

# PLANET™



Autor: Urtis Šulinskas · Ilustradora: Sabrina Miramon  
2 a 4 jogadores – 30 minutos

## COMPONENTES

- \* 4 Núcleos de Planeta
- \* 50 Peças de Continente
- \* 45 Cartas de Animal
- \* 5 Cartas de Objetivo
- \* 1 Ficha de Primeiro Jogador

## INTRODUÇÃO

*Um mundo está tomando forma em suas mãos. Espalhe suas cadeias montanhosas e desertos, expanda suas florestas, oceanos e geleiras. Posicione estrategicamente seus continentes para formar biomas propícios para a vida animal e tente povoar ao máximo seu Planeta!*

## OBJETIVO

Nos 12 turnos que compõem uma partida, posicione estrategicamente suas peças de Continente em torno de seu núcleo de Planeta para formar biomas ideais para a vida animal. Marque pontos por completar objetivos e por povoar seu Planeta com o máximo de animais possível.

O vencedor será o jogador com o maior total de pontos ao final da partida.



# PREPARAÇÃO

- 1 Cada jogador começa com um núcleo de Planeta vazio (sem nenhuma peça de Continente na superfície).
- 2 Misture e distribua, no centro da mesa, todas as peças de Continente em 10 pilhas em sequência, cada qual contendo 5 peças viradas para baixo.
- 3 Embaralhe todas as cartas de Animal. Retire do baralho 20 cartas aleatórias. Coloque estas 20 cartas viradas para cima, conforme a disposição mostrada no diagrama abaixo. Tenha cuidado, pois é muito importante que as cartas estejam enfileiradas e que as pilhas de peças estejam posicionadas exatamente como mostrado no diagrama.



Posicionar as cartas abaixo das peças facilita saber qual é o turno atual.



- 4 Cada jogador recebe uma carta de objetivo “Habitat Natural” e olha-a, secretamente, antes de colocá-la virada para baixo à sua frente.
- 5 O jogador mais jovem recebe a ficha de Primeiro Jogador e a partida começa.

**Nota:** na primeira experiência com o jogo ou com jogadores muito jovens, veja “Variante 1: Jogo para Iniciantes” ao final deste manual.

# TURNOS

Cada turno é composto de duas partes:

1. CRIAÇÃO DOS CONTINENTES
2. A ORIGEM DA VIDA (do 3º turno em diante)

## 1. Criação dos Continentes

\* Pegue a primeira pilha de 5 peças de Continente e espalhe as peças pelo centro da mesa, viradas para cima.

\* O primeiro jogador escolhe uma destas 5 peças e coloca-a num espaço livre do seu núcleo de Planeta. Então, os outros jogadores revezam-se fazendo o mesmo, seguindo o sentido horário.

\* Uma vez que todos tenham escolhido uma peça, coloque todas as peças restantes, viradas para baixo, no 11º espaço na linha de Continentes. Quando esta pilha alcançar 5 peças, coloque as peças restantes das próximas rodadas no 12º espaço. Quando esta pilha alcançar 5 peças, as demais peças restantes serão descartadas e devolvidas à caixa.

**Exemplo:** em uma partida com 4 jogadores, após o primeiro turno, a única peça restante é posicionada na final da fila de pilhas de peças de Continente.

**Importante:** a qualquer momento durante a partida, os jogadores podem examinar os planetas dos outros jogadores ou fazer perguntas a respeito de suas áreas e regiões.



## Cartas de objetivo “Habitat Natural”

Cada carta de objetivo “Habitat Natural” pode render pontos, ao final da partida, pelo total de Áreas (triângulos) desta categoria de Habitat presentes no Planeta do jogador.

**Exemplo:** para marcar 2 pontos, você precisaria de um total de 11, 12 ou 13 Áreas do Habitat do tipo Geleira ao final da partida. 1



## 2. A Origem da Vida

Do terceiro turno em diante, a vida começa a surgir nos Planetas. Todos os jogadores verificam se seu Planeta atende as condições necessárias para hospedar os animais das cartas que podem ser ganhas a cada turno.

Existem 3 tipos de requisitos para hospedar animais em um Planeta, representados pelos símbolos presentes em cada carta:



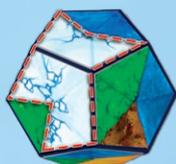
\* **Ter a maior quantidade de Regiões de um mesmo tipo:** conte a quantidade de Regiões do mesmo Habitat indicado na carta em seu Planeta.

*Exemplo: ter a maior quantidade de florestas para hospedar um Panda.*



\* **Ter a maior Região de um tipo que encosta num Habitat especificado:** conte a quantidade de Áreas da maior Região do tipo do Habitat do animal. A Região precisa encostar em, pelo menos, uma Área do tipo especificado na carta (no desenho menor).

*Exemplo: para hospedar o Elefante, você precisaria ter a maior Região de deserto que encosta em pelo menos uma Área de montanha.*



\* **Ter a maior Região de um tipo que não encosta num Habitat especificado:** conte a quantidade de Áreas da maior Região do tipo do Habitat do animal, que não esteja em contato com outro Habitat especificado na carta (no desenho menor).

*Exemplo: para hospedar a rena, você precisaria ter a maior Região de geleira que não encoste em uma Área de deserto.*



O que é uma Área e o que é uma Região?

Isto é uma **Região**: uma Área isolada ou várias Áreas de um mesmo tipo em uma mesma peça ou em várias peças, conectadas pelas bordas.



Isto é uma **Área**: um único triângulo. Cada peça de Continente possui 5 Áreas, de um ou mais tipos.



## Em Caso de Empate

Se houver empate, nenhum jogador ganha o animal e a carta é colocada no final da coluna de cartas do **próximo turno**. Então, é possível que os jogadores ganhem aquela carta mais tarde. Nenhuma regra muda, apenas haverá uma ou mais cartas disponíveis no próximo turno, além das que já estavam disponíveis desde o início da partida.

Se um ou mais animais não encontrarem um Planeta habitável por eles durante o **último turno da partida (12º turno)**, aplique a seguinte regra:

\* Se o requisito da carta for: “ter a maior quantidade de Regiões de um mesmo tipo”, devolva a carta à caixa, nenhum jogador irá ganhá-la.

\* Para os outros 2 requisitos: os jogadores empatados procuram em seu Planeta para ver se um deles atende o requisito uma segunda vez em outro lugar. O jogador que o atender pela segunda vez ganha a carta.

\* Se ainda houver empate, eles verificam se um deles atende o requisito uma terceira vez em seu Planeta. Caso o empate ainda persista, ninguém ganha a carta e ela é devolvida à caixa.

**Exemplo:** Francisco **1** e Celina **2** disputam para hospedar a raposa em seu Planeta. No último turno, os dois têm uma floresta com 9 Áreas que encosta numa geleira. Contudo, o Planeta de Celina também contém uma segunda floresta com 5 Áreas que encosta numa geleira **3**, enquanto Francisco não tem outra floresta encostando em geleira. Neste caso, Celina ganha a carta.



O jogador que possuir o Planeta mais habitável para aquele animal ganha a carta e a mantém à sua frente.

**Nota:** ao final da partida, as cartas de animal valem 1 ou 2 pontos ao jogador que as ganhou (para pontuação, veja “Final do Jogo”).

O jogador que tinha a ficha de Primeiro Jogador passa-a ao jogador à sua esquerda.

O turno termina e um novo turno começa.



# FINAL DO JOGO

O jogo termina após o 12º turno (quando os Planetas dos jogadores estiverem totalmente cobertos) e depois que as últimas cartas de Animal tiverem sido ganhas.

- 1 Cada jogador revela sua carta de objetivo e verifica se atingiu ou não aquele objetivo, marcando pontos se o tiver atingido.
- 2 Cada jogador, então, marca 1 ponto por carta de Animal cujo Habitat seja o mesmo daquele na sua carta de objetivo e 2 pontos por carta de Animal cujo Habitat não seja o mesmo daquele na sua carta de objetivo (veja a cor da borda das cartas de Animal).

**Nota:** os jogadores marcam pontos com animais mesmo se eles não tiverem atingido o requisito mínimo de Áreas na sua carta de objetivo "Habitat Natural".

O jogador com mais pontos vence a partida.

Em caso de empate, o jogador com mais cartas de Animal vence o jogo. Se ainda houver empate, os jogadores empatados dividem a vitória.

## VARIANTES

### Variante 1 – Jogo para Iniciantes

Na sua primeira partida, ou com jogadores muito jovens, simplesmente jogue sem as cartas de objetivo "Habitat Natural". Cada animal vale 1 ponto ao final da partida.

### Variante 2 – Animais Misteriosos

Durante a preparação, posicione as 20 cartas de Animal em 2 linhas de 10 cartas no centro da mesa. Em uma das linhas, as cartas ficam viradas para baixo e na outra para cima.



Ao final de cada turno, iniciando no primeiro turno, a próxima carta de Animal escondida é revelada. Nesta variante, os jogadores irão descobrir uma parte dos animais disponíveis ao longo da partida, ao invés de terem todos revelados desde o início.

## CRÉDITOS

**Tradução:** Gabriel C. Schweitzer

**Revisão:** Romir G. E. Paulino, Lucas Andrade e Eduardo Cella

**Edição e Produção:** Eduardo Cella

**Diagramação:** Gilberto Martimiano Jr.

Nenhuma parte deste produto pode ser reproduzida sem permissão prévia.  
Regras v.1.0 – edição brasileira



PAPERGAMES



Versão Brasileira © 2019 PaperGames. Todos os direitos reservados.  
Para mais jogos, informações adicionais, manuais ou suporte, visite  
nosso site: [www.papergames.com.br](http://www.papergames.com.br)

Versão Original © 2018 Blue Orange. Planet e Blue Orange são  
marcas registradas da Blue Orange Editions, França. Todos os direitos  
reservados. [www.blueorangegames.eu](http://www.blueorangegames.eu)  
Produzido e distribuído sob licença da Blue Orange, 97 Impasse Jean  
Lamour, 54700 - Pont-à-Moussou, França.