

# ХИЖА ПЛАНЕТА

## Гра Гіслена Массона

Кількість гравців: 2-7, Вік: 10+, Час: 30-40 хв.

*Минає XXV століття. Змінилося не одне покоління з того часу, як людство досягло зірок. Не дивлячись на роки досліджень далеких галактик, жодних ознак розумного життя так і не було знайдено.*

*Під час вивчення архівів Старої Землі, ви натрапили на щось дуже дивне. Схоже на те, що вся інформація, що стосується планети під назвою Артемія, була видалена з усіх офіційних джерел. Будучи неабияк заінтригованим, ви приймаєте рішення спорядити експедицію на цю таємничу планету.*

*Попереднє сканування Артемії виявило, що вона відноситься до планет класу M, 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, після чого той безпорадно впав на поверхню планети. Надіславши короткий сигнал SOS, капітан наказав екіпажу евакуюватися.*

*Отямившись неушкодженим, ви озираетесь навкруги, як раптом чуєте крик. Це кричить від болю капітан! Також ви помічаєте дивний силует неподалік. Якась істота спостерігає за вами. Ви не самі на цій планеті...*

## ОПИС ГРИ

«Хижа Планета» – це асиметрична карткова гра, де один гравець (**Істота**) грає проти інших гравців (**Астронавтів**).

Якщо ви граєте за одного з **Астронавтів**, ви досліджуєте Артемію, використовуючи для цього **карти Локацій**. Ваше завдання полягає в тому, щоб за допомогою карт **Локацій** та карт **Вживання** не дати **Істоті** вистежити вас до того часу, як прибуде допомога.

Якщо ви граєте за **Істоту**, ваше завдання полягає в протилежному, а саме - вистежити потерпілих в аварії та асимілювати їх екосистемою планети. Граючи ваші **карти Полювання** та активуючи **сили Артемії**, ви послідовно нападате на **Астронавтів**, аби зламати їх волю і навічно зв'язати їх долю з хижою планетою.



Розмістіть у порядку зростання по одній карті кожної з 10 локацій перед гравцем, що грає за **Істоту**, в 2 ряди по 5 карт в кожному [4]. Разом вони утворюють планету Артемія.

**Дві карти вважаються сусідніми, якщо вони торкаються одна одної краями по горизонталі або вертикалі, але не по діагоналі!**

Розмістіть **фішку Передавача** поруч із **картою Узбережжя** [5].



Фішка Передавача

Гравець, що грає за **Істоту**, розміщує **ігрове поле** в центрі столу [1] так, щоб це було зручно всім гравцям.

Розмістіть **фішку Порятунку** [2] та **фішку Асиміляції** [3] на поділках, що відповідають кількості гравців у грі.



Фішка Порятунку

Фішка Асиміляції

Сформуєте **резерв карт Локацій** з номерами від 6 до 10.

Використовуючи таблицю нижче, розмістіть відповідну кількість карт кожної з Локацій поруч з ігровим полем [6] обличчям догори. Зайві **карти Локацій** з номерами від 6 до 10 участі в грі не беруть.

|                       |   |     |     |
|-----------------------|---|-----|-----|
| Кількість Астронавтів | 1 | 2-3 | 4-6 |
| Кількість карт        | 1 | 2   | 3   |

Кожен гравець, який грає за **Астронавта**, бере 3 **фішки Волі** та набір з 5 **карт Локацій** з номерами від 1 до 5. Зайві **карти Локацій** з номерами від 1 до 5 участі в грі не беруть.

Кожен гравець, що грає за **Астронавта**, тягне по 1 випадковій карті Вживання [10].

Перетасуйте **карти Вживання** [7] і розмістіть їх сорочкою догори біля гравців, що грають за **Астронавтів**.



Кожен гравець, що грає за **Астронавта**, тягне по 1 випадковій карті Вживання [10].



Істота

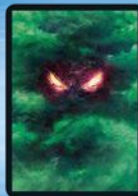


Ціль



Артемія

Гравець, що грає за Істоту, отримує 3 жетони Полювання та 3 випадкових **карти Полювання** [9].



Перетасуйте **карти Полювання** [8] і розмістіть їх сорочкою догори біля гравця, що грає за **Істоту**.



## КАРТИ ЛОКАЦІЙ

Планета Артемія представлена в грі 10 різними картами Локацій. Кожна карта Локації має свій номер, назву та ефект, який може активувати Астронавт. Карти Локацій вважаються сусідніми, якщо вони торкаються одна одної краями по горизонталі або вертикалі, але не по діагоналі.

Кожен Астронавт починає гру з 5 базовими картами Локацій (Лігво, Джунглі, Річка, Узбережжя і Планетохід) і може отримати під час гри нові карти Локацій (Болото, Укриття, Уламки, Джерело та Артефакт).





## КАРТИ ПОЛЮВАННЯ

Карти Полювання збільшують шанси Істоти асимілювати Астронавтів. На кожній карті Полювання зазначено ефект та фазу, в яку його може активувати Істота. Деякі з карт Полювання також мають символи Цілі або Артемії.

Карти Полювання можна зіграти в будь-який момент протягом фази, що зазначена на самій карті. Після цього вони скидаються у відбій. Істота може зіграти лише одну карту Полювання в свій хід, якщо не зазначено протилежне.



 Якщо зіграна карта Полювання містить символ Цілі, тоді Істота позначає її ефект відповідним жетоном Цілі, розмістивши його на одну з 10 карт Локацій, які утворюють планету. Якщо Істота зіграє 2 карти Полювання з цим символом в хід, активуйте ефекти обох карт до обраної Локації.

 Якщо зіграна карта Полювання містить символ Артемії, Істота позначає її ефект відповідним жетоном Артемії, розмістивши його на одну з 10 карт Локацій, які утворюють планету. Якщо Істота зіграє 2 карти Полювання з цим символом в хід, активуйте ефекти обох карт.

## КАРТИ ВИЖИВАННЯ

Карти Вживання збільшують шанси Астронавтів у протистоянні атакам Істоти, аби протриматися до прибуття рятувальної місії. На кожній карті Вживання зазначено ефект та фазу, в яку його може активувати Астронавт.

Карти Вживання можна зіграти в будь-який момент протягом фази, що зазначена на самій карті. Після цього вони скидаються у відбій. Кожен Астронавт може зіграти лише одну карту Вживання в свій хід. Якщо його спіймала Істота, Астронавт все одно може зіграти карту Вживання. Кількість карт Вживання в руці Астронавта не обмежена.



Карти Полювання та Вживання, які граються протягом однієї фази, діють в тому порядку, в якому вони були зіграні. У разі непорозуміння Істота визначає порядок, в якому активуватимуться ефекти карт, оскільки вона знає краще цю планету.

**Ефекти карт Полювання та Вживання обмежуються поточним ходом гри та здатні змінювати її загальні правила.**

## ІГРОВИЙ ПРОЦЕС

Кожен хід складається з 4 послідовних фаз: Розвідка, Полювання, Розплата, Кінець Ходу. Ці фази граються у такому порядку:

### ФАЗА 1: РОЗВІДКА

Астронавти одночасно грають по одній карті Локації з руки, викладаючи її сорочкою догори перед собою. Вони можуть обговорювати свої плани, але лише вголос, щоб Істота їх чула. Гравці можуть блефувати, але їм заборонено демонструвати свої карти один одному. **Дія зіграти карту Локації є обов'язковою.**

Перед тим як зіграти карту Локації, Астронавт може обрати одну з двох дій:

- **Чинити опір:** обрати та повернути з особистого відбою 2 або 4 карти Локацій. За це гравець втрачає 1 або 2 фішки Волі відповідно. Якщо у такий спосіб Астронавт втрачає свою третю фішку Волі, він **повинен поступитися**.
- **Поступитися:** гравець повертає всі свої фішки Волі та всі свої карти Локацій з відбою. Проте ця дія дозволяє Істоті асимілювати Астронавтів значно швидше. **Кожного разу, коли Астронавт обирає дію поступитися під час цієї фази, негайно перемістіть фішку Асиміляції на одне значення вперед.**

#### Приклад:

Зоряна має лише 2 карти Локацій в руці. Якщо вона нічого не вдіє, Істоті буде доволі легко передбачити її вибір наступної локації та схопити її. Тому Зоряна вирішує чинити опір: вона втрачає 1 фішку Волі для того, щоб повернути собі 2 карти Локацій зі свого відбою.



**Порада:** Коли ви граєте за одного з Астронавтів, ефективно використовуйте карти Локацій. Слідкуйте за тим, щоб у вас завжди їх було у достатній кількості в руці, тобто Істота не мала можливості вирахувати наступу локацію, яку ви будете розвідувати.

## ФАЗА 2: ПОЛЮВАННЯ

Істота може розмістити такі жетони Полювання на карти Локацій, що утворюють Артемію:



Жетон Істоти.



Жетон Цілі, якщо відповідний символ є на карті Полювання, яку вона грає.



Жетон Артемії, якщо відповідний символ є на карті Полювання **і** / **або** на поділці під фішкою Порятунку на ігровому полі.

**Декілька жетонів Полювання дозволяється розмістити на одній карті Локації, щоб скласти їх ефекти.**

### Приклад:

Тарас починає з того, що розміщує жетон Істоти на локацію Уламки.

Оскільки фішка Порятунку знаходиться на поділці з символом Артемії, він також може розмістити і жетон Артемії. Тарас розміщує його на локацію Джунглі.

Нарешті, Тарас вирішує зіграти карту Полювання під назвою «Марево», що робить ефекти двох суміжних карт Локацій неактивними. Він розміщує жетон Цілі між локаціями Планетохід і Артефакт.



**Порада:** Коли ви граєте за Істоту, приділяйте достатньо уваги тому, які карти Локацій скидають у відбій Астронавти. Так вам буде легше вирахувати локації, які вони можуть розвідувати далі. Пам'ятайте, що всі Астронавти починають гру з однаковими наборами карт Локацій у руці.

## ФАЗА 3: РОЗПЛАТА

Астронавти одночасно відкривають обрані карти Локацій обличчям догори. Далі ця фаза має проходити у такому порядку:



Починаючи з гравця, що сидить ліворуч від Істоти, кожен Астронавт, який розвідує локацію, на якій немає жетонів Полювання, може негайно активувати ефект локації або на власний вибір повернути 1 карту Локації в руку зі свого відбою. Якщо ефект локації неактивний внаслідок ефекту карти Полювання, Астронавт не може повернути з відбою карту Локації.



Далі кожен Астронавт, який розвідує локацію, на якій є жетон Цілі, піддається ефекту карти Полювання. Після цього він може активувати ефект карти Локації або на власний вибір повернути 1 карту Локації в руку зі свого відбою. Якщо ефект локації неактивний внаслідок ефекту карти Полювання, Астронавт не може повернути з відбою карту Локації.



Після цього кожен Астронавт, який розвідує локацію, на якій є жетон Артемії, скидає 1 карту Локації зі своєї руки. Ефект локації неактивний, і Астронавт не може повернути з відбою карту Локації.





Нарешті, кожен Астронавт, який розвідує локацію, на якій є жетон Істоти, втрачає 1 фішку Волі. негайно перемістіть фішку Асиміляції вперед на 1 поділку, незалежно від кількості схоплених у такий спосіб Астронавтів. Ефект локації неактивний, і Астронавт не може повернути з відбою карту Локації.



Під час цієї фази, якщо принаймні хоч один Астронавт втратить свою третю (останню) фішку Волі, перемістіть фішку Асиміляції вперед на 1 поділку. Якщо Астронавт повинен втратити більше фішок Волі, ніж має, то він втрачає їх стільки, скільки може. Після цього цей Астронавт повертає в руку усі свої карти Локацій, а також отримує 3 фішки Волі.

### Приклад:

**Ростислав відкриває карту Лігво:** жоден з жетонів Полювання не розміщений на цій локації. Ростислав вирішує скопіювати ефект локації Уламки (локації, де розміщений жетон Істоти) і негайно переміщує фішку Порятунку на 1 поділку вперед.



**Орест відкриває карту Планетохід:** нічого не відбувається, тому що ця локація була обрана ціллю карти Полювання «Марево», що робить ефект локації неактивним. Орест не може повернути карту з відбою, тому що ефект локації неактивний.

**Зоряна відкриває карту Джунглі:** через те що на ній є жетон Артемії, вона не може активувати ефект локації чи повернути карту з відбою. Крім того, вона повинна скинути карту Локації з руки.



**Данило та Маринка обирають однакову локацію Уламки:** через те що там є жетон Істоти, вони не можуть активувати ефект локації чи повернути карту з відбою. Крім того, вони втрачають по одній фішці Волі, а фішка Асиміляції переміщується вперед на 1 поділку.

Фішка волі, яку втратила Маринка, була третьою і останньою у неї. Отож, жетон Асиміляції переміщується вперед на ще одну поділку. Після цього Маринка отримує назад всі свої карти Локацій, а також 3 фішки Волі.



## ФАЗА 4: КІНЕЦЬ ХОДУ

Кожен Астронавт скидає у особистий відбій карту Локації, яку він обрав у цей хід. Карти в особистому відбої гравця мають лежати лицем догори одна на одній так, щоб було видно номер кожної карти. Істота завжди повинна мати змогу бачити номери зіграних карт Локацій. Далі Істота повертає собі жетони Полювання з локацій та дотягує карти Полювання в свою руку доти, доки їх знову не стане 3.

**Перемістіть фішку Порятунку на 1 поділку вперед.** Далі почніть новий хід знову з Фази 1: Розвідка.

## КІНЕЦЬ ГРИ

**Істота перемагає** в грі негайно, якщо фішка Асиміляції першою досягла поділки Перемога, яка позначена зіркою. Позбавлених власної волі Астронавтів планета асимілює, і вони стають з нею одним цілим.

**Астронавти виграють** негайно, якщо фішка Порятунку першою досягла поділки Перемога. За ними прилітає рятувальна місія і евакуює їх з цієї хижої планети.

## ДОДАТКОВА ІНФОРМАЦІЯ ЩОДО КАРТ ЛОКАЦІЙ

**ЛІГВО:** якщо Астронавт обирає ефект локації «повернути всі карти Локацій з особистого відбою», він не зможе повернути ту карту, яку він обрав у цей хід (скоріше за все, це буде саме карта Лігво). Під час фази Розплата обрана карта ще не потрапила в особистий відбій.

**УЗБЕРЕЖЖЯ:** використання цієї локації обмежується одним разом за хід, незалежно від кількості Астронавтів, які розвідують Узбережжя або копіюють його ефект. Ви можете або зарядити передавач (покладіть відповідну фішку на цю локацію) або скористатися передавачем (зніміть фішку Передавача з локації Узбережжя і перемістіть фішку Порятунку на 1 поділку вперед). Якщо два або більше Астронавта обрали локацію Узбережжя, тільки один з них може активувати ефект цієї локації. Інші можуть лише повернути 1 карту зі свого відбою. Ефект локації Узбережжя може додаватися до ефекту локації Уламки.

**УЛАМКИ:** активація ефекту цієї локації обмежується одним разом за хід, незалежно від кількості Астронавтів, які розвідують локацію Уламки або копіюють її ефект. Якщо два або більше Астронавта обрали локацію Уламки, тільки один з них може активувати ефект цієї локації. Інші можуть лише повернути 1 карту зі свого відбою. Ефект локації Уламки може додаватися до ефекту локації Узбережжя.

**АРТЕФАКТ:** 2 обрані Астронавтом карти Локацій граються одна за одною у порядку, який обирає гравець, що їх грає, дотримуючись правил Фази 3: Розплата. Коли Астронавт розкриває свої карти і може активувати ефект локації Річка і локації Артефакт протягом одного ходу, він повинен вибрати лише один з цих ефектів. Після цього він може лише повернути 1 карту зі свого відбою. Ефект локації Артефакт не може бути скопійований ефектом іншої локації або картою Виживання.

**УКРИТТЯ ТА ДЖЕРЕЛО:** якщо колода карт Виживання закінчилася, перемішайте відповідний відбій, щоб сформувати її знову.

**АВТОРСЬКИЙ ВАРІАНТ ГРИ ДЛЯ ДОСВІДЧЕНИХ ГРАВЦІВ:** якщо Астронавт втрачає свою останню фішку Волі під час Фази 3: Розплата, він отримує лише 2 фішки Волі, замість 3. Щоб повернути третю, він повинен обрати або поступитися, або бути зціленим ефектом локації Джерело або картою Виживання.

### НАША ПОДЯКА:

Астронавтам Зарофу, Лілі, Філіпу Тапімокету, Мікаелю Гарсіну, Міку і Белі, Рафу Саїзу (Ludonova), Олівії Томас, Крістофу Вайну, Крістоферу Дікінсону, Тиму Мартіну та всім потерпілим від Артемії.

### Українське видання: IGAMES

Переклад: Олександр Невський  
Редагування: Мельник Лариса  
Дизайн та верстка: Андрій Бордун