

Panic Station / Станция страха

Перевод: Юрий Тапилин

<http://www.BoardGamer.ru>

Добро пожаловать на Станцию страха!

Состав игры:

- 46 карт поиска с предметами, которые можно найти при обысках. В этой колоде также есть карта заражения;
- 20 карт исследования с локациями, которые задействуются в ходе миссии;
- 12 карт персонажей, по 2 карты для каждого игрока, которые отображают контролируемых игроком персонажей;
- 12 карт проверок, которые используются в ходе теплового сканирования чтобы обнаружить заражённых. В игре 6 карт положительных результатов (красные) и 6 карт отрицательных результатов (синие).
- 12 деревянных дисков персонажей, которые используются для обозначения местонахождения героев игры, по 2 каждого цвета: солдат и андроид;
- 10 деревянных дисков паразитов, 5 чёрных (сильные) и 5 серых (обычные) паразита.
- 18 карт инфекции, 6 наборов по 3 карты каждого цвета, которые используются для заражения людей. Рубашка этих карт такая же, как у карт предметов в колоде поиска.
- 1 четырёхгранный кубик, который используется при размещении и движении паразитов;
- 1 поле теплового сканирования, которое используется для формирования двух стопок карт в процессе сканирования.

Станция страха – параноидальная кооперативная игра, в которой вы управляете двумя персонажами в «отряде зачистки», отправленном правительством на поиски чужой формы жизни. Игроки перемещают своих андроидов и солдат, исследуют базу и находят снаряжение, которое поможет выполнить миссию: найти и уничтожить логово паразитов, спрятанное где-то в мрачных глубинах. Чтобы победить, кто-то из игроков должен добраться солдатом до логова и сыграть 3 карты топлива чтобы заправить и задействовать свой огнёмёт.

Однако один из игроков оказывается заражённым. Он должен скрывать этот факт от остальных и стараться распространить инфекцию среди остальных членов команды чтобы обрести союзников и не допустить выполнения людьми своей боевой задачи. Шанс выстоять перед лицом заражённых игроков и наступающих паразитов получают только те, кто будет внимательно следить за поведением товарищей.

Станция страха – игра с нарастающим напряжением, в которой никому нельзя верить. Сможете ли вы сохранять спокойствие и уничтожить источник зла?

Подготовка к игре

Перед началом игры выдайте каждому игроку:

- 2 жетона персонажей одного цвета (солдат и андроид);
- 2 карты проверок: «положительную» и «отрицательную»;
- 3 карты заражения одного цвета.

Поместите в центр стола реактор (помещение с цифрами 1, 2, 3 и 4 по периметру). Это – стартовая локация. Карты проверок игроки могут пока что отложить в сторону, они понадобятся только при тепловом сканировании.

Выдайте каждому игроку по 1 карте канистры с топливом и по 1 случайно выбранной карте из колоды поиска. После этого все игроки должны изучить полученные карты. Если кому-то досталась карта «Паразит» её сразу же нужно разыграть (см. раздел «1. Исследование» - «Паразит») и набрать другую карту.

Выберите из колоды поиска случайные карты, в количестве, равном удвоенному количеству игроков. Замешайте в них карту инфекции и поместите эту стопку лицом вниз наверх колоды поиска.

Игроки должны выложить перед собой две карты персонажей четырьмя сердцами кверху (полностью здоровы). С помощью этих карт обозначается количество жизней у персонажей, от которого зависит количество доступных в каждом ходу действия.

Удалите из колоды локаций карты логова (с коконом) и терминала (с компьютером на столе). Разделите колоду на две части. В первую замешайте карту терминала, а затем возьмите из неё же пять последних карт и замешайте в них карту логова. Перемешайте вторую часть колоды и положите её сверху первой. Колода исследования готова.

Случайным образом выберите стартового игрока – игрока, который будет ходить первым.

Подробности о картах персонажей

Значком в левом верхнем углу карты обозначено оружие персонажа. У андроидов есть пистолеты, с помощью которых можно сдерживать паразитов. Однако андроиды не способны выполнить главную задачу людей, поскольку уничтожить логово можно только огнёмётами, которые есть только у солдат (см. соответствующий значок на картах солдат).

Сверху в середине обозначено количество жизней (сердца) и соответствующее количество действий. Если у персонажа 3 или 4 жизни, у него 2 действия (см. значок «ладонь»), если у персонажа 1 или 2 жизни, у него всего 1 действия.

В начале партии у всех персонажей по 4 жизни. Если кто-то получает ранение, поверните карту этого персонажа против часовой стрелки на соответствующее количество делений. Новое положение карты будет указывать и на возможное уменьшение количества действий. Если персонаж теряет свою последнюю жизнь, он погибает, и соответствующий диск персонажа удаляется с игрового поля.

Карты, находящиеся у игрока в руке, можно использовать как на солдата, так и на андроида, независимо от того, кто добыл ту или иную карту. Даже если один из персонажей игрока погибает, игрок не теряет никаких предметов (предметы не считаются принадлежащими какому-то конкретному персонажу).

Порядок хода

Ходы в Станции страха состоят из двух фаз. Сначала разыгрывается фаза паразитов, а за ней – фаза команды.

Фаза паразитов

Стартовый игрок должен бросить четырёхгранный кубик. В зависимости от результата разыгрывается движение паразитов (направление определяется по цифрам на карте реактора). Все паразиты перемещаются на 1 локацию в соответствующем направлении – вверх, вниз, влево или вправо (за исключением тех, которые упираются в стену, закрытую дверь или открытую дверь, за которой нет исследованной локации).

Если после перемещения паразит оказался в помещении вместе с один или несколькими персонажами, он всех их атакует. Чёрные паразиты наносят два повреждения, серые – одно.

Если чёрного паразита ранят, его жетон переворачивается серой стороной вверх. Теперь такой паразит будет наносить только 1 повреждение.

Фаза команды

Каждый игрок (начиная с первого и далее по часовой стрелке) может использовать доступные действия, указанные на картах его персонажей. В начале первого хода игрок помещает обе фишки своих персонажей в помещение с реактором.

Обратите внимание, действия «не привязаны» к конкретным персонажам. Например, если у игрока есть андроид с 2 действиями и солдат с 1 действием, это значит, что игроку доступны 3 действия. Их можно потратить как на одного персонажа, так и разделить между ними. Игрок не обязан использовать все свои действия.

За 1 действие игрок может выполнить любое из доступных действий (каждое действие можно выполнить сколько угодно раз за ход):

1. Исследование

С помощью исследования игроки формируют игровое поле, складывающееся из карт локаций. В начале игры персонажи всех игроков находятся в помещении с реактором. Поскольку карты локаций двухсторонние, игроки всегда знают, какое помещение войдёт в игру при исследовании.

При исследовании игрок тратит 1 действие, берёт верхнюю карту из колоды локаций и размещает её рядом с локацией, где находится персонаж, выполняющий это действие (карты можно класть как горизонтально, так и вертикально). При этом если на карте есть значок «лупа», её нужно выкладывать тёмной стороной вверх, что означает, что это помещение ещё не обыскивали. Кроме того, новые помещения нужно выкладывать таким образом, чтобы напротив дверей появлялись другие двери. Нельзя положить карту так, чтобы за открытой или закрытой дверью оказалась стена. Нельзя выкладывать карты локаций так, чтобы рядом оказались две запертые двери.

Если выложить новую локацию соблюдая перечисленные правила нельзя, игрок должен выложить её не рядом с локацией со своим персонажем, а где-нибудь ещё на игровом

поле. Если и это не получается сделать, карта локации сбрасывается, игрок набирает новую карту из колоды локаций (дополнительное действие при этом не тратится). Если же и вторую карту разместить не удаётся, она также сбрасывается. Новую карту игрок не набирает и исследовать станцию в этом ходу больше не может.

Помещения со значком «Бег»

Помещение с таким символом позволяет игроку переместиться в соседнюю локацию (если есть куда идти), не тратя на это действие. Считайте, что в таких локациях игрок получает дополнительное действие, которое можно потратить только на перемещение.

Помещения со значком «Паразит»

Заходя в помещение с таким символом, игрок привлекает внимание находящихся поблизости паразитов. Когда игрок входит в такую локацию, он должен бросить кубик и поместить в соответствующее соседнее помещение паразита (см. указатели направлений на карте реактора). Паразит помещается в соседнее помещение, даже если соседнее помещение отделено стеной, а не дверью. Если по направлению, соответствующему результату броска карты локации ещё нет, паразит помещается в локацию, куда зашёл персонаж.

2. Перемещение

С помощью перемещения игроки перемещают персонажей по игровому полю. За 1 действие персонажа можно переместить через дверь в соседнюю комнату в любом направлении. Двери в некоторые локации закрыты, туда можно попасть только с помощью ключей, находящихся в колоде предметов – их предстоит найти в ходе поисков в помещениях. Учтите, что на некоторых картах изображено не одно помещение, а два – в этом случае игрок тратит 1 действие, чтобы перемещаться в пределах одной карты.

3. Стрельба

С помощью стрельбы игроки могут атаковать андроидами паразитов или других членов своей команды. Каждый выстрел стоит 1 действие. Стрелять можно только если у игрока есть патроны (их можно найти в ходе обысков помещений). Оставшиеся боеприпасы отслеживаются с помощью карт патронов – при каждом выстреле карта поворачивается против часовой стрелки. Оставшееся число патронов указывается на её верхней грани.

Серые паразиты погибают от одного попадания (жетон возвращается в игровой банк), а чёрные – от двух (после первого попадания чёрный паразит превращается в серого). Солдаты экипированы огнемётами, но их можно использовать только в логове. Так что чтобы выжить, они должны полагаться на своих товарищей, а также действовать тактически грамотно и когда надо – спасаться бегством.

4. Обыск

С помощью обыска игроки могут искать в помещениях предметы. Обыскивать можно только локации со значком (неважно каким) в центре. После обыска карта локации переворачивается красной стороной вверх. Такие «красные комнаты» тоже можно обыскивать, но при их обыске поблизости появляется паразит. Бросьте кубик и выставьте

в помещении по соседству паразита (см. раздел «1. Исследование» - «Паразит»). Паразит появляется до поиска.

На поле выставляются серые паразиты. Если уже все они введены в игру, один из серых паразитов перемещается в обыскиваемую комнату. Какой именно – решает игрок, выполняющий обыск. Помните, погибшие паразиты не выбывают из игры навсегда и могут вернуться на игровое поле.

Потратив 1 действие на обыск, игрок набирает верхнюю карту из колоды предметов себе в руку. Если это карта «паразит» - он должен немедленно её показать остальным и сбросить. Сразу же после этого нужно бросить кубик и выставить на поле нового паразита (см. раздел «1. Исследование» - «Паразит»). Новую карту предмета вместо карты «паразит» игрок не получает.

В первом ходу каждый игрок обязан хотя бы раз выполнить действие «обыск».

Учтите, повторные обыски в помещениях со значками «паразит» особо опасны – в этом случае в игру вводятся два паразита. Один – при перемещении в локацию, второй – за повторный обыск (т.к. локация уже «красная»).

Помните, что паразиты всегда появляются до поиска. Т.е. сначала на поле выставляется новый паразит, и только потом игрок набирает карту из колоды предметов.

Склады (помещения с цифрой «3»)

На складах предметов значительно больше, чем в других помещениях. При первом обыске склада игрок получает сразу 3 карты предметов, а не 1. Если среди них оказываются карты паразитов, они сразу же разыгрываются. Как уже было сказано, новые карты вместо карт «паразитов» игрок не получает.

После первого обыска карта склада переворачивается красной стороной вверх. На ней изображена цифра «1», что означает, что при повторном обыске здесь можно найти только 1 предмет.

Командные обыски (помещения с символом «лупа»)

В таких помещениях можно проводить обыски по обычным правилам. В дополнение к этому игроки могут проводить обыски вдвоём. Для этого в помещении должны находиться два персонажа. Действие на обыск тратит только один из них, но по карте получают они оба (карты выдаются лицом вниз, друг другу их показывать нельзя). Если кому-то пришла карта «паразит», её сразу же нужно разыграть. Учтите, если в свой ход игрок атаковал товарища по команде, он не может выполнить вместе с ним командный обыск.

5. Активация компьютерного терминала

С помощью активации компьютерного терминала игроки могут выполнять одну из трёх доступных терминалу функций. В свой ход игрок может задействовать только одну из трёх функций терминала (даже если в игре есть два терминала). Использование терминала всегда стоит 1 действие.

Тепловое сканирование

За 1 действие игрок может выполнить тепловое сканирование всей станции чтобы обнаружить заражённых членов команды. На руках у каждого игрока есть две карты проверки: положительного и отрицательного результата. При сканировании игроки формируют из карт проверок две стопки. Результаты проверки формируются в первой стопки в левой части поля сканирования (зелёный плюс). Заражённые игроки должны положить туда карту положительного результата (красную), незаражённые – отрицательную (синюю). Во вторую стопку каждый игрок кладёт вторую карту проверки. Затем первая стопка перемешивается и вскрывается. Теперь всем известно, есть ли в игре заражённые и сколько их (но никто не знает кто именно заражён). После этого каждый игрок забирает по карте положительного и отрицательного результата.

Разблокирование дверей

За 1 действие игрок может разблокировать все запертые двери, т.е. те, что можно открыть только ключами из колоды предметов. Двери остаются открытыми до конца этого хода и закрываются после того, как все игроки выполнят свои действия (т.е. в начале следующего хода перед фазой паразитов).

Обнаружение локаций

За 1 действие игрок может включить систему видеонаблюдения и обнаружить скрытые помещения. В этом случае игрок берёт карту из колоды локаций и помещает её на игровое поле с соблюдением правил размещения (см. раздел «Исследование»), за одним исключением – новая локация может появиться в любом месте игрового поля, а не только по соседству с помещением, в котором находится активный персонаж.

Игрок может использовать обнаружение локаций только один раз в ход.

6. Лечение в медицинском отсеке

За 1 действие игрок может вылечить 2 раны. После лечения карта переворачивается красной стороной вверх, и при повторном лечении поблизости появляются паразиты (как и при повторном обыске, см. раздел «1. Исследование» - «Паразит»). Если в медотсеке ещё никто не лечился, но его уже обыскали, он также переворачивается на красную сторону, и при лечении игрок будет привлекать паразитов.

7. Использование предмета

Некоторые предметы, например, тепловой сканер или боевой нож, можно использовать за 1 действие (см. значок «ладонь» на карте предмета). Улучшенные автоматы могут использовать только андроиды.

Помните, что каждый выстрел требует 1 действия. На карте улучшенного автомата также написано «1 действие» в качестве напоминания (это не означает, что выстрел из такого автомата требует дополнительного действия).

Значок «1х» означает, что предмет можно использовать только один раз, после чего его карта сбрасывается. Если в колоде предметов заканчиваются карты, перемешайте стопку сброса и сформируйте новую колоду.

Значок «жёлтый прямоугольник» означает, что предмет можно использовать неоднократно. При первом использовании такая карта вскрывается и в дальнейшем лежит перед игроком в открытую.

Каждый игрок должен держать в руке не меньше 5 карт. Игрок не может сыграть карту предмета (как одноразового, так и многоразового), если в результате у него на руках останется менее 5 карт.

Обмен

Каждый раз, когда игрок перемещает своего персонажа в локацию, где находится персонаж другого игрока, он ОБЯЗАН отдать другому игроку 1 предмет. Обмен не происходит только в помещении с реактором. Также обмен не происходит, если игрок в этом ходу уже с кем-то обменивался в этом же помещении.

При обмене оба игрока выбирают по 1 карте из руки и передают их друг другу лицом вниз (эти карты никто не должен видеть). Каждый игрок берёт полученную карту себе в руки. Заражённый игрок может попытаться заразить второго игрока – для этого ему нужно вместо предмета передать карту инфекции.

Обратите внимание: от заражения можно спастись, для этого при обмене нужно отдать канистру. Если в обмен на канистру вы получили карту инфекции, вы не заражаетесь. Если игрок спасся от заражения, карта инфекции остаётся у него на руках. Передавать её другим игрокам незаражённый игрок не может.

Неважно, насколько далеко друг от друга находятся ваши солдат и андроид. Если заражается один из них, они оба считаются заражёнными.

При обмене игрок может отдать другому игроку карту инфекции только своего цвета. Чужую карту инфекции можно отдать при обмене только если на руках у игрока нет ни одного предмета. Однако игрок, получивший такую карту, не заражается. Заразить кого-то можно только картой инфекции своего цвета.

Выживание и предательство

Игроки могут отыгрывать свои роли так, как считают нужным. При этом нужно внимательно следить, не совершает ли кто-то из ваших товарищей подозрительных поступков, которые могут выдать в нём заражённого. Заражённые игроки должны действовать осторожно, втираться в доверие к остальным членам команды и выбирать подходящие моменты для распространения инфекции.

Игроки могут обвинять других игроков в заражении в любое время в ходе партии. Подозрения и обвинения не обязательно должны быть обоснованы и могут применяться для отвлечения внимания от заражённых игроков. Заражённые игроки ни в коем случае не должны признаваться в заражении, даже если против них есть улики.

Помните, что в игре всегда есть один заражённый, и им может оказаться кто угодно. Даже ваш друг, который только что помог вам убить паразита! На Станции страха нет кодекса чести. Вы можете атаковать члена команды, которого подозреваете или предлагать напасть на него остальным. Нечего не мешает заражённому убить тех членов команды, которые узнали, что он – инфицирован.

Игрок может атаковать своими андроидами не только паразитов, но и других членов команды, в результате чего они потеряют жизни и, возможно, действия. Однако сразу после выстрела или удара ножом атакованный игрок может сыграть карту бронезилета и спастись от атаки. Но каждая такая карта действует только один раз. Если у вас больше нет бронезилетов, вам не повезло.

Порядок действий

Войдя в новое помещение, где уже есть другой персонаж, игрок должен решить, нападёт ли он на этого персонажа или обменяется с ним предметами. Одно из этих действий должно быть выполнено в обязательном порядке – или обмен, или атака. Причём, если игрок выбрал обмен, после обмена он может атаковать. Только после этого игрок может продолжить исследование станции, обыскать помещение или выполнять другие действия.

до выполнения исследования, обыска или особого действия локации игрок должен определиться, будет ли он атаковать

Конец игры

Когда все игроки потратят свои действия, начинается новый ход. Снова разыгрывается фаза паразита, а потом – фаза команды.

Партия заканчивается в одном из следующих случаев:

- незаражённый солдат разыгрывает 3 карты канистры в логове (на это нужно только 1 действие). В этом случае побеждают люди.
- при использовании теплового сканирования обнаруживается, что все члены команды заражены. В этом случае побеждают заражённые.
- при использовании теплового сканирования обнаруживается, что незаражённым остался только один человек, а у него в руках и в колоде не осталось карт канистр. В этом случае побеждают заражённые.

Изменение уровня сложности

Для новичков выиграть в Станцию страха за людей будет нелёгкой задачей. Чтобы облегчить людям задачу, вы можете удалить по 1 карте инфекции из стартовых карт каждого игрока.

Чтобы облегчить жизнь новичку, играющего за первого заражённого, вы можете ввести такое правило: если в результате трёх неудачных попыток заражения у него не осталось карт инфекции, он может воспользоваться картой заражённого, чтобы попытаться кого-нибудь заразить.

Если победа кажется людям слишком лёгкой, попробуйте усложнить правила – чтобы уничтожить логово требуется 4 канистры.

Предметы

Карточка-ключ: игрок с карточкой может проходить через запертые двери.

Тепловой сканер: игрок со сканером может проверить на заражение любого персонажа, находящегося в одной локации со своим персонажем. Выбранный игрок должен показать игроку со сканером свои карты – так можно узнать инфицирован ли он. Например, если в руке у игрока 2 карты инфекции, значит, он инфицирован, ведь все начинают игру с 3 картами инфекции. Т.е. игрок не просто заражён, но и уже успел отдать свою третью карту инфекции кому-то ещё. Если в руке у игрока есть чужая карта инфекции, значит, его кто-то уже заразил.

Граната: игрок может бросить гранату в соседнюю локацию. Все персонажи и паразиты в ней получают 1 повреждение.

Канистра с топливом: это самый важный предмет. С помощью канистры можно избежать заражения в процессе обмена и уничтожить логово, чтобы победить в игре. Помните, что выжечь логово можно только солдатом.

Аптечка: с её помощью можно вылечить 2 жизни себе или любому другому персонажу, находящемуся в одном помещении с вашим персонажем. Можно также вылечить 1 жизнь себе и 1 жизнь – другому персонажу в том же помещении.

Оптический прицел: его может использовать только андроид. Без прицела андроиды могут атаковать других персонажей только в той же локации. С прицелом они могут стрелять и в соседнее помещение.

Боевой нож: используется и солдатами, и андроидами чтобы атаковать паразитов или других персонажей. При использовании бросьте четырёхгранный кубик. На 3 и 4 вы попадаете и наносите 1 рану. Он ранения можно спастись, если сыграть карту бронезилов.

Автомат: его может использовать только андроид. За 1 действие автомат делает 2 выстрела. Вы можете нанести 2 раны одному персонажу или по 1 ране двум персонажам. Если у вас есть оптический прицел, можете стрелять в соседние локации. С помощью автомата можно уничтожить чёрного паразита за 1 действие.

Бронезилет: способен защитить игрока от ранения ножом, выстрела или атаки паразита. Используется только один раз, после чего уходит в сброс. Бронезилет можно использовать в ход другого игрока в качестве ответа на атаку.

Патроны: используются андроидами чтобы заряжать оружие. Если у вас нет патронов, вы не можете стрелять. Карта патронов выкладывается на стол перед игроком. После каждого выстрела карта патронов поворачивается чтобы отслеживать количество оставшихся патронов. Если вы стреляете из автомата, карта поворачивается дважды (автомат делает 2 выстрела за 1 действие, т.е. тратит сразу по 2 патрона). Если вы потратили последний патрон, карта патронов сбрасывается.

Стимулятор: временно придаёт игроку дополнительные силы – даёт 2 дополнительных действия в текущем ходу.

Паразит: если вам выпала эта карта, её сразу же нужно вскрыть и разыграть. Бросьте кубик и поместите паразита в соответствующую локацию.