

PROJECT ELITE

ПРАВИЛА ИГРЫ



СОДЕРЖАНИЕ

КОРОТКО ОБ ИГРЕ

Вступление	3
Состав игры	4
Основные понятия	6
Игровое поле	6
Планшет персонажа	7
Кубики действий и попаданий	7
Кубики действий	7
Кубики попаданий	7
Ячейки действий	8
Подготовка к игре	9
Одиночная игра	10
Фазы игры	11
1. Фаза событий	11
2. Фаза появления пришельцев	12
Этап появления роя	12
Этап появления громил	13
Жетоны кислоты и слизи	13
3. Фаза действий	14
Бросок, трата и назначение кубиков действий	14
Действия	14
Блокирующие элементы	14
Вытеснение	16
Снаряжение	17
Оружие	17
Предметы	18
Улучшения	19
Технологии пришельцев	19
Линия видимости (ЛВ)	19
Завершение события	20
Достижение цели	20
Время вышло!	20
4. Фаза активации пришельцев	21
Этап умений пришельцев	21
Карты параметров роя	21
Получение урона	21
Этап перемещения пришельцев	22
5. Фаза конца раунда	22
Победа или поражение в игре	22
Миссии	23
Создатели игры	27
Краткие правила игры	28

«Проект „Элита“» — это быстрая кооперативная игра для 1–6 участников. Игроки становятся бойцами отряда «Элита», цель которого — остановить вторжение пришельцев.

Этим бесстрашным солдатам предстоит выполнять различные миссии, до того, как истечёт время. Игра будет управлять пришельцами, а участники — неистово бросать кубики в реальном времени, используя их для перемещения своих персонажей, поиска оружия и предметов, а также сражений с многочисленным роем пришельцев.



ВСТУПЛЕНИЕ

Доктор Ком изо всех сил старался держать себя в руках, но, нервничая, снова и снова поправлял галстук. За время работы в Организации Объединённых Наций он провёл не один инструктаж, однако ему ещё не доводилось выступать на столь масштабном мероприятии, как предстоящее. Можно ли вообще по-прежнему говорить о существовании ООН? Ведь её штаб-квартиру давно сровняли с землёй, как и большинство зданий Нью-Йорка.

— Доктор, вас ждут.

Адъютант проводил его по длинному мрачному бетонному коридору в комнату для инструктажа. Единственным источником света здесь был экран проектора. Сопровождающий представил доктора собравшимся. В полумраке доктор Ком не видел лиц, но ощущал, что комната полна людьми в гражданской одежде и в военной форме. Воздух звенел от напряжения. Планшет доктора содержал всё, что было известно людям о вторжении, но этой информации было критически мало.

— Генеральный секретарь, Президенты, генералы, послы! Меня зовут доктор Ком, — представился он и коснулся планшета. Экран за его спиной расцвёл дюжиной ужасающих изображений искажённых существ. Одни казались злой пародией на людей, другие же выглядели совсем чуждо. — Представляю вам нашего многоликого врага.

— И это ещё далеко не всё! — раздался откуда-то из первых рядов голос Генерального секретаря ООН.

— Верно, однако, представленные крупные особи — истинные янусианцы.

— Так вы их называете? — фыркнул Секретарь.

— Поскольку... они прибыли с проксимы Центавра b, планеты, которую мы называли Янусом в честь двуликого бога...

— Прокси, — категорично перебил Секретарь, — Так их называют военные.

Ком пожал плечами.

— Хорошо, прокси. У них есть множество специализированных подразделений, — ещё несколько касаний и изображения на экране сменились. — Эти гораздо меньше и интеллектом не блещут. Их развитие на уровне шестилетних детей.

— Плюющихся кислотой и двигающихся со скоростью 64 километра в час.

— Это так, сэр, — подтвердил Ком. — Этот вид — абсолютные мастера генной инженерии. Мы полагаем, что так они адаптируются к жизни в их гибнущем мире. Проксима Центавра b вращается вокруг своей звезды на расстоянии меньшем, чем Меркурий вокруг Солнца. Сама же звезда крайне тусклая, тёмная и излучает крайне мало тепла. Хотя технически эта зона обитаема, планета со временем пришла в упадок из-за радиации и интенсивных звёздных ветров. Уверен, что они давно знали, что их мир обречён.

— И они решили присвоить наш, — заключил Генеральный секретарь. — Едва ли они его получают. Присутствующие одобительно зашумели.

— Несомненно. В своё время, возможно, мы могли бы договориться и предоставить им территории...

— Это время закончилось, когда они уничтожили нашу межпланетную инфраструктуру, и мы потеряли связь с колонией на Марсе. О гигантских воронках на месте некогда крупнейших городов Земли, не стоит и говорить. К делу. Как мы их остановим?

В этом и была сложность. Ком вывел на экран орбитальную карту.

— Это вражеский флот вторжения, в настоящее время он находится на постоянной орбите за Луной. Оттуда они могут беспрепятственно атаковать нас. Единственная причина, по которой мы всё ещё живы — они не хотят уничтожать планету. В противном случае, они могли бы с лёгкостью сбросить на нас астероид. Широкомасштабное применение биологического оружия также контрпродуктивно. Похоже, что в основном они заинтересованы в массовых похищениях и ударах по нашим научным центрам, и в том, чтобы сломить нашу оборону.

— И как нам помогут ваши научные центры? — хмыкнул Секретарь.

Ещё несколько касаний и на экране возникли схемы оружия и видео, где суперсолдаты поднимали неимоверные тяжести, двигаясь почти так же быстро, как пришельцы. — Их технологии впечатляющи, но не непостижимы. Как только мы запустим представленные прототипы в массовое производство, мы сможем сражаться на куда более равных условиях. Мы почти у цели. Генеральный секретарь кивнул, и по комнате пронёсся одобрителный шёпот. Ком глубоко вздохнул.

— Время, сэр. Это всё, что нам нужно.

— И это единственное, чего я не могу вам дать, — буркнул генерал. — Во всяком случае, это будет крайне непросто. С минуту он пристально рассматривал изображения на экране. — Тем не менее, есть план. Он рискованный, но может отлично сработать с вами и вашими прототипами. Позвольте рассказать вам о проекте «Элита».

Погрузитесь в атмосферу игры!

Приложение «Проект „Элита“» работает как таймер для проходящей в реальном времени фазы действий. Музыкальное сопровождение и фоновые звуки, создающие атмосферу поля боя, меняются в зависимости от того, сколько времени осталось до конца партии, усиливая напряжение и напоминая участникам, что конец близок.



Отсканируйте QR-код и бесплатно установите приложение.

СОСТАВ ИГРЫ

6 ФИГУРОК ПЕРСОНАЖЕЙ



КИНЬЕ

КАРА

ВОКЕР

ГИЛЬГАМЕШ

АКОША

ГЕРИД

53 ФИГУРКИ ПРИШЕЛЬЦЕВ 45 ФИГУРОК РОЯ. 8 ФИГУРОК ГРОМИЛ



15 ПОЖИРАТЕЛЕЙ

15 СТРЕЛКОВ

15 ПРЕСЛЕДОВАТЕЛЕЙ

АШАР

ПОЖИРАТЕЛЬ
РАЗУМА

ЖАЛО

НАГА

СЛИЗЕНЬ

ГЛАДИАТОР

ОТРАВИТЕЛЬ

ОЖИВЛЁННАЯ
ГОНЧАЯ

ЭЛЕКТРОННЫЙ ТАЙМЕР



ДВУХСТОРОННЕЕ ИГРОВОЕ ПОЛЕ



ЗАБРОШЕННАЯ ЛАБОРАТОРИЯ

МЕСТО КРУШЕНИЯ

ПРАВИЛА ИГРЫ



6 ПЛАНШЕТОВ ПЕРСОНАЖЕЙ



6 РАЗНОЦВЕТНЫХ ПОДСТАВОК



64 КАРТЫ СНАРЯЖЕНИЯ



8 КАРТ БАЗОВОГО
ОРУЖИЯ



40 КАРТ ПОИСКА



16 КАРТ ТЕХНОЛОГИЙ
ПРИШЕЛЬЦЕВ

3 КАРТЫ ПАРАМЕТРОВ РОЯ



25 КАРТ СОБЫТИЙ



30 КАРТ ПОЯВЛЕНИЯ РОЯ



20 КАРТ ПОЯВЛЕНИЯ ГРОМИЛ



8 КАРТ ПАРАМЕТРОВ
ГРОМИЛ

12 КАРТ «ЧИСТО!»

6 ПАМЯТОК ИГРОКОВ



42 КУБИКА



18 КУБИКОВ
ПОПАДАНИЙ

24 КУБИКА
ДЕЙСТВИЙ

6 МАРКЕРОВ УРОНА



88 ЖЕТОНОВ



12 ЖЕТОНОВ
МИШЕНЕЙ



24 ЖЕТОНА
ЗДОРОВЬЯ «1»



12 ЖЕТОНОВ
ЗДОРОВЬЯ «3»



12 ЖЕТОНОВ
КИСЛОТЫ



4 ЖЕТОНА
СЛИЗИ



6 ЖЕТОНОВ
УМЕНИЯ КАРЫ



3 ЖЕТОНА СКОПЛЕНИЯ



3 ЖЕТОНА
ПОИСКА

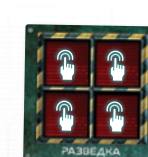


12 ЖЕТОНОВ
ЛОВУШЕК

28 ДВУХСТОРОННИХ ЖЕТОНОВ ЦЕЛЕЙ



ЖЕТОНЫ
ИССЛЕДОВАНИЯ



ЖЕТОНЫ РАЗРУШЕНИЯ, РАЗВЕДКИ,
УНИЧТОЖЕНИЯ И ЗАХВАТА

ИГРОВОЕ ПОЛЕ

Двухстороннее поле позволяет выбрать для игры одну из двух территорий: заброшенную лабораторию или место крушения. На обеих сторонах игрового поля имеются следующие зоны.

1. Начальная область

На обеих сторонах игрового поля начальная область отмечена полосой . Здесь ваши персонажи начинают миссию. Цель пришельцев — достичь начальной области.

2. Ячейка скопления пришельцев



На клетки с такими ячейками выкладываются жетоны скопления.

3. Место появления пришельцев



На эти клетки выставляются фигурки пришельцев в фазе появления.

4. Ячейки целей



Эти пронумерованные клетки используются при подготовке к миссии (см. с. 23—25).

5. Ячейки поиска



На эти клетки выкладываются жетоны поиска.

6. Путь пришельцев



Стрелки показывают обязательные направления перемещений пришельцев.

7. Клетки

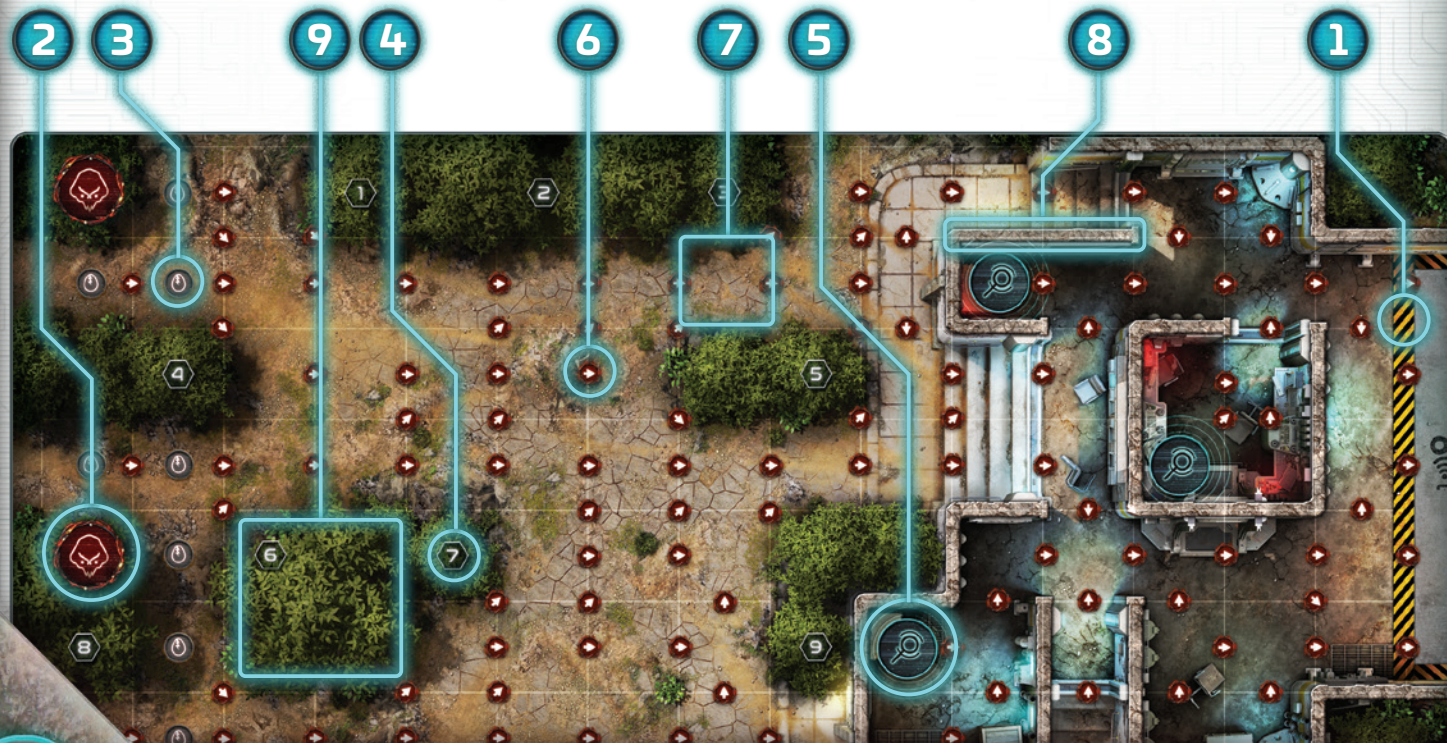
На каждой клетке игрового поля может находиться только 1 фигурка. Клетки, соприкасающиеся сторонами или углами, считаются соседними. Клетки обозначены на игровом поле линиями разметки.

8. Стены

Некоторые клетки разделены стенами. Стены блокируют перемещение между клетками, в том числе по диагонали (см. с. 14). Клетки, разделённые стеной, не считаются соседними.

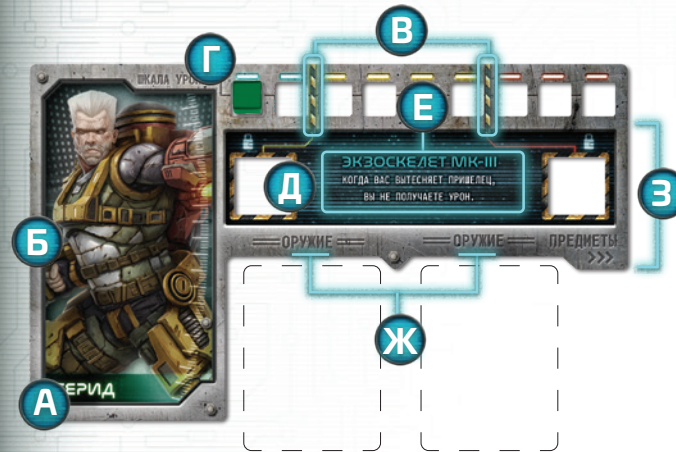
9. Заблокированные клетки

Некоторые клетки имеют линии разметки не со всех сторон. Такие клетки называются заблокированными. Нельзя выставить или вытеснить фигурку на такую клетку. Заблокированные клетки также прерывают линию видимости (см. с. 19).



ПЛАНШЕТ ПЕРСОНАЖА

На планшете указано особое свойство персонажа. На шкале урона вы отмечаете полученный персонажем урон. Также на планшете есть специальные места для карт оружия и предметов.



А. Имя

Б. Изображение

В. Предел урона

Г. Шкала урона

Маркер урона на шкале урона отмечает текущий уровень здоровья персонажа (см. с. 21).

Д. Ячейка заблокированного кубика

Когда маркер урона пересекает отметку предела урона , персонаж теряет 1 кубик действий. Поместите такой кубик в ячейку заблокированного кубика (см. с. 21).

Е. Особое умение

Уникальная характеристика вашего персонажа.

Ж. Ячейки для карт оружия

На каждом планшете персонажа есть 2 ячейки для карт оружия. У каждого персонажа может быть не более 2 карт оружия. Когда персонаж находит новое оружие, выберите, какие 2 карты оружия оставить в этих ячейках и сбросьте невыбранные.

З. Область предметов

Здесь располагаются карты предметов персонажей. В отличие от карт оружия, количество карт предметов у персонажа не ограничено.

КУБИКИ ДЕЙСТВИЙ И ПОПАДАНИЙ

В игре 2 вида кубиков.



Кубики действий

Кубики действий используются в фазе действий (см. с. 14). На каждой грани изображён особый символ, позволяющий персонажу выполнить определённое действие.



Кубики попаданий

Кубики попаданий активируют оружие и предметы, а также определяют места появления громил.



ЯЧЕЙКИ ДЕЙСТВИЙ

На некоторых компонентах игры есть ячейки действий, в которые вы будете назначать (помещать) кубики действий, чтобы выполнять действия и активировать различные карты и жетоны.

Ячейки действий могут быть 2 видов.

Обычные ячейки

Ячейки с синим фоном — обычные. Обычную ячейку можно использовать несколько раз за фазу действий (см. с. 14), назначая в неё кубики с соответствующими символами. Игроки могут в любой момент забирать назначенные в обычные ячейки кубики. Забрав кубик, верните его себе.

Блокирующие ячейки

Ячейки с красным фоном — блокирующие. Назначенный в такую ячейку кубик действия остаётся в ней до конца раунда (см. с. 22). Это значит, что каждую блокирующую ячейку можно использовать только 1 раз за фазу действий.

В двойную блокирующую ячейку вы обязаны назначить 2 кубика действий.

Подробнее о ячейках действий



При первой активации карты, на которой есть как обычная, так и блокирующая ячейка действия, вы обязаны назначить 2 кубика действий. Однако при последующих активациях, кубик действия остаётся в блокирующей ячейке. Это значит, что вы можете продолжать активировать эту карту оружия, как если бы на ней была только обычная ячейка.

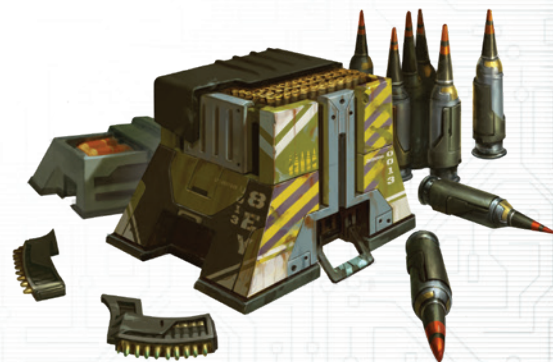


В двойную блокирующую ячейку вы обязаны назначить 2 кубика действий, которые останутся там до конца раунда. Это значит, что такую карту оружия можно использовать только 1 раз за раунд.

Примечание: вы обязаны забрать кубики из всех ячеек в конце раунда. Помните, что и после того, как время фазы действий истекло, вы можете активировать любое подготовленное снаряжение (т. е. такое, все ячейки действий которого заполнены).

Если вы вынуждены потерять кубик действий, из-за того что ваш маркер урона пересёк отметку предела урона, вы можете потерять (поместив на свой планшет) любой свой кубик, даже тот, что уже находится в блокирующей (красной) ячейке. Обратите внимание, что если для этого вы забираете кубик с карты завершённого события или с жетона достигнутой цели, событие остаётся завершённым (и больше не влияет на игру), а цель достигнутой. Однако, если вы забираете кубик с карты незавершённого события или с жетона недостигнутой цели, то для того чтобы завершить событие или достичь цели, вы обязаны вновь назначить кубик в опустевшую ячейку.

Если вы забираете кубик действий с карты поиска, предмета или оружия, вы не можете активировать эту карту в текущей фазе действий. Переверните такую карту лицевой стороной вниз, как напоминание, что вы уже активировали её в текущей фазе действий.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Положите игровое поле выбранной стороной вверх в центр стола так, чтобы каждый участник мог дотянуться до него. Это важно, поскольку игра проходит в реальном времени.

2. Каждый игрок должен сделать следующее:

- выберите персонажа и возьмите соответствующие планшет и фигурку персонажа;
- выберите цвет и возьмите соответствующие маркеры урона и подставку. Положите планшет персонажа перед собой, поместив маркер урона в крайнюю левую ячейку шкалы урона. Вставьте фигурку персонажа в цветную подставку и поместите её в начальную область игрового поля;
- возьмите памятку игрока;
- возьмите 4 кубика действий и 3 кубика попадания. Уберите компоненты невыбранных персонажей в коробку.

3. Случайным образом возьмите на 2 карты базового оружия больше, чем число участников в игре. Поместите их лицевой стороной вверх на игровое поле. Затем каждый игрок выбирает 1 карту базового оружия и помещает её в ячейку оружия на своём планшете персонажа. Уберите невыбранные карты в коробку.

4. Поместите карты параметров роя лицевой стороной вверх рядом с игровым полем так, чтобы все участники хорошо их видели.

5. Возьмите 8 карт параметров громил, перемешайте их вместе с 12 картами «Чисто!» и поместите получившуюся колоду появления громил рядом с игровым полем лицевой стороной вниз.

6. Сформируйте 3 отдельные колоды: одну из карт поиска, вторую из карт технологий пришельцев, третью — из карт появления роя. Перемешайте каждую колоду и поместите их рядом с игровым полем.

7. Выберите миссию и сложность игры: низкую, среднюю или высокую. Подготовка и специальные правила для каждой миссии описаны в разделе «Миссии» (с. 23—25).

8. Поместите все фигурки пришельцев рядом с игровым полем.



9. Разделите карты событий по номерам, как показано в таблице ниже (номер карты напечатан в нижнем правом углу). Перемешайте получившиеся колоды. В зависимости от выбранной сложности игры, случайным образом возьмите нужное число карт из каждой колоды, как указано в таблице ниже, так чтобы в сумме у вас получилось 8 карт. Уберите оставшиеся карты в коробку.

№ карты	Низкая	Средняя	Высокая
1—16	—	3 карты	4 карты
17—21	5 карт	2 карты	—
22 и 23	2 карты	2 карты	2 карты
24	1 карта	1 карта	1 карта
25	—	—	1 карта
Всего	8 карт	8 карт	8 карт

Перемешайте взятые карты событий и поместите их в ряд лицевой стороной вниз рядом с игровым полем. Это ряд событий.

10. Положите жетоны скопления номерами вниз, перемешайте и выложите их случайным образом в ячейки скопления пришельцев на игровом поле. Затем переверните жетоны номерами вверх.



11. Выложите жетоны поиска в ячейки поиска на игровом поле лицевой стороной (с белым символом) вверх.



12. Поместите все оставшиеся жетоны в запас рядом с игровым полем.

13. Игроки совместно решают, кто возьмёт на себя роль хронометриста, отвечающего за таймер в фазе действий (см. с. 14). Этот игрок берёт электронный таймер.

ОДИНОЧНАЯ ИГРА

При одиночной игре следуйте обычным правилам подготовки к игре со следующими изменениями:

1. Выберите 2 любых персонажей.
2. Вместо 4 кубиков действий на персонажа, возьмите всего 5 кубиков действий. Во время партии вы можете распределять результаты бросков между двумя персонажами.
3. В фазе появления пришельцев (см. с. 12) пришельцы появляются по правилам игры вдвоём.



ФАЗЫ ИГРЫ

Партия длится не более 8 раундов. Каждый раунд состоит из следующих фаз:

1. Фаза событий.
2. Фаза появления пришельцев.
3. Фаза действий.
4. Фаза активации пришельцев.
5. Фаза конца раунда.

1. ФАЗА СОБЫТИЙ

В начале каждого раунда персонажи открывают первую карту из ряда событий. В игре есть 3 вида событий.



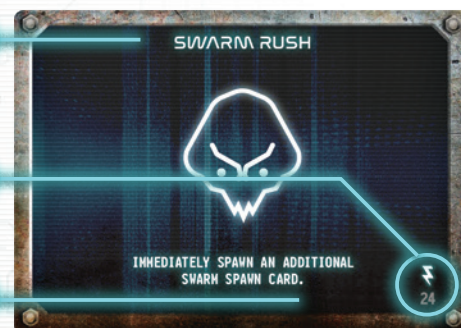
Длительное событие

Карты событий 1—16. Открыв такую карту, вы активируете длительный эффект, который влияет на игру, пока вы не выполните условия завершения события (см. с. 20). Оставьте карту в ряду событий лицевой стороной вверх, и перейдите к следующей фазе.



Мгновенное событие

Карты событий 22—25. Открыв такую карту, сразу же примените её эффект, сбросьте её и перейдите к следующей фазе.



Событие без эффекта

Карты событий 17—21. У этих карт нет эффекта. Открыв такую карту, сбросьте её и перейдите к следующей фазе.



А. Название события

Б. Ячейки действий

Чтобы завершить длительное событие, вы должны назначить кубики действий в эти ячейки (см. с. 20). Количество ячеек, в которые нужно назначить, зависит от числа игроков. Число игроков указано в верхнем левом углу ячейки.

В. Эффект события

Этот эффект применяется каждый раунд, до тех пор, пока вы не выполните условие завершения события.

Г. Номер карты события

Номер карты, который учитывается при создании ряда событий. Рядом с номером карты напечатан символ, обозначающий вид события: длительное, мгновенное или без эффекта.



2. ФАЗА ПОЯВЛЕНИЯ ПРИШЕЛЬЦЕВ

В этой фазе пришельцы получают подкрепление. В зависимости от выбранной сложности игры и числа игроков, вы будете открывать соответствующее количество карт из колод появления роя и громил, как указано в таблице ниже.

Вид роя	Низкая	Средняя	Высокая
Карты роя	1 карта на игрока	1 карта на игрока	1 карта на игрока + 1 карта
Карты громил	1 карта	2 карты	2 карты

Фаза появления пришельцев состоит из 2 последовательных этапов.

Этап появления роя

Откройте указанное в таблице количество карт с верха колоды появления роя. Открывайте карты по одной, сразу же применяя их эффекты.



- А. Вид** определяет, какие фигурки необходимо выставить: пожирателей, преследователей или стрелков.
- Б. Количество** показывает, сколько фигурок пришельцев нужно выставить.
- В. Дислокация** показывает, на какие клетки игрового поля нужно выставить фигурки пришельцев. Фигурки выставляются на клетки, соседние с жетоном скопления, номер которого указан на карте. Такие клетки называются местами появления.



Примечание: если вместо номера указан «?», игроки сообща выбирают любой жетон скопления.

Г. Символ активации обозначает, что пришельцы, появившиеся с помощью этой карты, сразу же активируются, т. е. выполняют свои этапы умений (см. с. 21) и перемещения (см. с. 22). Это происходит сразу же, как только вы выставили все фигурки пришельцев с этой карты роя на игровое поле. В фазе появления активируются только карты роя с символом . Активированные в этой фазе пришельцы, активируются ещё раз в фазе активации.



Пример: при игре втроём на средней сложности в фазе появления роя вы должны открыть и разыграть 3 карты появления роя. Первая карта — «Преследователь» со значением «x3», жетон скопления — 1. Это значит, что вы должны поместить 3 фигурки преследователей на клетки, соседние с жетоном скопления 1.

Если все подходящие места появления уже заняты фигурками пришельцев или персонажей, игроки должны совместно выбрать, какие фигурки вытеснить, освобождая клетки для появившегося роя. Вытесненные фигурки пришельцев перемещаются по пути пришельцев. Вытесненные фигурки не обязаны перемещаться по пути пришельцев (см. с. 16). Персонаж, чью фигурку вытеснили, получает 1 урон.



Пример: вторая карта появления роя — «Пожиратель» со значением «x3», жетон скопления — 1. Подходящие места появления заняты, поэтому вы сначала должны вытеснить 3 преследователей. Переместите их фигурки по пути пришельцев, освобождая клетки для пожирателей.

Если не хватает фигурок вида, указанного на карте появления роя, выставьте столько фигурок, сколько возможно, а за каждую недостающую сразу же переместите пришельцев (см. с. 16).



Пример: третья карта появления роя — «Стрелок» со значением «x5», однако в запасе осталось всего 3 фигурки стрелков. Выставьте 3 доступные фигурки, а затем дважды переместите пришельцев (см. с. 16).

Важно: если вы должны открыть карту появления роя, а в колоде их не осталось, перемешайте стопку сброса и сформируйте новую колоду.

Этап появления громил

Откройте указанное в таблице выше количество карт с верха колоды появления громил. Открывайте карты по одной, сразу же применяя их эффекты. В колоде появления громил 2 вида карт: карты параметров громил и карты «Чисто!».

Если открыта карта параметров громилы, появляется указанный громила. Найдите соответствующую фигурку громилы и бросьте кубик попадания, чтобы определить номер жетона скопления. Поместите фигурку на любое место появления у этого жетона. Используйте значения кубика попадания следующим образом:

- 1—2: жетон скопления 1.
- 3—4: жетон скопления 2.
- 5—6: жетон скопления 3.



- А. Название.**
 - Б. Умение** — уникальное для каждого громилы.
 - В. Здоровье** показывает, сколько жетонов здоровья, нужно выложить на открытую карту параметров громилы при его появлении.
 - Г. Символ активации** обозначает, что громила, появившийся с помощью этой карты, сразу же активируется, т. е. выполняют свои этапы умений (см. с. 21) и перемещения (см. с. 22).
 - Д. Значение перемещения** показывает, на какое количество клеток громила перемещается в фазе активации пришельцев (см. с. 22).
- Если все подходящие места появления уже заняты фигурками пришельцев или персонажей, следуйте обычным правилам появления роя, вытесняя фигурки при необходимости.

Важно: громила убит, когда на его карте не остаётся жетонов здоровья. Уберите фигурку и карту параметров убитого громилы из игры. Персонаж, который нанёс громиле последний удар, получает карту технологии пришельцев (см. с. 19). Если в колоде громил не осталось карт, не перемешивайте стопку сброса и не формируйте новую колоду.

Если открыта карта «Чисто!», сбросьте её, у неё нет эффекта.



Жетоны кислоты и слизи

Некоторые умения пришельцев предписывают выложить на поле жетоны кислоты или слизи. На клетке не может находиться более 1 жетона каждого вида, но могут находиться несколько разных, например, жетон цели, жетон кислоты и жетон слизи.



Жетоны кислоты

Каждый раз, когда персонаж перемещается на клетку с жетоном кислоты, он получает 1 урон. Жетоны кислоты не влияют на пришельцев.



Жетоны слизи

Каждый раз, когда пришелец перемещается на клетку с жетоном слизи, он немедленно перемещается ещё на 1 клетку по пути пришельцев. Жетоны слизи не влияют на персонажей.

3. ФАЗА ДЕЙСТВИЙ

Фаза действий проходит в реальном времени, отмеряемом электронным таймером. Обычно фаза действий длится 2 минуты, во время которых персонажи бросают кубики и выполняют различные действия.

В начале каждой фазы действий хронометрист устанавливает таймер (электронный или в приложении) на 2 минуты. Игроки берут в руки кубики действий и кладут рядом кубики попаданий. Убедившись, что все готовы, хронометрист запускает таймер и игроки начинают бросать кубики действий.

Примечание: некоторые события, предметы, пришельцы и другие компоненты игры могут влиять на длительность фазы действий. В таких случаях хронометрист должен скорректировать отсчёт времени.

Поскольку фаза действий проходит в реальном времени, иногда персонажи могут выполнять действия или принимать решения, неожиданные для своих боевых товарищей и для самих себя. Однако какие бы последствия оно не имело, выполненное действие нельзя отменить.

Если в фазе действий кубик падает за пределы стола, разрешается поставить таймер на паузу, подобрать кубик, а затем снова запустить таймер и продолжить фазу действий. Пока таймер остановлен, игроки не могут выполнять действия или обсуждать дальнейшие планы.

Бросок, трата и назначение кубиков действий

Каждый игрок берёт все или некоторые свои кубики действий и бросает их. Затем каждый может выбрать сколько угодно своих кубиков и сделать **одно** из двух:

- **потратить кубик. Это означает отложить его в сторону и применить результат броска;**
- **назначить кубик в ячейку действия.**



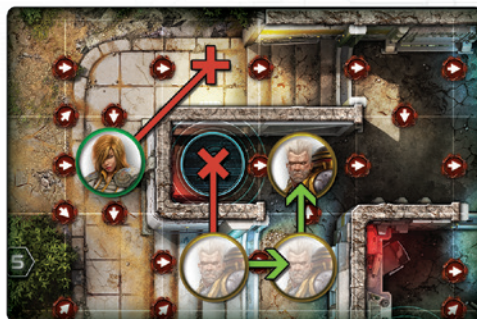
В фазе действий вы можете перебрасывать любые свои кубики действий сколько угодно раз в любых сочетаниях. Вы самостоятельно решаете, применить ли результат своего броска или перебросить кубик. Однако, **вы обязаны применить все результаты**, **перед тем как перебросить такой кубик или выполнить с его помощью любое другое действие** (см. с. 16). После того как результат применён, такой кубик можно бросать вновь, если он не в блокирующей ячейке.

Действия

Вы тратите кубики действий, чтобы выполнять следующие действия: перемещение, назначение, поиск.



Перемещение. Когда вы тратите кубик, на котором выпал такой результат, вы можете переместить фигурку своего персонажа на 1 клетку в любом направлении по горизонтали, вертикали или диагонали. Вы можете переместить персонажа на несколько клеток за раз, если на ваших кубиках выпало несколько



Персонажи не могут перемещаться на клетки, разделённые стенами, в том числе по диагонали.



Блокирующие элементы

Персонажи не могут перемещаться через клетки, у которых линии разметки не со всех сторон, например, деревья или вода. Такие клетки называются заблокированными. Нельзя выставлять или вытеснять фигурки (ни персонажей, ни пришельцев) на заблокированные клетки. Персонаж может перемещаться на клетки, соседние с заблокированными по диагонали, как обычно.



Примечание: персонаж не может перемещаться через клетки, занятые другими фигурками, кроме случаев, когда его вытеснил пришелец (см. с. 16). Персонаж может вытеснить другую фигурку, только если сам был вытеснен на занятую клетку.



Назначение. Когда вы тратите кубик с одним из таких результатов, вы можете назначить его в соответствующую ячейку действия, чтобы активировать снаряжение (см. с. 17), завершить длительное событие (см. с. 20) или достичь цели (см. с. 20).



Поиск. Вы можете потратить кубик с , чтобы ваш персонаж выполнил 1 поиск на клетке с жетоном поиска, лежащим лицевой стороной вверх, или на соседней с ней.

Примечание: каждую ячейку поиска можно использовать 1 раз в раунд.

Выполняя поиск, выберите одно из двух:



А. Сразу же возьмите 3 карты из колоды поиска, выберите и оставьте себе 1 из них и сбросьте 2 оставшиеся. Затем переверните жетон поиска лицевой стороной вниз, отмечая, что в этом раунде эту ячейку поиска больше использовать нельзя.

Примечание: вы можете сразу же снарядить (т. е. поместить карту снаряжения на планшет) своего персонажа найденным оружием или предметом либо сбросить взятую карту (см. с. 17).

Б. Сразу же заберите жетон поиска с игрового поля и поместите его рядом со своим планшетом персонажа.



В конце фазы действий возьмите 3 карты из колоды поиска, выберите и оставьте себе 1 из них и сбросьте оставшиеся 2. В конце раунда верните жетон поиска лицевой стороной вверх в его ячейку поиска на игровом поле.



Пример: Акоша и Герид находятся на клетках, соседних с жетонами поиска, лежащими лицевой стороной вверх. Герид тратит 1 и переворачивает жетон поиска. Затем он берёт 3 карты из колоды поиска, выбирает из них 1 и сбрасывает оставшиеся. У Акоши на кубике выпало . Хотя она находится на клетке, соседней с жетоном поиска, это действие ей недоступно, так как жетон поиска уже перевернут. Акоша решает потратить , чтобы переместиться к другому жетону поиска. Затем она тратит и забирает жетон поиска с игрового поля — она возьмёт карты поиска в конце фазы действий.

Примечание: вы можете также назначить в соответствующие ячейки действий, чтобы активировать снаряжение (см. с. 17), завершить длительное событие или достичь цели (см. с. 20).

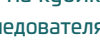
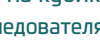
Важно: если вы должны взять карту поиска, а в колоде их недостаточно, перемешайте стопку сброса и сформируйте новую колоду.





Перемещение пришельцев. Каждый раз, когда на кубике выпадает , перед тем как выполнить любое другое действие или перебросить кубики, вы должны переместить 1 любую находящуюся на поле фигурку пришельца (роя или громилы) на 1 клетку по пути пришельцев (см. с. 22). Если выпало несколько , вы можете распределить перемещения между несколькими пришельцами или передвинуть 1 пришельца несколько раз. Если пришелец перемещается на клетку, занятую другой фигуркой, он вытесняет её (см. «Вытеснение» ниже).



Пример: у Кары на кубиках выпадает , она распределяет результаты между 2 пришельцами и перемещает Нагу на 2 клетки, а стрелка — на 1. У Гериды на кубиках выпадает , и он тратит оба  на одного преследователя, перемещая его на 2 клетки.

В отличие от любых других результатов кубиков действий, результат  вы обязаны применить. Вы не можете выполнять никакие действия или перебрасывать другие кубики, пока не примените все выпавшие .

Примечание: игроки могут сколько угодно откладывать применение , но пока они его не применяют, они не могут выполнять никакие другие действия. Вы обязаны применить все неприменённые  в конце фазы действий (после сигнала таймера).

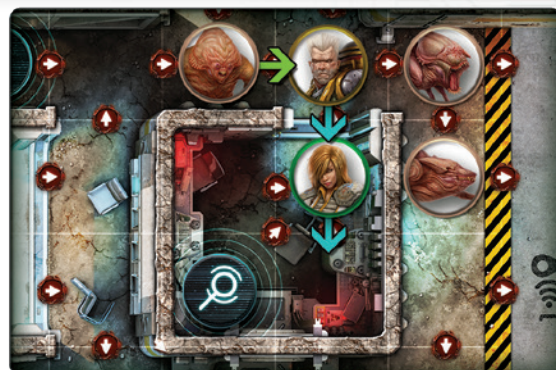
Важно: если любой пришелец перемещается в начальную область, **вы проиграли!**

Вытеснение

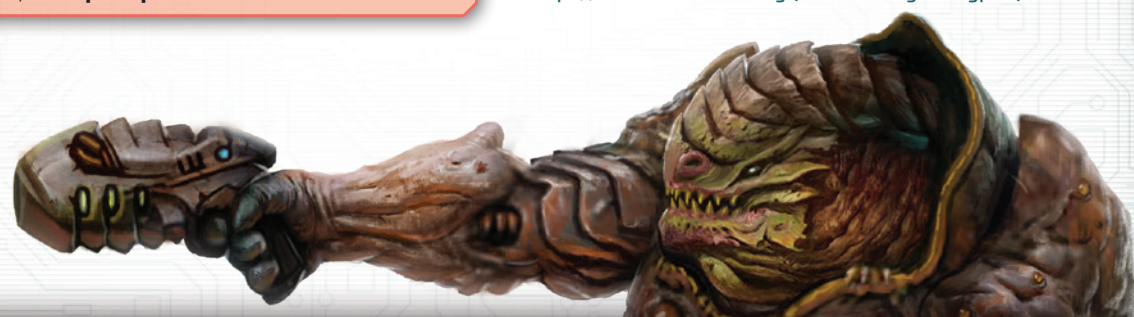
Если пришелец перемещается на клетку, занятую другой фигуркой, он вытесняет её. Если вытесненная фигурка:

- пришелец, он перемещается на 1 клетку по пути пришельцев. Если путей несколько, игроки выбирают, по какому пути переместить пришельца.
- персонаж, он получает 1 урон, а затем перемещается на 1 клетку в любом направлении (не пересекая углы стен). Если персонажа вытеснили несколько раз, он получает 1 урон за каждое вытеснение.

Примечание: фигурка, которую вытеснили, в свою очередь может вытеснить другую фигурку. Персонаж, вытесняющий другую фигурку, не наносит и не получает урон.



Пример: на игровом поле 3 пришельца и все они находятся рядом с начальной областью. У Аكوши на кубиках выпадает , и она перемещает стрелка на 1 клетку, вытесняя тем самым Гериду, который получает 1 урон. Гериду нельзя вытеснить по диагонали, так как путь преграждает стена, поэтому он в свою очередь вытесняет Акошу (она не получает урон).



Снаряжение

Карты снаряжения включают в себя оружие, предметы и улучшения. Вы получаете карту снаряжения, выполнив действие поиска (см. с. 15) и/или убив громилу (см. с. 19).

В любой момент раунда, но до фазы активации пришельцев вы можете передавать друг другу карты снаряжения или обмениваться ими, если ваши персонажи находятся на соседних клетках.

Примечание: нельзя передать карту снаряжения, если в её блокирующих ячейках есть кубики.

Оружие

- А. Название.
- Б. Ячейки для кубиков.
- В. Эффект оружия (если есть).
- Г. Дальность.

Примечание: символ  означает, что у оружия неограниченная дальность.

Д. Количество кубиков попаданий, которые вы бросите при атаке этим оружием.

Е. Значение попадания — минимальное значение, необходимое для успешного попадания.

Ж. Запрет на улучшения (если есть; см. с. 19).



Чтобы активировать оружие, вы должны назначить кубики действий с указанными символами в ячейки действий карты оружия. Кубики можно назначать в любом порядке, по одному или сразу несколько. Когда все ячейки действий на карте оружия заполнены, оно считается **подготовленным**.

В любой момент фазы действий персонаж может атаковать своим подготовленным оружием. Проверьте эффект оружия (В), если есть, и по порядку выполните следующее:

1. Бросьте столько кубиков попаданий, сколько указано на карте оружия (Д).
2. Подсчитайте количество успешных попаданий. Успешными считаются результаты бросков, равные значению попадания (Е) или превышающие его. Результаты бросков ниже значения попадания, считаются промахами.
3. Назначьте успешные попадания любым пришельцам в пределах дальности оружия (Г) и на линии видимости (см. с. 19). Если успешных попаданий несколько, можете назначить все попадания одному пришельцу или распределить их между несколькими. За каждое попадание в громилу, уберите 1 жетон здоровья с его карты.

Примечание: если успешных попаданий нет, для повторной активации оружия вам придётся перебросить кубики действий.

Если каждое попадание оружия наносит более 1 урона, вы обязаны назначить весь такой урон одному и тому же пришельцу. Остаток нельзя распределить между другими фигурками.

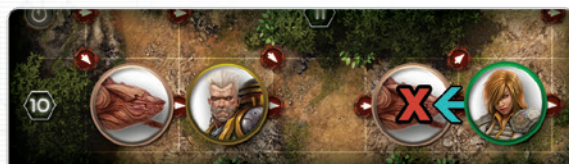
4. Пришелец убит, если его здоровье становится равным 0. У фигурок роя всего здоровье 1, поэтому для их убийства достаточно 1 попадания. Если убита фигурка роя, уберите её с игрового поля и верните в запас. Если убита фигурка громилы, уберите её в коробку, она выбывает из игры.

5. Уберите кубики действий из обычных ячеек карты оружия, чтобы показать, что оно было активировано.

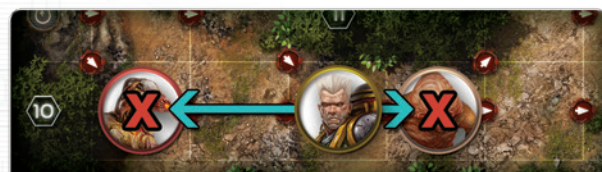
Примечание: вы можете убирать кубики действий из обычных ячеек карты оружия, до того как активируете его. Однако кубик, назначенный в блокирующую ячейку, остаётся в ней до конца раунда. Оружие, на карте которого есть кубики в блокирующих ячейках, можно снова активировать, назначив кубики действий в обычные ячейки.

Важно: дальность любого оружия, активируемого в начальной области, уменьшается до 1.





Пример: у Гериды на кубике выпадает и он назначает его в ячейку действия на карте оружия. Позже он решает забрать его оттуда и перебросить. Аоша решает атаковать своим подготовленным оружием. На кубике попадания выпадает 4 — успешное попадание. Аоша назначает его пожирателю, убивая его. Она убирает фигурку пожирателя с игрового поля и забирает кубик с карты оружия. Кубик находится в блокирующей ячейке, поэтому его забрать нельзя. Аоша сможет вновь подготовить свою ионную винтовку, если назначит в пустую обычную ячейку новый .



Пример: Герид подготавливает свою мультизалповую установку, назначив в ячейку . Он бросает 4 кубика попаданий. Результаты бросков: 1, 2, 3 и 6. Это 3 попадания! Герид назначает 1 попадание стрелку на соседней клетке, а другие 2 — громиле Наге. Нага и стрелок убиты. Герид убирает фигурку стрелка с игрового поля в запас, а Нагу — убирает из игры до конца партии.

Предметы

- А. Название.
- Б. Ячейки для кубиков (если есть).
- В. Эффект предмета.



Чтобы активировать предмет, вы должны назначить в его ячейки действий кубики действий с указанными символами. Кубики можно назначать в любом порядке, по одному или сразу несколько. Предмет считается подготовленным, только если все ячейки действий на карте предмета заполнены. В любой момент фазы действий вы можете активировать любые свои подготовленные предметы, чтобы применить их эффекты.

Вы можете убирать кубики действий, назначенные в обычные ячейки карты предмета, в любой момент, даже если заполнены все такие ячейки.

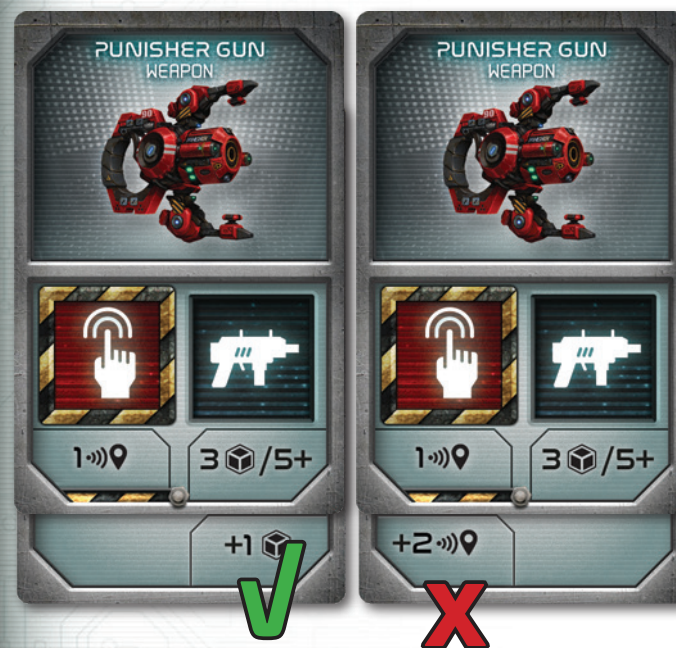
Однако кубик, назначенный в блокирующую ячейку, остаётся в ней до конца раунда.



Улучшения

Улучшения можно присоединять к картам оружия, увеличивая его дальность или значение атаки. К каждой карте оружия можно присоединить только 1 улучшение атаки и 1 улучшение дальности. Это значит, что атаку и дальность каждого оружия можно увеличить только 1 раз. На некоторых картах оружия под значением атаки или дальности изображён символ запрета на улучшение . Это значит, что такое значение атаки или дальности улучшить нельзя.

Помните, что улучшения постоянны. Присоединённую карту улучшения нельзя заменить или сбросить. Когда вы сбрасываете карту оружия или отдаёте её другому персонажу, делайте это вместе с картой улучшения. Для любых игровых ситуаций, где это имеет значение, оружие и его улучшение считаются 1 картой снаряжения.



Технологии пришельцев

Карты технологий пришельцев — это особые карты оружия и предметов, которые можно получить в фазе действий, когда персонажи убивают громил. Каждый раз, когда ваш персонаж убивает громилу (наносит ему последний удар), вы можете сразу же взять 3 карты с верха колоды технологий пришельцев, выбрать и немедленно снарядить персонажа одной из них, а затем сбросить оставшиеся 2. Также вы можете положить эти 3 карты лицевой стороной вниз рядом с планшетом своего персонажа и подождать с выбором до конца фазы действий.

Важно: если вы должны взять карту технологии пришельцев, а в колоде их недостаточно, перемешайте стопку сброса и сформируйте новую колоду технологий.

Линия видимости (ЛВ)

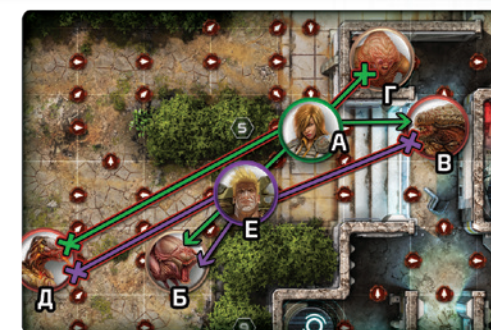
Чтобы пришельца можно было атаковать пришельца, он должен находиться на линии видимости (ЛВ) персонажа и быть в пределах дальности оружия. Линия видимости также учитывается при применении некоторых игровых эффектов. В таком случае в тексте эффекта сказано, что необходимо учитывать линию видимости.

Чтобы понять, находятся ли фигурки на линии видимости, проведите воображаемую линию от центра клетки с одной фигуркой к центру клетки с другой. Если заблокированные клетки (см. рис. ниже) не прерывают эту воображаемую линию, она считается линией видимости. Линия видимости не прерывается, если проходит через центр пересечения 4 клеток, только одна из которых заблокирована.



На некоторых картах снаряжения есть пометка: «Стреляет только по прямой». В этих случаях линией видимости считаются только клетки, находящиеся на одной прямой друг с другом (по горизонтали, вертикали или диагонали).

Примечание: фигурки пришельцев и персонажей не прерывают линию видимости.



Пример: пожиратель (Б) находится на ЛВ Аоши (А), несмотря на Гильгамеша (Е) между ними. Отравитель (В) также находится на ЛВ Аоши. Стрелок (Г) не находится на ЛВ Аоши, так как её прерывает стена. Нага (Д) также не находится на ЛВ Аоши, так как её прерывает дерево. Оружие Гильгамеша (Е) стреляет только по прямой. Пожиратель (Б) находится на ЛВ Гильгамеша. Отравитель (В) и Нага (Д) — нет, так как клетки между ними и персонажем не находятся на одной прямой.

Завершение события

Чтобы завершить длительное событие (см. с. 11), вы должны назначить кубики действий с соответствующими символами в блокирующие ячейки действий карты события. При этом не имеет значения, на какой клетке поля находится ваш персонаж.

Событие считается завершённым только в том случае, если ячейки действий (с нужным числом игроков) на карте события заполнены — не применяйте эффект такой карты после того, как текущая фаза действий закончилась. В фазе конца раунда заберите кубики из ячеек действий карт завершённых событий и сбросьте такие карты. Если событие не завершено, продолжайте применять его эффект.

В игре может быть сразу несколько карт длительных событий. Если событие не завершено, оно остаётся на игровом поле и его эффекты суммируются с эффектами последующих событий.

Пример



Раунд 1. Вы открыли карту события «Нет эффекта». Ничего не происходит.



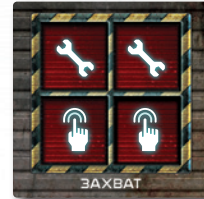
Раунд 2. Вы открыли карту события «Внезапная атака». Персонажи не смогли завершить это событие. В конце раунда владельцы забирают с карты кубики и



Раунд 3. Вы открыли карту события «Времени нет!». В этом раунде вы будете применять как её эффект, так и эффект «Внезапной атаки».

Достижение цели

Вы можете назначить кубики действий с указанными символами в ячейки действий жетона цели. При этом ваш персонаж должен находиться на клетке, соседней с этим жетоном. Если все ячейки действий жетона цели заполнены, он считается подготовленным. Игроки побеждают, если цель миссии достигнута и все персонажи вернулись в начальную область (см. с. 22).



Достичь цели миссии можно только в фазе конца раунда (см. с. 22), когда игроки забирают кубики действий из блокирующих ячеек. Это значит, что после достижения цели миссии и возврата персонажей в начальную область, они должны продержаться ещё одну фазу активации пришельцев. Только в этом случае они побеждают.

Время вышло!

Как только таймер заканчивает отсчёт времени, хронометрист должен сказать: «Время вышло!» Вы больше не можете бросать кубики действий. Кубики действий, которые вы не успели назначить, немедленно сбрасываются без эффекта, кроме эффект которых вы обязаны сразу же применить. Затем, прежде чем перейти к фазе активации пришельцев, вы можете 1 раз активировать любое подготовленное снаряжение. Вы также можете использовать жетоны поиска и карты технологий пришельцев, полученные в фазе действий и хранящиеся на планшете вашего персонажа. Вы также можете передать друг другу карты снаряжения или обменяться ими, если ваши персонажи находятся на соседних клетках и на линии видимости.



4. ФАЗА АКТИВАЦИИ ПРИШЕЛЬЦЕВ

Фаза активации пришельцев состоит из 2 последовательных этапов:

Этап умений пришельцев

Все пришельцы применяют умения, указанные на карте параметров (для роя) или на карте появления (для громил). Игроки решают, в каком порядке громилы и рои будут применять свои умения. Как только вы решили, какой вид сейчас применяет свои умения, все пришельцы этого вида должны применить их (до того, как вы перейдёте к следующему виду).

Карты параметров роя

А. Вид.

Б. Умение роя (если есть).

В. Здоровье.

Г. Значение перемещения показывает, на какое количество клеток перемещается каждая фигурка этого вида на этапе перемещения пришельцев (см. с. 22).



Любые умения пришельцев или эффекты длительных событий, которые необходимо применить в **начале** фазы умений пришельцев, применяются до любых других эффектов. Напротив, любые умения пришельцев или игровые эффекты, которые необходимо применить в **конце** фазы умений пришельцев, применяются после всех остальных эффектов. Если несколько эффектов необходимо применить одновременно, вы сами решаете, в каком порядке их применить.



Получение урона

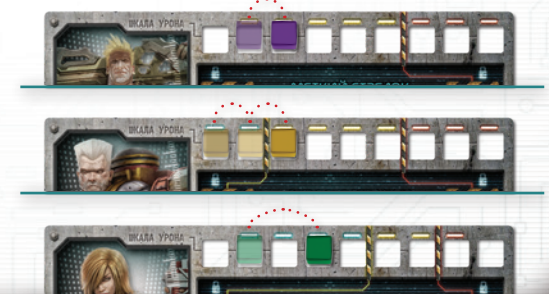
Применение умений пришельцами может нанести персонажам урон. Каждый раз, когда персонаж получает урон, перемещайте маркер урона вправо по шкале урона на соответствующее количество ячеек. Каждый раз, когда персонаж восстанавливает здоровье, перемещайте маркер урона влево по шкале урона на соответствующее количество ячеек.

Если, перемещаясь слева направо, маркер урона пересекает отметку предела урона , персонаж теряет 1 кубик действий. Поместите такой кубик в ячейку заблокированного кубика на планшете персонажа. Вернуть заблокированный кубик можно, только если маркер пересечёт отметку предела урона, перемещаясь справа налево. Обратите внимание, что некоторые предметы и умения персонажей могут восстанавливать здоровье.

Если вы должны переместить маркер урона правее крайней правой ячейки шкалы урона, ваш персонаж убит, игра немедленно завершается поражением.



Пример: на игровом поле 4 пожирателя, 3 стрелка и громил Жало. Игроки решают, что первыми будут применять умения пожиратели. Только Гильгамеш находится в пределах дальности одного пожирателя. На кубике попадания выпало 3, пожиратель не наносит урон. Игроки решают, что следующим будет применять умение Жало. Герид находится в пределах дальности 2 от Жала, поэтому он получает 1 урон, перемещая свой маркер урона на 1 ячейку вправо. Последними применяют свои умения стрелки. Акоша и Гильгамеш находятся в пределах дальности 3 от двух стрелков. Игроки бросают 2 кубика попаданий для каждого персонажа. Гильгамеш получает 1 урон, Акоша — 2 урона. Маркер урона Акоши перемещается на 2 ячейки вправо. Герид также находится в пределах дальности 3 от двух стрелков. На кубиках попаданий выпадает 5 и 1. Герид получает 1 урон, ещё раз перемещает маркер урона на 1 ячейку вправо. Маркер пересёк предел урона и Герид теряет 1 кубик действий.



Этап перемещения пришельцев

Как только все пришельцы применили умения, все фигурки роёв и громил на игровом поле перемещаются. Значение перемещения показывает, на сколько клеток перемещается каждая фигурка. У каждого вида роёв и у каждого громил своё значение перемещения.

Вы можете перемещать фигурки пришельцев в любом порядке, но должны целиком использовать их значение перемещения для каждой фигурки. Пришельцы всегда перемещаются по пути пришельцев, если не сказано иное. Если от клетки ведёт несколько путей, игроки выбирают по какому переместить пришельца.

Когда пришелец перемещается на клетку с другой фигуркой, он вытесняет её (см. с. 16).

Важно: если любой пришелец перемещается в начальную область, вы проиграли!

ПОБЕДА ИЛИ ПОРАЖЕНИЕ В ИГРЕ

— Вы **побеждаете**, если цель миссии достигнута и все персонажи вернулись в начальную область.

— Вы **проигрываете**, если хотя бы 1 персонаж умер, если в конце фазы действий хотя бы 1 пришелец находится в начальной области или, если закончился 8-й раунд, а вы не достигли цели миссии.

Примечание: если пришелец перемещается в начальную область в фазе появления пришельцев, это не завершает игру поражением. Только если такой пришелец всё ещё находится в начальной области после окончания фазы действий, вы проигрываете. Вы не можете перемещать пришельцев из начальной области. Если в начальной области уже находится пришелец и туда перемещается ещё хотя бы 1, игра заканчивается поражением.

5. ФАЗА КОНЦА РАУНДА

Фаза конца раунда состоит из 3 последовательных этапов:

1. Проверка условий победы или поражения (см. далее).

2. Возврат кубиков действий. Заберите кубики действий из блокирующих ячеек. Забирая кубики из ячеек карт событий, сбросьте все завершённые события.

3. Обновление жетонов поиска. Верните жетоны поиска с планшетов персонажей в ячейки поиска на игровом поле лицевой стороной вверх.



МИССИИ

Примечание: условие победы проверяется только в конце раунда. Чтобы победить, все персонажи должны вернуться в начальную область.

УНИЧТОЖЕНИЕ

«Мы вычислили местоположение гнёзд пришельцев. Ради будущего человечества, их нужно уничтожить».

ЦЕЛЬ

Гнёзда, обнаруженные разведкой, отмечены на оперативной карте. Ваша задача — уничтожить их. Для победы уберите с игрового поля все жетоны уничтожения.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА:

— **Подготовка.** В зависимости от того, какую сторону игрового поля вы используете, и сколько участников в партии, поместите по 1 случайному жетону уничтожения в ячейки целей с указанными ниже номерами. Уберите оставшиеся жетоны в коробку.

Заброшенная лаборатория

1 и 2 игрока: 1, 4 и 11.

3 игрока: 2, 4, 6 и 11.

4 игрока: 2, 4, 6, 9 и 10.

5 игроков: 1, 3, 5, 7, 8 и 11.

6 игроков: 1, 4, 5, 7 и 9–11.



ЗАХВАТ

«Человечество пока ещё недостаточно знакомо с биологией пришельцев. Для исследований нужны живые образцы».

ЦЕЛЬ

Особые ловушки — то, что нужно для захвата живых особей, но нужно вовремя активировать их. Для победы каждая ловушка должна захватить пришельца.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА:

— **Подготовка.** В зависимости от того, какую сторону игрового поля вы используете, и сколько участников в партии, поместите по 1 случайному жетону захвата в ячейки целей с указанными ниже номерами. Затем поместите 2 жетона ловушек рядом с каждым жетоном захвата. Уберите оставшиеся жетоны в коробку.

Заброшенная лаборатория

1 и 2 игрока: 5 и 11.

3 игрока: 3, 7 и 11.

4 игрока: 2, 5, 6 и 11.

5 игроков: 1, 3, 7, 9 и 11.

6 игроков: 2, 5–7, 9 и 11.



Место крушения

1 и 2 игрока: 7, 9, и 10.

3 игрока: 2, 6, 9 и 10.

4 игрока: 1, 3, 7, 9 и 10.

5 игроков: 1, 4 и 7–10.

6 игроков: 2, 3, 5 и 9–12

— **Активация жетонов уничтожения.** Любой персонаж, находящийся на клетке, соседней с жетоном уничтожения, может назначить кубики в его ячейки действий. Жетон считается подготовленным, когда все его ячейки действий заполнены. В фазе конца раунда уберите с игрового поля все подготовленные жетоны уничтожения.

Место крушения

1 и 2 игрока: 6 и 10.

3 игрока: 7, 10 и 12.

4 игрока: 1 и 9–11.

5 игроков: 3, 6 и 10–12.

6 игроков: 1, 3, 7 и 9–11.



— **Активация ловушек.** Любой персонаж на клетке, соседней с жетоном захвата, может назначить кубики в его ячейки действий. Жетон считается подготовленным, когда все его ячейки действий заполнены. В конце фазы действий подготовленные жетоны захвата активируются. Выберите 1 соседний с активированным жетоном захвата жетон ловушки. Такая ловушка считается сработавшей.

— **Проверка ловушек.** Если на клетке со сработавшей ловушкой находится фигурка роёв — это успешный захват! Уберите жетон такой ловушки с игрового поля, а фигурку роёв — в запас. Если на клетке со сработавшей ловушкой нет фигурки роёв — это неуспешный захват и жетон ловушки остаётся на поле. Ловушки не действуют на громил.

— **Перемещение около ловушек.** Клетки с жетонами ловушек или захвата не считаются заблокированными.

РАЗРУШЕНИЕ

«Штаб перехватил сигналы Проксии и выявил стратегически важные для пришельцев точки. Если мы нанесём по ним удар, то сможем раз и навсегда очистить область! Мы должны установить заряды и быстро вернуться на базу, иначе ударная волна заденет нас!»

ЦЕЛЬ

Взрывчатка готова, осталось установить её в правильных местах. Для победы выложите все жетоны разрушения в указанные ячейки целей и активируйте их.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

— **Подготовка.** Каждый игрок берет в качестве снаряжения один жетон разрушения с 3 и один — с 4. В зависимости от того, какую сторону игрового поля вы используете, и сколько участников в партии, поместите по 1 жетону мишени в ячейки целей с указанными ниже номерами. Уберите оставшиеся жетоны в коробку.



Заброшенная лаборатория

1 и 2 игрока: 1, 3, 7 и 11.

3 игрока: 1, 3, 4, 6, 7 и 11.

4 игрока: 1–4, 6, 7, 11 и 12.

5 игроков: 1, 2, 4–7 и 9–12.

6 игроков: все.

Место крушения

1 и 2 игрока: 6, 7, 9 и 10.

3 игрока: 5, 7 и 9–12.

4 игроков: 2, 4–7, 9, 10–12.

5 игроков: 1–3, 5–10 и 12.

6 игроков: все.

— **Активация жетона разрушения.** Только владелец жетона разрушения может назначать кубики в его ячейки действий. Вы можете обмениваться жетонами разрушения или передавать их друг другу по обычным правилам обмена. Жетон считается подготовленным, когда все его ячейки действий заполнены. Если ваш персонаж находится на клетке, соседней с жетоном мишени, вы можете заменить этот жетон подготовленным жетоном разрушения. Уберите жетон мишени. Выложенный на игровое поле жетон разрушения нельзя перемещать.



РАЗВЕДКА

«Мы должны развернуть разведывательную технику на поле боя, чтобы собрать больше данных о надвигающемся вторжении».

ЦЕЛЬ

Вы должны разместить разведывательную технику в стратегических зонах. Для победы переместите все жетоны разведки в разные ячейки целей.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

— **Подготовка.** Поместите 1 случайный жетон разведки лицевой стороной вверх в начальную область. В зависимости от того, какую сторону игрового поля вы используете, и сколько участников в партии, поместите по 1 жетону мишени в ячейки целей с указанными ниже номерами. Уберите оставшиеся жетоны в коробку.

Заброшенная лаборатория

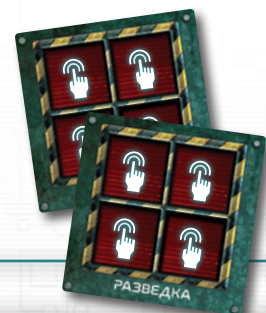
1 и 2 игрока: 6 и 11.

3 игрока: 4, 7 и 11.

4 игрока: 2, 7, 11 и 12.

5 игроков: 1, 5, 7, 9 и 11.

6 игроков: 2, 4, 6, 11 и 12.



Место крушения

1 и 2 игрока: 4 и 7.

3 игрока: 1, 7 и 10.

4 игрока: 1, 6, 9 и 10.

5 игроков: 1, 4, 7, 9 и 11.

6 игроков: 2 и 7–11.

— **Перемещение жетона разведки.** Если ваш персонаж находится на клетке, соседней с жетоном разведки, вы можете назначить кубики в его ячейки действий. За каждый назначенный кубик перемещайте жетон разведки на соседнюю клетку.

— **Перемещение около жетонов.** Пришельцы и персонажи могут перемещаться через клетки с жетонами разведки по обычным правилам. Однако нельзя переместить жетон разведки на клетку, занятую фигуркой.

— **Замена жетона мишени жетоном разведки.** Если жетон разведки оказывается на клетке, соседней с жетоном мишени, он может заменить этот жетон мишени. Для этого вы должны назначить 1 кубик на такой жетон разведки. Жетон разведки, достигший ячейки цели больше нельзя перемещать.



ИССЛЕДОВАНИЕ

«По нашим данным в этом секторе упали обломки потерпевшего крушение корабля пришельцев. Необходимо убедиться, что здесь не осталось сюрпризов. По крайней мере, живых».

ЦЕЛЬ

Мы должны уделить внимание каждой мелочи, что осталась от пришельцев: когда мы покинем эту территорию, она должна быть абсолютно безопасной. Для победы в миссии откройте все жетоны исследования.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

— **Подготовка.** В зависимости от того, какую сторону игрового поля вы используете, и сколько участников в партии, поместите по 1 случайному жетону исследования (ячейкой действия вверх) в ячейки целей с указанными ниже номерами. Уберите оставшиеся жетоны в коробку.

Заброшенная лаборатория

1 и 2 игрока: 4, 7, 10 и 12.

3 игрока: 1, 3, 4, 7, 10 и 12.

4 игрока: 3–5, 7–9, 11 и 12.

5 игроков: 1, 3–5 и 7–12.

6 игроков: все.

Место крушения

1 и 2 игрока: 1, 8, 10 и 11.

3 игрока: 2, 3, 5, 7, 9 и 11.

4 игрока: 1, 3, 5, 7–9, 11 и 12.

5 игроков: 1 и 4–12.

6 игроков: все.



— **Проверка жетона исследования.** Если ваш персонаж находится на клетке, соседней с жетоном исследования, вы можете потратить 1 , чтобы перевернуть этот жетон и прочитать его эффект, не применяя его. Затем переверните этот жетон обратно. Он остаётся лежать так, до тех пор пока кто-либо не откроет его (см. ниже)..

— **Открытие жетона исследования.** Если ваш персонаж находится на клетке, соседней с жетоном исследования, вы можете потратить 1 , чтобы открыть его, и активировать его эффект. Примените эффект, уберите жетон исследования с игрового поля.

— **Возможные эффекты исследования:**

- **«Оповещение громил» (1 шт.).** В следующей фазе появления пришельцев откройте 1 дополнительную карту появления громилы.
- **«Запах битвы» (1 шт.).** В следующей фазе активации пришельцев все пришельцы перемещаются на 1 дополнительную клетку.
- **«Оповещение роя» (1 шт.).** В следующей фазе появления пришельцев откройте 1 дополнительную карту появления роя.
- **«Мусор» (1 шт.).** Нет эффекта.
- **«Реликвия пришельцев» (3 шт.).** Оставьте этот жетон лежать лицевой стороной вверх и потратьте , чтобы убрать его с игрового поля.
- **«Удачная находка» (1 шт.).** Сразу же возьмите 1 карту поиска.
- **«Роспуск» (2 шт.).** В следующей фазе появления пришельцев откройте на 1 карту появления громил меньше.



СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ:

Разработчики: Константинос Коккинис и Сотириос Цантилас.

Дополнительная разработка: Марко Португал.

Развитие: Марко Португал и Фабио Тола.

Производство: Патриша Гил (гл.), Ренато Сасделли (гл.), Тьяго Аранья, Марчела Фабрети, Винсент Фонтейн, Ракель Фукуда, Гильерм Гулар, Ребекка Хо, Исadora Ляйте, Аарон Лурье, Ана Теодоро и Шофан Тей.

Художники: Саид Джалаби, Стефан Копински, Хеннинг Людвигсен и Филипе Паглиусо.

Дизайн логотипа: Цаба Бернат.

Графический дизайн: Макс Дюарте.

Моделирование: Арно Будуарон, Давид Камараса, Жак-Александр Гилуа, Янник Хеннебо, Дейв Кидд, Арагорн Маркс, Стефан Нгуен, Эдгар Рамос, Хосе Роиг, Сэм Рован, Эдгар Скоморовски, Рэми Трембли и Кевин Уайт.

Создание миниатюр: Майк Маквей.

Фотографии: Жан-Батист Гитон.

Авторы правил: Эрик Келли и Брайан Стил.

Руководитель отдела разработки: Эрик М. Лэнг.

Корректур: Пауло Андраде, Эрве Добе и Лукас Мартини.

ПРИЛОЖЕНИЕ «ПРОЕКТ „ЭЛИТА“»

Музыка: Диого Родригес.

Исполнительный продюссер: Labirinto Filmes.

Дизайн звука и пост-обработка аудио: ORKESTRA.

Игру тестировали: Род Мендес, Рикардо Лимонете, Лью Кампос, Марио Циоффи, Фернандо Коста, Педро Облизинер, Фабио Иваче, Эдуардо Вильела, Флавио Оота, Кайо Кинта и Спирос Цантилас.

Издатель: Давид Прети.

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ ИГРЫ

Издатель: Choo Choo Games.

Руководитель проекта: Александр Дробышев.

Выпускающий редактор: Катерина Виверос.

Редактор: Татьяна Гольдберг.

Переводчик: Дарья Рязанова.

Верстка: OWL agency.



orquestra
Creative Audio Design

Labirinto
filmes

Версия правил: 1.1.

КРАТКИЕ ПРАВИЛА ИГРЫ

ФАЗЫ ИГРЫ

1. ФАЗА СОБЫТИЙ



Откройте первую в ряду карту событий. Событие может иметь длительный эффект, мгновенный эффект, или не иметь эффекта.

2. ФАЗА ПОЯВЛЕНИЯ ПРИШЕЛЬЦЕВ

А. Появление роя. Откройте и разыграйте число карт из колоды появления роя, соответствующее количеству участников и сложности партии.

Б. Появление громил. Откройте и разыграйте число карт из колоды появления громил, соответствующее количеству участников и сложности партии.

3. ФАЗА ДЕЙСТВИЙ

- **Установите таймер** на 2 минуты, если не сказано иное.
- **Запустите таймер.** Игроки одновременно бросают кубики действий и применяют результаты броска.

ДЕЙСТВИЯ:



Вы должны применить этот результат до любого другого действия. Выберите 1 пришельца (рой или громилу) и переместите её на 1 клетку по пути пришельцев.



Переместите своего персонажа на 1 клетку в любом направлении.



Выполните **поиск**, если ваш персонаж находится на клетке с жетоном поиска, лежащим лицевой стороной вверх, или на соседней.



Назначайте эти результаты в ячейки действий, чтобы достигать целей, завершать события или активировать снаряжение.

4. ФАЗА АКТИВАЦИИ ПРИШЕЛЬЦЕВ



А. Этап умений пришельцев

Пришельцы (рой и громилы) применяют умения, указанные на их картах появления или параметров. Порядок активации выбирают игроки.



Б. Этап перемещения пришельцев

Каждая фигурка роя или громилы перемещается в соответствии со своим значением перемещения. Порядок активации выбирают игроки.

5. ФАЗА КОНЦА РАУНДА

1. **Проверьте условия победы или поражения.**
2. **Заберите кубики действий** из блокирующих ячеек.
3. **Обновите жетоны.** Верните жетоны поиска с планшетов персонажей в их ячейки на игровом поле и переверните все жетоны поиска лицевой стороной вверх.

Ячейки кубиков



Назначьте кубик с указанным символом и активируйте подготовленную карту или жетон в любой момент фазы действий. До конца фазы действий кубик можно в любой момент забрать из ячейки и перебросить.



Назначьте кубик с одним из указанных символов и активируйте подготовленную карту или жетон в любой момент фазы действий. До конца фазы действий кубик можно в любой момент забрать из ячейки и перебросить.



Кубик, назначенный в такую ячейку, заблокирован до фазы конца раунда.



В двойную блокирующую ячейку вы обязаны назначить 2 кубика действий.

