

ЧУЖАЯ ПЛАНЕТА

НОВЫЕ ГОРИЗОНТЫ

Игра Гислена Массона

На поверхности Артемии продолжается противостояние людей и внеземного разума. Выжившие открывают для себя новые места и вместе с ними — новые возможности спасения. Противостоящее им существо не теряет хватки, обретая все более невероятные силы. Охота в самом разгаре!

«Новые горизонты» — дополнение к игре «Чужая планета», включающее десять новых карт мест, а также новые карты охоты и выживания. Вы можете играть только с новыми картами или перемешать карты дополнения и базовой игры, чтобы создать свою уникальную версию Артемии.

ПЕРЕД НАЧАЛОМ

Замените карты выживания «Дрон», «Изобретательность» и «Усилитель» базовой игры одноименными картами из дополнения. Добавьте остальные новые карты выживания к базовому набору.

Замените карту охоты «Помехи» базовой игры одноименной картой из дополнения. Добавьте остальные новые карты охоты к базовому набору.

Что касается мест, вы можете перемешивать их по собственному усмотрению, соблюдая указанные ниже нюансы.

КОМПОНЕНТЫ

53 карты мест, 15 карт выживания, 13 карт охоты, 10 промо-карт (4 карты мест, 3 карты охоты и 3 карты выживания), правила.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Этот этап в дополнении практически полностью повторяет базовую игру.

Выберите десять карт мест — это будет ваша Артемия. Убедитесь, что цифры на картах мест (от 1 до 10) не повторяются.

В зависимости от того, насколько вы опытни в «Чужой планете», вы можете либо играть новым набором карт, если уверены в своих силах, либо смешать его с базовым набором. Во втором случае рекомендуем для начала взять карты новых мест с цифрами 6–10. Разместите карты мест в два ряда по правилам базовой игры.

Три новые карты мест обладают особыми свойствами при подготовке:

- **КУПОЛ:** фишка маяка из базовой игры выполняет роль фишки щита. Разместите его на карте места с цифрой 1 [1].
- **ЛАБИРИНТ:** возьмите пять выбранных карт мест с цифрами 6–10, перемешайте их и разместите лицом вниз в ряд под картами с цифрами 1–5 [2]. Остальные карты с цифрами 6–10, как обычно, составляют резерв и размещаются лицом вверх. Помните, что количество карт в резерве зависит от числа жертв [3].

Жертвы	1	2–3	4–6
Карты в резерве	1	2	3

- **ПОЛЮС:** в дополнении всего две копии этой карты. Одна размещается во втором ряду карт мест [2], вторая попадает в резерв [4].



ОСОБЕННОСТИ НОВЫХ КАРТ МЕСТ

НЕКСУС: если существо ловит хотя бы одну жертву в «Нексусе», фишка ассимиляции продвигается вперед на 2 ячейки вместо 1.

ОАЗИС: жертва возвращает в руку сыгранную карту места и забирает из своего сброса столько карт, сколько ей недостаёт фишек воли. Если у жертвы все 3 фишки воли, карты из сброса не возвращаются.

ФЬОРД: в фазе 1 следующего хода жертва играет карту места из руки лицом вниз и кладет рядом с ней карту из своего сброса лицом вверх. Если в сбросе нет карт, дополнительная карта не выкладывается. В начале фазы 3 игрок должен исследовать одно из этих двух мест. В фазе 4 обе карты мест сбрасываются.

КУПОЛ: пока фишка щита не достигла этой карты, он никак не защищает жертв. Силу щита можно использовать, только когда фишка щита находится на карте «Купола».

ЛАБИРИНТ: чтобы открыть новое место, переверните одну из закрытых карт мест лицом вверх. Пока карты мест закрыты, эти места считаются недоступными для жертв.

ЗАРОСЛИ: если жертва открывает карту этого места с помощью «Лабиринта» и решает использовать его силу, этот игрок не может взять в руку ни «Лабиринт», ни «Заросли». Это же правило применяется к карте «Болото» базовой игры.

АРХИПЕЛАГ: сила этого места позволяет жертве вернуть фишки воли либо себе, либо другой жертве. Если колода карт выживания кончилась, перемешайте сброс и сформируйте новую колоду.

ПОЛЮС: в фазе 4 сыгранная карта этого места возвращается в резерв, даже если ее сила не была использована. Сила этого места действует, даже если жертва теряет при этом последнюю фишку воли.

ГРИБНИЦА: разместите до двух фишек воли из запаса на одной или двух ячейках шкалы спасения между фишкой спасения и ячейкой победы. Когда фишка спасения оказы-

вается на ячейке с фишкой воли, жертвы могут решить, кто из них получит эту фишку. Эта сила грибницы не действует, если в запасе нет фишек (то есть у всех жертв по три фишки) или на шкале нет свободных ячеек для их размещения. Если жертве нужно восстановить одну или более фишек воли, а их запас пуст, она должна взять фишку со шкалы. Если кубики есть и на шкале, и в запасе, игрок может выбрать между ними.

Помните: у жертвы не может быть более трех фишек воли. Количество фишек воли в игре не может превышать три на каждого игрока.

ПОРТАЛ: сила этого места телепортирует жертву на другую карту места. На другой карте места она может быть поймана, натолкнувшись на жетон или карту охоты!

Портал сбрасывается в фазе 3, карта второго места — в фазе 4.

ОСОБЕННОСТИ НОВЫХ КАРТ ОХОТЫ

ВРЕМЕННОЙ СДВИГ: если на карте с жетоном цели находятся две жертвы, передвиньте фишку ассимиляции на 2 ячейки вперед. Если фишка достигает ячейки победы, игра заканчивается победой существа. Если не достигает, также передвиньте фишку спасения на 2 ячейки вперед.

ГОЛОД: если жертва копирует силу места с жетоном существа, она может скопировать силу только одной из двух выбранных карт мест.

ИНЕРЦИЯ: эффект жетона цели применяется сразу после того, как жертвы открыли карты мест. В результате силы всех мест не действуют, но при этом жетоны существа и Артемии действуют как обычно.

ВЕЗДЕСУЩНОСТЬ: если заменяемый жетон охоты лежал на двух соседних картах мест, новый жетон также необходимо разместить между этими двумя картами.

ЗНАЧЕНИЯ ИГРОВЫХ ФОРМУЛИРОВОК

Скопируйте силу места: вы можете использовать силу любого открытого места, не разыгрывая его карту, даже если оно недоступно или его сила не действует. Если на копируемой карте места находятся жетоны охоты, копирующий игрок неуязвим для них.

Вместо применения силы вашей карты места [...]: это возможно только в том случае, если игрок может использовать силу карты места, которую он разыграл в фазе 1.

Недоступное место: жетоны охоты можно размещать на картах недоступных мест и передвигать его на них.

Сила места не действует: сила такого места все еще может быть скопирована.

Сразу после открытия карт мест в фазе 3 [...]: эффект карты охоты применяется, как только игроки открывают сыгранные карты мест, но до того, они исследуют их.

ПАМЯТКА

Все жертвы должны разыграть карту места в фазе 1. Действия «Сопrotивляться» и «Смириться» совершаются до розыгрыша карты, чтобы пополнить руку.

Эффект карты выживания по умолчанию действует на игрока, который разыграл ее, и длится один ход, если не указано иное. Если игрок пойман жетоном охоты, он все равно может разыгрывать карты выживания.

Если жетон охоты, занимавший две соседние карты мест, перемещается из-за эффекта карты охоты или выживания, его нужно переместить на карту места, соседнюю с одной из двух первоначальных карт.

Вместо использования силы места в фазе 3 игрок может взять 1 карту места из своего сброса. Однако если сила места

не действует, игрок не может воспользоваться этой возможностью.

АЛЬТЕРНАТИВНЫЙ ЛАБИРИНТ

Подготовка

1. Выбирая места для Артемии, разместите в верхнем ряду четыре карты с цифрами 1–4, а пятой разместите «Лабиринт».
2. Возьмите по одной копии карт с цифрами 6–10 из базовой игры и дополнения. Должно получиться десять карт. Перемешайте их и сложите в колоду рядом с «Лабиринтом».
3. Разместите остальные карты мест в резерве. Помните, что количество копий каждой карты зависит от количества жертв.

Ход игры

Когда вы разыгрываете карту места «Лабиринт» и используете ее силу, возьмите 3 верхние карты из получившейся колоды (2, если осталось всего 2). Затем:

1. Разместите одну из этих карт в нижнем ряду мест Артемии. Вы можете использовать силу этого места или взять копию этой карты из резерва.
2. Вторую карту отправьте в сброс, который формируется рядом с колодой карт мест. Копии этой карты в резерве убираются из игры.
3. Третью карту уберите под низ колоды. Если вы взяли последние две карты мест, пропустите этот шаг.

Ни среди мест Артемии, ни в сбросе не может быть двух карт мест с одинаковыми цифрами! В любое время вы можете смотреть карты в сбросе. Когда колода карт мест опустеет, новая не формируется.

ХОД ИГРЫ

Правила базовой игры, касающиеся последовательности и сути игровых фаз, остаются без изменений.

Памятка по порядку хода в фазе 3:

- Жертвы, которые разыграли несколько карт мест (например, с помощью силы карт «Река» или «Фьорд»), выбирают из них одну для исследования. Затем все жертвы одновременно открывают разыгранные карты мест.
- Первыми исследуются места, на которых нет жетонов охоты. Затем — места с жетоном цели, если он выложен. Затем — места с жетоном Артемии, если он выложен. Затем — места с жетоном существа. Каждый из этих этапов разыгрывается по часовой стрелке, начиная с игрока-жертвы слева от игрока-существа.

КОНЕЦ ИГРЫ

Правила базовой игры, касающиеся условий победы, остаются без изменений. Если ячейки победы достигает фишка ассимиляции, побеждает существо, если фишка спасения — побеждают жертвы.

РУССКОЯЗЫЧНОЕ ИЗДАНИЕ ПОДГОТОВЛЕНО GAGA GAMES

Переводчик: Даниил Яковенко

Редактор: Катерина Шевчук

Дизайнер-верстальщик: Ульяна Марусей

Руководитель проекта: Филипп Кан

Общее руководство: Антон Сквородин



Перепечатка и публикация правил, компонентов, иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены. © ООО «ГаГа Трейд», 2018 — правообладатель русскоязычной версии игры. Все права защищены.