

ЧУЖАЯ ПЛАНЕТА

Игра Гислена Массона

Количество игроков: 2–7 Время игры: 30–45' Возраст : 10+

Идет XXV век. Много поколений сменилось с тех пор, как человечество смогло достичь звезд. И, несмотря на долгие годы исследований в самых отдаленных уголках галактики, никаких следов разумной жизни обнаружено не было.

Во время исследований архивов Старой Земли вы обнаружили что-то странное. Похоже, что вся информация о планете под названием Артемия была стерта из официальных документов и с карт. Чтобы раскрыть эту тайну, вы отправились в экспедицию.

Предварительное сканирование Артемии установило, что она относится к планетам класса M, имеет разнообразную флору и фауну и подходит для заселения людьми. Однако во время входа в атмосферу мощный магнитный импульс вырубил систему управления, и ваш корабль рухнул на поверхность. Отправив короткий сигнал СОС, капитан приказал команде эвакуироваться.

Вы пришли в себя после крушения без единой царапины и приступили к исследованию, когда до вас донесся крик капитана, полный боли. Вдали вы разглядели чей-то силуэт, наблюдающий за вами. Вы не одни...

ЦЕЛИ ИГРЫ

«Чужая Планета» — асимметричная карточная игра, в которой один игрок (существо) играет против других игроков (жертв).

Жертвы изучают Артемию, используя карты мест. Разыгрывая их и карты выживания, они должны не дать существу выследить себя, пока не прибудет помощь.

Существо должно поймать выживших с разбившегося корабля и ассимилировать их в экосистему планеты. Разыгрывая карты охоты и пробуждая силы Артемии, оно будет регулярно нападать на жертв, чтобы лишить их воли и безвозвратно связать с планетой.

Разместите каждую из 10 карт мест перед существом в 2 ряда по 5 карт, как показано на иллюстрации [4]. Вместе они представляют планету Артемия.

Две карты считаются соседними, если они соприкасаются своими краями по горизонтали или вертикали.

Б

Выберите одного игрока на роль существа. Остальные игроки будут жертвами.

Игрок, являющийся существом, кладет поле в центр стола [1], так как ему удобно. Используйте любую сторону поля.

Фишки спасения [2] и ассимиляции [3] выкладываются на ячейку с цифрой, соответствующей количеству игроков.



Фишка спасения



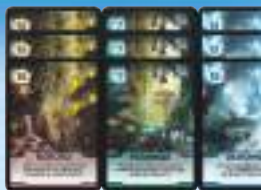
Фишка ассимиляции



Фишка воли

Каждый игрок, играющий за жертву, берет 3 фишки воли и набор из 5 карт мест, отмеченных цифрами от 1 до 5. Оставшиеся карты мест с цифрами 1–5 убираются в коробку.

Затем каждая жертва берет 1 случайную карту выживания [10].



Существо



Цель



Артемия

Игрок, играющий за существо, берет 3 случайные карты охоты и 3 жетона охоты [9].

Положите фишку маяка рядом с картой «Пляж» [5].



Фишка маяка

В

Г

Составьте **резерв** из карт мест с цифрами от 6 до 10.

Используя таблицу ниже, положите требуемое количество карт мест рядом с полем [6] лицом вверх. Неиспользованные карты мест с цифрами 6–10 убираются в коробку.

Жертвы	1	2–3	4–6
Карты	1	2	3

Д

Перетасуйте карты выживания [7] и положите их лицом вниз рядом с жертвами.



Е



Перетасуйте карты охоты [8] и положите их лицом вниз рядом с существом.

КАРТЫ МЕСТ

Планета Артемия представлена 10 разными картами мест. На каждой из них указана цифра, название и сила, которая может быть использована жертвами. **Карты мест считаются соседними по горизонтали и вертикали, но не по диагонали.**



Каждая жертва начинает игру с 5 начальными картами мест («Погово», «Джунгли», «Река», «Пляж» и «Вездеход») и может в течение игры получить новые карты мест («Болото», «Убежище», «Обломки», «Источник» и «Артефакт»).

КАРТЫ ОХОТЫ

Эти карты повышают шансы существа ассимилировать жертв. На каждой карте охоты указано описание эффекта, который может быть использован существом, а также фаза, когда она может быть разыграна. На некоторых картах охоты указаны символы цели или Артемии.



Карты охоты могут быть сыграны в любой момент в течение фазы, указанной на разыгрываемой карте, и сбрасываются после этого. **Существо может разыгрывать только 1 карту охоты в ход**, если не сказано обратного.



Если разыграна карта охоты с таким символом, то **существо назначает его эффект на одну из 10 карт мест, из которых состоит планета, выложив на выбранную карту жетон цели**. Если существо разыгрывает 2 карты охоты с символом цели в течение хода, то оба эффекта применяются к отмеченной карте.



Если разыграна карта охоты с таким символом, то **существо назначает его эффект на одну из 10 карт мест, из которых состоит планета, выложив на выбранную карту жетон Артемии**. Если существо разыгрывает 2 карты охоты с символом Артемии в течение хода, то оба эффекта применяются к отмеченной карте.

КАРТЫ ВЫЖИВАНИЯ

Эти карты повышают шансы жертв защититься от атак существа, пока не прибудет спасательная миссия. Каждая карта выживания состоит из описания эффекта, который может быть использован жертвой, и указания фазы, когда он может быть разыгран.



Карты выживания могут быть сыграны в любой момент в течение фазы, указанной на разыгранной карте, и сбрасываются после этого. **Каждая жертва может разыграть только 1 карту выживания в ход**, даже если была поймана существом. Нет ограничения на количество карт выживания, которые жертва может держать в руке.

Сброшенные карты выживания кладите рядом с получившейся колодой лицом вверх. Если она опустеет, то перетасуйте сброшенные карты выживания и положите их лицом вниз рядом с жертвами, как в начале игры.

Карты охоты и выживания, разыгрываемые в течение одной фазы, действуют в очередности, в которой они были разыграны. **В случае если карты разыграны одновременно, существо решает, в каком порядке будут срабатывать эффекты карт**, так как оно лучше знает планету.

Эффекты карт охоты и выживания ограничены текущим ходом и могут менять основные правила.

ХОД ИГРЫ

Каждый ход состоит из четырех последовательных фаз: исследование, охота, расплата и конец хода.

ФАЗА 1. ИССЛЕДОВАНИЕ

Жертвы одновременно разыгрывают по одной карте места, выкладывая ее из своей руки лицом вниз перед собой. Они могут договариваться, но должны делать это так, чтобы существо слышало их. Игроки могут блефовать, но не могут показывать карты друг другу. **Разыгрывание карты места — обязательное действие.**

До разыгрывания карты места жертва может выбрать одно из двух действий:

- **Сопrotивляться:** жертва теряет 1 или 2 свои фишки воли и берет до 2 или до 4 карт мест соответственно на выбор из своего сброса. Если из-за этого действия она теряет третью (последнюю) фишку воли, то обязана **смириться**.
- **Смириться:** жертва восстанавливает все свои фишки воли и возвращает все свои сброшенные карты мест. Однако это действие позволяет существу ассимилировать жертв быстрее. **Каждый раз, когда жертва решает смириться в течение этой фазы, тут же передвиньте фишку ассимиляции дальше на 1 ячейку вперед.**

Примечание: если требуется сдвинуть фишку спасения или ассимиляции вперед, сдвиньте ее в сторону ячейки со звездой.

Пример.

У Карла только 2 карты мест в руке. Если он оставит все как есть, то существо имеет высокие шансы поймать его, так как следующий ход Карла легко предугадать. Он решает сопротивляться: теряет 1 фишку воли и берет 2 карты из своего сброса.



Примечание: играя за жертву, вам нужно с умом использовать свои карты мест и следить за тем, чтобы их было достаточно в руке — так существу будет труднее вычислить следующее место, которое вы будете исследовать.

ФАЗА 2. ОХОТА

Существо может выложить следующие жетоны (они называются жетонами охоты) на карты мест, составляющих Артемию:



жетон существа;



жетон цели, если символ цели изображен на разыгрываемой карте охоты;



жетон Артемии, если символ Артемии изображен на разыгрываемой карте охоты **и/или** на ячейке поля, где находится фишка спасения.

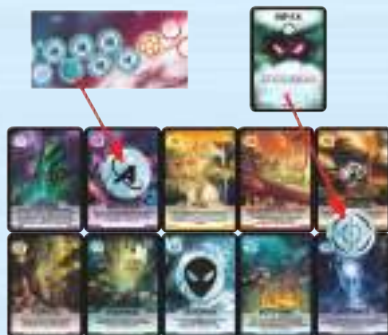
Жетоны охоты могут выкладываться на одно и то же место для суммирования их эффектов.

Пример.

Гислен начинает с того, что выкладывает жетон существа на «Обломки».

Так как фишка спасения находится на ячейке с символом Артемии, он может выложить жетон Артемии и кладет его на «Джунгли».

В конце Гислен решает разыграть карту охоты «Мираж», которая отменяет силы двух соседних карт мест. Он кладет жетон цели между «Вездеходом» и «Артефактом».



Примечание: играя за существо, уделяйте пристальное внимание картам мест в сбросе жертв, чтобы вам было легче вычислить их следующее место исследования. Помните, что жертвы начинают с одинаковым набором карт мест в руке.

ФАЗА 3. РАСПЛАТА

Жертвы одновременно переворачивают лицом вверх разыгранные ранее карты мест. Далее эта фаза развивается по следующей схеме.



Начиная с игрока, сидящего слева от существа, каждая жертва, исследовавшая место без жетона охоты, должна тут же **использовать силу места ИЛИ вернуть в руку 1 карту места на выбор из своего сброса**. Если сила места не действует из-за эффекта карты охоты, то жертва не может вернуть карту места из своего сброса.



После этого каждая жертва, исследовавшая место с жетоном цели, подвергается эффекту карты охоты. **Затем она должна использовать силу места ИЛИ вернуть 1 карту места на выбор из своего сброса**. Если сила места не действует из-за эффекта карты охоты, то жертва не может взять карту места из своего сброса.



Затем каждая жертва, исследовавшая место с жетоном Артемии, **сбрасывает 1 карту места на выбор из своей руки. Она не может использовать силу места и не возвращает карту из своего сброса**.



И, наконец, каждая жертва, исследовавшая место с жетоном существа, теряет **1 фишку воли** (такую жертву называют пойманной). Тут же **передвиньте фишку ассимиляции на 1 ячейку вперед** вне зависимости от количества жертв в месте с жетоном существа. Жертва не может использовать силу места и не возвращает карту из своего сброса.

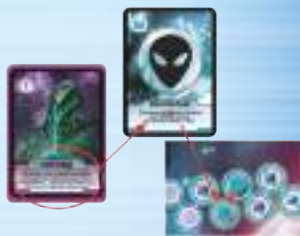


Если в течение этой фазы хотя бы одна жертва теряет третью (последнюю) фишку воли, **передвиньте фишку ассимиляции на одну ячейку вперед**. Если жертва должна потерять больше фишек воли, чем у нее есть, то она теряет столько, сколько может. После этого такая жертва возвращает себе в руку все свои карты мест и восстанавливает все фишки воли.

Если в течение этой фазы хотя бы одна жертва теряет третью (последнюю) фишку воли, передвиньте фишку ассимиляции на одну ячейку вперед. Если жертва должна потерять больше фишек воли, чем у нее есть, то она теряет столько, сколько может. После этого такая жертва возвращает себе в руку все свои карты мест и восстанавливает все фишки воли.

Пример.

Рик открывает карту «Логово»: ни один из жетонов охоты не выложен на эту карту места. Рик решает копировать эффект «Обломков» (место, где лежит жетон существа) и тут же **передвигает фишку спасения на 1 ячейку вперед**.



Морти открывает карту «Вездеход»: ничего не происходит, так как эта карта места стала целью карты охоты «Мираж», отменившей ее силу. Морти также не может вернуть карту из своего сброса, так как у места, где он находится, нет силы.

Карл открывает карту «Джунгли»: из-за жетона Артемии он не может использовать силу «Джунглей» или вернуть карту из своего сброса, а также **обязан сбросить 1 карту места на выбор из руки**.



Бишоп и Рипли открывают карту «Обломки»: из-за жетона существа они не могут использовать силу «Обломков» или вернуть карту из своего сброса. К тому же Бишоп и Рипли теряют по одной фишке воли, а фишка ассимиляции **сдвигается на 1 ячейку вперед**.

Рипли при этом теряет свою последнюю фишку воли. Фишка ассимиляции сдвигается на 1 ячейку вперед. Затем Рипли возвращает все карты мест из своего сброса и восстанавливает 3 фишки воли.



ФАЗА 4. КОНЕЦ ХОДА

Каждая жертва сбрасывает разыгранную карту места лицом вверх (кладет ее рядом с собой). У существа всегда должна быть возможность увидеть цифры на этих картах. Существо забирает обратно жетоны охоты с карт мест планеты и добирает карты охоты так, чтобы у него было 3 карты в руке.

Передвиньте фишку спасения на 1 ячейку вперед и начните снова фазу 1 «Исследование».

КОНЕЦ ИГРЫ

Существо побеждает сразу же, как фишка ассимиляции достигает ячейки победы (отмечена звездой). Лишенные воли, все жертвы ассимилируются. Теперь они часть планеты.

Жертвы побеждают сразу же, как фишка спасения достигает ячейки победы. Спасительная миссия прибывает, чтобы эвакуировать выживших с враждебной планеты.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ О КАРТАХ МЕСТ

ЛОГОВО: если жертва выбирает силу места «Верните все карты в руку из своего сброса», то она не может вернуть себе разыгранную на этом ходу карту места (скорее всего, это будет «Логово»), так как в течение фазы 3 «Расплата» она еще не находится в его сбросе.

ПЛЯЖ: использование силы этого места ограничено — не более 1 раза в ход, вне зависимости от количества игроков, исследующих или копирующих его силу. Вы можете либо зарядить маяк (выложить фишку маяка на «Пляж»), либо активировать его (убрать фишку маяка с карты «Пляж» и передвинуть фишку спасения на 1 ячейку вперед). Если две или более жертвы исследуют это место, то только одна из них сможет использовать силу «Пляжа», а другие смогут только вернуть себе карту из своего сброса. Сила «Пляжа» может суммироваться с силой «Обломков».

ОБЛОМКИ: использование силы этого места ограничено — не более 1 раза в ход, вне зависимости от количества игроков, исследующих или копирующих его силу. Если две или более жертв исследуют это место, то только одна из них сможет использовать силу «Обломков», а другие смогут только вернуть себе карту из своего сброса. Сила «Обломков» может суммироваться с силой «Пляжа».

АРТЕФАКТ: 2 разыгранные карты мест открываются по очереди на выбор жертвы согласно правилам фазы 3 «Расплата». Сила «Артефакта» не может быть скопирована силами карт мест или эффектами карт выживания.

УБЕЖИЩЕ И ИСТОЧНИК: если колода карт выживания опустела, то перетасуйте сброшенные ранее карты и сформируйте новую колоду.

Продвинутый вариант игры: если жертва теряет последнюю фишку воли в течение фазы 3 «Расплата», то она восстанавливает только 2 фишки вместо 3. Чтобы восстановить третью, ей придется смириться, стать целью силы «Источника» или эффекта карты выживания.

БЛАГОДАРНОСТИ:

жертвам Зароффу, Лили, Филиппу Тапимокету, Мишель Гарсине, Мику & Вал, Рафе Саизе (Лудоновой), Вирджинии Гилсон, Оливии Томас, Теренсу Бурсо, Христу Фаину, Кристоферу Дикинсону, Тиму Мартину и всем стгнувшим в Артемии.

РУССКОЯЗЫЧНОЕ ИЗДАНИЕ ПОДГОТОВЛЕНО GAGA GAMES.

Переводчик: Александр Петрунин
Дизайнер-верстальщик: Елена Шлюйкова
Руководитель проекта: Филипп Кан
Общее руководство: Антон Сковородин

