



ПРАВИЛА ИГРЫ

НЕМЕЗИДА

rebel



Настольная игра
Адама Квапиньского



СОДЕРЖАНИЕ

- 2 СОСТАВ ИГРЫ
- 4 ОБ ИГРЕ
- 5 ВСТУПЛЕНИЕ
- 6 ПОДГОТОВКА К ИГРЕ: ПОДГОТОВКА ИГРОВОГО ПОЛЯ
- 8 ПОДГОТОВКА К ИГРЕ: ПОДГОТОВКА ЭКИПАЖА
- 9 ОПИСАНИЕ ИГРОВОГО ПОЛЯ
- СТОПКИ СБРОСА
- 10 ХОД ИГРЫ
(РАУНД ИГРЫ, ФАЗА ИГРОКОВ, ФАЗА СОБЫТИЯ)
- 11 ЗАДАЧИ ИГРОКОВ И КОНЕЦ ИГРЫ
- ПРОВЕРКА УСЛОВИЙ ПОБЕДЫ
- 12 ПЕРЕЛОМНЫЕ МОМЕНТЫ ИГРЫ
- МИССИИ
- ДЕЙСТВИЯ
- СИМВОЛЫ БОЯ
- 14 ДВИЖЕНИЕ И ЖЕТОНЫ ИССЛЕДОВАНИЯ
- ОТСЕКИ И КОРИДОРЫ
- ДЕЙСТВИЕ «ДВИЖЕНИЕ»
- ЖЕТОНЫ ИССЛЕДОВАНИЯ
- 15 БРОСОК НА ШУМ
- 16 ТЕХНИЧЕСКИЕ КОРИДОРЫ
- 17 ФИШКИ ШУМА, СЛИЗИ И ОГНЯ
- ФИШКИ НЕИСПРАВНОСТИ, ЖЕТОНЫ ДВЕРЕЙ
- 18 СТОЛКНОВЕНИЕ И БОЙ
- 19 БЕГСТВО ПЕРСОНАЖА
- ПОЛУЧЕНИЕ УРОНА И СМЕРТЬ ПРИШЕЛЬЦЕВ
- 20 ОТСТУПЛЕНИЕ ПРИШЕЛЬЦЕВ, АТАКА ПРИШЕЛЬЦЕВ
- КАРТЫ ИНФЕКЦИЙ
- 21 ПОЛУЧЕНИЕ РАН И СМЕРТЬ ПЕРСОНАЖЕЙ
- КАРТЫ УЯЗВИМОСТЕЙ ПРИШЕЛЬЦЕВ
- 22 ОБЪЕКТЫ И ПРЕДМЕТЫ
- ЯЧЕЙКИ РУК ПЕРСОНАЖА И ИНВЕНТАРЬ
- ПОИСК
- 23 СОЗДАНИЕ ПРЕДМЕТОВ И НАХОДКИ
- 24 СПИСОК ОТСЕКОВ
- ОТСЕК С ТЕРМИНАЛОМ
- ОСНОВНЫЕ ОТСЕКИ (С НОМЕРОМ 1)
- 25 ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ОТСЕКИ (С НОМЕРОМ 2)
- 26 ОСОБЫЕ ОТСЕКИ
- СПАСАТЕЛЬНЫЕ КАПСУЛЫ
- 27 РЕЖИМЫ ИГРЫ

СОСТАВ ИГРЫ



1 двустороннее поле



6 планшетов персонажей



11 жетонов отсеков с номером 1 на рубашке



9 жетонов отсеков с номером 2 на рубашке



1 жетон-сканер



1 планшет пришельцев



1 мешок пришельцев

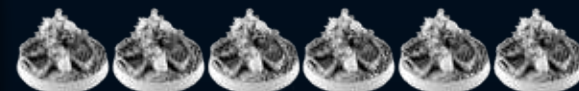
2 шестигранных кубика атаки
и 2 десятигранных кубика шума



ФИГУРКИ



6 персонажей
(капитан, пилот, учёный, разведчик, солдат, механик)



6 личинок



3 ползуна



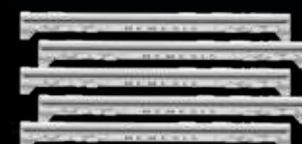
8 трутней (4 вида фигурок)



2 охотника



1 королева



5 пластиковых подставок для карт (инвентарь персонажей)



6 цветных пластиковых колец-подставок под фигурки

« СОСТАВ ИГРЫ »»

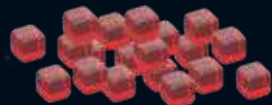


2 памятки по отсекам

ЖЕТОНЫ И ФИШКИ



18 фишек состояния



50 фишек боеприпасов/урона



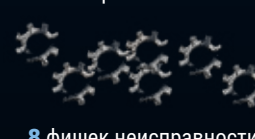
30 фишек шума



8 фишек огня



12 жетонов дверей на подставках



8 фишек неисправности



6 жетонов двигателей (3 с надписью «Исправен» и 3 с надписью «Повреждён»)



2 жетона со значением «5 урона»



4 жетона спасательных капсул



8 жетонов яиц пришельцев



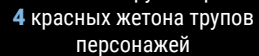
20 жетонов исследования



27 жетонов пришельцев (8 личинок, 12 трутней, 3 ползуна, 2 охотника, 1 королева, 1 пустой)



1 синий жетон трупа персонажа



4 красных жетона трупов персонажей



8 жетонов останков пришельцев



1 жетон первого игрока



1 жетон разгерметизации

КАРТЫ



60 карт действий (по 10 на каждого персонажа)



18 карт миссий (9 личных целей и 9 заданий корпорации)



27 карт инфекций
Примечание: несмотря на то, что у карт инфекций такая же рубашка, как у карт действий, из них необходимо составить отдельную колоду.



20 карт атаки пришельцев



16 карт тяжёлых ран



20 карт событий



5 карт-памяток



8 карт уязвимостей пришельцев



8 карт координат



30 зелёных карт предметов (медицинского назначения)



30 жёлтых карт предметов (технического назначения)



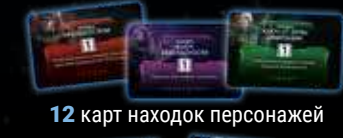
30 красных карт предметов (военного назначения)



12 синих карт предметов (сборные предметы)



6 карт начальных предметов персонажей (оружие)



12 карт находок персонажей



6 карт выбора персонажей

КОМПОНЕНТЫ ДЛЯ ДОПОЛНИТЕЛЬНЫХ РЕЖИМОВ ИГРЫ



7 карт специальных миссий (для одиночного и кооперативного режимов игры)

Эти компоненты не используются при игре по обычным правилам!



10 карт действий пришельцев
Эти компоненты не используются при игре по обычным правилам!

ОБ ИГРЕ

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

АВТОР ИГРЫ: Адам Квапиньский

РАЗВИТИЕ ИГРЫ: Михал Орач, Марцин Сверкот, Павел Самборский, Михал Секерский и команда Rebel

КООРДИНАТОРЫ ТЕСТОВ: Павел Самборский, Михал Секерский, Лукаш Кравец, Францишек Остойский, Кшиштоф Бельчик и Павел Чохра

СОСТАВЛЕНИЕ ПРАВИЛ: Михал Орач, Павел Самборский, Кшиштоф Пискорский, Марцин Сверкот и Эрве Добе

ХУДОЖНИКИ: Пётр Фоксович, Эва Лябак, Патрык Ендрашек, Анджей Пулторанос

ДИЗАЙНЕРЫ: Адриан Радзюн, Анджей Пулторанос, Михал Орач
СОЗДАНИЕ 3D-МОДЕЛЕЙ: Енджей Хомицкий, Якуб Зюлковский,

Пётр Гацек, Матеуш Модзелевский

АРТ-ДИРЕКТОР: Марцин Сверкот

БЛАГОДАРНОСТИ: Кристи Кропф, Шон Мелвилл, Фрэнк Кальканьо, Кевин Алфорд, Крис Ардианто, Майкл Поллард, Джо Кук, Джон Фаррел, Шон О'Грайди, Тони Джанота, Брайан Харпел, Кеннет Минчин, Кристофер Риндфляйш, Дастин Креншоу, Йоханнес Янсон, Кристофер Лундберг, Гарт Хамфрис, Марко Корбелла, Бобби Скинс, Дэн Торп, Киран Берри, Алекс Янсен, Егор, Юри Пенасса, Джон Наваррете, Никола Влахович, Майкл Френч

Отдельная благодарность выражается Кену Каннингему и Жордану Люмине, а также всем, кто поддержал проект на Kickstarter. Спасибо всем, кто принимал участие в тестировании игры в течение многих лет её разработки, а также всем, кто помогал тестировать игру в ArVar и Tabletop Simulator.

ИГРУ ТЕСТИРОВАЛИ: Михал Мишталь, Павел Панек, Кацпер Зятковский, Пётр Фронк, Матеуш Господарчик, Мартына Махница, Оряна Млынарская, Анна Садурская-Чохра, Павел Керонь, Макс Керонь, Михал Лысяк, Кацпер Мендрек, Роберт Неч, Михал Сенько, Барбара Сенецкая-Сенько, Якуб Польковский, Анна Польковская, Пётр Жуховский, Марта Баторчак-Жуховская, Ига В. Грыгель, Блажей Кубацкий, Роберт Арцишевский, Павел Качмарек, Барбара Качмарек, Лукаш Поремба, Якуб Курек, Павел Курнатовский, Томаш Добош, Михал Озон, Павел Шевчук, Пётр Ясик, Кляудя Ясик, Войцех Миколайчак, Павел Адамчук, Томаш Лапиньский, Якуб Василевский, Михал Солян, Марцин Глень, Иоанна Глень, Томаш Былина, Пётр Волошун, Лукаш Хапка, Якуб Мруз, Камилль Колодзей, Цезарь Сидор, Пётр Котник, Рафал Щепковский, Артур Едлиньский, Мачей Есёновский, Анджей Афтарчук, Войцех Ингелевич, Кшиштоф Шафраньский, Анджей Олеярчик, Пётр Видерский, Матеуш Жбиковский, Малгожата Борычка

ПЕРЕВОД НА АНГЛИЙСКИЙ ЯЗЫК: Кшиштоф Пискорский, Павел Самборский

ВЫЧИТКА: Эрве Добе, Дэн Морли и Tabletop Polish при поддержке спонсоров проекта на Kickstarter

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

ОБЩЕЕ РУКОВОДСТВО: Михаил Акулов

РУКОВОДСТВО ПРОИЗВОДСТВОМ: Иван Попов

ГЛАВНЫЙ РЕДАКТОР: Александр Киселев

ВЫПУСКАЮЩИЙ РЕДАКТОР: Александр Кожевников

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ВЫЧИТКА: Анастасия Егорова

ПЕРЕВОДЧИК: Кирилл Войнов

СТАРШИЙ ДИЗАЙНЕР-ВЕРСТАЛЬЩИК: Иван Суховой

ДИЗАЙНЕР-ВЕРСТАЛЬЩИК: Дмитрий Ворон

КОРРЕКТОР: Ольга Португалова

ДИРЕКТОР ПО РАЗВИТИЮ БИЗНЕСА: Сергей Тягунов

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2019 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 1.0.

hobbyworld.ru



Играть интересно

«Немезида» — это полукооперативная игра, в которой вы вместе с другими членами экипажа должны выжить на корабле, захваченном враждебными формами жизни.

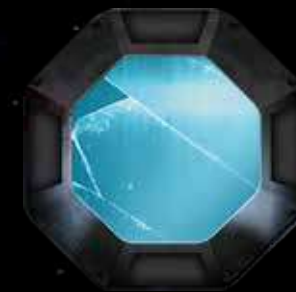
Для победы вам нужно выполнить одну из двух миссий, полученных в начале партии, а также благополучно вернуться на Землю. Однако вас ожидает множество препятствий: потенциально опасные пришельцы (так искусственный интеллект корабля классифицировал находящиеся на борту внеземные формы жизни), сильные повреждения многих систем корабля, другие игроки, преследующие свои личные цели, а порой и просто жестокая судьба.

Неожиданные повороты сюжета и непростой выбор, стоящий перед персонажами, превратят каждую партию в «Немезиду» в непредсказуемое и увлекательное приключение (даже если ваши тщательно продуманные планы сорвутся и вашего персонажа постигнет тяжёлая участь).



ОСТАЛИСЬ ВОПРОСЫ ПО ПРАВИЛАМ? МЫ С РАДОСТЬЮ ВАМ ПОМОЖЕМ!

Пишите свои вопросы на электронную почту vopros@hobbyworld.ru или задавайте нашему сотруднику в чате на hobbyworld.ru.



СЛОВО АВТОРА

Вот уже пять лет прошло с той зимы 2013 года, когда я создал свой первый прототип «Немезиды». Игра, которую вы держите в руках, едва ли похожа на свою первую версию. Все эти годы проект постоянно развивался, то возвращаясь к своему первоначальному виду, то снова кардинально преображаясь. Единственное, что всегда оставалось неизменным, — это идея наиболее точного воссоздания атмосферы клаустрофобии, ужаса и паранойи, свойственной классическим произведениям научной фантастики.

Несмотря на то, что на коробке с игрой указано только моё имя, полный список всех людей, участвовавших в разработке этой игры на самых разных этапах, займёт несколько страниц — это команда моего прежнего издательства, сотрудники Rebel Publishing, которые согласились заняться этим проектом, и, наконец, команда Awaken Realms, которая завершила разработку игры и провела кампанию по сбору средств на её издание.

Также я хотел бы выразить отдельную благодарность Марцину Сверкоту из Awaken Realms, причём не только за проделанную им работу в издательстве и его навыки организации масштабных кампаний по сбору средств на Kickstarter. Я считаю, что большей частью своего успеха «Немезида» обязана именно Марцину. Также я хочу поблагодарить его за обратную связь и за то, что он убедил меня добавить в игру несколько новых элементов (что, поверьте, было не так-то просто).

В тестировании «Немезиды» принимало участие огромное количество человек. Сначала я играл в неё только с близкими друзьями, но по мере развития проекта росла и наша команда, и в какой-то момент она достигла поистине эпических масштабов. Особенно заметный скачок произошёл, когда игра была перенесена в приложение Tabletop Simulator (в этом большая заслуга Кена Каннинггема, Стивена Бекера, Дэвида Вернера, Стефано Тривеллато, Адама Гриндера и Луки Корнаджи). У меня не было возможности лично встретиться с каждым из тестировщиков, но я хочу, чтобы они знали, что именно их замечания помогли мне провести этот проект через все этапы и позволили сохранить энтузиазм в течение долгих пяти лет разработки.

Особую благодарность, несомненно, заслуживает и Михал Орач, с которым мы познакомились во время работы над этим проектом. Я был просто поражён тем, насколько он был погружён во все аспекты игры, и могу лишь сказать, что мне очень повезло встретить человека с таким талантом и опытом.

И, наконец, я бы хотел поблагодарить Игу — вероятно, единственного человека, который помнит, с чего начинался этот проект. Именно она одним холодным зимним вечером 5 лет назад вдохновила меня на создание этой игры.

Напоследок я бы хотел выразить благодарность всем, кто поддержал игру на Kickstarter и поверил в меня и издательство Awaken Realms. Я надеюсь, что «Немезида» подарит вам много захватывающих часов, проведённых за игровым столом. И я также надеюсь, что хотя бы иногда в конце вашего путешествия вы будете благополучно возвращаться на Землю...

ВСТУПЛЕНИЕ

Добро пожаловать на борт! Эта вступительная история покажет вам, как проходит обычная партия в «Немезиду», и даст общие представления об основных правилах игры. Для вашего удобства все игровые термины, названия предметов, персонажей и отсеков выделены **жирным шрифтом**.

Мы надеемся, что благодаря этому вступлению правила станут более понятными и интересными, а после нескольких партий вы уже сможете рассказывать свои собственные истории!

Сначала ситуация никому не внушала опасений. Мы проснулись в холодной дымке посреди **гибернатория**, расположенного в самом центре корабля. Конечно же, длительные полёты на сверхсветовой скорости в состоянии гибернации не могут не сказаться на организме, и кратковременная потеря памяти — лишь один из возможных побочных эффектов. Мы помнили, как нас зовут, и ещё кое-какие основные факты, но мы никак не могли вспомнить, где находимся и в чём состоит наша миссия. Корабль казался нам незнакомым: мы знали, что где-то в хвостовой части находятся три **двигателя**, а в носовой — капитанский **мостик**. Также мы вполне представляли, где расположены две зоны эвакуации со **спасательными капсулами** (на случай если ситуация совсем выйдет из-под контроля). Всё остальное было как в тумане. Однако на этот раз амнезия была не единственной нашей проблемой — один из членов экипажа лежал в своей гибернационной камере с зияющей дырой в груди. Повсюду мерцали аварийные огни.

Как **капитан** корабля я знал, что нельзя поддаваться панике. Мы должны были просто следовать инструкции — осмотреть корабль и проверить состояние двигателей, поскольку для продолжения полёта должны работать **хотя бы два из них**. Также нам нужно было узнать наши **координаты**, чтобы убедиться, что корабль не сбился с курса на Землю.

Мы все видели немало фильмов ужасов и поэтому понимали, что вскоре нам может понадобиться **оружие**. К счастью, шкафчики с нашим снаряжением и **предметами**, необходимыми для работы, находились неподалёку (хотя и не всё оказалось в рабочем состоянии). Помимо **револьвера** и кое-каких личных вещей, я нашёл письмо с особыми распоряжениями от руководства. В нём говорилось о том, что наш **механик** откопал некие сведения, компрометирующие корпорацию, и пообещал обнародовать их, как только мы вернёмся на Землю. Корпорация ясно дала понять, что не заинтересована в его возвращении. Абсолютно.

Я знал, что у многих членов экипажа были свои тайные замыслы и что они тоже получили свои **задания корпорации**. Никому нельзя было доверять. Наша команда разделилась на две группы: мы с **пилотом** решили проверить капитанский мостик, а механик и **учёный** направились в хвостовую часть, где должны располагаться **двигательные отсеки**.

Я шёл вперёд, осторожно пробираясь по **коридору**. Войдя в следующий отсек, я услышал странный **шум**, доносящийся из носовой части корабля. Неожиданно **дверь** за моей спиной захлопнулась. Неужели неисправность системы? Проклятье! По крайней мере, мы пытались держаться вместе...

Оглядевшись, я понял, что нахожусь в **жилом отсеке**. Решив поискать что-нибудь полезное, я наткнулся на **аптечку** и **огнетушитель**. Благодаря этой находке на душе у меня стало немного спокойнее. Не обнаружив больше ничего, что могло бы мне пригодиться, я отправился дальше. И с этого момента всё пошло под откос. Сначала я наступил в странную зелёную **слизь**, которую никак не мог оттереть. А затем я снова услышал тот жуткий шум.

Внезапно из темноты на меня набросилась чудовищных размеров **личинка**. Увидев её когти и челюсти, я понял, что нельзя терять ни секунды, иначе эта тварь меня растерзает. Я выхватил револьвер и начал стрелять в монстра. Я не останавливался, пока он не перестал шевелиться, на что у меня ушла большая часть **боеприпасов**.

Именно тогда я осознал, что вокруг творится какое-то безумие! Настала пора принять важное решение: продолжить выполнять задание корпорации или сосредоточиться на своей **личной цели**. Я понял, что это был не лучший момент для того, чтобы расправиться с членом экипажа, ведь под угрозой было будущее всего человечества! Вместо того чтобы убивать механика, я решил найти **рубку связи** и отправить **сигнал** на Землю, чтобы предупредить о случившемся на корабле. Затем я планировал **изучить** одну из этих тварей в **лаборатории**, чтобы собрать как можно больше информации, прежде чем покинуть этот проклятый корабль.

Я попытался немного передохнуть и привести мысли в порядок, но снова услышал эти зловещие звуки. Однако на этот раз я никого не увидел. Пройдя в следующую дверь, я оказался в **генераторном отсеке**, где снова встретил пилота. Только здесь мы могли бы запустить процесс **самоуничтожения** корабля. Учитывая то, с чем мне недавно пришлось столкнуться, это казалось не такой уж плохой идеей... Но, к сожалению, оборудование в отсеке было **неисправно**, и для начала нужно было его починить. Мы подумали, что с этой задачей лучше всего справился бы наш механик.

Разговор с пилотом подтвердил мои опасения: та личинка была не единственным «гостем» на корабле. По пути сюда пилот столкнулась с огромным пришельцем-**трутнем**, который ударил её своими мощными когтями. Она получила всего лишь **лёгкую рану**, но я не мог избавиться от мысли: а что, если пилот **заражена**? Но пока этот **пришелец** рыскал где-то позади нас, мы не могли вернуться в гибернаторий.

Какое-то время мы осторожно перемещались между отсеками. По пути мы забирали с собой всё, что могло оказаться полезным. С помощью найденных **химикатов** и **инструментов** я даже смог **собрать** самодельный **огнемёт**. С каждым шагом мы слышали, как волна ужасающих звуков надвигалась и нарастала.

Мы осматривали отсек за отсеком. В некоторых оборудовании было неисправно, а один даже был охвачен **огнём**. Увиденное не внушало оптимизма: в таком состоянии корабль долго не протянул бы и мог **взорваться** в любой момент. С этой мыслью мы бросили все силы на починку оборудования в **модуле аварийного спасения**, чтобы **открыть спасательные капсулы**. Наконец-то мы хотя бы немного приблизились к выходу из этой смертельной ловушки.

Затем мы разделились. Пилот направилась к мостику, а я пошёл в рубку отправлять сигнал. Я успел авторизоваться в консоли коммуникатора и уже начал передачу данных, когда внезапный взрыв отбросил меня к противоположной стене. Даже оглушённый взрывной волной, я догадался, что кто-то только что пытался меня убить. Уже спустя пару мгновений я узнал, кто за этим стоял, — в отсек ворвался механик с **коктейлем Молотова** в руке.

Из-за подавляющих агрессивности **имплантов**, которые корпорация вживляла в мозг каждому члену экипажа для предотвращения стычек и мятежей, он не мог выстрелить в меня или причинить вред напрямую. Тем не менее мы знали, как обмануть эти устройства, и использование оружия с большой областью поражения — лишь один из способов. Механик не учёл только одну вещь: будучи капитаном, с помощью этого же импланта я мог заставить его выполнить свой **приказ**. Я приказал механику исследовать соседний отсек. Вскоре оттуда раздался звук, на который я рассчитывал: один из пришель-

цев выполз из **технических коридоров** и набросился на предателя. Чтобы убедиться, что ни один из них не выживет, я на всякий случай бросил в коридор **гранату**.

Я осмотрел свои **раны**. Нога отзывалась жуткой болью, и я **перевязал** её, чтобы хоть как-то двигаться дальше. Но я знал, что это временная мера и нужно при первой же возможности заняться её **лечением**.

Несмотря на жуткую боль, я смог добраться до мостика, **уничтожив закрытую дверь** в ведущем к нему коридоре. Обнаружив на мостике пилота, я рассказал ей о нападении механика, но она слишком торопилась, вводя координаты Земли, и пропустила мои слова мимо ушей. Мы не знали, сколько на борту исправных двигателей и сможет ли корабль в таком состоянии совершить **гиперпрыжок**, но пилот была готова рискнуть. У нас оставалось совсем мало времени для того, чтобы вернуться в гибернаторий, ведь все существа на корабле, не находящиеся в момент старта в гибернационных камерах, должны распасться на атомы из-за экстремального ускорения.

Надеясь, что смогу забежать в лабораторию и выполнить свою миссию, я приказал пилоту идти первой. Внезапно я поймал себя на мысли, что с ней что-то не так... Что-то в её действиях или словах не давало мне покоя. Я не мог понять, в чём дело, но я привык доверять своему капитанскому чутью.

К счастью, у меня был **ключ доступа**, позволяющий просмотреть досье одного из членов экипажа. Я решил проверить архив с личной почтой пилота, и то, что я обнаружил, повергло меня в ужас. Оказалось, что она должна была направить корабль к секретной базе на **Марсе**, где некая неизвестная мне организация планировала использовать пришельцев бог знает как какой целью.

После этого начался сущий ад. Раненый, без союзников, окружённый враждебными формами жизни, я понял, что придётся использовать все доступные средства, чтобы выжить. Наткнувшись на **трутня**, я потратил всё топливо в огнемёте, пытаясь уничтожить его, но этого оказалось недостаточно — чёртова тварь всё-таки смогла вонзить мерзкие челюсти мне в плечо. Тогда я достал револьвер с последней пулей, которую берёг для себя, и прострелил ей голову.

Я полз, стараясь не потерять сознание от **кровотечения**, когда из-за поворота показался наш учёный. Он возвращался из лаборатории, где всё это время изучал **останки пришельцев** и даже смог обнаружить их **уязвимость**. Похоже, у нас с ним была общая цель! Он помог мне встать, и мы отправились дальше. К сожалению, наша встреча оказалось скоротечной. Мне пришлось бросить учёного, когда его схватил огромный пришелец-**охотник**. Это было непростое решение, но кто-то должен был предупредить Землю!

Наконец я почти добрался до **зоны эвакуации**, но мой путь преградила огромная жуткая тварь, каких я ещё не встречал. Это была **королева**. У меня оставался лишь небольшой огнетушитель, который я всё это время носил с собой. В отчаянии я направил его на монстра и нажал на рычаг. К моему удивлению, это сработало! Тварь отступила, и, воспользовавшись моментом, я забрался в **спасательную капсулу** и запустил её. Я покинул корабль. Я выжил.

По крайней мере, мне так казалось... Сейчас я чувствую, как что-то инородное шевелится во мне. Я не знаю, сколько времени у меня осталось, поэтому записываю это сообщение на случай, если кто-то когда-нибудь обнаружит мою капсулу.

Уничтожьте моё тело. Ни в коем случае не пытайтесь изучать этих существ. Вообще не пытайтесь их использовать для каких-либо целей. Если вы хотите, чтобы человечество выжило, примите свою судьбу и... никогда не возвращайтесь на Землю.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ: ПОДГОТОВКА ИГРОВОГО ПОЛЯ

1] Положите **игровое поле** в центр стола. В первых партиях используйте основную сторону игрового поля, изображённую на стр. 7.



Примечание: основная сторона игрового поля обозначена символом тройной красной стрелки в левом верхнем углу.

2] Перемешайте все **жетоны отсеков с номером 2** и, не смотря на их лицевые стороны, положите в случайном порядке по одному на каждую ячейку отсека с номером 2 на игровом поле (лицевой стороной вниз).

Верните все оставшиеся жетоны отсеков с номером 2 обратно в коробку.

Примечание: поскольку количество жетонов отсеков с номером 2 превышает количество соответствующих ячеек на поле, не все из них будут использоваться в каждой партии. Игроки никогда заранее не будут знать, какие именно отсеки есть на корабле.

Примечание: когда вы возвращаете какие-либо нераскрытые компоненты обратно в коробку, не смотрите на их лицевые стороны.

3] Затем таким же образом положите все **жетоны отсеков с номером 1** на ячейки игрового поля с номером 1.

4] Возьмите **жетоны исследования**, перемешайте их и, не смотря на их лицевые стороны, положите в случайном порядке по одному на каждый жетон отсека (лицевой стороной вниз).

Верните все оставшиеся жетоны исследования обратно в коробку.

5] Возьмите **карты координат**, случайным образом выберите одну из них и, не смотря на её лицевую сторону, положите лицевой стороной вниз на соответствующую ячейку рядом с мостиком.

Верните все оставшиеся карты координат обратно в коробку.

6] Положите **1 фишку состояния** на деление «Б» трека курса. Это **фишка курса**.

7] Выберите случайным образом указанное количество **жетонов спасательных капсул**:

- **1–2 игрока:** 2 жетона спасательных капсул;
- **3–4 игрока:** 3 жетона спасательных капсул;
- **5 игроков:** 4 жетона спасательных капсул.

Положите жетон спасательной капсулы с наименьшим номером в зону А, затем положите следующий в порядке возрастания номеров жетон в зону Б. Таким же образом, чередуя зоны А и Б, разместите остальные жетоны спасательных капсул.

Кладите жетоны спасательных капсул стороной с надписью «Закрыто» вверх.

Верните все оставшиеся жетоны спасательных капсул обратно в коробку.

8] Возьмите оба **жетона двигателей** с номером 1 (один с надписью «Повреждён» и один с надписью «Исправен»), перемешайте их лицевой стороной вниз и положите стопкой на ячейку двигателя с номером 1 на игровом поле (также лицевой стороной вниз). Верхний жетон двигателя обозначает его фактическое состояние.

Повторите эту операцию для жетонов двигателей с номерами 2 и 3.

Важное замечание: убедитесь, что никто из игроков не видел лицевые стороны этих жетонов и не знает, в каком состоянии находятся двигатели в начале партии.

9] Возьмите **планшет пришельцев** и положите его рядом с полем. Затем положите на соответствующие ячейки:

- **5 жетонов яиц,**
- **3 карты уязвимостей,** взятые случайным образом (положите эти карты лицевой стороной вниз).

Карты уязвимостей лежат лицевой стороной вниз до тех пор, пока соответствующие уязвимости не будут обнаружены. Верните все оставшиеся карты уязвимостей обратно в коробку, не смотря на их лицевые стороны.

10] Возьмите **мешок пришельцев** и поместите в него следующие **жетоны пришельцев:** 1 пустой, 4 личинки, 1 ползуна, 1 королеву, 3 трутней.

Затем дополнительно положите в мешок столько жетонов трутней, сколько игроков участвует в партии.

Оставшиеся жетоны пришельцев положите в запас рядом с полем — они понадобятся в ходе игры.

Также положите в запас рядом с полем **жетоны останков пришельцев** — они будут обозначать убитых пришельцев.

11] Перемешайте по отдельности и положите рядом с полем лицевой стороной вниз колоду **событий**, колоду **атаки пришельцев**, колоду **инфекций**, колоду **тяжёлых ран**, а также 3 колоды **предметов** (зелёную, жёлтую и красную).

Положите колоду **сборных предметов** рядом с остальными 3 колодами предметов.

Положите **сканер** рядом с колодой инфекций.

Верните в коробку все карты действий пришельцев и все карты специальных миссий — они используются только в дополнительных режимах игры (см. раздел «Режимы игры» на стр. 27).

12] Положите в запас рядом с полем следующие компоненты:

- **фишки огня,**
- **фишки неисправности,**
- **фишки шума,**
- **фишки боеприпасов/урона,**
- **фишки состояний** (используются в качестве фишек лёгких ран, слизи, сигнала, самоуничтожения, времени и курса),
- **жетоны дверей,**
- **красные жетоны трупов персонажей,**
- **2 боевых кубика,**
- **2 кубика шума,**
- **жетон первого игрока.**

13] Положите 1 фишку состояния на **первое (зелёное) деление** трека времени. Это **фишка времени**.

Подготовка игрового поля завершена! Теперь вы можете перейти к подготовке экипажа, описанной на стр. 8.

СИМВОЛЫ ПРИШЕЛЬЦЕВ



«« ПОДГОТОВКА ИГРОВОГО ПОЛЯ »»

12

11

10 NEMESIS

9 ПЛАНШЕТ ПРИШЕЛЬЦЕВ

3

АТАКА ПРИШЕЛЬЦЕВ
ТЕЖЕЛАЯ РАНА
СОБИТИЕ
ПРЕДМЕТ
ПРЕДМЕТ
ПРЕДМЕТ
ПРЕДМЕТ

УЗВИМОСТЬ ПРИШЕЛЬЦЕВ

1

2

3

4

5

6

7

8

10

11

12

13

20

КООРДИНАТЫ

ДВИГАТЕЛЬ 3

ДВИГАТЕЛЬ 2

ДВИГАТЕЛЬ 1

6 5 4 3 2 1

14 13 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ: ПОДГОТОВКА ЭКИПАЖА

14] Возьмите столько **карт-памяток**, сколько игроков участвует в партии, и случайным образом раздайте каждому игроку одну из них. Эти карты определяют порядок выбора персонажей (шаг 17). Если в партии участвуют 3 игрока, возьмите карты с номерами 1–3, если 4 игрока — карты с номерами 1–4 и т. д.

Номер, указанный на карте-памятке и подставке инвентаря, — это номер игрока. Он имеет значение не только при выборе персонажа, но также и при выполнении некоторых миссий.

*Верните все оставшиеся карты-памятки обратно в коробку.
Карты миссии подробнее описаны на стр. 12.*

15] Каждый игрок берёт 1 **пластиковую подставку для карт инвентаря** с таким же номером, какой указан на его карте-памятке. Эта подставка предназначена для хранения карт предметов в тайне от других игроков.

Это ваш инвентарь — место, в котором хранятся все ваши предметы, кроме тяжёлых. Благодаря ему вы всегда видите, какие предметы у вас есть, в то время как другие игроки могут только догадываться.

16] Разделите колоду **карт миссий** на 2 части: колоду **личных целей** и колоду **заданий корпорации**. Уберите из обеих колод все карты, на которых указано большее число игроков, чем участвует в партии.

Перемешайте по отдельности обе колоды и раздайте всем игрокам по 1 карте личной цели и 1 карте задания корпорации. Игроки не должны раскрывать друг другу информацию о полученных картах миссий!

Верните все оставшиеся карты миссий обратно в коробку.

Когда в игре впервые появится пришелец, каждый игрок должен будет сбросить одну из своих карт миссий и сосредоточиться на выполнении второй.

Первое столкновение подробнее описано на стр. 12.

Совет: игроки получают миссии до выбора персонажей, поэтому у них есть возможность выбрать того персонажа, который лучше подходит для выполнения полученных миссий.

17] Перемешайте все **карты выбора персонажей**. Игроки выбирают своих персонажей в следующем порядке: сначала игрок 1 случайным образом берёт 2 карты выбора персонажей, раскрывает их, выбирает одну и замешивает вторую обратно в стопку карт выбора персонажей. Затем таким же образом персонажа выбирает игрок 2, затем игрок 3 и т. д.

Игрок может управлять только тем персонажем, карту которого он оставил себе при выборе персонажей.

После того как все игроки выберут персонажей, верните все оставшиеся карты выбора персонажей обратно в коробку.

18] Каждый игрок берёт следующие компоненты выбранного им персонажа.

А) планшет персонажа;

Б) фигурку персонажа, которую он ставит в гибернаторий (перед этим поместив её на цветное кольцо-подставку);

В) колоду карт действий, которую он перемешивает и кладёт лицевой стороной вниз слева от своего планшета персонажа;

Г) карту начального предмета (оружие), которую он кладёт в ячейку левой или правой руки на своём планшете персонажа; затем он кладёт на эту карту **фишки боеприпасов** в количестве, равном показателю вместимости боеприпасов этого оружия;

Д) 2 карты находок персонажа, которые он кладёт оборотной стороной вверх (**с горизонтальной ориентацией**) рядом со своим планшетом персонажа. В начале игры у персонажа **нет этих предметов**, но в ходе игры он может выполнить указанные на этих картах условия, чтобы получить соответствующие предметы.

Верните все компоненты невыбранных персонажей обратно в коробку.

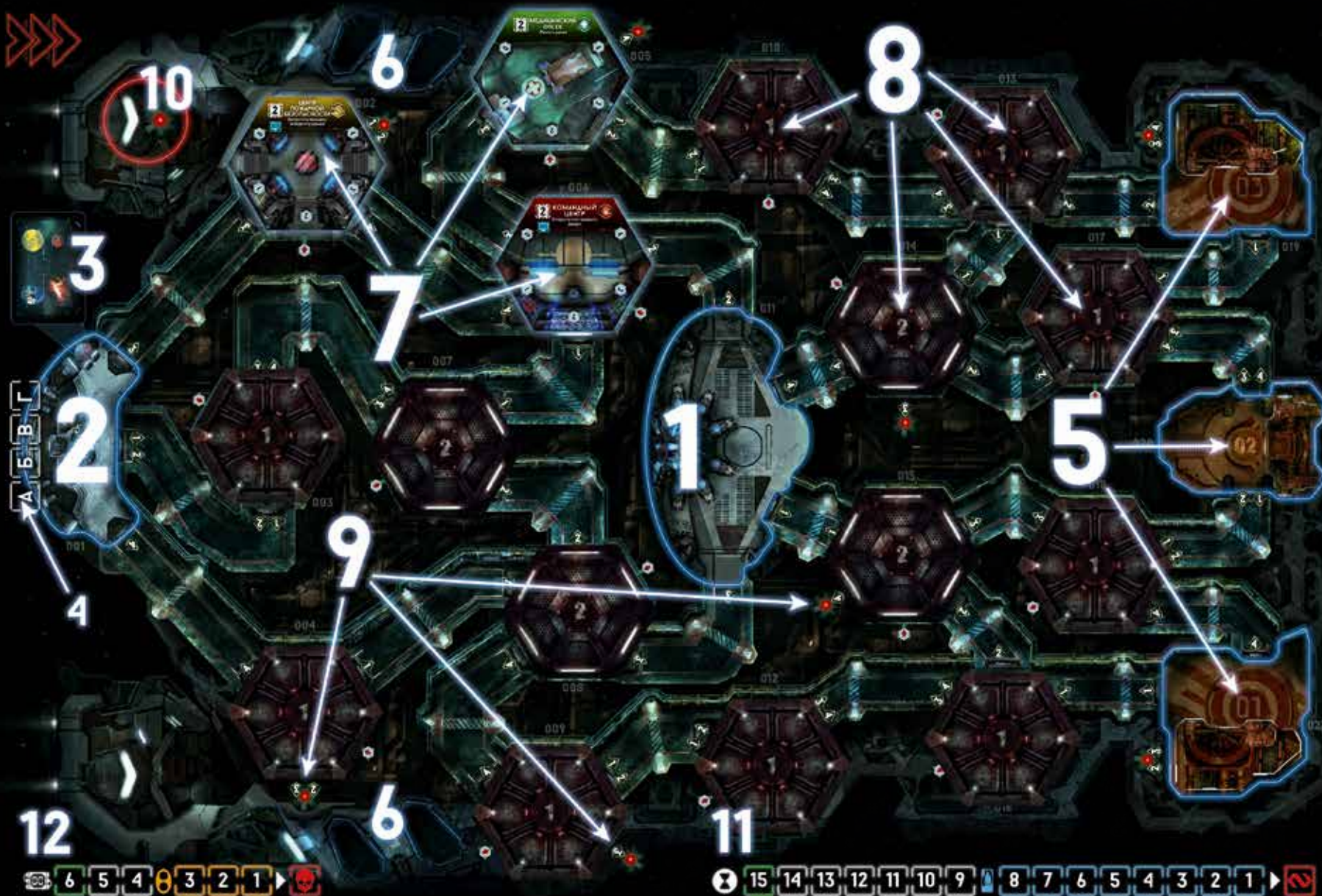
Е) Оставьте место для стопки сброса карт действий — это место для использованных карт действий и карт инфекций.

19] Игрок 1 берёт **жетон первого игрока**.

20] Положите в гибернаторий **синий жетон трупа персонажа**. Он обозначает тело первого погибшего члена экипажа и считается одним из тяжёлых объектов, которые могут нести персонажи.



«« ОПИСАНИЕ ИГРОВОГО ПОЛЯ »»



СТОПКИ СБРОСА

Оставьте место для стопки сброса рядом с колодами предметов, событий, атаки пришельцев и тяжёлых ран.

Примечание: на каждом планшете персонажа указано место для стопки сброса карт действий. Полученные игроком карты инфекций всегда кладутся в эту стопку. Они остаются в его колоде, пока игрок с помощью определённых эффектов не уберёт их из игры.

Когда вы сбрасываете карты указанных выше колод, кладите их в сброс лицевой стороной вверх.

Когда вы сбрасываете фишки, они возвращаются в запас.

ОПИСАНИЕ ИГРОВОГО ПОЛЯ

- 1 – губернарий (особый отсек)
- 2 – мостик (особый отсек)
- 3 – ячейка карты координат
- 4 – трек курса
- 5 – двигательные отсеки № 1, 2 и 3 (особые отсеки)
Важное замечание: во время движения пришельцев и персонажей особые отсеки считаются уже исследованными отсеками.
- 6 – ячейки спасательных капсул
- 7 – исследованные отсеки
- 8 – неисследованные отсеки
- 9 – входы в технические коридоры
- 10 – ячейка технических коридоров
- 11 – трек времени
- 12 – трек самоуничтожения
- 13 – счётчики предметов
- 14 – коридоры
- 15 – номера коридоров
- 16 – номер отсека

ХОД ИГРЫ

Партия состоит из последовательности **раундов**, которая продолжается, пока не будет выполнено хотя бы одно из условий окончания игры.

Задачи игроков и конец игры подробнее описаны на стр. 11.

РАУНД ИГРЫ

Каждый раунд состоит из двух фаз:

- I. Фаза игроков
- II. Фаза события

I. ФАЗА ИГРОКОВ

Эта фаза состоит из следующих шагов:

1. ДОБОР КАРТ ДЕЙСТВИЙ

В начале каждой фазы игроков все игроки собирают карты действий из своих колод, пока у них не окажется на руке по 5 карт.

Если в какой-либо момент игры вам нужно будет взять на руку карту действия, а ваша колода закончилась, перемешайте все карты из вашей стопки сброса и сформируйте из них новую колоду. Затем возьмите из неё нужное количество карт.

2. ПЕРЕДАЧА ЖЕТОНА ПЕРВОГО ИГРОКА

После того как все игроки доберут карты действий до необходимого количества, участник, перед которым лежит жетон первого игрока, передаёт его участнику, сидящему слева.

Примечание: в первом раунде жетон первого игрока не передаётся.

Каждый раз, когда игрокам нужно выполнить какое-либо действие **в порядке хода**, они выполняют его по очереди, начиная с участника, перед которым лежит жетон первого игрока, и продолжая по часовой стрелке.

3. ХОДЫ ИГРОКОВ

Начиная с участника, перед которым лежит жетон первого игрока, и продолжая по часовой стрелке, каждый игрок в свой ход выполняет 2 действия.

Если игрок в свой ход не может или не хочет выполнять действия, он должен спасовать. Игрок может выполнить 1 действие из 2, но тогда в качестве второго действия он должен спасовать.

Если игрок спасовал, он в этой фазе больше не может выполнять **никаких** действий.

При этом игрок по-прежнему может разыграть карту «Вмешательство».

Когда игрок пасует, он может сбросить с руки любое количество карт (эти карты он кладёт в свою личную стопку сброса).

Когда игрок пасует, он переворачивает свою карту-памятку на сторону с надписью «пас», чтобы все игроки видели, кто из них спасовал, а кто продолжает выполнять действия.

Примечание: когда персонаж завершает свой ход в отсеке с фишкой огня, он получает 1 лёгкую рану (см. раздел «Фишки огня» на стр. 17).

Действия подробнее описаны на стр. 12–13.

4. ПОВТОРЕНИЕ ШАГА 3

После того как каждый игрок выполнит 2 действия шага 3 (или спасует), все игроки, которые ещё не спасовали в этом раунде, снова совершают ходы (разыграйте шаг 3 ещё раз).

Продолжайте разыгрывать шаг 3 до тех пор, пока не спасуют все игроки, и только после этого переходите к фазе события.

II. ФАЗА СОБЫТИЯ

Эта фаза состоит из следующих шагов:

5. ТРЕК ВРЕМЕНИ

Продвиньте фишку на треке времени на 1 деление вправо.

Если процесс самоуничтожения корабля запущен, также продвиньте фишку на треке самоуничтожения на 1 деление вправо.

6. АТАКА ПРИШЕЛЬЦЕВ

Каждый пришелец, находящийся в одном отсеке с персонажем, проводит атаку.

Атака пришельцев подробнее описана на стр. 20.

7. УРОН ОТ ОГНЯ

Каждый пришелец, находящийся в отсеке с фишкой огня, получает 1 урон.

Получение пришельцами урона подробнее описано в разделе «Бой» на стр. 18–20.

Фишки огня подробнее описаны на стр. 17.

8. РОЗЫГРЫШ КАРТЫ СОБЫТИЯ

Откройте 1 карту из колоды событий и разыграйте её:

ПРИМЕР КАРТЫ СОБЫТИЯ



1, 2) Символы пришельцев и номер направления: только пришельцы, символы которых указаны на этой карте (и которые при этом не находятся в бою с персонажами), передвигаются по коридорам с указанным на карте номером.

В данном примере во время шага передвижения пришельцев все трутни, охотники и королева будут передвигаться по коридорам с номером 1.

3) Эффект события: этот эффект применяется после того, как будет завершён шаг передвижения пришельцев.

В данном примере первая часть эффекта карты сработает, если в генераторном отсеке есть фишка неисправности. Затем независимо от того, сработала первая часть эффекта или нет, примените её вторую часть: **уберите** эту карту события из игры (верните обратно в коробку) и замешайте сброс карт событий в соответствующую колоду.

● ПЕРЕДВИЖЕНИЕ ПРИШЕЛЬЦЕВ — все пришельцы, символы которых указаны в верхней части открытой карты события (и которые **не находятся** в отсеке с хотя бы одним персонажем) **передвигаются в соседний отсек** по коридору с номером, указанным в правом верхнем углу карты события.

Коридоры и отсеки подробнее описаны на стр. 14.

Если номер направления на карте указывает на вход в технические коридоры, уберите фигурку этого пришельца с поля и поместите в мешок жетон пришельца соответствующего типа, взятый случайным образом из запаса. Если номер направления на карте указывает на коридор с закрытой дверью, пришелец не передвигается, но уничтожает дверь в этом коридоре.

Технические коридоры подробнее описаны на стр. 16.

● ЭФФЕКТ СОБЫТИЯ — после завершения шага передвижения пришельцев примените эффект, указанный на карте события.

Применив эффект карты события, положите её в стопку сброса карт событий (если в тексте карты не сказано иное). В редких случаях, когда в колоде карт событий закончатся карты, перемешайте стопку сброса карт событий и сформируйте из неё новую колоду.

9. ВЫТЯГИВАНИЕ ЖЕТОНА ПРИШЕЛЬЦА

Вытяните 1 жетон из мешка пришельцев.

Примените эффект, соответствующий символу на вытянутом жетоне пришельца:

● ЛИЧИНКА — уберите этот жетон из мешка пришельцев и поместите в мешок 1 жетон трутня.

● ПОЛЗУН — уберите этот жетон из мешка пришельцев и поместите в мешок 1 жетон охотника.

● ТРУТЕНЬ — верните жетон трутня обратно в мешок, после чего все игроки в порядке хода выполняют **бросок на шум** (см. стр. 15).

Если персонаж игрока находится в бою с пришельцем, он не выполняет бросок на шум.

● ОХОТНИК — верните жетон охотника обратно в мешок, после чего все игроки в порядке хода выполняют **бросок на шум** (см. стр. 15).

Если персонаж игрока находится в бою с пришельцем, он не выполняет бросок на шум.

● КОРОЛЕВА — если в гнезде находится хотя бы 1 персонаж, поставьте фигурку королевы в гнездо и разыграйте столкновение.

Столкновения подробнее описаны на стр. 18.

Если в гнезде нет персонажей (или если оно ещё не исследовано), положите дополнительный жетон яйца на планшет пришельцев. Затем верните жетон королевы обратно в мешок.

● ПУСТОЙ — поместите 1 жетон трутня в мешок пришельцев. Если все жетоны трутней уже в мешке, ничего не происходит. Затем верните пустой жетон обратно в мешок.

10. КОНЕЦ РАУНДА

Начинается новый раунд.

После розыгрыша шага 9 раунд завершается. Вы должны завершить розыгрыш всех столкновений, внезапных атак и т. д., и только после этого начинается шаг 1 нового раунда.

ЗАДАЧИ ИГРОКОВ И КОНЕЦ ИГРЫ

ЗАДАЧИ ИГРОКОВ

В этой игре победителями могут оказаться сразу несколько игроков, но тем не менее **«Немезида»** — не кооперативная игра. Несмотря на то, что игроки могут (и в определённой степени должны) действовать сообща, у каждого из них своя миссия, для которой не важны успехи других участников.

Для победы игроку нужно, чтобы были выполнены 2 условия:

1) **ОН ВЫПОЛНИЛ МИССИЮ**, указанную на выбранной им карте миссии.

2) **ЕГО ПЕРСОНАЖ ВЫЖИЛ**. Для этого он должен:

а) либо погрузиться в гибернацию, находясь в гибернатории, при этом корабль должен совершить гиперпрыжок к Земле и не взорваться,

б) либо покинуть корабль в одной из спасательных капсул.

Важное замечание: на некоторых картах миссий может быть указан иной необходимый курс назначения (например, корабль должен направляться к Марсу вместо Земли).

Гибернаторий и спасательные капсулы подробнее описаны на стр. 26. Координаты подробнее описаны в разделе «Мостик» на стр. 26.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается, когда выполняется одно из следующих условий:



● **Фишка времени передвигается на последнее (красное) деление трека времени** — корабль немедленно совершает гиперпрыжок. Все персонажи на борту, не находящиеся в состоянии гибернации, погибают от экстремальных перегрузок.

Важное замечание: пришельцы не погибают во время гиперпрыжка, поэтому если ваша миссия состояла в том, чтобы убить королеву, охотника или уничтожить гнездо, и вы не сделали этого до гиперпрыжка, то эта миссия считается невыполненной.



● **Фишка самоуничтожения передвигается на последнее деление трека самоуничтожения (с символом черепа) ИЛИ вы должны положить на поле 9-ю фишку огня или 9-ю фишку неисправности** — корабль взрывается, и все персонажи на борту погибают (неважно, в состоянии гибернации они или нет).

Всё находящееся на борту корабля (включая гнездо) также уничтожается, и все пришельцы погибают (это может быть важно для некоторых миссий).

Самоуничтожение подробнее описано на стр. 24.

● **Последний выживший персонаж на борту корабля, не находящийся в состоянии гибернации, погибает, погружается в гибернацию или запускает спасательную капсулу** — это означает, что игроки больше ничего не смогут сделать на корабле.

Если процесс самоуничтожения запущен, передвиньте фишку самоуничтожения на последнее деление соответствующего трека. В противном случае передвиньте фишку времени на последнее деление соответствующего трека. В зависимости от того, какая фишка была передвинута на последнее деление, примените описанные выше эффекты.

Если одно из перечисленных условий выполнено и выжил хотя бы 1 персонаж (либо погрузившись в гибернацию, либо покинув корабль в спасательной капсуле), переходите к шагу проверки условий победы.

ПРОВЕРКА УСЛОВИЙ ПОБЕДЫ



1) ПРОВЕРКА ДВИГАТЕЛЕЙ

Если корабль к этому моменту не был уничтожен, проверьте его двигатели. Для этого переверните **верхние** жетоны всех трёх двигателей на поле.

Если хотя бы на 2 из 3 перевернутых жетонов двигателей есть надпись «Повреждён», то корабль взрывается и все персонажи, находящиеся в гибернации, погибают.

Всё находящееся на борту корабля (включая гнездо) также уничтожается, и все пришельцы погибают (это может быть важно для некоторых миссий).

Примечание: если в двигательном отсеке лежит фишка неисправности, она влияет только на возможность выполнения действия этого отсека и никак не влияет на состояние его двигателя (состояние «Исправен» в таком случае не меняется на «Повреждён»).

Двигательные отсеки подробнее описаны на стр. 26.



2) ПРОВЕРКА КООРДИНАТ

Если корабль к этому моменту не был уничтожен, откройте карту координат и по делению, на котором находится фишка курса, определите, в какую сторону направляется корабль.

Если корабль направляется не в сторону Земли, все персонажи, находящиеся в гибернации, погибают.

Единственным исключением из этого правила является карта миссии «Карантин», которая требует установить курс корабля на Марс. Персонаж, выбравший эту миссию, не погибает, если находится в гибернации, а корабль направляется к Марсу.

Важное замечание: пришельцы не погибают из-за того, что корабль направляется не в сторону Земли!

Примечание: несмотря на то, что персонажи погибают во время гиперпрыжка к цели, отличной от Земли, сам корабль в таком случае не взрывается.

Координаты подробнее описаны в разделе «Мостик» на стр. 26.



3) ПРОВЕРКА ЗАРАЖЕНИЯ

Каждый выживший персонаж (либо находящийся в гибернации, либо покинувший корабль в спасательной капсуле) проверяет свои карты инфекций.

А) Игрок сканирует все свои карты инфекций на руке, в колоде действий и в стопке сброса.

Б) Если среди этих карт инфекций есть хотя бы 1 карта с надписью «ЗАРАЖЁН» или если на планшете персонажа этого игрока есть фигурка личинки, он замешивает все свои карты действий и инфекций в одну колоду и берёт из неё 4 верхние карты. Если среди этих 4 карт есть хотя бы 1 карта инфекции (при этом неважно, есть ли на ней надпись «ЗАРАЖЁН» или нет), его персонаж погибает. Если таких карт нет, персонажу улыбается удача — он выживает.

Если на планшете персонажа есть фигурка личинки, игрок пропускает шаг А и сразу переходит к шагу Б.

Сканирование карт инфекций подробнее описано на стр. 20.



4) ПРОВЕРКА ВЫПОЛНЕНИЯ МИССИИ

Каждый игрок, персонаж которого выжил, должен проверить, выполнил ли он выбранную им миссию. Для этого игроки раскрывают свои карты миссий и проверяют, все ли условия их выполнения удовлетворены.

ЗАВЕРШЕНИЕ ИГРЫ РАНЬШЕ ОСТАЛЬНЫХ ИГРОКОВ

Если персонаж покидает корабль в спасательной капсуле, погружается в гибернацию или погибает, то он больше не может активно участвовать в игре и ему остаётся только наблюдать. В конце партии игроки, персонажи которых выжили, проверяют, выполнены ли их миссии, и таким образом определяют, победили они или нет.

Игрок, персонаж которого первым погибает во время партии, может продолжить игру за пришельцев (см. раздел «Игра за пришельцев» на стр. 27).

ПЕРЕЛОМНЫЕ МОМЕНТЫ ИГРЫ

В игре есть 4 переломных момента. Они связаны с выполнением определённых условий и могут возникнуть в любой раунд игры:

- первое столкновение с пришельцем;
- первая смерть персонажа;
- открытие гибернационных камер;
- необратимая стадия процесса самоуничтожения.

ПЕРВОЕ СТОЛКНОВЕНИЕ

Когда любой персонаж впервые сталкивается с пришельцем, каждый игрок должен сделать выбор: выполнять задание корпорации или сосредоточиться на своей личной цели.

Когда на поле появляется первая фигурка пришельца (любого типа), персонажи по-настоящему осознают, что ситуация выходит из-под контроля, и должны принять важное для себя решение. **Каждый игрок должен немедленно выбрать одну из двух своих карт миссий. Невыбранную карту миссии он убирает из игры лицевой стороной вниз** (не показывая остальным игрокам). Затем разыграйте столкновение, которое привело к возникновению переломного момента, после чего игра продолжается по обычным правилам.

С этого момента у каждого игрока остаётся только 1 карта миссии, на выполнении которой он и должен сосредоточиться. **Он по-прежнему должен держать её в тайне от остальных игроков.**

Примечание: игроки не могут подсматривать убранные из игры карты миссий других игроков!

Примечание: яйца не считаются пришельцами.

Столкновения подробнее описаны на стр. 18.

ПЕРВЫЙ ПОГИБШИЙ ПЕРСОНАЖ

Когда в первый раз погибает персонаж (любого игрока), система автоматического управления корабля немедленно запускает аварийные протоколы.

Все спасательные капсулы автоматически открываются (переверните их жетоны на сторону с надписью «Открыто»).

До конца игры их по-прежнему можно будет закрыть (и снова открыть) по обычным правилам (например, выполнив действие отсека «Модуль аварийного спасения»).

Модуль аварийного спасения и спасательные капсулы подробнее описаны на стр. 25 и 26.

Кроме того, игрок, персонаж которого погибнет первым, сможет продолжить игру на стороне пришельцев (см. стр. 27).

КАМЕРЫ ГИБЕРНАЦИИ



Когда фишка на треке времени достигнет любого **синего** деления, открываются камеры гибернации. До этого момента персонажи войти в них **не могут**.

ПРОЦЕСС САМОУНИЧТОЖЕНИЯ



Когда фишка на треке самоуничтожения достигнет любого **жёлтого** деления, все спасательные капсулы автоматически открываются, а персонажи теряют возможность остановить процесс самоуничтожения.

МИССИИ

Поскольку выполнение большинства миссий требует определённых знаний об игре (например, какие действия встречаются в отсеках, какие условия требуются для уничтожения корабля, по какому принципу происходит эвакуация с помощью спасательных капсул и т. д.), ниже приведены некоторые советы, которые помогут начинающим игрокам найти нужный раздел правил.

Важное замечание: независимо от того, какую миссию вы выбрали, ваш персонаж должен выжить! Это означает, что он в любом случае должен либо покинуть корабль на спасательной капсуле, либо погрузиться в гибернацию.

ПЕРСОНАЖ ИГРОКА X НЕ ДОЛЖЕН ВЫЖИТЬ

Это означает, что персонаж указанного игрока не должен остаться в живых к концу игры. Вы не обязаны убивать его с помощью ваших действий — он просто должен погибнуть любым способом. Например, вы можете запереть этого персонажа в отсеке с фишкой огня или с пришельцем. А может быть, вам удастся заручиться поддержкой другого игрока?

Также вы можете сбегать с корабля в спасательной капсуле, оставив экипаж на произвол судьбы (ведь на борту может быть множество фишек огня и/или неисправности, двигатели могут быть повреждены, может быть запущен процесс самоуничтожения или могут быть изменены координаты), и надеяться, что корабль взорвётся или все погибнут иным способом.

Гибернаций и спасательные капсулы подробнее описаны на стр. 26.

Причины взрыва корабля подробнее описаны в разделе «Конец игры» на стр. 11.

Фишки огня и неисправности подробнее описаны на стр. 17.

Двигательные отсеки подробнее описаны на стр. 26.

Процесс самоуничтожения подробнее описан на стр. 24.

ВАШ ПЕРСОНАЖ ДОЛЖЕН ОСТАТЬСЯ ЕДИНСТВЕННЫМ ВЫЖИВШИМ

Ни один персонаж, кроме вашего, не должен выжить к концу игры.

ВЫ ДОЛЖНЫ ОТПРАВИТЬ СИГНАЛ

Вам нужно обнаружить рубку связи и выполнить её действие. Рубка связи всегда есть на поле — ищите её среди жетонов отсеков с номером 1 на рубашке.

Рубка связи подробнее описана на стр. 25.

КОРАБЛЬ ДОЛЖЕН ДОСТИГНУТЬ ЗЕМЛИ/МАРСА

Корабль достигнет указанной цели, если на мостике корабля введены координаты соответствующего места назначения и работают хотя бы 2 из 3 двигателей (т. е. на верхних жетонах этих двигателей указано «Исправен»).

Координаты и мостик подробнее описаны в разделе «Мостик» на стр. 26.

Проверка двигателей подробнее описана на стр. 11.

Двигательные отсеки подробнее описаны на стр. 26.

ДОЛЖНА БЫТЬ ОБНАРУЖЕНА УЯЗВИМОСТЬ

Уязвимость может быть обнаружена, если один из персонажей находится в лаборатории с объектом для изучения и выполняет действие лаборатории. При этом неважно, кто из персонажей изучит объект, — для этой миссии имеет значение лишь то, что уязвимость должна быть обнаружена к концу партии (даже если она была обнаружена не вами).

Яйца пришельцев можно найти в гнезде. Оно всегда есть на поле — ищите его среди жетонов отсеков с номером 1 на рубашке.

Лаборатория также всегда есть на поле — ищите её среди жетонов отсеков с номером 1 на рубашке.

Карты уязвимости пришельцев подробнее описаны на стр. 21.

Объекты подробнее описаны на стр. 22.

Лаборатория и гнездо подробнее описаны на стр. 24.

ГНЕЗДО ДОЛЖНО БЫТЬ УНИЧТОЖЕНО

Гнездо уничтожается, когда в нём не остаётся яиц.

Уничтожение яиц подробнее описано на стр. 24.

Гнездо всегда есть на поле — ищите его среди жетонов отсеков с номером 1 на рубашке.

Гнездо подробнее описано на стр. 24.

ДЕЙСТВИЯ

В свой ход игроки могут выполнять различные действия. Все действия в игре делятся на 4 группы:

- **основные действия;**
- **действия карт действий;**
- **действия карт предметов;**
- **действия жетонов отсеков.**

Фаза игроков подробнее описана на стр. 10.



Символы действий

СТОИМОСТЬ ДЕЙСТВИЯ

Каждое действие обозначено специальным символом с цифрой, которая обозначает стоимость его выполнения. Чтобы оплатить стоимость действия, игрок должен сбросить с руки указанное количество карт действий на свой выбор. Сброшенные карты игрок кладёт лицевой стороной вверх в свою стопку сброса.

Важное замечание: карты инфекций не считаются картами действий несмотря на то, что имеют такую же рубашку и находятся с ними в одной колоде. Игроки не могут сбрасывать с руки карты инфекций, чтобы оплачивать стоимость действия. Карты инфекций обозначают физическое истощение вашего персонажа, а иногда и кое-что похуже.

Карты инфекций подробнее описаны на стр. 20.



СИМВОЛЫ БОЯ

На некоторых картах действий и предметов указано, в какой момент их можно разыгрывать:



ТОЛЬКО В БОЮ — персонаж может выполнить такое действие, только когда находится в бою.

Персонаж находится в бою, если в его отсеке есть пришелец. Яйца не считаются пришельцами.



ТОЛЬКО ВНЕ БОЯ — персонаж может выполнить такое действие, только когда **не находится в бою**.

Если на карте действия или предмета нет ни одного из указанных символов, то действие такой карты можно выполнять как в бою, так и вне боя.

Бой подробнее описан на стр. 18.

ОСНОВНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Каждому персонажу доступен один и тот же набор основных действий. Ниже приведены подробные описания этих действий.

ВНЕ БОЯ

1 ДВИЖЕНИЕ — передвиньте фигурку вашего персонажа в соседний отсек, соблюдая все основные правила движения.

Примечание: если персонаж выполняет действие «Движение», находясь в бою, вместо этого он выполняет действие «Бегство».

Действие «Движение» подробнее описано на стр. 14.

Действие «Бегство» подробнее описано на стр. 19.

2 ОСТОРОЖНОЕ ДВИЖЕНИЕ — то же самое, что и обычное действие «Движение», но без выполнения броска на шум. Вместо этого после передвижения фигурки персонажа положите фишку шума в любой коридор, ведущий в отсек, в который вы заходите.

Если во всех коридорах, ведущих в отсек, в который вы хотите передвинуть фигурку персонажа, уже есть фишки шума, вы не можете выполнить действие «Осторожное движение».

Вы не можете выполнить действие «Осторожное движение», если ваш персонаж находится в бою.

Ни в одном коридоре не может быть больше 1 фишки шума.

Действия «Движение» и «Осторожное движение», броски на шум и фишки шума подробнее описаны на стр. 14–15.

1 ПОДБОР ТЯЖЕЛОГО ОБЪЕКТА — поднимите 1 тяжёлый объект, находящийся в вашем отсеке. Это может быть труп персонажа, останки пришельца или яйцо пришельцев.

Примечание: если вы находите карту тяжёлого предмета, используя действие карты «Поиск», вам не нужно выполнять действие «Подбор тяжёлого объекта» — оно применяется только к объектам.

Тяжёлые объекты подробнее описаны на стр. 22.

1 ОБМЕН — иницируйте обмен со всеми персонажами в вашем отсеке.

После этого любые игроки (включая вас), персонажи которых находятся в вашем отсеке, могут показывать друг другу карты предметов и объекты, которые хотят обменять. Если два игрока договорятся, они обмениваются предложенными предметами или объектами (даже если ни один из них не был инициатором обмена). Несмотря на то, что в обмене могут участвовать несколько игроков, единственным игроком, который выполняет действие, считается тот, кто инициировал обмен.

Игрок может отдать карту предмета или объект, ничего не просив взамен.

Примечание: персонажи не могут убирать с карт оружия фишки боеприпасов. Если игроки обмениваются картами оружия, они передают их вместе с лежащими на них фишками боеприпасов.

1 СОЗДАНИЕ ПРЕДМЕТА — сбросьте 2 карты предметов с синими символами компонентов, совпадающими с серыми символами в нижней части карты сборного предмета, чтобы взять эту карту сборного предмета.

Вы не можете создать сборный предмет, если в запасе не осталось соответствующей ему карты, даже если у вас есть все необходимые карты с синими символами компонентов.

Создание предметов подробнее описано на стр. 23.

В БОЮ

1 ВЫСТРЕЛ — атакуйте пришельца с помощью оружия, находящегося в ячейке правой или левой руки вашего персонажа. При этом вы должны сбросить с карты этого оружия 1 фишку боеприпасов. Вы можете атаковать только пришельцев, находящихся в том же отсеке, что и ваш персонаж.

В качестве исключения вы можете с помощью этого действия атаковать лежащие в отсеке жетоны яиц как в бою, так и вне боя (см. раздел «Уничтожение яиц» на стр. 24).

Действие «Выстрел» подробнее описано на стр. 18.

Ячейки рук персонажа подробнее описаны на стр. 22.

1 РУКОПАШНАЯ АТАКА — атакуйте пришельца врукопашную (руками, ногами или, например, куском арматуры). Вы можете атаковать только пришельцев, находящихся в том же отсеке, что и ваш персонаж.

В качестве исключения вы можете с помощью этого действия атаковать лежащие в отсеке жетоны яиц как в бою, так и вне боя (см. раздел «Уничтожение яиц» на стр. 24).

Действие «Рукопашная атака» подробнее описано на стр. 19.

ДЕЙСТВИЯ КАРТ ПРЕДМЕТОВ



Некоторые карты предметов позволяют персонажам выполнять особые действия.

Описание этих действий представлено на самих картах предметов.

Предметы подробнее описаны на стр. 22.

ДЕЙСТВИЯ ЖЕТОНОВ ОТСЕКОВ



Многие отсеки позволяют персонажам выполнять действия.

Описание всех действий жетонов отсеков представлено в списке отсеков (см. стр. 24) и в памятке по отсекам.

ДЕЙСТВИЯ КАРТ ДЕЙСТВИЙ



У каждого персонажа есть своя колода из 10 карт действий, при этом часть из них встречается и у других персонажей, а часть является уникальной. Эти карты обозначают действия, которые может выполнить этот персонаж. Их описание представлено на самих картах действий.

Чтобы выполнить действие карты действия, сбросьте её с руки лицевой стороной вверх и заплатите стоимость этого действия.

Важное замечание: стоимость действия в этом случае — это число карт действий, которые вам нужно сбросить с руки в дополнение к карте действия, которое вы выполняете.

Если описание действия на карте разделено словом «ИЛИ» на 2 части, вы должны выбрать, какую из них выполнить.

ПРИМЕР КАРТЫ ДЕЙСТВИЯ



На иллюстрации изображена карта действия капитана «Основательный ремонт».

1) В правом верхнем углу карты указан символ «Только вне боя». Следовательно, это действие нельзя выполнять, находясь в бою.

2) Стоимость действия. Чтобы выполнить действие «Основательный ремонт», игроку нужно дополнительно сбросить с руки 2 карты действий.

3) Эффект действия.

4) Разделитель «ИЛИ» означает, что игрок должен выбрать, какую часть эффекта применить. Он может:

- либо сбросить фишку неисправности из своего отсека,
- либо починить или сломать один из двигателей.

ДВИЖЕНИЕ И ЖЕТОНЫ ИССЛЕДОВАНИЯ

Персонажам предстоит много передвигаться по кораблю, ведь иначе их жизнь и сам корабль окажутся под угрозой. Им нужно исследовать новые отсеки, искать полезные предметы, чинить неисправное оборудование, тушить огонь в горящих отсеках, чтобы выполнить свою миссию и в конце концов найти выход из этого безумия.

ОТСЕКИ И КОРИДОРЫ



Фигурки персонажей могут находиться и выполнять действия только в **отсеках** (это относится как к обычным отсекам, так и к особым, таким как гибернаторий, двигательные отсеки и мостик).

Единственное исключение из этого правила — жетоны спасательных капсул (см. раздел «Спасательные капсулы» на стр. 26).

Фигурки пришельцев также могут находиться только в отсеках.

Коридоры соединяют отсеки и используются для передвижения между ними. Однако ни персонажи, ни пришельцы не могут в них останавливаться.

Если в результате передвижения через коридор нужно применить какой-либо эффект, он применяется после того, как фигурка персонажа окажется в новом отсеке.

ДЕЙСТВИЕ «ДВИЖЕНИЕ»

В большинстве случаев для передвижения по кораблю персонажи используют действие «**Движение**».

Чтобы выполнить действие «Движение», переместите фигурку вашего персонажа в **соседний** отсек.

Два отсека считаются соседними, если они соединены друг с другом с помощью одного **коридора**. Для каждого из этих отсеков этот коридор считается «**ведущим в отсек**». Если в коридоре есть закрытая дверь, соединённые им отсеки не считаются соседними при передвижении персонажей.

Закрытые двери подробнее описаны на стр. 17.

После того как вы войдёте в отсек, разыграйте следующие шаги:

1) Если этот отсек ещё не исследован (его жетон лежит лицевой стороной вниз), переверните жетон отсека на лицевую сторону.

Затем переверните на лицевую сторону лежащий на этом отсеке **жетон исследования** и примените его эффекты (см. раздел «Жетоны исследования» на этой странице).

2) Если персонаж входит в пустой отсек (в котором нет ни персонажей, ни пришельцев), независимо от того, исследован он или нет, выполните **бросок на шум**.

Броски на шум подробнее описаны на стр. 15.

Если в отсеке, в который входит персонаж, есть другая фигурка (персонажа или пришельца), не выполняйте **бросок на шум**.

Совет: несмотря на определённые преимущества от того, что персонажи перемещаются по кораблю группами (входя в отсек, в котором уже есть персонажи, они не выполняют бросок на шум), такая тактика несёт и дополнительные риски. В результате розыгрыша некоторых событий в игре все персонажи должны выполнить бросок на шум: в таком случае, чем больше персонажей находится в одном отсеке, тем больше вероятность неприятных последствий.

ДРУГИЕ ДЕЙСТВИЯ ДВИЖЕНИЯ

Некоторые действия позволяют передвинуть фигурку персонажа по правилам действия «Движение», но с некоторыми изменениями (к таким действиям, например, относятся «**Осторожное движение**» и «**Рекогносцировка**»).

Действие «Осторожное движение» подробнее описано на стр. 13.

Действие «Рекогносцировка» подробнее описано на соответствующей карте действия разведчика.

Важное замечание: чтобы покинуть отсек с пришельцем, персонаж вместо действия «Движение» должен выполнить действие «Бегство» (см. раздел «Бегство персонажа» на стр. 19).

ПРИМЕР ПЕРЕДВИЖЕНИЯ В ОТСЕК С ДРУГОЙ ФИГУРКОЙ



В данном примере игрок передвигает фигурку разведчика в отсек, в котором находится фигурка капитана. Поскольку в этом отсеке уже находилась другая фигурка, игроку **не нужно** выполнять **бросок на шум**.

Если бы в отсеке вместо фигурки капитана была фигурка пришельца, действовало бы то же правило — игроку **не нужно** выполнять **бросок на шум**.

ПРИМЕР ПЕРЕДВИЖЕНИЯ В ПУСТОЙ ОТСЕК



В этом примере игрок передвигает фигурку разведчика в кают-компанию. Для этого он сбрасывает карту действия и выполняет **бросок на шум**.

На кубике выпало «2». Таким образом, игрок кладёт фишку шума (выделена синим) в ведущий в кают-компанию коридор с номером 2 по значению на кубике (выделено красным).

Если бы в коридоре с номером 2 уже была фишка шума, игрок должен был бы разыграть столкновение. Но на этот раз разведчику повезло.

ЖЕТОНЫ ИССЛЕДОВАНИЯ



На лицевой стороне каждого жетона исследования изображены следующие символы:

- 1) число, обозначающее **количество предметов** в этом отсеке;
- 2) символ **особого эффекта**.

Примените эффекты этих символов в следующем порядке:

1) УСТАНОВИТЕ ЗНАЧЕНИЕ СЧЁТЧИКА ПРЕДМЕТОВ В ОТСЕКЕ

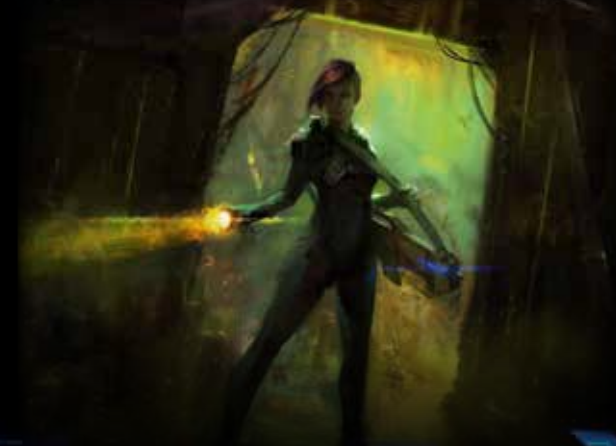
Открыв жетон исследования, установите значение счётчика предметов на число, указанное на этом жетоне. Для этого поверните жетон отсека таким образом, чтобы стрелка счётчика предметов, изображённая рядом с ячейкой отсека, указывала на такое же число на жетоне отсека. Это число означает количество предметов, которые персонажи могут найти в этом отсеке.

В **гнезде** и в **покрытом** **слизью** отсеке выставлять счётчик предметов не нужно.

Поиск предметов подробнее описан на картах действий «Поиск» и в разделе «Поиск» на стр. 22–23.



Значение счётчика предметов установлено на 2



2) ПРИМЕНИТЕ ОСОБЫЙ ЭФФЕКТ

На жетоне исследования может быть указан один из следующих эффектов:



ТИШИНА

Ничего не происходит.

Не выполняйте бросок на шум для этого передвижения.

Если на планшете персонажа лежит **фишка слизи**, вместо этого примените эффект **«Опасность»**.

Примечание: действия «Осторожное движение» и «Рекогносцировка» (карта действия разведчика) отменяют этот эффект.



ОПАСНОСТЬ

Не выполняйте бросок на шум для этого передвижения.

Если в соседних отсеках есть пришельцы, которые не находятся в бою с персонажами, передвиньте всех таких пришельцев в этот отсек.

Если пришельцы должны передвинуться через коридор с закрытой дверью, они не передвигаются, а вместо этого уничтожают закрытую дверь.

Жетоны дверей подробнее описаны на стр. 17.

Если ни в одном из соседних отсеков нет пришельцев (или все они находятся в бою), положите **фишку шума** в каждый ведущий в этот отсек коридор, в котором ещё нет такой фишки (включая технические коридоры, если в этом отсеке есть соответствующий вход).

Примечание: действия «Осторожное движение» и «Рекогносцировка» (карта действия разведчика) отменяют этот эффект.

Фишки шума подробнее описаны на стр. 17.

Технические коридоры подробнее описаны на стр. 16.

Бой подробнее описан на стр. 18.



СЛИЗЬ

Положите **фишку состояния** в ячейку «Слизь» на вашем планшете персонажа. Это означает, что ваш персонаж теперь покрыт слизью (а эта фишка становится фишкой слизи).

Фишки слизи подробнее описаны на стр. 17.



ОГОНЬ

Положите в этот отсек **фишку огня**.

Фишки огня подробнее описаны на стр. 17.



НЕИСПРАВНОСТЬ

Положите в этот отсек **фишку неисправности**.

Фишки неисправности подробнее описаны на стр. 17.



ДВЕРИ

Поместите в коридор, через который ваш персонаж зашёл в этот отсек, **жетон двери**.

Примечание: этот эффект не применяется, если персонаж зашёл в этот отсек через технические коридоры (с помощью действия карты «Технические коридоры» или «План технических коридоров»).

Жетоны дверей подробнее описаны на стр. 17.

После применения всех эффектов жетона исследования убедите его из игры.

В начале игры жетоны исследования кладутся на жетоны неисследованных отсеков, поэтому их эффекты применяются только 1 раз, когда в этот отсек впервые передвигается любая фигурка персонажа.



БРОСОК НА ШУМ



Из разных уголков «Немезиды» то и дело доносятся какие-то звуки. Иногда в них можно различить привычный шум работы систем корабля, а иногда они явно выдают присутствие пришельцев.

Напоминание: если вы передвигаете вашу фигурку в отсек, в котором уже находится фигурка другого персонажа или пришельца, вам не нужно выполнять бросок на шум.

Выполните бросок на шум и примените его результат:



ЗНАЧЕНИЕ 1, 2, 3 ИЛИ 4

Положите **фишку шума** в ведущий в ваш отсек коридор, номер которого совпадает с результатом вашего броска (включая технические коридоры, если в вашем отсеке есть соответствующий вход).

Технические коридоры подробнее описаны на стр. 16.

Ни в одном из коридоров не может быть больше 1 фишки шума. Если вам нужно положить фишку шума в коридор, в котором она уже есть, вместо этого разыграйте **столкновение**.

Столкновения подробнее описаны на стр. 18.

Фишки шума подробнее описаны на стр. 17.



ОПАСНОСТЬ

Если в соседних отсеках есть пришельцы, которые не находятся в бою с персонажами, передвиньте всех таких пришельцев в этот отсек.

Если пришельцы должны передвинуться через коридор с закрытой дверью, они не передвигаются, а вместо этого уничтожают закрытую дверь.

Жетоны дверей подробнее описаны на стр. 17.

Если ни в одном из соседних отсеков нет пришельцев (или все они находятся в бою), положите **фишку шума** в каждый ведущий в этот отсек коридор, в котором ещё нет такой фишки (включая технические коридоры, если в этом отсеке есть соответствующий вход).

Фишки шума подробнее описаны на стр. 17.

Технические коридоры подробнее описаны на стр. 16.

Бой подробнее описан на стр. 18.



ТИШИНА

Ничего не происходит. Не кладите фишку шума.

Если на планшете персонажа лежит **фишка слизи**, вместо этого примените эффект **«Опасность»**.

ПРИМЕР



Несмотря на то, что фишка шума (выделена голубым) находится в коридоре с закрытой дверью, её эффект всегда распространяется на весь коридор, а не только на ту часть, в которой эта фишка лежит.



Если в ячейке технических коридоров (выделена зелёным) лежит фишка шума, считается, что она находится в каждом входе в технические коридоры на поле.

В данном примере в коридорах, ведущих в кают-компанию, находятся 2 фишки шума: одна – в коридоре номер 3 с закрытой дверью (выделена голубым), а вторая – в технических коридорах (выделена зелёным).



О ПЕРЕДВИЖЕНИИ ПРИШЕЛЬЦЕВ

Пришельцы могут передвигаться в разные моменты игры (например, при розыгрыше карты события в фазе события). Каждый раз, когда пришельцы должны передвинуться в результате применения какого-либо эффекта, в его описании всегда будет указано, как именно это будет происходить.

Важное замечание: если пришелец завершает своё передвижение в неисследованном отсеке, не убирайте его фигурку и не переворачивайте на лицевую сторону жетон этого отсека (а также его жетон исследования).

Если вы должны поставить на поле фигурку трутня, но все 8 фигурок уже находятся на поле, трутни скрываются: уберите с поля все фигурки не находящиеся в бою трутней и поместите такое же количество соответствующих жетонов пришельцев в мешок (если это возможно).

Затем поставьте фигурку трутня в отсеке, в котором произошло столкновение.

ПРИМЕР ПЕРЕДВИЖЕНИЯ В НЕИССЛЕДОВАННЫЙ ОТСЕК



В этом примере игрок передвигает фигурку разведчика из губернатория в неисследованный отсеке. Чтобы выполнить действие «Движение», он сбросил с руки 1 карту действия.

Перед тем как переместить фигурку, игрок переворачивает жетон исследования (выделен жёлтым) и жетон отсека (выделен белым) на лицевую сторону.



Разведчик обнаруживает свой любимый отсеке — кают-компанию! На жетоне исследования этого отсека указан эффект «Неисправность», поэтому игрок кладёт в этот отсеке соответствующий жетон. Но к счастью, в кают-компании можно найти 3 предмета. Игрок поворачивает жетон отсека таким образом, чтобы стрелка счётчика предметов указывала на сторону этого жетона с числом 3.

Наконец, поскольку фигурка разведчика оказалась в пустом отсеке, игрок, передвинувший её, должен выполнить бросок на шум.



ТЕХНИЧЕСКИЕ КОРИДОРЫ

Технические коридоры «Немезиды» образуют единую сеть, которая позволяет экипажу при необходимости оперативно наладить любую систему корабля. К сожалению, для пришельцев это также отличная возможность быстро перемещаться по кораблю. В большинстве случаев персонажи не могут использовать технические коридоры — возможность заблудиться или встретить там пришельцев заставляет членов команды держаться от них подальше.

Персонажи не могут находиться ни во входах в технические коридоры (которые есть в некоторых отсеках), ни в особой ячейке технических коридоров. На технические коридоры распространяются те же правила, что и на обычные коридоры, кроме того, что персонажи не могут через них передвигаться.

Единственным исключением из этого правила являются действия, которые позволяют выполнить карта действия механика «Технические коридоры» и карта предмета «План технических коридоров».

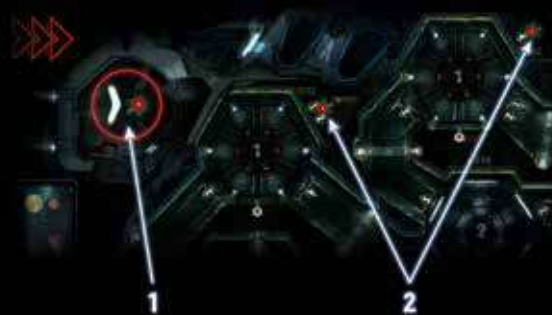
Если игрокам нужно положить фишку шума (например, в результате броска на шум) и выпавшее на кубике значение указывает на вход в технические коридоры, то фишка кладётся в ячейку технических коридоров.

Ни в одном из коридоров не может быть больше 1 фишки шума. Если вам нужно положить фишку шума в коридор, в котором она уже есть, вместо этого разыграйте **столкновение**.

Столкновения подробнее описаны на стр. 18.

Жетоны дверей нельзя помещать в технические коридоры.

Если пришелец при передвижении входит в технические коридоры, он скрывается в туннелях: сбросьте все его фишки урона, уберите его фигурку с поля и поместите в мешок жетон пришельца соответствующего типа, взятый случайным образом из запаса. Если при этом в ячейке технических коридоров лежала фишка шума, **не убирайте её**.



- 1) Ячейка технических коридоров
- 2) Входы в технические коридоры



ФИШКИ ШУМА

С помощью фишек шума отмечаются коридоры для проверки результатов бросков на шум.

Броски на шум подробнее описаны на стр. 15.



ФИШКА СЛИЗИ

Пока на планшете персонажа лежит фишка слизи, каждый результат «Тишина» при броске на шум (и каждый жетон исследования с эффектом «Тишина») вместо этого считается результатом «Опасность» (жетоном исследования с эффектом «Опасность»).

Броски на шум подробнее описаны на стр. 15.

В любой момент времени на планшете персонажа может находиться только 1 фишка слизи. Если этот персонаж должен получить вторую такую фишку, то ничего не происходит.

Примечание: фишку слизи можно получить в игре разными способами, и розыгрыш жетона исследования — только один из них.

Персонаж может избавиться от фишки слизи с помощью карты предмета «Одежда» (см. описание на соответствующей карте) или действия отсека «Душевая» (см. стр. 25 или памятку по отсекам).

Фишка слизи — это обычная фишка состояния, которая находится в ячейке «Слизь» на планшете персонажа.



ФИШКИ ОГНЯ

Фишки огня выполняют следующие функции: 1) наносят раны персонажам, находящимся в отсеке с огнём; 2) наносят урон пришельцам; 3) могут привести к взрыву корабля.

1) Каждый раз, когда персонаж завершает свой ход в отсеке с фишкой огня, он получает 1 лёгкую рану.

Напоминание: ход — это 2 действия одного персонажа (или 1 действие и пас, или просто пас).

Важное замечание: персонаж получает раны от огня только в конце своего хода. Если персонаж пасует, после завершения своего хода он получает 1 лёгкую рану от огня, но при этом он больше не будет получать раны от огня до конца раунда, даже если другие персонажи будут продолжать совершать ходы.

Лёгкие раны подробнее описаны на стр. 21.

Ходы игроков подробнее описаны в разделе «Фаза игроков» на стр. 10.

2) В каждой фазе события на шаге 7 («Урон от огня») каждый пришелец, находящийся в отсеке с фишкой огня, получает 1 урон.

Получение пришельцами урона подробнее описано на стр. 19.

3) Всего в игре 8 фишек огня. Если вам нужно положить на поле фишку огня, а в запасе их не осталось, корабль взрывается и игра завершается.

Примечание: в результате розыгрыша некоторых карт событий огонь может распространяться на соседние отсеки или стать причиной неисправности в горящем отсеке. Будьте осторожны!

Проверки в конце игры подробнее описаны на стр. 11.

Ни в одном из отсеков не может быть больше 1 фишки огня. Если вам нужно положить фишку огня в отсек, в котором она уже есть, ничего не происходит. Фишки огня можно класть в неисследованные отсеки.

Когда вы сбрасываете фишки огня, они возвращаются в запас.

В отсеке с фишкой огня по-прежнему можно выполнять действие этого отсека.

В отсеке с фишкой огня по-прежнему можно выполнять действие «Поиск».



ФИШКИ НЕИСПРАВНОСТИ

Фишки неисправности выполняют следующие функции: 1) не позволяют персонажам выполнять действия отсеков; 2) могут привести к взрыву корабля.

1) Пока в отсеке находится фишка неисправности, персонажи не могут выполнять действие этого отсека.

В отсеке с фишкой неисправности по-прежнему можно выполнять действие «Поиск».

Используя некоторые карты действий (например, «Ремонт») и предметов (например, «Инструменты»), персонажи могут сбрасывать фишки неисправности из отсеков.

Важное замечание: фишка неисправности никогда не кладётся в гнездо и в покрытый слизью отсек.

Примечание: фишка неисправности может быть выложена в отсек по разным причинам, и розыгрыш жетона исследования — только один из них (например, при выполнении некоторых действий или розыгрыше некоторых событий). Фишки неисправности не позволяют выполнять также и действия особых отсеков (таких как гибернаторий, мостик и двигательные отсеки).

Примечание: лежащая в гибернатории фишка неисправности не оказывает влияния на персонажей, уже погружённых в гибернацию.

Фишки неисправности, лежащие в двигательных отсеках, не оказывают влияния на состояние соответствующих двигателей («Повреждён»/«Исправен»).

Двигательные отсеки подробнее описаны на стр. 26.

2) Всего в игре 8 фишек неисправности. Если вам нужно положить на поле фишку неисправности, а в запасе их не осталось, корабль взрывается из-за нарушения целостности корпуса и игра завершается.

Проверки в конце игры подробнее описаны на стр. 11.

Ни в одном из отсеков не может быть больше 1 фишки неисправности. Если вам нужно положить фишку неисправности в отсек, в котором она уже есть, ничего не происходит. Фишки неисправности нельзя класть в неисследованные отсеки.

Когда вы сбрасываете фишки неисправности, они возвращаются в запас.



Если **фишка неисправности** находится в отсеке с терминалом, этот терминал становится недоступным (считается, что на жетоне этого отсека нет символа терминала).

Терминалы подробнее описаны на стр. 24.

Работающим отсеком считается отсек, в котором нет фишки неисправности.



ЖЕТОНЫ ДВЕРЕЙ

Жетоны дверей могут размещаться только в коридорах. Ни в одном из коридоров не может быть больше 1 жетона двери.

Жетоны дверей не оказывают влияния на эффекты, связанные с фишками шума.

Дверь каждого коридора может находиться в одном из трёх состояний: открыта, закрыта или уничтожена. Многие игровые эффекты могут менять это состояние (например, эффекты событий и действий, а также передвижение пришельцев).



ЗАКРЫТАЯ ДВЕРЬ обозначается жетоном двери, стоящим вертикально в соответствующем коридоре.

Закрытая дверь блокирует передвижение персонажей и пришельцев по этому коридору (а также броски гранат).

Бросок гранаты подробнее описан на карте предмета «Граната».

Если один или несколько пришельцев должны передвинуться через коридор с закрытой дверью, они не передвигаются, а вместо этого уничтожают закрытую дверь. Это правило действует и в том случае, если пришельцы должны передвинуться после броска на шум, при котором выпал результат «Опасность» (или если был открыт жетон исследования с этим эффектом).

Передвижение пришельцев подробнее описано на стр. 16.



УНИЧОЖЕННАЯ ДВЕРЬ обозначается жетоном двери, лежащим горизонтально в соответствующем коридоре. Через такой коридор могут передвигаться как пришельцы, так и персонажи.

Уничтоженную дверь больше нельзя закрыть.

Единственным исключением из этого правила является карта предмета «Плазменный резак» (см. соответствующую карту находки механика).



ОТКРЫТАЯ ДВЕРЬ — обозначается отсутствием жетона двери в коридоре. В начале игры двери во всех коридорах открыты.

Если вам нужно поместить на поле жетон двери, а в запасе их не осталось, возьмите с поля любой жетон неуничтоженной двери и поместите его в нужный коридор.

Если сразу несколько пришельцев передвигаются из одного и того же отсека, то считается, что они передвигаются одновременно: если они должны передвинуться через закрытую дверь, то они её уничтожают и все остаются в своём отсеке.

Жетоны дверей не оказывают влияния на розыгрыш столкновений.

СТОЛКНОВЕНИЕ И БОЙ

СТОЛКНОВЕНИЕ

Столкновение разыгрывается каждый раз, когда на поле **появляется** пришелец и это происходит в отсеке с персонажем (например, в результате броска на шум). При этом из мешка вытягивается жетон пришельца.

Броски на шум подробнее описаны на стр. 15.

Также столкновение может быть разыграно в результате применения эффектов некоторых карт событий (например, «**Забота о потомстве**») или некоторых карт атаки пришельцев.

Важное замечание: передвижение пришельца из одного отсека в другой, в котором находится персонаж, не считается столкновением.

Каждое столкновение разыгрывается по шагам в следующем порядке:

1) Сбросьте все фишки шума из всех коридоров, ведущих в этот отсек (включая технические коридоры, если в этом отсеке есть соответствующий вход).

2) Вытяните 1 жетон пришельца из мешка.

На одной стороне каждого жетона пришельца изображён символ пришельца, а на другой — число.

3) Поставьте фигурку пришельца в этот отсек. Тип фигурки пришельца должен соответствовать символу пришельца на вытянутом жетоне. Описание всех символов указано на планшете пришельцев.

4) Сравните число на вытянутом жетоне пришельца с количеством карт на руке игрока (считаются как карты действий, так и карты инфекций).

Если количество карт на руке игрока меньше числа, указанного на жетоне пришельца, происходит **внезапная атака**.

Если количество карт на руке игрока больше или равно этому числу, ничего не происходит.

Положите вытянутый жетон пришельца в запас — его нужно будет вернуть в мешок, если впоследствии один из пришельцев этого типа скроется (во время своего передвижения войдёт в технические коридоры).

ВНЕЗАПНАЯ АТАКА

Внезапная атака — это особая атака пришельца, которая может произойти только во время столкновения. Она разыгрывается, если у игрока на руке меньше карт, чем число на вытянутом жетоне пришельца.

Атака пришельцев подробнее описана на стр. 10 и 20.

ПУСТОЙ ЖЕТОН

Если игрок вытягивает пустой жетон, положите фишку шума в каждый коридор, ведущий в отсек, в котором разыгрывается это столкновение. Затем верните пустой жетон в мешок.

Если пустой жетон был последним жетоном в мешке, поместите в мешок 1 жетон трутня.

На этом розыгрыш столкновения завершается.

Примечание: это правило розыгрыша пустого жетона слегка отличается от аналогичного правила на шаге «Вытягивание жетона пришельца» в фазе события.

ПЕРЕДВИЖЕНИЕ В ОТСЕК С ПРИШЕЛЬЦЕМ

Когда игрок передвигает фигурку персонажа в отсек с пришельцем, он не разыгрывает столкновение. Считается, что пришелец и персонаж немедленно становятся находящимися в бою.

ПРИМЕР СТОЛКНОВЕНИЯ



Игрок передвигает фигурку разведчика из гибернатория в соседний отсек. В двух коридорах, ведущих в этот отсек, уже есть фишки шума.

Поскольку в этом отсеке нет других фигурок, игрок, как обычно, выполняет бросок на шум. На кубике выпадает «2», и, поскольку в коридоре с таким номером уже есть фишка шума, разыгрывается столкновение.



Игрок убирает все фишки шума из ведущих в этот отсек коридоров и вытягивает из мешка жетон пришельца. На лицевой стороне этого жетона указан символ трутня, а на оборотной — число 4. Игрок сравнивает количество карт у себя на руке (включая все карты инфекций) с этим числом.

Поскольку у него на руке всего 3 карты, этого оказывается недостаточно, чтобы предотвратить внезапную атаку. Игрок открывает 1 карту атаки пришельца и разыгрывает её.



БОЙ

Когда персонаж и пришелец находятся в одном отсеке, они считаются находящимися в бою.

Находясь в бою, персонаж в свой ход может **атаковать** пришельца или покинуть отсек, выполнив действие «**Бегство**». **Пришельцы атакуют** персонажей в фазе события.

Некоторые действия нельзя выполнять, находясь в бою (см. описание символа «Только вне боя» на стр. 12 и раздел «Основные действия» на стр. 13).

Ходы игроков подробнее описаны в разделе «Фаза игроков» на стр. 10. Атака пришельцев подробнее описана на стр. 10 и 20.



ПЕРСОНАЖ АТАКУЕТ ПРИШЕЛЬЦА

Персонаж в свой ход может атаковать находящегося в его отсеке пришельца с помощью действия «**Выстрел**» или «**Рукопашная атака**».

Ходы игроков подробнее описаны на стр. 10, а действия — на стр. 12.

ДЕЙСТВИЕ «ВЫСТРЕЛ»

Если персонаж находится в отсеке с пришельцем и у него есть оружие хотя бы с 1 боеприпасом, он может выполнить основное действие «Выстрел», выбрав в качестве цели этого пришельца. Разыграйте следующие шаги:

- 1) выберите оружие и 1 пришельца, в которого хотите выстрелить;
- 2) сбросьте 1 фишку боеприпаса с карты выбранного оружия;
- 3) бросьте боевой кубик.

Возможный результат броска боевого кубика:



— вы промахнулись.



— если вашей целью были **личинка** или **ползун**, нанесите **1 урон вашей цели**. В противном случае вы промахнулись.



— если вашей целью были **личинка**, **ползун** или **трутень**, нанесите **1 урон вашей цели**. В противном случае вы промахнулись.



— нанесите **1 урон** вашей цели (независимо от её типа).



— нанесите **2 урона** вашей цели (независимо от её типа).

Важное замечание: на некоторых картах оружия указаны особые эффекты, которые могут изменять правила выполнения действия «Выстрел».

Оружие подробнее описано в разделе «Объекты и предметы» на стр. 22.


Получение урона и смерть пришельцев подробнее описаны на стр. 19.


ДЕЙСТВИЕ «РУКОПАШНАЯ АТАКА»

Если персонаж находится в отсеке с пришельцем, он может выполнить основное действие «Рукопашная атака», выбрав в качестве цели этого пришельца. Разыграйте следующие шаги:


- 1) возьмите 1 карту из колоды инфекций и положите её в вашу стопку сброса карт действий;
- 2) выберите пришельца, которого хотите атаковать;
- 3) бросьте боевой кубик.

Возможный результат броска боевого кубика:


 — вы промахнулись, и ваш персонаж получает 1 тяжёлую рану.


 — если вашей целью были личинка или ползун, нанесите 1 урон вашей цели.

В противном случае вы промахнулись и ваш персонаж получает 1 тяжёлую рану.

 — если вашей целью были личинка, ползун или трутень, нанесите 1 урон вашей цели.

В противном случае вы промахнулись и ваш персонаж получает 1 тяжёлую рану.

 — нанесите 1 урон вашей цели (независимо от её типа).

 — нанесите 1 урон (обратите внимание: всего 1!) вашей цели (независимо от её типа).

Получение урона и смерть пришельцев подробнее описаны в правой колонке на этой стр.

Тяжёлые раны подробнее описаны на стр. 21.

ПРИМЕР БОЯ



В этом примере разведчик пытается выстрелить в пришельца из пистолета, взятого у учёного. Игрок сбрасывает 1 карту действия и 1 фишку боеприпаса с карты оружия, после чего бросает боевой кубик.

На кубике выпадает значение «2 попадания», однако согласно указанному на карте пистолета эффекту результат с 2 попаданиями считается результатом с 1 попаданием. Поэтому на фигурку пришельца кладётся только 1 фишка урона.

Положив фишку урона, игрок проверяет результат получения урона (выясняя, насколько вынослив этот пришелец). Для этого он открывает 1 карту атаки пришельцев и сравнивает число, указанное в её левом верхнем углу (показатель выносливости), с количеством фишек урона у этого пришельца. Поскольку указанное на карте число больше, пришелец выдерживает эту атаку. Остальные параметры и эффекты взятой карты атаки пришельцев при этом не учитываются.

БЕГСТВО ПЕРСОНАЖА

Находясь в бою, персонаж также может попытаться сбежать в соседний отсек (как исследованный, так и неисследованный), выполнив основное действие «Движение». В таком случае действие «Движение» считается действием «Бегство». Перед тем как передвинуть вашу фигурку, разыграйте атаку пришельца.

Атака пришельцев подробнее описана на стр. 10 и 20.

Если в отсеке, из которого персонаж пытается сбежать, находятся несколько пришельцев, атака каждого из них разыгрывается отдельно.

Если ваш персонаж остаётся в живых после этих атак, передвиньте вашу фигурку в соседний отсек, и на этом ваше движение заканчивается.

Если ваш персонаж сбегает в неисследованный отсек, исследуйте его по обычным правилам. Если в этом отсеке никого нет, выполните бросок на шум.

Если при попытке выполнить действие «Бегство» ваш персонаж погибает, положите жетон трупа персонажа в отсек, из которого он пытался сбежать.

Важное замечание: действие «Бегство» может быть выполнено не только в качестве основного действия «Движение». Некоторые карты действий, такие как «Огонь на подавление» и «Огневое прикрытие», также позволяют персонажу выполнить действие «Бегство», но при этом изменяют его правила (см. соответствующие карты действий).

Примечание: если персонаж сбегает в отсек, в котором нет других персонажей или пришельцев, выполните бросок на шум так же, как при выполнении обычного действия «Движение».

ПРИМЕР БЕГСТВА ПЕРСОНАЖА



Нанеся урон пришельцу, разведчик решает сбежать из отсека. Игрок сбрасывает 1 карту действия (стоимость действия «Движение») и передвигает фигурку в губернарий.

Поскольку пришельцы всегда атакуют персонажа, пытающегося сбежать, игрок открывает карту атаки пришельцев. Это оказывается карта «Укус» с символом трутня: пришелец успешно атакует разведчика и наносит ей тяжёлую рану. Несмотря на это, разведчик остаётся в живых и передвигается в губернарий.

Отчаянные времена требуют отчаянных мер. Металлическая труба, тяжёлый инструмент, приклад винтовки — в безвыходной ситуации всё что угодно может превратиться в оружие. Хотя вы можете атаковать пришельцев как с помощью огнестрельного оружия, так и в ближнем бою, вы должны учитывать следующее: во втором случае вам не нужны боеприпасы, но при этом вы рискуете собственным здоровьем. Если ваша атака окажется неудачной, персонаж немедленно получит тяжёлую рану, а возможно, и заражение.

ПОЛУЧЕНИЕ УРОНА И СМЕРТЬ ПРИШЕЛЬЦЕВ



Символ выносливости



Жетон останков пришельца

Когда какой-либо пришелец получает урон (например, в результате успешной атаки персонажа или на шаге «Урон от огня» фазы события), положите необходимое количество фишек урона на подставку его фигурки.

Затем проверьте результат получения урона:

● **Личинка** или **яйцо** — чтобы убить любого из них, достаточно нанести 1 урон. Уберите с поля фигурку личинки или жетон яйца соответственно.

● **Ползун** или **трутень** — откройте 1 карту атаки пришельцев и сравните её показатель выносливости (в левом верхнем углу карты) с количеством фишек урона у пришельца, игнорируя все прочие параметры и эффекты карты.

Если показатель выносливости открытой карты **меньше или равен** текущему количеству фишек урона у этого пришельца, то этот пришелец **убит** — уберите его фигурку с поля и положите вместо неё 1 **жетон останков пришельца** (он считается одним из тяжёлых объектов, которые могут нести персонажи).

Если показатель выносливости **больше**, пришелец остаётся в живых.

Положите открытую карту атаки пришельцев в соответствующую стопку сброса.

● **Охотник** или **королева** — откройте 2 карты атаки пришельцев и сложите показатели выносливости этих карт. Сравните полученную сумму с текущим количеством фишек урона у этого пришельца. Затем следуйте тому же правилу, что и в случае ползуна или трутня.

Положите открытые карты атаки пришельцев в соответствующую стопку сброса.

Примечание: показатель выносливости отражает текущую выносливость пришельца. Это непостоянная величина, которая может меняться для одного и того же пришельца в зависимости от карт, открываемых после каждой успешной атаки (или другого случая получения урона).

В игре также есть 2 жетона со значением «5 урона», которые помогают отмечать урон у крупных особей, таких как королева или охотники.



ОТСТУПЛЕНИЕ ПРИШЕЛЬЦЕВ

Пришельцы могут показаться дикими, но действуют они как любые другие разумные существа. Они могут сбежать, если получат слишком много ран или если кому-то удастся повредить их уязвимые органы.

Если при проверке результата получения урона на любой из открытых карт атаки пришельцев символ выносливости будет обозначен символом отступления (☹), то этот пришелец отступает: откройте карту события и передвиньте пришельца через коридор, номер которого указан в правом верхнем углу этой карты (номер направления). Затем положите открытую карту события в соответствующую стопку сброса.

Все фишки, отмечающие нанесённый пришельцу урон, переместите вместе с его фигуркой. Однако если пришелец должен отступить в технический коридор, вы не только убираете с поля фигурку пришельца, но и возвращаете в запас его фишки урона.

Если номер направления на карте указывает на коридор с закрытой дверью, пришелец не передвигается, но уничтожает дверь в этом коридоре.

Карты событий подробнее описаны на стр. 10.

Технические коридоры подробнее описаны на стр. 16.

Королева и охотник отступают, если хотя бы на одной из их двух открытых карт атаки пришельцев будет указан символ отступления.

АТАКА ПРИШЕЛЬЦЕВ

Атака пришельцев происходит в 3 случаях:

- шаг «Атака пришельцев» в фазе события (см. стр. 10);
- внезапная атака (см. стр. 18);
- бегство персонажа (см. стр. 19).

Каждая атака пришельцев разыгрывается по шагам в следующем порядке:

1) Выберите персонажа, который станет целью этой атаки. Пришелец может атаковать только персонажа, находящегося в его отсеке.

Если на шаге «Атака пришельцев» в отсеке с пришельцем находятся несколько персонажей, целью атаки становится персонаж игрока, у которого осталось меньше карт на руке (считаются как карты действий, так и карты инфекций). Если таких игроков несколько, пришелец атакует персонажа того из них, у которого при этом находится жетон первого игрока (или ближайшего к нему игрока по часовой стрелке).

В случае **внезапной атаки** целью атаки становится персонаж, из-за которого произошло столкновение.

В случае **бегства персонажа** целью атаки становится персонаж, выполняющий действие «Бегство».

2) Откройте и разыграйте 1 карту атаки пришельцев:

● если на открытой карте указан символ пришельца, соответствующий типу атакующего пришельца, примените описанный на карте эффект;

● в противном случае пришелец промахивается.

Описание каждого символа приведено на планшете пришельцев.

Важное замечание: во время розыгрыша атаки пришельцев не учитывайте символ выносливости в левом верхнем углу открытой карты атаки пришельцев.

Разыграв карту атаки пришельцев, положите её в соответствующую стопку сброса.

Если карты в колоде атаки пришельцев закончатся, перемешайте все карты из соответствующей стопки сброса и сформируйте из них новую колоду.

ПРИМЕР КАРТЫ АТАКИ ПРИШЕЛЬЦЕВ



1) Символ выносливости. Используется только в случае получения пришельцем одной или нескольких фишек урона для проверки его реакции на ранения: он погибает, отступает или ничего не происходит. В символе выносливости может быть указано число (показатель выносливости) или изображена стрелка (символ отступления).

2) Символы пришельцев. Указывают, какие типы пришельцев могут использовать эту атаку. Если такая карта открывается во время любой атаки пришельца (в фазе события, во время столкновения или в случае бегства персонажа) и один из указанных на карте символов соответствует типу атакующего пришельца, то применяется эффект атаки этой карты.

3) Эффект атаки пришельца. В данном примере персонаж, ставший целью атаки, получает фишку слизи и 1 карту инфекции.

ЗАРАЖЕНИЕ ЛИЧИНКОЙ

Если персонажа атакует личинка, не открывайте карту атаки пришельцев. Вместо этого разыграйте заражение личинкой по шагам в следующем порядке:

● уберите с поля фигурку личинки и, если на планшете персонажа, ставшего целью этой атаки, нет фигурки личинки, поставьте её на его планшет;

● персонаж, ставший целью этой атаки, получает 1 карту инфекции.

Карты инфекций подробнее описаны в следующем разделе.



КАРТЫ ИНФЕКЦИЙ



Помимо ран, персонажи могут получать карты инфекций (например, в результате некоторых атак пришельцев).

Когда ваш персонаж получает карту инфекции (неважно, по какой причине), возьмите её из колоды инфекций и **положите на верх вашей стопки сброса карт действий**.

Карты инфекций создают неудобства для игрока, поскольку занимают место на руке, как и обычные карты действий, но при этом сами не позволяют выполнять никаких действий и **их нельзя использовать для оплаты стоимости других действий**. Однако игрок может сбрасывать их вместе с картами действий, когда пасует.

На каждой карте инфекции содержится скрытая информация, указывающая, **ЗАРАЖЁН** персонаж или нет (она зашифрована с помощью надписей на цветном узоре в текстовом поле карты). Пока игрок не просканирует эту карту, информация о возможном заражении будет оставаться для него неизвестной.

Если игрок до конца партии не просканирует свои карты инфекций, то может проиграть из-за заражения, неожиданно обнаруженного при проверке условий победы.

Проверка условий победы подробнее описана на стр. 11.

Примечание: некоторые карты событий могут заставить игрока просканировать свои карты инфекций.

СКАНИРОВАНИЕ И ИЗБАВЛЕНИЕ ОТ КАРТ ИНФЕКЦИЙ



Персонаж может попытаться избавиться от своих карт инфекций несколькими способами (например, с помощью карты действия «Отдых», действий отсеков «Кают-компания», «Душевая», «Операционный блок» или карты предмета «Антидот»).

На каждой из этих карт и в описании этих отсеков подробно указано, что игрок должен сделать, чтобы избавиться от карт инфекций. Однако в любом из этих случаев ему придётся **просканировать** все или часть своих карт инфекций. Сканирование осуществляется следующим образом: возьмите сканер и поместите закодированную часть сканируемой карты инфекции в отверстие под красной плёнкой на сканере. Если в одной из проявившихся строчек вы сможете прочесть надпись «ЗАРАЖЁН», ваш персонаж заражён. В противном случае эта карта не свидетельствует о заражении персонажа.

Будьте внимательны: в некоторых из зашифрованных строк могут встречаться надписи, только напоминающие надпись «ЗАРАЖЁН».

Если при сканировании применяются какие-либо дополнительные эффекты, это будет указано на соответствующих картах действий, предметов и в описании отсеков.

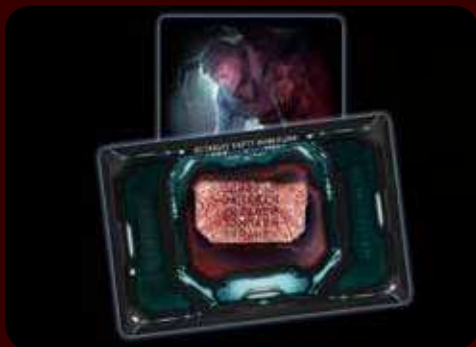
Действия отсеков подробнее описаны на стр. 24.

Если персонаж **ЗАРАЖЁН**, поставьте фигурку личинки на его планшет (и **не убирайте** эту карту инфекции!).

Если на вашем планшете персонажа уже есть фигурка личинки, ваш персонаж погибает. Уберите его фигурку с поля и поставьте фигурку ползуна в отсек, в котором находился ваш персонаж.

Если в тексте применяемого вами эффекта сказано, что вам нужно **убрать** карту инфекции, это означает, что карта убирается из игры.

ПРИМЕР СКАНИРОВАНИЯ КАРТ ИНФЕКЦИЙ



Капитан решает выполнить действие «Отдых», и для этого ему нужно просканировать свою карту инфекции.

Игрок помещает в сканер свою карту инфекции и узнаёт, что капитан **ЗАРАЖЁН!**

Игрок берёт эту карту инфекции обратно на руку и ставит фигурку личинки на свой планшет персонажа. Она означает, что в какой-то момент игры капитан был заражён пришельцем.



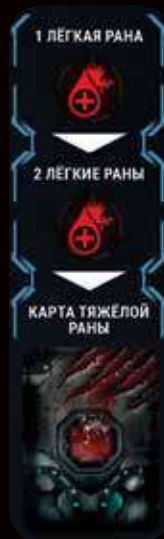
Теперь капитану нужно как можно скорее найти способ избавиться от паразита. Лучше всего это сделать с помощью действия отсека «Операционный блок» или карты предмета «Антидот».

Как гласит старая поговорка, если тварь может истекать кровью, значит, её можно убить. Но кто знает наверняка, что сочащаяся из них жидкость — это их кровь? Пока ясно лишь одно — стрельба по пришельцам наносит им какой-то урон... Проблема в том, что никто из нас не может точно определить, насколько тварь близка к смерти и удастся ли ему убить её прежде, чем закончатся все патроны...

Экипаж корабля никогда раньше не сталкивался с пришельцами, поэтому игроки не могут точно знать, сколько им нужно нанести урона каждой особи, чтобы её убить!

ПОЛУЧЕНИЕ РАН И СМЕРТЬ ПЕРСОНАЖЕЙ

В ходе игры персонажи могут получать 2 типа ран: лёгкие и тяжёлые.



ЛЁГКИЕ РАНЫ

Раны персонажа отмечаются на счётчике ран, расположенном на планшете персонажа.

Если персонаж получает лёгкую рану и на его счётчике ран нет фишки состояния, положите такую фишку на **верхнее деление** его счётчика ран.

Если персонаж должен получить ещё 1 лёгкую рану, сдвиньте фишку на **1 деление вниз**. Если фишка достигает третьего деления, персонаж получает тяжёлую рану, а фишка возвращается в запас.

ТЯЖЁЛАЯ РАНА

Когда персонаж получает тяжёлую рану, возьмите 1 карту тяжёлой раны и положите её **лицевой стороной вверх** рядом с планшетом персонажа. С этого момента на персонажа действует отрицательный эффект этой карты.

На каждой карте тяжёлой раны указан тип повреждения и описан эффект, соответствующий этому типу.

Если у персонажа уже есть 3 тяжёлые раны и он получает ещё 1 любую рану (лёгкую или тяжёлую), он немедленно погибает.

Когда персонаж погибает, уберите его фигурку с поля и положите в отсек, в котором он находился, **жетон трупа персонажа** (он считается одним из тяжёлых объектов, которые могут нести персонажи). Все тяжёлые объекты в ячейках рук персонажа остаются в отсеке, в котором он погиб. Все его карты предметов убираются из игры.

Важное замечание: если у персонажа есть несколько карт тяжёлых ран с одним и тем же типом повреждения, их эффекты не суммируются (однако ему будет сложнее избавиться от эффекта этих карт).

Игрок, персонаж которого погибает первым в партии, может начать игру за пришельцев.

Режим «Игра за пришельцев» подробнее описан на стр. 27.

Тяжёлые предметы и объекты подробнее описаны на стр. 22.



ПЕРЕВЯЗКА И ЛЕЧЕНИЕ РАН

В ходе игры персонаж может перевязывать и лечить свои раны различными способами (с помощью карт предметов «**Одежда**», «**Бинты**», «**Аптечка**» или действия отсека «**Медицинский отсек**»).

На каждой из этих карт предметов и в описании этого отсека указано, что именно может сделать персонаж со своими ранами: перевязать или вылечить.

Карты предметов подробнее описаны в разделе «Объекты и предметы» на стр. 22.

ПЕРЕВЯЗАТЬ ТЯЖЁЛУЮ РАНА

– переверните карту тяжёлой раны персонажа **лицевой стороной вниз**. С этого момента её эффект перестаёт действовать, но она по-прежнему учитывается при подсчёте тяжёлых ран персонажа (у персонажа не может быть больше 3 карт тяжёлых ран).

ВЫЛЕЧИТЬ РАНА

– в описании эффекта указано, какой тип раны может вылечить персонаж (лёгкую или перевязанную тяжёлую). Если эффект позволяет вылечить лёгкую рану, уберите фишку состояния с его счётчика ран (или сдвиньте её на 1 деление вверх, если она находилась на втором делении), а если тяжёлую – сбросьте карту перевязанной тяжёлой раны.

КАРТЫ УЯЗВИМОСТЕЙ ПРИШЕЛЬЦЕВ

Во время подготовки к игре вы выкладываете на планшет пришельцев 3 карты уязвимостей **лицевой стороной вниз**. В ходе игры вы можете обнаружить эти 3 уязвимости – таким образом экипаж собирает знания о захвативших корабль организмах.

Каждая из 3 карт уязвимостей кладётся в ячейку, соответствующую определённому объекту: **1) трупу персонажа, 2) яйцу пришельцев, 3) останкам пришельца.**

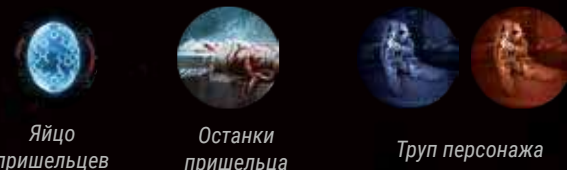


Чтобы обнаружить уязвимость, любой персонаж должен изучить в **лаборатории** соответствующий ей объект.

Изучение объектов в лаборатории подробнее описано на стр. 24.

Объекты подробнее описаны на стр. 22.

Жетоны объектов



Изучив объект, переверните соответствующую ему карту уязвимости на **лицевую сторону** и оставьте её на планшете пришельцев. Обнаруженные уязвимости меняют некоторые основные правила для пришельцев, предоставляя всем игрокам небольшое преимущество в борьбе против них.

ОБЪЕКТЫ И ПРЕДМЕТЫ

Один предмет, подходящий под сложившуюся ситуацию, способен спасти жизнь персонажа. Предметы можно получить несколькими способами, описанными ниже.

- Каждый персонаж начинает игру с 1 картой личного предмета (оружие).

- Также каждый персонаж начинает игру с 2 картами находок, лежащими обратной стороной вверх (с горизонтальной ориентацией). Когда персонаж выполнит условие, указанное на этой стороне карты, он переворачивает её на лицевую сторону — она становится обычной картой предмета.

- В ходе игры персонаж может с помощью карты действия «Поиск» находить различные предметы в отсеках.

Поиск предметов подробнее описан на стр. 22–23.

- В ходе игры персонаж может также создавать особые сборные предметы. Для этого ему нужно выполнить основное действие «Создание предмета» и сбросить 2 свои карты предметов с определёнными символами.

Создание предметов подробнее описано на стр. 23.

ПРИМЕР КАРТЫ ПРЕДМЕТА



1) Синий символ компонента означает, что эту карту можно использовать для выполнения действия «Создание предмета» (в данном примере — в качестве компонента для создания коктейля Молотова).

2) Символ боя указывает, можно ли использовать этот предмет в бою, вне боя или в любое время (в данном примере указан символ «Только вне боя», означающий, что персонаж не может использовать предмет «Бинты», если находится в бою).

3) Свойство «Одноразовый», напечатанное жёлтым шрифтом, означает, что карту этого предмета нужно сбросить после использования (выполнив действие карты предмета «Бинты», вы кладёте её в соответствующую стопку сброса).

4) Стоимость действия указывает, сколько карт действий нужно сбросить с руки, чтобы выполнить действие этой карты предмета (в данном примере вместе с картой «Бинты» вы должны сбросить 1 карту действия).

5) Эффект действия описывает возможные эффекты действия этой карты (с помощью карты «Бинты» можно либо перевязать 1 тяжёлую рану, либо вылечить все лёгкие раны).

6) Разделитель «ИЛИ» означает, что вы должны выбрать один из нескольких возможных эффектов действия этой карты.

- В ходе игры персонажи также могут находить тяжёлые объекты (труп персонажа, останки пришельца или яйцо), которые представлены в игре не картами, а специальными жетонами. Персонажи могут нести такие объекты в левой или правой руке. Для них нет отдельных правил, но они упоминаются в описании эффектов карт действий, карт событий и действий отсеков (например, они нужны для выполнения действия отсека «Лаборатория»).

Важное замечание: на некоторых картах предметов указано свойство «Одноразовый». После использования такого предмета сбросьте его карту.

Каждый раз, когда вы сбрасываете карту предмета после использования её действия, кладите её лицевой стороной вверх в соответствующую стопку сброса. Однако если вы сбрасываете карты, не используя их действия (например, при выполнении действия «Поиск» или когда оставляете предметы в отсеке), вы кладёте их лицевой стороной вниз под низ соответствующих колод.

ЯЧЕЙКИ РУК ПЕРСОНАЖА И ИНВЕНТАРЬ

В игре 2 типа карт предметов: тяжёлые предметы (персонажи держат их в руках) и обычные предметы (персонажи держат их в инвентаре).

Также персонажи могут нести жетоны объектов. Все жетоны объектов базовой игры являются тяжёлыми объектами.

ИНВЕНТАРЬ

Все карты **обычных предметов** вы можете держать в тайне от других игроков, поместив их в ваш **инвентарь** (пластиковая подставка для карт). Таким образом, остальные игроки будут видеть лишь рубашки ваших карт (они могут видеть их цвета, но не могут знать, какие именно это предметы). Однако когда вы используете любой предмет, вы должны показать его карту всем игрокам.

Количество карт предметов, которые могут находиться в вашем инвентаре, не ограничено.



ТЯЖЁЛЫЕ ПРЕДМЕТЫ И ОБЪЕКТЫ

Тяжёлые предметы (например, оружие) обозначены символом руки. Вы не можете держать их в тайне от других игроков и не можете поместить карты таких предметов в инвентарь.

Когда вы находите или получаете тяжёлый предмет (или подбираете тяжёлый объект) и хотите его оставить, вы должны **положить его в ячейку левой или правой руки** под планшетом персонажа. Таким образом, персонаж может одновременно нести не больше 2 тяжёлых предметов или объектов.

Если обе ячейки рук персонажа уже заняты, а вы хотите взять ещё 1 тяжёлый предмет или объект, вы должны оставить в отсеке 1 из тяжёлых предметов или объектов, чтобы освободить ячейку.

О том, как оставлять предметы и объекты в отсеке, подробнее описано в следующем разделе.

Любое оружие, которое вы находите с помощью действия «Поиск», всегда заряжено одним боеприпасом (положите 1 фишку боеприпаса на карту только что найденного оружия). На карте оружия не может быть больше боеприпасов, чем позволяет указанная на ней вместимость боеприпасов.

Примечание: некоторые карты предметов обладают свойством, позволяющим **прикладывать** их к другим картам предметов (например, «Расширенный магазин» или «Система автоперезарядки»). На каждой из таких карт указано, к какой карте предмета их можно приложить. Положите карту с таким свойством рядом с указанной на ней картой — этого момента они считаются за одну.

Важное замечание: карта предмета «Изолянта» позволяет совместить 2 тяжёлых предмета, так чтобы они занимали только 1 ячейку руки, однако её эффект не распространяется на объекты!

Тяжёлые предметы — это карты предметов с символом руки.

Тяжёлые объекты — это жетоны: **яйца пришельцев** (чаще всего их можно найти в гнезде), **труп персонажа** (жетон трупа обозначает либо погибшего в ходе игры персонажа, либо тело, обнаруженное в гилбернатории в начале партии), **останки пришельца** (жетон останков кладётся на поле после смерти любого пришельца, кроме личинки).



ОСТАВИТЬ ПРЕДМЕТ ИЛИ ОБЪЕКТ В ОТСЕКЕ

Персонаж может в любой момент своего хода без траты действия оставить любой предмет или объект, находящийся в его ячейке руки или инвентаре.

Жетоны **объектов** остаются лежать в том отсеке, в котором персонаж их оставил.

Оставленные карты **предметов** считаются утерянными — положите их под низ соответствующих колод.

На этом корабле полно ползущих вещей. Порой достаточно лишь внимательней осмотреться. Например, этот огнетушитель вполне может ещё пригодиться, а из химикатов и зажигалки можно даже собрать огнестрел.

ПОИСК

Все предметы в игре, кроме личных предметов персонажей (1 карта начального оружия и 2 карты находок у каждого), разделены по цветам на 4 группы:

- красные** (военного назначения);
- жёлтые** (технического назначения);
- зелёные** (медицинского назначения);
- синие** (сборные).

Карты каждого из этих типов составляют отдельную колоду. Карты из красной, жёлтой и зелёной колод персонажи могут найти в отсеках с помощью действия «Поиск».

Действие «Поиск» подробнее описано на соответствующих картах действий.

Цвет колоды предметов, из которой можно брать карты с помощью действия «Поиск», всегда совпадает с цветом отсека, в котором выполняется это действие (в жёлтом отсеке — жёлтые карты предметов и т. д.).

Цвет отсека — это цвет фона в области с названием отсека и кратким описанием его действия.

Выполняя действие «Поиск» в белом отсеке, вы можете выбрать 1 из 3 колод (красную, жёлтую или зелёную), из которой будете брать карты.

Каждый раз, когда персонаж выполняет действие «Поиск» в отсеке, уменьшайте счётчик предметов этого отсека на 1 (поверните жетон этого отсека таким образом, чтобы стрелка счётчика указывала на число, на 1 меньше, чем предыдущее значение счётчика). Когда значение счётчика предметов опустится до 0, отсек опустошается и персонажи больше не могут выполнять в нём действие «Поиск».

Из этого правила есть исключения: например, действие разведчика «Тщательный поиск» и действие отсека «Склад» не зависят от значения счётчика. В остальном на действие «Тщательный поиск» действуют те же ограничения, что и на действие «Поиск».

Счётчик предметов подробнее описан на стр. 14.

ПРИМЕР ПОИСКА



Разведчик выполняет действие «Поиск» в жилом отсеке. Игрок сбрасывает карту действия «Поиск» и уменьшает счётчик предметов этого отсека на 1.

Поскольку жилой отсек является белым отсеком, игрок может взять 2 карты из одной любой колоды предметов. Он решает, что сейчас разведчику пригодилось бы оружие и боеприпасы, поэтому он берёт карты из красной колоды предметов.

Игрок решает оставить себе карту «Энергетическая батарея» и кладёт карту «Граната» лицевой стороной вниз под низ красной колоды предметов, не показывая эти карты другим игрокам. Карту «Энергетическая батарея» игрок помещает в инвентарь разведчика таким образом, чтобы другие игроки видели только её рубашку.



СОЗДАНИЕ ПРЕДМЕТОВ

Четвёртая (синяя) колода предметов состоит из карт сборных предметов. Такие предметы нельзя найти в отсеках с помощью действия «Поиск» — персонажи могут только собирать их из других своих предметов с помощью основного действия «Создание предмета».

Вы можете в любой момент игры просматривать карты в колоде сборных предметов. В ходе игры эти карты никогда не берутся враскрытую, как карты других колод, — вместо этого при создании сборного предмета вы находите его карту в этой колоде и берёте её себе.

Действие «Создание предмета» подробнее описано на стр. 13.

В нижней части каждой карты сборного предмета указаны 2 серых символа компонентов, показывающие, какие предметы должны быть использованы в качестве компонентов для его создания.

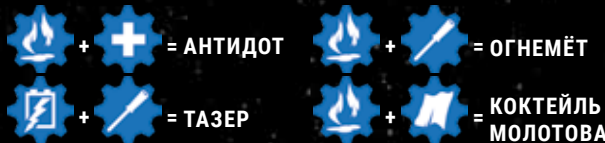


В левом верхнем углу некоторых карт предметов указан синий символ компонента. Он означает, что вы можете использовать такую карту в качестве компонента для создания сборного предмета (сделав это, положите её в соответствующую стопку сброса).



Чтобы создать сборный предмет, вы должны выполнить основное действие «Создание предмета» и сбросить 2 карты предметов с синими символами компонентов. При этом символ на одной из этих карт должен соответствовать первому серому символу компонента на карте предмета, который вы хотите создать, а символ на другой — второму.

В ходе игры вы можете создать 4 варианта сборных предметов:



Вы не можете создать сборный предмет, если в синей колоде не осталось карт этого предмета, даже если у вас есть все компоненты с подходящими синими символами.

Сборные предметы подробнее описаны на соответствующих картах предметов.

НАХОДКИ

Карты находок представляют собой личные вещи персонажей, которые они оставили где-то на корабле до погружения в гиперацию. Эти предметы считаются **недоступными**, пока персонаж их не получит. На обратной стороне каждой карты находки (с горизонтальной ориентацией) указано условие получения соответствующего предмета.



Если указанное на карте находки условие выполнено, персонаж может выполнить действие «Получение личного предмета» — переверните соответствующую карту находки на лицевую сторону. С этого момента на неё действуют те же правила, что и на карты обычных предметов (она может занимать ячейку правой или левой руки, её можно сбросить, отдать другому персонажу во время действия «Обмен» и т. д.). Персонаж **не может** выполнить действие «Получение личного предмета», если находится в бою.



АТАКА ДРУГИХ ИГРОКОВ

Как показывает опыт, накопленный за многие годы космических полётов, в небольшой группе людей, оказавшихся в замкнутом пространстве «несущейся через неизвестность консервной банки», обязательно возникает определённая напряжённость. Чтобы предотвратить серьёзные конфликты внутри экипажа, космические корпорации тратят миллиарды долларов на специальные импланты, которые создают в головах своих подчинённых психологический барьер и препятствуют агрессии, направленной на себе подобных. Поэтому члены экипажа не могут атаковать друг друга напрямую.

Персонаж не может напрямую атаковать другого персонажа, однако побочный эффект его действий может нанести вред другим (это может произойти как случайно, так и преднамеренно). Запереть кого-нибудь в отсеке с фишкой огня; запустить процесс самоуничтожения, пока другие члены экипажа остаются на борту; бросить гранату в прищельца, в отсеке с которым находятся другие персонажи, — это лишь некоторые из способов обмануть вживлённые импланты...

СПИСОК ОТСЕКОВ

Чтобы выполнить действие любого отсека, персонаж должен находиться в этом отсеке (если либо в тексте эффекта какой-либо из его карт не сказано иное).

Персонаж **не может** выполнить действие отсека, если находится в бою или если в этом отсеке есть фишка неисправности.

ОТСЕК С ТЕРМИНАЛОМ



Некоторые отсеки обозначены указанным слева символом — это означает, что они оснащены **терминалом**. Сам терминал не обладает никаким особым свойством, но может упоминаться в тексте эффектов некоторых карт действий, предметов и событий (например, какой-либо эффект может применяться только в отсеках с терминалом).

Если в отсеке с терминалом есть **фишка неисправности**, этот терминал становится недоступным (в таком случае считается, что на жетоне этого отсека нет символа терминала).

ОСНОВНЫЕ ОТСЕКИ (С НОМЕРОМ 1)

В каждой партии на поле выкладываются все 11 жетонов основных отсеков, обозначенных номером 1 на рубашке.



АРСЕНАЛ



ПЕРЕЗАРЯДИТЬ ЭНЕРГЕТИЧЕСКОЕ ОРУЖИЕ

Положите 2 боеприпаса на одну из ваших карт энергетического оружия.

Примечание: это действие не перезаряжает классическое оружие.

Примечание: на карте оружия не может находиться больше боеприпасов, чем позволяет указанная на карте вместимость боеприпасов.



ГЕНЕРАТОРНЫЙ ОТСЕК



ЗАПУСТИТЬ ИЛИ ОСТАНОВИТЬ ПРОЦЕСС САМОУНИЧТОЖЕНИЯ

Если на треке самоуничтожения ещё нет фишки состояния, положите её на первое (**зелёное**) деление этого трека.

С этого момента каждый раз, когда вы продвигаете фишку по треку времени, продвигайте на 1 деление фишку по треку самоуничтожения.

Если один из персонажей останавливает процесс самоуничтожения, уберите фишку с соответствующего трека (если процесс самоуничтожения будет запущен заново, её нужно будет опять положить на первое деление этого трека).

Когда фишка достигает **жёлтого** деления трека самоуничтожения, процесс самоуничтожения становится необратимым: его уже нельзя остановить. При этом немедленно открываются все спасательные капсулы (но их можно будет снова закрыть).

Когда фишка достигает последнего деления трека (с символом черепа), корабль взрывается.

Проверки в конце игры подробнее описаны на стр. 11.

Важное замечание: вы не можете запустить процесс самоуничтожения, если хотя бы 1 персонаж уже находится в гибернации. Однако если процесс самоуничтожения должен быть запущен в результате розыгрыша карты события, это происходит, даже если кто-то из персонажей уже погрузился в гибернацию.

Если корабль с запущенным процессом самоуничтожения совершает гиперпрыжок, он всё равно считается уничтоженным.

Трек времени подробнее описан в разделе «Фаза события» на стр. 10.

Спасательные капсулы подробнее описаны на стр. 26.



ГНЕЗДО



ВЗЯТЬ 1 ЯЙЦО

Возьмите 1 жетон яйца с планшета пришельцев. Затем выполните **бросок на шум**.

Жетоны яиц на планшете пришельцев обозначают яйца, находящиеся в гнезде. Когда вы берёте яйца в гнезде, вы берёте их с планшета пришельцев. Обратите внимание: чтобы взять яйцо с планшета пришельцев, нужно сбросить с руки 2 карты действий, а чтобы подобрать яйцо с поля — 1 карту действия.

Когда в гнезде не останется яиц (все яйца забрали или уничтожили персонажи), гнездо считается уничтоженным. Чтобы обозначить это, положите в гнездо 1 фишку урона.

Если в отсеке, в котором лежат жетоны яиц, находится фишка огня, на шаге «Урон от огня» фазы события уничтожайте 1 такое яйцо.

Если вы обнаружили уязвимость «Восприимчивость к огню», на шаге «Урон от огня» уничтожайте 2 таких яйца вместо 1.

Шаг «Урон от огня» подробнее описан на стр. 10.

Примечание: помните, что яйцо — это тяжёлый объект (см. раздел «Объекты и предметы» на стр. 22).

Примечание: в этом отсеке нельзя выполнять действие «Поиск».

УНИЧТОЖЕНИЕ ЯИЦ

Когда ваш персонаж находится в отсеке, в котором лежат жетоны яиц, вы можете попытаться их уничтожить.

Выполните действие **«Выстрел»** или **«Рукопашная атака»** (даже если не находитесь в бою) в качестве действия «Уничтожение яиц». Каждый урон (независимый от типа пришельца) уничтожает 1 яйцо — уберите его с планшета пришельцев в запас.

Примечание: это действие может быть выполнено как в бою, так и вне боя, поэтому в качестве исключения персонажи могут использовать карты оружия и действий (позволяющих выполнить действие «Выстрел») с символом «Только в бою», даже если в этом отсеке нет пришельцев.

Если в качестве действия «Уничтожение яиц» вы выполняете действие **«Рукопашная атака»**, ваш персонаж при промахе не получает раны и карты инфекций.

Вы можете бросать гранаты в отсек с лежащими жетонами яиц так же, как если бы в этом отсеке находился пришелец. При этом **граната уничтожает 2 яйца, коктейль Молотова — 1 яйцо.**

Примечание: уязвимости пришельцев «Восприимчивость к огню» и «Восприимчивость к энергии» также действуют и на яйца.

После каждой попытки уничтожить яйцо вы должны выполнить **бросок на шум**.

Броски на шум подробнее описаны на стр. 15.



ЗОНА ЭВАКУАЦИИ А



ПОПЫТАТЬСЯ ВОЙТИ В СПАСАТЕЛЬНУЮ КАПСУЛУ

Вы можете выполнить это действие только в том случае, если в зоне А есть хотя бы 1 открытая спасательная капсула и в ней есть хотя бы 1 свободное место.

Выполните **бросок на шум**. Если в результате этого броска в зоне эвакуации А появляется пришелец, вам не удаётся войти в спасательную капсулу.

Если в результате броска на шум никто из пришельцев не добрался до вашего отсека, выберите в зоне А спасательную капсулу, в которой есть хотя бы 1 свободное место, и поставьте на её жетон фигурку вашего персонажа (в каждой капсуле есть 2 пассажирских места, и поэтому в них могут находиться не больше 2 персонажей).

Броски на шум подробнее описаны на стр. 15.



ЗОНА ЭВАКУАЦИИ Б

Применяются правила, аналогичные правилам для зоны эвакуации А.



ЛАБОРАТОРИЯ



ИЗУЧИТЬ 1 ОБЪЕКТ

Это действие можно выполнить, только если в этом отсеке находится хотя бы один из следующих объектов (соответствующий жетон лежит в лаборатории, или его несёт персонаж, находящийся в лаборатории): труп персонажа, останки пришельца или яйцо.

Изучив один из перечисленных выше объектов, вы обнаруживаете уязвимость пришельцев — переверните на лицевую сторону карту уязвимости, лежащую на планшете пришельцев в соответствующей изученному объекту ячейке.

Не убирайте жетон объекта в запас после его изучения. При этом вы можете без траты действия оставить его в отсеке, если хотите.

Карты уязвимости подробнее описаны на стр. 21.

Объекты подробнее описаны на стр. 22.



МЕДИЦИНСКИЙ ОТСЕК



ЛЕЧИТЬ РАНЫ

Перевяжите все ваши тяжёлые раны, **или** вылечите 1 вашу перевязанную тяжёлую рану, **или** вылечите все ваши лёгкие раны.

Перевязка и лечение ран подробнее описаны на стр. 21.

Пришельцы в страхе убегают от наших огнетушителей. У нас нет ни малейшей догадки, почему так происходит, но, как говорится, «если это кажется глупым, но работает, значит, это не так уж и глупо».



ОПЕРАЦИОННЫЙ БЛОК

2 ПРОЙТИ ХИРУРГИЧЕСКУЮ ПРОЦЕДУРУ

Просканируйте все ваши карты инфекций в колоде действий, на руке и в стопке сброса. Уберите все карты с надписью «ЗАРАЖЁН». Все карты без надписи «ЗАРАЖЁН» остаются у вас.

Если на вашем планшете персонажа есть фигурка личинки, уберите её.

После того как вы просканируете все карты инфекций, ваш персонаж получает 1 лёгкую рану и вы **автоматически пасуете**. Перемешайте все ваши карты действий (включая карты на руке и в стопке сброса) и сформируйте из них новую колоду действий.

Примечание: после хирургической процедуры вы всегда пасуете и остаётесь без карт на руке до начала следующего раунда.

Сканирование карт инфекций подробнее описано на стр. 20.



РУБКА СВЯЗИ

2 ОТПРАВИТЬ СИГНАЛ

Положите фишку состояния в ячейку «Сигнал» на вашем планшете персонажа.

Отправка сигнала требуется для выполнения некоторых миссий. Никакого другого игрового эффекта это действие не имеет.



СКЛАД

2 ОБЫСКАТЬ

Выберите колоду предметов одного цвета (красную, жёлтую или зелёную) и возьмите из неё 2 карты. Оставьте одну из них, а вторую положите под низ соответствующей колоды.



ЦЕНТР ПОЖАРНОЙ БЕЗОПАСНОСТИ

2 ЗАПУСТИТЬ ПРОЦЕСС ПОЖАРОТУШЕНИЯ

Выберите 1 любой отсек. Сбросьте фишку огня из выбранного отсека (если она там есть).

Все пришельцы, находящиеся в выбранном отсеке, отступают в случайном направлении (для каждого пришельца открывается 1 карта события, и по номеру направления в её правом верхнем углу определяется коридор, по которому пришелец отступает).

Примечание: пришельцы отступают, даже если находятся в бою с персонажем.

Совет: вы можете запустить процесс пожаротушения, чтобы заставить всех пришельцев отступить из выбранного отсека, даже если в нём нет фишки огня.

Передвижение пришельцев подробнее описано на стр. 10 и 16.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ОТСЕКИ (С НОМЕРОМ 2)

В каждой партии на поле выкладываются только 5 из 9 дополнительных отсеков, выбранных случайным образом. Жетоны таких отсеков обозначены номером 2 на рубашке.



ДУШЕВАЯ

2 ПРИНЯТЬ ДУШ

Если на вашем планшете персонажа есть фишка слизи, сбросьте её. Кроме того, вы можете по желанию просканировать все карты инфекций на руке и убрать все карты без надписи «ЗАРАЖЁН».

Если хотя бы на одной из только что просканированных карт инфекций оказалась надпись «ЗАРАЖЁН», поставьте фигурку личинки на ваш планшет персонажа (и не убирайте эту карту инфекции!). Если на вашем планшете персонажа уже есть фигурка личинки, ваш персонаж погибает. Уберите его фигурку с поля и поставьте фигурку ползуна в отсек, в котором находился ваш персонаж.

Фишки слизи подробнее описаны на стр. 17.

Сканирование карт инфекций подробнее описано на стр. 20.

Примечание: в душевую можно класть фишки огня по обычным правилам. При выполнении действия этого отсека вы не сбрасываете лежащую в нём фишку огня.



ЖИЛОЙ ОТСЕК

ОТДОХНУТЬ

Если ваш персонаж находится в этом отсеке в начале нового раунда и в этом отсеке нет пришельцев, на шаге «Добор карт действий» вы берёте 1 дополнительную карту действия (добираете до 6 карт вместо 5).

Это пассивный эффект, который не является действием отсека. Если в этом отсеке находится фишка неисправности, его пассивный эффект не применяется.



КАЮТ-КОМПАНИЯ

2 ПЕРЕКУСИТЬ

Вылечите 1 лёгкую рану.

Кроме того, вы можете по желанию просканировать все карты инфекций на руке и убрать все карты без надписи «ЗАРАЖЁН».

Если хотя бы на одной из только что просканированных карт инфекций оказалась надпись «ЗАРАЖЁН», поставьте фигурку личинки на ваш планшет персонажа (и не убирайте эту карту инфекции!). Если на вашем планшете персонажа уже есть фигурка личинки, ваш персонаж погибает. Уберите его фигурку с поля и поставьте фигурку ползуна в отсек, в котором находился ваш персонаж.

Сканирование карт инфекций подробнее описано на стр. 20.



КОМАНДНЫЙ ЦЕНТР

2 ОТКРЫТЬ ИЛИ ЗАКРЫТЬ ДВЕРИ

Вы можете выбрать 1 любой отсек и закрыть или открыть двери в любых ведущих в него коридорах.

Вы можете выбрать, какие двери закрыть, а какие открыть. Вы не обязаны закрывать или открывать все двери.



МАШИННОЕ ОТДЕЛЕНИЕ

2 ПРОВЕРИТЬ СОСТОЯНИЕ ДВИГАТЕЛЕЙ

Вы можете проверить состояние всех 3 двигателей корабля.

Вы можете проверить состояние даже тех двигателей, в двигательных отсеках которых находятся фишки неисправности.

Находясь в машинном отделении, вы не можете менять состояние двигателей.

Проверка состояния двигателей подробнее описана на стр. 26.



МОДУЛЬ АВАРИЙНОГО СПАСЕНИЯ

2 ЗАКРЫТЬ ИЛИ ОТКРЫТЬ 1 СПАСАТЕЛЬНУЮ КАПСУЛУ

Переверните 1 жетон спасательной капсулы на другую сторону («Открыто» или «Закрыто»).

Примечание: вы получаете фишку слизи перед тем, как откроете жетон исследования.

Зоны эвакуации подробнее описаны на стр. 24.

Спасательные капсулы подробнее описаны на стр. 26.



ПОКРЫТЫЙ СЛИЗЬЮ ОТСЕК

ВЫ ПОКРЫВАЕТЕСЬ СЛИЗЬЮ!

Когда вы входите в этот отсек, вы получаете фишку слизи (перед применением эффекта жетона исследования).

Фишки слизи подробнее описаны на стр. 17.

Примечание: в этом отсеке нельзя выполнять действие «Поиск».



ЦЕНТР НАБЛЮДЕНИЯ

2 ПОСМОТРЕТЬ 1 ОТСЕК И ЕГО ЖЕТОН ИССЛЕДОВАНИЯ

Посмотрите 1 любой жетон неисследованного отсека и его жетон исследования, не показывая их другим игрокам.

Затем положите их обратно на поле лицевой стороной вниз. Вы можете рассказать другим игрокам, что увидели, но не обязаны говорить правду.

Жетоны исследования подробнее описаны на стр. 14.



ЦЕНТР УПРАВЛЕНИЯ ШЛЮЗАМИ



ЗАПУСТИТЬ ПРОЦЕСС РАЗГЕРМЕТИЗАЦИИ

Выберите 1 любой жёлтый отсек (кроме центра управления шлюзами). В ведущих в этот отсек коридорах не должно быть уничтоженных дверей.

Закройте дверь в каждом коридоре, ведущем в выбранный отсек, и положите в этот отсек жетон разгерметизации. Если хотя бы одна из дверей в ведущих в этот отсек коридорах будет открыта до конца текущей фазы игроков, уберите этот жетон.

Если в конце текущей фазы игроков (после того как все игроки спасовали) все двери в ведущих в этот отсек коридорах остались закрыты, все персонажи и пришельцы в этом отсеке немедленно погибают. Затем уберите жетон разгерметизации из отсека.

Если в этом отсеке есть фишка огня, уберите её. Если в этом отсеке лежат жетоны объектов, они остаются на месте.

Жёлтым отсеком считается отсек, у которого область с названием и описанием действия отмечена жёлтым фоном.



ДВИГАТЕЛЬНЫЕ ОТСЕКИ 1, 2 И 3



ПРОВЕРИТЬ ДВИГАТЕЛЬ

Проверьте состояние двигателя в вашем двигательном отсеке. Для этого посмотрите верхний жетон двигателя, не показывая его другим игрокам. Верхний жетон двигателя обозначает его текущее состояние («Исправен»/«Повреждён»).

Вы можете рассказать другим игрокам, что увидели, но не обязаны говорить правду.

ПОЧИНИТЬ ИЛИ СЛОМАТЬ ДВИГАТЕЛЬ

Чтобы выполнить это действие, ваш персонаж в этом отсеке должен выполнить действие карты действия «Ремонт» (у некоторых персонажей эти карты называются «Основательный ремонт» или «Быстрый ремонт») или карты предмета «Инструменты». В таком случае возьмите оба жетона двигателя и, не показывая другим игрокам, верните их обратно лицевой стороной вниз в любом порядке (на ваш выбор).

Вы можете сказать другим игрокам, починили вы двигатель или сломали, но не обязаны говорить правду. Однако при этом вы обязаны сказать, меняли ли вы порядок жетонов.

Вы можете починить или сломать двигатель, даже если в этом отсеке находится фишка неисправности и даже если вы до этого не проверяли состояние двигателей.

Примечание: для безопасного гиперпрыжка достаточно, чтобы хотя бы 2 из 3 двигателей были исправны. В начале партии игроки не знают, в каком состоянии находится каждый двигатель, но могут проверить состояние двигателей в ходе игры (например, в соответствующем двигательном отсеке или в машинном отделении). Если к концу партии корабль не будет уничтожен, вы откроете верхние жетоны всех двигателей, чтобы определить, взорвётся ли корабль во время гиперпрыжка.

Проверка двигателей подробнее описана на стр. 11.



МОСТИК



УПРАВЛЕНИЕ ПОЛЁТОМ

Проверьте координаты или установите курс.

ПРОВЕРИТЬ КООРДИНАТЫ

Посмотрите карту координат, не показывая её другим игрокам. Затем положите её обратно на поле лицевой стороной вниз. Вы можете рассказать другим игрокам, что увидели, но не обязаны говорить правду.

УСТАНОВИТЬ КУРС

Переместите фишку на треке курса на любое деление на ваш выбор.

Примечание: вы не можете изменить курс, если хотя бы 1 персонаж уже находится в гибернании.

Запомните увиденную карту координат, иначе вам придётся вновь выполнять действие, чтобы посмотреть её.

Примечание: если к концу партии корабль не будет уничтожен, вы откроете карту координат. Положение фишки на треке курса укажет, в какое из четырёх мест назначения, указанных на карте координат, направляется корабль.

Проверка координат подробнее описана на стр. 11.



ГИБЕРНАТОРИЙ



ПОПЫТАТЬСЯ ПОГРУЗИТЬСЯ В ГИБЕРНАЦИЮ

Вы можете выполнить это действие, только если камеры гибернации открыты, т. е. когда фишка времени находится на синем делении трека времени.

Выполните бросок на шум. Если в результате этого броска в гибернатории появляется пришелец, вам не удастся войти в камеру гибернации.

Если в результате броска на шум никто из пришельцев не добрался до вашего отсека, уберите фигурку вашего персонажа из игры — вы успешно погрузились в гибернацию. С этого момента вы больше не участвуете в игре. В конце партии определится, выживет ваш персонаж или погибнет при взрыве корабля.

Вы не можете изменить курс или запустить процесс самоуничтожения, если хотя бы 1 персонаж уже находится в гибернании.

Проверки в конце игры подробнее описаны на стр. 11.

Броски на шум подробнее описаны на стр. 15.

Примечание: системы корабля запрограммированы таким образом, чтобы обеспечить максимальную защиту экипажа, находящегося в гибернании, поэтому они не допускают манёвров, ставящих под угрозу жизнь членов команды.

СПАСАТЕЛЬНЫЕ КАПСУЛЫ

В начале игры все спасательные капсулы закрыты. В ходе игры персонажи могут открыть их вручную (с помощью эффектов некоторых карт предметов или действий отсеков). Кроме того, капсулы автоматически открываются после того, как один из персонажей погибнет первым в партии или фишка самоуничтожения достигнет жёлтого деления на соответствующем треке.

Ручное открытие спасательных капсул подробнее описано в разделе «Модуль аварийного спасения» на стр. 25.

Автоматическое открытие спасательных капсул подробнее описано в разделе «Переломные моменты игры» на стр. 12.

Самоуничтожение подробнее описано в разделе «Генераторный отсек» на стр. 24.

Если спасательная капсула открыта и персонаж находится в соответствующей зоне эвакуации (в которой при этом нет пришельцев и фишки неисправности), то он может войти в эту спасательную капсулу, выполнив перед этим бросок на шум.

Зоны эвакуации подробнее описаны на стр. 24.

ПОСЛЕ ТОГО КАК ПЕРСОНАЖ ВОЙДЁТ В СПАСАТЕЛЬНУЮ КАПСУЛУ, поставьте его фигурку на одно из двух пассажирских мест (круглые ячейки) на жетоне этой капсулы.

Затем вы должны решить: немедленно запустить вашу спасательную капсулу или отложить запуск и подождать (например, чтобы другой персонаж, который хочет войти в ту же самую капсулу, смог занять в ней второе место).

ЕСЛИ ВЫ ЗАПУСКАЕТЕ ВАШУ КАПСУЛУ (или немедленно, или в один из последующих раундов), уберите из игры фигурку вашего персонажа и жетон спасательной капсулы. С этого момента вы больше не участвуете в игре. Но это ещё не означает для вас победу. Исход определится при проверке миссий в конце партии.

Каждый персонаж, находящийся в запущенной спасательной капсуле, всегда считается вернувшимся на Землю.

Проверки в конце игры подробнее описаны на стр. 11.

ЕСЛИ ВЫ ОТКЛАДЫВАЕТЕ ЗАПУСК И РЕШАЕТЕ ПОДОЖДАТЬ, вы можете запустить капсулу в начале вашего первого хода в каждой фазе игроков. Вы также можете выйти из спасательной капсулы. Для этого не нужно выполнять никаких действий — в ваш ход просто верните фигурку вашего персонажа обратно в зону эвакуации, соответствующую покидаемой спасательной капсуле. Однако если вы решаете не запускать вашу спасательную капсулу, вы автоматически пасуете в этом раунде.

Если вы отложили запуск капсулы и в вашей зоне эвакуации появляется пришелец, то все персонажи в спасательных капсулах этой зоны автоматически возвращаются в эту зону эвакуации.

Если какой-либо эффект заставляет всех персонажей выполнить бросок на шум, он применяется и к персонажу, находящемуся в спасательной капсуле. В таком случае он считается находящимся в соответствующей зоне эвакуации.

Как только в вашу спасательную капсулу входит другой персонаж, он может немедленно запустить эту капсулу.

Примечание: тяжёлые объекты не занимают пассажирское место в спасательной капсуле.



Закрытые спасательные капсулы



Открытые спасательные капсулы

РЕЖИМЫ ИГРЫ

ОДИНОЧНЫЙ И КООПЕРАТИВНЫЙ РЕЖИМ



ОДИНОЧНЫЙ РЕЖИМ

Хотя «Немезида» в первую очередь является полукооперативной игрой, благодаря этому режиму вы можете попытаться выжить в одиночку.

В этом режиме используется колода специальных миссий. В начале игры перемешайте её и возьмите из неё 2 карты (вместо 2 обычных карт миссий).

Примечание: при первом столкновении вы должны выбрать, какую из этих двух карт специальных миссий оставить.

Важное замечание: в этом режиме количество доступных в каждом отсеке предметов уменьшается вдвое с округлением в большую сторону (если на жетоне исследования указано 1 или 2 предмета, установите счётчик предметов на 1; если 3 или 4 предмета — установите счётчик предметов на 2).

Для победы вам нужно выполнить вашу миссию и выжить.

ПОЛНОСТЬЮ КООПЕРАТИВНЫЙ РЕЖИМ

Этот дополнительный режим предназначен для участников, которые предпочитают полностью кооперативный вариант игры, исключаяющий предательство членов экипажа.

В этом режиме используется колода специальных миссий. В начале игры откройте столько карт из этой колоды, сколько игроков участвует в партии (при этом они не берут обычные карты миссий).

Для победы вам нужно, чтобы все миссии, указанные на открытых картах специальных миссий, были выполнены и хотя бы 1 персонаж выжил.

Примечание: если только одна из открытых карт специальных миссий требует отправить сигнал, это должен сделать только один персонаж. Если таких миссий несколько, то отправить сигнал должны столько персонажей, сколько таких миссий было открыто в начале игры.

РЕАНИМАЦИЯ

В кооперативном режиме игры медицинский отсек оснащён специальным оборудованием, позволяющим проводить экстренную реанимацию умирающих членов экипажа.

Когда один из персонажей погибает, другой персонаж может подобрать жетон его трупа и отнести в работающий медицинский отсек.

В начале следующего раунда игрок, труп персонажа которого находится в медицинском отсеке, ставит в этот отсек фигурку своего персонажа. При этом он вылечивает все свои лёгкие раны и перевязывает все тяжёлые раны.

Важное замечание: реанимация не работает, если в медицинском отсеке есть пришелец или фишка неисправности.

Примечание: когда персонаж погибает, он оставляет в своём отсеке тяжёлые объекты, но не сбрасывает свои карты предметов.

ИГРА ЗА ПРИШЕЛЬЦЕВ



Этот режим позволяет участнику, первым выбывшему из игры, продолжить партию, управляя действиями пришельцев. В таком случае это в некоторой степени увеличит сложность игры для оставшихся игроков. Обратите внимание, что этот режим не является обязательным.

Игрок, персонаж которого погибает первым, берёт под свой контроль всех находящихся на борту пришельцев и может охотиться на других игроков.

Важное замечание: управлять пришельцами может только один игрок (первый потерявший своего персонажа). Если одновременно погибают несколько персонажей, контроль над пришельцами получает игрок с меньшим номером на его карте-памятке.

ПОДГОТОВКА: игрок, управляющий пришельцами, убирает из игры все компоненты своего погибшего персонажа. Он берёт колоду действий пришельцев, перемешивает и кладёт перед собой.

Затем игроки завершают текущий раунд по обычным правилам. Все изменения в игровом процессе вступают в силу только в начале следующей фазы игроков.

РАУНД ИГРЫ:

ФАЗА ИГРОКОВ

1. Добор карт действий. Играющий за пришельцев берёт 3 карты из колоды действий пришельцев. Максимальное количество карт у него на руке — 4.

2. Передача жетона первого игрока. На этом шаге пропускайте играющего за пришельцев (он никогда не получает жетон первого игрока).

3. Ходы игроков. Ход передаётся играющему за пришельцев в порядке обычной очерёдности хода, но он может выполнить только **1 действие** (разыграв карту с руки) или спастись.

Когда играющий за пришельцев пасует, он может оставить на руке **1 карту** и сбрасывает остальные.

В свой ход играющий за пришельцев может разыграть карту действия пришельцев одним из трёх способов:

1) ПЕРЕДВИЖЕНИЕ — передвиньте фигурку любого пришельца через коридор с номером, указанным на разыгранной карте действия пришельцев.

Примечание: если пришелец передвигается через вход в технические коридоры, следуйте обычным правилам (см. стр. 16).

2) АТАКА — выберите любого пришельца, находящегося в отсеке с хотя бы 1 персонажем. Этот пришелец атакует одного из персонажей в этом отсеке на ваш выбор. Атака пришельца разыгрывается по обычным правилам, но с 1 исключением: играющий за пришельцев берёт столько карт из колоды атаки пришельцев, сколько указано на разыгранной в этом раунде карте действия пришельцев. Затем он разыгрывает одну из них, а остальные кладёт лицевой стороной вниз под низ колоды атаки пришельцев. Остальные персонажи в этом отсеке не влияют на атаку пришельца.

3) ЭФФЕКТ — примените эффект, указанный на разыгранной карте действия пришельцев.

ФАЗА СОБЫТИЯ

Пропустите всю фазу события, кроме шагов «Трек времени» и «Урон от огня».

ТРЕК ВРЕМЕНИ: так же как по обычным правилами, продвиньте фишки на треке времени и треке самоуничтожения (если процесс был запущен) на 1 деление вправо.

УРОН ОТ ОГНЯ: так же как по обычным правилам, каждый пришелец, находящийся в отсеке с фишкой огня, получает 1 урон.

Примечание: все остальные шаги фазы события в этом режиме пропускаются! Обратите внимание, что:

- нет шага «Атака пришельцев» (но пришельцы по-прежнему проводят внезапные атаки во время столкновений и атакуют персонажей, которые выполняют действие «Бегство» в отсеке с пришельцами);
- нет шага «Розыгрыш карты события» — эти карты разыгрываются только в качестве эффектов карт действий пришельцев;
- нет шага «Вытягивание жетона пришельца».

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

Играющий за пришельцев не может победить в игре в полной мере. Его цель — не дать выиграть остальным игрокам. В конце концов, если вы уже проиграли, то наверняка будете заинтересованы в том, чтобы других игроков постигла та же участь!

АЛЬТЕРНАТИВНАЯ СТОРОНА ИГРОВОГО ПОЛЯ



Вы можете использовать эту сторону игрового поля в любом режиме игры, но учтите, что в таком случае персонажам будет сложнее выжить.

Одной из особенностей этой стороны поля является наличие двух типов технических коридоров. Они подчиняются обычным правилам, но не соединены друг с другом. Поэтому фишка шума в красной ячейке технических коридоров никак не влияет на проверку шума в синих технических коридорах, и наоборот.

Другая особенность состоит в том, что некоторые отсеки соединены друг с другом двумя коридорами. Эти коридоры не зависят друг от друга, поэтому закрытая дверь в одном из них не влияет на другой.

При подготовке к игре положите жетоны отсеков «Зона эвакуации А» и «Зона эвакуации Б» лицевой стороной вверх в соответствующие ячейки (указаны на приведённой выше схеме). Положите на каждый из них 1 жетон исследования лицевой стороной вниз (когда персонаж впервые войдёт в один из этих отсеков, следуйте обычным правилам исследования отсеков).

ПАМЯТКА

РАУНД ИГРЫ

I. ФАЗА ИГРОКОВ

- 1) Доберите **до 5 карт действий**.
- 2) Передайте **жетон первого игрока** участнику, сидящему слева.
- 3) **Ходы игроков.** Игроки совершают ходы по очереди, начиная с игрока, перед которым лежит жетон первого игрока, и далее по часовой стрелке. В свой ход игрок может:
 - либо выполнить 2 действия,
 - либо выполнить 1 действие и спасовать,
 - либо спасовать.Спасовавший игрок больше не может совершать ходы в этом раунде.
- 4) Повторяйте шаг 3, пока все игроки не спасуют.

II. ФАЗА СОБЫТИЯ

- 5) Продвиньте фишку на **треке времени**.
Если процесс самоуничтожения запущен, продвиньте фишку на **треке самоуничтожения**.
- 6) **Пришельцы атакуют.**
- 7) Пришельцы получают **урон от огня**.
- 8) Разыграйте **1 карту события**:
 - передвижение пришельцев;
 - эффект события.
- 9) Вытяните **1 жетон из мешка пришельцев** и примените его эффект.

ИССЛЕДОВАНИЕ

Когда персонаж входит в неисследованный отсек (жетон отсека лежит лицевой стороной вниз):

- 1) Переверните жетон этого отсека на лицевую сторону.
- 2) Откройте его **жетон исследования** и примените его эффект. Некоторые из эффектов отменяют шаг 3.
- 3) Если в отсеке нет других фигурок, выполните **бросок на шум**.

ПЕРЕЛОМНЫЕ МОМЕНТЫ ИГРЫ

ПЕРВОЕ СТОЛКНОВЕНИЕ

Когда на поле появляется первый пришелец (любого типа), каждый игрок должен выбрать одну из своих карт миссий и оставить её себе, а другую сбросить лицевой стороной вниз.

ПЕРВЫЙ ПОГИБШИЙ ПЕРСОНАЖ

Как только погибнет первый персонаж в партии (любого игрока), все спасательные капсулы автоматически открываются.

Если вы играете в режиме «Игра за пришельцев», участник, чей персонаж погибает первым, может продолжить игру за пришельцев.

КАМЕРЫ ГИБЕРНАЦИИ

Когда фишка на треке времени достигнет любого **синего** деления, открываются камеры гибернации.

ПРОЦЕСС САМОУНИЧТОЖЕНИЯ

Когда фишка на треке самоуничтожения достигает любого **жёлтого** деления, все спасательные капсулы автоматически открываются.

ДЕЙСТВИЯ

Для оплаты стоимости действия вы не можете сбрасывать ваши карты инфекций.

ОСНОВНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Сбросьте 1 карту действия с руки, чтобы выполнить 1 основное действие.

Сбросьте 2 карты, когда выполняете действие «Осторожное движение».

КАРТЫ ДЕЙСТВИЙ

Сбросьте карту действия, которое хотите выполнить, и оплатите его стоимость, дополнительно сбросив указанное количество карт действий с руки.

ДЕЙСТВИЯ ОТСЕКОВ

Сбросьте 2 карты действий с руки, чтобы выполнить действие отсека. Персонажи не могут выполнять действие отсека, если находятся в бою или в отсеке есть жетон неисправности.

ДЕЙСТВИЯ ПРЕДМЕТОВ

Сбросьте указанное количество карт действий с руки, чтобы выполнить действие предмета.

Карты предметов со свойством «Одноразовый» также необходимо сбрасывать после выполнения их действий.

ПРЕДМЕТЫ И ОБЪЕКТЫ

ПРЕДМЕТЫ

Карты обычных предметов вы помещаете в ваш инвентарь — никто, кроме вас, не знает, какие предметы у вас есть.

НАХОДКИ

В начале игры эти карты не считаются предметами и лежат обратной стороной вверх (с горизонтальной ориентацией).

Выполнив указанное на карте находки условие, вы можете потратить действие, чтобы получить соответствующий предмет.

ТЯЖЁЛЫЕ ПРЕДМЕТЫ

Персонаж может нести не больше 2 тяжёлых предметов — по одному в каждой ячейке руки.

Если вы хотите поменять тяжёлый предмет в одной из ячеек рук на другой, оставьте его в отсеке без траты действия.

ОБЪЕКТЫ

К объектам относятся **яйца пришельцев, останки пришельца и труп персонажа**.

- Они нужны для обнаружения уязвимостей пришельцев.
- Они занимают ячейку руки, как тяжёлые предметы.
- Когда вы оставляете объект, положите его жетон в отсек, в котором находитесь.

БОЙ

Персонаж находится в бою, если в его отсеке находится хотя бы 1 пришелец.

ВЫСТРЕЛ

- 1) Выберите **оружие** и **цель** атаки.
- 2) Сбросьте 1 **боеприпас** с карты выбранного оружия.
- 3) **Бросьте боевой кубик**.
 - В случае **попадания** положите необходимое количество фишек урона на подставку пришельца. Затем откройте **карту атаки пришельцев** и **проверьте результат получения урона**.

РУКОПАШНАЯ АТАКА

- 1) Возьмите 1 карту инфекции.
- 2) Выберите **цель**.
- 3) **Бросьте боевой кубик** (результат с 2 попаданиями считается результатом с 1 попаданием).
 - В случае **попадания** положите необходимое количество фишек урона на подставку пришельца. Затем откройте **карту атаки пришельцев** и **проверьте результат получения урона**.
 - В **противном случае** пришелец наносит персонажу **1 тяжёлую рану**.

БЕГСТВО (ОСОБЫЙ ВАРИАНТ ДЕЙСТВИЯ «ДВИЖЕНИЕ»)

- 1) Выберите **соседний отсек**, в который хотите передвинуть вашу фигурку.
- 2) Откройте **карту атаки пришельца** и разыграйте её.
 - Если ваш персонаж **погибает** от этой атаки, положите **жетон трупа персонажа** в отсек, в котором он находился до выполнения действия.
 - Если ваш персонаж **остаётся в живых**, передвиньте его фигурку по правилам обычного действия «Движение» (исследование нового отсека, бросок на шум и т. д.).

АТАКА ПРИШЕЛЬЦЕВ

- 1) Выберите **персонажа в качестве цели атаки** (персонаж игрока с наименьшим количеством карт на руке).
- 2) Откройте **карту атаки пришельцев** и разыграйте её.
 - Если один из указанных на открытой карте **символов пришельцев** соответствует типу атакующего пришельца, атака считается успешной. Примените эффект этой карты.
 - В **противном случае** пришелец промахивается.

СИМВОЛЫ ПРИШЕЛЬЦЕВ

- ЛИЧИНКА
- ПОЛЗУН
- ТРУТЕНЬ
- ОХОТНИК
- КОРОЛЕВА