

30 דקות

★ 1 מטבע השחקן הראשון בסבב

1

הכנת המשחק

- 1 התחילו עם ליבת פלאנט ריקה (ללא אריחי יבשת עליה).
- 2 ערבבו את כל אריחי היבשות והניחו אותם ב-10 ערימות, בכל ערימה 5 אריחים הפוכים, במרכז השולחן.
- 3 ערבבו את קלפי החיות. הוציאו מתוכם 20 קלפים אקראיים ומקמו אותם בצורה גלויה מתחת לאריחי היבשות בדיוק על פי האיור להלן:



אם תמקמו את הקלפים בדיוק מתחת לאריחים יהיה לכם קל יותר לעקוב אחרי התורות.

4 חלקו ביניכם קלפי מטרה של "הסביבה הטבעית". הציצו בקלף וזכרו את המטרה, הפכו אותו והניחו לפניכם.

5 השחקן הצעיר ביותר מקבל את מטבע השחקן הראשון בסבב ובכך מתחילים. שימו לב: אם זהו המשחק הראשון שלכם, ראו "אפשרויות נוספות למשחק 1: מתחילים".

אבינה התורות

כל תור מורכב משני שלבים:

1. הוספת יבשות
2. מקור החיים (מהתור השלישי ואילך)

1. הוספת יבשות

* קחו את הערימה הראשונה של 5 אריחי היבשות ופזרו אותה בצורה גלויה במרכז השולחן.

* השחקן הראשון בוחר אריח אחד מתוך ה-5 ומוסיף אותו לליבת הפלאנט שלו. כך ממשיכים שאר השחקנים בתורם, בכיוון השעון.

* לאחר שכל שחקן בחר אריח, הניחו את יתרת האריחים במיקום ה-11 בשורת היבשות. לאחר שתניחו שם 5 אריחים, המשיכו למיקום ה-12. אחרי שגם חמישייה זו תתמלא, החזירו אריחים מיותרים לקופסה.

דוגמה: במשחק של 4 שחקנים, לאחר התור הראשון הניחו את האריח הנותר בסוף שורת אריחי היבשות לפי המתואר באיור.

שימו לב: בכל שלב במהלך המשחק תוכלו להתבונן בפלאנט של חברים.



קלפי מטרה "הסביבה הטבעית"

כל קלף מטרה "הסביבה הטבעית" יכול להוסיף לכם נקודות בסוף המשחק, על פי השטחים של "הסביבה הטבעית" המופיעים בקלף שלכם. לדוגמה, תצטרכו 11, 12 או 13 שטחים של קרחונים בסוף המשחק על מנת להרוויח 2 נקודות. 1



2. נקוד החיים

החל מהתור השלישי מתחילים החיים להיווצר בפלאנט. כל השחקנים בודקים אם הפלאנט שלהם עומד בתנאים הדרושים לגדל את החיות בקלפים שבהם יכולים לזכות בכל תור.

קיימים 3 סוגי דרישות על מנת לקיים חיים בפלאנט:

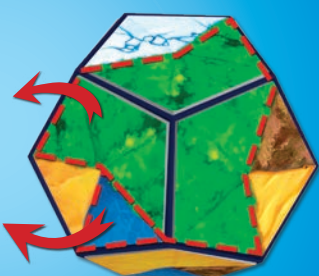
מהו אזור ומהו שטח?



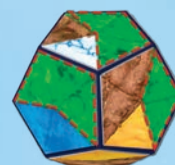
זהו שטח: אזור מבודד אחד או אזורים אחדים



זהו אזור: משולש בודד.



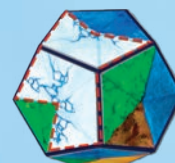
* **כמות סוגי השטחים הגדולה ביותר:** ספרו את מספר השטחים השונים מאותו סוג בפלאנט שלכם. לדוגמה: ברשותכם כמות היערות הגדולה ביותר על מנת לגדל דוב פנדה.



* **שטח מסוג אחד הגדול ביותר שברשותכם הסמוך לאזור גידול אחר:** ספרו את כמות האזורים מאותו סוג של "הסביבה הטבעית" היוצרים את השטח הגדול ביותר. לדוגמה: על מנת לגדל את הפיל, תצטרכו את השטח המדברי הגדול ביותר הסמוך לאזור הררי.



* **שטח מסוג אחד הגדול ביותר שברשותכם אשר אינו סמוך לאזור גידול אחר:** ספרו את כמות האזורים מאותו סוג של "הסביבה הטבעית" אשר יוצרים את האזור הגדול ביותר. אסור ששטח זה יהיה בסמיכות לאזור גידול אחר. לדוגמה: על מנת לגדל את האייל, תצטרכו את הקרחון הגדול ביותר אשר אינו סמוך לאזור מדברי.



במקרה של שוויון:

במקרה של שוויון, אף שחקן לא יקבל את החיה והקלף יעבור לתחתית הטור עד לתור הבא. אז יוכלו השחקנים לזכות בו שוב.

אם בעל חיים אחד או יותר לא מוצאים פלאנט לחיות בו בסבב האחרון, השתמשו בכלל הבא:

* אם ההוראות בקלף הן: "כמות סוגי השטחים הגדולה ביותר", החזירו את הקלף לקופסה, אף שחקן לא יזכה בו. **1**

* במקרה של שתי הדרישות הנוספות: השחקנים שבשוויון מתבוננים בפלאנט שלהם ובודקים אם התנאי מתקיים אצל אחד מהם פעם נוספת. אם קיים שחקן כזה, הוא זוכה בקלף. **2**

* אם עדיין מתקיים שוויון, בודקים אם לאחד מהם מתקיימת הדרישה לפחות פעם אחת נוספת בפלאנט שלהם. **3**



אם גם במצב הזה יש שוויון, אף אחד לא זוכה בקלף והוא מוחזר לקופסה. לדוגמה: עודד **1** ורעות **2** מתמודדים על גידול השועל בפלאנט שלהם. בתור האחרון לשניהם יש יער שנפרש על פני 9 אזורים והוא סמוך לקרחון. אבל, הפלאנט של רעות מכיל יער נוסף של 5 אזורים שגם הוא נוגע בקרחון, **3** ולעודד אין יער נוסף. לכן, במקרה הזה, רעות זוכה בקלף.

השחקן שהפלאנט שלו עונה על יותר דרישות לגידול החיה, מקבל את הקלף ושומר אותו אצלו.

שימו לב: בסוף המשחק, כרטיסי החיות מעניקים נקודה אחת או שתיים לשחקן ששומר אותם. (להסבר על הניקוד, ראו "סיום המשחק").

השחקן שאצלו נמצא מטבע השחקן הראשון בסבב מעביר אותו לשחקן שמשמאלו.

התור מסתיים ומתחיל תור חדש.

סיום המשחק

המשחק מסתיים לאחר התור ה-12 (כאשר הפלאנט של כל השחקנים מכוסה) ולאחר ששחקן זכה בקלף החיות האחרון.

1 כל שחקן חושף את קלף המטרה שלו ובודק אם השיג את המטרה שלו, ואם כן, זוכה בנקודות בהתאם.

2 כעת מקבל כל שחקן נקודה אחת על כל קלף חיה שהסביבה הטבעית שלה זהה לסביבה הטבעית בקלף המטרה שברשותו, ו-2 נקודות לכל חיה שהסביבה הטבעית שלה אינה זהה לזו שעל קלף המטרה (ראו את מפתח הצבעים בשולי קלפי החיות).

שימו לב: שחקנים יקבלו נקודות על פי החיות בין אם צברו את האזורים הנדרשים בקלפי המטרה ובין אם לא.

השחקן שצבר את מרב הנקודות הוא המנצח במשחק.

במקרה של תיקו, השחקן בעל כרטיסי החיות הרבים ביותר מנצח. אם עדיין מתקיים תיקו, חולקים בניצחון.

אפשרויות נוספות

אפשרות 1 - משחק למתחילים

כאשר אתם משחקים בפלאנט בפעם הראשונה, או במשחק לצעירים מביניכם, אל תשתמשו ב"קלפי המטרה" כלל. כל חיה שווה נקודה אחת.

אפשרות 2 - החיות המסתוריות

במהלך סידור המשחק, סדרו את 20 קלפי החיות בשתי שורות של 10 קלפים במרכז השולחן. שורה אחת בצורה גלויה, ואחת עם הפנים מטה.

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

חשיפה: תור 1 תור 2 תור 3 וכן הלאה

בסוף כל תור חושפים את החיה המסתורית הבאה. כך מתאפשר לשחקנים לגלות את החיות המסתוריות 3 תורות מראש.

