, empezando ya en la primera, se revela la primera carta que esté boca abajo. De esta manera los jugadores descubren con 3 turnos de antelación los animales ocultos.



©2018 Blue Orange. Planet y Blue Orange son marcas registradas de Blue Orange Editions, Francia. Fabricado en China. Diseñado en Francia. [www.blueorangegames.eu](http://www.blueorangegames.eu)