

ХИЖА ПЛАНЕТА

ПРИТУЛОК

Гра Гілена Массона

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

Бортжурнал капітана Пайка, 2436 астрономічний рік.

День 1. «Зарокко» зазнав пошкоджень, яких нам не відремонтувати. Ми знайшли укриття в печері поблизу місця аварії. Мінерва встановила й активувала маяк неподалік на узбережжі.

День 2. Ми сіли в планетохід і поїхали на розвідку. Від цієї планети в мене мурашки по шкірі... таке відчуття, ніби за нами спостерігають.

День 4. Тепер я впевнений, що ми тут не одні! Щось напало на нас у джунглях. Ми так і не розібрали, що це таке було. Я на власні очі бачив, як Гілен зник, ніби сама планета асимілювала його.

День 6. Ми запеленгували сигнал біди. Я послав Мерфі та Лусію на пошуки його джерела. Минулої ночі вони повернулися з іншими вцілілими в катастрофі. Хоч якісь добрі новини!

День 8. Сьогодні вранці розвідувальна група натрапила на болото. Келлі повідомляє, що помітила вдаліні місто. Просто не віряться! Завтра ми з Джоном дослідимо околиці. Містер Павелл дуже хоче піти з нами.

День 9. Притулок — приголомшлива летюча фортеця! Вчора я зустрівся з їхнім лідером, і він розповів мені їхню неймовірну історію... Здається, ці люди — нащадки колоністів, яких понад століття тому відправила сюди Корпорація.

День 13. Допомога досі не прибула, а атаки істоти стають дедалі жорстокішими. Ми вирішили спільно з поселенцями укріпитися в Притулку.

«Притулок» — це доповнення до гри «Хижа планета», що урізноманітнює ігровлад, даючи більше можливостей як істоті, так і астронавтам.

«Притулок» додає до базової гри нові компоненти: карти еволюції та карти аватарів, які наділяють істоту й астронавтів особливими вміннями, а також нове поле Притулку, яке пропонує астронавтам новий шлях до перемоги.

ВМІСТ ДОПОВНЕННЯ



1 жетон
Притулку



1 двостороннє поле Притулку
(для 2–4 гравців та 5–7 гравців)



1 маркер
захисту



10 фішок
ДНК



18 карт уцілих
(+2 промокарти)



12 карт аватарів
(+3 промокарти)



30 карт еволюції (I та II рівня)
(+3 промокарти)



20 карт локацій
(+8 промокарт)



15 карт виживання
(+2 промокарти)



15 карт полювання
(+2 промокарти)



7 карт-пам'яток

ОГЛЯД НОВИХ КОМПОНЕНТІВ

Жетон Притулку символізує місто-фортецю під назвою Притулок. Протягом гри ця летюча фортеця переміщуватиметься з локації в локацію.

Поле Притулку вказує на захисну спроможність міста. На кожній стороні поля є трек захисту для відповідної кількості гравців.

Просуваючись треком захисту, **маркер захисту** розблоковує певні бонуси. Якщо він досягає останньої поділки, астронавти перемагають.

Кarti уцілих — це ваші колеги, яким удалося пережити катастрофу. Після порятунку вони запропонують свою допомогу решті астронавтів.

Кarti аватарів наділяють кожного з астронавтів новими постійними вміннями, які можна активувати протягом фази, зазначеної на карті.

Кarti еволюції дають змогу істоті демонструвати вміння, які вона зможе активувати у фазі, зазначеній на карті. Ці карти бувають двох рівнів, і на кожній з них зазначена вартість у **фішках ДНК**: 1–3 фішки для карт I рівня та 4–6 фішок для II рівня.

ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

Перетасуйте карти полювання і виживання з цього доповнення разом з відповідними картами з базової гри. Можете також додати карти полювання і виживання з доповнення «За обріями», але це зменшить ваші шанси ознайомитися з новими картами під час гри.

Решта приготувань такі самі як у базовій грі, проте з такими змінами:

- A. Щоб підготувати планету Артемія, візьміть **карти локацій з доповнення «Притулок» з номерами 6–10** і карти локацій з базової гри з номерами 1–5 і/або карти з доповнення «За обріями» (переконайтеся, що ви взяли по 1 локації з кожним номером).
- B. Покладіть **у запас 3 карти локації «Моноліт»** (незалежно від кількості астронавтів).
- V. Розмістіть **маркер порятунку на поділці «2»** треку базового поля (незалежно від кількості гравців).

Потім виконайте таке:

- G. Біля поля з базової гри покладіть **поле Притулку** догори тією стороною, що відповідає кількості гравців (2–4 або 5–7 гравців). Розмістіть **маркер захисту** на поділці треку, що відповідає кількості гравців.
- D. Візьміть 1 випадкову карту локації з руки будь-якого астронавта й розмістіть **жетон Притулку** у цій локації планети Артемія. Цю карту власник повертає собі на руку.
- E. Перетасуйте **карти вцілілих** і покладіть їх колодою долілиць. Потім візьміть із цієї колоди 2 верхні карти й покладіть їх горілиць на стіл.
- Ж. Дайте істоті **фішки ДНК** залежно від кількості астронавтів. З решти фішок ДНК утворіть запас.

Кількість астронавтів	1–2	3–4	5–6
Фішки ДНК	1	2	3

- I. Перетасуйте **карти еволюції I** рівня та покладіть їх колодою долілиць. Зробіть те саме з картами еволюції II рівня.
- K. Істота бере певну кількість карт еволюції, що залежить від кількості астронавтів у грі. Можна брати карти обох рівнів у будь-якій комбінації.

Кількість астронавтів	1–2	3–4	5–6
Кarti еволюції	3	4	5

- L. Роздайте всім астронавтам по 2 випадкові **карти аватарів**. Кожен астронавт вибирає 1 карту й кладе її горілиць перед собою, а іншу скидає. Усі невикористані карти аватарів повернуть у коробку. Тепер астронавти читають уголос вміня своїх аватарів.

Ці кроки коротко описані на с. 4–5.

Під час приготувань до гри вдвох астронавт бере 1 карту вцілілого й кладе її перед собою долілиць, не активуючи ефекту.

А

Сформуйте планету Артемія, використовуючи карти локацій з номерами 1–5 з базової гри та карти локацій з номерами **6–10 з цього доповнення**.

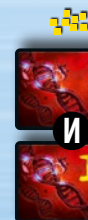
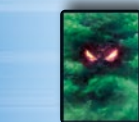
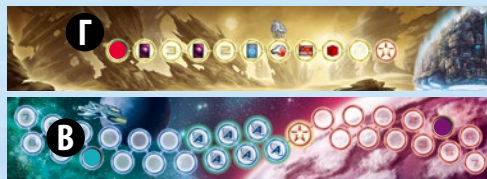
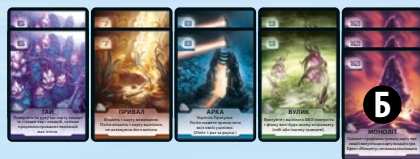
Б

Розмістіть у запасі **3 карти локацій «Моноліт»** (для будь-якої кількості гравців).

**Л**

Астронавти вибирають **аватари**.

ПРИГОТУВАННЯ ДЛЯ ГРИ ВЧОТИРЬОХ

**В**

Розмістіть **маркер порятунку** на поділці «2» треку базового поля (для будь-якої кількості гравців).

Г

Покладіть **поле Притулку** біля поля базової гри. Розмістіть **маркер захисту** на поділці з числом, що дорівнює кількості гравців.

К

Істота бере **карти еволюції** залежно від кількості астронавтів.

Кількість астронавтів	1–2	3–4	5–6
Карти еволюції	3	4	5

И

Сформуйте дві колоди з **карт еволюції** I та II рівнів.

Ж

Істота отримує **фішки ДНК** залежно від кількості астронавтів.

Кількість астронавтів	1–2	3–4	5–6
Фішки ДНК	1	2	3

Е

Сформуйте колоду з **карт уцілілих** і відкрийте 2 верхні карти.

**Д**

Покладіть **жетон Притулку** на випадково вибрану локацію планети Артемія з номером 1–5.

ПЕРЕБІГ ГРИ

ФАЗИ 1-4

Правила для фаз «Розвідка», «Полювання», «Розв'язка» та «Кінець раунду» не відрізняються від правил базової гри. Однак під час фази 3 «Розв'язка» астронавти, які розвідували локації без жетона полювання, тепер можуть додатково вибирати 1 з 2 нових дій.

1. Врятувати вцілілого



Якщо астронавт розвідав локацію, суміжну (горизонтально або вертикально) з локацією з жетоном Притулку, він може врятувати вцілілого. Замість активувати ефект локації або повернути карту локації зі свого скиду астронавт бере 1 карту вцілілого, яка лежить горілиць. Астронавт повинен відразу використати вміння вцілілого, якщо це можливо (див. с. 12). Потім астронавт кладе цю карту вцілілого долілиць перед собою. Перед астронавтом може лежати скільки завгодно карт уцілілих.

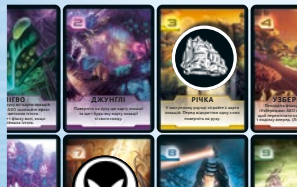
Ви не викладаєте відразу нову карту вцілілого (див. фазу 5 на с. 8). Якщо відкритих карт уцілілих немає, то ця дія недоступна.

Якщо астронавт копіює ефект локації, суміжної з локацією з жетоном Притулку, він не може врятувати вцілілого.

Приклад.

Ольга зіграла карту локації «Джунглі». Ця локація суміжна з «Річкою», на якій лежить жетон Притулку.

Ольга не активує ефект «Джунглів», а вирішує врятувати «Мішель Вест», одну з двох доступних карт уцілілих. Ольга негайно використовує вміння цієї вцілілої (бере 1 карту виживання) та кладе її карту долілиць перед собою.



2. Укріпити Притулок і прихистити вцілілих



Якщо астронавт розвідав локацію з жетоном Притулку, він може укріпити Притулок. Замість активувати ефект своєї карти локації або повернути 1 карту локації зі свого скиду астронавт переміщує маркер захисту на 1 поділку вперед треком поля Притулку.

Якщо гравець укріпив Притулок, то також може прихистити врятованих ним уцілілих. Для цього він скидає всі свої карти вцілілих, щоб перемістити маркер захисту на 1 додаткову поділку вперед. Маркер захисту переміщують лише на 1 поділку, незалежно від кількості скинутих карт.

Якщо в локації з жетоном Притулку є кілька гравців, то лише один з них може укріпити Притулок і прихистити своїх уцілілих.

Коли маркер захисту досягає поділки з бонусом, астронавти відразу активують його ефект, якщо це можливо (див. с. 12). Якщо маркер захисту досягає поділки перемоги, то астронавти перемагають.

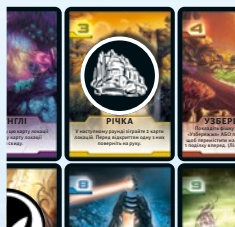
Якщо астронавт копіює ефект локації з жетоном Притулку, він не може укріпити Притулок і прихистити вцілілих.

Жетон Притулку — це не локація, його не можна скопіювати.

Приклад.

Ігор і Галина обоє зіграли карту «Річка». На цій локації є жетон Притулку.

Замість активувати ефект локації «Річка» Ігор хоче укріпити Притулок і пересуває маркер захисту на 1 поділку вперед. Потім він вирішує прихистити вцілілих, скинувши 2 свої карти вцілілих і пересунувши маркер захисту ще на 1 поділку вперед. Це призводить до того, що маркер захисту переміщується на поділку з бонусом. Астронавти тепер можуть скинути одну продемонстровану карту еволюції істоти.



Галина не може укріпити Притулок, бо це вже зробив Ігор. Натомість вона вирішує активувати ефект «Річки».

Увага! У фазі 3 «Розв'язка» спершу розвідайте локації без жетонів полювання, потім локацію з жетоном цілі, далі локацію з жетоном Артемії і нарешті локацію з жетоном істоти. Кожен крок розігрують за годинниковою стрілкою, починаючи з астронавта ліворуч від істоти.



ФАЗА 5. ЕВОЛЮЦІЯ (істота й астронавти)

У доповненні «Притулок» після фази 4 «Кінець раунду» з'являється ще одна фаза — «Еволюція». Її розігрують у наведеному нижче порядку.

1) Перемістіть жетон Притулку

Перемістіть жетон Притулку з поточної карти локації на наступну за порядком карту з номером від 1 до 5. Якщо жетон був у локації 5, ви повертаєте його в локацію 1. Коли маркер захисту досягає поділки з бонусом «1–10» (🎲), локації з номерами 6–10 стають доступними. Після цього жетон Притулку можна переміщувати з локації 5 у локацію 6, а з локації 10 ви повертаєте його в локацію 1.

2) Відкрийте карти нових уцілілих

Відкрийте верхні карти вцілілих так, щоб біля колоди знову було 2 відкриті карти вцілілих (якщо там уже є 2 відкриті карти вцілілих, ігноруйте цей крок). Коли колода вцілілих вичерпується, ви більше не відкриваєте нові карти вцілілих.

3) Істота може виконати одну з двох дій: еволюціонувати або зачаїтися.

• **Еволюціонувати.** Істота бере 1 фішку ДНК із запасу, якщо вони там є (якщо запас фішок вичерпався, істота не отримує нічого). Потім істота може взяти й/або продемонструвати будь-яку кількість карт еволюції.

За кожну карту еволюції (I або II рівня), яку бере істота, вона повинна повернути в запас 1 фішку ДНК. Істота може мати на руці будь-яку кількість карт еволюції.



За кожну карту еволюції, яку продемонструвала істота, вона повинна скинути в запас кількість фішок ДНК, зазначену на карті еволюції (🧬). Потім істота кладе карту еволюції горілиць перед собою і зачитує вголос її текст. Істота одночасно може мати щонайбільше 4 продемонстровані еволюції. Щоб після цього продемонструвати нові еволюції, істота повинна спершу скинути одну зі своїх продемонстрованих карт.

Ефект продемонстрованої еволюції не активують у тому самому раунді, протягом якого еволюцію продемонстрували. Це можна зробити лише протягом наступного раунду у фазі, зазначеній на карті.

Приклад.

Борис має 3 фішки ДНК, але в нього на руці не залишилося карт еволюції. Він вирішує еволюціонувати й бере 1 фішку ДНК, яку одразу ж витрачає, щоб узяти 1 карту еволюції. Він вибирає карту І рівня й отримує «Мерлятника».



Борис вирішує продемонструвати цю еволюцію: він повертає у запас 2 фішки ДНК, кладе карту горілиць перед собою і зачитує її текст уголос. Ефект карти «Мерлятника» активують під час фази 5 «Еволюція». Отже, Борис зможе активувати її в цій фазі, але вже наступного раунду.



- **Зачаїтися.** Істота бере з запасу 3 фішки ДНК (якщо стільки немає, то бере всі доступні). Потім маркер захисту переміщують на 1 поділку вперед (якщо маркер переміщується на поділку з бонусом Притулку, його негайно активують).



КІНЕЦЬ ГРИ

Астронавти перемагають, щойно маркер порятунку або маркер захисту досягають поділки перемоги (позначеної зірочкою) на своїх треках. Перемога за допомогою маркера захисту означає, що Притулок достатньо укріплений, щоб витримати атаки істоти.

Істота перемагає, щойно маркер асиміляції досягає поділки перемоги, позначеної зіркою.



ОСОБЛИВОСТІ НОВИХ КАРТ ЛОКАЦІЙ

«**Моноліт**» (10). Вилучіть «Моноліт» з гри лише після того, як ви скинули одну з продемонстрованих карт еволюції істоти. Інакше просто скиньте «Моноліт». Пам'ятайте, що під час приготувань ви завжди кладете в запас 3 карти локації «Моноліт», незалежно від кількості астронавтів.

«**Арка**» (8). Ефект «Арки» можна активувати, навіть якщо один з астронавтів, що розвідав локацію з жетоном Притулку, вже укріпив Притулок і прихистив уцілілих. Зауважте, що ефект «Арки» можна активувати лише 1 раз за раунд.

ІГРОВІ ТЕРМІНИ

Прихистити вцілілих. Скиньте всі карти вцілілих, що лежать перед вами, і перемістіть маркер захисту на 1 поділку вперед.

Продемонстрована еволюція. Карта еволюції з постійним ефектом, що лежить перед істотою.

Узяти карту вцілілого. Візьміть верхню карту зі стосу вцілілих і покладіть її долілиць перед собою, не активуючи вміння вцілілого.

Укріпити Притулок. Перемістіть маркер захисту на 1 поділку вперед.

Урятувати вцілілого. Візьміть відкриту карту вцілілого, відразу активуйте його вміння (якщо можливо) і покладіть карту долілиць перед собою.

БУДЬ ЛАСКА, ЗВЕРНІТЬ УВАГУ

Ви граєте за звичайними правилами «Хижої планети», але ефекти карт завжди мають пріоритет над правилами.

Українське видання: IGAMES

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

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



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



ВАРІАНТ ГРИ

Якщо ви хочете грати в базову версію «Хижої планети» лише з деякими компонентами доповнення «Притулок», радимо вам під час приготувань виконати такі зміни:

- Візьміть 6 карт аватарів з символом «Хижої планети» (🦋🦋). Роздайте горілиць по 1 випадковій карті аватара всім астронавтам. Решту карт аватарів поверніть у коробку. Тепер астронавти читають уголос уміння своїх аватарів.



- Візьміть карти еволюції з символом «Хижої планети» (🦋🦋) і відберіть 3 з них залежно від кількості астронавтів. Істота вибирає 1 з 3 відібраних карт, кладе її горілиць перед собою і зачитує вголос її текст. Решту карт еволюції поверніть у коробку.

1–2 астронавти: «Ефективність», «Інстинкти», «Розум» (карти вартістю 1 фішка ДНК);

3–4 астронавти: «Дикість», «Кмітливість» і «Передбачливість» (карти вартістю 2 фішки ДНК);

5–6 астронавтів: «Швидкість», «Різкий крик» і «Груба сила» (карти вартістю 3 фішки ДНК).



УМІННЯ ВЦІЛІЛИХ

Коли астронавт рятує вцілілого, він одразу активує його вміння. Якщо це неможливо зробити, то астронавт утрачає нагоду.



Істота повинна повернути в запас до 2 фішок ДНК.



Істота не може еволюціонувати або зачатися під час наступної фази 5 «Еволюція».



Поверніть собі 1 фішку волі.



Скопіюйте ефект локації з жетоном істоти.



Поверніть на руку 1 карту локації, яку ви зіграли в цьому раунді. Якщо ви зіграли кілька карт одночасно, виберіть 1 з них.



Візьміть на руку карту локації з запасу, якої ви ще не маєте.



Поверніть на руку до 2 карт локацій зі свого скиду.



Перемістіть маркер захисту на 1 поділку вперед. Якщо маркер захисту досягає поділки з бонусом, відразу активуйте його (якщо це можливо).



Візьміть 1 карту виживання.

БОНУСИ ПРИТУЛКУ

Коли маркер захисту досягає поділки з бонусом, його відразу активують. Якщо астронавт не може активувати цей бонус, то втрачає його.



Істота повинна повернути в запас 1 фішку ДНК.



Кожен астронавт, який не має жодної карти виживання, може взяти 1 карту виживання.



Кожен астронавт повертає собі 1 фішку волі.



Кожен астронавт, який не має жодної карти локації з номерами 6–10, може взяти на руку 1 таку карту з запасу.



Кожен астронавт повертає на руку по будь-якій 1 карті локації зі свого скиду.



Скиньте будь-яку 1 продемонстровану карту еволюції.



Кожен астронавт бере 1 карту виживання.



Відтепер карти локацій з номерами 6–10 доступні для переміщення жетона Притулку. Якщо жетон у локації 5, то далі його переміщують у локацію 6, а з локації 10 його переміщують у локацію 1.