

# Правила настольной игры «Станция Паника» (Panic Station)

Автор игры: Давид Ауслус

Перевод на русский язык: Попков (sNOwBODY) Владислав, ООО «Игровед» ©

Опасное приключение на зараженной базе для специальных агентов старше 10-и лет

## Компоненты игры



46 карт обыска. Включают карты, которые могут быть найдены во время обысков.



20 карт исследования. Образуют 20 областей, которые смогут быть исследованы в течение миссии.



12 карт персонажей. По набору из 2-х карт для каждого игрока, представляющих контролируемых им персонажей.



12 карт проверок. Используются во время теплового сканирования для определения присутствия зараженных индивидов. Набор включает 6 красных (заражен) и 6 синих (не заражен) карт.



12 деревянных дисков персонажей для определения их места нахождения. По 2 (Боец и Андроид) для каждого игрока.



10 деревянных дисков паразитов, которые перемещаются по базе. Этот набор включает 5 черных (усиленных) и 5 серых (обычных) паразитов. Черные паразиты двусторонние и имеют как черную, так и серую стороны.



1 4-гранный кубик. Используется при размещении и движении паразитов.



1 Карточка теплового сканирования для размещения двух колод карт во время проверок.



18 карт инфекции. Включают 6 наборов, по 3 карты цвета каждого из игроков. Используются для заражения игроков людей при попытках перевести их на сторону паразитов. Рубашки этих карт совпадают с рубашками карт обыска.

## Описание игры

Станция Паника - это кооперативная игра с атмосферой нарастающей паники. Вы контролируете 2-х персонажей отряда зачистки, отправленного правительством для расследования присутствия отвратительной инопланетной формы жизни. Игроки перемещают по базе находящиеся под их контролем Бойца и Андроида, исследуют ее и собирают оборудование, которое поможет им в завершении миссии: локализации и уничтожении улья паразитов, сокрытого где-то в глубинах обреченной станции.

Любой игрок, добравшийся своим Бойцом до улья и сыгравший с руки 3 канистры с бензином для заправки огнемета, обеспечит победу людям.

Однако, один из игроков примет на себя роль носителя паразита. Он должен сохранять свою личность в тайне, заражая или уничтожая как можно больше членов отряда, чтобы предотвратить возможность успешного завершения миссии. Только внимательно следящие за поведением других участников игроки смогут выстоять в борьбе с зараженными и обитающими на базе паразитами.

Станция Паника - это игра с атмосферой нарастающей паранойи, где никто не может полностью доверять друг другу.

Сумеете ли вы сохранить рассудок и уничтожить источник этой заразы?

## Перед первой игрой

Аккуратно приклейте наклейки на деревянные диски соответствующих цветов. Заметьте, что на диски серых паразитов клеится только одна наклейка. В то время как на одну сторону диска черного паразита клеится наклейка с черным паразитом, а с другой - одна из оставшихся наклеек с серым паразитом.

## Подготовка к игре

В начале игры каждый участник выбирает цвет и получает:

- 2 жетона персонажей и карты персонажей выбранного цвета (Боец и Андроид).
- 2 карты проверки: 1 "позитивная" и 1 "негативная".
- 3 карты заражения выбранного цвета.

Поместите реакторную в центр стола. Эту комнату легко отличить, так как по ее периметру расположены числа от 1 до 4. Эта комната будет начальной локацией. Карты проверки игроки откладывают в сторону, они понадобятся при тепловом сканировании.

Теперь необходимо подготовить колоду обыска. Для этого возьмите по 1-й карте канистры за каждого игрока и добавьте к ним количество карт обыска, равное удвоенному числу игроков минус одна карта. Добавьте в этот маленький набор карту Носителя Паразита, перетасуйте все выбранные карты и положите их рубашками вверх на колоду обыска. Это означает, что при любом числе участников в этот небольшой набор будет входить в три раза больше карт, чем участников игры. Например, при игре в пятером этот маленький набор должен содержать 5 карт канистр, 9 случайных карт (5x2 - 1) и одну карту Носителя Паразита. При игре в шестером в нем будет 6 карт канистр, 11 случайных карт и одна карта Носителя Паразита.

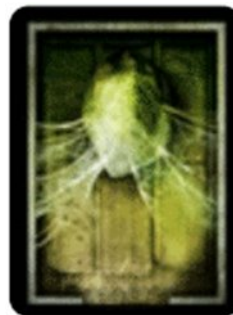
Теперь каждый игрок получает по 2 карты из колоды обыска (это будут карты из только что созданного набора). Каждый игрок, в тайне от остальных, смотрит на полученные карты. Если он получил карту Активация паразита, то он должен немедленно сыграть ее, поместив серого паразита в Реакторную и взять одну карту. В начале игры каждый участник должен иметь в руке по 5 карт: 3 карты инфекции и 2 случайные карты из колоды обыска. Вполне может быть так, что карта Носителя Паразита уже у кого-то в руке и, следовательно, один из участников уже заражен!

Затем игроки должны открыто выложить перед собой 2 свои карты персонажей так, чтобы сторона с четырьмя значками в виде сердец была наверху (полный запас жизненной силы). Эти карты будут использоваться для учета жизненной силы персонажей, и, в свою очередь, влиять на количество доступных Очков Действий (далее в тексте правил "ОД"), доступных во время хода.



*Карта Носителя  
Паразита*

Уберите из колоды исследования карту Уля (на которой изображен кокон) и карту открытой комнаты с терминалом (изображает стоящий на столе компьютер). Оставшихся карты исследования разделите на две приблизительно равные стопки. Замешайте комнату с открытой комнатой терминала в первую стопку, а затем замешайте Улей с 3-я нижними картами этой же стопки. Теперь перетасуйте вторую стопку и поместите ее поверх только что созданной первой стопки, таким образом, сформировав колоду исследования. Убедитесь, что в колоду исследования вы положили все карты черными значками вверх. Это еще не обследованная сторона карты исследования.



Карта Уля



Открытый

Случайным образом выберите первого игрока. Дайте этому игроку какой-нибудь жетон или монетку (чтобы следить за началом Фазы Паразита), которая будет переходить далее каждый раунд. Этот маркер называется Маркером Паразита.



## Обзор карты персонажа

Этот значок определяет тип вооружения персонажа. Андроиды могут нести огнестрельное оружие, что делает их идеальными борцами с паразитами. Однако Андроид не может выполнить главную миссию и выжечь Улей, так как только Бойцы могут владеть Огнеметом, что изображено в виде значка с огнем на их карте персонажа.

Очки жизненной силы (сердца) переведенные в ОД. Персонаж, у которого 3-4 очка жизненной силы, получает 2 ОД (представлены в виде значка с рукой), а персонажи с 1-2 очками имеют всего 1 ОД.

Каждый персонаж начинает игру с 4-я очками жизненной силы. Когда персонаж получает ранение, поверните карту против часовой стрелки один раз за каждое потерянную единицу. При вращении ориентация карты также будет указывать на потерю ОД. Как только игрок теряет последнюю единицу жизненной силы, он выбывает из игры, и соответствующий ему диск удаляется с игрового поля.

Карты из руки игрок может использовать как для Бойца, так и для Андроида, независимо от того, как он получил

эту карту и кто ее нашел. Даже если персонаж погибает, все его карты остаются у игрока. То есть, предметы не привязаны к конкретному персонажу.

Однако, если оба персонажа одного игрока погибают, то все его карты навсегда выбывают из игры.

## Структура хода

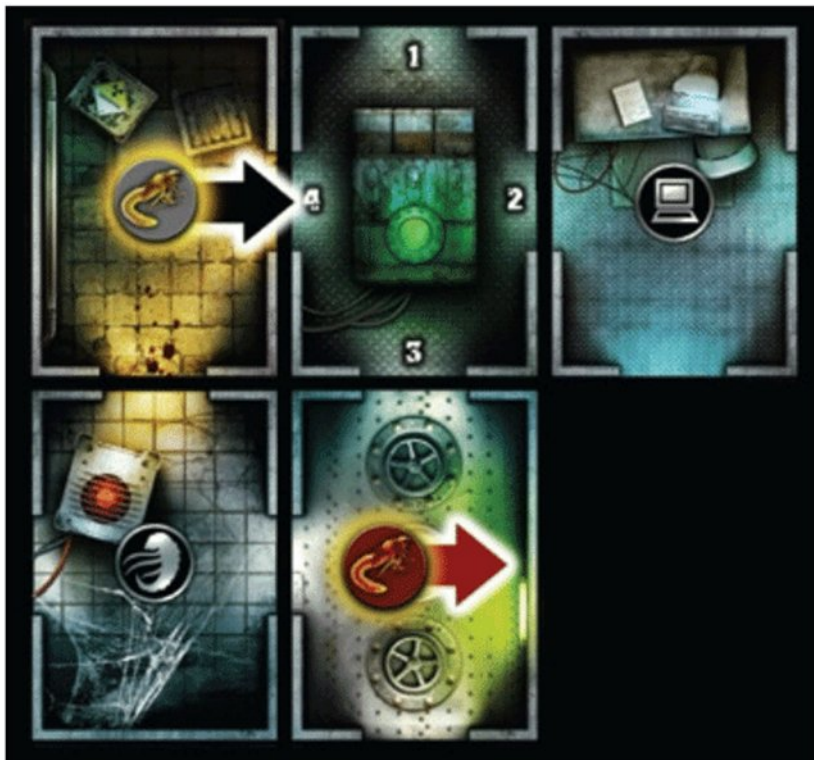
Любой ход в Зараженной Станции включает 2 фазы: Фазы Паразитов, за которой следует Фаза Отряда.

### Фаза паразитов

Владеющий Маркером Паразита игрок выполняет действия этой фазы до того, как он начнет первый ход Фазы Отряда. В Фазу Паразитов определенные паразиты на игровом поле пытаются переместиться и, после попытки, нападают на любого персонажа, находящегося с ними в одной комнате. Во время этой фазы игроки не могут нападать на паразитов. Кроме этого, все открытые при помощи компьютерного

терминала двери теперь, до начала движения паразитов, считаются закрытыми. Проведите проверку, чтобы определить должны ли паразиты на игровом поле (если таковые имеются) двигаться и нападать на персонажей. Для этого бросьте 4-гранный кубик и сверьтесь с шаблоном направлений в Реакторной. Переместите всех паразитов на игровом поле на 1 комнату в указанном направлении, если паразит не заблокирован стеной или закрытой дверью или должен пройти через открытую дверь в локацию, которая еще не была размещена. Если паразит заблокирован одним из трех указанных способов, то он просто остается на своем месте.

После выполнения всех перемещений, каждый паразит будет атаковать любого и всех находящихся в этой комнате персонажей. Черный паразит наносит 2 единицы урона каждому персонажу, а серый наносит всего по 1-й единице урона.



После завершения Фазы Паразитов, передайте Маркер Паразита следующему игроку в направлении по часовой стрелке. Следующая Фаза Паразитов начнется только тогда, когда будет полностью пройден круг и только что получивший маркер игрок должен будет снова ходить. Например, при игре вчетвером, после того, как 1-й игрок выполнил действия Фазы Паразитов и передал маркер паразитов 2-у игроку, во время фазы Паразитов игроки выполняют 5 ходов до начала следующей Фазы Паразитов. Игроки будут ходить в следующем порядке: И1, И2, И3, И4 и снова И1 (И=Игрок). Затем Игрок 2 выполнит действия Фазы Паразитов и передаст Маркер Паразитов далее, после чего своим ходом начнет Фазу Отряда.

В этом примере на кубике выпало 2. Шаблон в Реакторной говорит о том, что все паразиты перемещаются вправо на 1 комнату. Верхний паразит движется в Реакторную, но движение

нижнего паразита блокирует стена, поэтому он остается на месте.

## Фаза отряда

Начиная с игрока, который только что передал Маркер Паразита, и двигаясь по направлению часовой стрелки, каждый игрок может потратить доступные ему ОД, суммарное количество которых указано на его картах персонажей.

В начале первого хода игры, перед началом первого действия, игрок помещает фишки обоих своих персонажей в Реакторную. Игроки не считаются прибывшими на Зараженную Станцию до начала их первого хода, так что первый прибывший игрок начинает исследовать станцию в одиночку.

Важно заметить, что суммарные ОД игрока, могут быть использованы любым выгодным для него способом: если игрок контролирует Андроида с 2ОД и Бойца с 1ОД, то в сумме они дают ему 3 доступных ОД.

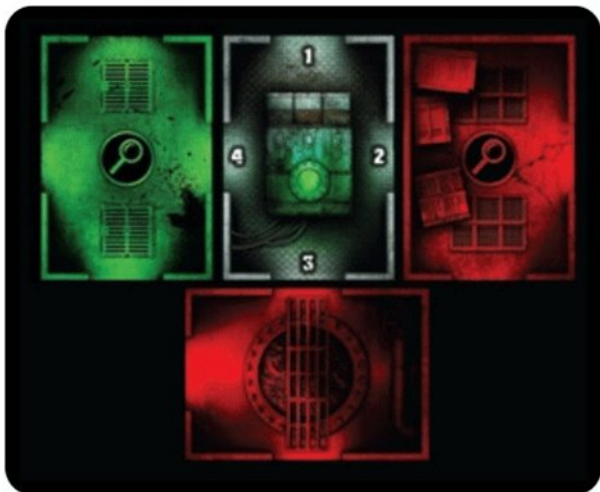
Он может потратить их все на действия одного персонажа (независимо от его вноса в общее число ОД) или разделить ОД между двумя персонажами. Игрок не обязан использовать во время хода все ОД. Игрок может выбирать одно из описанных далее действий, каждое из которых требует 1ОД, и за ход может выполнять каждое отдельно взятое действие более одного раза.

### 1. Исследование

Исследование расширяет игровое поле, состоящее из карт исследований. Оба персонажа всех игроков начинают в Реакторной. Так как карты исследований двусторонние, игроки могут заранее видеть, в какую

комнату они войдут сыграв ее. Когда персонаж решает провести исследование, он тратит 1 ОД, чтобы взять верхнюю карту их колоды исследований и помещает ее по соседству со своей текущей локацией. Делая это, он всегда должен следить за тем, чтобы карта лежала черным значком вверх (если таковой имеется), который говорит о том, что в комнате еще не проводился обыск. Более того, вновь добавленная комната должна быть соединена с соседними локациями таким образом, чтобы ни один дверной проем не блокировался стеной.

Игрок может выбирать для комнаты любую ориентацию, если карта помещается вертикально и все правила соблюдены. Можно помещать карту исследования на противоположную сторону защищенной (закрытой) двери. Можете считать, что игрок как бы посмотрел через небольшое смотровое окно в защищенной двери. Естественно, чтобы в дальнейшем обыскать эту локацию, игрок должен будет пройти через защищенную дверь.



В этом примере вокруг Реакторной размещены 3 локации. Однако, только одна из них (левая) размещена правильно. Размещение правой комнаты ошибочно, так как дверной проем упирается в стену. Нижняя комната лежит горизонтально, что также не правильно.

Игрок не может совмещать 2 защищенные двери, т.е. выкладывать комнаты так, чтобы они соприкасались.

Если игрок не может в соответствии с правилами разместить карту рядом со своей комнатой, то в данный момент он не может ничего исследовать, пока на игровом поле не появится возможность сыграть карту исследования без нарушения правил.

Если нигде не игровом поле нет подходящего места для размещения карты исследования, то игрок может сбросить текущую карту исследования под низ колоды и

попробовать разместить следующую карту, не затрачивая на это дополнительного ОД (он уже оплатил 1 ОД за исследование). Однако делать это игрок может только 1 раз за ход. Если вторую карту исследования также нельзя сыграть в текущей локации игрока, он может выполнить другое действие или завершить свой ход.

После размещения карты исследования с Ульем игра приостанавливается и начинается автоматическое тепловое сканирование. Описание этого процесса приведено в разделе 5 (Компьютерный терминал - "Тепловое сканирование").

В зависимости от количества зараженных игроков уже в этот момент игра может прекратиться!

В редких случаях, когда Улей не может быть размещен вертикально в соответствии с правилами, его можно разместить горизонтально, при этом соблюдая остальные правила. В почти невероятном случае, когда Улей не может быть размещен даже горизонтально, возьмите из колоды следующую карту исследования и попытайтесь разместить ее в соответствии с правилами (только вертикально). Положите карту Улья обратно сверху колоды исследований. Если Улей является последней картой в колоде исследований и его нельзя разместить ни в одном направлении, то игра завершается победой зараженных. Если после размещения Улья еще остались карты исследования, то отряд может продолжить исследовать по правилам, пока не закончатся все карты.

Действие "Исследовать" не дает игроку право бесплатно перемещаться в только что открытую комнату. Если игрок хочет войти в нее, то он по-прежнему должен использовать для этого действие "Движение".

## 2. Движение

Игрок тратит 1 ОД и перемещает своего персонажа через дверной проем в соседнюю комнату. Вход в некоторые локации преграждают защищенные двери, которые могут быть открыты только при помощи карточек доступа, найденных при обыске в колоде предметов, или если двери были открыты в Фазу Отряда при помощи Компьютерного Терминала.

Заметьте, что некоторые карты состоят из двух комнат, перемещение между которыми также требует 1 ОД.

Каждый раз, когда любой персонаж во время своего хода впервые заходит в комнату с одним или более персонажами другого игрока в ней, он обязан выполнить обмен, если он не нападает (см. "Обмен").

### 3. Стрельба

Только Андроиды, затратив 1ОД, могут открывать огонь по паразитам или членам отряда, и только если у них есть боеприпасы. Карты боеприпасов могут быть найдены при обысках. Как и в случае учета очков жизненной силы на картах персонажей, эти карты переворачиваются против часовой стрелке за каждую потраченную пулю. Не забывайте переворачивать карты игроков, в которых стреляют другие игроки.

Если действие не модифицируется другими картами, например, оптическим прицелом, Андроид может стрелять только в цель, находящуюся в одной с ним комнате. Если используется предмет, позволяющий Андроиду стрелять в соседнюю комнату, он не может стрелять через защищенную дверь, если он не владеет карточкой доступа или в этом раунде не было выполнено действие компьютерного терминала "Открыть все защищенные двери". Если был найден предмет, позволяющий Андроиду стрелять на расстояние дальше соседней комнаты (например, предметы из расширений или промо-карты), то цель должна находиться на прямой линии видимости Андроида (за углы стрелять нельзя!)

Одним выстрелом можно уничтожить обычного (серого) паразита, который после этого возвращается в резерв, но поражение усиленного (черного) паразита потребует 2-х выстрелов. Если в черного паразита попали 1 раз, обменяйте его на серого паразита из резерва. Если в резерве нет серых паразитов, то переверните черного паразита на серую сторону.

Бойцы вооружены Огнеметами, которые можно применить только для уничтожения Улья. Они должны рассчитывать только на своих союзников, а также использовать для выживания различные уловки. Бойцы могут вооружиться боевым ножом, найденным в колоде предметов.

### 4. Обыск локации

В комнате со значком в центре (независимо от самого значка) можно провести обыск. Чтобы показать уже обысканную комнату, переверните карту локации на сторону с красным значком. Будучи один раз перевернутой, комната больше никогда не может быть перевернута обратно.

Двухкомнатные карты локаций со значком могут быть обысканы из любой комнаты. Карта переворачивается красным значком, независимо от того, из какой комнаты был произведен обыск.

Когда персонаж тратит 1ОД для обыска, он берет в руку верхнюю карту из колоды обыска. Кроме того случая, когда он вытягивает карту "Активация паразита!", которую он должен сразу же открыть, бросить 4-гранный кубик и добавить паразита, как описано в секции "Активация паразита!" раздела "Типы комнат" этих правил. Карта "Активация паразита!" не заменяется новой картой.

Обыск в комнате с красным значком всегда приводит к появлению по соседству паразита! Бросьте 4-гранный кубик и используйте тот же метод, что и при размещении нового паразита в результате действия карты "Активация паразита!". Бросок необходимо выполнить до того, как игрок произведет обыск и будет выполнять любые другие действия. Если в резерве есть серые паразиты, то сначала необходимо использовать их, а лишь затем брать черных паразитов. Черные паразиты всегда входят в игру черной стороной вверх. Как только все паразиты использованы, последующие их появления выполняются при помощи перемещения одного паразита из локации, где сейчас находится больше всего паразитов, в новую указанную кубиком локацию. Если в нескольких локациях число паразитов одинаково, то игрок может самостоятельно делать выбор. Если в процессе игры паразиты уничтожаются, то они возвращаются в резерв и могут вновь быть вновь добавлены на игровое поле.

Во время первого хода игроки должны выполнить минимум 1 обыск, если это возможно. В редких ситуациях, когда обыск провести невозможно, это требование может быть проигнорировано.

### 5. Активировать компьютерный терминал

Компьютерный терминал дает доступ к 3-м функциям, но только одна из них может быть использована каждым игроком во время его хода, даже если в игре находятся два терминала. Выбранная функция всегда стоит 1ОД. При использовании терминала карта с ним переворачивается на красную сторону. Использование компьютерного терминала на красной стороне влечет за собой появление паразита, которое проходит по обычным правилам!



#### Провести тепловое сканирование

Игрок тратит 1ОД для проведения теплового сканирования всей базы, с целью выявления зараженных членов отряда. Тепловое сканирование просто сообщает всем участникам игры, сколько игроков уже

заражено, а сколько нет. В качестве голосования по количеству зараженных, игроки будут тайно использовать свои карты проверок.

При проведении сканирования формируются 2 стопки карт проверок: 1 стопка помещается с левой стороны карточки теплового сканирования (зеленый плюс) и отражает вашу истинную личность, и одна, фальшивая, стопка помещается в правый слот (красный).

Сначала игрок берет карту проверки, которая соответствует его реальному текущему статусу заражения (красный = заражен, синий = здоров).

Каждый игрок должен рубашкой вверх положить карту соответствующую его реальному статусу на сторону карточки теплового сканирования с зеленым плюсом. Затем каждый игрок помещает оставшуюся карту, также рубашкой вверх, на сторону с красным минусом. Убедитесь, что ни один другой игрок при этом не увидит случайно выложенных карт.

Запрещено вводить в заблуждение остальных игроков и неверно размещать карты.

Однако игрокам можно и даже нужно громко заявлять, что они не заражены.

Перетасуйте карты с каждой стороны карточки теплового сканирования, но не смешивайте стопки. Затем откройте все карты, выложенные на сторону с зеленым плюсом. Теперь игроки знают, какое количество членов отряда заражено, но не знают, кто именно это. На этом этапе приветствуются громкие обвинения других игроков!

После этого верните карты проверок обратно игрокам, чтобы у каждого была по одной карте «заражен» и «не заражен». Таким образом, игроки будут готовы к следующему тепловому сканированию.

### **Открыть все защищенные двери**

Потратив 1 ОД, персонаж может открыть все защищенные двери, которые обычно можно открыть только при помощи карточки доступа, найденной в колоде предметов. Двери остаются открытыми до следующей Фазы Паразитов и закрываются прямо перед движениями паразитов. При этом очень важна командная работа и уверенность, что двери откроются в нужное время и остальные игроки смогут через них пройти.

### **Открыть локацию**

Игрок включает камеры безопасности и может обнаружить скрытые локации. Потратив 1 ОД, игрок может добавить новую локацию, присоединив ее к любой из локаций на игровом поле, следуя при этом описанным ранее правилам размещения. Это действие противоречит правилу, гласящему что новые локации можно размещать только рядом с текущей локацией игрока. За ход это действие можно выполнить только один раз.

### **6. Лечение в медпункте**

Потратив 1 ОД, в таких комнатах игрок может вылечить 2 раны за ход. Когда два персонажа одного игрока находятся в одной комнате, то каждый из них, по желанию игрока, может вылечить по 1-й ране. Если карта локации не была ранее перевернута красной стороной, при обыске или предыдущем лечении, то после использования переверните ее красной стороной. С этого момента лечение будет приводить к появлению паразита. Игрок не может использовать вновь полученные в результате лечения ОД до начала своего следующего хода.

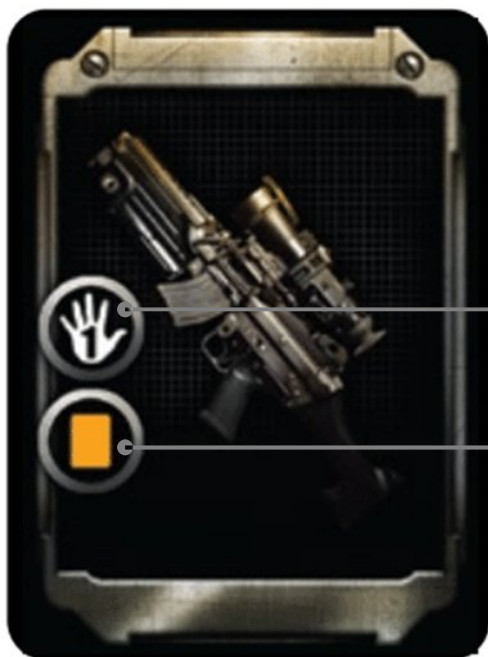


### **7. Использовать предмет**

Для использования некоторых предметов необходимо потратить 1 ОД, как указано на самих картах. Например, на тепловом сканере или боевом ноже. Помните, что улучшенное огнестрельное оружие может быть использовано только Андроидами, так как они единственные могут его применять.

Предметы, которые должны быть использованы, выкладываются открыто на стол и, при их использовании тратятся ОД. Если предмет был одноразовым, то будучи использованным, он сбрасывается. Предметы многократного использования остаются лежать перед игроком на столе и при повторном использовании могут вновь потребовать ОД.

Помните, что действие Стрельба за 1 ОД дает возможность вести огонь только Андроиду. Улучшенное огнестрельное оружие имеет отметку 1 ОД в качестве напоминания об этой стоимости. Иными словами, оно заменяет стандартное оружие Андроида и для его применения не требуются дополнительные затраты, кроме 1 ОД.



Этот значок предупреждает игрока о том, что это одноразовый предмет, который должен быть сброшен после использования. Прочие карты, которые расходуются со временем, такие как боезапасы или бронезилят, также помещаются в стопку сброса, когда полностью заканчиваются. Если колода предметов закончилась, из перетасованных карт сброса формируется новая колода.



При наличии такого значка, использование предмета требует 1ОД. В этом примере, Автомат заменяет стандартное оружие Андроида на более мощное. Стрельба из автомата является действием, требующим 1ОД.

При наличии такого значка, игрок может хранить эту карту в игровой области с целью повторного использования. Когда игрок будет готов использовать ее в первый раз, он открыто играет ее и оставляет лежать перед собой.

**ВАЖНО:** В любой момент игры у игрока должно быть в руке как минимум 5 карт. Как результат, он не может открыто играть предмет на стол, когда у него в руке всего 5 карт!

## Типы комнат

### Бег

При входе в эту комнату у игрока появляется шанс бесплатно выполнить движение в любом доступном направлении, если на поле уже есть комната, в которую можно перейти. Считайте, что это дополнительное ОД, которое может быть использовано для движения. Это дополнительное движение может иметь место только в том случае, если в комнате с этим значком нет ни одного другого игрока. Однако его можно использовать, если единственным другим персонажем в этой комнате является второй персонаж активного игрока. Это дополнительное движение может быть использовано сразу после входа в комнату и не может быть прервано действием (обыск, нападение и т.д.).



### Активация паразита!

При входе в такую комнату вы привлекаете внимание находящихся по близости паразитов. Входящий игрок должен бросить 4-гранный кубик, сверится с шаблоном в Реакторной и положить жетон паразита в комнату, соседнюю с активировавшим действие персонажем. Размещение возможно даже в том случае, если комнаты не соединены дверями. Если в соответствующем направлении нет комнаты, поместите паразита в комнате с вызвавшим его персонажем. При этом другие паразиты на станции не перемещаются, и новый паразит НЕ нападает (эти события происходят на стадии Паразитов). Паразит может быть помещен с противоположной стороны защищенной двери. Комната с паразитом, которая подверглась обыску, становится крайне опасной, так как при всех последующих обысках она будет привлекать сразу двух паразитов: одного просто за вход в комнату (в соответствии со значком) и второго потому, что комната уже отмечена как красная! Всегда добавляйте нового паразита до того, как обыскивать комнату или выполнять любое другое действие.



### Склад

С начала игры на складах хранится большое количество материалов. Первый обыск в этой комнате позволяет игроку взять 3 карты обыска вместо обычной 1-й. Если при этом попадется карта "Активация паразита!", то она должна быть немедленно выполнена. Как и всегда, такие карты не заменяются. Когда карта этой локации переворачивается, на красном значке будет изображена цифра 1, говорящая о том, что теперь все обыски в этой комнате дают только 1 предмет.



### Командный обыск

В одиночку эти комнаты обыскиваются по обычным правилам. Однако, более 2-х персонажей разных игроков, находящихся в этой области, могут проводить совместный





обыск этой комнаты, но при этом 1ОД тратит только активный игрок. Если в комнате находится много игроков, то активный игрок может свободно выбирать, с кем из них проводить обыск. Однако только активный игрок должен всегда получать одну карту (вы не можете сделать так, чтобы карты получили два других игрока). В этой комнате никогда не вытягивается более 2-х карт независимо от того, сколько разных игроков здесь находится. Вытянутые карты случайным образом распределяются между проводившими обыск игроками. Каждый игрок, который получил карту "Активация паразита!" должен немедленно открыть ее и выполнить. Важно, если активный игрок нападает на другого игрока в этой комнате, он не может выполнять Командный поиск (см. далее раздел "Порядок действий").

## Обмен

Каждый раз, когда персонаж входит в локацию (кроме Реакторной, где обмен не происходит) с персонажем другого игрока, он ОБЯЗАН либо атаковать его (требует затраты 1ОД) или обменяться с ним 1-м предметом, если этот персонаж еще не выполнял обмен в этой комнате в течение этого хода. При наличии персонажей сразу нескольких игроков, входящий игрок может выбрать, с кем из них обмениваться. Если у входящего в комнату игрока не осталось ОД, то он не может нападать, и вынужден произвести обмен. При обмене каждый игрок выбирает одну из карт в своей руке и кладут их перед собой рубашками вверх так, чтобы остальные игроки не видели их выбор. Затем каждый из них берет и смотрит полученную карту. Вместо передачи предмета, Носитель Паразита или другой зараженный игрок может попытаться заразить своего партнера, дав ему свою карту инфекции. Но будьте внимательны: от попытки заразить можно уклониться, о чем говорится ниже. Если игрок удачно избегает попытки заражения, он просто оставляет себе карту инфекции, хотя и не является зараженным на самом деле. Конечно, здоровые игроки никогда не могут передавать карту инфекции при обмене. Независимо от текущего положения ваших 2-х персонажей, если 1 член вашего дуэта заражается, второй тоже становится зараженным. Например, даже если синий Андроид находится на одной стороне базы, а синий Боец на другой, как только Андроид заражается, то же самое происходит с Бойцом. С этого момента синий игрок может играть карты инфекции.



На этой схеме изображено 2 возможных варианта развития событий. В первом случае, слева, разносчик заразы (красный игрок) дает карту инфекции во время обмена. Его ничего не подозревающий партнер по обмену дает ему карту с гранатой. В результате жертва заражена и переходит на сторону пришельцев.

Во втором сценарии, игрок не доверяет своему партнеру по обмену. В качестве защитного маневра он играет карту канистры с бензином, которая позволяет ему избежать заражения. Несмотря на то, что игрок теряет жизненно важную карту канистры, он пока находится в безопасности и получил ценную информацию о личности разносчика заразы. Помните, что карты при обмене видят только участвующие в нем игроки.

Обмен является обязательным, и не может выполняться игроками в качестве произвольного действия.

Во время обмена игроки никогда не могут использовать карты инфекции отличные от собственного цвета. Кроме того случая, когда у них во время обмена в руке нет карты предмета. В таких редких случаях, игроки могут вместо

предмета, в качестве исключения, дать на обмен карту инфекции цвета другого игрока. Однако, эта карта не заражает получившего ее игрока.

Игрок НИКОГДА не может давать на обмен карту инфекции своего цвета, если он сам не заражен. Для заражения при обмене может использоваться только карта инфекции цвета игрока. Очень важно, чтобы получивший карту инфекции игрок убедился, что она по цвету совпадает с цветом передавшего ее игрока.

Если есть совпадение и в ответ не была передана канистра, то он заражается. Если цвет полученной карты инфекции не совпадает с цветом передавшего ее игрока, то игрок остается здоровым, независимо от того, что передал на обмен (конечно, если он уже не был заражен!)

Помните, что у каждого вашего персонажа есть только одна возможность провести обмен в одной комнате в каждом ходе игры. Если вы хотите дважды обменяться в этой комнате, то придется прийти в нее своим вторым персонажем. Но будьте осторожны, так как это очень подозрительно и другие могут заподозрить, что вы заражены.

## Выживание и предательство

Игроки вольны отыгрывать роли по своему желанию. Они должны внимательно подмечать подозрительное поведение, говорящее о заражении игрока. Зараженные игроки должны вести себя разумно, заслужить доверие других и вовремя распространить инфекцию. Помните, что неудачная попытка заражения, как правило, приводит к ярым обвинениям ("Он Носитель Паразита!"), так что пытайтесь заражать только в критические моменты игры.

В процессе игры участники могут обвинять друг друга, даже если эти обвинения беспочвенны или являются частью коварного плана по отвлечению внимания от зараженных игроков. Но зараженные игроки и Носитель Паразита никогда не должны выдавать себя, даже если их в чем-то обвиняют. Помните, что всегда есть как минимум 1 Носитель Паразита, и им может быть любой. Даже только что помогший вам убить паразита член отряда! На Зараженной Станции нет места для кодекса чести. Вы можете напасть на члена отряда, который, по вашему мнению, заражен. Или предложить сделать это кому-нибудь другому. Ничто не сможет остановить Носителя паразита на пути уничтожения членов отряда, которые могут раскрыть его сущность до того, как он успеет их заразить.

Так же как и в паразита, Андроид может выпустить пулю в любого члена отряда, находящегося в одной с ним комнате. В результате жертва потеряет 1 очко жизненной силы (и, возможно, ОД). Однако сразу же после нападения защищающийся игрок может сыграть карту бронезилета и избежать попадания пули, но каждая такая карта позволят уклониться только от одной пули. Однако бронезилет может защитить обоих стоящих в одной комнате персонажей игрока. Те же правила применимы во время нападения с помощью боевого ножа. Как только у вас закончится броня, удача изменит вам.

## Порядок действий

При входе в новую комнату игроки должны выполнять свои первые действия в особом порядке. До того, как игрок сможет провести исследование, обыск или воспользоваться особым свойством комнаты, он должен решить, будет ли нападать на другого персонажа (если таковой присутствует там). Если он решил напасть, то обмена не будет. Если нападения не последовало, то ДОЛЖЕН быть произведен обмен. Однако, после обмена, игрок может по-прежнему атаковать персонажа другого игрока за дополнительные ОД. После этого игрок может продолжить выполнять действия, если у него достаточно ОД.

## Условия завершения игры

Как только все игроки выполнили свои действия, новый раунд начинается с Фазы Паразитов, если не выполняется одно из условий победы:

### **Победа людей**

Люди могут победить только в том случае, если не зараженный Боец сыграет 3 канистры с бензином, находясь в локации с ульем. Сожжение улья (сыграть все 3 карты) требует 1ОД. При сожжении улья игрок может нарушить обычное правило на минимальный лимит руки в 5 карт. Только оставшиеся в живых игроки люди разделяют эту победу, которую не так-то легко достичь.

### **Победа паразитов**

- Все члены отряда заражены (что подтверждается тепловым сканированием базы). Это приводит к победе Носителя Паразита и всех оставшихся в живых зараженных. Однако, при этом игрок, который был заражен последним, НЕ выигрывает.

Таким образом, не стоит рисковать и быть зараженным в последнюю очередь.

Исключением из этих правил является редкий случай, когда Носитель Паразита выигрывает, никого не заразив, или когда последний зараженный игрок был убит (и, следовательно, уже проиграл).

- Остался только один человек (что подтверждается тепловым сканированием базы), и ни у него в руках, ни в колоде обыска не осталось карт канистр с бензином. Это приводит к победе Носителя Паразита и всех оставшихся в живых зараженных.

- Все Бойцы людей были уничтожены. Так как только Бойцы могут уничтожить улей, зараженные игроки побеждают.

- Заметьте, что игра не завершается с гибелью Носителя Паразита. Игроки по-прежнему должны найти и уничтожить Улей. При любых исходах победителями могут быть только выжившие игроки. Гибель игрока равносильна его поражению.

Общие замечания

Если в колоде обыска закончатся карты, перетасуйте сброс и сформируйте из него новую колоду обыска. Однако, карты, находящиеся в руках выбывших из игры участников, навсегда выбывают из игры.

Игроки никогда не должны показывать находящиеся у них в руках карты, за исключением действия карты тепловое сканирование. Конечно, игроки могут говорить о своих картах, но это не обязательно должна быть правдивая информация!

Носитель Паразита и зараженные могут выиграть просто уничтожив людей. Это может быть эффективный способ победы, когда не придется делиться славой. Будет даже лучше, если Носитель Паразита и/или зараженные смогут подтолкнуть других к перестрелке, убедив их, что кто-то из людей является Носителем Паразита!

Будучи один раз сыгранной в персональную зону, карта больше никогда не возвращается в руку кроме того случая, когда предмет использован и сброшен.

Если вы вытягиваете паразита во время подготовки, вы не получите от них урона до начала следующей Фазы Паразитов, так как считается, что самая первая такая фаза была до того, как первый игрок вошел на станцию.

Паразиты двигаются и нападают только во время Фазы Паразитов. Паразиты могут появляться при обыске, но нападать они будут только во время Фазы Паразитов.

Если вы находитесь на карте локации с двумя комнатами и должен быть добавлен паразит, вполне возможно, что вам нужно будет поместить паразита в соседнюю комнату этой же карты. Такое возможно.

## Стратегические советы

- Всегда проводите как можно больше обысков в начале игры.

Очень важно получить достаточно защитных карт до того, как оппоненты окрепнут и начнут проявлять агрессию. Не будет лишним иметь дополнительную канистру с бензином, чтобы защитить себя от заражения. Также иногда очень важно иметь достаточно карт (5 минимум), чтобы иметь возможность сыграть предмет, выложив его на стол.

- Помните, что вы можете избежать обмена, напав на кого-нибудь при входе в комнату.

Конечно, может последовать ответный огонь, но это как минимум способ избежать заражения в обреченной ситуации, когда у вас нет в руке канистры.

- Используйте терминал для размещения улья в безопасной области, как можно дальше от зараженных. Это дает людям большое преимущество.

- Замешательство в рядах оппонентов - ваше лучшее оружие! Если вы играете человеком, обманите зараженных, действуя так, будто вы один из них. Будучи зараженным, потяните время и завойте доверие отряда людей, обмениваясь с ними ценными предметами или помогая им выйти из опасных ситуаций, и ударьте в подходящий момент, чтобы обнажить их защиту. Ложь в этой игре также может стать могущественным союзником.

- Играя человеком, вы должны обнаружить как минимум одного другого человека, которому вы можете довериться. Вы можете победить, играя в одиночку, но два человека, объединившись, могут противостоять

распространяющемуся злу гораздо эффективнее. Используйте персональный сканер, одну из самых сильных карт в колоде предметов, не только для определения зараженного, но и для поиска союзника, которому вы можете доверять и совместно выполнять задание.

- Аккуратно выбирайте направление каждой размещаемой комнаты и ее место в окружении. Разворот на 180 градусов может оказать сильное влияние. Люди должны построить оптимальный путь, который с минимальными затратами проведет их через станцию. Зараженные могут сосредоточиться на противоположной задаче: создании витиеватых путей, чтобы усложнить перемещение для людей.

- Помните, что появляющиеся паразиты также могут оказаться "вам" полезны. Опасные места скопления паразитов могут заблокировать противникам доступ к вам.

- Играя людьми, старайтесь рассредоточить ваших персонажей по базе. Умный Носитель Паразита может воспользоваться тем, что оба персонажа одного игрока находятся рядом друг с другом, и провести две попытки заражения за один ход, серьезно ослабив защиту игрока.

- Играя зараженным, помните, что вы можете принуждать игроков к обмену, аккуратно планируя расположение комнат, формируя узкие проходы, которые заставят других игроков пройти через комнату с зараженным.

- Всегда обращайте внимание на комнату, где закончите свой ход, так как это в большой степени влияет на вероятность быть атакованным паразитами. Войти в комнату с 3-4 выходами и паразитом безопаснее (так как есть высокий шанс того, что он покинет эту локацию в Фазу Паразита), чем войти в комнату без паразитов, но окруженную несколькими из них, которые потенциально могут переместиться в нее во время фазы паразитов.

## Корректировка сложности

Станция Паника является достаточно сложной игрой для новичков, управляющих людьми.

Чтобы дать людям некоторое преимущество над зараженными, уберите по 1-й карте инфекции из начальной руки каждого игрока. Теперь вы обязаны иметь в руке минимум 4 карты, вместо обычных 5.

Только начинающие знакомиться с игрой новички, при игре за Носителя Паразита, могут использовать следующее правило: Если в результате 3-х неудачных попыток заражения у Носителя Паразита закончатся карты инфекции, он может использовать для заражения карту Носителя Паразита. Сам Носитель Паразита остается зараженным, а получивший такую карту игрок становится новым Носителем Паразита. Если игроки хотят усложнить задание людям, они могут попытаться уничтожить улей при помощи 4 канистр с бензином.

## Вариант игры "Хозяин и слуга"

При такой игре Носитель Паразита побеждает, если он выполнит одно из описанных ранее в правилах условий, но связанные с ним зараженные не выигрывают автоматически вместе с ним. Для этого они должны доказать свою преданность стороне зараженных и своему хозяину.

Чтобы зараженный смог присоединиться к носителю паразита и стать одним из победителей, он должен выполнить одно из следующих условий:

**Заразить здорового игрока**

Это условие проверяется после партии, когда оба игрока смогут определить наличие карты инфекции другого игрока в своей руке, если заражение прошло успешно.

**Уничтожить последнего выжившего персонажа игрока человека**

Это условие проверяется после партии простым способом: когда зараженному удастся уничтожить последнего персонажа игрока, то он закрыто передает нападавшему игроку свою карточку проверки, изображающую его текущее состояние. Он должен быть уверен, что никто больше за столом не видит, что изображено на переданной карте. Получивший карточку игрок хранит ее закрыто до конца партии, когда он открывает ее и показывает, действительно ли ему удалось уничтожить не зараженного игрока.

В действительности зараженный игрок может уничтожить столько оставшихся персонажей, сколько пожелает.

Но для выполнения условия и победы он должен иметь минимум 1 карту проверки не зараженного игрока в своей игровой зоне.

Это условие сложнее, чем первое, и в некоторых случаях для его выполнения зараженному придется уничтожить 2-х персонажей одного игрока.

## Предметы



### **Карта доступа**

При помощи этого предмета игрок, и только он, может перемещать своих персонажей через все защищенные двери. Игрок с картой доступа не может открывать защищенные двери для других игроков.



### **Ручной сканер**

Игрок может использовать сканер для проверки личности другого персонажа, находящегося с ним в одной комнате. Сыграв эту карту, вы заставляете другого игрока показать карты в своей руке конкретному игроку. При этом может открыться, что проверяемый игрок заражен или даже является носителем паразита. Например, игрок с 2-я или меньшим количеством карт инфекции определенно заражен, так как он начал игру с 3-я картами, так что он определенно сыграл карту, пытаясь кого-то заразить. Естественно, игрок с картами инфекции другого игрока в своей руке, открывает личность конкретных разносчиков.



### **Граната**

Персонаж может кинуть гранату в соседнюю комнату, нанося при этом по 1-у ранению всем находящимся там паразитам и персонажам. Гранату можно кидать только в соседнюю комнату и нельзя применять в комнате, где стоит бросающий ее персонаж. Заметьте, что бросок гранаты также помогает игроку избежать обмена, если он войдет с эту комнату в течение текущего хода.



### **Канистра с бензином**

Это жизненно важный предмет. Его можно использовать для защиты от заражения, когда зараженный или носитель паразита предложат вам карту инфекции при обмене. Помните, что только Бойцы могут уничтожить Улей.



### **Аптечка первой помощи**

При ее помощи персонаж может подлечить себя, или любого члена отряда находящегося в одной с ним комнате, на 2 очка жизни в сумме. Вы также можете решить увеличить свое здоровье на 1 и здоровье другого персонажа также на 1



### **Оптический прицел**

Этот предмет могут использовать только Андроиды. Обычно Андроид может стрелять только в персонажа находящегося в одной с ним комнате. Оптический прицел улучшает обычное оружие или Автомат. Теперь вы можете выбирать цель в вашей или соседней комнатах. Оптический прицел не может быть использован со

Снайперской винтовкой (карта из промо-набора).



### **Боевой нож**

Это оружие могут использовать как Андроиды, так и Бойцы, для нападения на паразитов или персонажей. Бросьте 4-гранный кубик: если выпало 3 и больше, то ваш персонаж наносит жертве 1 ранение. Потенциальная жертва может использовать для уклонения карту бронезилета.



### **Автомат**

Это автоматическое оружие может быть использовано только Андроидами и заменяет их стандартное вооружение. За 1ОД, Автомат делает 2 выстрела (2 очка урона) вместо 1-го. У этих выстрелов могут быть разные цели. В комплекте с прицелом он делает 2 выстрела по целям в текущей или соседней комнате. заметьте, что таким способом вы можете уничтожить черного паразита всего на 1ОД.



### **Бронежилет**

Этот предмет предотвращает получения 1 ранения от ножа, огнестрельного оружия или нападения паразита. Будучи использованной, карточка бронезилета отправляется в сброс. Эта карта может быть сыграна игроком не во время своего хода, как ответная реакция на нападение. Если оба персонажа находятся в одной комнате, то одна карточка бронезилета может одновременно защитить их обоих.



### **Боеприпасы**

Эти патроны используются Андроидами для перезарядки своего оружия. без боеприпасов любое оружие бесполезно. При каждом выстреле соответствующая карта один раз поворачивается по часовой стрелке, учитывая оставшийся запас амуниции. При двойном выстреле из автомата эта карта поворачивается дважды. Как только выпущен последний патрон, эта карта сбрасывается. Карты боеприпасов лежат перед игроком пока не будут использованы, после чего отправляются в сброс.



### **Энергетик**

Этот предмет временно придает персонажу сил, позволяя использовать в этом раунде 2 дополнительных ОД. Во время одного хода можно использовать несколько Энергетиков.



### **Активация паразита!**

Как только эта карта была получена, ее действие необходимо сразу выполнить: вытянувший ее игрок бросает 4-гранный кубик и размещает паразита в указанной области и сбрасывает эту карту, будто это был значок Активация паразита.