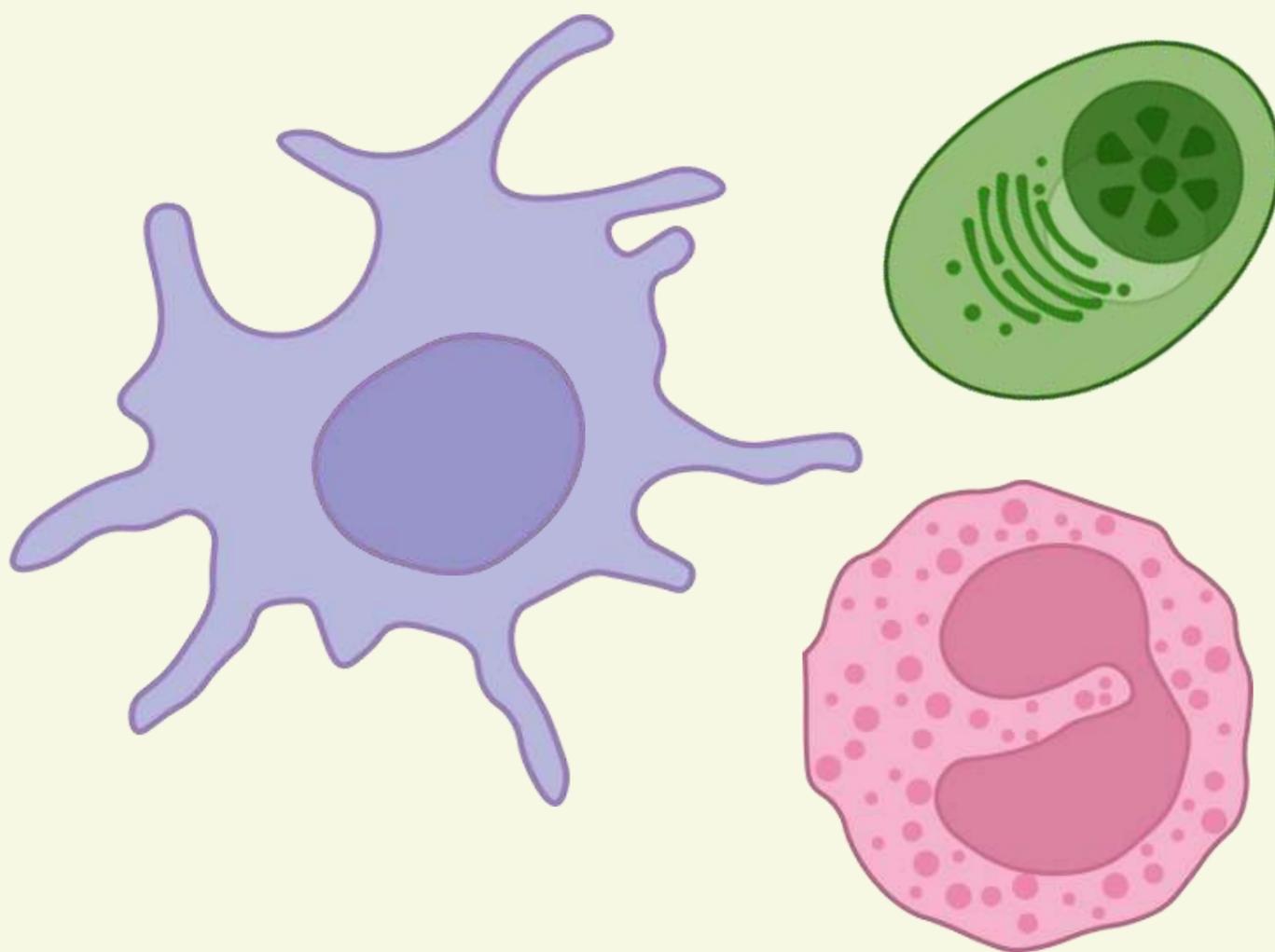


НАСТОЛЬНАЯ ИГРА

ИММУННЫЙ ОТВЕТ

ПРАВИЛА ИГРЫ



РАСПЕЧАТАЙ И ИГРАЙ!

Разнообразие клеток, составляющих наш организм, поистине поражает. В ходе эволюционного процесса они объединялись вместе, формируя единое целое и приобретая новые свойства, недоступные им поодиночке. Одни клетки стали способны к фагоцитозу, другие потеряли возможность движения, но объединились в слои, третьи - потеряли ядро. Несмотря на всё цитологическое разнообразие, все наши клетки работают на общее благо - поддержание человеческой жизни. Не составляют исключение и клетки иммунной системы, главная задача которой - защита организма. Наша иммунная система имеет несколько уровней, на каждом из которых клетки обладают уникальными особенностями и свойствами, позволяющими им эффективно бороться с врагом.

В настольной игре «Иммунный ответ» вам предлагается самим комбинировать различные свойства клеток в условиях постоянно меняющегося количества питательного субстрата. Регулируя численность, получая новые полезные свойства и противодействуя соперникам, колония ваших клеток должна выжить и к концу игры занять доминирующее положение на столе.

В приложенном к инструкции файле находятся шаблон для печати 84 карт игры «Иммунный ответ» издания «Распечатай и играй!» Также мы добавили в колоду 12 пустых карт – на случай, если у вас появится желание создать свои собственные, уникальные свойства клеток.

Если в игре будет участвовать более 6 человек, то вам может потребоваться несколько наборов игры «Иммунный ответ». В таком случае - просто распечатайте больше копий карточек!

Для определения количества единиц еды в депо питательного субстрата и при применении некоторых свойств карт вам может потребоваться игральная кость (D6). Поскольку вложение игровой кости в издание «Распечатай и играй» представляет определённые сложности, авторы подразумевают, что у игроков будет иметься в наличии данный аксессуар (или его цифровой аналог).

Надеемся, что игра доставит вашим нервным клеткам новую порцию дофамина!

АВТОРЫ ИГРЫ:



ЗАЛЕВСКАЯ Валерия
Николаевна



РАЧЕНКОВ Кирилл
Андреевич

Иммунный ответ

Условие победы

Победителем становится игрок, получивший в конце игры наибольшее количество очков. Очки игрок получает за все свои выжившие клетки и обретенные ими свойства.

Подготовка к игре

Тщательно перемешайте колоду и выдайте каждому игроку с верха колоды по шесть карт – это будет рука игрока. Колоду карт положите на игровой стол изображением  вверх. Рядом разместите игровые фишки.

Игровые фишки

 **Фишка «Питательный субстрат».** Является основой питания клеток иммунной системы в условиях *in vitro* и содержит все необходимые компоненты для роста и деления клеток.

 **Фишка «Глюкоза».** Глюкозы много не бывает! Дополнительный источник энергии для клеток.

 **Фишка «ТАГ».** ТАГ – триацилглицерины – один из способов запасания энергии клетками. Расходуется при необходимости.

 **Фишка «Блокада».** Используется для отметки энергозатратных свойств клетки, количество использований которых за 1 ход ограничено.

 **Шестигранный кубик.** Служит для определения депо питательного субстрата и для некоторых свойств клеток.

Фишки и игровой кубик в игровой комплект не входят. Фишки можно распечатать на плотной бумаге / картоне или заменить чем-либо – примените свою фантазию и в бой! Шестигранный кубик можно заменить его онлайн-аналогами или даже ИИ 😊

Определение первого игрока

Первый игрок определяется жребием или иным другим способом, например, первым ходит игрок, который последним болел ОРВИ. Затем следующий по часовой стрелке игрок объявляется вторым и т.д.

Порядок хода

Ход разделён на четыре фазы:

- фаза дифференцировки;
- фаза определения депо питательного субстрата;
- фаза питания;
- фаза апоптоза и получение новых карт.

В каждую фазу игроки действуют по очереди, начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке. Фаза дифференцировки и фаза питания включают в себя несколько раундов: после окончания первого раунда снова действует первый игрок, и так далее. Игрок, который по какой-то причине уже не может действовать в текущую фазу, пропускает свою очередь.

Фаза дифференцировки

В эту фазу игроки могут выкладывать карты из руки на стол. Карты, используемые в игре, имеют с одной стороны изображение клетки – , а с другой – описание какого-то свойства. Каждая карта может быть сыграна либо как клетка (кладётся на стол изображением  вверх), либо как свойство (карта со свойством подкладывается под карту той клетки, на которую она сыграна).

Некоторые карты содержат два свойства (второе свойство указано в нижней части карты, например, «Т-киллер»). Выкладывая такую карту, игрок должен решить, какое из двух свойств он будет использовать, и положить карту вверх той стороной, на которой указано нужное свойство. Это решение игрока окончательно, в дальнейшем он не сможет перевернуть карту и использовать второе свойство.

Карты, сыгранные на пару клеток ( ) , например, «Двуслойность», размещаются между картами этих клеток.

Фаза дифференцировки включает в себя **несколько раундов**. Игроки выкладывают карты по одной, начиная с первого игрока, далее по часовой стрелке. Затем начинается второй раунд, первый игрок выкладывает новую карту и т.д. Таким образом, игрок может сыграть из руки любое количество карт. Если игрок не хочет вводить в игру новую клетку или новое свойство, он говорит: «пас». Спасовавший игрок не может выкладывать в эту фазу хода новые карты, и будет пропускать свою очередь. Если у игрока кончились карты в руке – он обязан спасовать. Когда все игроки спасовали, фаза дифференцировки завершается.

Фаза определения депо питательного субстрата

В эту фазу определяется, сколько единиц питательного субстрата будет доступно в текущем ходу. Это зависит от количества игроков и результатов броска шестигранного кубика (см. таблицу).

Игроки	Депо питательного субстрата
2	1 фишка + 2 фишки
3	2 фишки
4	2 фишки + 2 фишки
5	2 фишки + 1 фишка + 2 фишки
6	2 фишки + 2 фишки + 2 фишки
7	2 фишки + 2 фишки + 2 фишки + 1 фишка
8	2 фишки + 2 фишки + 2 фишки + 2 фишки

Кубики бросает первый игрок. Когда определено количество единиц еды, соответствующее количеству фишек выкладывается на игровое поле – это депо питательного субстрата на этот ход.

Фаза питания

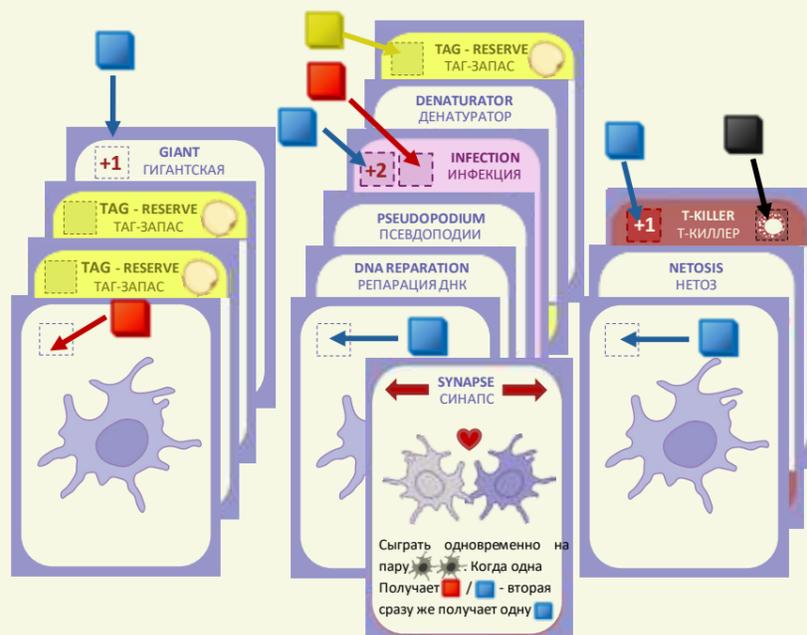
В эту фазу игроки по очереди берут по одной фишке из депо питательного субстрата и кладут её на одну из своих клеток в специально отведённое место на карточке, помеченное знаками синего, фиолетового или красного цвета:



Эта фаза также включает в себя несколько раундов. Сначала наступает своя фаза питания у первого игрока (он берёт фишку), затем у второго, далее по часовой стрелке. За первым раундом следует второй, третий и т.д.

За один раз игрок может взять только одну фишку из депо питательного субстрата, но некоторые свойства, например, «Нексус», позволяют брать несколько фишек.

Некоторые свойства клеток позволяют игроку в эту фазу получать также фишки «Глюкозы» – дополнительный источник еды.



Клетка, на которой лежит одна фишка еды (красная или синяя), считается **НАКОРМЛЕННОЙ**, если она не имеет свойств, повышающих потребность в пище. На таких картах свойство цифра в верхнем левом углу указывает, сколько ещё требуется фишек еды, чтобы клетка была накормлена. Например, клетка (требует одну фишку еды) со свойством «Гигантская» (+1) и «Инфекция» (+2) будет считаться накормленной, если на ней будут лежать 4 фишки еды. Любая клетка может быть накормлена красной и/или синей фишкой, их цвет в данном случае не имеет значения. Для удобства на такие карты мы советуем класть фишки еды в специально отведённые места в верхнем левом углу карты, помеченные знаками синего, фиолетового или красного цвета:



Важно! Накормленные клетки не могут получить новые фишки еды, кроме как для пополнения «ТАГ – запаса» (см. «ТАГ-запас»). Если все клетки игрока накормлены, а их «ТАГ-запас» заполнен, игрок больше не может брать фишки еды из депо-питательного субстрата или получать их в результате применения каких-либо свойств.

Однако если в депо питательного субстрата остались фишки еды, а у игрока ещё есть ненакормленные клетки или клетки с незаполненным «ТАГ-запасом», он обязан брать фишки из депо питательного субстрата.

Кроме того, игрок может использовать свойство «Т-КИЛЛЕР» для того, чтобы попытаться получить  , а также свойство «ТАГ-запас», преобразуя  в . Подробнее об использовании этих свойств читайте в главе «Свойства клеток».

Когда все клетки накормлены и их «ТАГ-запас» заполнен, либо было опустошено депо питательного субстрата и игроки сыграли все свойства, которые хотели использовать в эту фазу хода – фаза питания завершается. Если в депо питательного субстрата остались фишки  – они сбрасываются.

Фаза апоптоза и получение новых карт

В начале данной фазы все клетки игрока, оставшиеся ненакормленными, их свойства, а также относящиеся к ним парные свойства помещаются в сброс. Сброс каждого игрока кладётся отдельно. Карты в сброс кладутся изображением  вверх. Игрок может просматривать карты только в своём сбросе, но не в сносе у других игроков.

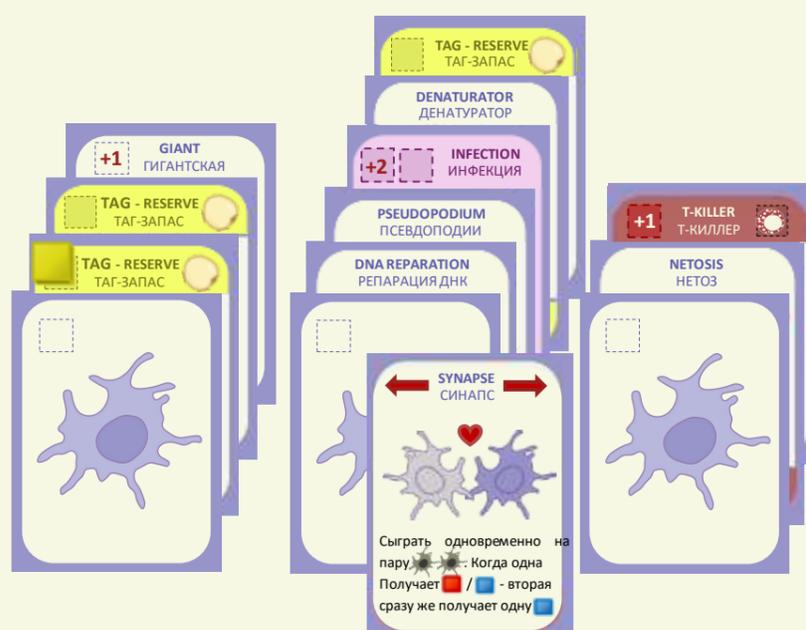
Затем следующий за первым игроком по часовой стрелке игрок объявляется первым игроком. После этого каждый игрок должен получить количество карт, равное количеству его выживших клеток +1. Если у игрока не осталось ни одной клетки на столе и ни одной карты в руке, он должен получить 6 карт. Карты раздаются с верха колоды по одной, начиная с первого игрока. Если при этом колода закончится, один или несколько игроков получат меньшее число карт.

Когда карты розданы, ход завершается. Фишки (кроме фишек «ТАГ-запас» и фишек «Блокада» на свойстве «GO-фаза – если данное свойство было применено в этот ход») снимаются с карт клеток.

Завершение игры и определение победителя

Когда карты в колоде закончились, начинается последний ход. После фазы апоптоза последнего хода производится подсчёт очков. Каждый игрок получает:

- **2 очка** за каждую свою выжившую клетку;
- **1 очко** за каждое свойство выживших клеток;
- **1 очко** за каждый заполненный ТАГ-запас
- **дополнительные очки** за те свойства, которые требуют дополнительной еды для выживания клеток:
- «Инфекция» + 2 очка;**
- «Т-киллер» + 1 очко;**
- «Гигантская» + 1 очко.**



22 ОЧКА

Если несколько игроков набрали поровну очков, побеждает тот, у кого больше карт в сбросе.

Свойства клеток

В процессе игры на каждую клетку может быть сыграно неограниченное количество свойств. Однако на одну клетку нельзя сыграть два одинаковых свойства. Исключением являются парные свойства и «ТАГ-запас».

Игроки могут добавлять свойства только своим клеткам. Исключением является свойство «Инфекция» – оно играет только на клетку другого игрока.

Символ  в описании свойства на карте означает «клетка». Символ  - фишку еды из депо питательного субстрата. Символ  - фишку «Глюкозы» – дополнительный источник еды, которую игрок получает при использовании какого-либо свойства. Некоторые свойства действуют постоянно, например, «Гигантская» или «За барьером», другие могут быть использованы только в определённый момент игры. Например, свойства «Псевдоподии», «Репарация ДНК» и «Мимикрия» срабатывают в момент, когда клетка атакована Т-киллером.

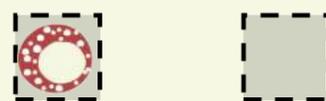
Если у клетки несколько свойств, срабатывающих одновременно, то игрок сам определяет, в какой последовательности он будет их использовать. Например, если на его клетку нападает Т-киллер, можно сначала использовать свойство «Псевдоподии» (попытаться убежать»), а если это не удалось, применить «Репарацию ДНК» (выжить, потеряв какое-то одно свойство).

Некоторые свойства игрок может использовать только в свою фазу питания: это значит, что в тот момент, когда в очередном раунде фазы питания игрок должен взять фишку  из депо питательного субстрата, вместо или одновременно с этим он может сыграть данное свойство.

Это возможно, даже если фишки в депо питательного субстрата уже закончились.

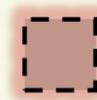
Свойства «Т-киллер», «Облегчённая диффузия» и «Мимикрия» могут быть использованы лишь один раз за ход. Если вы использовали одно или несколько из этих

свойств, поместите фишку «Блокады»  в специально отведённое место в правом верхнем углу карты, помеченное знаком:



После этого свойства считаются использованными и в этот ход больше не смогут применяться. В конце хода уберите фишки «Блокады»  с карточек свойств – в новом ходу их снова можно будет использовать.

Свойство «G0 – фаза» может быть использовано один раз за ход. При этом в следующий раз оно может быть использовано только **через ход**. Если вы использовали это свойство, поместите фишку «Блокады»  в специальное отведённое место в правом верхнем углу карты:



Также в левом верхнем углу такой карты стоит значок:



В конце этого хода оставьте фишку  на карточке – весь **следующий ход** это **свойство будет заблокировано** и его нельзя использовать. **В конце следующего хода** уберите фишку  с карточки свойства – в новом ходу её снова можно будет использовать.

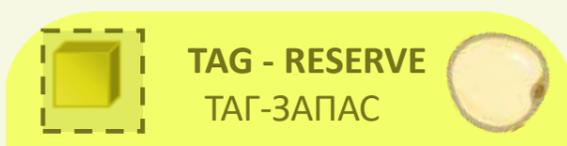
Т-киллеры



Свойство «Т-киллер» может быть использовано только один раз в ход, в свою фазу питания. В эту фазу игрок не берёт фишки  из депо питательного субстрата, вместо этого его «Т-киллер» может атаковать одну клетку на столе и, убив её, поглотить компоненты клетки. В таком случае «Т-киллер» получает две фишки «Глюкозы» -  - дополнительной еды. Каждая клетка может использовать свойство «Т-киллер» только один раз за ход – отметьте это . В каждом раунде фазы питания это свойство может использовать только одна клетка игрока.

Атаковать можно любую незащищённую соответствующим свойствами клетку на столе, в том числе и собственную клетку игрока, и даже другого «Т-киллера». Убитая клетка, все её свойства и относящиеся к ней парные свойства помещаются в сброс. «Т-киллер» не может атаковать другие клетки, если он уже полностью накормлен и не имеет незаполненных свойств «ТАГ-запас». Свойство «Т-киллер» может использоваться, даже если в депо питательного субстрата уже не осталось фишек.

ТАГ-запас



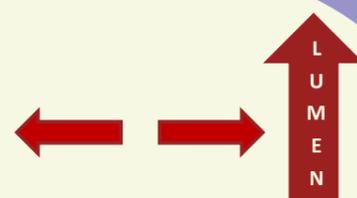
На одну клетку может быть сыграно несколько свойств «ТАГ-запас». В любой момент игры, когда клетка с таким свойством, будучи уже накормленной, может получить фишку еды, она использует её для заполнения «ТАГ-запаса». В этом случае фишка еды меняется на  и кладётся в специально отведённое место в левом верхнем углу карты, отмеченное соответствующим знаком:



На каждую карту со свойством «ТАГ – запас» можно положить только одну фишку . Если на всех картах со свойством «ТАГ-запас» у данной клетки лежит по фишке , считается, что «ТАГ-запас» заполнен, и клетка не может больше в этот ход получать фишки еды.

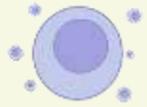
«ТАГ-запас» используется в свою фазу питания. Вместо получения фишки  из депо питательного субстрата игрок может преобразовать на одной из своих клеток со свойством «ТАГ-запас» любое количество фишек  в фишки . Такое преобразование не является получением фишек еды и не связано с действием других свойств клетки.

Парные свойства

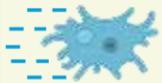


Парные свойства играют сразу на пару клеток: одна клетка может быть связана одинаковыми парными свойствами с разными клетками, но на одну и ту же пару клеток нельзя сыграть два одинаковых парных свойства. Если одна из клеток помещается в сброс, парное свойство также помещается в сброс. В каждом раунде фазы питания каждое парное свойство может быть использовано игроком только один раз, но в течение всей фазы питания оно, следовательно, может использоваться неоднократно. Игрок сам решает, в какой последовательности парные свойства будут действовать и приносить фишки еды. В частности, если свойства «Нексус» и «Двуслойность» сыграны на одну и ту же пару клеток, игрок может сначала взять  фишку из депо питательного субстрата для «LUMEN-клетки», и, если она в результате будет накормлена, сразу же взять ещё одну фишку  для второй клетки.

ОСОБЕННОСТИ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ СВОЙСТВ



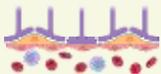
ГИГАНТСКАЯ.  может быть атакована только Т-КИЛЛЕРОМ со свойством ГИГАНТСКАЯ.



ПСЕВДОПОДИИ. Когда  с этим свойством должна быть атакована Т-КИЛЛЕРОМ, бросьте кубик. Если выпало 4,5 или 6,  мигрировала из зоны атаки. Нападавший Т-КИЛЛЕР в этот ход не может атаковать другую .



НЕКСУС. Сыграть одновременно на пару  . Когда одна  получает  из депо питательного субстрата, другая  получает  из депо вне очереди.



ЗА БАРЬЕРОМ.  может быть атакована только Т-КИЛЛЕРОМ со свойством ЗА БАРЬЕРОМ. Т-КИЛЛЕР со свойством ЗА БАРЬЕРОМ не может атаковать  без свойства ЗА БАРЬЕРОМ.



ФЕНОКОПИЯ.  может быть атакована только Т-КИЛЛЕРОМ, обладающим свойством АФФИНИТЕТ.



АНАБОЛИЗМ. Если  с этим свойством НАКОРМЛЕНА, то её нельзя атаковать.

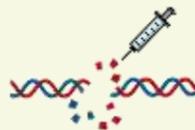


АФФИНИТЕТ. Т-КИЛЛЕР с этим свойством может атаковать  со свойством ФЕНОКОПИЯ.

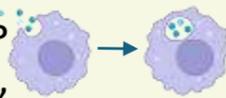


МИМИКРИЯ. Когда  первый раз за ход атакована Т-КИЛЛЕРОМ, то владелец  должен перенаправить атаку Т-КИЛЛЕРА на другую свою , которую этот Т-КИЛЛЕР способен атаковать.

Это свойство можно использовать только один раз в ход – отметьте это . Таким образом, за ход можно перенаправить только одну атаку Т-КИЛЛЕРА. Если у игрока нет других , которые этот Т-КИЛЛЕР мог бы атаковать (в зависимости от имеющихся у них свойств), МИМИКРИЯ не срабатывает.



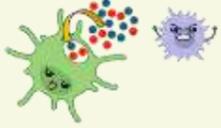
РЕПАРАЦИЯ ДНК. Когда  атакована Т-КИЛЛЕРОМ, поместите в сброс карту этого или другого имеющегося у  свойства –  остаётся в живых. Т-КИЛЛЕР получает только одну .



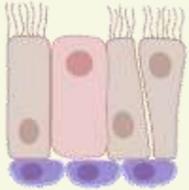
ФАГОЦИТ. Когда другая  была атакована Т-КИЛЛЕРОМ,  с этим свойством получает одну .  может получить только одна  любого игрока, начиная с игрока, которому принадлежит атакующий Т-КИЛЛЕР. Это свойство нельзя сыграть на  со свойством Т-КИЛЛЕР и наоборот. Если вы случайно сыграли таким образом, то вы обязаны отправить карту, которая была сыграна второй, в сброс.



ИНФЕКЦИЯ. Можно сыграть только на другого игрока. На одну можно сыграть только одно свойство ИНФЕКЦИЯ. Свойство ИНФЕКЦИЯ можно отбросить при помощи свойства РЕПАРАЦИЯ ДНК.



ОБЛЕГЧЁННАЯ ДИФФУЗИЯ. Один раз в ход в свою фазу питания заберите одну / у другой ненакормленной в игре. Данное свойство можно использовать одновременно со взятием из депо питательного субстрата или одновременно с использованием свойства Т-КИЛЛЕР клеткой игрока. Если вы использовали данное свойство, отметьте это .



ДВУСЛОЙНОСТЬ. Сыграть одновременно на пару . Одна из – поверхностная и обращена в полость – LUMEN. Другая не может быть атакована Т-КИЛЛЕРОМ, пока жива , обращённая в LUMEN, но может получать или только если LUMEN - уже **НАКОРМЛЕНА**.



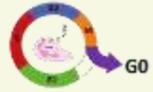
НЕТОЗ. Т-КИЛЛЕР, убивший эту , в фазу апоптоза текущего хода погибает. Если с этим свойством была атакована Т-киллером и использовала свойство РЕПАРАЦИЯ ДНК, то Т-КИЛЛЕР получает одну и не погибает.



Т-КИЛЛЕР. 1 раз за ход в свою фазу питания со свойством Т-КИЛЛЕР может атаковать любую клетку, если этому не препятствуют свойства этой клетки или свойства атакующей клетки (см. выше). При успешной атаке погибшая клетка убирается с игрового поля, а Т-КИЛЛЕР получает фишки . Если вы использовали данное свойство, отметьте это .



СИНАПС. Сыграть одновременно на пару . Когда одна получает / - вторая сразу же получает одну . Вы можете создавать сложные комбинации из нескольких клеток, соединённые картами СИНАПС и НЕКСУС, но в каждый раунд фазы питания каждое такое свойство используется только 1 раз.



G0-фаза. Можно использовать в свою фазу питания - считается **НАКОРМЛЕННОЙ**. Нельзя использовать два хода подряд и в последний ход игры – при использовании отметьте клетку фишкой и сохраняйте её на клетке до конца следующего хода. Клетка в G0-ФАЗЕ считается накормленной и не может брать из депо питательного субстрата или получать их в результате действия других свойств, даже если у неё имеется незаполненный ТАГ-ЗАПАС.



ДЕНАТУРАТОР. Можно использовать в каждом раунде в свою фазу питания – уничтожить одну из депо питательного субстрата. Если у вас несколько клеток со свойством ДЕНАТУРАТОР, то вы можете в свою фазу питания одновременно использовать их всех и уничтожить соответствующее число из депо питательного субстрата.