

# Planety

(Planets) wersja nr. II 20.08.2013r.

autor: Przemysław Świerczyński

## Podstawowe Informacje:

- Gra od 2- 4 osób
- Czas 15-30 minut
- **12** dwustronnych kafelków planet
- **4** kafelki księżyców
- **3** kafelki gwiazd
- **16** żetonów asteroid
- **16** żetonów atmosfery
- **16** żetonów wody
- **16** żetonów światła
- **32** żetonów życia

Nieskończony i tajemniczy wszechświat to miejsce gdzie dzieją się wspaniałe rzeczy. Każdy świecący punkt nad naszymi głowami to gwiazda migocząca do nas z odległej części kosmosu. Kto wie ile z nich jest jak nasze słońce z systemami planetarnymi zdolnymi utworzyć życie.

**Planety** to kolorowa lekka i dynamiczna gra, w której tworzymy własne niepowtarzalne układy planetarne za pomocą specjalnych kafelków oraz żetonów. Wiele mechanizmów zachodzących we wszechświecie zostało luźno odwzorowanych na potrzeby mechaniki tytułu zachowując tym samym aspekt edukacyjny gry. Celem rozgrywki jest utworzenie życia na dostępnych planetach.

## Przygotowanie

W zależności od ilości graczy należy ułożyć na środku stołu odpowiednią gwiazdę. Od teraz gwiazda ta stanowić będzie początek układu planetarnego wspólnego dla wszystkich graczy i wszystkie następne obiekty dokładane będą po prawej stronie gwiazdy.

**Niebieska gwiazda** - dla 2 graczy, posiada 8 orbit i 1 fazę wielkiego wybuchu.

**Czerwona gwiazda** - dla 3 graczy, posiada 6 orbit i 2 fazy wielkiego wybuchu.

**Żółta gwiazda** - dla 4 graczy, posiada 8 orbit 2 fazy wielkiego wybuchu.



*Przykład: Gwiazda żółta przedstawiona powyżej przeznaczona jest do rozgrywki dla czterech graczy (ikonka konturów postaci), posiada osiem możliwych orbit (ikonka niedomkniętych okręgów) i dwie fazy wielkiego wybuchu (ikonka zaokrąglonej strzałki).*

Nadszedł czas na początek wszystkiego czyli: **wielki wybuch!**

**12 dwustronnych kafelków planet i 4 kafelki księżyców rozsypujemy losowo obok naszej gwiazdy na środku stołu.** Następnie układamy kafelki tak by wszystkie były widoczne i nie przeszkadzały nam w dalszej rozgrywce. Dzięki dwustronności kafelków każda rozgrywka toczyć będzie się przy użyciu różnych konfiguracji dostępnych obiektów.

## Rozpoczęcie gry

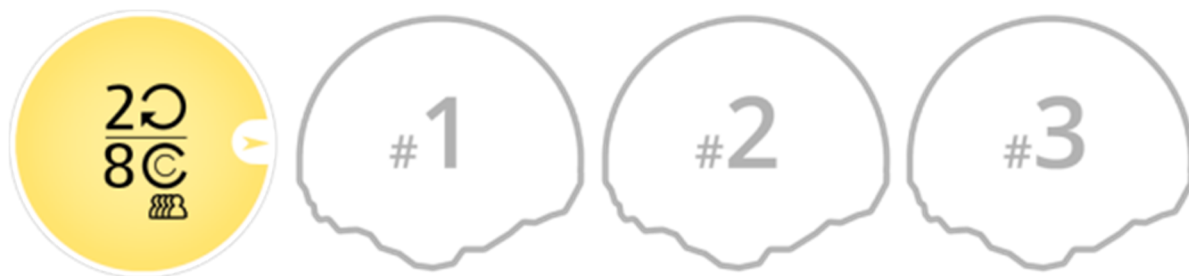
Rozpoczyna osoba, która ostatnio obserwowała gwiazdy pod gołym niebem. Gracz ten wybiera dowolny kafelek planety ze środka stołu i dociąga go do gwiazdy. W ten sposób planeta zostaje zaczepiona na pierwszej orbicie a gracz otrzymuje w zamian **jeden żeton** rodzaju określonego na kafelku. Kolejny gracz wyznaczany jest zgodnie z ruchem wskazówek zegara.



*Przykład: Anna dociągnęła do gwiazdy planetę Skalistą ziemną. Otrzymuje dzięki temu jeden żeton wody (mała ikonka żetonu ze strzałką w lewo).*



*Przykład: Na początku kolejnej rozgrywki Anna dociągnęła do gwiazdy planetę Skalistą. Otrzymuje dzięki temu jeden żeton światła (mała ikonka żetonu ze strzałką w lewo)*

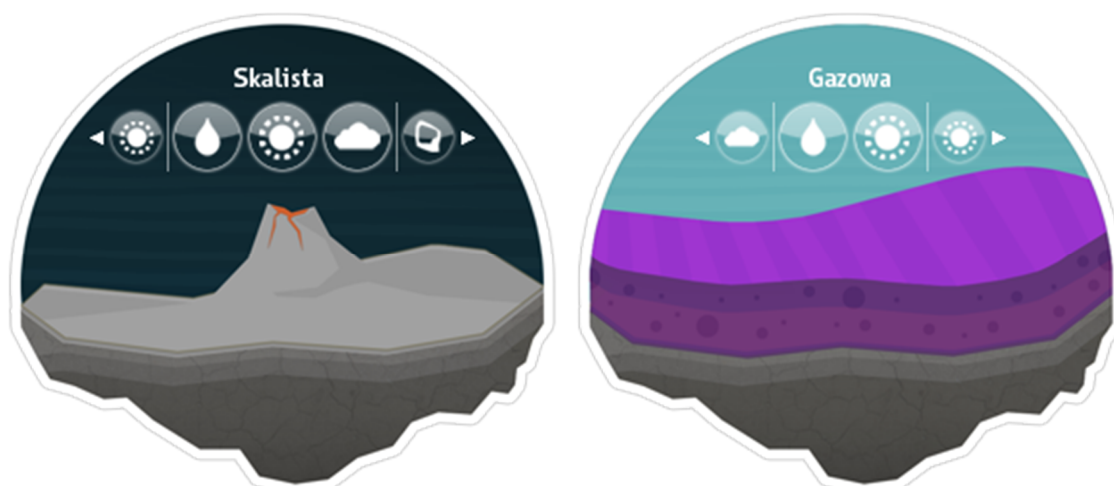


Powyżej znajduje się schemat przedstawiający sposób i kierunek dołączania planet. W trakcie gry należy pamiętać o ilości dostępnych orbit gwiazdy oraz ilości faz wielkiego wybuchu.

## Przebieg gry

Po pierwszej rundzie i na początku każdej następnej gracz dociąga kolejny obiekt **(a)** i decyduje czy zagrywać posiadane żetony **(b)**.

**a. Kolejne obiekty dobiera** się na podobnej zasadzie jak na początku gry. Różnica polega na tym, że gracz otrzymywać będzie teraz dwa żetony za dociągniętą planetę lub jeden żeton za dociągnięty księżyc. Na kafelku planety znajduje się ikonka rodzaj żetonu, jaki otrzymamy dodatkowo za dołączenie planety na sąsiadującej orbicie (*ikonka strzałki w prawo*). Oprócz tego otrzymujemy standardowo żeton rodzaju określonego na kafelku dołączonej planety (*mała ikonka żetonu ze strzałką w lewo; patrz rozpoczęcie gry*).



*Przykład: Kolejny gracz po Annie, Adam dołącza obok planety Skalistej planetę Gazową. Otrzymuje dzięki temu żeton asteroidy (mała ikonka żetonu ze strzałką w prawo na kafelku planety Skalistej) oraz żeton atmosfery (mała ikonka żetonu ze strzałką w lewo na dołączonym kafelku planety Gazowej).*

W czasie wielkiego wybuchu powstały również księżycy, które gracze dobierać mogą zamiast planet. Księżyc dociągnąć można na orbitę dowolnej planety układu planetarnego (zobacz *przykład na końcu*). Za dociągnięcie księżycy gracz otrzyma jedynie jeden żeton danego rodzaju, ale w zamian zyskuje ochronę wybranej planety.

**Księżyc** ochrania planetę, na której orbicie się znajduje. Każda planeta posiadać może tylko jeden księżyc. Zanim asteroida uderzy w planetę określona ilość asteroid (*ikona tarczy*) uderzyć musi wcześniej w księżyc. Żetony asteroid sumują się od wszystkich graczy, dlatego zostawiamy je na kafelku księżycy do końca etapów gry. Kiedy księżyc przejmie określony limit asteroid przestaje ochraniać planetę.



*Przykład: Za dociągnięcie tego księżycy na orbitę planety Adam otrzymuje jeden żeton światła. Od teraz zanim w chronioną planetę uderzy asteroida, dwie wcześniejsze będą musiały uderzyć w księżyc. Anna zaniepokojona tym faktem uderzyła w swojej rundzie jedną asteroidą w księżyc Adama. Zanim księżyc przestanie ochraniać planetę przejmie jeszcze jedno uderzenie.*

Kiedy zostanie dociągnięta planeta na ostatnią orbitę gwiazdy runda bieżącego gracza będzie ostatnią rundą w tym etapie gry. W zależności od rodzaju gwiazdy następują dwie możliwości: **gra kończy się, jeśli gwiazda posiada jedną fazę wielkiego wybuchu** (czytaj dalej; *Zakończenie gry*) lub **jeśli gwiazda posiada dwie fazy wielkiego wybuchu rozgrywka wraca raz jeszcze do momentu wielkiego wybuchu** (patrz *Przygotowanie: wielki wybuch*). Gracze zatrzymują wszystkie posiadane żetony, a żetony życia znajdujące się na kafelkach planet zostają rozdane graczom według przynależnego koloru. Gra kontynuowana jest według normlanych zasad (patrz; *Rozpoczęcie gry*) i kończy się, gdy planety ponownie zostaną dociągnięte na wszystkie dostępne orbity gwiazdy.

**b. Używanie żetonów** pozwala utworzyć na dostępnych planetach życie lub je na nich unicestwić. Wykorzystane żetony odrzucamy z powrotem do pudełka (patrz *wyjątek; Przebieg gry: księżyc*). Żetonów posiadać można w swoich zasobach w nieograniczonej ilości a w swojej rundzie użyć ich można w dowolnej ilości i kolejności. Wszystkie posiadane żetony gracze trzymają w ukryciu tj. rewersem do góry.



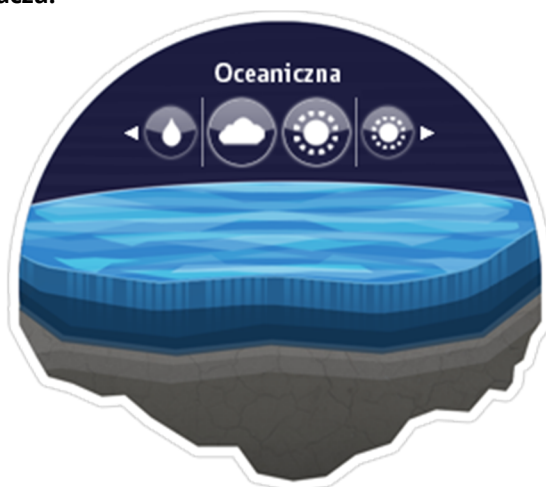
**Światło, atmosfera i woda** to żetony, które pozwalają wytworzyć życie na dostępnych planetach. Gracz otrzymuje je wraz z rozbudowywaniem układu planetarnego o nowe obiekty.



Żeton asteroidy gracz również może otrzymać za dołączanie nowych obiektów do układu. **Za pomocą żetonu asteroidy gracz może unicestwić życie na wybranej przez siebie planecie.** Jeżeli planeta nie posiada na swojej orbicie księżyca (patrz *przebieg gry: księżyc*), odrzuć żeton asteroidy a następnie odrzuć wszystkie żetony życia znajdujące się na wybranej planecie.



Każdemu graczowi w trakcie gry zostaną przydzielone żetony życia jednego koloru. Żetony **życia**, jako jedyne nie są otrzymywane bezpośrednio za dociąganie nowych obiektów do układu planetarnego. Aby na planecie mogło powstać życie potrzebne są żetony określone na kafelku planety (*duże ikonki żetonów pomiędzy dwoma pionowymi kreskami*). Kiedy gracz odrzuci określone żetony, dobiera żeton życia swojego koloru bezpośrednio z pudełka i kładzie na kafelku planety. **Na jednej planecie może leżeć kilka żetonów życia, ale tylko koloru jednego gracza.**



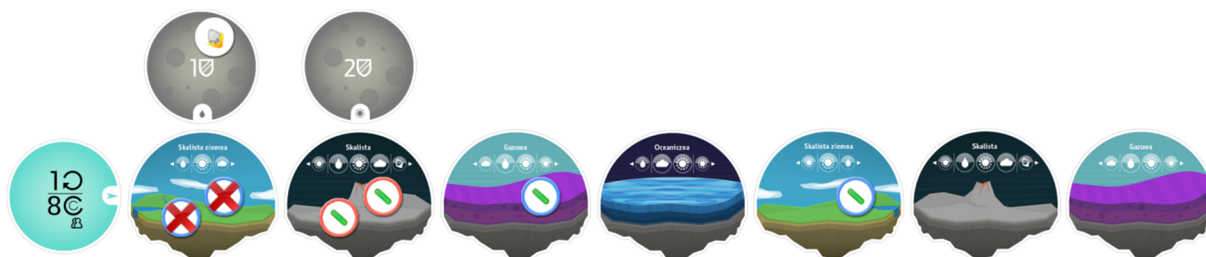
*Przykład: Aby utworzyć życie na planecie Oceanicznej potrzebny jest żeton atmosfery i światła (duże ikonki żetonów pomiędzy dwoma pionowymi kreskami).*

## Zakończenie gry

Gra kończy się, po rundzie, w której gracz dociągnie planetę na ostatnią orbitę gwiazdy. Wygrywa gracz, który na koniec gry posiada największą ilość żetonów życia w swoich zasobach oraz na bieżących planetach.

## Przykładowy układ

Poniżej przedstawiony jest układ planetarny w trakcie rozgrywki dla dwóch graczy. Historia rozegranych pierwszych pięciu rund pozwoli lepiej zrozumieć mechanikę gry. Adam i Anna położyli na środku stołu odpowiednią dla dwóch graczy gwiazdę i następnie rozrzucili obok losowo kafelki planet i księżyców.



*Ilustracja przedstawia widok układu planetarnego w trakcie 5 rundy.*

- Runda 1:** Anna dociągnęła planetę Skalistą ziemną i otrzymała za to 1 żeton wody.
- Runda 1:** Adam dociągnął planetę Skalistą i otrzymał za to 1 żeton atmosfery i 1 żeton światła. Odrzucił jeden żeton światła i położył na kafelku planety Skalistej ziemnej 1 żeton życia swojego wybranego koloru (niebieskiego). Adam posiada w swoich zasobach wciąż 1 żeton atmosfery.
- Runda 2:** Anna dociągnęła planetę Gazową i otrzymała za to 1 żeton asteroidy i 1 żeton atmosfery. Anna posiada w swoich zasobach 1 żeton wody, 1 żeton asteroidy oraz 1 żeton atmosfery.
- Runda 2:** Adam dociągnął na kolejną orbitę gwiazdy planetę Oceaniczną i otrzymał za to 1 żeton światła i 1 żeton wody. Adam odrzucił 1 żeton wody i 1 żeton światła i położył na planecie Gazowej 1 żeton życia niebieskiego koloru. Adam nie posiada teraz żadnych żetonów w swoich zasobach.
- Runda 3:** Anna dociągnęła na orbitę planety Skalistej księżyc i otrzymała za to 1 żeton światła. Anna odrzuciła 1 żeton wody, 1 żeton światła oraz 1 żeton atmosfery i położyła na planecie Skalistej 1 żeton życia. Anna posiada w swoich zasobach jeszcze 1 żeton asteroidy.
- Runda 3:** Adam dociągnął planetę Skalistą ziemną i otrzymuje za to 2 żetony światła. Adam odrzucił 2 żetony światła i położył na obu planetach Skalistych ziemnych po 1 żetonie życia. Adam ponownie pozbył się wszystkich żetonów ze swoich zasobów i posiada w sumie 4 żetony życia.
- Runda 4:** Anna dociągnęła na kolejną orbitę gwiazdy planetę Skalistą i otrzymała za to 1 żeton wody i 1 żeton atmosfery. Anna posiada w swoich zasobach po 1 żetonie asteroidy, wody i atmosfery.
- Runda 4:** Adam dociągnął na orbitę pierwszej planety Skalistej ziemnej księżyc i otrzymał za to 1 żeton wody. Adam posiada teraz w swoich zasobach 1 żeton wody.
- Runda 5:** Anna dociągnęła na przedostatnią już siódmą orbitę gwiazdy planetę Gazową i otrzymała za to 1 żeton asteroidy oraz 1 żeton atmosfery. Anna Odrzuciła 2 żetony asteroidy i zaatakowała nimi planetę Skalistą ziemną, na której znajdowały się 2 żetony życia koloru Adama. Jedna asteroida uderzyła w księżyc natomiast druga unicestwiła wszystkie żetony życia na tej planecie. Anna posiada w swoich zasobach 1 żeton wody oraz 2 żetony atmosfery.
- Pod koniec 5 rundy Anny obaj gracze posiadają 2 żetony życia na kafelkach planet.