

ИГРА
АЛЬБЕРТА РЕЙЕСА

ИЛЛЮСТРАЦИИ
ХОСЕ СОТО

Δ.Ω.Ξ.Λ.Β.

ПРИШЕЛЕЦ



ПРАВИЛА

3-4 игрока | От 13 лет | Партия 90 минут | Объясняется за одну партию

✓ Развивает стратегическое мышление | ✓ Партию хочется повторить

Δ . Ω . Ε . Λ . Β .

ПРИШЕЛЕЦ

– Эмма, в правом кормовом люке пробита брешь. Что-то проникло на корабль.

– Ты можешь описать это?

– Извини, я не вижу. Но, что бы это ни было, оно поглощает энергию в этом секторе и быстро разрастается.

Эмма, я думаю, корабль в опасности...

Это дополнение к настольной игре АДЕЛЬ. В нём вы найдёте полноценный модуль на 3–4 игрока для игры против пришельца, роль которого возьмёт на себя один из вас. На этот раз АДЕЛЬ будет на вашей стороне!

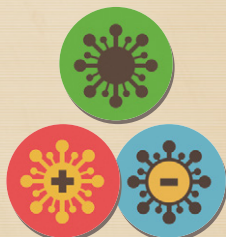
0.0 СОДЕРЖАНИЕ

1.0 СОСТАВ	2
2.0 МОДУЛЬ «ПРИШЕЛЕЦ»	3
3.0 ПОДГОТОВКА	3
4.0 ХОД ИГРЫ	5
5.0 ЦЕЛИ ЭКИПАЖА	5
6.0 ФАЗА ПРИШЕЛЬЦА	6
7.0 ФАЗА АДЕЛЬ	8
8.0 ВАРИАНТЫ ИГРЫ	9
9.0 СПРАВОЧНИК	12

1.0 СОСТАВ



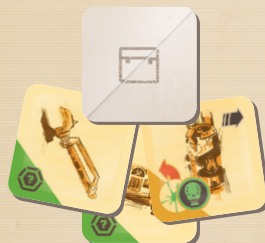
34 фишки
пришельца



15 фишек
заражения



20 фишек
распространения



17 новых жетонов
предметов



5 жетонов
развития



Планшет
пришельца



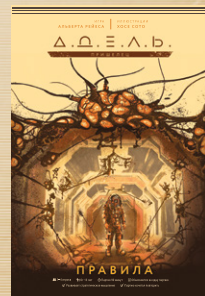
Специальная
консоль АДЕЛЬ



Специальная
шкала миссий



1 фигурка
пришельца



Правила
модуля

2.0 МОДУЛЬ «ПРИШЕЛЕЦ»

В этом сценарии один игрок будет играть за пришельца, а остальные за экипаж.

В этот раз АДЕЛЬ на вашей стороне. Используйте её ресурсы, чтобы бороться с инопланетной угрозой.


Цель пришельца – захватить корабль. Для этого ему нужно накопить достаточно очков инфекции (как указано на поле пришельца). Кроме того, пришелец может атаковать членов экипажа, чтобы убить их или заразить. Если у него получается что-либо из этого, то он сразу побеждает.

Экипажу нужно объединить усилия, чтобы создать специальный вирус и распространить его на корабле. Для этого вам нужно будет найти ключевые предметы и отнести их в обозначенные локации, почти как в базовой игре. Если, конечно, вам повезёт...

3.0 ПОДГОТОВКА

Этот модуль сильно отличается от базовой игры, поэтому будьте внимательны при подготовке:

- 1 Положите поле в центр стола. Выберите сторону «Деймос» или «Фобос». Название корабля указано в левом верхнем углу поля.
- 2 За пришельца будет играть тот, у кого дома есть неприлично разросшееся алоэ, или же самый опытный игрок. Он берёт себе **планшет пришельца, жетоны развития, фишки пришельца, распространения и заражения**. Возьмите кубик любого неиспользуемого цвета и положите его на 0 на шкале инфекции вверху планшета. Положите все **жетоны развития** на свои места на шкалу эволюции лицом вверх (подробнее на стр. 6). Возьмите 4 случайные **фишки пришельца**, положите их на свои места на поле пришельца лицом вниз, а остальные уберите в мешочек АДЕЛИ. Перемешайте все **фишки заражения** лицом вниз и сложите рядом с фишками распространения.

ПРИМЕЧАНИЕ: при игре вчетвером возьмите 3 фишки пришельца «эволюция»  из мешочка и выложите их на поле в локации корабля любым удобным для вас способом по обычным правилам. Это может привести к активации жетона развития на первый же ход пришельца. (Обо всём этом подробнее на стр. 6–7.)

- 3 Раздайте остальным игрокам по одному планшету персонажа (случайным образом или обсудив). Выберите себе цвет и раздайте игрокам по одной ширме персонажа, по одному шестигранному кубику и деревянные кубики их цветов. Один деревянный кубик поставьте на самую левую клетку на шкале здоровья, положите четыре отдельно в запас поближе к планшету. Остальные кубики держите рядом. В этом сценарии **не берите** стартовые предметы.
- 4 Положите специальную консоль АДЕЛЬ рядом с игроками экипажа. Заполните все ячейки указанными на специальной консоли АДЕЛЬ фишками опасностей (по 5 фишек опасности каждого вида). Поставьте цилиндр энергии на шкалу энергии на 0.
- 5 **ВАЖНО:** для удобства совместимости в это дополнение добавлены базовые предметы (их полный состав см. в буклете «Сценарии»), которые используются как с модулем «Пришелец», так и в отдельных сценариях. Когда вам предписано добавить в игру базовый предмет, используйте предметы из этой коробки. Возьмите по одной копии этих предметов:

НОВЫЕ ПРЕДМЕТЫ



Защитный костюм

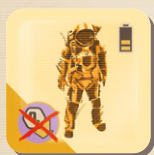


Сигнальный пистолет

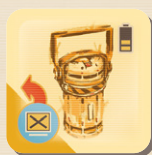


Санитарный дрон

БАЗОВЫЕ ПРЕДМЕТЫ



Скафандр



Батарея

Положите эти пять предметов стопкой лицом вниз в локацию лаборатории (на «Деймосе» в локации 8, на «Фобосе» в локации 14).

20 жетонов этих предметов перемешайте лицом вниз и положите по одному в каждую локацию корабля лицом вниз. Не перекрывайте номера локаций.

НОВЫЕ ПРЕДМЕТЫ

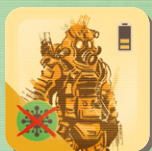
БАЗОВЫЕ ПРЕДМЕТЫ



Инструмент



Контейнер с вирусом



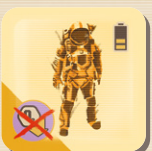
2 защитных костюма



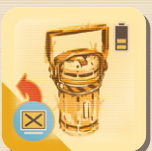
1 сигнальный пистолет



1 санитарный дрон



2 скафандра



2 батареи



Инъектор



Вакцина



Код



2 кислоты

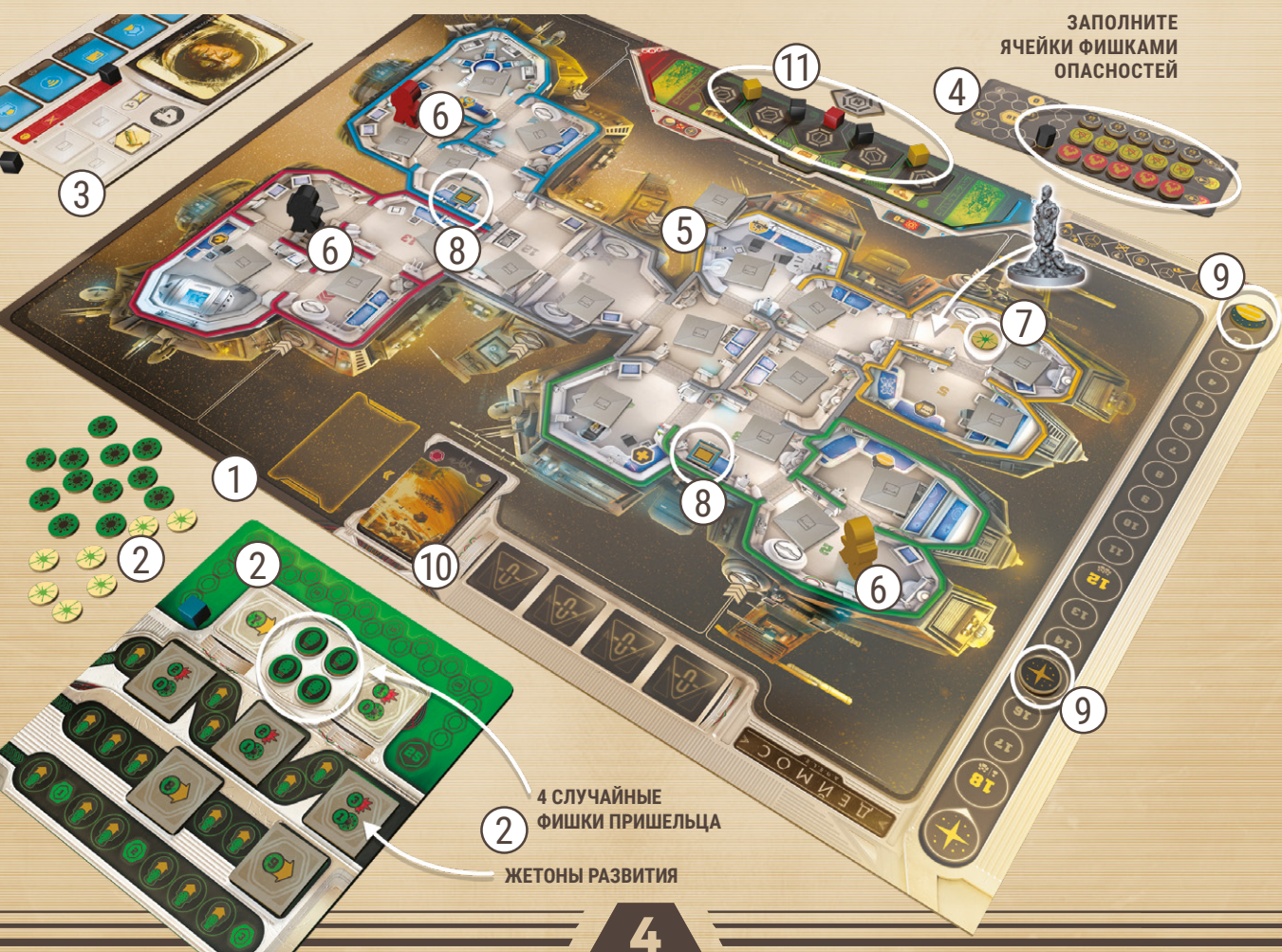


3 сыворотки




2 аптечки

- 6 Каждый член экипажа по очереди бросает двадцатигранный кубик и ставит фигурку игрока своего цвета в соответствующую локацию. Два игрока не могут начинать в одном месте. Если такое происходит, перекидывайте кубик, пока не выпадет иная локация.
- 7 Пришелец выбирает любую пустую локацию с люком и без фигурок экипажа, ставит туда **фигурку пришельца** и размещает там **фишку распространения**.
- 8 Положите жетоны терминалов тревоги на компьютеры в локациях 3 и 17 синей стороной вверх.
- 9 Положите жетон хода на деление шкалы хода в соответствии с количеством игроков, включая пришельца (на деление 18 для трёх игроков, на деление 15 для четырёх игроков). Положите жетон точки невозврата на первое деление.



- 10) Подготовьте колоду событий. При игре вчетвером уберите все карты событий «тишина» из колоды. Перемешайте оставшиеся карты и положите колоду на специальное место на поле. Переверните верхнюю карту лицом вверх и положите сверху колоды.
- 11) Положите специальную шкалу миссий поверх базовой. Перемешайте все маркеры миссии, кроме одного, отмеченного «Х». Не глядя положите по одному маркеру лицом вниз в каждую из пяти ячеек на шкале миссий.

ЧИСЛО ЧЛЕНОВ ЭКИПАЖА В ИГРЕ					
	 #1	 #2	 #1+2	 #2	 #1
	 #1	 #2	 #3	 #2	 #1

Теперь положите по деревянному кубуку от каждого игрока за экипаж под маркеры миссий, как указано в этой таблице.

Положите все оставшиеся фишки рядом с полем, они могут вам понадобиться.

4.0 ХОД ИГРЫ


В этом модуле игра проходит так же, как в базовой игре, кроме изменений в некоторых фазах.

- 1) **Фаза событий** – такая же, как в базовой игре.
- 2) **Фаза планирования** – такая же, как в базовой игре.
- 3) **Фаза АДЕЛЬ** – в этой фазе АДЕЛЬ получает 2 энергии в начале хода. Передвиньте цилиндр по шкале энергии на её консоли. Затем экипаж сообща решает, какую опасность разыграть. (Подробнее в пункте 7.0 АДЕЛЬ на стр. 7.)
- 4) **Фаза пришельца** – игрок за пришельца совершает свой ход, состоящий из трёх последовательных шагов:
 - а. **Шаг сбора** – получите очки инфекции. Возьмите все фишки «эволюция» с поля и положите их на свой планшет. Откройте новые жетоны развития, если возможно. (Подробнее на стр. 6–7.)
 - б. **Шаг действий** – потратьте свои очки действий.
 - в. **Шаг добора** – доберите фишки пришельца до четырёх на своём планшете.
- 5) **Фаза розыгрыша** – игроки убирают ширмы и показывают действия, которые они запрограммировали. В этот момент срабатывают фишки опасности АДЕЛЬ и фишки пришельца, которые работают на начало фазы розыгрыша.
- 6) **Фаза действий** – такая же, как в базовой игре.
- 7) **Фаза конца хода** – такая же, как в базовой игре.

5.0 ЦЕЛИ ЭКИПАЖА

Чтобы победить, экипажу нужно распространить смертельный вирус по кораблю. Он уничтожит пришельца и все его творения. Для этого найдите пять **ключевых предметов** и активируйте их в определённых локациях, почти как в базовой игре.

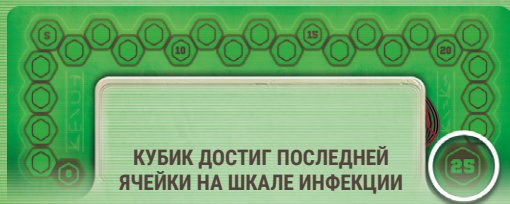
Это **инъектор, вакцина, код, инструмент и контейнер с вирусом**.

Все предметы, **кроме кода** , можно активировать в любом порядке. Код активируется последним, если: на корабле нет жетонов повреждений; жетон хода не ниже жетона точки невозврата; уже активированы 4 других предмета. В этом случае экипаж побеждает.



6.0 ФАЗА ПРИШЕЛЬЦА

Пришелец побеждает в трёх случаях:



Фаза пришельца – игрок за пришельца совершает свой ход, состоящий из трёх последовательных шагов:

- Шаг сбора.** Получите по одному очку инфекции за каждый **цветовой сектор**, в котором есть фишка «личинки». Затем возьмите все фишки «эволюция» с поля и положите их на свою шкалу эволюции, открывая новые жетоны развития и улучшая свои способности (если применимо).
- Шаг действий.** Потратьте очки действий. В начале партии вам дано 7 очков действий на ход, с помощью которых вы можете совершить несколько действий, пока хватает очков: **двигаться (2), ползти (5), распространить (2), выложить фишку пришельца (1), атаковать (3)**. (Подробнее на стр. 7.)
- Шаг добора.** Доберите фишки пришельца из мешочка до четырёх на своём планшете и разместите в соответствующие ячейки лицом вниз.

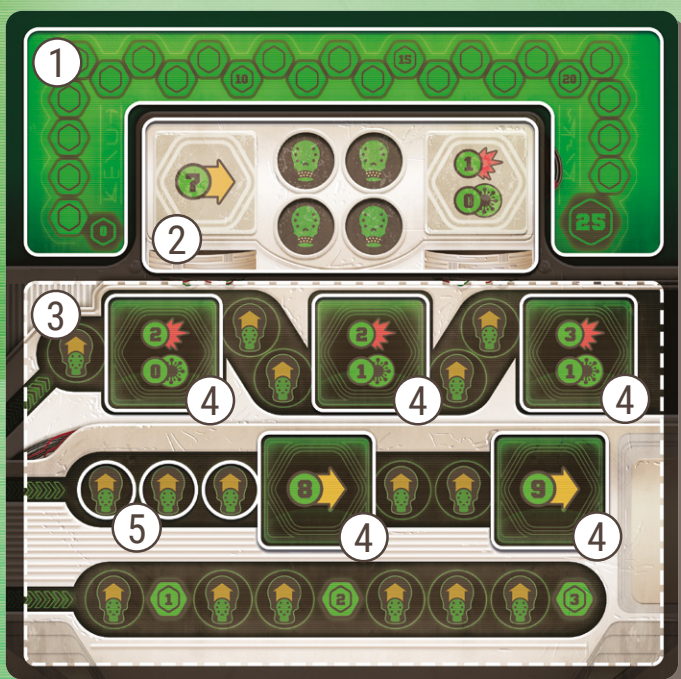
6.1 ВОЗМОЖНОСТИ ПРИШЕЛЬЦА



ФИШКИ РАСПРОСТРАНЕНИЯ: чтобы выкладывать фишки пришельца, ему сначала нужно выложить **фишку распространения**. Их можно выложить только в локации с фигуркой пришельца. Эту фишку нельзя просто так убрать с поля, только при помощи АДЕЛЬ или определённого предмета. Убирайте фишки распространения в запас пришельца. В каждой локации может лежать только одна фишка распространения.



ФИШКИ ПРИШЕЛЬЦА: можно выложить в любую локацию с **фишкой распространения**, даже если фигурка пришельца сейчас не в ней. В каждой локации может лежать только **одна фишка пришельца**. Пришелец начинает свой ход с четырьмя такими фишками на своём планшете лицом вниз. Только пришелец может смотреть их. Однако в локации вы размещаете их лицом вверх. В шаге добора возьмите новые фишки из мешочка взамен использованных. Эти фишки вы сможете разыграть в следующий ход. Все **фишки пришельца**, которые будут сброшены в ходе игры, кладите в отдельный сброс лицом вниз. Если в какой-то момент игры у пришельца закончились фишки, то замешайте сброс обратно в мешочек и продолжайте играть. **Фишки пришельца** бывают 4 видов (см. на следующей странице).



- 1 ШКАЛА ИНФЕКЦИИ**
- 2 СПОСОБНОСТИ** (слева направо: доступные очки действий, ячейки для фишек пришельца, очки силы пришельца)
- 3 ШКАЛА ЭВОЛЮЦИИ**
- 4 ЖЕТОНЫ РАЗВИТИЯ**
- 5 ФИШКИ ЭВОЛЮЦИИ**
(16 зон в трёх разных ветках развития)



ЛИЧИНКИ: на каждом шаге **шаг сбора** пришелец получает 1 очко инфекции за каждый **цветовой сектор** на корабле (на корабле пять разных цветовых секторов по четыре локации в каждом) хотя бы с одной фишкой «личинки» в своих локациях. В цветовом секторе может быть больше одной такой фишки, но в разных локациях. И только одна такая фишка в цветовом секторе будет приносить очко инфекции. Если член экипажа зайдёт в локацию с фишкой «личинки», то уберите эту фишку с поля и положите в сброс.



ЭВОЛЮЦИЯ: на каждом шаге **шаг сбора** пришелец забирает все фишки «эволюция» с поля и кладёт на любую шкалу эволюции на своём планшете. Вы сами решаете, в какой ряд положить каждую фишку. Всегда размещайте фишки слева направо, заполняя свободные ячейки. Если **все ячейки слева от жетона развития заполнены**, то переложите этот жетон в соответствующую ячейку в секцию способностей. Выкладывая жетон развития поверх предыдущего. Эволюционируя по первой шкале, вы можете увеличить силу атаки пришельца, а также научиться заражать экипаж с помощью атак. По второй шкале вы увеличите количество очков действий. В третьей шкале эволюции вы получите дополнительные очки инфекции. Сразу же добавляйте новые очки инфекции на соответствующей шкале. Если член экипажа заходит в локацию с фишкой «эволюция», то уберите эту фишку с поля и положите в сброс к остальным фишкам пришельца. Это означает, что фишки «эволюция» должны оставаться нетронутыми на поле целый ход, пока их не используют в следующем шаге сбора.



ЩУПАЛЬЦА: если член экипажа зайдёт в эту локацию или начнёт в ней фазу розыгрыша, то эта фишка атакует его. Член экипажа бросает два кубика. Если хотя бы на одном из кубиков результат будет **больше**, чем значение духа этого члена экипажа, то он получает рану. Фишку «щупальца» можно убрать только с помощью предмета **кислота** или с помощью АДЕЛЬ.



СПОРЫ: если член экипажа зайдёт в эту локацию или начнёт в ней фазу розыгрыша, то эта фишка атакует его. Вместо броска кубиков пришелец даёт члену экипажа случайную **фишку заражения** из своего запаса. О заражении мы расскажем позже. Фишку «спор» можно убрать только с помощью предмета **кислота** или с помощью АДЕЛЬ. Кроме того, её можно игнорировать при помощи предмета **защитный костюм**.

6.2 ДЕЙСТВИЯ ПРИШЕЛЬЦА

Во время **шага действий** пришелец может потратить свои очки действий, чтобы двигаться, атаковать или выкладывать фишки. В начале игры у вас 7 очков действий на каждый ход, что отражено на вашем планшете в секции способностей. Однако вы можете получить больше очков при помощи средней шкалы эволюции. У каждого действия разная стоимость в очках:



ДВИГАТЬСЯ (2): передвиньте свою фигурку в соседнюю локацию. Вы не можете проходить через заблокированные дверные проёмы.



ПОЛЗТИ (5): передвиньте свою фигурку в любую локацию на корабле. (Пришелец крадёт через технические проходы корабля.)



РАСПРОСТРАНИТЬ (2): положите **фишку распространения** в локацию с фигуркой пришельца.



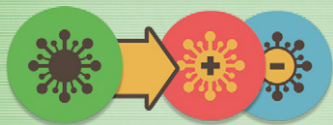
ВЫЛОЖИТЬ ФИШКУ ПРИШЕЛЬЦА (1): положите любую **фишку пришельца** со своего планшета в **любую локацию с фишкой распространения**, где ещё **нет фишки пришельца**. Это можно сделать, даже если фигурка пришельца не в этой локации.





АТАКОВАТЬ (3): только против членов экипажа в локации с фигуркой пришельца. Член экипажа должен пройти **проверку духа столько раз, сколько очков силы у пришельца** (в начале партии этот показатель равен 1, затем его можно улучшить до 2 и 3). За каждый провал член экипажа получает рану. Кроме того, таким образом можно ещё и **заразить** члена экипажа, если пришелец достаточно развился. Заражение происходит независимо от проверок духа и отменяется только предметом **защитный костюм**. Вне зависимости от результата атаки после неё член экипажа, если захочет, может передвинуть свою фигурку в любую соседнюю локацию.

6.3 ЗАРАЖЕНИЕ

Каждый раз, когда член экипажа начинает ход или заходит в комнату со спорами, он получает фишку «заражения». Если пришелец достаточно развился по первой шкале эволюции, то его атаки также приводят к заражению.



Когда что-то из вышесказанного происходит, пришелец берёт случайную фишку заражения из своего запаса и кладёт лицом вниз перед планшетом заражённого игрока. Все члены экипажа могут видеть, сколько у них фишек заражения. Лицевую сторону может смотреть только пришелец, но уже после того, как выбрал фишку и положил перед игроком. Эти фишки бывают двух видов: «заражён»  или «не заражён» .

В **фазе пришельца**, если у любого члена экипажа есть одновременно три фишки «заражён», пришелец может перевернуть их и заявить о своей победе.



Фишки заражения можно сбросить двумя способами. При помощи предмета **сыворотка**: сбросьте две случайных фишки. Или при активации **медицинского терминала**: в таком случае сбросьте все фишки «заражение» с члена экипажа в этой локации. Это действие совершается вместо обычного использования терминала. Но если терминал активирует Эмма Ронзони, то она может совершить оба действия. Сброшенные фишки «заражения» положите обратно к остальным фишкам «заражения», которые лежат у пришельца. Затем он должен перемешать их и сформировать новый запас.

7.0 ФАЗА АДЕЛЬ

АДЕЛЬ занята управлением кораблём, но может потратить немного энергии, чтобы помочь экипажу сражаться с пришельцем.

Фишки опасности АДЕЛЬ можно выложить на поле, заплатив указанное количество энергии (*берите самую леву фишку в ряду*). После того как вы выложите фишку, на её месте будет ячейка стоимости следующей фишки из этого ряда. Решение, какую фишку выложить, должно быть общим у всего экипажа. В каждой фазе АДЕЛЬ можно выложить только одну фишку. Эти фишки не пополняются.

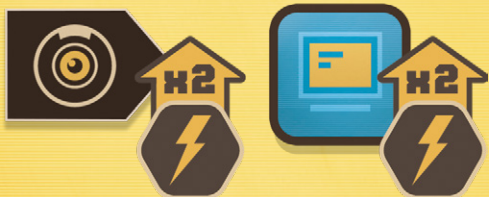
СПЕЦИАЛЬНАЯ КОНСОЛЬ АДЕЛЬ



ВЫ МОЖЕТЕ АКТИВИРОВАТЬ И ВЫЛОЖИТЬ НА ПОЛЕ ОДНУ ИЗ ЭТИХ ФИШЕК ОПАСНОСТИ, ЗАПЛАТИВ 5 ЭНЕРГИИ

ШКАЛА ЭНЕРГИИ

ЭНЕРГИЯ



АДЕЛЬ получает 2 очка энергии в начале каждой фазы АДЕЛЬ. В дополнение к этой энергии члены экипажа в фазе действий могут использовать **специальное действие** на любом компьютере, чтобы увеличить энергию АДЕЛЬ на 2 очка. Это специальное действие работает только в этом дополнении.

ФИШКИ ОПАСНОСТИ



ПОЖАР: положите эту фишку опасности в локацию, чтобы убрать все **фишки прищельца** и **распространения** оттуда. Если в этой локации стоит фигурка прищельца, то он должен **передвинуться** в соседнюю локацию. Если он не может передвинуться (*все двери заблокированы*), то он может ползти в любую локацию. **На это не тратятся очки действий.** Фишка «пожар» остаётся в локации до **фазы конца хода** и не даёт прищельцу передвигаться в эту локацию. Любой член экипажа, зашедший в комнату с фишкой «пожар», должен пройти проверку духа, как при обычной игре.



ТЬМА: положите эту фишку в локацию без **фишки распространения**. Теперь в эту локацию нельзя выложить фишку распространения. «Тьма» остаётся на поле до конца игры. Фишка «тьма» не влияет на членов экипажа.



ЗАБЛОКИРОВАННАЯ ДВЕРЬ: положите эту фишку на любой дверной проём. Прищелец не сможет пройти через такую дверь. Члены экипажа могут проходить через такие двери беспрепятственно. (*АДЕЛЬ открывает их для них и потом закрывает.*) Эта опасность остаётся до конца игры.

8.0 ВАРИАНТЫ ИГРЫ

Если вы хотите упростить игру за прищельца, то вот несколько предложений от нас. Можете попробовать все сразу или несколько:

- В конце своего хода, если игрока за прищельца не устраивают фишки прищельца на своём планшете, то он может сбросить их все обратно в мешочек и достать новые 4 фишки прищельца.
- В качестве действия «выложить фишку прищельца» прищелец может переложить любую фишку прищельца из одной локации в другую, при условии что в обеих есть фишка распространения.
- Фишки опасности «тьма» и «заблокированная дверь» теперь оказывают эффект на экипаж так же, как в базовой игре. (*Экипаж больше не может ходить через заблокированные проёмы, а локации с «тьмой» требуют от экипажа на один кубик действия больше.*)

Автор: Альберт Рейес, Пау Карлес, Хави Капаррос
Художник: Хосе Сото
Русское издание: ООО «Магеллан Производство»
Общее руководство: Михаил Акулов
Руководство производством: Иван Попов
Директор издательского департамента:
Александр Киселев
Главный редактор: Валентин Матюша
Выпускающий редактор: Павел Коврижкин
Переводчик: Дмитрий Чупикин
Главный дизайнер-верстальщик: Иван Суховой
Дизайнер-верстальщик: Евгений Загатин
Корректор: Ольга Португалова
Лицензионный менеджер: Иван Гудзовский
Игру тестировали: Луиза Кретьова, Дана Кузнецова,
Екатерина Рейес, Матвей Чистяков, Елена Ворноскова

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru
Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

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

© 2023 ООО «Магеллан Производство». Все права защищены.

© 2023 DMZGames. All rights reserved.

Версия правил 1.0

И хватит читать мелкий шрифт – давайте играть!



МОСИГРА
mosigra.ru



Magellan
mglan.ru



Играть интересно
hobbyworld.ru

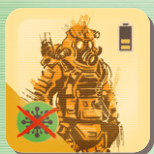


dmzgames.es



9.0 СПРАВОЧНИК

НОВЫЕ ПРЕДМЕТЫ



ЗАЩИТНЫЙ КОСТЮМ: активировав этот предмет, вы не получаете фишки «заражения». Это предмет с зарядом.



КИСЛОТА: активировав этот предмет, уберите фишку пришельца и/или распространения из соседней локации. Это одноразовый предмет.



СЫВОРОТКА: активировав этот предмет, уберите две случайные фишки «заражения» с одного любого члена экипажа в вашей локации (можно выбрать и себя). Это одноразовый предмет. Сброшенные фишки «заражения» положите обратно к остальным фишкам «заражения», которые лежат у пришельца. Затем он должен перемешать их и сформировать новый запас.

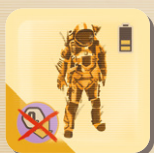


СИГНАЛЬНЫЙ ПИСТОЛЕТ: активировав этот предмет, если фигурка пришельца с вами в одной локации, уберите её с корабля. В следующий свой ход пришелец должен выбрать действие «ползти», чтобы вернуться на корабль в любую локацию. Пришелец сам решает, в какой локации появиться. На это тратятся очки действий. Это одноразовый предмет.



САНИТАРНЫЙ ДРОН: активировав этот предмет, положите его на планшет пришельца. В следующей фазе пришельца он пропускает шаг сбора. Затем уберите этот жетон из игры. На планшете пришельца одновременно может быть не больше одного жетона санитарного дрона. Фишки «эволюция» не перемещаются на планшет пришельца и остаются на поле там же, где лежали. Это одноразовый предмет.

БАЗОВЫЕ ПРЕДМЕТЫ



СКАФАНДР: активировав этот предмет, вы можете передвигаться по локациям, где лежат фишки опасности «гипоксия», не теряя кубиков действий, и выходить в открытый космос.



АПТЕЧКА: активировав этот предмет, вылечите до трёх ран. Вы можете как угодно разделить лечение между любыми членами экипажа, которые находятся с вами в одной локации (включая вас).



БАТАРЕЯ: активировав этот предмет, уберите фишку опасности «блокировка» с компьютера или терминала в вашей локации. Они защищены от новой фишки блокировки до тех пор, пока батарея не будет сброшена. Оставьте батарею в этой локации в качестве напоминания (она больше не находится в инвентаре). Отсчитывайте заряд батареи по обычным правилам. Также вы можете использовать батарею, чтобы разблокировать терминал тревоги, если он заблокирован (лежит красной стороной вверх).