ХИЖА ПЛАНЕТА

ЗА ОБРІЯМИ

Гра Ґілена Массона

Кількість гравців: 2–7 • Час гри: 30–60 хв. • Вік: 10+

Битва розумів на поверхні Артемії досі не вщухає. Досліджуючи планету, астронавти відкривають нові локації, що можуть допомогти їм вижити. Але загадкова істота, що переслідує їх, також учиться і пристосовується... і вона має намір максимально використати свої нові мисливські угіддя!

«**За обріями**» — це доповнення до гри «**Хижа планета**», що містить 10 нових локацій планети Артемія, а також нові карти полювання і виживання. Грайте відразу з усіма новими локаціями або додайте їх до карт локацій базового набору, щоб створити власну версію Артемії.

ПЕРЕД ПОЧАТКОМ ГРИ

Замініть карти виживання «Дрон», «Винахідливість» і «Підсилювач» з базової гри картами з цього доповнення. Додайте решту нових карт виживання до карт базової гри.

Замініть карту полювання «Перешкоди» з базової гри картою «Перешкоди» з цього доповнення. Додайте решту нових карт полювання до карт базової гри.

Цей розширений набір карт полювання і виживання тепер можна використовувати як з базовим комплектом локацій, так і з доповненим.

ВМІСТ ДОПОВНЕННЯ

53 карти локацій

15 карт виживання

13 карт полювання

ПРИГОТУВАННЯ

Загалом приготування до гри з доповненням такі самі, як і в базовій грі.

Почніть з вибору 10 локацій, що утворять планету Артемія. Переконайтеся, що ви вибрали по 1 локації з кожним номером від 1 до 10.

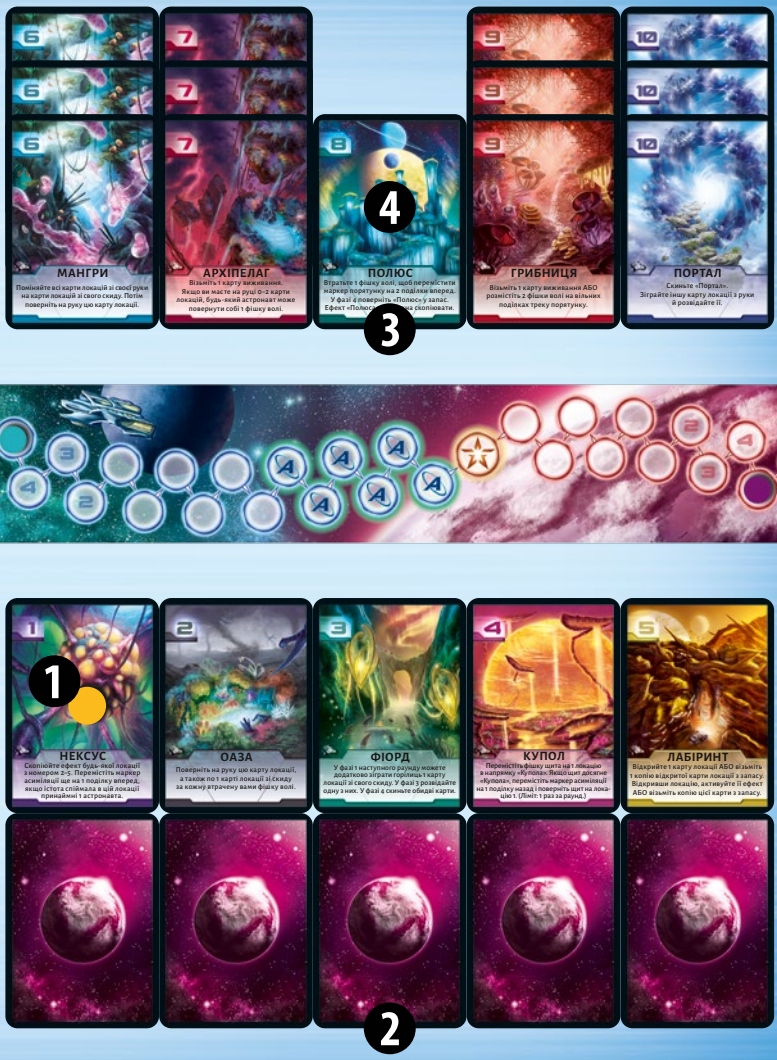
Залежно від того, як добре ви ознайомилися з грою, можете відразу використовувати всі 10 карт з доповнення або поступово додавати їх у наступних партіях. Якщо ви вирішили поступово додавати нові локації, радимо починати лише з локацій з номерами 6–10. Решту ігрової зони приготуйте так само, як у базовій грі.

Зауважте, що для трьох нових локацій діють особливі правила приготувань.

- **«Купол» (4).** Фішку передавача з базової гри тепер називають фішкою щита, і її кладуть в локацію з номером 1 **[1].**
- **«Лабіринт» (5).** Візьміть 5 карт локацій з номерами 6–10, які ви вибрали для планети Артемія. Перетасуйте їх і покладіть по 1 карті долілиць нижче локацій з номерами 1–5 **[2]**. Решту карт з номерами 6–10 покладіть горілиць, утворивши запас. Переконайтеся, що кількість карт кожної локації в запасі відповідає кількості астронавтів **[3].**

Кількість астронавтів	1	2–3	4–6
Карти в запасі	1	2	3

- **«Полюс» (8).** У цьому доповненні є лише 2 карти локації «Полюс». Одну ви розміщуєте в другому ряді карт локацій Артемії **[2]**, а іншу кладете в запас, незалежно від кількості астронавтів **[4]**.


МАНГРИ
Поміняйте всі карти локацій зі своєї руки на карти локацій зі свого скиду. Потім поверніть на руку цю карту локації.
АРХІПЕЛАГ
Візьміть 1 карту виживання. Якщо ви маєте на руці 0–2 карти локацій, будь-який астронавт може повернути собі 1 фішку волі.
ПОЛЮС
Втратьте 1 фішку волі, щоб перемістити маркер порятунку на 2 поділки вперед. У фазі 4 поверніть «Полюс» у запас. Ефект «Полюс» [illegible] скопіювати.
ГРИБНИЦЯ
Візьміть 1 карту виживання АБО розмістіть 2 фішки волі на вільних поділках треку порятунку.
ПОРТАЛ
Скиньте «Портал». Зіграйте іншу карту локації з руки й розкидайте її.
НЕКСУС
Скопіюйте ефект будь-якої локації з номером 2–5. Перемістіть маркер асиміляції ще на 1 поділку вперед, якщо істота спіймала в цій локації прийнятні 1 астронавта.
ОАЗА
Поверніть на руку цю карту локації, а також по 1 карті локації зі скиду за кожну втрачену вами фішку волі.
ФІОРД
У фазі 1 наступного раунду можете додатково зіграти горішню карту локації зі свого скиду. У фазі 3 розвідайте одну з них. У фазі 4 скиньте обидві карти.
КУПОЛ
Перемістіть фішку щита на 1 локацію в напрямку «Купола». Якщо щит досягне «Купола», перемістіть маркер асиміляції на 1 поділку назад і поверніть щит на локацію 1. (Ліміт: 1 раз за раунд.)
ЛАБІРИНТ
Відкрийте 1 карту локації АБО візьміть 1 копію відкритої карти локації з запасу. Відкривши локацію, активуйте її ефект АБО візьміть копію цієї карти з запасу.

ОСОБЛИВОСТІ НОВИХ КАРТ ЛОКАЦІЙ

«Нексус» (1). Якщо істота спіймає принаймні 1 астронавта в цій локації, то маркер асиміляції переміщують уперед на 2 поділки замість 1.

«Оаза» (2). Астронавт повертає на руку зіграну карту локації, а також по 1 карті локації зі свого скиду (поки він не вичерпається) за кожну з утрачених фішок волі. Якщо астронавт має всі 3 фішки волі, то не повертає додаткові карти зі свого скиду.

«Фіорд» (3). У фазі 1 «Розвідка» наступного раунду астронавт грає долілиць 1 карту локації з руки та кладе горілиць біля неї 1 карту локації зі свого скиду. Якщо в його скиді немає карт локацій, астронавт може зіграти лише 1 карту локації з руки. На початку фази 3 «Розв'язка» астронавт повинен вибрати, яку зі своїх 2 зіграних карт локацій розвідувати. У фазі 4 «Кінець раунду» астронавт скидає обидві карти локацій.

«Купол» (4). Переміщуючись між локаціями 1–4, фішка щита не захищає астронавтів. Жетони полювання і карти полювання діють як зазвичай.

«Лабіринт» (5). Щоб відкрити нову локацію, переверніть горілиць 1 з 5 закритих карт планети Артемія. Якщо локація ще не була відкрита, вона недоступна для астронавтів.

«Мангри» (6). Якщо астронавт відкриває карту цієї локації завдяки «Лабіринту» і негайно активує її ефект, то не може повернути на руку ні «Мангри», ні «Лабіринт». Те саме правило діє, якщо завдяки «Лабіринту» ви відкриваєте локацію «Болото» з базової гри.

«Архіпелаг» (7). Ефект цієї локації дає змогу астронавтові повернути фішки волі собі або іншому астронавтові. Якщо колода виживання вичерпалася, перетасуйте скид, щоб утворити нову колоду.

«Полюс» (8). У фазі 4 «Кінець раунду» зіграну карту цієї локації повертають у запас, навіть якщо її ефект не був активований. Астронавт може активувати ефект «Полюсу», навіть якщо внаслідок цього втрачає свою останню фішку волі.

«Грибниця» (9). Розмістіть до 2 фішок волі з запасу по одній на кожну вільну поділку треку порятунку між маркером порятунку й поділкою перемоги. Коли маркер порятунку опиняється на одній з цих поділок, астронавти спільно вирішують, хто повинен отримати фішку волі.

Цю частину ефекту «Грибниці» не можна активувати, якщо запас фішок волі порожній або якщо на треку немає вільних поділок. Якщо астронавтові треба повернути собі 1 або більше кілька фішок волі, а запас порожній, він повинен узяти відповідну кількість фішок волі з треку порятунку. Якщо фішки є і в запасі, і на треку, то гравець може вибирати, звідки брати.

Примітка. Астронавт ніколи не може мати більше ніж 3 фішки волі. Кількість фішок волі у грі не може перевищувати по 3 фішки на астронавта.

«Портал» (10). Ефект цієї локації телепортує астронавта в іншу локацію. Це означає, що в іншій локації астронавта можуть спіймати за допомогою жетонів полювання і/або карт полювання! «Портал» скидають у фазі 3 «Розв'язка», а карту іншої локації — у фазі 4 «Кінець раунду».

ОСОБЛИВОСТІ НОВИХ КАРТ ПОЛЮВАННЯ

«Часовий зсув». Якщо в локації з жетоном цілі є 2 астронавти, перемістіть маркер асиміляції на 2 поділки вперед. Якщо маркер досягає поділки перемоги, істота перемагає. Інакше перемістіть маркер порятунку на 2 поділки вперед.

«Голод». Якщо астронавт копіює ефект локації з жетоном істоти, то може скопіювати лише 1 з 2 вибраних локацій.

«Інерція». Ефект жетона цілі активують, щойно астронавти відкриють карти локацій. Якщо внаслідок цього ефекти всіх локацій стають неактивними, ефекти жетонів істоти й Артемії все одно активують.

«Повсюдність». Коли ви міняєте місцями два жетони полювання, а один з них займає дві суміжні локації, то після заміни інший жетон також повинен зайняти ці дві локації.

ДОДАТКОВІ ПРИМІТКИ

Скопіюйте ефект локації. Ви можете активувати ефект будь-якої відкритої локації, не граючи її карту, навіть якщо локація неактивна чи недоступна. Астронавт, який копіює ефект локації, не зазнає впливу будь-яких жетонів полювання на копійованій локації.

Замість активувати ефект своєї карти локації скопіюйте [...]. Це можливо лише тоді, коли астронавт може активувати ефект карти, яку він зіграв у фазі 1 «Розвідка».

Недоступна локація. Жетони полювання можна розміщувати в недоступних локаціях або переміщувати їх туди.

Неактивна локація. Ефект неактивної локації можна скопіювати, якщо зіграно відповідну карту локації або виживання.

Відразу після відкриття карт локацій (фаза 3), [...]. Ефект карти полювання активують після того, як усі астронавти відкриють зіграні карти локацій, але перед тим, як вони почнуть розвідувати локації.

ОСНОВНІ ПРАВИЛА КОРОТКО

Кожен астронавт повинен зіграти 1 карту локації у фазі 1 «Розвідка». Перш ніж зіграти карту локації, астронавт може виконати дії «Опиратися» та «Поступитися», щоб збільшити кількість доступних для розігрування карт локацій на руці.

Якщо не вказано інше, ефект карти виживання діє на астронавта, який її зіграв, і триває лише 1 раунд. Астронавт може грати карти виживання, навіть якщо його спіймали за допомогою жетона полювання.

Якщо ви переміщуєте жетон полювання, що займав дві суміжні локації, то повинні перемістити його на одну локацію, суміжну з будь-якою з двох попередніх локацій.

Замість активувати ефект карти локації у фазі 3 «Розв'язка» астронавт завжди може повернути на руку будь-яку 1 карту локації зі свого скиду. Однак якщо астронавт не може активувати ефект локації, то не може і повернути карту зі свого скиду.

ВАРІАНТ ГРИ З КАРТОЮ «ЛАБІРИНТ»

Приготування

1. Викладіть у верхньому ряді чотири карти локацій з номерами 1–4, а також локацію «Лабіринт» з номером 5.
2. Візьміть по 1 копії карти кожної локації з номерами 6–10 з базової гри та цього доповнення. Перетасуйте разом усі ці 10 карт і викладіть колодою долілиць біля «Лабіринту».
3. З решти карт, що відповідають 10 локаціям, утворіть запас. Переконайтеся, що кількість карт кожної локації відповідає кількості астронавтів.

Перебіг гри

Активуючи ефект «Лабіринту», щоб відкрити локацію, візьміть 3 верхні карти локацій з закритої колоди біля «Лабіринту» (або 2 карти, якщо їх залишилося тільки 2). Потім:

1. Покладіть горілиць одну з цих 3 карт на вільне місце нижче карт локацій планети Артемія з номерами 1–5. Потім можете активувати ефект цієї вибраної локації або взяти копію цієї карти з запасу.
2. Другу карту скиньте горілиць біля колоди. Вилучіть з запасу всі копії цієї карти.
3. Третю карту покладіть долілиць під низ колоди. Якщо в колоді було лише 2 карти, пропустіть цей крок.

Ні в скиді, ні на планеті Артемія не може бути двох локацій з однаковим номером! Ви можете будь-коли переглядати скид. Коли колода спорожніє, не створюйте нової колоди.

ПЕРЕБІГ ГРИ

Послідовність і розігрування кожної фази такі самі, як і в базовій грі.

Нагадування про послідовність кроків у фазі 3 «Розв'язка»:

- Кожен астронавт, маючи вибір серед кількох карт локацій (наприклад, завдяки ефекту локацій «Фіорд» або «Річка» під час попереднього раунду), вибирає, яку з них розвідати. Потім усі астронавти одночасно відкривають зіграні карти локацій.
- Порядок розвідування локацій: спершу розвідайте локації без жетонів полювання. Потім — локацію з жетоном цілі (якщо цей жетон викладено). Далі розвідайте локацію з жетоном Артемії (якщо цей жетон викладено). Насамкінець розвідайте локацію з жетоном істоти. Кожен крок розігрують за годинниковою стрілкою, починаючи з астронавта ліворуч від істоти.

КІНЕЦЬ ГРИ

Умови перемоги такі самі, як і в базовій грі. Якщо маркер асиміляції першим досягне поділки перемоги, перемагає істота. Якщо першим там опиниться маркер порятунку, перемагають астронавти.

Українське видання: IGAMES

Керівники проєкту: Олег Сидоренко
та Олександр Невський
Переклад: Святослав Михаць
Випускова редакторка: Олена Науменко

Верстка: Андрій Бордун
Коректор: Анатолій Хлівний
Особлива подяка: Олександр Дєдик,
Андрій Журба

IGAMES
29015, Україна,
м. Хмельницький,
вул, Трудова, 5-Е, 87
office@igames.ua
www.igames.ua

Geek Attitude Games

©2017 Geek Attitude Games. Усі права застережено.