

# 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 неущокодженими, 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 вірніше 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