

КОМЕТА



ОБ ИГРЕ

Далёкое прошлое. На Земле обитает множество удивительных животных, но все они в большой опасности, ведь к планете приближается комета. Её хвост уже давно показался на горизонте. Пока она безобидна, но скоро тусклая линия превратится в огненный шар: достигнув Земли, он уничтожит всё на своём пути. Неизвестно, когда именно это случится, но катастрофа неизбежна, и очень скоро экосистема планеты будет разрушена.

Осталось совсем немного времени, чтобы спрятать как можно больше животных в безопасной пещере. Учтите, что едва появившаяся на свет особь не может найти дорогу самостоятельно, ей требуется спутник, который поможет добраться до укрытия. Но как только животное окажется в пещере, вы сможете воспользоваться его способностями, чтобы защитить других.

Удастся ли вам изменить ход истории и спасти уникальные виды от вымирания?



СОСТАВ ИГРЫ



1 правила игры



100 серебряных карт



50 золотых карт



1 карта прилёта кометы



10 карт вожаков



4 планшета животных



1 фишка мамонта



1 фишка гигантской черепахи



12 фишек спутников
(по три фишки каждого
из четырёх цветов)



1 двустороннее игровое поле

Карты животных

Во время партии вы чаще всего будете разыгрывать карты животных – серебряные и золотые. Способности животных, представленные на золотых картах, сильнее способностей тех же видов животных, представленных на серебряных картах. Кроме того, золотые карты животных принесут в конце игры больше победных очков (ПО).

Карту животного можно разыграть двумя способами:

1) Вы можете разыграть её в личную игровую область, чтобы поместить фишку спутника в одно из гнёзд на игровом поле. Постарайтесь спасти это животное, чтобы в дальнейшем использовать его способность и получить ПО в конце партии.

2) Вы можете сбросить карту животного, чтобы переместить одну или несколько фишек спутников на игровом поле в соответствии с указанными на карте типами местности.

Структура карты животного:



1 Вид животного.

2 Типы местности.

На эти гексы можно перемещать фишки спутников, если вы выбрали второй вариант розыгрыша карты (см. выше). Например, эта карта позволит переместить фишку спутника на гекс водоёма и гекс лавового плато.

3 Способность животного.

Например, способность этого животного позволяет активировать его карту (повернув её на 90 градусов) во время перемещения

фишки спутника, а затем разыграть дополнительную карту с руки, чтобы выполнить ещё одно действие «Перемещение».

4 Расстояние до пещеры.

Номер показывает, сколько гексов между этим гнездом и пещерой. Так, в этом случае вы можете разместить фишку спутника в гнезде с номером 10.

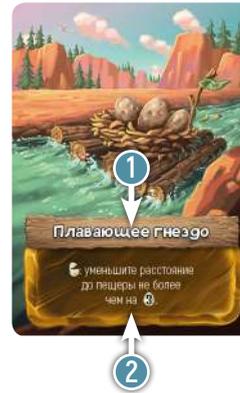
5 Победные очки.

Если вы спасёте это животное, то в конце игры получите столько ПО, сколько указано в правом нижнем углу карты.

Карты преимущества

Среди золотых карт вам встретятся не только карты животных, но и карты преимущества. Эффект каждой такой карты может быть применён только **один раз за игру**, после чего она должна быть **сброшена**. Однако **в течение хода** вы сможете разыграть столько карт преимущества, сколько захотите. В описании преимущества указано, какое действие вы должны выполнить в этом ходу (например, перемещение 🦶 или появление 🐣), чтобы разыграть эту карту.

Структура карты преимущества:



1 Название карты.

2 Описание преимущества.

Например, если вы выполняете действие «Появление» 🐣, можете разыграть эту карту преимущества, чтобы уменьшить расстояние до пещеры на 3 шага. Затем разместите фишку спутника в гнезде с меньшим номером.

Карты вожakov

Вожак – это сильнейшее животное, которое на протяжении всей партии будет помогать вам спасти более слабые виды. В начале партии каждый игрок получит по одной карте вожака. Внимательно изучите его способность: это поможет определить вашу стратегию на игру.

Структура карты вожака:



1 Название карты.

2 Способность вожака.

Например, активируя способность этого вожака (и повернув его карту на 90 градусов) во время выполнения действия «Перемещение», вы сможете дополнительно переместить фишку спутника на один шаг, на гекс с любым типом местности.

3 Победные очки.

Способности некоторых вожakov позволяют получить дополнительные ПО в конце игры, если будут выполнены определённые условия. Например, благодаря этому вожаку вы сможете получить

по 2 ПО за каждую карту спасённого животного, в левом нижнем углу которой изображено яйцо белого цвета.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ



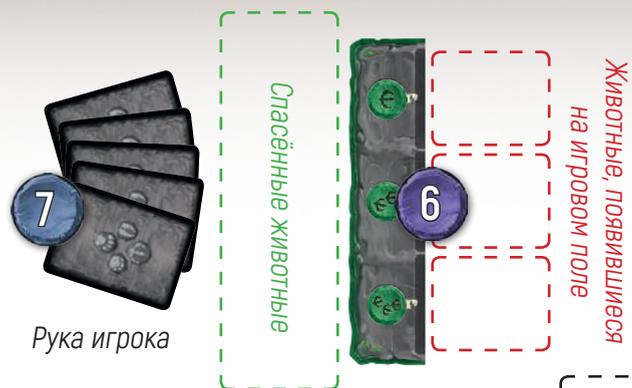
1 Положите игровое поле в центр стола выбранной стороной вверх. Если это **ваша первая партия**, рекомендуем выбрать сторону, где яйца в гнездах отмечены **голубыми** крапинами. Во всех остальных случаях вы можете играть любым составом игроков на любой стороне поля: они отличаются только тем игровым опытом, который вы получите во время партии.

2 Рядом с игровым полем поместите фишки мамонта и гигантской черепахи.

3 Возьмите **все серебряные карты** и тщательно перемешайте их. Ориентируясь на таблицу ниже, разделите получившуюся колоду на две части в зависимости от количества игроков за столом. Меньшая часть – это карты, которые понадобятся вам **после прилёта кометы**; большая часть – это **колода добора**. Положите колоду добора рядом с игровым полем и оставьте место для стопки сброса.

Количество игроков	Количество карт в колоде добора	Количество карт, которые станут доступны после прилёта кометы
2	55	45
3	70	30
4	85	15

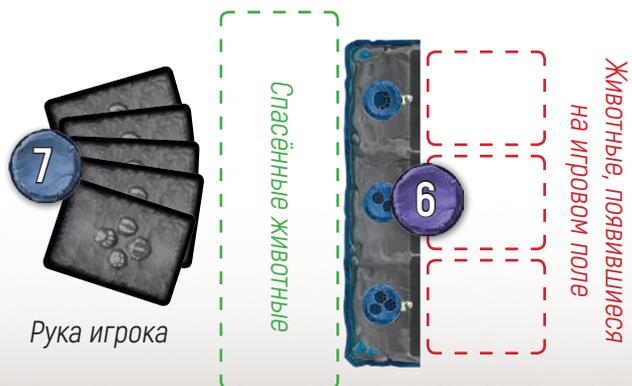
Меньшая часть серебряных карт не понадобится вам до момента прилёта кометы. Поэтому отложите их в сторону, разместив на верху получившейся стопки **карту прилёта кометы**. Это поможет вам не перепутать колоды.



Рука игрока



Стопка сброса



Рука игрока



Стопка сброса





Животные, появившиеся
на игровом поле



6



Спасённые животные



Рука игрока

5



7

Каждый игрок берёт по пять серебряных карт из колоды добора, формируя стартовую руку.

Первым игроком становится тот, кто последним видел вживую представителя вымирающего вида животных.



2

5



6



Спасённые животные



Рука игрока

Животные, появившиеся
на игровом поле



3



ХОД ИГРЫ



В течение партии вы будете размещать на игровом поле фишки спутников, которые помогут добраться до пещеры едва появившимся на свет животным. Когда фишка спутника достигнет укрытия, вы сможете использовать способность спасённой особи, чтобы помочь другим. До этого момента использовать способность животного нельзя.

Игроки ходят по очереди, начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке. В свой ход игрок должен выполнить **одно** из трёх доступных действий:

А) появление;

Б) перемещение;

В) обновление.

Когда игрок завершит свой ход, пополните ряд открытых золотых карт до четырёх.

После этого ход передаётся к следующему игроку.



А) ПОЯВЛЕНИЕ



Новое животное появляется на игровом поле.

Чтобы животное появилось на игровом поле, вам необходимо сыграть его карту с руки и выложить её в одну из свободных ячеек над вашим планшетом животных. После этого возьмите соответствующую этой ячейке фишку спутника и разместите её в гнезде, на том **расстоянии до пещеры**, которое указано на карте.

Если все гнёзда с указанным номером уже заняты, разместите фишку спутника в свободном гнезде со следующим по порядку номером (большим на 1). Если указанное на карте гнездо свободно, вы не можете разместить фишку спутника в гнезде с большим номером. Если в момент появления животного заняты не только все гнёзда, номер которых указан на карте, но и все гнёзда с большими номерами, вы не можете разместить фишку спутника на игровом поле.



Пример: Саша хочет спасти маврикийского дронга. Она выкладывает его карту лицевой стороной вверх в центральную ячейку над своим планшетом животных, а затем размещает соответствующую фишку спутника в гнезде, номер которого указан на карте (в данном случае – в гнезде с номером 8).

Б) ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

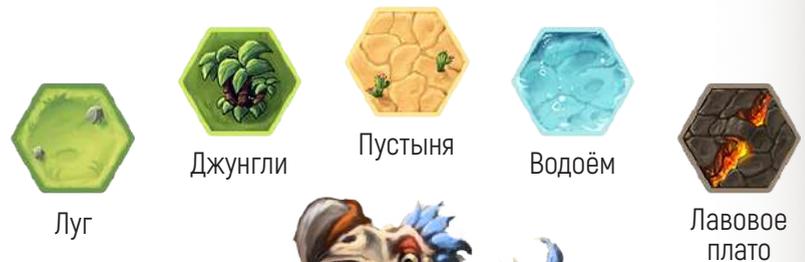


Вы перемещаете одну или несколько ваших фишек спутников.

Чтобы переместить на игровом поле одну или несколько ваших фишек спутников, вам необходимо сыграть золотую или серебряную карту животного с руки. Положите её в соответствующую стопку сброса.

По **основным правилам** перемещения в свой ход вы можете сыграть только **одну** карту животного.

При перемещении вы ориентируетесь на то, какие типы местности указаны на карте животного (для удобства символы продублированы на карте с двух сторон – для правой и левой). Вы всегда перемещаете фишку спутника на **соседний свободный гекс**, соответствующий типу местности, указанному на карте.



Однако, если у вас на руке есть карты с разноцветным символом , можете разыграть их в любом количестве во время перемещения. Каждая такая карта позволит дополнительно переместить фишку спутника на гекс с любым типом местности (**но не на гекс с гнездом**).

Символы, указанные на карте (или картах) животного, при перемещении можно использовать в любом порядке и распределять между несколькими фишками спутников в течение одного хода. Каждый символ позволяет переместить одну фишку спутника на один шаг.

Если на соседнем гексе уже находится другая фишка (ваша собственная, фишка спутника оппонента, фишка мамонта  или гигантской черепахи ), можете пройти через него, не используя символы на карте.

Чтобы переместить свою фишку спутника на **соседний свободный гекс** или на **гекс, соседний с теми гексами, которые вы прошли бесплатно**,

Примеры:

Полина разыгрывает карту с двумя типами местности (лавовое плато и пустыня). Она кладёт карту в сброс и перемещает фишку спутника  сначала на гекс пустыни **1**, а затем на гекс лавового плато **2**.



у вас должен быть как минимум один неиспользованный символ на карте животного, совпадающий с типом местности гекса, на котором остановится фишка.



Чтобы переместить фишку спутника в **пещеру** , можете использовать любой символ (включая разноцветный символ ).

Когда фишка спутника оказывается в пещере, уберите её с игрового поля и верните на свой планшет животных. Карта животного, соответствующая этой фишке, перемещается в вашу **область спасённых животных, ниже** планшета. С этого момента вы можете использовать способность спасённого животного (подробнее об этом см. раздел «Как использовать способности спасённых животных» на стр. 8).

Полина могла разыграть эту карту по-другому, распределив символы между двумя фишками спутников. В этом случае одного спутника  она бы переместила на гекс пустыни, а второго  – на гекс лавового плато.



Влад разыгрывает карту с двумя типами местности (луг и пустыня). Он кладёт карту в сброс и перемещает фишку спутника  на гекс луга **1**. Через гексы, занятые фишками мамонта  и спутника Саши , он проходит, не используя символы на карте, а затем размещает свою фишку на гексе пустыни **2**, который находится по соседству с гексами, пройденными бесплатно.



Саша разыгрывает карту с двумя типами местности (водоём и джунгли) и добавляет к ней две дополнительные карты с разноцветными символами . Она перемещает свою фишку спутника  следующим образом: **1** на гекс лавового плато, используя символ ; **2** на гекс водоёма, используя символ с карты; **3** на гекс пустыни, используя символ  и пройдя занятый фишкой Полины  гекс бесплатно; **4** в пещеру, используя символ джунглей с карты. После этого она возвращает фишку спутника  на свой планшет животных и перемещает соответствующую карту в область спасённых животных.



В) ОБНОВЛЕНИЕ

Вы возвращаете активированные (повёрнутые на 90 градусов) карты животных и вожака в исходное положение и добираете на руку новые карты.

Важно! Чтобы вернуть активированные карты в исходное положение и получить новые карты на руку, вам в свой ход необходимо выполнить отдельное действие «Обновление». Это не происходит автоматически перед началом вашего хода или во время выполнения другого действия.

Выбрав действие «Обновление», сделайте следующее:

1. Верните все свои **ранее активированные** карты животных и карту вожака в исходное положение, повернув их на 90 градусов (подробнее об этом см. раздел «Как использовать способности спасённых животных»).
2. Переместите любое количество карт с руки в соответствующие стопки сброса.
3. Возьмите 1 золотую карту, лежащую лицевой стороной вверх.
4. Возьмите с верха колоды добора столько серебряных карт, сколько позволяет ваш предел руки (изначально предел руки – 5 карт, но он может быть увеличен с помощью способностей некоторых животных и вожakov).
5. Пополните ряд открытых золотых карт до четырёх. Если карты в колоде закончились, перемешайте карты из стопки сброса и сформируйте новую колоду.



Как использовать способности спасённых животных

Если способность вожака можно использовать с самого начала партии, то способности других животных станут доступны для игрока **только после того, как он их спасёт**.

Способности одних спасённых животных носят постоянный характер. Например:

«Ваши животные могут появляться в гнёздах, уже занятых другими фишками».

Способности других спасённых животных можно использовать только в определённый момент партии. Особые символы в тексте эффекта подскажут, когда именно его можно применить.



Вы можете использовать эту способность только при выполнении действия «Появление».



Вы можете использовать эту способность только при выполнении действия «Перемещение».



Вы можете использовать эту способность в тот момент, когда один игрок полностью завершил свой ход, а следующий за ним участник ещё не приступил к выполнению действия. Если сразу несколько игроков одновременно хотят использовать такую способность, они делают это по очереди, начиная с того, кто раньше остальных должен выполнить свой ход.

Некоторые карты животных должны быть активированы перед тем, как вы будете использовать способность, указанную в тексте их эффекта:



Чтобы использовать способность, активируйте эту карту животного (поверните на 90 градусов, изменив её ориентацию с вертикальной на горизонтальную).

Чтобы вернуть активированные карты животных в исходное положение и снова использовать указанные на них способности, вам в свой ход необходимо выбрать действие «Обновление».

Вы **не можете** использовать способности тех животных, карты которых всё ещё находятся в ячейках над вашим планшетом животных. Способность становится доступна **только тогда**, когда соответствующая фишка спутника оказывается в пещере, а карта – в области спасённых животных.

КОНЕЦ ИГРЫ. ПРИЛЁТ КОМЕТЫ



Когда в колоде добора заканчиваются серебряные карты, начинается завершающая фаза игры – прилёт кометы. В этом случае выполните следующие действия:

1. Уберите карту прилёта кометы с верха стопки серебряных карт, отложенных во время подготовки к партии (см. пункт 3 раздела «Подготовка к игре» на стр. 4). Теперь эта стопка – ваша новая колода добора.
2. Если игроку, во время хода которого закончилась предыдущая колода добора, не хватило серебряных карт, чтобы достичь предела руки, он берёт их из новой колоды добора.
3. Затем в порядке очерёдности хода каждый игрок **решает**, будет ли он **добирать карты до своего предела руки** из новой колоды добора **ИЛИ возвращать все активированные ранее карты в исходное положение**.
4. После того как все игроки выбрали и выполнили одно из двух действий, описанных в предыдущем пункте, игра продолжается по обычным правилам.

Если закончилась и новая колода добора, перемешайте стопку сброса серебряных карт, сформируйте колоду и продолжайте добор карт из неё.

В завершающей фазе игры (во время прилёта кометы) вам доступны только два действия из трёх – «Появление» и «Перемещение». Вы больше **не можете** выбирать действие «Обновление» во время своего хода.

Игроки продолжают выполнять действия до тех пор, пока могут или хотят это делать. Если игрок в свой ход не хочет или не может выполнить действие, он пасует и ждёт окончания партии. Оставшиеся игроки продолжают ходить по обычным правилам. Когда все игроки спасуют, игра заканчивается. Начинается финальный подсчёт победных очков.

Подсчёт победных очков

В конце партии каждый игрок подсчитывает набранные им победные очки. Игроки подсчитывают их следующим образом:

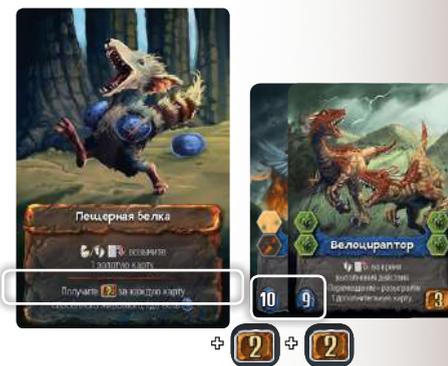
- Суммируйте все ПО, указанные в правом нижнем углу карт, которые на момент окончания партии находились в вашей области спасённых животных. Не учитывайте победные очки, указанные на картах, которые остались у вас на руке. Животные, фишки спутников которых остались на игровом поле, также не приносят победных очков.
- Некоторые животные приносят дополнительные ПО, если вы спасли сразу несколько особей данного вида. Начислите ПО в соответствии с условиями, указанными на таких картах.



Пример: дополнительно получите 10 ПО, если вы во время партии переместили в область спасённых животных четыре карты викуний.

- Если вы выполнили условие, указанное на карте вожака, получите дополнительные ПО.

Пример: получите по 2 ПО за каждую карту спасённого животного, в левом нижнем углу которой изображено яйцо синего цвета.



Игрок, набравший больше всего победных очков, объявляется победителем!





ПОЯСНЕНИЯ К НЕКОТОРЫМ КАРТАМ



Карты вожakov



Гигантский бобр

Не учитывайте эту карту вожакa, суммируя все карты **спасённых** вами **бобров** (подсчитываются только серебряные и золотые карты животных «Гигантский бобр» и «Пещерный бобр»).



Квагга

С самого начала партии ваш предел руки увеличен на одну карту. Значит, во время подготовки к игре вы берёте на руку не пять, а шесть серебряных карт животных.

Карты животных и карты преимущества



Сумчатый волк

Активируйте эту карту в тот момент, когда один игрок полностью завершил свой ход, а следующий за ним участник ещё не приступил к выполнению действия. Повернув карту «Сумчатый волк» на 90 градусов, возьмите из стопки сброса серебряную карту, которую туда переместил игрок, только что закончивший свой ход.

Если сразу несколько игроков одновременно хотят активировать свои карты «Сумчатый волк», они делают это по очереди, начиная с того, кто раньше остальных должен выполнить свой ход.

Если игрок, который активировал свою карту «Сумчатый волк» раньше, забрал из стопки сброса ту карту, которую хотели взять вы, можете не активировать свою карту «Сумчатый волк».

Карта «Сумчатый волк» позволяет взять из стопки сброса только те карты, которые были сброшены туда во время выполнения действия «Перемещение». Карты, которые сбрасывают игроки во время выполнения действия «Обновление», **не могут быть получены с помощью карты «Сумчатый волк».**



Луннокоготный кенгуру

Вы можете взять одну из золотых карт, лежащих лицевой стороной вверх рядом с соответствующей колодой. Брать карту с верха колоды **нельзя!**



Пещерная белка

Вы можете взять одну из золотых карт, лежащих лицевой стороной вверх рядом с соответствующей колодой. Брать карту с верха колоды **нельзя!**



Туннель

Вы можете переместить одну (и только одну!) фишку спутника на три шага. Перемещение выполняется последовательно и **не может быть прервано** никакими другими действиями. Вы можете проходить через гексы, уже занятые другими фишками (правило бесплатного прохода через такие гексы при этом не работает), но не можете останавливаться на них.

Выполняя действие «Перемещение», можете сначала переместить фишку спутника с помощью символа на сброшенной карте, после чего полностью применить эффект карты «Туннель», а затем использовать второй символ на сброшенной карте.



Отвесный склон

Выполняя действие «Перемещение», можете применить эффект карты «Отвесный склон» вместе с розыгрышем карт животных по обычным правилам. Все символы, которые вы разыгрываете в этом ходу, чтобы переместить свою фишку (или несколько фишек) спутника, можете использовать в любом порядке.



Семейство ящериц

Получите по 15 ПО за каждый набор, состоящий из карт «Игуана», «Геккон» и «Саламандра». Карта «Хамелеон» может быть использована в качестве замены любой из этих трёх карт.

Пример подсчёта ПО за собранное семейство спасённых вами ящериц: Игуана + Геккон + Хамелеон = **15** очков.



«Верхом на мамонте» и «Верхом на черепахе»

Вы также можете разместить на игровом поле фишку мамонта или фишку гигантской черепахи в любом свободном гнезде.



Маврикийский попугай

Активируйте эту карту в тот момент, когда один игрок полностью завершил свой ход, а следующий за ним участник ещё не приступил к выполнению действия. Используйте для перемещения своей фишки (или нескольких фишек) спутника символы, указанные на карте, только что разыгранной предыдущим игроком.

Если сразу несколько игроков одновременно хотят активировать свои карты «Маврикийский попугай», они делают это по очереди, начиная с того, кто раньше остальных должен выполнить свой ход.

Карта «Маврикийский попугай» позволяет использовать только те карты, которые были перемещены в стопку сброса во время выполнения действия «Перемещение». Карты, которые сбрасывают игроки во время выполнения действия «Обновление», **не могут быть использованы с помощью карты «Маврикийский попугай».**



Велоцираптор

Все символы на картах, которые вы разыгрываете в этом ходу, чтобы переместить свою фишку (или несколько фишек) спутника, можете использовать в любом порядке.



Брахиозавр

Вы можете переместить свою фишку спутника на один из соседних гексов – в гнездо или пещеру.

Вы также можете переместить свою фишку спутника на один из гексов с гнездом или пещерой, находящийся по соседству с теми гексами, которые можно пройти бесплатно по обычным правилам.

Выполняя действие «Перемещение», можете сначала переместить фишку спутника с помощью символа на сброшенной карте, после чего полностью применить эффект карты «Брахиозавр», а затем использовать второй символ на сброшенной карте.



Хранители и исследователи

Хранители и исследователи – это карты животных, эффекты которых позволяют вам проходить через гексы определённого типа бесплатно во время выполнения действия «Перемещение». Но помните: чтобы начать

перемещение, на карте животного должен быть как минимум один неиспользованный символ, совпадающий с типом местности гекса, на котором остановится ваша фишка спутника.



Златокрот

Переместите свою фишку спутника на соседний свободный гекс. Перемещая её с помощью эффекта этой карты, вы **не можете** проходить через занятые другими фишками гексы бесплатно.

Выполняя действие «Перемещение», можете сначала переместить фишку спутника с помощью символа на сброшенной карте, после чего полностью применить эффект карты «Златокрот», а затем использовать второй символ на сброшенной карте.

ИГРОВЫЕ СИМВОЛЫ



Чтобы использовать эту способность, активируйте карту животного (поверните на 90 градусов, изменив её ориентацию с вертикальной на горизонтальную).



Вы можете использовать эту способность только при выполнении действия «Появление».



Вы можете использовать эту способность только при выполнении действия «Перемещение».



Вы можете использовать эту способность в тот момент, когда один игрок полностью завершил свой ход, а следующий за ним участник ещё не приступил к выполнению действия. Если сразу несколько игроков одновременно хотят использовать такую способность, они делают это по очереди, начиная с того, кто раньше остальных должен выполнить свой ход.



Переместите одну фишку спутника на указанное количество шагов. Вы не можете бесплатно проходить через гексы, занятые другими фишками (такое перемещение оплачивается по обычным правилам), и не можете останавливаться на них.



Типы местности: луг, джунгли, пустыня, водоём, лавовое плато.



Во время выполнения действия «Появление» уменьшите расстояние до пещеры на столько шагов, сколько указано внутри яйца. Затем разместите фишку спутника в гнезде с меньшим номером.



Разместите фишку гигантской черепахи на любом свободном гексе или в свободном гнезде на свой выбор.



Разместите фишку мамонта на любом свободном гексе или в свободном гнезде на свой выбор.



Гнездо.



Разноцветный символ, который позволяет дополнительно переместить фишку спутника на гекс с любым типом местности (но не на гекс с гнездом). Можете разыграть карты с таким символом в любом количестве во время выполнения действия «Перемещение».



ПО, которые вы можете получить в конце игры.



Цвет яиц, изображённых на некоторых картах: белый, красный, синий, фиолетовый, зелёный, чёрный.



Карта животного «Викунья».



Пещера.



СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ



Автор игры: Петер Принц

Редактура и развитие игры: доктор Ганс Йоахим Хё, Майкель Чейни

Иллюстрации: Хендрик Ноак

Графический дизайн: Даниэль Мюллер

Корректура: Свантье Шуриг, Хенрик Зёргель, Петер Принц, Каролине Хайнц, Даниэль Утендруп

Игру тестировали: Филипп Адамик, Юлия Бар, Даниэль Бланке, Максимилиан Денгл, Ребекка Денгл, Янус Дуда, Бен Фройнд, Карла Хайнц, Каролине Хайнц, Маттиас Хенниг, Хауке Хесединг, Тобиас Иммих, Тино Йокич, Лукас Килиан, Андреас Космолл, Маттес Ниддер, Мартин Ольшовски, Александр Пфистер, Франциска Шид, Маркус Тидеманн, Вольфганг Варш

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ ИГРЫ

Руководство проектом:

Александра Етонова,

Владислав Пичугин

Перевод: Элина Ченцова

Редактура: Полина Кудрявцева

Корректура: Владислав Пржигоцкий,

Анастасия Ефремова

Вёрстка: OWLAgency



info@nizagams.ru

+79055008595

nizagams.ru