

Настольная игра «Трепещите, человеки!»

правила

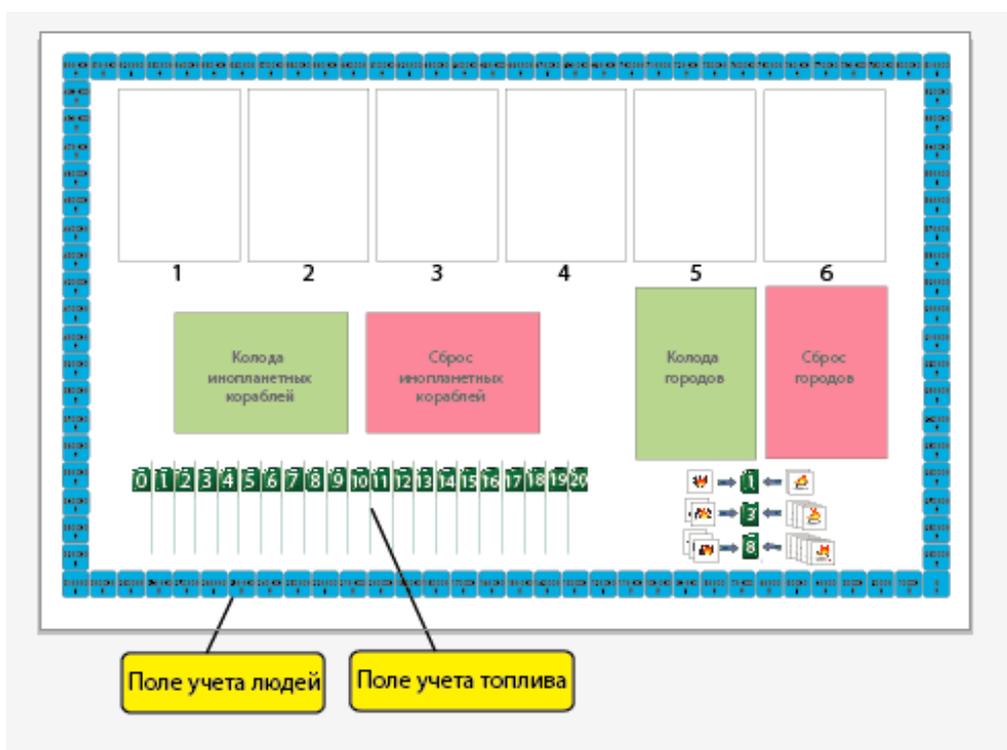
В этой игре Вам предстоит сыграть за один из отрядов космических пришельцев, которые нападают на землю с целью захвата как можно большего количества людей и продажи их на межгалактическом невольничьем рынке. Люди являются очень ценным ресурсом во вселенной. Их можно обменивать на звездолеты и другие полезные в хозяйстве вещи.

Однако чтобы захватить их в плен Вам потребуется потрудиться, ведь люди хорошо защищают свои города и лишь немногие из них в каждый момент остаются незащищенными. Кроме того на эти города скорее всего захотят напасть и другие кланы инопланетных захватчиков. Так что придется сначала разобраться с ними.

Дополнительным способом увеличить свои доходы может быть выполнение особых заданий от боссов межгалактических разбойников. Они щедро вознаградят Вас, если их задание будет исполнено. Но если Вы не справитесь, придется заплатить им неустойку.

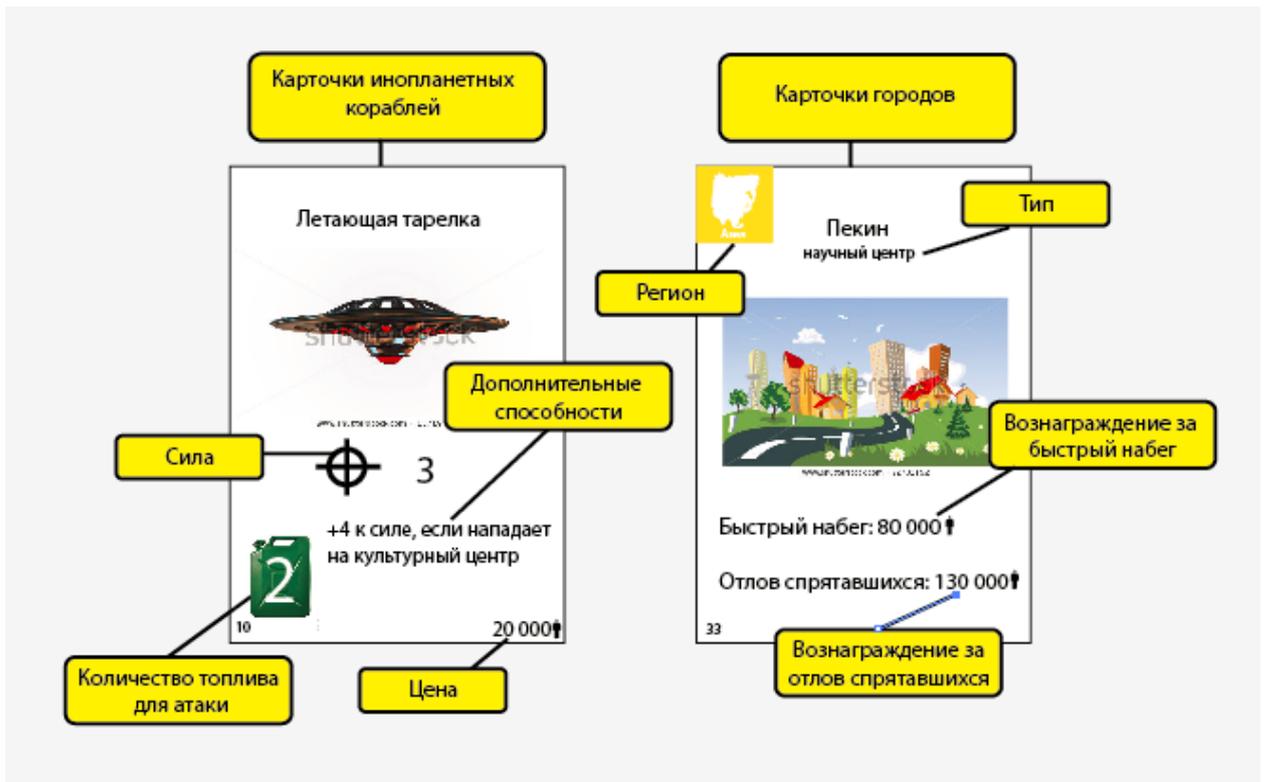
Состав игры:

1. Карточки городов – 90 шт.
2. Карточки людских армий – 6 шт.
3. Карточки инопланетных кораблей – 35 шт.
4. Жетоны атаки
5. Игровое поле
6. Кубики – 2 шт.
7. Фишки игроков – 10 шт. (5 цветов по две штуки)
8. Карточки бонусных заданий – 30 шт.
9. Жетоны учета *поиска спрятавшихся*
10. Карточки кредита – 5 шт.





Жетоны атаки



Подготовка к игре:

1.

Если 2 или 3 игрока	Если 4 игрока	Если 5 игроков
Уберите в коробку карты городов и заданий, помеченные 4+ и 5+. Они не понадобятся в игре.	Уберите в коробку карты городов и заданий, помеченные 5+. Они не понадобятся в игре.	Оставьте в игре все карты городов и заданий.

2. Из оставшихся городов отберите в отдельную стопку города, помеченные знаком *. Добавьте к ней карточки армий людей, помеченные знаком * и перемешайте. Затем, не переворачивая, уберите в коробку 6 верхних карт из этой стопки. Они не понадобятся в игре.

3. Во вторую стопку положите оставшиеся карточки армий людей и городов (без знака *) и перемешайте. Таким же образом уберите в коробку 6 верхних карт, не переворачивая их. Они не понадобятся в игре.
4. Сложите обе стопки рубашкой вверх в одну: колоду со знаком * сверху, а без * – снизу.
5. Выдайте каждому игроку по одной карточке летающей тарелки с подписью «стартовая».
6. Перемешайте стопку инопланетных кораблей.
7. Поставьте по одной фишке игроков на поле на отметку 50 000 .
8. Выдайте каждому игроку по 2 набора жетонов атаки. Если играет три человека, в каждом наборе жетоны от 1 до 4. Если 4 человека – жетоны от 1 до 5. Если 5 человек – жетоны от 1 до 6.
9. Раздайте каждому игроку по 4 карточки заданий. Игрок может взять от 1 до 3 заданий на игру и сбросить остальные карты (см. раздел «задания»)

Цель игры:

Цель игры – захватить в плен наибольшее количество человек к концу игры. Инопланетный капитан, у которого будет больше всего  к концу игры, объявляется победителем.

Ход игры:

Игра состоит из ходов, каждый из которых состоит из нескольких фаз:

1. **Пополнение запасов топлива.** Каждый капитан получает топливо от инопланетного командования для атаки земных городов.
2. **Покупка кораблей.** Каждый игрок может взять из колоды инопланетных кораблей две карты, посмотреть и купить один из кораблей в свой флот(см. раздел «Покупка кораблей»)
3. **Получение разведанных.** Общее руководство операцией определяет наименее защищенные города для нападения и информирует об этом капитанов. (см. раздел «Получение разведанных»)
4. **Планирование атаки.** Игроки определяют, на какие города они собираются нападать, выкладывая перед собой рубашкой вверх карты атакующих кораблей и жетоны атаки (см. раздел «Планирование атаки»).
Когда все игроки выложили корабли и жетоны атаки, то они одновременно переворачивают жетоны атаки и корабли, участвующие в нападении на города.
5. **Заправка.** Чтобы корабли полетели к своим городам-целям, нужно их нужно заправить: игроки уменьшают количество имеющегося у них топлива в соответствии с количеством топлива, необходимым для кораблей, участвующих в атаке (см. раздел «Заправка»).
6. **Бой.** Все капитаны инопланетян оценивают итоги своих атак. Часто на один город могут нападать несколько отрядов инопланетян разных командиров. В этом случае им предстоит определить, кто именно захватит богатства данного города (см. раздел «Бой»). Самые везучие из них нападают на город в одиночку, поэтому избегают боя.

7. **Вознаграждение.** Победители боев за города и капитаны, которые в одиночку нападают на какие-либо города, решают, как распорядиться ресурсами данного города.

После этого начинается новый ход.

Игра продолжается до тех пор, пока не будут разыграны все карты из колоды городов.

В последний ход в колоде городов может оказаться меньше карт, чем должно быть выложено. В этом случае ход разыгрывается с меньшим количеством городов. Например, играют 4 игрока и должно быть выложено 5 городов. Но в колоде осталось всего 2 карты. В данном случае инопланетные капитаны будут нападать только на 2 города за этот ход.

Пополнение запасов топлива:

В начале каждого хода инопланетное командование выделяет капитанам по 8 единиц топлива. Игроки перемещают свои фишки по полю учета топлива на 8 делений вперед. Хранилища каждого капитана ограничены 20 единицами топлива, больше этого количества топлива иметь невозможно.

Кстати, вовсе не обязательно использовать все топливо за один ход – его можно для проведения массированных атак на земные города в последующих ходах накапливать (но не более 20 единиц).

Покупка кораблей:

В начале хода (после фазы пополнения запасов топлива) инопланетные капитаны могут усилить свой флот, купив новые корабли. Каждый игрок может взять из колоды кораблей две карты, посмотреть их, и купить один из кораблей за цену указанную в правом нижнем углу. В этом случае он берет карту купленного корабля себе в руку и двигает свою фишку на соответствующее количество  назад на поле учета захваченных людей. Вторая карта корабля отправляется в колоду сброса кораблей.

Игрок не обязан показывать другим игрокам, что именно он купил.

В любой момент инопланетный капитан может руководить отрядом не более чем из 5 кораблей. Это число включает все корабли: в руке, в атаке, и те, которые производят поиск спрятавшихся людей в каком-либо городе. Если капитан хочет приобрести дополнительный корабль, но у него их уже 5, он может сбросить любой корабль из своей руки в колоду сброса кораблей – заменив таким образом старый корабль вновь приобретенным. При этом, капитан выплачивает полную стоимость нового корабля и не получает никакой компенсации за старый. Кому нужен этот хлам?!

Получение разведанных.

Общее руководство операцией определяет наименее защищенные города для нападения. Капитаны узнают об этом, выкладывая из стопки городов верхние карты на поле в соответствующие ячейки для городов, начиная с ячейки под номером «1» и далее по нарастающей. Инопланетяне имеют возможность напасть на эти города в текущем ходу. Количество выкладываемых городов зависит от количества играющих:

- если играет 2-3 игрока, выкладывается 4 города

- если 4 игрока – 5 городов

- если 5 игроков – 6 городов

Иногда коварные люди умудряются обмануть инопланетян в своей незащищенности и направить свою армию на перехват. Если среди выложенных городов появляется армия людей, то сначала выполняется эффект ее появления, а после этого она убирается в сброс, и вместо нее выкладываются еще один город, так, чтобы общее количество городов было 4, 5 или 6 в зависимости от количества игроков (см. выше).

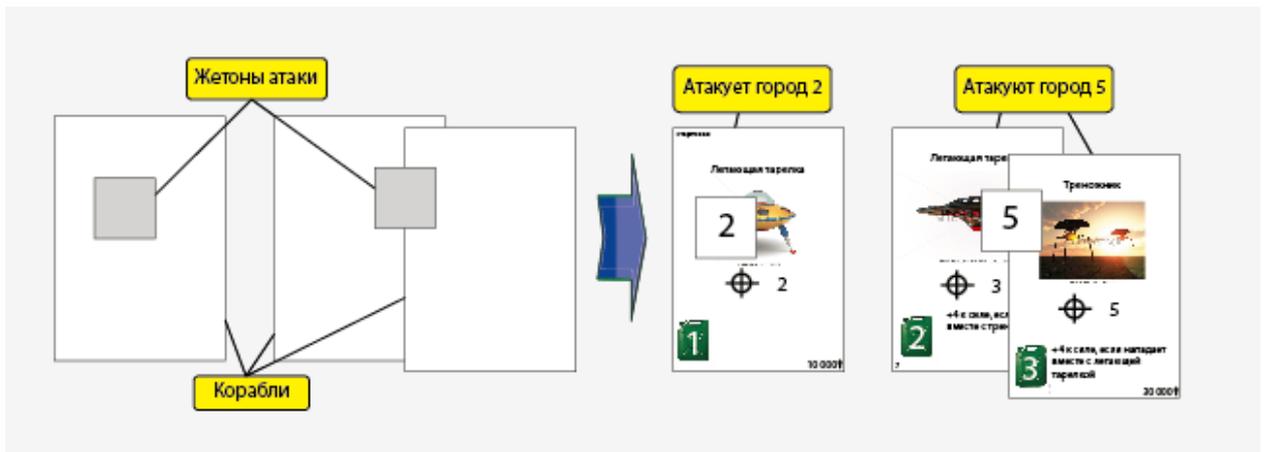


Планирование атаки:

После того как из колоды выложены города, доступные для атаки в этот ход инопланетные капитаны выбирают какие из них они будут атаковать своими кораблями, а какие оставят соперникам.

Для того чтобы отправить корабль в атаку на определенный город игрок должен выложить перед собой карточку этого корабля и положить на него жетон атаки, соответствующий номеру атакуемого города. Карта корабля и жетон атаки должны лежать рубашкой вверх, чтобы другие капитаны не догадались о ваших коварных планах. Номер на жетоне атаки должен соответствовать номеру ячейки на игровом поле, в которой лежит интересующий вас город.

Игроки могут нападать любым количеством имеющихся у них кораблей на любое количество городов. Например, можно нападать двумя кораблями на город номер 5 и еще одним кораблем на город номер 2 (см. пример). В этом примере летающая тарелка нападает на город номер 2, а другая летающая тарелка вместе с треножником – на город под номером 5.



Когда все корабли и жетоны атаки выложены, игроки одновременно их переворачивают. Сразу после этого происходит заправка кораблей, идущих в атаку. Важно, чтобы топлива хватило всем кораблям, отправленным в атаку (см. раздел «Заправка» далее).

Заправка:

Чтобы корабль инопланетян выполнил приказ об атаке на город его необходимо заправить. Количество топлива для каждого корабля указано в левом нижнем углу карты [можно дать картинку].

После вскрытия жетонов атаки игроки суммируют количество топлива на кораблях, идущих в атаку, и двигают свою фишку назад на поле учета топлива.

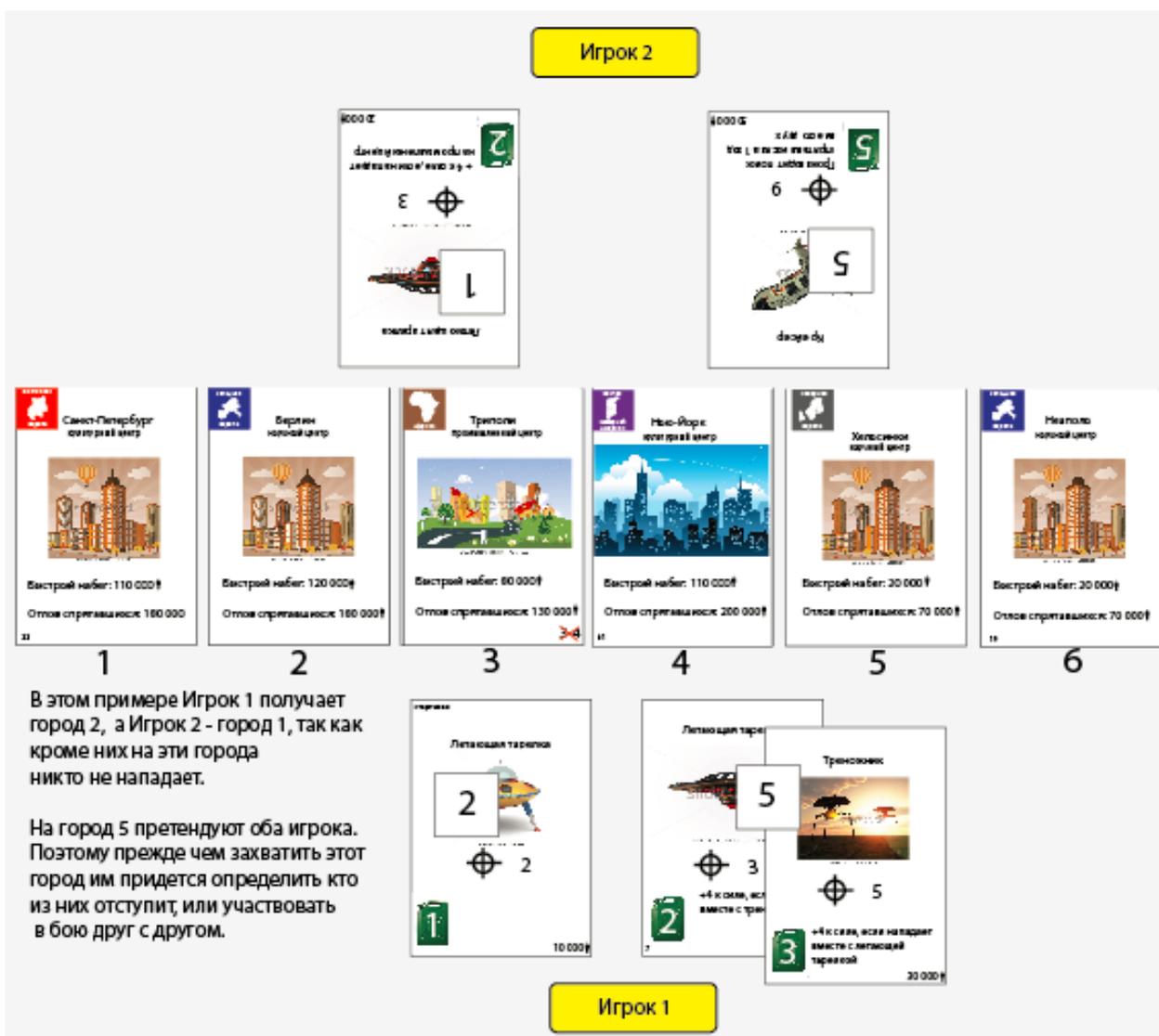
Если топлива недостаточно, игрок не может отправить корабли все атаку.

Если капитан по ошибке все же отправил в атаку на города корабли, не имея достаточного количества топлива, то ему придется бросить уничтожить некоторые из них. Игрок выбирает один или несколько кораблей из участвующих в атаке и кладет их в колоду сброса, так чтобы имеющегося у него топлива хватало остальным кораблям, идущим в атаку.

Когда все корабли заправлены они направляются на землю и при необходимости участвуют в боях с другими кораблями других капитанов за право захвата какого-либо города.

Бой:

Если на город нападает только один игрок, то он пропускает фазу боя – может сразу получить вознаграждение за захваченный город (см. раздел «Вознаграждение»)



Если на город нападает два и более игроков, они сперва оценивают свои шансы на победу в бою, сравнивая силу своих кораблей и кораблей противника. Сила кораблей подсчитывается по сумме чисел указанных рядом со знаком \oplus и бонусов к силе за дополнительные способности, которые указанные на картах кораблей (см. раздел «Дополнительные способности»). После этого, начиная с игрока с кораблями, чья сила меньше всего, они определяются, будут ли участвовать в бою за город или отступят.

В случае отступления капитаны не могут претендовать на раздел добычи людишек в атакованном городе. Топливо, которое было потрачено на атаку данного города не возмещается. Корабли возвращаются в руку игроку.

Если после бегства остальных в атаке остался только один игрок, то он пропускает фазу боя и получает вознаграждение (см. раздел «Вознаграждение»).

Если два и более капитанов не желают отступать, между их отрядами завязывается бой. Для того, чтобы определить победителя в бою, каждый игрок суммирует силу своих кораблей, нападающих на город, с учетом дополнительных способностей и бросает два кубика. Результат броска он прибавляет к силе кораблей.

Игрок, у которого сумма силы кораблей и броска оказывается выше, побеждает в бою. В случае равенства суммы игроки перебрасывают кубики и снова сравнивают итоговую сумму.

При перебросе сумма считается от изначальных значений силы кораблей и бонусов (и не учитывает результат первого броска).

В этом примере два игрока атакуют город 4 и решают ачаствовать в бою за него.

У Игрока 1 суммарная сила кораблей составляет 16.
Летающая тарелка - 3 плюс 4 в виде бонуса, так как нападает вместе с треножником.
Треножник - 5 плюс 5 в виде бонуса, так как нападает вместе с летающей тарелкой.

Игрок 1 бросил на двух кубиках 3.

Итого сумма силы и броска у Игрока 1 составляет 26.

У Игрока 2 суммарная сила кораблей составляет 17.
Крейсер - 9.
Треножник - 5 плюс 3 в виде бонуса, так как нападает на культурный центр. Еще один бонус +3 не работает, так как нападает вместе с крейсером, а не с другим треножником.

Игрок 2 бросил на кубиках 6.

Итого сумма силы и броска у Игрока 2 составляет 23.

Игрок 1 побеждает в этом бою и получает вознаграждение за захваченный город.

Игрок 2 проиграл и должен потерять один из двух кораблей (по своему выбору).

Быстрый набег: 110 000↑
Отлов спрятавшихся: 200 000↑

61

4

Летающая тарелка
3
+4 к силе, если атакует вместе с треножником
2
7

Треножник
5
+4 к силе, если нападает вместе с летающей тарелкой
3
20 000

Крейсер
9
Производит поиск спрятавшихся за 1 ход вместо двух
5
50 000

Треножник
5
+3 к силе, если атакует вместе с другим треножником
+3 к силе, если нападает на культурный центр
3
15
30 000↑

Игрок 1

Игрок 2

Победитель в бою получает всю добычу людей в захваченном городе. Проигравший теряет в бою один из кораблей, участвовавших в атаке, по своему выбору и кладет его в сброс кораблей.

Если в бою участвует больше двух игроков, они кидают кубики по-очереди, и игрок, получивший максимальную сумму силы и броска, побеждает. Остальные игроки проигрывают бой и теряют корабли. Топливо, потраченное, на отправку кораблей в атаку на город, проигравшим игрокам не возвращается.

Таким образом, определяется результат атаки на каждый из городов в этот ход, на который запланировали напасть несколько капитанов. Города, на которые никто не напал, отправляются в сброс городов – некоторое количество людишек может праздновать свое спасение!

Вознаграждение:

Итак вы захватили один или несколько городов либо в результате боя, либо вам просто повезло, что ваши конкуренты не так расторопны и вам все досталось без боя – жалкие неудачники!

При захвате города, у вас есть две возможности:

1. *Быстрый набег* на город, в ходе которого вы захватываете только тех людей, которым не удалось толком спрятаться.
2. *Поиск спрятавшихся людей*. Вы остаетесь в городе подольше (на один или два хода) и отлавливаете людей из всех подвалов и закоулков. В этом случае добыча будет больше, однако существует риск того, что на спасение придет армия людей, с которой придется вступить в бой или бежать.

Если капитан выбирает *быстрый набег*, он двигает свою фишку на поле на соответствующее количество захваченных людишек  и забирает себе карточку города для подтверждения выполнения заданий (см. раздел «Задания») в конце игры.

Если игрок выбирает *поиск спрятавшихся*, он кладет карточку города и один или несколько кораблей из участвовавших в атаке на этот город перед собой. Поиск спрятавшихся завершается еще через 2 хода, когда игрок получает вознаграждение. Он двигает свою фишку на соответствующее количество  и забирает карточку города.

Для обозначения количества ходов, которые остались до получения вознаграждения при поиске спрятавшихся используется жетоны учета поиска спрятавшихся [\[нужна иллюстрация\]](#). В начале поиска спрятавшихся такой жетон кладется цифрой 2 вверх, по истечении одного хода переворачиваются, чтобы сверху была цифра 1. По истечении еще одного хода жетон снимается, и игрок получает вознаграждение.

Однако, если в один из двух ходов из колоды городов выходит армия людей, она может помешать инопланетянам остаться в городе. При встрече с армией у капитана есть выбор:

1. Бросить город и отступить. В этом случае игрок сохраняет все корабли, которые отлавливали людишек в городе, но не получает за город никакого вознаграждения. Карточка города отправляется в сброс.
2. Сразиться с армией людей и попробовать удержаться в городе.
В этом случае игрок считает сумму силы на своих кораблях производящих поиск спрятавшихся (с учетом дополнительных способностей) и прибавляет к ним результат броска двух кубиков. Если сумма равна или больше силы человеческой армии (числа указанного на карточке армии) отряд данного капитана может продолжить поиск спрятавшихся людей в этом городе до получения вознаграждения. Армия людей кубики не бросает. Учитывается только ее сила указанная на карточке.
Если игрок проиграл бой с армией людей, он теряет один корабль по своему выбору и не получает вознаграждения за этот город. Карточки города и корабля отправляются в сброс.

Если во время появления армии людей поиск спрятавшихся производят несколько игроков, каждый из них должен по отдельности принять решение: скрыться из города или сразиться с армией людей. Сражение с армией людей у каждого капитана происходит отдельно от других игроков.

Если в один ход появляется сразу несколько армий людей, игроки производящие поиск спрятавшихся, должны либо бросить города и скрыться, либо сразиться с каждой из армий людей по очереди. Бой происходит с каждой армией в отдельности, как это описано выше.

Задания[\[здесь нужна иллюстрация карты задания с рубашкой\]](#):

Если это ваша первая партия в игру «Похищение» рекомендуем пропустить этот пункт играть без карт заданий.

В начале игры инопланетное руководство операцией ставит перед капитаном стратегические задачи, которые нужно исполнить в течение вторжения на Землю. В начале игры колода заданий перемешивается, и каждый капитан берет из нее по 4 карты. Из набранных карт можно выбрать от 1 до 3 заданий, которые нужно выполнить в течение игры. В конце игры выполнение заданий приносит дополнительные очки, а невыполнение, напротив, штрафует недовольным командованием.

До самого конца игры, капитаны должны держать свои задания в секрете. Сами капитаны могут смотреть карты со своими заданиями в любой момент. При этом капитаны имеют право просматривать уже захваченные другими игроками города – это открытая информация.

Кредит:

Иногда некоторые капитаны не очень удачливы в своих атаках. Если вдруг у них остается меньше 30 000  и один корабль или ни одного, он может получить кредит от командования.

Игрок берет карточку кредита и добавляет себе 50 000  на поле учета денег.

В любой момент до конца игры он должен вернуть командованию 60 000 . В этом случае карточка кредита возвращается в коробку.

Дополнительные способности:

На большинстве карт инопланетных кораблей, помимо силы, есть дополнительные способности. Зачастую они очень важны для определения победителя в бою.

Бонус за тип города:



Некоторые корабли лучше нападают на определенные типы городов.

Например, летающая тарелка на изображении при нападении на культурный центр будет иметь силу 7 (3+4). А при нападении на научный или промышленный центр – только 3.

Бонус за атаку вместе с другим кораблем:



Некоторые корабли лучше нападают в сочетании с другими.

Например, Треножник на изображении будет иметь силу 5, если нападает один или вместе с другими треножниками и крейсерами. А при атаке вместе с летающей тарелкой он будет иметь силу 9 (5+4).

Чтобы получить бонус он должен нападать на один и тот же город, что и летающая тарелка. Если этот Треножник и Летающая тарелка атакуют разные города, бонус к силе не прибавляется.

Если этот треножник нападает вместе с двумя и более летающими тарелками, он все равно получает бонус к силе +4 только один раз, т.е. максимальная сила данного треножника вместе с бонусом

составляет 9.

Бонус на темп поиска спрятавшихся людей:



Обычно инопланетянам требуются дополнительные два хода, чтобы отловить спрятавшихся в городе людей. Однако некоторые опытные отряды инопланетян сделать это за 1 ход.

Если в поиске спрятавшихся участвует такой корабль (при этом другие корабли участвующие в отлове могут не иметь такого бонуса), то инопланетному капитану требуется только один ход на отлов спрятавшихся людей. Игрок кладет на него жетон учета поиска спрятавшихся сразу цифрой 1 вверх.

Возможность присоединиться к бою:



Некоторые корабли могут не идти в бой сразу, а подождать на орбите в резерве и по решению капитана присоединиться к бою другого корабля своего владельца.

Если другой корабль участвует в бою и капитан предполагает, что ему недостаточно сил, чтобы победить, корабль с бонусом присоединения к бою можно отправить на подмогу непосредственно перед началом боя.

В этом случае игрок должен потратить дополнительное топливо. Если топлива в хранилище игрока недостаточно, то отправить этот корабль на подмогу нельзя.

Перемещение в другой город:



Этому типу инопланетных кораблей можно поменять задание, на какой город нападать, уже после того, как жетоны атаки вскрыты. Например, некоторые города могут оказаться никем не атакованными, и такой корабль без труда захватит их.

Если перед фазой боя такой отряд есть всего у одного игрока, то он просто перемещает его в нужный город или оставляет в том же городе, куда этот корабль был отправлен первоначальным приказом на фазе планирования атаки.

Если такие корабли есть у нескольких игроков, то игроки, чтобы изменить город атаки должны в закрытую положить на них жетоны атаки и одновременно вскрыть их (точно так же как и при обычном планировании атаки). Игрок может сохранить изначальный приказ для данного треножника и повторно отправить его в тот же город, который был определен в фазе планирования атаки.

Несколько бонусов у одного отряда



На некоторых кораблях указаны сразу несколько дополнительных способностей. В этом случае бонус может быть получен как за одну из них, так и на все указанные на карте способности в зависимости от выполнения условий.

Например, Треножник на изображении получит бонус +3, если нападает вместе с летающей тарелкой или в одиночку нападает на промышленный центр. Если он нападает на промышленный центр вместе с летающей тарелкой, он получит бонус +6.

Определение победителя:

В данной игре побеждает капитан инопланетян, который по итогам всех ходов, захватил больше всего людей. Захваченные люди подсчитываются по итогам каждого хода. В конце игры производится подсчет дополнительных очков за выполненные задания (см. раздел «Задания»).