

ХИЖА ПЛАНЕТА

Гра Гілена Массона

Кількість гравців: 2–7 • Час гри: 30–45 хв. • Вік: 10+

Минає XXV століття. Змінилося не одне покоління, відколи людство досягло зірок. Утім, попри роки досліджень далеких галактик, ознак розумного життя так і не вдалося знайти.

Вивчаючи архіви Старої Землі, ви натрапили на щось дуже дивне. Схоже, що всю інформацію стосовно планети під назвою Артемія вилучено з офіційних джерел. Вельми заінтриговані, ви вирішуєте спорядити експедицію на цю таємничу планету.

Попереднє сканування Артемії виявило, що вона належить до планет класу М, світів, багатих на флору і фауну та цілком придатних для життя людини. Проте коли ваш зореліт входив у верхні шари атмосфери, потужний електромагнітний імпульс вимкнув його системи керування, і корабель почав безпорадно падати на поверхню планети. Надіславши короткий сигнал SOS, капітан наказав екіпажеві евакуюватися.

Отямившись неущождженими, ви озираетесь навкруги, як раптом чуєте крик болю. Це капітан! Аж тут ви помічаєте неподалік дивний силует — якась істота спостерігає за вами. Ви не одні на цій хижій планеті...

МЕТА ГРИ

«Хижа планета» — це асиметрична настільна гра. Один гравець виконує роль таємничої істоти (далі — істота), граючи проти решти гравців, що виконують ролі астронавтів (далі — астронавти).

Астронавти досліджують Артемію за допомогою карт локацій. Їхнє завдання полягає в тому, щоб завдяки картам виживання і локацій не дати істоті вистежити їх до прибуття допомоги.

Істота має протилежне завдання — вистежити постраждалих від аварії астронавтів та асимілювати їх в екосистему планети. Граючи карти полювання та активуючи ефекти Артемії, істота раз у раз нападатиме на астронавтів, щоб зламати їхню волю і навічно зв'язати їхню долю з хижою планетою.

Візьміть по 1 карті кожної з 10 локацій. Викладіть їх перед істою в порядку зростання номерів у 2 ряди (по 5 карт у кожному) [4]. Разом вони утворюють планету Артемія.

Дві карти локацій вважають суміжними, якщо вони прилягають одна до одної по горизонталі або вертикалі, але не по діагоналі!

Розмістіть фішку передавача біля карти «Узбережжя» [5].



Фішка передавача

Істою кладе ігрове поле (будь-якою стороною догори) на центр стола [1] в межах досяжності всіх гравців.

Розмістіть маркер порятунку [2] та маркер асиміляції [3] на поділках, що відповідають кількості гравців.



Маркер порятунку

Маркер асиміляції

Сформуйте **запас** карт локацій з номерами 6–10.

Згідно з таблицею нижче розмістіть горілиць відповідну кількість карт кожної локації біля ігрового поля [6]. Усі невикористані карти локацій поверніть у коробку.

Кількість астронавтів	1	2–3	4–6
Кількість карт	1	2	3



Фішка волі

Кожен астронавт бере 3 фішки волі та набір з 5 карт локацій з номерами 1–5. Решту карт локацій з номерами 1–5 поверніть у коробку.

Кожен астронавт бере по 1 карті виживання [10].



Істою



Ціль



Артемія

Істою бере 3 жетони полювання та 3 карти полювання [9].

Перетасуйте карти виживання [7] і покладіть їх колодою долілиць біля астронавтів.



Перетасуйте карти полювання [8] і покладіть їх колодою долілиць біля істою.



КАРТИ ЛОКАЦІЙ

Планета Артемія представлена в грі 10 різними картами локацій. Кожна карта локації має свій номер, назву й ефект, який може активувати астронавт. **Карти локацій є суміжними по горизонталі або вертикалі.**

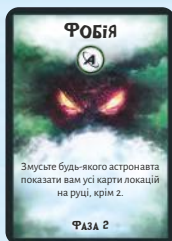
Кожен астронавт починає гру з 5 основними картами локацій («Лігво», «Джунглі», «Річка», «Узбережжя» і «Планетохід») та може отримати під час гри нові карти локацій («Болото», «Укриття», «Уламки», «Джерело» й «Артефакт»).



КАРТИ ПОЛЮВАННЯ

Карти полювання збільшують шанси істоти асимілювати астронавтів. На кожній карті полювання зазначено ефект і фазу, в якій істота може його активувати. На деяких картах полювання також зображено символи цілі або Артемії.

Карти полювання можна грати в будь-який момент фази, зазначеної на карті. Використавши карту полювання, ви кладете її у скид. **Протягом раунду істота може зіграти лише 1 карту полювання, якщо не вказано інакше.**



Зігравши карту полювання з символом цілі, **істота кладе жетон цілі на ту локацію планети, на яку хоче поширити вплив цієї карти.** Якщо протягом раунду істота грає 2 карти полювання з цим символом, то на вибрану локацію поширюються обидва ефекти.



Зігравши карту полювання з символом Артемії, **істота кладе жетон Артемії на ту локацію планети, на яку хоче поширити вплив цієї карти.** Якщо протягом раунду істота грає 2 карти полювання з цим символом, то на вибрану локацію поширюються обидва ефекти.

КАРТИ ВИЖИВАННЯ

Карти виживання збільшують шанси астронавтів на спротив атакам істоти, допомагаючи протриматися до прибуття рятувальної місії. На кожній карті виживання зазначено ефект і фазу, в якій астронавт може його активувати.

Карти виживання можна грати в будь-який момент фази, зазначеної на карті. Використавши карту виживання, ви кладете її у скид. Протягом раунду кожен астронавт може зіграти лише 1 карту виживання, навіть якщо його спіймала істота. Астронавт може мати на руці будь-яку кількість карт виживання.



Ефекти карт полювання і виживання, зіграних під час однієї фази, активують у тому ж порядку, в якому їх зіграли. У разі непорозуміння порядок активування ефектів карт визначає істота, адже вона ліпше знає цю планету.

Ефекти карт полювання і виживання діють лише в поточному раунді й можуть змінювати загальні правила гри.

ПЕРЕБІГ ГРИ

Кожен раунд складається з 4 фаз: розвідка, полювання, розв'язка, кінець раунду. Ці фази розігрують у наведеному нижче порядку.

ФАЗА 1. РОЗВІДКА (астронавти)

Астронавти одночасно грають по 1 карті локації з руки, викладаючи її долілиць перед собою. Вони можуть обговорювати свої плани, але лише вголос, щоб істота їх чула. Гравці можуть блефувати, але їм заборонено показувати свої карти один одному. **У цій фазі кожен астронавт повинен зіграти 1 карту локації.**

Перш ніж зіграти карту локації, астронавт може виконати 1 з таких 2 дій.

- **Опиратися.** Астронавт вибирає зі свого скиду 2 або 4 карти локацій і повертає їх на руку, втративши відповідно 1 або 2 фішки волі. Якщо внаслідок цієї дії астронавт утратить свою третю фішку волі, то повинен **поступитися**.
- **Поступитися.** Астронавт повертає собі всі свої фішки волі та всі карти локацій зі свого скиду. Проте ця дія дає змогу істоті значно швидше асимілювати астронавтів. **Щоразу, коли в цій фазі астронавт вирішує поступитися, треба негайно перемістити маркер асиміляції на 1 поділку вперед.**

Приклад:

*Зоряна (астронавт) має на руці лише 2 карти локацій. Якщо вона нічого не вдіє, то істоті буде доволі легко передбачити її наступну локацію та спіймати. Тому Зоряна вирішує **опиратися** — вона втрачає 1 фішку волі, щоб повернути на руку 2 карти локацій зі свого скиду.*



Порада. Граючи за астронавта, завжди стежте, чи достатньо у вас на руці карт локацій. У такому разі істоті буде значно складніше передбачити, яку наступну локацію ви розвідуватимете.

ФАЗА 2. ПОЛЮВАННЯ (істота)

Істота може розміщувати такі жетони полювання на картах локацій Артемії.



Жетон істоти



Жетон цілі (якщо істота грає карту полювання з символом цілі)



Жетон Артемії (якщо істота грає карту полювання з символом Артемії І/АБО символ Артемії є на поділці під маркером порятунку)

На одній карті локації можна розмістити кілька жетонів полювання, щоб додати їхні ефекти.

Приклад:

Тарас (істота) починає з того, що кладе жетон істоти в локацію «Уламки».

На поділці з символом Артемії є маркер порятунку, тому Тарас також може розмістити жетон Артемії. Він вибирає локацію «Джунглі».

Насамкінець Тарас вирішує зіграти карту полювання «Марево», що дає йому змогу скасувати ефекти двох суміжних карт локацій. Тарас кладе жетон цілі водночас на обидві локації («Планетохід» і «Артефакт»).



Порада. Граючи за істоту, стежте за тим, які карти локацій скидають астронавти. Так вам буде легше висувати, які локації вони можуть розвідувати далі. Пам'ятайте, що всі астронавти починають гру з однаковими наборами карт локацій на руці.

ФАЗА 3. РОЗВ'ЯЗКА (астронавти)

Усі астронавти одночасно перевертають горілиць зіграні ними карти локацій. Далі фаза проходить у такому порядку:



Починаючи з гравця ліворуч від істоти, кожен астронавт, який розвідує локацію без жетонів полювання, може негайно **активувати ефект цієї локації АБО повернути на руку будь-яку 1 карту локації зі свого скиду**. Якщо ефект локації стає неактивним унаслідок впливу ефекту карти полювання, астронавт не може повернути на руку карту локації зі свого скиду.



Далі кожен астронавт, який розвідує локацію з жетоном цілі, зазнає впливу **ефекту карти полювання**. Після цього астронавт може **активувати ефект карти локації АБО повернути на руку будь-яку 1 карту локації зі свого скиду**. Якщо ефект локації стає неактивним унаслідок впливу ефекту карти полювання, астронавт не може повернути на руку карту локації зі свого скиду.



Тепер кожен астронавт, який розвідує локацію з жетоном Артемії, **скидає 1 карту локації з руки**. Ефект цієї локації не можна активувати, астронавт також не може повернути на руку карту локації зі свого скиду.



Насамкінець кожен астронавт, який розвідує локацію з жетоном істоти, **втрачає 1 фішку волі**. **Негайно перемістіть маркер асиміляції вперед на 1 поділку, незалежно від кількості спійманих таким способом астронавтів**. Ефект цієї локації не можна активувати, астронавт також не може повернути на руку карту локації зі свого скиду.

Якщо протягом цієї фази принаймні один астронавт утратить свою третю (останню) фішку волі, перемістіть фішку асиміляції на 1 поділку вперед. Якщо астронавт повинен утратити більше фішок волі, ніж має, то він втрачає їх усі. Після цього астронавт повертає на руку всі свої карти локацій, а також 3 фішки волі.

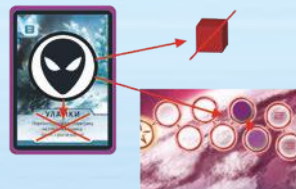
Приклад:

Ростислав відкриває карту «Лігво». У цій локації немає жетонів полювання. Ростислав вирішує скопіювати ефект локації «Уламки» (на цій локації є жетон істоти). Він негайно переміщує маркер прорятунку на 1 поділку вперед.



Орест відкриває карту «Планетохід». Він не може активувати ефект цієї локації, бо істота зіграла карту полювання «Марево» і вибрала цілью локацію «Планетохід» (поклавши на неї жетон цілі). Унаслідок цього ефект локації став неактивний, тому Орест також не може повернути карту зі свого скиду.

Зоряна відкриває карту «Джунглі». У локації «Джунглі» є жетон Артемії, тому Зоряна не може активувати ефект цієї локації чи повернути карту зі свого скиду. Крім того, вона повинна скинути карту локації з руки.



Данило з Маринкою відкривають карти «Уламки». У локації «Уламки» є жетон істоти, тому вони не можуть активувати ефект цієї локації чи повернути карти зі своїх скидів. Крім того, вони втрачають по 1 фішці волі і переміщують маркер асиміляції на 1 поділку вперед.

Маринка втратила свою третю, останню фішку волі. Отже, маркер асиміляції треба перемістити ще на 1 поділку вперед. Після цього Маринка повертає собі всі свої карти локацій, а також 3 фішки волі.



ФАЗА 4. КІНЕЦЬ ХОДУ (істота й астронавти)

Кожен астронавт кладе горілиць у свій скид зіграну ним карту локації. Карти у скиди повинні лежати так, щоб усім завжди було видно номер кожної карти. Далі істота збирає собі жетони полювання з локацій і добирає на руку карти полювання, щоб знову мати 3 карти.

Перемістіть маркер порятунку на 1 поділку вперед і починайте новий раунд з фази 1 «Розвідка».

КІНЕЦЬ ГРИ

Істота перемагає, щойно маркер асиміляції першим досягає поділки перемоги, позначеної зіркою. Планета асимілює позбавлених власної волі астронавтів, і вони стають одним цілим з нею.

Астронавти перемагають, щойно маркер порятунку першим досягає поділки перемоги. За ними прилітає рятувальна місія і евакуює їх із цієї хижої планети.

ДОКЛАДНІШЕ ПРО КАРТИ ЛОКАЦІЙ

«Лігво» (1). Якщо астронавт вирішує активувати ефект цієї локації, щоб повернути на руку всі карти локацій зі свого скиду, то не зможе повернути ту карту, яку він зіграв у цей раунд (найпевніше це буде саме карта «Лігво»). Протягом фази 3 «Розв'язка» зіграна карта ще не потрапила в його скид.

«Узбережжя» (4). Ефект цієї локації можна активувати лише 1 раз за раунд. Байдуже, скільки астронавтів розвідують локацію «Узбережжя» чи копіюють її ефект. Ви можете зарядити передавач (покласти його фішку в цю локацію) або скористатися передавачем (забрати його фішку з локації «Узбережжя» і перемістити маркер порятунку на 1 поділку вперед). Якщо двоє чи більше астронавтів вибрали локацію «Узбережжя», лише один з них може активувати ефект цієї локації. Інші можуть лише повернути 1 карту зі свого скиду. Ефект локації «Узбережжя» може додаватися до ефекту локації «Уламки».

«Уламки» (8). Ефект цієї локації можна активувати лише 1 раз за раунд. Байдуже, скільки

астронавтів розвідують локацію «Уламки» чи копіюють її ефект. Якщо двоє або більше астронавтів вибрали локацію «Уламки», лише один з них може активувати ефект цієї локації. Інші можуть лише повернути 1 карту зі свого скиду. Ефект локації «Уламки» може додаватися до ефекту локації «Узбережжя».

«Артефакт» (10). Зігравши 2 карти локацій, гравець розвідує їх у довільному порядку, дотримуючись правил фази 3 «Розв'язка». Коли астронавт відкриває свої зіграні карти та має змогу протягом одного раунду активувати ефекти локацій «Річка» й «Артефакт», він повинен вибрати ефект лише однієї з цих локацій. Після цього астронавт може повернути на руку 1 карту зі свого скиду. Ефект локації «Артефакт» не можна скопіювати ефектом іншої локації чи картою виживання.

«Укриття» (7) та «Джерело» (9). Якщо колода карт виживання порожня, перетасуйте скид цих карт, щоб знову сформувати колоду.

ВАРІАНТ ГРИ ДЛЯ ДОСВІДЧЕНИХ ГРАВЦІВ. Якщо астронавт втрачає свою останню фішку волі протягом фази 3 «Розв'язка», то отримує лише 2 фішки волі замість 3. Щоб повернути третю фішку, він повинен виконати дію «Поступитися» або активувати ефект локації «Джерело» чи карти виживання, яка дає змогу це зробити.

НАША ПОДЯКА:

астронавтам Зарофу, Лілі, Філіну Тапімокету, Мікаелю Гарсіну, Міку й Вал, Рафу Саїзу (Ludonova), Олівії Томас, Крістофу Вейну, Крістоферу Дкінсону, Тиму Мартіну та всім постраждалим від Артемії.

Українське видання: IGAMES

Керівники проекту: Олег Сидоренко та Олександр Невський
Переклад: Олександр Невський
Випускова редакторка: Олена Науменко
Верстка: Андрій Бордун

Редагування: Святослав Михаць, Лариса Мельник
Коректор: Анатолій Хлівний
Особлива подяка: Олександр Дедик, Андрій Журба