

ЧУЖАЯ ПЛАНЕТА

УБЕЖИЩЕ

Игра Гислена Массона

Количество игроков: 2–7 Время игры: 30–60' Возраст: 10+

Бортовой журнал капитана Пайка, 2436 год по земному исчислению

День 1: «Зарофф» непоправимо поврежден. Мы укрылись в пещере возле места крушения. Минерва установила сигнальный маяк на пляже ближайшего моря.

День 2: мы снарядили вездеход и отправились на разведку. Жуткая планета... Меня не покидает ощущение, что за нами наблюдают.

День 4: мы здесь точно не одни! Нечто напало на нас в джунглях. Никто не успел понять, что именно это было. Гислен просто исчез прямо на моих глазах, словно сама планета поглотила его.

День 6: мы поймали сигнал бедствия. Мерфи и Лусио отправились на поиски его источника. Прошлым вечером они вернулись с другими выжившими!

День 8: днем разведгруппа обнаружила болото. Келли утверждает, что видела город вдалеке. Подумать только! Завтра мы с Джоном непременно туда отправимся. Мистер Пауэлл просит взять его с собой.

День 9: мы нашли его! Убежище — настоящая цитадель прямо в воздухе, и она не заброшена! Вчера я встретился с их лидером; оказывается, город построили потомки колонистов, которых Корпорация отправила на эту планету более ста лет назад.

День 13: спасательный корабль до сих пор не явился, а существо атакует со все большей силой. Мы решили объединиться с поселенцами, чтобы вместе укрепить Убежище.

«Убежище» — дополнение к игре «Чужая планета», добавляющее новые игровые возможности для существа и жертв.

В нем появляются карты адаптации и персонажей с уникальными способностями для существа и жертв, а также новое поле — Убежище, дающее жертвам новый способ победы.

КОМПОНЕНТЫ



1 жетон
Убежища



1 двухстороннее
поле Убежища
(для 2-4 и 5-7 игроков)



1 фишка
защиты



10 фишек
ДНК



18 карт
выживших



12 карт
персонажей



30 карт адаптаций
(уровня I и II)



20 карт мест



15 карт выживания



15 карт охоты



7 памяток



20 промокарт



1 памятка
по промокартам

ОБЗОР НОВЫХ КОМПОНЕНТОВ

Жетон Убежища представляет парящий над поверхностью город, который может перемещаться с места на место.

Поле Убежища отображает уровень защиты города. Для разного числа игроков используются разные стороны поля.

Фишка защиты продвигается по ячейкам на поле, открывая различные бонусы. Когда она достигает последней ячейки, жертвы сразу же побеждают.

Карты выживших — участники вашей экспедиции, которых вы можете спасти, чтобы заручиться их помощью.

Карты персонажей представляют игроков-жертв, давая им уникальные способности, которые можно активировать в ту или иную фазу.

Карты адаптаций дают существу способности, действующие в ту или иную фазу.

Фишки ДНК позволяют существу развивать новые адаптации.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Добавьте новые карты охоты и карты выживания к соответствующим базовым наборам. Вы также можете добавить карты охоты и выживания из дополнения «Новые горизонты», но так вы с меньшей вероятностью увидите в игре карты «Убежища». Проведите подготовку к игре по базовым правилам со следующими отличиями:

- А. Для подготовки планеты Артемия используйте **карты мест с номерами от 6 до 10 из дополнения «Убежища»**. Карты с номерами от 1 до 5 можете взять как из базового набора, так и из набора «Новые горизонты» (только по одному экземпляру карты с каждым номером).
- Б. Разместите **в резерве 3 карты места «Монолит»** (независимо от числа жертв).
- В. Поставьте **фишку спасения на ячейку с числом 2** базового поля (независимо от числа игроков).

Затем продолжите подготовку в следующем порядке:

- Г. Разместите **поле Убежища** рядом с базовым полем той стороной вверх, которая соответствует числу игроков (2—4 или 5—7). Разместите **фишку защиты** на ячейке с числом, соответствующем количеству игроков.
- Д. Случайным образом возьмите из руки одной из жертв карту места. Положите **жетон Убежища** на карту этого места на планете. Игрок, у которого взяла карту, возвращает ее в руку.
- Е. Перемешайте карты выживших, сформируйте из них колоду и положите ее лицом вниз. Возьмите **2 карты выживших** с верха колоды и разместите их рядом с ней лицом вверх.
- Ж. Игрок-существо берет **фишки ДНК** в количестве, зависящем от числа жертв. Оставшиеся фишки сложите в запас.
- З. Перемешайте **карты адаптаций I** уровня, сформируйте из них колоду и положите ее лицом вниз. Повторите с картами адаптаций II уровня.
- И. Игрок-существо берет в руку карты адаптаций в количестве, зависящем от числа жертв. Можно брать карты обеих уровней в любой комбинации.
- К. Случайным образом раздайте всем жертвам по 2 **карты персонажей**. Каждая жертва выбирает 1 карту и кладет ее перед собой лицом вверх. Остальные карты уберите в коробку.

На следующих страницах вы увидите наглядную инструкцию по подготовке.

При подготовке партии на 2 игроков игрок-жертва берет 1 карту выжившего и кладет ее перед собой лицом вниз, не применяя эффекта.

| Жертвы | 1-2 | 3-4 | 5-6 |
|-----------|-----|-----|-----|
| Фишки ДНК | 1 | 2 | 3 |

| Жертвы | 1-2 | 3-4 | 5-6 |
|-----------------|-----|-----|-----|
| Карты адаптаций | 3 | 4 | 5 |

А

Подготовьте планету Артемия, используя базовые карты мест 1–5 и карты мест 6–10 из «Убежища».

ПОДГОТОВКА К ПАРТИИ НА 4 ИГРОКОВ

**К**

Жертвы выбирают карты персонажей.

И

Существо берет карты адаптаций в зависимости от числа жертв.

| Жертвы | 1-2 | 3-4 | 5-6 |
|-----------------|-----|-----|-----|
| Карты адаптаций | 3 | 4 | 5 |

**К****Г****В****Д****А****В**

Перемешайте карты адаптаций I и II уровня отдельно.

**Ж**

Существо берет фишки ДНК в зависимости от числа жертв.



| Жертвы | 1-2 | 3-4 | 5-6 |
|-----------|-----|-----|-----|
| Фишки ДНК | 1 | 2 | 3 |

Б

Разместите в резерве
3 карты места
«Монолит».

**К****Б****К****Ж****З****Ж****Е**

Раскройте 2 верхние
карты из колоды карт
выживших.

**В**

Поставьте на базовое
поле фишку спасения
на ячейку с числом 2.

Г

Разместите поле
Убежища рядом
с основным. Поставьте
фишку защиты
в ячейку с числом
игроков.

Д

Поместите
жетон Убежища
на случайно
выбранную карту
места.

ХОД ИГРЫ ФАЗЫ 1-4

Четыре фазы игры — «Исследование», «Охота», «Расплата» и «Конец хода» — проходят по обычным правилам. При этом в фазе 3 «Расплата» жертвы, исследовавшие место без жетона охоты, могут выполнить одно из двух новых действий:

1) Спасти выжившего.



Если жертва исследовала место по соседству с местом, где находится жетон **Убежища**, она может взять 1 из лежащих лицом вверх карт выживших (вместо использования силы места или возвращения карты места из сброса). Способность на карте выжившего должна быть сразу же применена, если это возможно (см. стр. 12).

Затем карта кладется лицом вниз рядом с игроком. Перед игроком может лежать сколько угодно карт выживших.

Новые карты выживших выкладываются только в новой, пятой фазе (см. стр. 8). Таким образом, за один ход можно спасти только 2 выживших. Если на столе нет карт выживших, лежащих лицом вверх, это действие недоступно.

Если жертва копирует силу места по соседству с местом, где лежит жетон Убежища, она не может спасти выжившего.

Пример:

Шэрон разыграла карту места «Джунгли». Это место соседствует с «Рекой», где на данный момент находится жетон Убежища.

Вместо использования силы места Шэрон решает спасти одну из двух выживших — Мишель Уэст. Шэрон сразу применяет способность этой карты (берет карту выживания) и кладет ее перед собой лицом вниз.



2) Укрепить Убежище и укрыть выживших.



Если жертва исследовала место с жетоном Убежища, она может укрепить Убежище — передвинуть фишку защиты по полю Убежища на 1 ячейку вперед (вместо использования силы места или возвращения карты места из сброса).

Если игрок укрепил Убежище, он сразу же может укрыть выживших, которых до этого спас. Для этого он сбрасывает все карты выживших, лежащие перед ним лицом вниз, и передвигает фишку защиты еще на 1 ячейку вперед.

Укрывая выживших, фишку защиты нужно двигать только на 1 ячейку, вне зависимости от числа сброшенных карт.

Если место с жетоном Убежища исследуют несколько жертв, то только одна из них может укрепить Убежище и укрыть выживших в этот ход.

Когда фишка защиты достигает ячейки с бонусом, этот эффект сразу применяется, если это возможно (см. стр. 12). Когда фишка защиты достигает ячейки победы (последней на поле), жертвы сразу же побеждают.

Если жертва копирует силу места с жетоном Убежища, она не может укрепить Убежище и укрыть выживших.

Пример:

Вилли и Эмма разыграли карту «Реки» — места, где сейчас находится жетон Убежища.

Вместо использования силы места Вилли решает укрепить Убежище: двигает фишку защиты по полю Убежища на 1 ячейку вперед. Затем он решает укрыть выживших: сбрасывает 2 лежащие перед ним карты выживших и двигает фишку защиты еще на 1 ячейку вперед. Фишка защиты достигает ячейки с бонусом: жертвы могут сбросить одну развитую адаптацию существа.



Эмма не может повторить это действие, поскольку укрепить Убежище и укрыть выживших можно только один раз в ход. Поэтому она использует силу «Реки».

Важно помнить: в фазе 3 «Расплата» сначала используются места, на которых нет жетонов охоты. Затем применяются эффекты жетона цели, далее — жетона Артемии, и затем — жетона существа. На каждом из этих этапов эффекты применяются по часовой стрелке, начиная с жертвы, сидящей слева от существа.



ФАЗА 5. АДАПТАЦИЯ

В дополнении «Убежище» за фазой 4 «Конец хода» следует еще одна — «Адаптация». Она проходит в следующем порядке:

1) Переместите Убежище.

Переместите жетон Убежища с текущей карты места на следующую по порядку карту с номером от 1 до 5. Если жетон был на карте 5, он возвращается на карту 1. Если фишка защиты на поле Убежища достигла ячейки с бонусом «1-10» (🎲), места с номерами от 6 до 10 становятся доступны и после карты 5 жетон переходит на карту 6 и далее. С карты 10 жетон Убежища возвращается на карту 1.

2) Откройте новых выживших.

Раскройте карты выживших сверху колоды, так чтобы рядом с ней снова оказалось 2 карты лицом вверх (если 2 карты выживших уже открыты, пропустите этот шаг). Когда колода заканчивается, новые карты больше не открываются.

3) Существо может выполнить одно из двух действий: адаптироваться или затаиться.

- **Адаптироваться:** существо берет 1 фишку ДНК из запаса, если они там еще остались (если запас пуст, существо не получает фишку). Затем существо может взять и/или развить любое количество адаптаций.

За каждую карту адаптации, которую существо берет из колоды, оно должно вернуть 1 фишку ДНК в запас. Можно брать карты как I, так и II уровня. Нет ограничения на количество карт адаптаций в руке.

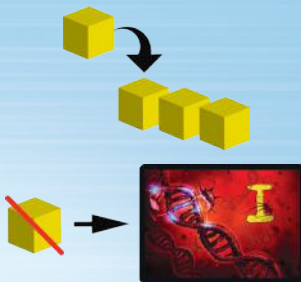


За каждую адаптацию, которую существо развивает, оно должно вернуть в запас столько фишек ДНК, сколько указано на карте (🧬). После чего выложить карту адаптации перед собой, лицом вверх. Существо не может иметь более 4 развитых адаптаций одновременно. Чтобы развивать адаптации после 4, игрок сначала должен сбросить одну из уже имеющихся.

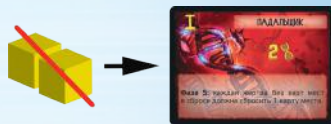
Адаптации вступают в силу только в следующем ходу, а именно в той фазе, которая указана на карте.

Пример:

У Бьорна 3 фишки ДНК, но нет карт адаптаций в руке. Он решает адаптироваться: берет фишку ДНК и тут же тратит, чтобы взять карту I уровня. Это оказывается адаптация «Падальщик».



Бьорн решает развить эту адаптацию: возвращает в запас еще 2 фишки ДНК и выкладывает карту перед собой лицом вверх. Эффект «Падальщика» вступает в силу в фазе 5, но не текущего хода, а следующего.



● **Затаиться:** существо берет из запаса до 3 фишек ДНК (если столько нет, берет все имеющиеся). Затем фишка защиты движется по полю Убежища на 1 ячейку вперед (если она достигает ячейки с бонусом, эффект сразу же применяется).



КАРТЫ ПЕРСОНАЖЕЙ И АДАПТАЦИЙ

Способности на картах персонажей и адаптаций действуют только в указанных на них фазах. Способности персонажей доступны с самого начала игры, адаптации же сначала должны быть развиты существом.

КОНЕЦ ИГРЫ

Жертвы побеждают, как только фишка спасения или защиты достигают ячейки победы. Победа с помощью фишки защиты означает, что Убежище укреплено достаточно, чтобы выдержать любое нападение существа.

Существо побеждает, как только фишка ассимиляции достигает ячейки победы.



ОСОБЕННОСТИ НОВЫХ КАРТ МЕСТ

«Монолит»: уберите эту карту из игры, только если сбросили одну из лежащих перед существом адаптаций. Иначе просто сбросьте ее. Помните, что при любом количестве игроков в резерв кладутся 3 карты «Монолит».

«Врата»: силу этого места можно использовать, даже если одна из жертв, исследовавшая место с Убежищем, уже укрепила Убежище и укрыла выживших. Силу «Врат» можно использовать только 1 раз в ход.

ИГРОВЫЕ ТЕРМИНЫ

Взять карту выжившего: возьмите верхнюю карту колоды выживших и положите ее перед собой лицом вниз, не применяя ее способность.

Спасти выжившего: возьмите карту выжившего, лежащую лицом вверх, примените ее способность (если это возможно) и положите перед собой лицом вниз.

Укрепить Убежище: передвиньте фишку защиты вперед на 1 ячейку.

Укрыть выживших: сбросьте все карты выживших перед вами и передвиньте фишку защиты вперед на 1 ячейку.

Развитая адаптация: карта адаптации с постоянно действующим свойством, выложенная перед существом.

ПРОМОКАРТЫ

Карты мест: «Туманы», «Дрон», «Дрон Z-1», «Дрон Z-2», «Дрон Z-3»

Карты охоты: «Повреждение», «Изменчивость»

Карты выживания: «Криогеника», «Подкрепление»

Карты выживших: «Теа Картер», «Гюнтер Франц»

Карты персонажей: «Уильям Тиг», «Триша Коллис», «Миневра МК-18»

Карты адаптаций: «Коварство», «Энергичность», «Изворотливость»

БЛАГОДАРНОСТИ

Merci à Lili,
les survivants du Zaroff, Pak



Русскоязычное издание подготовлено GaGa Games

Переводчик: Даниил Яковенко

Редакторы: Андрей Мательский, Даниил Молошников

Корректор: ООО «Корректор»

Дизайнер-верстальщик: Елена Шлюйкова

Руководитель проекта: Артем Савельев

Общее руководство: Антон Сковородин

Перепечатка и публикация правил, компонентов, иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены.

© ООО «ГаГа Трейд», 2020 — правообладатель русскоязычной версии игры. Все права защищены.

ВАРИАНТ ИГРЫ

Вы также можете сыграть в базовую версию «Чужой планеты» лишь с некоторыми элементами дополнения «Убежище». Для этого при подготовке к игре:

- Найдите карты персонажей с символом «Чужая планета» (👁️ 👁️). Случайным образом раздайте каждому игроку по 1 карте. Оставшиеся карты уберите в коробку.



- Найдите карты адаптаций с символом «Чужая планета» (👁️ 👁️) и отберите из них 3, в зависимости от количества жертв:

1–2 жертвы: «Эффективность», «Инстинкты», «Сообразительность» (карты стоимостью 1 ДНК)

3–4 жертвы: «Массивность», «Смышленость», «Предвидение» (карты стоимостью 2 ДНК)

5–6 жертв: «Скорость», «Пронзительный вопль», «Первобытная сила» (карты стоимостью 3 ДНК)

Существо выбирает 1 из 3 карт и кладет ее перед собой лицом вверх. Эта адаптация действует с самого начала партии. Оставшиеся карты уберите в коробку.



СПОСОБНОСТИ ВЫЖИВШИХ

Когда жертва спасает выжившего, она сразу же применяет способность полученной карты, если это возможно.



Заберите у существа и верните в запас до 2 фишек ДНК.



Существо не может адаптироваться или затаиться во время следующей фазы 5 «Адаптация».



Восстановите 1 фишку воли.



Скопируйте силу места, на котором находится жетон существа.



Верните в руку 1 разыгранную вами на этом ходу карту места.



Возьмите в руку карту места из резерва, которой у вас еще нет.



Верните в руку до 2 карт места из своего сброса.



Передвиньте фишку защиты на 1 ячейку вперед. Если фишка защиты достигает ячейки с бонусом, этот бонус сразу же применяется.



Возьмите 1 карту выживания.

БОНУСЫ УБЕЖИЩА

Когда фишка защиты достигает ячейки с бонусом, он сразу же применяется. Если кто-то из жертв не может применить бонус, то для нее ничего не происходит.



Заберите у существа и верните в запас 1 фишку ДНК.



Все жертвы, у которых нет карт выживания, могут взять 1 карту выживания.



Все жертвы восстанавливают 1 фишку воли.



Все жертвы, у которых еще нет карт с номерами 6–10 (в руке или сбросе), могут взять в руку по 1 такой карте из резерва.



Все жертвы возвращают в руку 1 карту места из своего сброса.



Сбросьте 1 развитую адаптацию.



Все жертвы берут 1 карту выживания.



С этого момента карты мест 6–10 доступны для перемещения Убежища.