



N E M E S I S

v. 1.1



rebel

СОЗДАТЕЛИ

АВТОР ИГРЫ: Adam Kwapiński

РАЗРАБОТКА: Michał Oracz, Marcin Świerkot, Paweł Samborski, Michał Siekierski, Rebel team

ТЕСТИРОВАНИЕ: Paweł Samborski, Michał Siekierski, Łukasz Krawiec, Franciszek Ostojski, Krzysztof Belczyk

НАПИСАНИЕ ПРАВИЛ: Michał Oracz, Paweł Samborski, Krzysztof Piskorski, Marcin Świerkot, Hervé Daubet

ХУДОЖНИКИ: Piotr Foksowicz, Ewa Labak, Patryk Jędraszek, Andrzej Półtoranos

ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН: Adrian Radziun, Andrzej Półtoranos, Michał Oracz

3D-МОДЕЛИРОВАНИЕ: Jędrzej Chomicki, Jakub Ziółkowski, Piotr Gacek, Mateusz Modzelewski

ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ РУКОВОДИТЕЛЬ: Marcin Świerkot

БЛАГОДАРНОСТЬ: Michael Pollard, Joe Cook, Jon Farrell, Sean O'Grady, Tony Janota, Bryan Harpel, Kenneth Minchin, Christopher Rindfleisch, Frank Calcagno, Johannes Janson, Christoffer Lundberg, Garth Humphreys, Marcus Miller, Bobby Skeens, Dan Thorpe, Kieran Berry, Alex Jansen, Egor, Joeri Penasse.

ОТДЕЛЬНАЯ БЛАГОДАРНОСТЬ: Ken Cunningham, Jordan Luminais, а также всем спонсорам Kickstarter, которые помогли нам издать игру. Спасибо всем, кто тестировал эту игру в течение многих лет ее создания, и всем, кто присоединился к нам для тестирования в ArBar и Table Top Simulator.

ТЕСТИРОВАНИЕ: Michał Misztal, Paweł Panek, Paweł Czochra, Kacper Ziatkowski, Piotr Frąk, Mateusz Gospodarczyk, Martyna Machnica, Oriana Młynarska, Anna Sadurska-Czochra, Paweł Kieroń, Maks Kieroń, Michał Łysiak, Kacper Mendrek, Robert Neć, Michał Sieńko, Barbara Sanecka-Sieńko, Jakub Polkowski, Anna Polkowska, Piotr Żuchowski, Marta Batorczak-Żuchowska, Iga W. Grygiel, Błażej Kubacki, Robert Arciszewski, Paweł Kaczmarek, Barbara Kaczmarek, Łukasz Poręba, Jakub Kurek, Paweł Kurnatowski, Tomasz Dobosz, Michał Ozon, Paweł Szewczuk, Piotr Jasik, Klaudia Jasik, Wojciech Mikołajczak, Paweł Adamczuk, Tomasz Łapiński, Jakub Wasilewski, Michał Solan, Marcin Gleń, Joanna Gleń, Tomasz Bylina, Piotr Wołoszun, Łukasz Napka, Jakub Mróz, Kamil Kołodziej, Cezary Sidor, Piotr Kałnik, Rafał Szczepkowski, Artur Jedliński, Maciej Jesionowski, Andrzej Aftarczuk, Wojciech Ingielewicz, Krzysztof Szafranski, Andrzej Olejarczyk, Piotr Widorski, Mateusz Żbikowski

ПЕРЕВОД НА АНГЛИЙСКИЙ ЯЗЫК: Krzysztof Piskorski, Paweł Samborski

КОРРЕКТОРЫ: Hervé Daubet, Dan Morley

ПЕРЕВОД ПРАВИЛ НА РУССКИЙ ЯЗЫК: Bad_Elvis

ОБЗОР ИГРЫ

Немезис — это полу-кооперативная игра, в которой вы и другие члены вашего экипажа должны выжить на корабле, зараженном враждебными организмами. Во время игры вам придется создавать временные альянсы, смотреть по сторонам и опасаться шума, который доносится из глубин корабля. Целью игры является выполнение одного из двух заданий, которые вы получите в начале игры, и, если повезет, возвращение на Землю без лишних дырок в теле. Будет немало испытаний: выводок Чужих (это имя дал чужеродным организмам корабельный искусственный интеллект), плохое техническое состояние корабля, другие игроки, а иногда и просто жестокая судьба. Игровой процесс **Немезиса** насыщен кинематическими моментами, которые, по нашему мнению, будут вознаграждать вас каждый раз, когда ваши продуманные планы будут рушиться.

ВСТУПЛЕНИЕ

Добро пожаловать на борт! Эта предыстория призвана ознакомить вас с ходом обычной игры и упростить понимание основных правил **Немезиса**. Все термины, предметы, символы и места на игровом поле написаны **жирным шрифтом**, чтобы сделать их более заметными. Мы надеемся, что эта предыстория сделает чтение правил проще и приятнее. Мы надеемся, что после нескольких партий в **Немезис** вы будете рассказывать свои собственные истории!

Все началось так же, как и много раз до этого — пробуждение в холодном тумане **отсека гибернации**, в самом центре корабля. Как обычно мы страдали от временной амнезии из-за путешествия сквозь гиперпространство и гибернации. Мы знали свои имена и имели некоторые воспоминания, но мы плохо помнили где были и что нам следует делать. Корабль казался незнакомым. Мы знали, что где-то на корме были три **двигателя**, а где-то в носовой части был **Мостик**. Мы также знали, что на корабле есть **спасательные капсулы** на случай, если случится что-то **ОЧЕНЬ** плохое. Остальные воспоминания были размыты. Но в этот раз амнезия была не единственной нашей проблемой — один из наших товарищей лежал в своей **камере гибернации** с зияющей в груди дырой. Мерцал аварийный свет.

Как **Капитан**, я знал, что мы должны избегать паники и следовать установленным процедурам. Нужно было осмотреть корабль и проверить исправность двигателей, потому что по **крайней мере 2 из них** должны были работать, чтобы полет продолжался. Мы также должны были проверить **координаты**, чтобы убедиться, что корабль все еще направляется к Земле.

Мы все смотрели достаточно фильмов ужасов, чтобы понимать, что нуждаемся в каком-нибудь **оружии**. К счастью, здесь были наши личные шкафчики с оборудованием и **предметами**, необходимыми для выполнения наших обязанностей (хотя и не все вещи были в рабочем состоянии). Среди моего **револьвера** и других личных вещей я нашел еще кое-что — письмо от моего начальства, которое содержало специальные приказы. Некоторое время назад **Механик** нашего корабля раскопал что-то о Корпорации и заявил, что будет свидетельствовать в суде, как только он вернется на Землю. Корпорация дала понять, что они не хотят чтобы он вернулся. Ни при каких обстоятельствах.

Я знал, что у многих членов моего экипажа были свои собственные секретные планы и собственные **корпоративные цели**. Я не мог им доверять. Мы разделились на две группы — я и **пилот** должны были проверить Мостик, а Механик и **Ученый** пошли на корму, где находилось **машинное отделение**.

Я продвигался вперед по коридору. Когда я вошел в соседний отсек, то услышал очень странный шум, доносившийся с носа корабля. Потом дверь закрылась прямо за мной. Неисправность системы! Столько усилий потрачено для того, чтобы не разделяться, и все зря...

Я огляделся и понял, что оказался в отсеке с **каютами экипажа**. Решил поискать здесь что-то полезное. Найдя **огнетушитель** и **аптечку** почувствовал себя немного спокойнее. Здесь больше ничего не было, поэтому я решил двигаться дальше. Именно тогда дела из плохих стали просто ужасными. Сперва я вляпался в какую-то зеленую **слизь**, которая измазала мне все ноги и не оттиралась. Затем я снова услышал этот странный шум.

Вдруг, мерзкая **личинка** выскочила прямо на меня из темноты. Увидев ее когти и челюсти, я был абсолютно уверен, что эта штука сделает со мной нечто ужасное, если я не буду действовать быстро. Итак, я расстрелял в нее почти все **патроны** — стрелял, пока она не прекратила шевелиться.

Тогда я понял, что происходит что-то невообразимо ужасное. Мне пришлось решать, хочу ли я выполнить задачу, которая дала мне Корпорация, или я буду придерживаться своей **личной цели**. Я подумал, что это не лучший момент для того, чтобы терять члена экипажа — будущее человечества может быть под угрозой! Вместо того, чтобы убить Механика, я решил, что должен послать **сигнал**, используя нашу **радиорубку**, чтобы предупредить Землю об опасной ситуации. Затем я планировал **исследовать** одного из этих Чужих в **лаборатории**, чтобы получить как можно больше информации, прежде чем покинуть этот обреченный корабль.

Я решил немного передохнуть, чтобы успокоить нервы, когда снова раздался этот страшный шум. В этот раз на меня никто не напал. Я вошел в соседний отсек — это была **генераторная**. Здесь мы снова встретились с Пилотом. Это было единственное место, откуда мы могли активировать систему **самоуничтожения** корабля. Учитывая, что я только что видел, это не выглядело слишком безумно... К сожалению, отсек был **неисправен**, и нам надо было сначала его отремонтировать. Мы решили, что Механик лучше всего подходит для этой задачи.

Я поговорил с Пилотом, которая подтвердила то, чего я все время опасался — Чужих было больше, чем одна единственная личинка. По дороге сюда она наткнулась на **взрослую особь**, которая успела ударить ее. К счастью, это была лишь **легкая рана**, но я боялся, что Пилот может быть **инфицирована**. И, поскольку этот **Чужой** теперь пряталась не понятно где, мы не могли вернуться в отсек гибернации.

Мы потратили следующие несколько минут двигаясь осторожно из одного отсека в другой. Я смог **создать** импровизированный **огнемет**, используя некоторые **химикаты** и **инструменты**. С каждым шагом мы слышали все больше звуков.

Некоторые из отсеков, которые мы проверили, были неисправны, а один из них был охвачен **пожаром**. Наши дела обстояли совсем плохо. Но я знал, что корабль может выдержать определенную часть повреждений, прежде чем **взорвется**. Мы потратили некоторое время на ремонт **системы управления спасательными капсулами**, чтобы разблокировать две **спасательные капсулы**. Так мы стали на один шаг ближе к побегу из этой смертельной ловушки.

Здесь мы разделились. Пилот пошел на Мостик, а я пошел отправлять сигнал. Я ввел свой логин в консоль коммуникатора и начал передачу, когда мощный взрыв отбросил меня на противоположную стену. Даже оглушенный взрывом я понял, что кто-то пытался убить меня. Мне не пришлось долго ждать виновника — через несколько секунд в отсек ворвался Механик, в его замасленной руке был еще один горящий **коктейль Молотова**.

Он не мог застрелить меня или нанести мне вред благодаря **имплантам**, которые все члены космических экипажей имели в головах. Те подавляли прямую агрессию, чтобы предотвратить насилие или мятеж. Косвенное нападение было одним из способов обмануть имплант. Однако, Механик не знал кое-чего. Как Капитан, я мог использовать свой имплантат, чтобы **заставить** его выполнить прямой приказ.

Я приказал Механику разведать один из соседних отсеков и вскоре услышал звук, на который надеялся. Один из Чужих вылез из **технических коридоров** и прыгнул на этого придурка. Просто чтобы убедиться, что ни один из них не выйдет оттуда живым, я бросил **гранату** в коридор.

Я осмотрел свои **раны** — моя нога сильно пострадала. Я **перевязал** ее и снова смог ходить, но я также знал, что это временная мера — необходимо было настоящее **лечение**, которое я намеревался получить при первой же возможности.

Несмотря на боль, мне удалось добраться до Мостика, **ломаю** по дороге **закрытые двери**. Там я нашел Пилота и рассказал ей о нападении Механика. Она слишком спешила, чтобы переживать об этом. Она просто установила координаты прыжка к Земле. Мы не знали, работает ли достаточно двигателей, но она хотела рискнуть. Это оставило нам немного времени, чтобы вернуться в отсек гибернации. До **прыжка** осталось всего несколько минут, и все живое, что в этот момент будет находиться вне **камер гибернации** будет раздавлено запредельными перегрузками.

Я сказал ей, чтобы она шла вперед, надеясь получить шанс заглянуть в лабораторию и закончить собственные дела. Но что-то было не так... Возможно то, как она двигалась или говорила? Не могу сказать наверняка, но, как капитан, я научился доверять своим предчувствиям.

К счастью, у меня был **ключ доступа**, который давал мне полный доступ к учетной записи одного из членов экипажа. Я решил проверить переписку Пилота. То, что я обнаружил, было шокирующим. Она намеревалась доставить корабль к некой тайной базе на Марсе, где организация, о которой я никогда раньше не слышал, планировала использовать Чужих для неизвестной цели.

То, что началось после этого, было настоящим адом. Раненый, окруженный враждебными формами жизни, без союзников я выкручивался как мог, чтобы остаться в живых. Вдруг **взрослый Чужой** преградил мне путь, я потратил все топливо в своем огнемете, пытаюсь убить его, но этого было недостаточно. Он дотянулся до моего плеча своими слюнявыми челюстями. Я достал револьвер и последней пулей, которую берег для себя, снес Чужому голову.

Я уже терял сознание от **кровотечения**, когда наш Ученый наткнулся на меня. Он как раз направлялся из лаборатории, где проанализировал один из **трупов Чужих** и обнаружил **уязвимость** их биологического вида. Оказывается, наши цели совпадали!

Он помог мне встать, и мы решили убираться с корабля вместе. К сожалению, он продержался не очень долго. Мне пришлось бросить Ученого, когда его поймал огромный **Альфа-самец**. Это был трудный выбор, но кто-то же должен был предупредить Землю!

Наконец, я добрался до **отсека аварийной эвакуации**, но мой путь был заблокирован. Там была она, она ждала меня. Страшная тварь, самая большая в своем роде. **Королева!** А у меня остался лишь маленький огнетушитель, который я всегда носил с собой. В отчаянии я швырнул его в Королеву.

Удивительно, но это сработало! Она отвлеклась, дав мне достаточно времени, чтобы войти в спасательную капсулу и быстро ее запустить.

Я ВЫБРАЛСЯ. Я ВЫЖИЛ.

Или по крайней мере я так считал... Я чувствую, как что-то шевелится внутри меня. Я не знаю сколько времени у меня еще есть. Я оставляю это сообщение на случай, если кто-то найдет эту капсулу.

Уничтожьте мое тело. Не исследуйте этих существ. Не пытайтесь использовать их ни для каких целей.

Если вы хотите, чтобы человечество выжило, забудьте про них и никогда не возвращайтесь.

ОТ АВТОРА

Пять лет. Именно столько времени прошло с зимы 2013 года, когда я создал свой первый прототип игры. Игра, которую вы сейчас держите в руках, едва напоминает свою первую версию. В последующие годы проект постоянно развивался и менялся, возвращаясь иногда к своим истокам только для того, чтобы минутой позже резко измениться. Но одна вещь оставалась неизменной – основная концепция: воссоздание неповторимого опыта клаустрофобного, параноидального, научно-фантастического фильма ужасов.

На коробке только мое имя, но для перечисления полного списка людей, внесших свой вклад в проект на различных этапах его производства, потребуется занять несколько страниц этой книги правил – начиная с команды, которой я руководил в издательстве, команда в Rebel Publishing, которая переняла у нас эстафету, и, наконец, команда Awaken Realms, которая завершила проект и занималась краудфандингом.

Я также хотел бы лично поблагодарить Marcin Świerkot, независимо от его роли в Awaken Realms, но не только как издателя или талантливого человека. Я думаю, дело в том, что эта игра во многом обязана своим невероятным успехом его решениям. Также я хочу поблагодарить его за обратную связь и за то, что он убедил меня принять несколько новых концепций (эти решения не были легкими, уж поверьте).

Также игру тестировало огромное количество людей. В начале я играл в нее только с парой друзей, но со временем команда проекта росла, пока не достигла поистине эпических масштабов, особенно после того, как игра была перенесена в Tabletop Simulator (спасибо Ken Cunningham, Steven Becker, David Werner, Stefano Trivellato, Adam Grinder и Luca Cornaggia). У меня не было возможности лично познакомиться с каждым из наших многочисленных тестировщиков, но я хочу, чтобы они знали, что их обратная связь помогла мне пройти через все этапы проекта и позволила мне сохранить энтузиазм в течение пяти лет разработки.

Я также хочу поблагодарить Michał Ogacz, с которым я познакомился в процессе работы над Немезисом. Его вовлеченность во все аспекты этого проекта была поистине фантастической – даже книга правил, которую вы сейчас читаете, была сделана им. Я могу только сказать, что мне очень повезло встретить человека с такими навыками и опытом.

Завершая свою речь, я хотел бы поблагодарить Iga – единственного человека, которая помнит истинное начало этой игры, так как именно она вдохновила меня создать Немезис пять лет назад, одним холодным зимним вечером.

Мое последнее спасибо всем, кто поддержал игру на Kickstarter, кто доверился мне, а также Awaken Realms. Я надеюсь, Немезис доставит вам много острых ощущениями и незабываемых часов, проведенных за игровым столом. И я надеюсь, что, по крайней мере иногда, ваше путешествие будет заканчиваться безопасным возвращением на Землю...

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ: ШАГИ 1-13. ПОДГОТОВКА ИГРОВОГО ПОЛЯ

1) Положите **игровое поле** на стол. Используйте основную сторону игрового поля, как показано на изображении.

Примечание: Основная сторона игрового поля обозначена красным символом в верхнем левом углу.

2) Перетасуйте все **тайлы отсеков с символом «2»**, не смотря на их лицевые стороны, и положите по одному случайному тайлу на каждую область игрового поля, обозначенную цифрой «2».

Уберите остальные тайлы отсеков «2» в коробку.

Примечание: Вы не будете использовать все доступные отсеки «2» для каждой игры, поскольку тайлов больше, чем предназначенных для них мест. Игроки никогда точно не знают, какие отсеки окажутся на корабле.

Примечание: Убрав любые компоненты обратно в коробку, избегайте просмотра содержимого их лицевой сторон.

3) Аналогичным образом положите все **тайлы отсеков с символом «1»** на каждую область игрового поля, обозначенную цифрой «1».

4) Возьмите **жетоны Разведки**, перемешайте их (не смотря на их лицевые стороны) и поместите по одному случайному жетону на каждый тайл отсека на игровом поле.

Уберите оставшиеся жетоны Разведки в коробку.

5) Возьмите **карты Координат**, выберите из них одну случайную и положите лицевой стороной вниз около Мостика.

Уберите остальные карты Координат в коробку.

6) Поместите один жетон Состояния на деление «В» трека Пункта назначения. Это **жетон Пункта назначения**.

7) Поместите необходимое количество случайно выбранных **жетонов Спасательных капсул**:

- **1-2 игрока:** 2 Спасательные капсулы.
- **3-4 игрока:** 3 Спасательные капсулы.
- **5 игроков:** 4 Спасательные капсулы.

Поместите Спасательную капсулу с наименьшим номером в секцию «А», после чего поместите следующую (по номеру) в секцию «В». Поместите оставшиеся Спасательные капсулы по очереди между в секции «А» и «В».

Спасательные капсулы должны быть размещены стороной «Заблокировано» вверх.

Уберите оставшиеся Спасательные капсулы в коробку.

8) Возьмите оба **жетона Двигателей**, обозначенных цифрой «1» (1 «поврежден» и 1 «исправен») и перемешайте их (не смотря на их лицевые стороны). Поместите их на соответствующую область Двигателя «1» на игровом поле, один на другой, лицевой стороной вниз. Жетон Двигателя наверху определяет состояние двигателя.

Повторите этот шаг для жетонов Двигателей «2» и «3».

Важно: Убедитесь, что игроки не видят лицевые стороны жетонов. Они не должны знать: работают двигатели или нет.

9) Возьмите планшет **Чужих** и положите его рядом с игровым полем. Поместите в соответствующие области:

- 5 жетонов **Яиц Чужих**.
- 3 случайные **карты Слабостей**. Они помещаются лицевой стороной вниз, чтобы игроки не знали, какую слабость они могут обнаружить во время игры.

Уберите оставшиеся карты Слабостей в коробку.

10) Возьмите **мешочек Чужих** и положите в него следующие **жетоны Чужих**: 1 пустой жетон, 4 Личинки, 1 Ползун, 1 Королева, 3 Взрослых Чужих.

Добавьте дополнительно по 1 жетону Взрослого Чужого за каждого игрока, участвующего в игре.

Остальные жетоны Чужих поместите рядом с игровым полем — они понадобятся во время игры.

Поместите **жетоны Трупов Чужих** рядом с игровым полем — они символизируют убитых Чужих.

11) Перетасуйте и положите возле игрового поля лицевой стороной вниз следующие колоды карт: 3 колоды **Предметов** (рассортированы по цветам), **Событий**, **Атаки Чужих**, **Заражения** и **Тяжелых Ран**.

Положите колоду **Создаваемых Предметов** рядом с тремя колодами Предметов.

Положите **Сканер** рядом с колодой Заражения.

Уберите в коробку карты Действий Игрока-Чужого и карты Целей для одиночной и кооперативной игр — эти две колоды используются лишь в дополнительных игровых режимах — см. «Режимы игры» стр. 55.

12) Поместите прочие жетоны и кубики рядом с игровым полем

- **Жетоны Пожара**
- **Жетоны Неисправности**
- **Жетоны Шума**
- **Жетоны Боеприпасов / Травм**
- **Жетоны Состояний** (используются для обозначения Легких ран / Слизи / Сигнала / Самоуничтожения / Времени / Пункта назначения)
- **Жетоны Дверей**
- **Красные жетоны трупов Персонажей**
- 2 кубика Боя
- 2 кубика Шума
- **Жетон Первого игрока**

13) Поместите 1 жетон Состояния на зеленое деления трека Времени. Это **жетон Времени**.



Подготовка игрового поля завершена! Перейдите к подготовке экипажа.

ПОДОТОВКА В ИГРЕ: ШАГИ 14-20. ПОДГОТОВКА ЭКИПАЖА

14) Раздайте по одной случайной **Памятке** каждому игроку. Эти карты определяют порядок выбора Персонажей (шаг 17). Если в игре принимают участие 3 игрока, возьмите карты с номерами 1-3, если 4 игрока - с номерами 1-4 и т.д.

Номер на памятке и подставке — это номер игрока. Он важен не только для порядка выбора Персонажа, но и для выполнения некоторых Целей.

Уберите остальные Памятки в коробку.

Подробнее о Целях игроков, см. стр. 14.

15) Каждый игрок получает **1 пластиковую подставку для карт** с таким же номером, как и на Памятке. Она используется для того, чтобы скрывать ваши предметы во время игры.

Это ваш Инвентарь, место, где вы храните все ваши не-тяжелые Предметы. Вы знаете, что у вас есть в Инвентаре, а другие игроки могут только догадываться.

16) Уберите из обоих **колод Целей (корпоративных и личных)** все карты, на которых указано большее количество игроков чем участвует в игре.

Перетасуйте эти две колоды отдельно и раздайте каждому игроку по 1 карте из каждой колоды. Каждый игрок должен хранить содержимое карт Целей в тайне!

Уберите остальные карты Целей в коробку.

Когда какой-либо из Персонажей впервые столкнется с Чужим, вам придется выбрать одну из двух Целей, которой вы хотите достичь для победы в игре.

Подробнее о Первом Контакте, см. на стр. 17.

Подсказка: Есть причина, по которой игроки получают свои цели прежде чем выберут Персонажей! Ведь зная свои цели, вы можете выбрать Персонажа, который имеет больше шансов ее достичь.

17) Перетасуйте все **карты Выбора Персонажей**. Игроки выбирают себе Персонажей следующим образом:

Первый игрок берет 2 случайные карты Выбора Персонажей, вскрывает их, выбирает одну и замешивает другую обратно в колоду Выбора Персонажей. Далее, второй игрок так же выбирает своего Персонажа, затем третий игрок, и т.п.

Игрок может играть только тем Персонажем, карту которого он выбрал.

После того, как все игроки выбрали Персонажей, уберите оставшиеся карты Выбора Персонажей в коробку. Они больше не понадобятся.

18) Каждый игрок берет следующие компоненты:

А) Планшет выбранного Персонажа.

В) Фигурку выбранного Персонажа. Поместите фигурку своего Персонажа в цветное пластиковое кольцо и поставьте в Отсек Гибернации.

Поместите фигурку выбранного Персонажа в цветное кольцо.

С) Колоду карт Действий своего Персонажа. Перетасуйте ее и положите лицевой стороной вниз слева от планшета Персонажа.

Д) Карту Стартового Предмета (Оружие) своего Персонажа. Положите ее в один из двух слотов Рук на планшете Персонажа. Затем положите на карту Оружия **жетоны Патронов**, их количество должно совпадать с емкостью оружия, которая указана на карте.

Е) 2 квестовых Предмета своего Персонажа. Положите их горизонтально снизу планшета Персонажа. Эти Предметы не активны в начале игры, но игроки во время игры могут необходимые условия, чтобы разблокировать их.

Уберите оставшиеся планшеты Персонажей в коробку. Они не будут использоваться во время этой игры.

Ф) Подготовьте место для сброса карт Действий и карт Заражения.

19) Игрок № 1 получает **жетон Первого игрока**.

20) Поместите **синий жетон Труса Персонажа** в Отсек Гибернации. Он символизирует труп незнакомца, лежащего в луже крови.

Во время игры рассматривайте этот жетон как Объект «Труп Персонажа».

Синий жетон Труса Персонажа всегда соответствует первому телу, найденному на корабле.



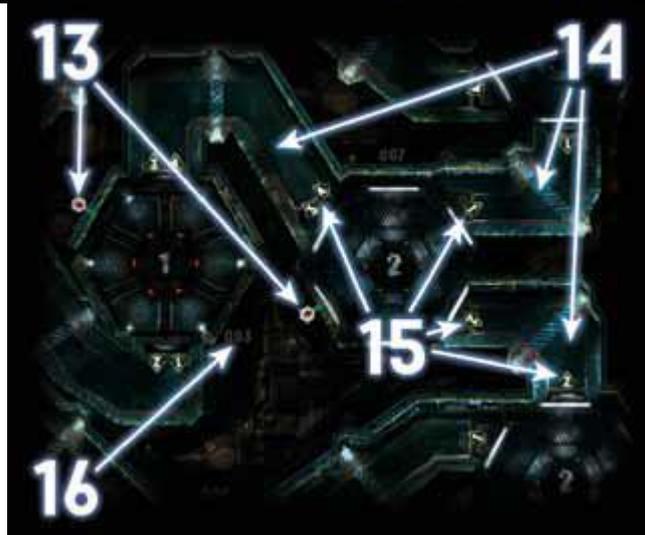
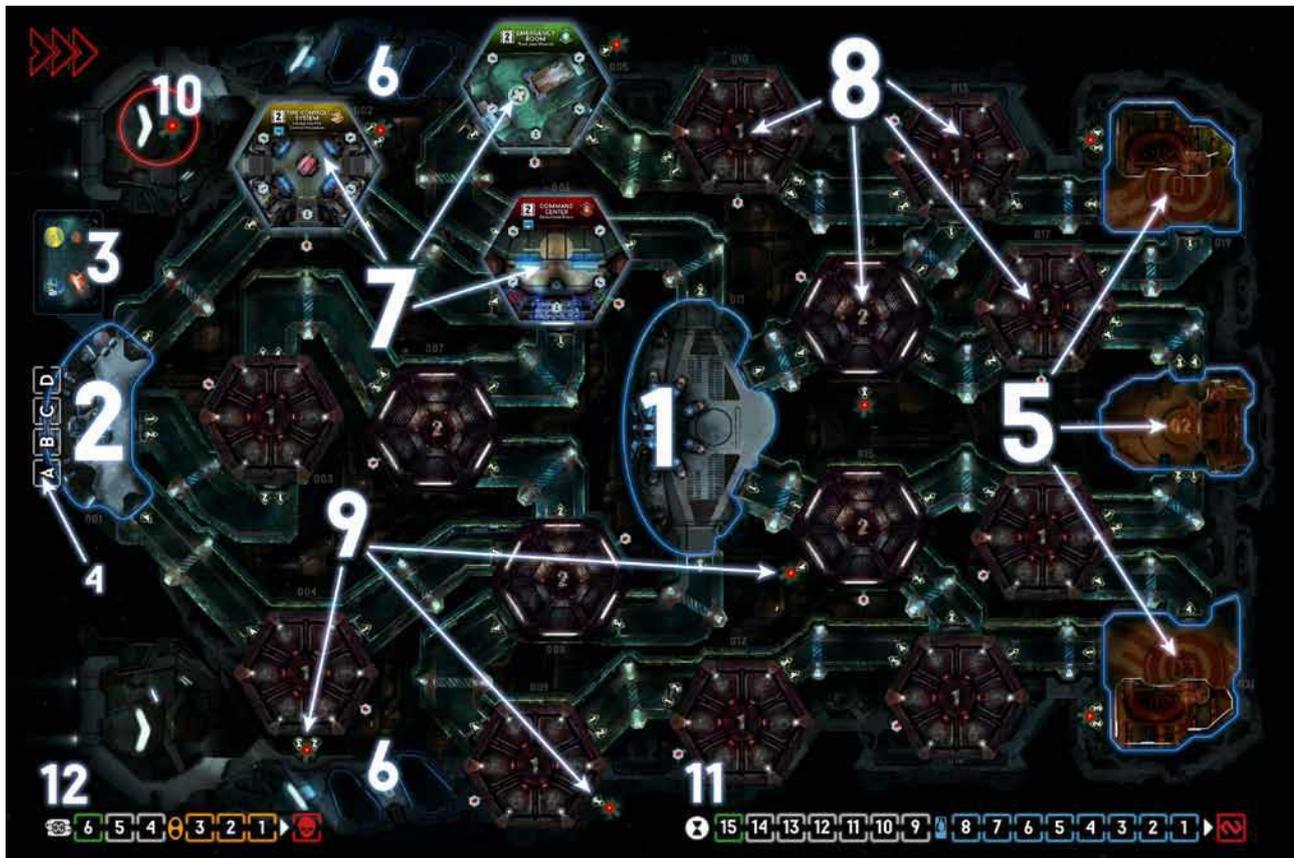
СБРОС

Оставьте свободные места для сброса карт рядом на каждой из колод (Предметы, События, Атаки Чужих, Заражение, Тяжелые Раны).

Примечание: На каждом планшете Персонажа есть специальная область для сброса карт.

Важно: За исключением карт Целей, все карты помещаются в соответствующие стопки сброса лицевой стороной вверх.

Все жетоны сбрасываются в соответствующий резерв жетонов.



ОПИСАНИЕ ЭЛЕМЕНТОВ ИГРОВОГО ПОЛЯ

1 – Отсек Гибернации (Специальный отсек)
2 – Мостик (Специальный отсек)
3 – Место для карты Координат
4 – Трек Пункта назначения
5 – Машинное отделение № 1, Машинное отделение № 2, Машинное отделение № 3 (Специальные отсеки)

Важно: Во время перемещения Специальные отсеки рассматриваются как уже разведанные.

6 – Места для Спасательных капсул
7 – Пример разведанных отсеков
8 – Пример неразведанных отсеков
9 – Пример входа в Технические коридоры
10 – Технические коридоры
11 – трек Времени
12 – трек Самоуничтожения
13 – примеры счетчиков Предметов
14 – примеры коридоров
15 – пример номеров коридоров
16 – пример номера отсека

ХОД ИГРЫ

Игра состоит из серии последовательных ходов и заканчивается, когда выполняются любое из условий окончания игры.

Подробнее о Целях игроков и окончании игры, см. стр. 14.

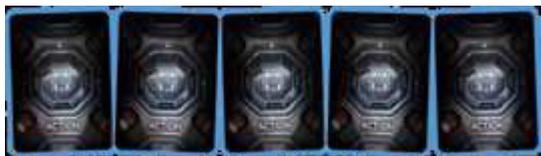
ПОРЯДОК ХОДА

Каждый ход разделен на две Фазы:

- I. Фаза Игроков,
- II. Фаза Событий.

I: ФАЗА ИГРОКОВ

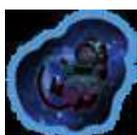
Выполните следующие шаги:



1: Набор карт Действий

В начале каждой Фазы Игроков все игроки берут карты из своих колод Действий, пока каждый не будет иметь в руке 5 карт.

Если в процессе игры (в любое время) нужно взять карту и добавить ее к вашей руке, а ваша колода Действий пуста, перетасуйте все карты из сброса — они образуют новую колоду Действий. Затем возьмите нужное количество карт.



2: Жетон Первого игрока

После того, как все игроки взяли свои карты Действий, игрок с жетоном Первого игрока передает его игроку слева.

Примечание: В первый ход игры не передавайте жетон Первого игрока.

Каждый раз, когда игроки обязаны делать что-то по очереди, — начните с игрока с жетоном Первого игрока, а затем продолжайте по часовой стрелке.



3: Раунды игроков

Начиная с Первого игрока и далее по часовой стрелке каждый играет раунд, который состоит из 2 Действий.

После того, как каждый игрок выполняет два Действия (или пропускает свой ход — пасует), состоится следующая серия раундов. Каждый игрок выполняет 2 действия (или пасует) — это происходит, пока все не спасуют. Когда все игроки спасуют — перейдите к Фазе Событий.

Если игрок не может выполнить никаких Действий или решает их не делать в свой раунд, он должен спасовать.

Если игрок выполняет только 1 Действие вместо двух необходимых, он должен выполнить это Действие и спасовать.

Игрок, который спасовал больше не может выполнять никаких действий в течение этой Фазы.

Когда игрок пасует, он может сбросить любое количество карт с руки в колоду Сброса.

Когда вы пасуете, переверните свою Памятку стороной «Пас» вверх.

Примечание: Когда Персонаж заканчивает свой раунд в отсеке с жетоном Пожара, он всегда получает 1 Легкую Рану, см. «Жетоны Пожара» стр. 29.

Доступные действия описаны ниже, см. «Действия», стр. 19.

II: ФАЗА СОБЫТИЙ

Выполните следующие шаги:

4: Трек Времени

Передвиньте жетон Времени на треке Времени на 1 деление вправо.

Если активирована система Самоуничтожения, передвиньте жетон Самоуничтожения на 1 деление вправо на соответствующем треке.

5: Атака Чужих

Каждый Чужой, находящийся в бою с Персонажами, атакует их.

Подробнее об атаке Чужих, см. «Атака Чужих» стр. 36.

6: Травмы от Пожара

Каждый Чужой в отсеке с жетоном Пожара получает одну Травму.

Подробнее о Травмах и смерти Чужих, см. «Бой» стр. 36.

Подробнее о жетонах Пожара, см. стр. 29.

7: Карта События

Возьмите и разыграйте 1 карту События:

• **Перемещение Чужих** — все Чужие с таким же символом, как на карте События (которые находятся НЕ в отсеке с Персонажами), перемещаются в соседний отсек через коридор по номеру на карте События.

Подробнее о отсеках и коридорах, см. «Перемещение и жетоны Разведки» стр. 22.

Если номер указывает на Технический коридор, удалите этого Чужого с игрового поля и положите соответствующий жетон Чужого в мешочек Чужих.

Подробнее о Технических коридорах, см. стр. 27.

• **Эффект События** — после шага «Перемещение Чужих» разыграйте эффект, описанный на карте События.

После того, как вы разыграли карту События, сбросьте ее, если на карте не указано иное. Если в колоде Событий кончились карты (это, однако, случается очень редко), перемешайте соответствующий сброс — эти карты станут новой колодой Событий.

Событие «Утечка охлаждающей жидкости» запускает систему Самоуничтожения, даже если в гильбернии уже есть Персонаж.

Событие «Неисправность» подразумевает, что вы поместите жетон Неисправности на Мостике (если это возможно). Если Мостик уже содержит жетон Неисправности, то поместите жетон Неисправности в разведанном отсеке с наименьшим номером, который еще не содержит жетона Неисправности.

Событие «Вылупление» иницирует Контакт только если в Гнезде есть Персонаж.

ПРИМЕР КАРТЫ СОБЫТИЯ

1&2) Символы Чужих и номер направления — только те Чужие, символ которых есть на карте (и которые не находятся в Бою), перемещаются через коридор с тем же номером направления, что и на карте. В этом примере во время шага «Перемещение Чужих» все Взрослые Чужие, Альфа-самцы и Королева будут двигаться по коридору № 1.

3) Эффект События — этот эффект срабатывает после выполнения шага «Перемещение Чужих». В этом примере для активации эффекта вы проверяете, присутствует ли жетон Неисправности в отсеке с генератором. Затем уберите эту карту События в коробку и перетасуйте колоду Событий и соответствующий сброс.



8: Мешочек Чужих

Вытяните 1 жетон Чужих из мешочка Чужих.

Эффект зависит от изображения на жетоне:

- **Личинка** — уберите в коробку этот жетон из мешочка Чужих и добавьте 1 жетон Взрослого Чужого в мешочек.

- **Ползун** — уберите в коробку этот жетон из мешочка Чужих и добавьте 1 жетон Альфа-самца в мешочек.

- **Взрослый Чужой** — все игроки по очереди выполняют Бросок на Шум. Если Персонаж игрока находится в бою с Чужим, этот игрок на выполняет Бросок на Шум.

Верните жетон Взрослого Чужого в мешочек.

- **Альфа-самец** — все игроки по очереди выполняют Бросок на Шум. Если Персонаж игрока находится в бою с Чужим, этот игрок на выполняет Бросок на Шум.

Верните жетон Альфа-самца в мешочек.

- **Королева** — если в Гнезде есть любые Персонажи, поместите фигурку Королевы в этот отсек и разыграйте Контакт.

Подробнее о Контакте, см. стр. 32.

Если в Гнезде нет Персонажей (или оно еще не было обнаружено), поместите дополнительный жетон Яйца на планшет Чужих.

Верните жетон Королевы в мешочек.

- **Пустой жетон** — добавьте 1 жетон Взрослого Чужого в мешочек. Если нет доступных жетонов Взрослых Чужих, то ничего не происходит.

Верните Пустой жетон в мешочек.

Подробнее о Броске на Шум, см. стр. 26.

9: Конец хода

Начните новый ход.

Ход заканчивается после того, как полностью закончен розыгрыш шага «Мешочек Чужих». Это означает, что все Контакты, Внезапные Атаки и прочее События должны быть разыграны. После этого новый ход начинается с Фазы Игроков, и все игроки берут свои карты Действий.

ЦЕЛИ ИГРОКОВ И ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

ЦЕЛИ ИГРОКОВ

В игре Немезис может быть несколько победителей, но это не кооперативная игра.

Игрокам разрешается устно обмениваться скрытой информацией во время игры (например, рассказывать о своих Целях, состоянии Двигателей, текущих Координаты), но запрещается доказывать переданные сведения. То есть другой игрок может сообщить вам свою Цель, но не имеет права показывать свою карту Цели.

Хоть игроки могут (и должны, в некотором роде) сотрудничать, но у каждого из них есть своя Цель. Другие игроки, достигающие своих целей, не имеют отношения к вашей собственной победе.

Чтобы игрок считался победителем, он должен соблюсти 2 условия:

1) **Выполнить свою Цель**, указанную на карте Цели, которую он выбрал.

2) **Выжить**. Это означает один из двух вариантов:

1. Погрузиться в гибернацию в Отсеке Гибернации на корабле, который все еще функционирует и направляется к Земле.

2. Воспользоваться одной из Спасательных капсул для эвакуации с корабля.

Важно: Некоторые карты Целей могут содержать инструкции о необходимости изменения Пункт назначения корабля — например, направить его на Марс, а не на Землю.

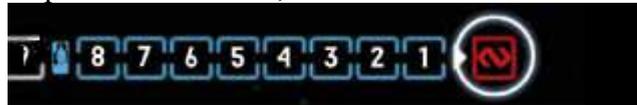
Подробнее об Отсеке Гибернации, см. «Описание отсеков» стр. 53.

Подробнее о Спасательных капсулах, см. «Описание отсеков» стр. 53.

Подробнее о Координатах, см. «Мостик», «Описание отсеков» стр. 52.

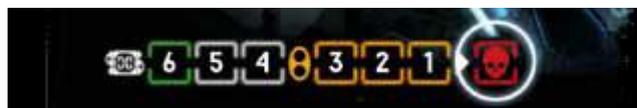
ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

Игра заканчивается, когда выполнено одно из следующих условий:



• Жетон Времени передвигается на последнее (красное) деление трека Времени — корабль прыгает в гиперпространство. Все Персонажи на борту, которые не погрузились в гибернацию, умирают от запредельных перегрузок.

Важно: Чужим не грозит мгновенная смерть от гиперпространственного прыжка. Поэтому, если ваша Цель — убить Королеву, Альфа-самца или уничтожить Гнездо, то ваша Цель не достигнута, а миссия не завершена.



• Жетон Самоуничтожения передвигается на последнее (красное) деление трека Самоуничтожения (с символом «Череп») ИЛИ игроки должны поместить 9-й жетон Пожара ИЛИ 9-й жетон Неисправности — корабль взрывается / теряет целостность корпуса, и все Персонажи на борту (и те, что погрузились в гибернацию, и те, что не сделали этого) умирают.

Все остальное на борту корабля погибает, в том числе и Чужие (это может быть важно для достижения некоторых целей).

Подробнее о Самоуничтожении, см. «Генератор», «Описание отсеков».

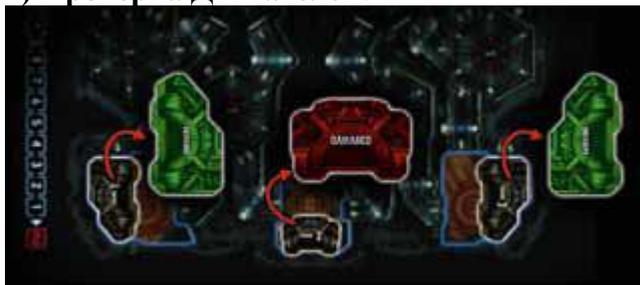
• Последний живой Персонаж на борту (который не находится в гибернации), погружается в нее, умирает или использует Спасательную капсулу — это означает, что на корабле больше нечего делать.

Если система Самоуничтожения активирована, передвиньте жетон Самоуничтожения на последнее (красное) деление трека Самоуничтожения. Если нет, передвиньте жетон Времени на последнее (красное) деление трека Времени. В обоих случаях разыграйте последствия перемещения этих жетонов, как описано выше.

Если выполнено одно из вышеперечисленных условий и выжил по крайней мере 1 Персонаж (спящий в Отсеке Гибернации или эвакуированный в Спасательной капсуле), перейдите к этапу «Проверка Победы».

ПРОВЕРКА ПОБЕДЫ

1) Проверка Двигателей:



Если корабль не был уничтожен до этого момента, проверьте его Двигатели. Вскройте все верхние жетоны Двигателей.

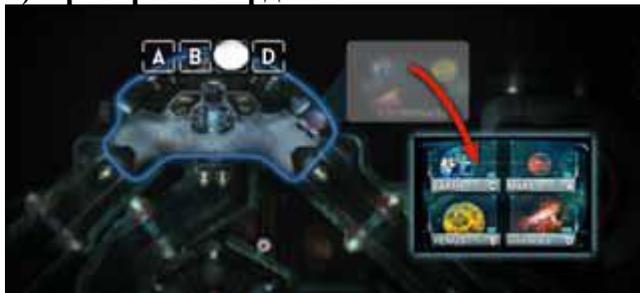
Если 2 или 3 верхних жетона Двигателей имеют состояние «Поврежден», корабль взрывается, и все Персонажи, которые спят в Отсеке Гибернации, умирают.

Все остальное на борту корабля погибает, включая Чужих (это может быть важно для достижения некоторых целей).

Примечание: Жетон Неисправности в Машинном отделении исключает только Действие этого отсека. Если Двигатель имеет состояние «Исправен», он не считается поврежденным, несмотря на присутствующий жетон Неисправности.

Подробнее о Машинном отделении, см. «Описание отсеков» стр. 52.

2) Проверка Координат:



Если корабль не был уничтожен до этого момента, откройте карту Координат и проверьте текущий Пункт назначения. Если корабль летит не к Земле, все Персонажи в Отсеке Гибернации умирают.

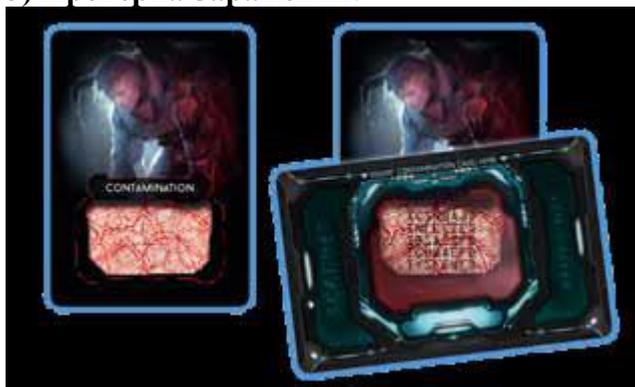
Цель «Карантин», которая требует другого Пункта назначения (Марс), является единственным исключением из этого правила. Любой Персонаж с этой целью не умирает, если спит в Отсеке Гибернации, а Пунктом назначения является Марс.

Важно: Мгновенная смерть от выбора неверного Пункта назначения (т.е. кроме Земли), не влияет на Чужих!

Примечание: В этом случае, хоть Персонажи и умирают, но корабль не взрывается.

Подробнее о Координатах, см. «Мостик», «Описание отсеков» стр. 52.

3) Проверка Заражения:



Каждый выживший Персонаж (спящий в Отсеке Гибернации или эвакуированный в Спасательной капсуле) проверяет свои карты Заражения.

А) Игрок сканирует все карты Заражения из своей колоды Действий, колоды Сброса и находящиеся в руке.

В) Если обнаружена как минимум 1 карта «Инфицирован», этот игрок тасует свои карты (как Действий, так и Заражения), чтобы создать новую колоду Действий, а затем тянет 4 верхние карты. Если среди них есть как минимум 1 карта Заражения («Инфицирован» или нет), Персонаж умирает. Если их нет, ему повезло выжить.

Если на планшете Персонажа есть Личинка, игрок пропускает шаг А и выполняет шаг В. Подробнее о сканировании и сбросе карт Заражения, см. стр. 38.

4) Проверка Целей:



Если до этого шага дожили какие-либо из Персонажей, им всего лишь осталось проверить, смогли ли они достичь своих Целей. Каждый игрок вскрывает свои карты Целей и проверяет, выполнены ли все ее требования.

ДОСРОЧНОЕ ЗАВЕРШЕНИЕ ИГРЫ

Если Персонаж использует Спасательную Капсулу, погружается в гибернацию или умирает, то он больше не может активно участвовать в игре, а может только подсказывать. В конце игры все выжившие Персонажи определяют, все ли их Цели были выполнены, и, таким образом узнают, победили они или нет.

Игрок, чей Персонаж умирает первым, может продолжить игру, управляя Чужими, см. «Режимы игры», «Игра за Чужих» стр. 56.

КРИТИЧЕСКИЕ МОМЕНТЫ ИГРЫ

Во время игры есть два критических момента, которые не привязаны к конкретному ходу, а срабатывают при определенных условиях:

- Первый Контакт с Чужими.
- Первый умерший Персонаж.

ПЕРВЫЙ КОНТАКТ

Когда член экипажа впервые сталкивается с Чужим, каждый должен сделать выбор: следовать корпоративным директивам или преследовать свои личные цели.

Когда на игровом поле появляется первый Чужой (любого типа), ситуация резко меняется. Каждый игрок немедленно выбирает одну из двух своих карт Целей. Та, которая не была выбрана, убирается в коробку лицевой стороной вниз (не показывайте ее другим игрокам). Затем разыграйте Контакт, который вызвал эту процедуру и продолжайте игру.

Отныне каждый игрок имеет только 1 Цель и должен сделать все возможное для ее достижения (ее нужно хранить в тайне от других игроков).

Примечание: Игроки не могут просматривать сброшенные карты Целей других игроков!

Примечание: Яйца не являются Чужими.

Подробнее о Kontakтах, см. «Контакт и Бой» стр. 32.

ПЕРВЫЙ УМЕРШИЙ



Первый раз, когда Персонаж (любого игрока) умирает, искусственный интеллект корабля немедленно начинает процедуру чрезвычайной ситуации:

Все спасательные капсулы автоматически разблокируются (переверните их жетоны разблокированной стороной вверх).

В дальнейшем, они снова могут стать заблокированными (и разблокированными), например, с помощью Действия отсека «Система Управления Спасательными Капсулами».

Подробнее о Системе Управления Спасательными Капсулами и Спасательных капсулах, см. «Описание отсеков» стр. 51,53.

САМОУНИЧТОЖЕНИЕ И ГИБЕРНАЦИЯ

Есть еще 2 важных момента, которые иногда случаются в игре:

ОТКРЫТИЕ КАМЕР ГИБЕРНАЦИИ



Когда жетон Времени достигает голубого деления на треке Времени, камеры гибернации открываются. Персонажи НЕ МОГУТ войти в них до этого момента.

КРИТИЧЕСКАЯ ФАЗА САМОУНИЧТОЖЕНИЯ



Когда жетон Самоуничтожения достигает желтого деления на треке Самоуничтожения, все Спасательные капсулы автоматически разблокируются, а Персонажи больше не могут отменить активацию системы Самоуничтожения.

ЦЕЛИ

Поскольку достижение большинства Целей требует определенных знаний об игре (например, Действия отсеков, условия взрыва корабля, функционирование Спасательных капсул и т.п.), вы найдете ниже подсказки. Они помогут начинающим игрокам.

Важно: Независимо от того, какую цель вы выберете, ваш Персонаж должен выжить в игре! Это означает, что он должен или попасть в Спасательную капсулу и запустить ее, либо погрузиться в гибернацию.

ПЕРСОНАЖ ИГРОКА X НЕ ДОЛЖЕН ВЫЖИТЬ

Это означает, что Персонаж указанного игрока не должен находиться среди живых в конце игры (он не погрузился в гибернацию и не эвакуировался, воспользовавшись Спасательной капсулой). Вам не обязательно убивать его с помощью ваших действий — он просто должен умереть. Вы можете закрыть этого Персонажа в отсеке, охваченном Пожаром или с Чужим. А может, другой игрок вам поможет?

Вы также можете покинуть корабль, воспользовавшись Спасательной капсулой, оставив остальную часть экипажа на корабле с Пожарами, Неисправностями, поврежденными Двигателями, активированной системой Самоуничтожения или Координатами, которые ведут в никуда и надеяться, что все умрут или, что корабль взорвется.

Подробнее об Отсеке Гибернации, см. «Описание отсеков» стр. 53.

Подробнее о Спасательных капсулах, см. «Описание отсеков» стр. 53.

Подробнее о Пожарах, Неисправностях, поврежденных Двигателях и Самоуничтожении, см. «Окончание игры», стр. 14.

Подробнее о жетонах Пожара, см. стр. 29.

Подробнее о Машинном отделении, см. «Описание отсеков» стр. 52.

Подробнее о Самоуничтожении, см. «Генераторная», «Описание отсеков» стр. 48.

ВАШ ПЕРСОНАЖ – ЕДИНСТВЕННЫЙ ВЫЖИВШИЙ

Ни один Персонаж, кроме вашего, не должен выжить в игре.

ОТПРАВИТЬ СИГНАЛ

Передать Сигнал – это означает, что вам нужно найти Радиорубку и выполнить Действие этого отсека. На борту всегда есть Радиорубка — ищите отсеки с номером «1» на обороте. Вам все равно необходимо передать Сигнал, даже если Персонаж другого Игрока уже сделал это.

Подробнее о Радиорубке, см. «Описание отсеков» стр. 47.

КОРАБЛЬ ДОЛЖЕН ДОСТИЧЬ ЗЕМЛИ / МАРСА

Корабль достигнет своего Пункта назначения, если на Мостике установлены правильные Координаты и если по крайней мере два из трех Двигателей все еще исправны.

Подробнее о Координатах и Мостике, см. «Описание отсеков» стр. 52.

Подробнее о неисправных Двигателях, см. «Окончание игры» стр. 15.

Подробнее о Машинном отделении, см. «Описание отсеков» стр. 52.

УЗНАЙТЕ СЛАБОСТЬ

Слабости Чужих можно обнаружить, доставив определенный Объект (труп Персонажа, труп Чужого или Яйцо) в Лабораторию и выполнив Действие этого отсека. Не имеет значения, кто именно провел исследование, главное, чтобы на момент завершения игры слабость была выявлена.

Яйца Чужих можно найти в Гнезде. Гнездо всегда есть на игровом поле — ищите отсеки с номером «1» на обороте.

Лаборатория всегда есть на игровом поле — ищите отсеки с номером «1» на обороте.

Подробнее о Слабостях Чужих, см. стр. 41.

Подробнее об Объектах, см. стр. 43.

Подробнее о Лаборатории, см. «Описание отсеков» стр. 48.

Подробнее о Гнезде, см. «Описание отсеков» стр. 49.

УНИЧТОЖИТЬ ГНЕЗДО

Гнездо считается уничтоженным, когда в нем не осталось Яиц Чужих. Чтобы узнать, как уничтожить Яйца, прочитайте описание Гнезда в разделе «Описание отсеков».

Если Гнездо уничтожено, оно остается уничтоженным даже если Яйцо возвращается в Гнездо или откладывается Королевой.

Гнездо всегда есть на игровом поле — ищите отсеки с номером «1» на обороте.

Подробнее о Гнезде, см. «Описание отсеков» стр. 49.

ДЕЙСТВИЯ

Во время каждого раунда игроки могут выполнять различные Действия. В игре есть 4 группы Действий:

- Основные Действия
- Действия с карт Действий
- Действия с карт Предметов
- Действия отсеков



Символы Действий

Подробнее о Фазе Игроков, см. стр. 11.

Примечание: Если не указано иное (например, карта Квестового Предмета Скаута «Датчик движения»), то необходимо полностью завершить текущее Действие до начала следующего Действия.

СТОИМОСТЬ ДЕЙСТВИЙ

Каждое Действие имеет символ Действия. Цифра показывает стоимость выполнения данного Действия. Для того, чтобы заплатить стоимость, игрок должен сбросить такое же количество карт Действий со своей руки. Карты сбрасываются лицевой стороной вверх в сброс.

Важно: Карты Заражения не являются картами Действий, несмотря на то, что они включены в колоду Действий. Их нельзя разыгрывать с руки, для оплаты стоимости Действий. Карты Заражения представляют собой уровень истощения вашего Персонажа, а может быть даже хуже.

Подробнее о картах Заражения, см. стр. 38.

ТОЛЬКО В БОЮ / ТОЛЬКО ВНЕ БОЯ

Некоторые из Действий и Предметов имеют указание на то, когда они могут быть выполнены/использованы:



• **ТОЛЬКО В БОЮ** — Персонаж может выполнять это действие только во время Боя. Считается, что Персонаж в Бою, если в одном с ним отсеке есть Чужой. Яйца не считаются Чужими.



• **ТОЛЬКО ВНЕ БОЯ** — Персонаж может выполнять это Действие только тогда, когда не находится в Бою.

Если действие не обозначено ни одним из этих символов, это означает, что оно может быть выполнено как в Бою, так и вне его.

ОСНОВНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Все Персонажи имеют одинаковые наборы Основных Действий. Эти Действия всегда доступны для каждого Персонажа, если Персонажи отвечают условиям их выполнения.

Подробное описание этих Основных Действий приведено ниже.



ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Переместите фигурку вашего Персонажа в соседний отсек, применяя все обычные правила перемещения.

Подробнее о перемещении - см. стр. 23.



ОСТОРОЖНОЕ ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Выполняется также, как обычное Перемещение, но вместо выполнения Броска на Шум после него, поместите жетон Шума в выбранном коридоре, соединенном с отсеком, в который вы входите.

Если вы выполняете Осторожное Перемещение чтобы войти в неразведанный отсек, то это Действие отменяет эффект жетонов Разведки «Тишина» и «Опасность». Вы игнорируете эффект этих жетонов и размещаете один жетон Шума по вашему выбору в соответствии с правилами Осторожного Перемещения.

Если во всех коридорах, соединенных с отсеком, в который вы хотите войти, есть жетоны Шума, вы не можете выполнить Осторожное Перемещение.

Осторожное Перемещение не может быть использовано для того, чтобы вызвать Контакт.

Вы не можете выполнять Осторожное Перемещение, если вы находитесь в Бою.

Ни один коридор не может содержать более 1 жетона Шума.

Подробнее о перемещении, Шуме и жетонах Шума, см. стр. 23, 26, 29.



ВЫСТРЕЛ

Атакуйте Чужого Оружием, которое есть в руке вашего Персонажа, сбросив жетон Патронов с карты этого Оружия. Вы можете стрелять только в Чужих в том же отсеке, что и ваш Персонаж.

Подробнее о Стрельбе, см. «Контакт и Бой» стр. 34.

Подробнее о Предметах, см. «Предметы» стр. 43.



БЛИЖНИЙ БОЙ

Атакуйте Чужого голыми руками. Вы можете атаковать Чужих только в том же отсеке, что и ваш Персонаж.

Подробнее о Ближнем Бое, см. «Контакт и Бой» стр. 34.



ПОДОБРАТЬ ТЯЖЕЛЫЙ ОБЪЕКТ

Подберите 1 Тяжелый Объект в отсеке, в котором находится ваш Персонаж. Это может быть труп Персонажа, труп Чужого или Яйцо Чужого.

Примечание: Когда вы Ищите и находите Тяжелый Объект, вам не нужно использовать это действие. Это действие применяется только к Тяжелым Объектам.

Подробнее о Тяжелых Объектах, см. стр. 43.



ОБМЕН

Начните Обмен со всеми Персонажами в том же отсеке, что и ваш Персонаж. Сейчас Игроки могут показывать друг другу любые карты с Предметами и Объектами, которые они хотят обменять. Каждый может обменяться с каждым. Если два участника соглашаются, они обмениваются Предметами. Несмотря на то, что несколько игроков могут участвовать в обмене, единственным игроком, который выполняет Действие, является тот, кто обмен инициировал.

Игрок может отдавать Предметы или Объекты безвозмездно.

Примечание: Персонажи не могут обмениваться боеприпасами.



СОЗДАНИЕ ПРЕДМЕТОВ

Сбросьте 2 Предмета с соответствующими синими символами создаваемого Предмета и возьмите карту Создаваемого Предмета с таким же символом (серого цвета), как и предметы, которые вы сбросили.

Предмет не может быть создан, если его карта недоступна, даже если у вас есть необходимые Компоненты.

Подробнее о создании Предметов, см. стр. 45.

ДЕЙСТВИЯ С КАРТ ДЕЙСТВИЙ



Каждый Персонаж имеет свой, частично уникальный набор из 10 карт Действий.

Каждое Действие подробно описано на соответствующей карте Действий.

Для выполнения Действия с карты сбросьте ее с руки лицевой стороной вверх и оплатите ее стоимость.

Важно: В этом случае стоимость Действия — это количество карт Действий, которые вы должны сбросить с руки.

Если карта Действий содержит две части, разделенные словом «ИЛИ», игрок выбирает, какую из них он хочет выполнить.

Карта Действий «Прерывание» может быть разыграна, даже если игрок уже спасовал в этот ход.

Примечание: Для того, чтобы разыграть карту Действия «Прерывание», ваш Персонаж должен быть в одном отсеке с Персонажем, Действие которого вы прерываете.

Если карта какая-либо карта Действий позволяет выполнить Основное Действие (например, «Перемещение», «Выстрел»), то вам не нужно сбрасывать дополнительные карты Действий для оплаты Основного Действия, но вы по-прежнему оплачиваете любые другие расходы за Действие (например, сброс жетонов Патронов для стрельбы).

ПРИМЕР КАРТЫ ДЕЙСТВИЙ

Рассмотрим карту Действий Капитана «Базовый Ремонт».

1) Карта содержит символ «Только вне Боя». Это означает, что это действие не может быть выполнено во время Боя.

2) Стоимость Действия. В этом случае для выполнения Базового Ремонта игрок должен сбросить 2 дополнительные карты Действий со своей руки.

3) Эффект Действия.

4) Показывает, что это действие можно выполнить одним из двух способов:

- Или убрать Жетон Неисправности из отсека.
- Или восстановить / повредить один из Двигателей.



ДЕЙСТВИЯ С КАРТ ПРЕДМЕТОВ



Некоторые карты Предметов позволяют Персонажам выполнять определенные Действия. Эффект таких Действий описан на картах Предметов.

ДЕЙСТВИЯ ОТСЕКОВ



Большинство отсеков позволяют Персонажу выполнить определенное Действие. Описание каждого Действия отсека приведено в разделе «Описание отсеков».

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ И ЖЕТОНЫ РАЗВЕДКИ

Перемещение по кораблю — это одно из основных занятий Персонажей во время игры. Они бродят по кораблю в поисках определенных отсеков, жизненно важных Предметов, возможностей достижения своих Целей, возможностей отремонтировать опасные и неисправные механизмы или пытаются потушить Пожар, а также, чтобы спастись, в конце концов, из этого хаоса.

ОТСЕКИ И КОРИДОРЫ



Фигурки Персонажей могут быть размещены и выполнять Действия только в отсеках (имейте в виду, что Специальные отсеки, такие как Отсек Гибернации, Машинное отделение или Мостик рассматриваются как обычные отсеки).

Жетоны Спасательных капсул являются единственным исключением из этого правила — см. «Спасательные капсулы» в разделе «Описание отсеков» стр. 53.

Фигурки Чужих также могут быть размещены только в отсеках.

Коридоры соединяют отсеки и используются для перемещения между ними, хотя ни Персонажи, ни Чужие ни по какой причине не могут останавливаться в них.

Эффекты перемещения через любой коридор разыгрываются после перемещения в отсек.

ДЕЙСТВИЕ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ

Самым распространенным Действием, используемым для движения по кораблю, является «Перемещение».

Подробнее перемещении, см. стр. 23.

Выполнение Действия «Перемещение» означает передвижение фигурки вашего Персонажа в соседний отсек.

Два отсека рассматриваются как соседние, когда они непосредственно соединены друг с другом одним коридором. Если между двумя отсеками есть жетон Закрытой Двери, то при перемещении Персонажа такие отсеки не считаются соседними.

Подробнее о жетонах Закрытых Дверей, см. стр. 31.

После входа в отсек всегда выполняйте следующие шаги:

1) Если этот отсек еще не был разведан (тайл лежит лицевой стороной вниз), переверните его лицевой стороной вверх.

После этого вскройте жетон Разведки этого отсека.

Подробнее о жетонах Разведки, см. стр. 24.

2) Если Персонаж входит в пустой отсек (разведанный или неразведанный, где нет ни Персонажей, ни Чужих), выполните Бросок на Шум.

Подробнее о Броске на Шум, см. стр. 26.

Если в отсеке, в который входит Персонаж, кто-то есть (другой Персонаж или Чужой), Бросок на Шум не выполняется.

Подсказка: помимо преимущества перемещения по кораблю группами (вход в отсеки, уже содержащие Персонажей), такая тактика может нести дополнительный риск. Некоторые события в игре заставляют всех Персонажей выполнить Бросок на Шум — в таком случае большие группы в одном отсеке могут попасть в западню.

ДРУГИЕ ДЕЙСТВИЯ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ

Некоторые Действия позволяют Персонажу выполнять перемещение, но изменяют его правила. В частности, это Осторожное Перемещение и Разведка.

Подробнее об Осторожном Перемещении, см. «Основные действия» стр. 20.

Подробнее о Разведке, см. карты Действий Разведчика.

Важно: Чтобы переместиться из отсека, в котором есть Чужой, вы должны использовать правило «Побег Персонажа», см. «Побег Персонажа» стр. 35.

ПРИМЕР ПЕРЕМЕЩЕНИЯ В ЗАНЯТЫЙ ОТСЕК

Разведчица перемещается в отсек, уже занятый Капитаном. Поскольку в этом отсеке кто-то есть, не выполняйте Бросок на Шум.

То же правило будет действовать, если Разведчица зашла в отсек, в котором есть Чужой — не выполняйте Бросок на Шум.

ПРИМЕР ПЕРЕМЕЩЕНИЯ В ПУСТОЙ ОТСЕК

Разведчица перемещается в Столовую. Игрок сбрасывает карту Действий, фигурка перемещается и выполняется Бросок на Шум.

Результат равен 2, поэтому жетон Шума (подсвечен синим) размещается в коридоре, примыкающем к Столовой с номером «2» (подсвечен красным).

Если коридор «2» уже содержит жетон Шума, происходит Контакт. К счастью, для Разведчицы, все хорошо... пока.



ЖЕТОНЫ РАЗВЕДКИ



На лицевой стороне каждого жетона Разведки отображается:

- 1) количество Предметов в данном отсеке
- 2) символ Специального эффекта

Они разыгрываются так:

1) Подготовьте Предметы в отсеке

После вскрытия жетона Разведки вращайте тайл отсека, пока стрелка, изображенная на игровом поле рядом с местом для тайла отсека, не укажет на нужное количество Предметов (отображено на вскрытом жетоне Разведки). Это точное количество предметов, которые можно найти в этом отсеке.

Не определяйте количество предметов в Гнезде или Загрязненном отсеке, их там нет.

Подробнее о поиске Предметов, см. карту «Поиск» и см. «Предметы» стр. 43.



Счетчик Предметов установлен на значение «2»

2) **Разыграйте Специальный эффект.** Жетон Разведки может вызвать следующие эффекты:



ТИШИНА: Ничего не происходит. Не выполняйте Бросок на Шум для этого перемещения.

Если Персонаж имеет жетон Слизи на своем планшете Персонажа, разыграйте вместо этого «Опасность».



ОПАСНОСТЬ: Не выполняйте Бросок на Шум для этого перемещения.

Если в соседнем отсеке есть Чужой (и он не в бою с другим Персонажем), переместите его в этот отсек. Если имеется более одного Чужого, переместите их всех.

Если ни в одном из соседних отсеков нет Чужих (или если они находятся в Бою), поместите жетон Шума в каждый коридор, соединенный с этим отсеком, в котором еще нет жетона Шума (учитывая Технические коридоры, если в отсеке есть вход в них).

Подробнее о жетонах Шума, см. стр. 29.

Подробнее о Технических коридорах, см. стр. 27.

Подробнее о Бое, см. стр. 33.



СЛИЗЬ: Поместите жетон Состояния на соответствующую область планшета Персонажа, чтобы указать, что он покрыт слизью.

Подробнее о жетонах Слизи, см. стр. 29.



ПОЖАР: Поместите жетон Пожара в этот отсек.

Подробнее о жетонах Пожара, см. стр. 29.



НЕИСПРАВНОСТЬ: Поместите жетон Неисправности в этот отсек.

Подробнее о жетонах Неисправности, см. стр. 30.



ДВЕРЬ: Поставьте жетон Двери в коридоре, через который вы вошли в этот отсек.

Подробнее о жетонах Дверей, см. стр. 31.

Примечание: Если Персонаж вскрывает жетон Разведки с символом «Дверь» после перемещения по Техническим коридорам (например, Механик с помощью карты Действий «Технические коридоры»), то этот жетон Разведки не имеет никакого эффекта.

После розыгрыша жетона Разведки уберите его в коробку.

Жетоны Разведки размещаются на неразведанных отсеках при подготовке к игре, поэтому они разыгрываются только один раз, в тот момент, когда отсек впервые разведан в игре.

БРОСОК НА ШУМ



Шум разносится по палубам Немезиса. Иногда это шум корабельного оборудования. Но иногда — это Чужие.

ЗАПОМНИТЕ: если вы входите в отсек с другим Персонажем или Чужим, вы НЕ выполняете Бросок на Шум.

Выполните Бросок на Шум и разыграйте результат:



РЕЗУЛЬТАТ 1, 2, 3, 4:

Поместите жетон Шума в коридоре с номером, который соответствует результату Броска на Шум, и соединен с отсеком, в который вы вошли (учитывая Технические коридоры, если в отсеке есть вход в них).

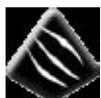
Подробнее о Технические коридорах, см. стр. 27.

Ни один коридор ни в коем случае не может содержать более 1 жетона Шума. Если вы должны поместить жетон Шума в коридор, который уже содержит его, вместо этого разыграйте Контакт.

Подробнее о Контакте, см. стр. 32.

Подробнее о Технические коридорах, см. стр. 27.

Подробнее о жетонах Шума, см. стр. 29.



ОПАСНОСТЬ:

Если в соседнем отсеке есть Чужой (и он не в Бою с другим Персонажем), переместите его в этот отсек. Если имеется более одного Чужого, переместите их всех.

Если ни в одном из соседних отсеков нет Чужих (или если они находятся в Бою), поместите жетон Шума в каждый коридор, соединенный с этим отсеком, в котором еще нет жетона Шума (учитывая Технические коридоры, если в отсеке есть вход в них).

Подробнее о жетонах Шума, см. стр. 29.

Подробнее о Технические коридорах, см. стр. 27.

Подробнее о Бое, см. стр. 33.



ТИШИНА:

Ничего не происходит. Не кладите жетоны Шума.

Если Персонаж имеет жетон Слизи на своем планшете Персонажа, разыграйте вместо этого «Опасность».

Примечание: Поскольку при входе в «Загрязненный Отсек» Персонаж немедленно получает жетон Слизи, то если при входе в «Загрязненный Отсек» вскрывается жетон Разведки «Тишина», он считается жетоном Разведки «Опасность»

ПРИМЕР БРОСКА НА ШУМ

Даже если жетон Шума (подсвечен синим) размещен в коридоре за Закрытой Дверью, это влияет на весь Коридор. Жетоны Шума НИКОГДА не влияют лишь на часть коридора «с одной стороны Двери».

Когда в области Технических коридоров есть жетон Шума (подсвечен зеленым), это значит, что они есть в каждом Техническом коридоре на игровом поле.

В этом примере, в коридорах, соединенных со Столовой, есть два жетона Шума: один в Коридоре № 3, с Закрытой Дверью (подсвечено синим), а другой — в Технических Коридорах (подсвечено зеленым).



ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРИМЕЧАНИЯ ПО ПЕРЕМЕЩЕНИЮ ЧУЖИХ

Чужие перемещаются в разные моменты игры (например, в случае розыгрыша карты События во время Фазы Событий). Всякий раз, когда правила предписывают вам переместить одного или несколько Чужих, они подробно объясняют, как это сделать.

Важно: Если Чужой заканчивает перемещение в неразведанном отсеке, не убирайте его и не открывайте отсек (и его жетон Разведки).

Если вам необходимо поместить на игровое поле Взрослого Чужого, но все 8 фигурок уже стоят там, то Взрослые Чужие отступают. Уберите все фигурки Взрослых Чужих, которые не находятся в Бою, и положите соответствующие жетоны Чужих в мешочек Чужих (если это возможно).

Затем поставьте фигурку Взрослого Чужого в отсек, где произошел Контакт.

ТЕХНИЧЕСКИЕ КОРИДОРЫ



Сеть Технических коридоров Немезиса позволяет экипажу ремонтировать различные системы. К сожалению, это также замечательная возможность для Чужих перемещаться по кораблю. Большинство Персонажей не может использовать Технические коридоры, — мысль о том, что там можно заблудиться или встретить Чужого, пугает их.

Оба входа в Технические коридоры (есть в некоторых отсеках) и специальная область Технических коридоров недоступны Персонажам.

Карта Действий «Технические коридоры» из колоды Действий Механика и карта Предмета «Планы Технических коридоров» являются исключением из этого правила.

Если (например, в результате Броска на Шум) необходимо поместить жетон Шума, а число указывает на вход в Технический коридор, этот жетон Шума необходимо поместить в специальную область Технических коридоров.

Ни один коридор ни в коем случае не может содержать более 1 жетона Шума. Если вы должны поместить жетон Шума в коридор, который уже содержит его, вместо этого разыграйте Контакт.

Подробнее о Контакте, см. стр. 32.

Жетон Двери никогда не может быть размещен в Технических коридорах.

Если Чужой Перемещается ко входу в Технические коридоры, то он исчезает в них: сбросьте с него все жетоны Травм, верните его жетон в мешочек Чужих и уберите фигурку с игрового поля. Если в специальной области Технические коридоров был жетон Шума, не удаляйте его.



- 1) Область «Технические коридоры»
- 2) Примеры входов в Технические коридоры

ПРИМЕР ПЕРЕМЕЩЕНИЯ В НЕРАЗВЕДАННЫЙ ОТСЕК

Разведчица перемещается из Отсека Гиббернации в неразведанный отсек. Игрок уже сбросил карту Действий для выполнения этого перемещения.

Перед тем, как перемещать фигурку, игрок переворачивает как жетон Разведки (желтый), так и тайл отсека (белый) лицевой стороной вверх.

Разведчица обнаруживает Столовую, ее любимый отсек! На жетоне Разведки указано, что отсек поврежден, поэтому на его тайл помещается соответствующий жетон. К счастью, есть еще 3 Предмета, которые можно найти. Тайл отсека вращается так, чтобы стрелка, указывая на количество Предметов, указывала на цифру «3».

Затем наша смелая Разведчица должна выполнить Бросок на Шум, поскольку она вошла в пустой отсек.





ЖЕТОН ШУМА

Единственной функцией жетонов Шума является обозначение коридоров для соблюдения правила Бросков на Шум.



ЖЕТОН СЛИЗИ

Пока Персонаж имеет жетон Слизии на своем планшете Персонажа, каждый результат Броска на Шум «Тишина» (и каждый жетон Разведки «Тишина») следует считать «Опасностью».

Подробнее о Броске на Шум, см. стр. 26.

Персонаж может иметь только 1 жетон Слизии. Если он должен получить еще один, то ничего не происходит.

Примечание: Персонаж может получить жетон Слизии из-за многих причин, не только во время розыгрыша жетона Разведки.

Персонаж может избавиться от жетона Слизии, используя карту Предмета «Одежда» (см. «Карты Предметов») или Действие Душевой (см. «Описание отсеков»).

Жетон Слизии - это универсальный жетон Состояния, располагающийся на области «Слизь» на планшете Персонажа.



ЖЕТОН ПОЖАРА

Жетоны Пожара имеют три функции: 1) они наносят Раны Персонажам, которые находятся в отсеках, охваченных Пожаром; 2) они причиняют Травмы Чужим; 3) они могут вызвать взрыв корабля.

1) Каждый раз, когда Персонаж заканчивает свои Действия (каждого раунда!) в отсеке, охваченном Пожаром, он получает 1 Легкую Рану.

Помните, что 1 раунд — это 2 Действия одного Персонажа (или 1 действие и нас, или просто нас).

Важно: Персонажи получают раны от Пожара только после того, как они закончили свой раунд. Если Персонаж пасует, он получает 1 Легкую Рану от Пожара в конце своего раунда, но больше не будет получать Раны от Пожара на этом ходу, даже если другие Персонажи будут продолжать играть в этот ход.

Подробнее о Легких Ранах, см. «Раны» стр. 40.

Подробнее о Раундах, см. «Фаза Игроков» стр. 11.

2) Во время каждой Фазы Событий, во время шага «Травмы от Пожара» каждый Чужой, находящийся в отсеке, охваченном Пожаром, получает 1 Травму.

Подробнее о Травмах и смерти Чужих, см. «Бой» стр. 36.

3) Всего в игре есть 8 жетонов Пожара. Если вы должны поместить жетон Пожара, а в резерве их больше нет, корабль взрывается, и игра заканчивается.

Примечание: Некоторые карты Событий могут привести к распространению пожара на соседние отсеки или вызвать неисправности в отсеках, которые уже охвачены пламенем, поэтому будьте осторожны!

См. подробнее «Окончание игры» стр. 14.

Ни один отсек ни в коем случае не может содержать более 1 жетона Пожара. Если вы должны поместить еще один, ничего не происходит.

Каждый сброшенный жетон Пожара возвращается в резерв.

Пожар распространяется в неразведанные отсеки.

Вы можете выполнить Действие отсека, когда на нем размещен жетон Пожара.

Вы можете использовать Действие «Поиск», когда на тайле отсека размещен жетон Пожара.



ЖЕТОН НЕИСПРАВНОСТИ

Жетоны Неисправности имеют две функции: 1) они не позволяют использовать Действие отсека, на котором размещены; 2) могут повлечь утрату целостности корпуса корабля — это означает, что все на борту корабля погибнет.

1) Если на тайле отсека размещен жетон Неисправности, Действие этого отсека больше не доступно. Однако, Действие «Поиск» по-прежнему работает как обычно.

Для того, чтобы сбросить жетон Неисправности, могут быть использованы различные карты Действий (например, карта Действий «Ремонт») и Предметы (например, «Инструменты»).

Важно: Жетон Неисправности никогда не может быть размещен в Гнезде или Загрязненном отсеке.

Важно: Жетон Неисправности может быть размещен в Машинных отделениях, Отсеке Гибернации и на Мостике.

Примечание: Жетон Неисправности может быть размещен в отсеке по многим причинам, помимо розыгрыша жетона Разведки (например, от некоторых Событий или Действий). Он воздействует даже на Специальные отсеки (например, Отсек Гибернации, Мостик, Машинное отделение).

Примечание: Жетон Неисправности в Отсеке Гибернации не влияет на Персонажей, которые уже спят.

Примечание: Если в отсеке «Склад» есть жетон Неисправности, вы можете выполнить Действие «Поиск», используя карту Действия «Поиск», но не Действие отсека. Использование Действия «Поиск Предмета» этого отсека не уменьшает количество Предметов в отсеке.

Состояние Двигателей (Поврежден / Исправен) никогда не зависит от наличия жетона Неисправности в Машинном отделении.

Подробнее о Машинном отделении, см. «Описание отсеков» стр. 52.

2) Всего в игре есть 8 жетонов Неисправности. Если вы должны поместить жетон Неисправности, а в резерве их больше нет, корабль разваливается, и игра заканчивается.

См. также «Окончание игры» стр. 14.

Ни один отсек ни в коем случае не может содержать более 1 жетона Неисправности. Если вы должны поместить еще один, ничего не происходит.

Жетон Неисправности нельзя поместить в неразведанный отсек.

Каждый сброшенный жетон Неисправности возвращается в резерв.



Если в отсеке с Компьютером есть жетон Неисправности, то Компьютер недоступен, как будто на тайле отсека нет символа Компьютера.

Подробнее о Компьютерах, см. «Описание отсеков» стр. 46.



ЖЕТОН ДВЕРИ

Жетоны Дверей размещаются только в коридорах. Ни один коридор ни в коем случае не может содержать более 1 жетона Дверей.

Жетоны Дверей не влияют на жетоны Шума.

Двери в каждом коридоре могут иметь три разных состояния: открытые, закрытые или сломанные. Многие факторы могут изменять их состояние (например, перемещение Чужих, События, Действия и т.п.).

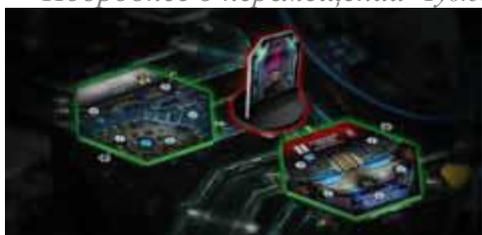
- **Закрытая Дверь** обозначается жетоном Двери, стоящем в коридоре на подставке.

Закрытая Дверь ограничивает перемещение Персонажей и Чужих через этот коридор (это также влияет на броски гранат).

Подробнее о Бросках, см. карту Предмета «Граната».

Когда Чужой пытается переместиться через коридор с Закрытой дверью, Чужой не перемещается и ломает эту Дверь.

Подробнее о перемещении Чужих, см. стр.27.



- **Сломанная Дверь** обозначается лежащим жетоном Двери.

Перемещение через такой коридор разрешено.

Сломанная Дверь никогда не может быть снова закрыта.

Единственным исключением из этого правила является Предмет «Плазменная горелка» (см. Карты Предметов Механика).



- **Открытые Двери** — чтобы обозначить, что Дверь открыта, просто уберите жетон Двери из коридора. В начале игры все двери во всех коридорах открыты.



Если вам необходимо поместить жетон Двери, а в резерве их не осталось, просто возьмите любой жетон Двери с игрового поле и поместите его в нужный коридор.

Если несколько Чужих перемещаются из одного отсека, их движение считается одновременным: они ломают Дверь и все остаются в начальном отсеке.

Если Бросок на Шум вызывает появление Чужого из коридора с Закрытой Дверью, Чужой появляется независимо от состояния Двери.

КОНТАКТ И БОЙ

КОНТАКТ

Контакт — это любое появление Чужого на игровом поле, в отсеке, где присутствует Персонаж (после извлечения жетона Чужого из мешочка Чужих).

Подробнее о Броске на Шум, см. стр. 26.

Контакт может также случиться из-за разыгрыша некоторых карт Событий (например, «Вылупление») или некоторых карт Атаки Чужих.

Примечание: В случае перемещения Чужого из одного отсека в другой, где присутствует Персонаж, Контакт не разыгрывается.

Для розыгрыша Kontakта, выполните следующие шаги:

1) Сбросьте все жетоны Шума из всех коридоров, соединенных с этим отсеком (учитывая Технические коридоры, если в отсеке есть вход в них).

2) Вытяните 1 жетон Чужого из мешочка Чужих.

Каждый жетон Чужих имеет символ Чужого на одной стороне и число на другой.

3) Поместите фигурку Чужого в отсек. Тип Чужого должен соответствовать символу на жетоне.

4) Сравните число на жетоне Чужого с количеством карт в руке игрока (считаются карты Действий и карты Заражения).

Если количество карт Действий в руке игрока меньше, чем номер на жетоне Чужого, то происходит Внезапная Атака.

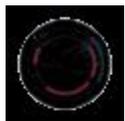
Если количество карт Действий равно или выше, то ничего не происходит.

Отложите жетон Чужого — он может вернуться в мешочек, если Чужой этого типа спрячется (войдет в Технические коридоры во время перемещения Чужих).

ВНЕЗАПНАЯ АТАКА:

Внезапная Атака — это атака Чужого, которая происходит только во время Kontakта, если игрок имеет меньше карт в руке, чем число на жетоне Чужого.

Подробнее об Атаке Чужих, см. «Фаза Событий» стр. 12 и 36.



ПУСТОЙ ЖЕТОН

Если игрок вытянул Пустой жетон, поместите жетон Шума в каждый Коридор, который соединен с отсеком, в котором произошел этот Контакт.

Верните Пустой жетон в мешочек Чужих.

Если Пустой жетон был последним жетоном в мешочке Чужих:

Добавьте один жетон Взрослого Чужого в мешочек Чужих.

Если нет доступных жетонов Взрослого Чужого, ничего не происходит.

Верните Пустой жетон в мешочек Чужих.

Этот Контакт Завершен.

ВХОД В ОТСЕК С ЧУЖИМИ

Когда Персонаж входит в отсек с Чужими, не разыгрывайте Контакт. Считайте, что Чужой и Персонаж немедленно вступают в Бой.

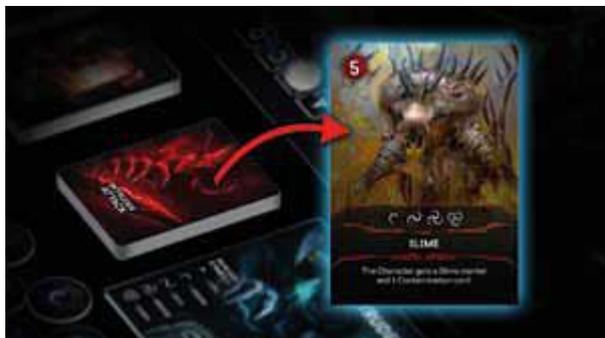
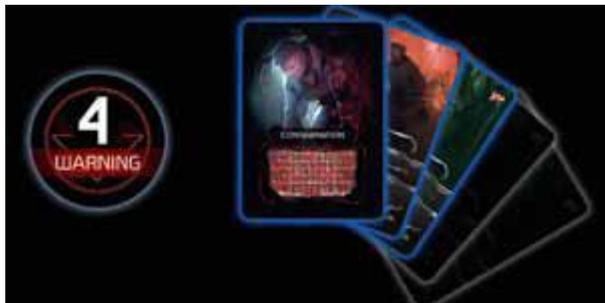
ПРИМЕР КОНТАКТА

Разведчица перемещается из Отсека Гибернации в соседний отсек. В коридорах, ведущих в этот отсек, есть 2 жетона Шума.

Как всегда, во время входа в пустой отсек, Игрок должен выполнить Бросок на Шум. Результатом является «2» и, поскольку в этом коридоре уже есть жетон Шума, происходит Контакт.

Игрок убирает все жетоны Шума из коридоров, ведущих в этот отсек и вытягивает жетон Чужого из мешочка Чужих. Этот жетон содержит символ Взрослого Чужого с номером «4» на обороте. Это число сравнивается с количеством карт в руке Игрока (включая карты Заражения) — только три карты в данном случае.

Поскольку игрок не имеет достаточно карт, происходит Внезапная Атака и вскрывается карта Атаки Чужих.



БОЙ

Каждый раз, когда Персонаж и Чужой находятся в одном отсеке, считается, что между ними происходит Бой.

В Бою могут быть выполнены только следующие Основные Действия: «Выстрел», «Ближний Бой» или «Перемещение» (в соответствии с правилами раздела «Побег Персонажа»). Чужие атакуют Персонажей во время Фазы Событий.

Некоторые Действия не могут быть выполнены во время Боя, см. символ «Только в Бою / Только вне Боя» стр. 19.

Подробнее о раундах, см. «Фаза Игроков» стр. 11.

Подробнее об Атаке Чужих, см. «Фаза Событий» стр. 12 и 36.

ПЕРСОНАЖ АТАКУЕТ ЧУЖОГО



Персонаж во время своего хода может атаковать Чужих, находящихся с ним в одном отсеке, используя «Выстрел» или «Ближний Бой».

Подробнее о Раундах, см. стр. 11.

Подробнее о Действиях, см. стр. 19.

ВЫСТРЕЛ:

Если Персонаж находится в отсеке с Чужим и имеет Оружие, на карте которого есть как минимум 1 жетон Патрона, он может выполнить Основное Действие «Выстрел», нацеленное на этого Чужого. Для этого выполните следующие шаги:

- 1) Выберите Оружие и Чужого в которого хотите стрелять.
- 2) Сбросьте 1 патрон с карты этого Оружия.
- 3) Бросьте Боевой кубик.

Его результаты:



— Вы не попали в цель.



— Если ваша цель Личинка или Ползун — нанесите 1 Травму. Если нет, то вы не попали.



— Если вашей целью является Личинка, Ползун или Взрослый Чужой — нанесите 1 Травму. Если нет, то вы не попали.



— Нанесите 1 Травму вашей цели (независимо от типа Чужого).



— Нанесите 2 Травмы вашей цели (независимо от типа Чужого).

Важно: Некоторые карты Оружия имеют специальные правила, которые могут изменять правила Действия «Выстрел».

Подробнее об Оружии, см. «Предметы и Объекты» стр. 43.

Подробнее о Травмах и смерти Чужих см. стр. 36.

БЛИЖНИЙ БОЙ:

Если Персонаж находится в отсеке с Чужим, он может выполнить Основное Действие «Ближний Бой», нацеленное на этого Чужого. Для этого выполните следующие шаги:

- 1) Возьмите 1 карту Заражения и добавьте ее в ваш сброс карт Действий.
- 2) Выберите 1 Чужого, которого вы хотите атаковать.
- 3) Бросьте Боевой кубик.

Его результаты:



— Вы не попали в цель, и ваш Персонаж получает 1 Тяжелую Рану.



— Если ваша цель Личинка или Ползун — нанесите 1 Травму.

Если нет, то вы не попали, и ваш Персонаж получает 1 Тяжелую Рану.



— Если вашей целью является Личинка, Ползун или Взрослый Чужой — нанесите 1 Травму. Если нет, то вы не попали, и ваш Персонаж получает 1 Тяжелую Рану.



— Нанесите 1 Травму вашей цели (независимо от типа Чужого).



— Нанесите 1 Травму (да, только 1!) вашей цели (независимо от типа Чужого).

Подробнее о Травмах и смерти Чужих, см. стр. 36.

Подробнее о Тяжелых Ранах, см. стр. 40.

ПРИМЕР БОЯ

Разведчица пытается подстрелить Чужого из «Пистолета ученого». Сбросив 1 карту Действий, она также сбрасывает 1 боеприпас с карты Оружия и бросает Боевой кубик.

Результат — «2 попадания», но карта «Пистолет ученого» указывает на то, что броски с 2-мя попаданиям считаются 1-м попаданием. На фигурке Чужого размещается лишь 1 жетон Травмы.

После размещения жетона Травмы проверяется эффект Травмы (что отражает выносливость Чужого). Вскрывается 1 карта Атаки Чужих. Число на символе «Кровь» сравнивается с количеством жетонов Травм на Чужом. Если оно выше, то Чужой все еще жив.



ПОБЕГ ПЕРСОНАЖА

Персонаж также может попытаться сбежать из Боя, выполнив Действие «Перемещение», чтобы переместиться в соседний отсек (разведанный или нет). Прежде чем переместить свою фигурку, разыграйте Атаку Чужих.

Подробнее об Атаке Чужих, см. «Фаза Событий» стр. 12 и 36.

Если в отсеке, из которого вы пытаетесь сбежать, больше одного Чужого, разыграйте отдельную Атаку Чужих для каждой особи, начиная с более крупной.

Если ваш Персонаж выживет, вы заканчиваете перемещение в соседнем отсеке.

Если в этом отсеке никого нет, выполните Бросок на Шум. Если это был неразведанный отсек, разведайте его следуя обычным правилам.

Если Персонаж умирает, то его труп остается в отсеке, из которого он пытался сбежать.

Важно: Кроме Действия «Перемещение», некоторые другие Действия позволяют Персонажу выполнить Побег, и дополнительно изменяют правила Побега, например, «Огонь на подавление», «Огневое прикрытие» (см. «Карты Действий»).

Примечание: Если Персонаж убегает в отсек, где нет других Персонажей или Чужих, выполните Бросок на Шум так же, как после обычного перемещения.

ПРИМЕР ПОБЕГА

После нанесения Травмы Чужому Разведчица решает сбежать. Игрок сбрасывает карту Действий (стоимость Перемещения) и решает переместиться в Отсек Гибернации.

Поскольку Чужой атакует любого Персонажа, который пытается сбежать, вскрывается карта Атаки Чужих. Это карта «Укус» с символом Взрослой Чужого: атака наносит Разведчице Тяжелую Рану. Укушенная и тяжело раненная Разведчица перемещается в Отсек Гибернации.



Отчаянные времена требуют отчаянных действий. Металлическая труба, тяжелый инструмент, приклад винтовки — все может стать импровизированным оружием в безнадежной ситуации. Ближний Бой так же эффективен, как и стрельба, но риска гораздо больше. Если атака будет неудачной, то кроме риска заражения, Персонаж немедленно получает Тяжелую Рану.

ТРАВМЫ И СМЕРТЬ ЧУЖИХ



Символ
«Кровь»



Жетон
Труп Чужих

Когда любой Чужой получает Травмы (например, из-за успешной атаки Персонажей или от Пожара), поместите на его фигурку соответствующее количество жетонов Травм.

Затем проверьте эффект Травмы:

- Личинка или Яйцо — 1 Травмы достаточно, чтобы убить их. Уберите фигурку с игрового поля.

- Ползун или Взрослый Чужой — возьмите 1 карту Атаки Чужих, игнорируйте всю информацию на этой карте, кроме символа «Кровь» в верхнем левом углу карты.

Если число на символе «Кровь» равно или меньше текущего количества жетонов Травм на этом Чужом, — он умирает — уберите фигурку и поместите 1 жетон Труса Чужого в отсек, где он был убит (отныне это Объект «Труп Чужого»).

Если число на символе «Кровь» больше — Чужой все еще жив.

- Альфа-самец или Королева – возьмите 2 карты Атаки Чужих, сложите числа на их символах «Кровь» и сравните сумму с текущим количеством жетонов Травм этого Чужого. Разыграйте результат так же, как описано выше для Ползунов и Взрослых Чужих.

Примечание: Символ «Кровь» представляет собой текущую выносливость Чужого. Это значение может меняться для данной особи в зависимости от карт, взятых после каждой удачной атаки.

Есть два жетона «Пять Травм», которые помогут вам отслеживать Травмы на крупных особях, таких как Королева или Альфа-самцы.

ОТСТУПЛЕНИЕ ЧУЖИХ

Чужие могут казаться дикими, но они не обделены интеллектом. Они могут отступить, если получат много Травм, или если кому-то посчастливилось нанести урон по одной из их Уязвимостей.



Во время проверки эффекта Травм, если на символе «Кровь» на любой из вскрытых карт Атаки Чужих есть символ «Отступление», то этот Чужой отступает:

Возьмите карту События и переместите Чужого через коридор, номер которого указан в секции карты «Перемещение Чужих». Затем сбросьте эту карту События.

Подробнее о картах Событий, см. стр. 12.

Если Чужой отступает через Закрытую Дверь (в том числе после применения карты Предмета «Огнетушитель»), он ломает эту Дверь и остается в этом отсеке, как и при обычном перемещении Чужих.

Королева и Альфа-самцы также отступают, если на любой из вскрытых карт Атаки Чужих есть символ «Отступление».

АТАКА ЧУЖИХ

Атака Чужих происходит в трех случаях:

- **Внезапная Атака**

Подробнее о Внезапной Атаке, см. «Контакт» стр. 32.

- **Атака Чужих во время Фазы Событий**

См. также «Фаза Событий», «Атака Чужих» стр. 12.

- **Побег Персонажа**

Подробнее о Побеге Персонажа, см. стр. 35.

Во время каждой Атаки Чужих выполните следующие шаги:

1) Выберите Персонажа, который является целью этой Атаки Чужих. Чужой может нападать лишь на Персонажа в том же отсеке.

- Если в отсеке находится более одного Персонажа, Чужие всегда атакуют Персонажа, чей игрок имеет наименьшее количество карт Действий в своей руке. В случае ничьей атакуется Персонаж с наименьшим номером.

- В случае Внезапной Атаки целью является Персонаж, который вызвал Контакт.

- В случае Побег атакуется убегающий Персонаж.

2) Возьмите и разыграйте 1 карту Атаки Чужих:

- Если на карте есть символ вида атакующего Чужого, разыграйте карту как на ней написано.

- Если нет, то атака не выполняется.

Расшифровку символов Чужих см. на планшете Чужих.

Важно: Во время Атаки Чужих игнорируйте символ «Кровь» в верхнем левом углу карты Атаки Чужих.

После розыгрыша Атаки Чужих карта Атаки Чужих сбрасывается в соответствующий сброс.

ПРИМЕР КАРТЫ АТАКИ ЧУЖИХ

1) **Выносливость Чужого.** Используется только для проверки после успешной атаки Персонажа. Чужой умирает, если число нанесенных травм больше (или равно) показателю выносливости Чужого.

2) **Символы Чужих.** Они показывают виды особей Чужих, которые атакуют. Если карта взята во время любой Атаки Чужих (во время Контакта или Фазы Событий), и один из ее символов соответствует типу атакующего Чужого, то атака считается успешной.

3) **Эффект Атаки Чужого.** В данном случае атакованный Персонаж получает жетон Слизи и 1 карту Заражения.



ЗАРАЖЕНИЕ



Если Атакует Личинка, не берите карты Атаки Чужих. Вместо этого уберите фигурку Личинки с игрового поля и поместите ее на планшет Персонажа, которого она атакует. Персонаж получает 1 карту Заражения.

Подробнее о картах Заражения, см. ниже.

Если на вашем планшете Персонажа уже есть Личинка, вы не умрете, если на вас нападет еще одна Личинка. Просто возьмите карту Заражения и удаляете эту «лишнюю» фигурку Личинку с игрового поля.

Вы не можете атаковать Личинку, которая находится на вашем планшете Персонажа (то есть после того, как вы были заражены).

КАРТЫ ЗАРАЖЕНИЯ



Кроме Ран, Персонажи могут получить карты Заражения (например, в результате Атаки Чужих).

Когда Персонаж получает карту Заражения (любым способом), возьмите ее из колоды Заражения и положите ее в свой сброс.

Карты Заражения ослабляют игрока, поскольку они находятся в руке, как и обычные карты Действий, но не предоставляют дополнительных Действий, и вы не можете потратить их на оплату других Действий.

Примечание: Карту Заражения нельзя сбросить для использования Квестового Предмета Скаута «Датчик движения», так как она не является картой Действий.

Каждая карта Заражения содержит скрытую информацию: Персонаж может быть инфицирован или нет. Эта информация спрятана между цветных узоров в нижней части карты. Пока карта не отсканирована, эта информация останется неизвестной для игрока до конца игры.

Если Персонаж не сканирует свои карты Заражения, то в конце игры он может проиграть игру именно благодаря им.

Подробнее о проверке победы, см. «Цели игроков» и «Окончание игры» стр. 15.

Примечание: Некоторые карты Событий могут обязать игрока сканировать свои карты Заражения.

Примечание: При использовании Предмета «Антидот» вы сканируете все свои карты Заражения из своей колоды Действий, с руки и сброса. После сканирования ваш Персонаж получает 1 новую карту Заражения, и вы автоматически пасуете. Перемешайте все ваши карты Действий (в том числе те, что в руке и сбросе) и сформируйте из них колоду Действий. Ваша рука пуста до начала следующего хода.

СКАНИРОВАНИЕ И СБРОС КАРТ ЗАРАЖЕНИЯ



Персонаж может попытаться избавиться от карты Заражения несколькими способами (например, карта Действий «Отдых», Действие отсеков «Столовая», «Душевая» или «Операционная» и Действие Предмета «Антидот»).

Описание каждой карты / отсека содержит инструкции, которые необходимо соблюсти. Какими бы не были эти инструкции, в любом случае требуется сканировать карты Заражения. Сканирование выполняется следующим образом:

Вставьте карту Заражения в Сканер таким образом, чтобы совместить область с цветными узорами карты и часть Сканера с красной пленкой. В одной из строк текста на карте может появиться слово «INFECTED» (ИНФИЦИРОВАН). Если нет, то заражения нет.

Примечание: Внимательно рассматривайте карты, поскольку некоторые из закодированных слов могут быть похожи на слово «INFECTED».

В любом случае дополнительный эффект сканирования поясняется в описании использованной карты Действий, Действия отсека или Действия Предмета.

При сканировании нескольких карт Заражения вы размещаете только одну фигурку Личинки на планшете Персонажа, независимо от того, сколько карт имеют слово «INFECTED». Вы не умрете, если выявите несколько карт «INFECTED» во время одного процесса сканирования.

Если какое-либо правило предписывает вам сбросить карту Заражения, уберите эту карту в коробку.

Подробнее о Действиях отсеков, см. «Описание отсеков» стр. 46.

ПРИМЕР СКАНИРОВАНИЯ КАРТЫ ЗАРАЖЕНИЯ

Капитан решает выполнить Действие «Отдых», которое требует от него сканирования карты Заражения.

Он размещает Сканер на своей карте Заражения и обнаруживает, что он ИНФИЦИРОВАН!

Он возвращает карту Заражения обратно в свою руку, и помещает фигурку Личинки на планшет Персонажа. Это значит, что ранее Капитан был инфицирован Чужим. Игрок должен быстро найти способ избавиться от этого паразита. Лучшим способом будет прооперировать себя или применить антидот.



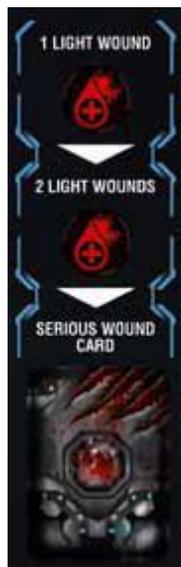
Примечание: Вы не помещаете фигурку Личинки на планшет Персонажа, если при использовании карты Предмета «Алкоголь» выявлена карта «INFECTED».

Как говорится, если оно истекает кровью, то мы можем его убить. Но что делать, если мы не уверены, что жидкость, которая вытекает из Чужого, является кровью? В любом случае, полезно знать, что выстрелы наносят вред Чужим. Проблема в том, что вы никогда не можете быть уверены, хватит ли вам патронов, чтобы убить этих тварей...

Экипаж не имеет опыта борьбы с Чужими, поэтому игроки не могут знать наверняка сколько урона нужно нанести, чтобы убить тварь!

РАНЫ И СМЕРТЬ ПЕРСОНАЖЕЙ

Во время игры Персонажи могут получать два вида Ран: Легкие и Тяжелые.



ЛЕГКИЕ РАНЫ

Когда Персонаж получает Легкую Рану, поместите жетон Раны на верхнее деление трека Легких Ран на своем планшете Персонажа.

Если жетон Раны уже есть, переместите его на нижнее деление. Жетон на нижнем делении трека Легких Ран означает 2 Легкие Раны.

Если на нижнем делении уже есть жетон Раны, уберите его с трека. Персонаж получает Тяжелую Рану.

ТЯЖЕЛЫЕ РАНЫ

Когда Персонаж получает Тяжелую Рану, возьмите 1 карту Тяжелой Раны и положите ее рядом с планшетом Персонажа. Отныне на Персонажа влияет эффект, описанный на этой карте.

Каждый тип Тяжелой Раны имеет свой эффект, описанный на карте.

Если Персонаж с 3-мя Тяжелыми Ранам получает еще хоть одну любую Рану (Легкую или Тяжелую), он немедленно умирает.



Когда Персонаж умирает, уберите его фигурку с игрового поля и поместите жетон Труп Персонажа в отсек, где он умер — теперь он рассматривается как Объект «Труп Персонажа».

Когда Персонаж умирает, он сбрасывает все свои Тяжелые Объекты в отсек, в котором умер.

Важно: Если у Персонажа есть несколько одинаковых карт Тяжелых Ран, их эффект не дублируется. Однако, от него будет труднее избавиться.

См. режим игры «Игра за Чужих» стр. 56.

Подробнее об Предметах и Тяжелых Объектах, см. стр. 42, 43.

ПЕРЕВЯЗКА И ЛЕЧЕНИЕ РАН

Во время игры Персонаж может перевязывать и лечить свои Раны многими способами (используя Одежду, бинты, карту «Аптечка» или Операционную).

Каждая соответствующая карта Предмета или Действие Предмета содержит описание обработки Раны. Это может быть Перевязка или Лечение.

Примечание: Карту Предмета «Аптечка» можно использовать для помощи другому Персонажу.

ПЕРЕВЯЗКА ТЯЖЕЛОЙ РАНЫ

Переверните лицевой стороной вниз карту Тяжелой Раны, влияющую на Персонажа. Отныне ее эффект игнорируется, но она все еще считается Тяжелой Раной во время подсчета их количества, в частности, для соблюдения ограничения в 3 Тяжелые Раны.

ЛЕЧЕНИЕ

Уберите (в случае Легкой Раны) или сбросьте (в случае перевязанной Тяжелой Раны) Рану, описанную в Действии.

Подробнее о картах Предметов, см. «Предметы и Объекты», стр. 42.

КАРТЫ СЛАБОСТЕЙ ЧУЖИХ

Во время подготовки к игре вы положили 3 случайные карты Слабостей (лицевой стороной вниз) на 3 области Слабостей Чужих на планшете Чужих. Во время игры у вас будет возможность обнаружить эти 3 Слабости. Они символизируют получение экипажем знаний о существах, которые вторглись на корабль.

Каждая из 3-х карт Слабостей кладется в область, отвечающую разным Объектам:

- 1) Труп Персонажа, 2) Яйцо Чужого, 3) Труп Чужого.



Чтобы открыть карту Слабости Чужих, любой Персонаж должен провести исследование соответствующего Объекта в Лаборатории.

Подробнее об исследовании в Лаборатории, см. «Описание отсеков» стр. 48.

Подробнее об Объектах, см. «Предметы и Объекты» стр. 43.



Яйцо Чужого



Труп Чужого



Труп Персонажа

После изучения Объекта, вскройте соответствующую карту Слабости — переверните ее лицевой стороной вверх и оставьте на планшете Чужих.

Открытые карты Слабостей меняют обычные правила относительно Чужих, предоставляя всем игрокам небольшое преимущество перед ними.

ПРЕДМЕТЫ И ОБЪЕКТЫ

Определенные Предметы часто спасают Персонажам жизнь. Предметы могут быть получены несколькими способами:

- Каждый Персонаж начинает игру с одной специальной картой Предмета (Оружие).
- Каждый Персонаж начинает игру с 2 Квестовыми Предметами. Эти 2 карты лежат лицевой стороной вниз горизонтально. Как только их требования выполнены, карты переворачиваются лицевой стороной вверх вертикально и становятся обычными картами Предметов.
- Во время игры Персонаж также может находить различные Предметы в отсеках, используя карту Действий «Поиск».

Подробнее о Действии «Поиск», см. стр. 44.

- Во время игры с помощью Основного Действия «Создать Предмет» Персонаж также может создавать специальные Предметы из других Предметов, которые есть у него.

Подробнее о Действии «Создать Предмет», см. стр. 45.

- Персонажи также могут найти во время игры Тяжелые Объекты (Труп Персонажа, Труп Чужого и Яйца Чужих), которые представлены не картами, а специальными жетонами. Персонажи могут их переносить. Эти Тяжелые Объекты не имеют собственных правил, а используются в определенное время — когда этого требует карта Действий, Действие отсека или Событие (например, Действие Лаборатории).

Важно: Некоторые Предметы помечены как «Использовать только один раз». После использования такого Предмета его карта сбрасывается.

ПРИМЕР КАРТЫ ПРЕДМЕТА

1) **Синий символ Компонента** — означает, что эту карту можно использовать во время создания Предмета как компонент Коктейля Молотова.

2) **Символ «Только вне Боя»** — указывает, можно ли использовать этот Предмет только в Бою, вне Боя или в любое время (в последнем случае в правом верхнем углу символ отсутствует).

3) **Использовать только один раз** — как указано, Бинты сбрасываются после использования. После выполнения Действия карты Предмета «Бинты» эта карта сбрасывается в соответствующий сброс.

4) **Стоимость Действия** — вы должны сбросить 1 карту Действий для выполнения этого Действия.

5) **Эффект Действия** — здесь описаны различные эффекты Действия. Бинты можно использовать для того, чтобы перевязать 1 Тяжкую Рану или вылечить все Легкие Раны.

6) **ИЛИ** — указывает, что вы должны выбрать между двумя возможными эффектами Действия.



РУКИ ПЕРСОНАЖА И ИНВЕНТАРЬ

Есть два типа карт Предметов: Тяжелые Предметы (хранятся в руках Персонажа) и обычные Предметы (хранятся в Инвентаре).

ИНВЕНТАРЬ

Все обычные Предметы могут храниться в тайне от других игроков — поместите их в Инвентарь — поставьте их карты в пластиковую подставку, чтобы другие игроки могли видеть лишь их рубашки. Другие игроки могут видеть лишь цвет Предметов в вашем Инвентаре, но они не знают, что конкретно у вас есть. Однако, когда любая карта Предмета используется, она должна быть показана всем другим игрокам.

Нет ограничений на количество Предметов, которые можно поместить в свой Инвентарь.

СИВОЛ «РУКА», ТЯЖЕЛЫЕ ПРЕДМЕТЫ И ТЯЖЕЛЫЕ ОБЪЕКТЫ



Тяжелые Предметы (например, Оружие) обозначены символом «Рука». Они не могут храниться в тайне от других игроков и не могут быть помещены в Инвентарь.

Когда вы находите или получаете Тяжелый Предмет (или подбираете Тяжелый Объект), который вы хотите сохранить, он должен быть размещен в одном из двух слотов Рук Персонажа на Планшете Персонажа. Это означает, что Персонаж может нести до 2 Тяжелых Предметов / Объектов.

Подробнее о слотах Рук, см. «Планшет Персонажа».

Если оба слота Рук Персонажа уже заняты, и вы хотите взять другой Тяжелый Предмет / Объект, вы должны сбросить 1 из Тяжелых Предметов / Объектов из рук.

Подробнее о сбросе, см. ниже.

Каждое Оружие, найденное во время Поиска, входит в игру с 1 жетоном Патронов.

Примечание: Созданный Огнемёт входит в игру с полным боекомплектом.

Иногда вы можете добавить карту Предмета к другой карте Предмета (например, «Увеличенный магазин» или «Автозарядник»). В этом случае положите добавленную карту рядом с указанной картой Предмета. Отныне обе карты рассматриваются как одна.

Важно: Карта «Скотч» позволяет объединить 2 Тяжелых Предмета, поэтому они занимают лишь один слот Рук — но это не касается Тяжелых Объектов!

Важно: Оружие никогда не может иметь больше боеприпасов чем его емкость, указанная на карте.

Тяжелые Предметы — это карты Предметов, которые имеют символ «Рука».

Тяжелые Объекты — это жетоны: Яйца Чужих (чаще всего их можно найти в Гнезде), Труп Персонажа (жетон Персонажа, который символизирует мертвого Персонажа или труп, найденный в Отсеке Гибернации в начале игры), Труп Чужого (жетон Трупа Чужого помещается на игровое поле после смерти любого Чужого, кроме Личинки).



СБРОС

Персонаж может свободно сбрасывать любые Предметы или Объекты из слотов Рук и Инвентаря в любой момент своего раунда. Это не требует отдельных Действий.

Объекты остаются в том отсеке, в котором их сбросили.

Предметы же сбрасываются в соответствующий сброс.

На этом корабле куча полезных вещей. Иногда требуется уйма времени, чтобы осмотреть отсек. Этот огнетушитель может пригодиться, а из баллона горючего и Zippo получится огнемёт.

ПОИСК

Кроме Предметов, которые Персонажи имеют в начале игры (1 Оружие и 2 Квестовых Предмета), в игре есть Предметы 4-х цветов, доступные всем:

- Красные (военные),
- Желтые (технические),
- Зеленые (медицинские),
- Синий (создаваемые).

Три колоды (красная, желтая и зеленая) содержат Предметы, которые можно найти в отсеках при выполнении Действия «Поиск».

Подробнее о Действии «Создание Предмета», см. «Основные Действия» стр. 20.

Цвет любого Предмета, найденного во время Поиска, должен соответствовать цвету искомого отсека (желтые Предметы в желтом отсеке, красные — в красном, зеленые — в зеленом).

Цвет отсека — это цвет фона под его названием и текстом с правилами.

При Поиске в отсеке белого цвета игрок может взять карту Предмета из любой из этих 3-х колод.

Каждый раз, когда Персонаж выполняет Действие «Поиск» в отсеке, счетчик Предметов этого отсека уменьшается на 1. Когда счетчик Предметов достигает деления «0», отсек считается пустым и искать в нем больше нельзя.

После завершения Поиска невыбранная карта возвращается под низ колоды, из которой она была взята.

Есть некоторые исключения из этого правила (например, Действие Разведчика).

Подробнее о вращении тайлов отсеков, см. стр. 24.

ПРИМЕР ПОИСКА

Разведчица выполняет Действие «Поиск». Она сбрасывает карту Действий «Поиск» и уменьшает счетчик Предметов на одну единицу.

Так как отсек имеет белый цвет, Разведчица может взять 2 карты из любых колод. Она решает искать оружие и боеприпасы и берет карты из колоды красных Предметов.

Игрок решает (в тай не от других игроков) взять «Энергетический заряд» и возвращает «Гранату» лицевой стороной вниз обратно в колоду красных Предметов. «Энергетический заряд» размещается в Инвентаре Разведчицы так, чтобы другим игрокам была видна лишь ее рубашка.



СОЗДАНИЕ ПРЕДМЕТОВ

Четвертая (синяя) колода карт Предметов содержит Создаваемые Предметы. Эти Предметы невозможно найти с помощью поиска в отсеках. Их можно создать с помощью Основного Действия «Создание Предметов», используя другие Предметы из Инвентаря.

Подробнее о создании Предметов, см. «Основные Действия» стр. 20.

Карты Создаваемых Предметов содержат 2 серых символа Компонентов, необходимых для создания этого Предмета.



Карты, которые можно использовать как Компоненты для Создаваемых Предметов, содержат синий символ Компонента, который можно использовать (сбросив карту) для создания Предмета.



Чтобы создать Предмет, необходимо выполнить Основное Действие «Создать Предмет» и сбросить две карты, имеющие синие символы Компонентов, необходимых для Предмета, который вы хотите создать (первая карта Предмета, которая соответствует первому необходимому Компоненту и вторая карта Предмета, которая соответствует второму необходимому Компоненту).

Во время игры вы можете создать четыре различных Предмета:



Предмет не может быть создан, если его карта недоступна, даже если у вас есть необходимые синие Компоненты.

Подробнее об этих четырех Предметах, см. карты Предметов.

КВЕСТОВЫЕ ПРЕДМЕТЫ

Квестовые Предметы недоступны для использования в начале игры. Каждый из них имеет особое условие (указанное на горизонтальной стороне карты), которое необходимо выполнить во время игры, чтобы разблокировать этот Квестовый Предмет.



Если игрок выполнит необходимое условие, то может перевернуть Квестовый Предмет лицевой стороной вверх (рассматривается как Основное Действие) и использовать его как обычный Предмет (он может занимать слот Руки, может быть сброшен, отдан и т.п.).



Примечание: Когда Капитан выполняет Действие «Мотивация» и при этом использует Квестовый Предмет «Интерком», то все Персонажи в одном отсеке с Капитаном (включая Капитана) и все Персонажи в отсеках с Компьютером берут карту Действий.

АТАКА ДРУГОГО ИГРОКА

Годы накопленных знаний о космических путешествиях свидетельствуют о том, что если поместить небольшую группу людей в тесную металлическую банку, которая долго летит сквозь пустоту, то между ними обязательно возникнет психологическое напряжение. Чтобы предотвратить серьезные конфликты среди членов экипажа кораблей, космические корпорации тратят миллиарды долларов на оснащение их имплантатами, которые создают сильный психический барьер и препятствуют прямому насилию против Homo Sapiens. Именно поэтому члены экипажа не могут напрямую атаковать друг друга.

Персонажи не могут открыто атаковать других Персонажей, но они могут (случайно или умышленно) нанести им вред побочными эффектами от своих действий. Запереть кого-то в отсеке, охваченном пожаром, активировать систему самоуничтожения, бросить гранату в Чужого в одном отсеке с другими членами экипажа — это лишь некоторые из многих возможностей...

ОПИСАНИЕ ОТСЕКОВ

Чтобы выполнить любое Действие отсека, Персонаж должен находиться в соответствующем отсеке (если он не имеет специальной способности, которая однозначно указывает обратное).

Важно: Вы не можете выполнять Действие отсека, когда находитесь в Бою. Вы не можете выполнять Действие отсека в отсеке с жетоном Неисправности.

Чужие безумно боятся огнетушителей. Мы понятия не имеем почему, но как говорится: «если это глупо, но работает, то это не глупо».

ОТСЕКИ С КОМПЬЮТЕРОМ



В некоторых отсеках есть символ «Компьютер». Это означает, что в этом отсеке есть компьютер. Символ Компьютера игнорируется, кроме случаев, когда на него прямо ссылается какое-либо правило (некоторые карты Действий, карты Предметов или карты Событий).

Если в отсеке есть жетон Неисправности, компьютер недоступен — рассматривайте это, будто бы в отсеке нет символа Компьютера.

ОТСЕКИ ВНЕШНЕГО КОНТУРА «1»

В каждой игре присутствуют все 11 отсеков, обозначенных номером «1» на обороте.

ARMORY (ОРУЖЕЙНАЯ)



ПЕРЕЗАРЯДИТЕ СВОЕ ЭНЕРГЕТИЧЕСКОЕ ОРУЖИЕ

Добавьте 2 жетона Патронов к 1 вашему Энергетическому Оружию.

Примечание: Это Действие отсека не перезаряжает Огнестрельное Оружие.

Примечание: Оружие никогда не может иметь больше Патронов, чем его емкость, указанная на карте.

COMMS ROOM (РАДИОРУБКА)



ОТПРАВИТЬ СИГНАЛ

Поместите жетон Состояния на область «Сигнал» на планшете Персонажа.

Передача Сигнала является обязательным условием для некоторых Целей и не имеет никакой другой функции во время игры.

EMERGENCY ROOM (ТРАВМПУНКТ)



ВЫЛЕЧИТЕ СВОИ РАНЫ

Перевяжите все свои Тяжелые Раны ИЛИ вылечите 1 из ваших перевязанных Тяжелых Ран ИЛИ вылечите все свои Легкие Раны.

Примечание: Неперевязанные Тяжелые Раны также можно вылечить во время этого Действия.

Подробнее о Перевязке и Лечении Ран, см. стр. 40.

EVACUATION SECTION A (ОТСЕК АВАРИЙНОЙ ЭВАКУАЦИИ «А»)



ПОПЫТАЙТЕСЬ ВОЙТИ В СПАСАТЕЛЬНУЮ КАПСУЛУ

Вы можете выполнить это Действие, только если в отсеке «А» есть разблокированная Спасательная Капсула и она имеет как минимум 1 свободное место.

Выполните Бросок на Шум. Если в результате этого в отсеке появляется любой Чужой, то ваша попытка войти в Спасательную Капсулу провалена.

Если по результатам Броска на Шум ни один Чужой не появляется в отсеке, поместите своего Персонажа в одну из разблокированных Спасательных Капсул отсека «А», в которой есть свободное место (каждая Спасательная Капсула имеет два места и может вместить до 2 Персонажей).

Изучите раздел «Спасательные Капсулы» ниже, чтобы определить, что происходит после того, как Персонаж вошел в Капсулу.

Вы не можете войти в Спасательную Капсулу, если в соответствующем отсеке эвакуации есть хотя бы один Чужой.

Подробнее о Броске на Шум, см. стр. 26.

EVACUATION SECTION B (ОТСЕК АВАРИЙНОЙ ЭВАКУАЦИИ «В»)

См. выше, но применимо к отсеку «В».

FIRE CONTROL SYSTEM (ОТСЕК УПРАВЛЕНИЯ СИСТЕМОЙ ПОЖАРОТУШЕНИЯ)

2 НАЧАТЬ ТУШЕНИЕ ПОЖАРА

Выберите 1 любой отсек.

Сбросьте жетон Пожара из этого отсека (если есть).

Все Чужие в этом отсеке отступают (в случайном направлении, определяемом с помощью карт Событий — 1 карта События для каждого Чужого).

Подсказка: Вы можете воспользоваться системой пожаротушения, чтобы прогнать всех Чужих из отсека, даже если в этом отсеке нет жетона Пожара.

Подробнее о перемещении Чужих, см. «Фаза Событий» стр. 12 и 27.

GENERATOR (ГЕНЕРАТОРНАЯ)

2 ЗАПУСТИТЬ / ОСТАНОВИТЬ СИСТЕМУ САМОУНИЧТОЖЕНИЯ

Поместите 1 жетон Состояния на начальное зеленое деление трека Самоуничтожения.

Отныне, каждый раз, когда вы передвигаете жетон Времени на треке Времени, также передвигайте жетон Самоуничтожения на 1 деление на треке Самоуничтожения.

Когда какой-либо Персонаж останавливает систему Самоуничтожения, уберите жетон Самоуничтожения (если система Самоуничтожения будет активирована снова, жетон Самоуничтожения снова нужно будет поместить на начальное зеленое деление трека Самоуничтожения).

Когда Жетон достигнет желтого деления на треке Самоуничтожения, система Самоуничтожения больше не сможет быть остановлена, а все Спасательные Капсулы немедленно разблокируются (однако, их снова можно заблокировать).

Если жетон Самоуничтожения достигнет последнего деления (с символом «Череп»), то корабль взрывается.

Примечание: Вы не можете запустить систему Самоуничтожения, если какой-нибудь из Персонажей находится в гибернации.

Примечание: Если система Самоуничтожения уже активирована, то погружение Персонажа в гибернацию не остановит ее.

См. еще «Окончание игры», стр. 14.

Если во время гиперпространственного прыжка включена система Самоуничтожения, считается, что корабль уничтожен.

См. еще «Фаза Событий», стр. 12.

Подробнее о Спасательных капсулах, см. «Описание отсеков» стр. 53.

LABORATORY (ЛАБОРАТОРИЯ)

2 ИССЛЕДОВАТЬ 1 ОБЪЕКТ

Это Действие можно выполнить, только если один из Объектов (Труп Персонажа, Труп Чужого или Яйцо Чужого) находится в отсеке (например, его принес Персонаж).

Важно: Эффект карты Действий Ученого «Локальная сеть» не отменяет это правило!

Вскройте 1 соответствующую карту Слабости Чужих.

Объект не сбрасывается после исследования. Впрочем, вы всегда можете сбросить его без дополнительных затрат Действий.

Подробнее о Слабостях Чужих, см. стр. 41.

Подробнее об Объектах, см. стр. 43.

NEST (ГНЕЗДО)

2 **ВЗЯТЬ 1 ЯЙЦО ЧУЖИХ**

Возьмите 1 жетон Яйца Чужих с планшета Чужих. После этого выполните Бросок на Шум.

Жетоны Яиц Чужих, лежащих на планшете Чужих представляют собой яйца в Гнезде. Когда вы берете (или уничтожаете) Яйца Чужих из Гнезда, берите их жетоны с планшета Чужих.

Когда в Гнезде нет Яиц Чужих (их всех вынесли или уничтожили), Гнездо считается разоренным — поместите 1 жетон Раны на Гнездо чтобы обозначить это.

Если в любом отсеке, где есть Яйца Чужих и случается Пожар, то во время шага Травмы от Пожара в Фазе Событий уничтожьте 1 Яйцо Чужих, которое не находится в руках у Персонажа.

Подробнее о Фазе Событий, см. стр. 12.

Примечание: Помните, что Яйцо Чужих — это Тяжелый Объект (см. «Предметы и Объекты», стр. 43.).

Примечание: Вы не можете выполнять любые Действия Поиска в этом отсеке.

УНИЧТОЖЕНИЕ ЯИЦ

Когда Персонаж находится в отсеке с Яйцами Чужих, которые не переносятся ни одним Персонажем, он можете попробовать уничтожить эти Яйца.

Выполните Действие «Выстрел» или «Ближний Бой». Каждое попадание (любого типа) уничтожает 1 Яйцо Чужих.



— уничтожьте 2 Яйца Чужих.

В случае Действия Ближнего Боя, Персонаж не берет карту Заражения и не получает Ран, если промахнется.

Вы также можете бросить гранаты в отсек с Яйцами Чужих, которые никто не несет, так, будто там есть Чужой. Граната уничтожает 2 Яйца, Коктейль Молотова уничтожает 1 Яйцо.

После каждой попытки уничтожения Яйца вы должны выполнить Бросок на Шум.

Примечание: Если вы пытаетесь уничтожить Яйцо с помощью Гранаты / Коктейля Молотова, находясь при этом в соседнем отсеке, выполните Бросок на Шум в этом отсеке, а не в Гнезде.

Подробнее о Броске на Шум, см. стр. 26.

STORAGE (СКЛАД)

2 **ПОИСК ПРЕДМЕТА**

Возьмите 2 карты из колоды Предметов одного определенного цвета (красного, желтого или зеленого). Выберите 1 карту и верните другую под низ этой колоды.

SURGERY (ОПЕРАЦИОННАЯ)

2 **ВЫПОЛНИТЬ ХИРУРГИЧЕСКУЮ ОПЕРАЦИЮ**

Сканируйте все карты Заражения (из своей колоды Действий, с руки и сброса). Уберите все карты Заражения, содержащие слово «INFECTED» (ИНФИЦИРОВАН).

Если на планшете Персонажа есть личинка, уберите ее.

После сканирования ваш Персонаж получает 1 Легкую Рану, и вы автоматически пасуете. Перемешайте все ваши карты Действий (в том числе те, что в руке) и сформируйте из них колоду Действий.

Примечание: После хирургической операции вы всегда пасуете, и ваша рука пуста до начала следующего хода.

Подробнее о сканировании и сбросе карт Заражения, см. стр. 38.

ОТСЕКИ ВНУТРЕННЕГО КОНТУРА «2»

Во время каждой игры используется только 5 случайно выбранных отсеков внутреннего контура из 9 доступных. Эти отсеки обозначены номером «2» на обороте.

AIRLOCK CONTROL (ОТСЕК УПРАВЛЕНИЯ ВОЗДУШНЫМИ ШЛЮЗАМИ)

2 АВАРИЙНАЯ АКТИВАЦИЯ ВОЗДУШНОГО ШЛЮЗА

Выберите любой другой желтый отсек. Коридоры, ведущие в выбранный отсек, не должны иметь Сломанных Дверей.

Автоматически закройте Дверь в каждом коридоре, ведущем в выбранный отсек.

Поместите жетон Аварийной активации воздушного шлюза в этот отсек. Если какая-либо из Дверей в коридорах, ведущих в этот отсек, откроется до завершения текущей Фазы Игроков, то этот жетон удаляется.

Если Двери во всех коридорах, ведущих в этот отсек, закрыты на момент окончания текущей Фазы Игроков (после того, как все игроки спасуют), все в этом отсеке немедленно умирают (как Персонажи, так и Чужие). Затем удалите этот жетон с игрового поля.

Персонажи и Чужие, которые умирают в результате открытия воздушного шлюза, не оставляют после себя трупов. Все выбрасывается в космос.

Если в этом отсеке был жетон Пожара, удалите его с игрового поля.

Желтый отсек – это отсек с желтым фоном.

CABINS (КАЮТЫ ЭКИПАЖА)

ОТДЫХ

Если ваш Персонаж находится в этом отсеке на момент начала нового хода, и там нет Чужих, возьмите 1 дополнительную карту Действий (до 6 вместо 5).

Пассивная функция этого отсека не срабатывает, если в нем размещен жетон Неисправности.

CANTEEN (СТОЛОВАЯ)

2 ЛЕГКИЙ ПЕРЕКУС...

Вылечите 1 Легкую Рану.

Кроме того, вы можете сканировать все карты Заражения в своей руке и удалить все карты, которые не помечены как «INFECTED» (ИНФИЦИРОВАН).

Если, по крайней мере, одна из этих карт является Зараженной, поместите фигурку Личинки на планшете Персонажа (и не удаляйте карту Заражения!). Если на вашем планшете Персонажа уже есть Личинка, ваш Персонаж умирает — дополнительно поместите 1 фигурку Ползуна в отсек, где вы умерли.

Подробнее о сканировании и сбросе карт Заражения, см. стр. 38.

COMMAND CENTER (КОМАНДНЫЙ ЦЕНТР)

2 ОТКРЫТЬ / ЗАКРЫТЬ ДВЕРИ

Вы можете выбрать 1 любой отсек и открыть или закрыть любые Двери в коридорах, ведущих в выбранный отсек.

Вы можете выбирать какие Двери закрыть и/или открыть. Вы не обязаны закрывать и/или открывать их все.

ENGINE CONTROL ROOM (ОТСЕК МОНИТОРИНГА ДВИГАТЕЛЕЙ)

2 ПРОВЕРИТЬ СОСТОЯНИЕ ДВИГАТЕЛЕЙ

Вы можете проверить состояние трех Двигателей.

Вы можете проверить состояние двигателей, даже если в Машинном отделении есть жетон Неисправности.

В Отсеке Мониторинга Двигателей нельзя менять состояние Двигателей.

Подробнее о проверке состояния Двигателей, см., «Машинное отделение», «Описание отсеков» стр. 52.

HATCH CONTROL SYSTEM (СИСТЕМА УПРАВЛЕНИЯ СПАСАТЕЛЬНЫМИ КАПСУЛАМИ)

2 ЗАБЛОКИРОВАТЬ / РАЗБЛОКИРОВАТЬ 1 СПАСАТЕЛЬНУЮ КАПСУЛУ

Переверните 1 жетон Спасательной Капсулы на заблокированную или разблокированную сторону.

Подробнее об отсеках Аварийной Эвакуации, см. «Описание отсеков» стр. 47.

Подробнее о Спасательных капсулах, см. «Описание отсеков» стр. 53.

MONITORING ROOM (ОТСЕК ВИЗУАЛЬНОГО НАБЛЮДЕНИЯ)

2 ПРОВЕРЬТЕ 1 ОТСЕК И ЖЕТОН РАЗВЕДКИ

Тайно посмотрите на лицевые стороны 1 тайла отсека и его жетона Разведки.

Посмотрев, верните их на игровое поле. Вы не должны говорить правду о том, что увидели.

Подробнее о жетонах Разведки, см. стр. 24.

ROOM COVERED WITH SLIME (ЗАГРЯЗНЕННЫЙ ОТСЕК)

ВЫ В СЛИЗИ!

Вы автоматически получаете жетон Слизи, когда входите в этот отсек.

Подробнее о жетоне Слизи, см. стр. 29.

Примечание: Вы не можете выполнять любые Действия Поиска в этом отсеке.

SHOWER ROOM (ДУШЕВАЯ)

2 ПРИНЯТЬ ДУШ

Если на планшете Персонажа есть жетон Слизи, сбросьте его.

Кроме того, вы можете сканировать все карты Заражения в своей руке и удалить все карты, которые не помечены как «INFECTED» (ИНФИЦИРОВАН).

Если, по крайней мере, одна из этих карт является Зараженной, поместите фигурку Личинки на планшет Персонажа (и не удаляйте карту Заражения!). Если на вашем планшете Персонажа уже есть Личинка, ваш Персонаж умирает — дополнительно поместите 1 фигурку Ползуна в отсек, где вы умерли.

Подробнее о жетоне Слизи, см. стр. 29.

Подробнее о сканировании и сбросе карт Заражения, см. стр. 38.

Примечание: Жетон Пожара можно поместить в Душевую обычным способом. Действие «Принять душ» не сбрасывает жетон Пожара с Душевой.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ОТСЕКИ

На игровом поле 5 Специальных отсеков всегда имеют фиксированное местоположение — эти отсеки имеют особые формы и напечатанные на игровом поле. Все они считаются уже разведанными на момент начала игры.

Специальные отсеки считаются обычными отсеками, за исключением того, что они уже разведаны на момент начала игры, и что Персонажи не могут выполнять любые Действия Поиска в этих отсеках. В Специальных отсеках могут размещаться жетоны Пожара и Неисправности.

СОСКРИТ (МОСТИК)



УПРАВЛЕНИЕ ПОЛЕТОМ

Проверьте Координаты ИЛИ установите Пункт назначения.

ПРОВЕРИТЬ КООРДИНАТЫ

Тайно посмотрите на лицевую сторону карты Координат. Посмотрев на нее, верните ее на игровое поле. Вы не должны говорить правду о том, что увидели.

УСТАНОВИТЕ ПУНКТ НАЗНАЧЕНИЯ

Передвиньте жетон Пункта назначения на любое деление трека Координат.

Игрок должен помнить, какие Координаты он видел...

Вы не можете устанавливать Пункт назначения, если на Мостике есть Чужой.

Примечание: В конце игры, если корабль не был разрушен ранее, вскрывается карта Координат. Позиция жетона Пункта назначения указывает Пункт назначения корабля среди четырех доступных на карте Координат.

Примечание: Вы не можете выполнять любые Действия Поиска в этом отсеке.

Примечание: Вы не можете изменить Пункт Назначения, если любой из Персонажей уже погрузился в гибернацию.

Примечание: Искусственный интеллект корабля запрограммирован для защиты членов экипажа в гибернации и предотвращает любой маневр, угрожающий их жизням.

ENGINE # 1 (МАШИННОЕ ОТДЕЛЕНИЕ № 1)



ПРОВЕРЬТЕ ДВИГАТЕЛЬ

Проверьте состояние Двигателя в этом Машинном отделении — тайно посмотрите на лицевую сторону верхнего жетона Двигателя.

Вы не должны говорить правду о том, что увидели.

Верхний жетон Двигателя указывает на текущее состояние Двигателя!

ОТРЕМОНТИРУЙТЕ (ИЛИ ПОВРЕДИТЕ) ДВИГАТЕЛЬ

Ваш Персонаж может выполнить Действие Ремонта / Повреждения Двигателя в этом отсеке (с помощью Действия «Ремонт» или карты Предмета «Инструменты»): возьмите оба жетона Двигателя, тайно проверьте их и положите друг на друга в порядке, выбранном вами.

Вы не должны говорить правду о том, отремонтировали ли вы Двигатель или нет, но вы обязаны сообщить, если изменили порядок жетонов.

Вы можете Отремонтировать / Повредить Двигатель, даже если в отсеке есть жетон Неисправности, и даже если вы не проверили состояние Двигателей.

Примечание: Корабль имеет 3 Двигателя, 2 из которых должны быть функционирующими для безопасного путешествия обратно на Землю. В начале игры игроки не знают, функционируют Двигатели или нет. Игроки могут проверять состояние Двигателей во время игры, например, в соответствующем Машинном отделении. В конце игры, если корабль не был разрушен ранее, все верхние жетоны Двигателя вскрываются, чтобы определить, взорвется или нет корабль во время попытки совершить гиперпространственный прыжок.

См. также «Проверка Двигателей» и «Окончание игры» стр. 14.

Примечание: Вы не можете выполнять любые Действия Поиска в этом отсеке.

ENGINE # 2 (МАШИННОЕ ОТДЕЛЕНИЕ № 2)

См. выше, но применимо к Машинному отделению № 2.

ENGINE # 3 (МАШИННОЕ ОТДЕЛЕНИЕ № 3)

См. выше, но применимо к Машинному отделению № 3.

hibernatorium (ОТСЕК ГИБЕРНАЦИИ)



ПОПЫТАЙТЕСЬ ПОГРУЗИТЬСЯ В ГИБЕРНАЦИЮ

Вы можете выполнить это Действие только в том случае, если Камеры Гибернации открыты — жетон Времени на треке Времени находится на любом синем делении.

Выполните Бросок на Шум. Если в результате этого в отсеке появляется любой Чужой, то ваша попытка войти в Спасательную Капсулу провалена.

Если по результатам Броска на Шум ни один Чужой не появляется в отсеке, уберите в коробку фигурку Персонажа — ему удалось безопасно заснуть. С этого момента вы больше не участвуете в игре. Выживет ли ваш Персонаж или же погибнет вместе с кораблем? Узнаете в конце игры.

Вы не можете изменить Пункт назначения или запустить систему Самоуничтожения, когда любой из Персонажей уже погрузился в гибернацию.

Вы не можете войти в Камеру Гибернации, если отсеке Гибернации есть любой Чужой, см. еще «Окончание игры» стр. 14.

Подробнее о Броске на Шум, см. стр. 26.

Примечание: Вы не можете выполнять любые Действия Поиска в этом отсеке.

Примечание: Искусственный интеллект корабля запрограммирован для защиты членов экипажа в гибернации и предотвращает любой маневр, угрожающий их жизням.

СПАСАТЕЛЬНЫЕ КАПСУЛЫ

В начале игры все Спасательные Капсулы заблокированы. Во время игры игроки могут разблокировать их вручную (с помощью некоторых карт или Действий отсеков), или же они разблокируются автоматически, если Персонаж умрет во время игры или, когда жетон Самоуничтожения достигнет желтого деления на треке Самоуничтожения.

Подробнее о разблокировании Спасательных капсул, см. «Система Управления Спасательными Капсулами», «Описание отсеков» стр. 51.

Подробнее об автоматической разблокировке Спасательных Капсул, см. «Критические моменты игры» стр. 17.

Подробнее о Самоуничтожении, см. «Генераторная», «Описание отсеков» стр. 48.

Если Спасательная Капсула разблокирована, Персонаж может войти в нее (выполнив предварительно Бросок на Шум) через соответствующий отсек Аварийной Эвакуации, если в отсеке нет жетона Неисправности и Чужих.

Подробнее об отсеках Аварийной Эвакуации, см. «Описание отсеков» стр. 47.

После того, как вы вошли к Спасательную Капсулу, поместите фигурку своего Персонажа на одном из двух мест для него на этом жетоне Спасательной Капсулы.

После этого решите, запустите ли вы Спасательную Капсулу немедленно или подождете (возможно, другого Персонажа, который хочет войти в ту же Спасательную Капсулу и занять в ней второе место).

Если вы запускаете Спасательную Капсулу немедленно (или если вы запускаете ее в одном из следующих раундов) — уберите фигурку вашего Персонажа и жетон Спасательной Капсулы в коробку. С этого момента вы больше не участвуете в игре. Победите ли вы? Узнаете в конце игры.

Любой Персонаж в запущенной Спасательной Капсуле всегда рассматривается, как будто он прибыл на Землю.

См. еще «Окончание игры» стр. 14.

Если вы ждете, вы можете решить запустить Спасательную Капсулу в начале своего первого хода следующего раунда в Фазе Игроков. Вы также можете, если хотите, добровольно выйти из Спасательной Капсулы, не тратя на это дополнительных Действий — во время вашего хода, просто переместите фигурку Персонажа обратно в соответствующий отсек Аварийной Эвакуации. Однако, если вы не запускаете Спасательную Капсулу, это означает, что вы автоматически пасуете в этом раунде.

Если в то время, пока вы ждете в Спасательной Капсуле, какой-либо игровой эффект предписывает сделать Бросок на Шум, то вы обязаны его сделать, поскольку считается, что ваш Персонаж находится в соответствующем отсеке Аварийной Эвакуации.

Если в то время, пока вы ждете в Спасательной Капсуле, в этом отсеке Аварийной Эвакуации появляется Чужой, то все Персонажи в Спасательных Капсулах этого отсека автоматически возвращаются в этот отсек.

Если другой Персонаж войдет в ту же спасательную капсулу, что и вы, он может принять решение о ее немедленном запуске.

Примечание: Тяжелые Объекты не занимают места в Спасательной Капсуле.



Места для Спасательных Капсул пусты



Спасательные Капсулы заблокированы



Спасательные Капсулы разблокированы

РЕЖИМЫ ИГРЫ

ОДИНОЧНЫЙ И КООПЕРАТИВНЫЙ РЕЖИМЫ



ОДИНОЧНЫЙ РЕЖИМ

Хоть Немезис и является полу-кооперативной игрой, но вы также можете попытаться выжить самостоятельно.

Этот режим имеет свои собственные специальные колоды – одиночные / кооперативные карты Целей. В начале игры возьмите две карты из этой колоды вместо обычных карт Целей.

Примечание: После того, как произойдет Первый Контакт, вы должны выбрать одну из этих двух карт Целей.

Важно: В этом режиме количество Предметов, доступных в каждом отсеке, уменьшается вдвое с округлением в большую сторону (если жетоны Разведки показывают 1-2 Предмета — установите счетчик Предметов на 1, если 3-4 — установите счетчик Предметов на 2).

Чтобы выиграть, вы должны достичь своей Цели и выжить.

ПОЛНОСТЬЮ КООПЕРАТИВНЫЙ РЕЖИМ

Этот режим предназначен для игроков, которые хотят играть, не опасаясь предательства со стороны товарищей.

Этот режим имеет свои собственные специальные колоды – одиночные / кооперативные карты Целей. В начале игры возьмите по одной карте на игрока из этой колоды, вместо обычных карт Целей.

Чтобы выиграть игру, ВСЕ эти цели должны быть выполнены, и по крайней мере 1 Персонаж должен выжить.

Примечание: Если есть одна карта, требующая отправки Сигнала — это должен делать только один Персонаж. Если есть два или более таких требований — все Персонажи, имеющие такие Цели, должны отправить Сигнал!

РЕАНИМИРОВАНИЕ

В этом режиме игры Травмпункт оснащен специализированным устройством «АвтоДок», в котором можно реанимировать людей, находящихся при смерти.

Каждый раз, когда один из Персонажей умирает, другой Персонаж может взять жетон Труса Персонажа и отнести его в Травмпункт.

Этот жетон Труса Персонажа также можно исследовать в Лаборатории.

Все Предметы (включая Стартовое Оружие) умершего Персонажа остаются у него в Инвентаре, а Тяжелые Объекты сбрасываются в отсек, в котором он умер.

Игрок, чей труп находится в Травмпункте, размещает фигурку своего Персонажа в начале своего хода в этом отсеке.

Все его Легкие Раны вылечиваются, а все Тяжелые Раны перевязываются.

Важно: Травмпункт не функционирует, если в нем есть Чужой или жетон Неисправности.

ИГРА ЗА ЧУЖИХ



Этот режим предназначен для того, чтобы позволить первому умершему игроку продолжать игру, управляя Чужими. Это немного усложняет игру для остальных игроков. Обратите внимание, что этот режим не является обязательным.

Игрок, чей Персонаж умирает первым, получает возможность контролировать Чужих, которые заразили корабль, и может охотиться на других игроков.

Важно: Один игрок берет на себя роль Чужих — первый, кто потеряет своего Персонажа. Если два Персонажа умирают одновременно, игрок с наименьшим номером получает контроль над Чужими.

ПОДГОТОВКА

Игрок, который управляет Чужими, убирает все компоненты своего бывшего Персонажа в коробку. Он перемешивает специальную колоду Действий Игрока-Чужого и кладет ее перед собой.

Затем завершите текущий ход следуя обычным правилам. Любые изменения применяются только с начала следующей Фазы Игроков.

ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ХОДА

ФАЗА ИГРОКОВ

1. Взять карты Действий Чужих — Игрок-Чужой берет 3 карты. Его лимит руки — 4 карты.
 2. Жетон Первого игрока — Игрок-Чужой пропускается этот шаг (он никогда не берет жетон Первого Игрока).
 3. Раунды Игроков — Игрок-Чужой разыгрывает свои раунды в обычном порядке с другими игроками. Он может выполнять только 1 Действие (играя карту с руки) или пасовать.
- После того как Игрок-Чужой спасовал, он может оставить 1 карту в руке и сбросить остальные.

В течение своих раундов Игрок-Чужой может разыгрывать карты Действий Чужих одним из трех способов:

1) Перемещение — переместите любого Чужого через коридор с номером, указанным на этой карте.

Примечание: Если Чужой перемещается в Технические коридоры, выполните это Действие следуя обычным правилам.

2) Атака — выберите любого Чужого в отсеке с Персонажем. Чужой атакует этого Персонажа, следуя обычным правилам, за одним исключением: Игрок-Чужой берет столько карт Атаки Чужих, сколько указано на карте Действий Чужого, разыгранной в этом раунде. Затем он разыгрывает 1 из этих карт, а другие кладет под низ колоды Атаки Чужих.

3) Эффект — Выполните эффект, описанный на карте.

ФАЗА СОБЫТИЙ

Все шаги этой Фазы пропускаются кроме:

- **Трек Времени** — как и в обычных правилах, передвиньте жетон Времени и жетон Самоуничтожения (если система Самоуничтожения активирована) на 1 деление вправо на соответствующих треках.

- **Травмы от Пожара** — как и в обычных правилах, каждый Чужой в отсеке с жетоном Пожара получает 1 Травму.

Примечание: Все другие шаги не выполняются в этом режиме!

Важно:

- Чужие не атакуют в конце раунда (но они все еще совершают Внезапные Атаки во время Контакта или когда Персонажи убегают из отсеков с Чужими).

- Карты Событий не используются, если только они не были результатом Действия карты Действий Игрока-Чужого.

- Нет шага «Мешочек Чужих».

УСЛОВИЕ ПОБЕДЫ ЗА ЧУЖИХ

Игрок, который управляет Чужими, **не может выиграть в игре**. Его цель состоит в том, чтобы помешать выиграть другим игрокам. Ведь если вы уже проиграли, надо приложить все усилия, чтобы и остальные игроки тоже получили по заслугам!

АЛЬТЕРНАТИВНАЯ СТОРОНА ИГРОВОГО ПОЛЯ



Альтернативная сторона игрового поля напечатана на обратной стороне игрового поля.

Вы можете играть на ней во время обычной игры в любом режиме, но все же она предназначена прежде всего для прохождения кампании. Имейте в виду, что на ней труднее играть.

Одной из особенностей этой конструкции корабля является двойной набор Технических коридоров. Они функционируют по обычным правилам, но не связаны друг с другом (любой жетон Шума в «красных» Технических коридорах не зависит от «синих», и наоборот).

Другой особенностью является то, что некоторые отсеки соединены с другими двумя коридорами. Эти коридоры не зависят друг от друга, поэтому любые Закрытые Двери в одном коридоре не влияют на другой.

При подготовке к игре положите тайлы отсеков Аварийной Эвакуации «А» и «В» на указанные места. Поместите жетон Разведки лицевой стороной вниз на каждый отсек Аварийной Эвакуации (когда Персонаж входит в этот отсек впервые, перейдите к обычной процедуре Разведки).

СВОД ПРАВИЛ

ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ХОДА (TURN)

I. ФАЗА ИГРОКОВ (PLAYER PHASE):

- 1) Возьмите 5 карт Действий.
- 2) Жетон Первого игрока передается игроку слева.
- 3) Раунды игроков (PLAYER ROUNDS). Каждый игрок выполняет по часовой стрелке:
 - 2 Действия,
 - ИЛИ 1 Действие и пас,
 - ИЛИ пас.

Повторяйте, пока все игроки не спасуют.

После паса, игрок не участвует ни в одном следующем раунде этого хода.

II. ФАЗА СОБЫТИЙ (EVENT PHASE):

- 4) Передвиньте жетон Времени на треке Времени.
Передвиньте жетон Самоуничтожения на треке Самоуничтожения, если система Самоуничтожения активирована.
- 5) Атака Чужих.
- 6) Травмы Чужих от Пожара.
- 7) Разыграйте 1 карту События:
 - Перемещение Чужих.
 - Эффект События.
- 8) Мешочек Чужих: возьмите 1 жетон и разыграйте его эффект.

ПРОЦЕСС ИГРЫ И КРИТИЧЕСКИЕ МОМЕНТЫ

ПЕРВЫЙ КОНТАКТ

Когда на игровом поле появляется первый Чужой (любого типа), все игроки должны выбрать 1 карту Цели и сбросить другую лицевой стороной вниз.

ПЕРВЫЙ УМЕРШИЙ ПЕРСОНАЖ

После первой смерти Персонажа (любого игрока) все Спасательные Капсулы автоматически разблокируются.

ТРЕК ВРЕМЕНИ

Когда жетон Времени достигает синего деления, Камеры Гибернации открываются.

САМОУНИЧТОЖЕНИЕ

Когда жетон Самоуничтожения достигает желтого деления, все Спасательные Капсулы автоматически разблокируются.

РАЗВЕДКА

Во время входа в неразведанный отсек:

- 1) Переверните тайл отсека лицевой стороной вверх.

2) Вскройте жетон Разведки и разыграйте его эффект. Некоторые эффекты могут отменить шаг № 3.

3) Если в отсеке никого нет, выполните Бросок на Шум.

ДЕЙСТВИЯ

Вы не можете сбросить ваши никакие карты Заражения для оплаты стоимости Действия.

ОСНОВНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Сбросьте 1 карту Действий с руки, чтобы выполнить 1 Основное Действие.

Сбросьте 2 карты Действий для выполнения Действия «Осторожное Перемещение».

КАРТЫ ДЕЙСТВИЙ

Сбросьте карту Действий, Действие которой вы хотите выполнить, и оплатите ее стоимость, сбросив необходимое количество дополнительных карт Действий.

ДЕЙСТВИЯ ОТСЕКОВ

Сбросьте 2 карты Действий с руки, чтобы выполнить Действие отсека. Невозможно выполнить в отсеке с жетоном Неисправности.

ДЕЙСТВИЯ ПРЕДМЕТОВ

Сбросьте необходимое количество карт Действий с руки, чтобы выполнить Действие Предмета.

Некоторые Предметы (с пометкой «Использовать только один раз») также должны быть сброшены после завершения их Действия.

ПРЕДМЕТЫ И ОБЪЕКТЫ

ПРЕДМЕТЫ

Обычные Предметы помещаются в ваш Инвентарь, поэтому никто, кроме вас, точно не знает, что вы нашли.

КВЕСТОВЫЕ ПРЕДМЕТЫ

В начале игры эти карты являются мини-заданиями (лежат горизонтально), а не Предметами.

Вы можете активировать их, выполнив необходимые условия.

ТЯЖЕЛЫЕ ПРЕДМЕТЫ

Вы можете переносить не более 2 Тяжелых Предметов, по одному на каждом слоте Рук.

Если вы хотите поменять Тяжелый Предмет, который вы носите, на другой, просто сбросьте его без затрат дополнительных Действий.

ТЯЖЕЛЫЕ ОБЪЕКТЫ

Яйцо Чужих, Труп Чужого, Труп Персонажа.

Необходимы для исследования Слабостей Чужих.

Они занимают слот Руки, как и Тяжелые Предметы.
Когда вы сбрасываете один из них, поместите его в отсек, в котором вы находитесь.

БОЙ

Вы находитесь в Бою каждый раз, когда вы находитесь в отсеке с Чужим.

ВЫСТРЕЛ (СТОИМОСТЬ 1)

- 1) Выберите Оружие и цель.
- 2) Сбросьте жетон Патронов с карты выбранного Оружия.
- 3) Бросьте Боевой кубик:
 - Если вы попали, поместите жетон Травмы на фигурку Чужого, а затем возьмите карту Атаки Чужих и проверьте эффект Травмы.

БЛИЖНИЙ БОЙ (СТОИМОСТЬ 1)

- 1) Возьмите 1 карту Заражения.
- 2) Выберите цель.
- 3) Бросьте Боевой кубик (результат с 2 попаданиям = 1 попадание):
 - Если вы попали, поместите жетон Травмы на фигурку Чужого, а затем возьмите карту Атаки Чужих и проверьте эффект Травмы.
 - Если вы промахнулись, Чужой наносит 1 Тяжелую Рану.

ПОБЕГ (ОСОБОЕ ПЕРЕМЕЩЕНИЕ, СТОИМОСТЬ 1)

- 1) Выберите соседний отсек, в который вы хотите сбежать.
- 2) Возьмите карту Атаки Чужого и разыграйте ее:
 - Если вы умерли, поместите жетон Трупы Персонажа в отсек, в котором находились.
 - Если вы выжили, вы перемещаетесь. Выполните это перемещение как обычно (разведайте новый отсек, выполните Бросок на Шум и т.п.).

АТАКА ЧУЖИХ

- 1) Выберите Персонажа, который будет целью (тот, что с наименьшим количеством карт в руке).
- 2) Возьмите карту Атаки Чужих и разыграйте ее:
 - Если любой символ Чужого соответствует атакующей особи, то атака успешна. Разыграйте эффект карты.
 - Если на карте нет соответствующего символа, атака была неудачной.

СИМВОЛЫ ЧУЖИХ



— Личинка



— Ползун



— Взрослый Чужой



— Альфа-самец



— Королева

ОГЛАВЛЕНИЕ

ОБЗОР ИГРЫ.....	1
ВСТУПЛЕНИЕ	1
ОТ АВТОРА.....	4
ПОДГОТОВКА К ИГРЕ: ШАГИ 1-13. ПОДГОТОВКА ИГРОВОГО ПОЛЯ	5
ПОДГОТОВКА В ИГРЕ: ШАГИ 14-20. ПОДГОТОВКА ЭКИПАЖА	7
СБРОС	9
ОПИСАНИЕ ЭЛЕМЕНТОВ ИГРОВОГО ПОЛЯ.....	10
ХОД ИГРЫ	11
ПОРЯДОК ХОДА.....	11
I: ФАЗА ИГРОКОВ	11
II: ФАЗА СОБЫТИЙ.....	12
ЦЕЛИ ИГРОКОВ И ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ	14
ЦЕЛИ ИГРОКОВ	14
ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ.....	14
ПРОВЕРКА ПОБЕДЫ	15
1) Проверка Двигателей:.....	15
2) Проверка Координат:.....	15
3) Проверка Заражения:	16
4) Проверка Целей:.....	16
ДОСРОЧНОЕ ЗАВЕРШЕНИЕ ИГРЫ	16
КРИТИЧЕСКИЕ МОМЕНТЫ ИГРЫ.....	17
ПЕРВЫЙ КОНТАКТ.....	17
ПЕРВЫЙ УМЕРШИЙ.....	17
САМОУНИЧТОЖЕНИЕ И ГИБЕРНАЦИЯ.....	17
ЦЕЛИ.....	18
ДЕЙСТВИЯ	19
СТОИМОСТЬ ДЕЙСТВИЙ.....	19
ТОЛЬКО В БОЮ / ТОЛЬКО ВНЕ БОЯ	19
ОСНОВНЫЕ ДЕЙСТВИЯ.....	20
ДЕЙСТВИЯ С КАРТ ДЕЙСТВИЙ	21
ДЕЙСТВИЯ С КАРТ ПРЕДМЕТОВ	22
ДЕЙСТВИЯ ОТСЕКОВ.....	22
ПЕРЕМЕЩЕНИЕ И ЖЕТОНЫ РАЗВЕДКИ	22
ОТСЕКИ И КОРИДОРЫ	23
ДЕЙСТВИЕ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ	23
ДРУГИЕ ДЕЙСТВИЯ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ	23
ЖЕТОНЫ РАЗВЕДКИ.....	24
БРОСОК НА ШУМ.....	26

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРИМЕЧАНИЯ ПО ПЕРЕМЕЩЕНИЮ ЧУЖИХ	27
ТЕХНИЧЕСКИЕ КОРИДОРЫ	27
ЖЕТОН ШУМА.....	29
ЖЕТОН СЛИЗИ.....	29
ЖЕТОН ПОЖАРА.....	29
ЖЕТОН НЕИСПРАВНОСТИ.....	30
ЖЕТОН ДВЕРИ	31
КОНТАКТ И БОЙ	32
КОНТАКТ	32
БОЙ.....	33
ПОБЕГ ПЕРСОНАЖА	35
ТРАВМЫ И СМЕРТЬ ЧУЖИХ.....	36
ОТСТУПЛЕНИЕ ЧУЖИХ.....	36
АТАКА ЧУЖИХ.....	36
ЗАРАЖЕНИЕ	37
КАРТЫ ЗАРАЖЕНИЯ	38
СКАНИРОВАНИЕ И СБРОС КАРТ ЗАРАЖЕНИЯ	38
РАНЫ И СМЕРТЬ ПЕРСОНАЖЕЙ	40
ЛЕГКИЕ РАНЫ	40
ТЯЖЕЛЫЕ РАНЫ.....	40
ПЕРЕВЯЗКА И ЛЕЧЕНИЕ РАН	40
ПЕРЕВЯЗКА ТЯЖЕЛОЙ РАНЫ	40
ЛЕЧЕНИЕ.....	40
КАРТЫ СЛАБОСТЕЙ ЧУЖИХ.....	41
ПРЕДМЕТЫ И ОБЪЕКТЫ	42
РУКИ ПЕРСОНАЖА И ИНВЕНТАРЬ.....	43
ИНВЕНТАРЬ.....	43
СИВОЛ «РУКА», ТЯЖЕЛЫЕ ПРЕДМЕТЫ И ТЯЖЕЛЫЕ ОБЪЕКТЫ	43
СБРОС	44
ПОИСК	44
СОЗДАНИЕ ПРЕДМЕТОВ.....	45
КВЕСТОВЫЕ ПРЕДМЕТЫ.....	46
АТАКА ДРУГОГО ИГРОКА	46
ОПИСАНИЕ ОТСЕКОВ	46
ОТСЕКИ С КОМПЬЮТЕРОМ.....	46
ОТСЕКИ ВНЕШНЕГО КОНТУРА «1».....	47
ARMORY (ОРУЖЕЙНАЯ).....	47
COMMS ROOM (РАДИОРУБКА)	47
EMERGENCY ROOM (ТРАВМПУНКТ)	47
EVACUATION SECTION A (ОТСЕК АВАРИЙНОЙ ЭВАКУАЦИИ «А»).....	47

EVACUATION SECTION B (ОТСЕК АВАРИЙНОЙ ЭВАКУАЦИИ «В»)	48
FIRE CONTROL SYSTEM (ОТСЕК УПРАВЛЕНИЯ СИСТЕМОЙ ПОЖАРОТУШЕНИЯ)	48
GENERATOR (ГЕНЕРАТОРНАЯ)	48
LABORATORY (ЛАБОРАТОРИЯ)	48
NEST (ГНЕЗДО)	49
STORAGE (СКЛАД)	49
SURGERY (ОПЕРАЦИОННАЯ)	49
ОТСЕКИ ВНУТРЕННЕГО КОНТУРА «2»	50
AIRLOCK CONTROL (ОТСЕК УПРАВЛЕНИЯ ВОЗДУШНЫМИ ШЛЮЗАМИ)	50
CABINS (КАЮТЫ ЭКИПАЖА)	50
CANTEEN (СТОЛОВАЯ)	50
COMMAND CENTER (КОМАНДНЫЙ ЦЕНТР)	50
ENGINE CONTROL ROOM (ОТСЕК МОНИТОРИНГА ДВИГАТЕЛЕЙ)	51
HATCH CONTROL SYSTEM (СИСТЕМА УПРАВЛЕНИЯ СПАСАТЕЛЬНЫМИ КАПСУЛАМИ)	51
MONITORING ROOM (ОТСЕК ВИЗУАЛЬНОГО НАБЛЮДЕНИЯ)	51
ROOM COVERED WITH SLIME (ЗАГРЯЗНЕННЫЙ ОТСЕК)	51
SHOWER ROOM (ДУШЕВАЯ)	51
СПЕЦИАЛЬНЫЕ ОТСЕКИ	52
СОСКРИТ (МОСТИК)	52
ENGINE # 1 (МАШИННОЕ ОТДЕЛЕНИЕ № 1)	52
ENGINE # 2 (МАШИННОЕ ОТДЕЛЕНИЕ № 2)	53
ENGINE # 3 (МАШИННОЕ ОТДЕЛЕНИЕ № 3)	53
HIBERNATORIUM (ОТСЕК ГИБЕРНАЦИИ)	53
СПАСАТЕЛЬНЫЕ КАПСУЛЫ	53
РЕЖИМЫ ИГРЫ	55
ОДИНОЧНЫЙ И КООПЕРАТИВНЫЙ РЕЖИМЫ	55
ОДИНОЧНЫЙ РЕЖИМ	55
ПОЛНОСТЬЮ КООПЕРАТИВНЫЙ РЕЖИМ	55
ИГРА ЗА ЧУЖИХ	56
АЛЬТЕРНАТИВНАЯ СТОРОНА ИГРОВОГО ПОЛЯ	57
СВОД ПРАВИЛ	58
ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ХОДА (TURN)	58
I. ФАЗА ИГРОКОВ (PLAYER PHASE):	58
II. ФАЗА СОБЫТИЙ (EVENT PHASE):	58
ПРОЦЕСС ИГРЫ И КРИТИЧЕСКИЕ МОМЕНТЫ	58
ПЕРВЫЙ КОНТАКТ	58
ПЕРВЫЙ УМЕРШИЙ ПЕРСОНАЖ	58
РАЗВЕДКА	58
ДЕЙСТВИЯ	59

ОСНОВНЫЕ ДЕЙСТВИЯ.....	59
КАРТЫ ДЕЙСТВИЙ.....	59
ДЕЙСТВИЯ ОТСЕКОВ.....	59
ДЕЙСТВИЯ ПРЕДМЕТОВ.....	59
ПРЕДМЕТЫ И ОБЪЕКТЫ.....	59
ПРЕДМЕТЫ.....	59
ТЯЖЕЛЫЕ ОБЪЕКТЫ.....	59
БОЙ.....	60
АТАКА ЧУЖИХ.....	60
СИМВОЛЫ ЧУЖИХ.....	60

ИСТОРИЯ ВЕРСИЙ

v. 1.0 – сделаны перевод и верстка книги правил.

v. 1.1 – по тексту добавлены сведения из официального FAQ (v. 1.0 от 04.02.2019) и официального Rules Clarifications с сайта boardgamegeek.com (от 04.02.2019). Исправлены орфографические и стилистические ошибки. Расширена памятка в конце буклета.

ХОД ИГРЫ И КРИТИЧЕСКИЕ МОМЕНТЫ

ПЕРВЫЙ КОНТАКТ

Когда на игровом поле появляется первый Чужой (любого типа), все игроки должны выбрать 1 карту Цели и сбросить другую лицевой стороной вниз.

ПЕРВЫЙ УМЕРШИЙ ПЕРСОНАЖ

После первой смерти Персонажа (любого игрока) все Спасательные Капсулы автоматически разблокируются.

ТРЕК ВРЕМЕНИ

Когда жетон Времени достигает синего деления, Камеры Гибернации открываются.

САМОУНИЧТОЖЕНИЕ

Когда жетон Самоуничтожения достигает желтого деления, все Спасательные Капсулы автоматически разблокируются.

РАЗВЕДКА

Во время входа в неразведанный отсек:

- 1) Переверните тайл отсека лицевой стороной вверх.
- 2) Вскройте жетон Разведки и разыграйте его эффект. Некоторые эффекты могут отменить шаг № 3.
- 3) Если в отсеке никого нет, выполните Бросок на Шум.

ПРЕДМЕТЫ И ОБЪЕКТЫ

ПРЕДМЕТЫ

Обычные Предметы помещаются в ваш Инвентарь, поэтому никто, кроме вас, точно не знает, что вы нашли.

ТЯЖЕЛЫЕ ПРЕДМЕТЫ

Вы можете переносить не более 2 Тяжелых Предметов, по одному на каждом слоте Рук. Если вы хотите поменять Тяжелый Предмет, который вы носите, на другой, просто сбросьте его без затрат дополнительных Действий.

ДЕЙСТВИЯ

Вы не можете сбросить ваши никакие карты Заражения для оплаты стоимости Действия.

ОСНОВНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Сбросьте 1 карту Действий с руки, чтобы выполнить 1 Основное Действие.

Сбросьте 2 карты Действий для выполнения Действия «Осторожное Перемещение».

КАРТЫ ДЕЙСТВИЙ

Сбросьте карту Действий, Действие которой вы хотите выполнить, и оплатите ее стоимость, сбросив необходимое количество дополнительных карт Действий.

ДЕЙСТВИЯ ОТСЕКОВ

Сбросьте 2 карты Действий с руки, чтобы выполнить Действие отсека. Невозможно выполнить в отсеке с жетоном Неисправности.

ДЕЙСТВИЯ ПРЕДМЕТОВ

Сбросьте необходимое количество карт Действий с руки, чтобы выполнить Действие Предмета.

Некоторые Предметы (с пометкой «Использовать только один раз») также должны быть сброшены после завершения их Действия.

КВЕСТОВЫЕ ПРЕДМЕТЫ

В начале игры эти карты являются мини-заданиями (лежат горизонтально), а не Предметами.

Вы можете активировать их, выполнив необходимые условия.

ТЯЖЕЛЫЕ ОБЪЕКТЫ

Яйцо Чужих, Труп Чужого, Труп Персонажа.

Необходимы для исследования Слабостей Чужих. Они занимают слот Руки, как и Тяжелые Предметы.

Когда вы сбрасываете один из них, поместите его в отсек, в котором вы находитесь.

ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ХОДА (TURN)

I. ФАЗА ИГРОКОВ (PLAYER PHASE):

- 1) Возьмите 5 карт Действий.
- 2) Жетон Первого игрока передается игроку слева.
- 3) Раунды игроков (PLAYER ROUNDS).

Каждый игрок выполняет по часовой стрелке:

- 2 Действия,
- ИЛИ 1 Действие и пас,
- ИЛИ пас.

Повторяйте, пока все игроки не спасуют.

После паса игрок не участвует ни в одном следующем раунде этого хода.

II. ФАЗА СОБЫТИЙ (EVENT PHASE):

- 4) Передвиньте жетон Времени на треке Времени. Передвиньте жетон Самоуничтожения на треке Самоуничтожения, если система Самоуничтожения активирована.
- 5) Атака Чужих.
- 6) Травмы Чужих от Пожара.
- 7) Разыграйте 1 карту События:
 - Перемещение Чужих.
 - Эффект События.
- 8) Мешочек Чужих: возьмите 1 жетон и разыграйте его эффект.

МЕШОЧЕК ЧУЖИХ

- **Личинка** – уберите в коробку этот жетон из мешочка Чужих и добавьте 1 жетон Взрослого Чужого в мешочек.
- **Ползун** – уберите в коробку этот жетон из мешочка Чужих и добавьте 1 жетон Альфа-самца в мешочек.
- **Взрослый Чужой** – все игроки по очереди выполняют Бросок на Шум.
Если Персонаж игрока находится в бою с Чужим, этот игрок не выполняет Бросок на Шум.
Верните жетон Взрослого Чужого в мешочек.
- **Альфа-самец** – все игроки по очереди выполняют Бросок на Шум.
Если Персонаж игрока находится в бою с Чужим, этот игрок не выполняет Бросок на Шум.
Верните жетон Альфа-самца в мешочек.
- **Королева** – если в Гнезде есть любые Персонажи, поместите Королеву в этот отсек и разыграйте Контакт.
Если в Гнезде нет Персонажей (или оно еще не было обнаружено), поместите дополнительный жетон Яйца на планшет Чужих.
Верните жетон Королевы в мешочек.
- **Пустой жетон** – добавьте 1 жетон Взрослого Чужого в мешочек. Если нет доступных жетонов Взрослых Чужих, то ничего не происходит.
Верните Пустой жетон в мешочек.

БОЙ

Вы находитесь в Бою каждый раз, когда вы находитесь в отсеке с Чужим.

ВЫСТРЕЛ (СТОИМОСТЬ 1)

- 1) Выберите Оружие и цель.
- 2) Сбросьте жетон Патронов с карты выбранного Оружия.
- 3) Бросьте Боевой кубик:
 - Если вы попали, поместите жетон Травмы на фигурку Чужого, а затем возьмите карту Атаки Чужих и проверьте эффект Травмы.

БЛИЖНИЙ БОЙ (СТОИМОСТЬ 1)

- 1) Возьмите 1 карту Заражения.
- 2) Выберите цель.
- 3) Бросьте Боевой кубик (результат с 2 попаданиям = 1 попадание):
 - Если вы попали, поместите жетон Травмы на фигурку Чужого, а затем возьмите карту Атаки Чужих и проверьте эффект Травмы.
 - Если вы промахнулись, Чужой наносит 1 Тяжелую Рану.

ПОБЕГ (ОСОБОЕ ПЕРЕМЕЩЕНИЕ, СТОИМОСТЬ 1)

- 1) Выберите соседний отсек, в который вы хотите сбежать.
- 2) Возьмите карту Атаки Чужого и разыграйте:
 - Если вы умерли, положите жетон Трупы Персонажа в отсек, в котором находились.
 - Если вы выжили, вы перемещаетесь. Выполните это перемещение как обычно (разведайте новый отсек, выполните Бросок на Шум и т.п.).

АТАКА ЧУЖИХ

- 1) Выберите Персонажа, который будет целью (тот, что с наименьшим количеством карт в руке).
- 2) Возьмите карту Атаки Чужих и разыграйте:
 - Если любой символ Чужого соответствует атакующей особи, то атака успешна. Разыграйте эффект карты.
 - Если на карте нет соответствующего символа, атака была неудачной.

СИМВОЛЫ ЧУЖИХ



Личинка



Ползун



Взрослый Чужой



Альфа-самец



Королева