



ПРАВИЛА

ОБЗОР ИГРЫ

Слушайте сюда, Морпехи! Ситуация следующая.

Терраформирующая колония на планетоиде LV-426, «Надежда Хадли», неожиданно прервала с нами контакт. Корпорация «Вейланд-Ютани» при поддержке Корпуса Колониальной Морской Пехоты отправляет вас в двойную систему Дзета Сетки, чтобы разобраться, что там произошло...

В этой игре, игроки являющиеся командой десантного космического корабля «Сулако», должны взаимодействовать, чтобы выжить и уничтожить чужих-ксеноморфов для выполнения своей миссии в «Надежде Хадли».

Каждая миссия может быть сыграна отдельно, либо в качестве составляющей компании, в которой опыт и развитие каждого игрока отслеживается по мере прохождения миссий.

КОМПОНЕНТЫ ИГРЫ

КАРТЫ

- карты Выносливости - 60 шт.
- карты Датчика Движения – 42 шт.
- карты Миссий – 9 шт.
- карты Памятки Игры – 6 шт.
- карта Перетасовки – 1 шт.

МИНИАТЮРЫ

- миниатюры Персонажей – 7 шт.
- миниатюры Чужих – 16 шт.

ЖЕТОНЫ

- жетоны Целей – 21 шт.
- жетоны Чужих – 21 шт.
- жетоны Баррикад – 12 шт.
- жетоны Ящиков – 8 шт.
- жетоны Целей Миссии – 4 шт.
- жетон Туннелей – 4 шт.
- жетоны Точек Возрождения – 4 шт.
- жетоны Компьютеров – 2 шт.
- жетоны Лицехватов – 2 шт.
- жетоны Автоматических Пушек – 2 шт.
- жетоны Выхода – 2 шт.
- жетон Активации – 1 шт.

ОСТАЛЬНЫЕ КОМПОНЕНТЫ

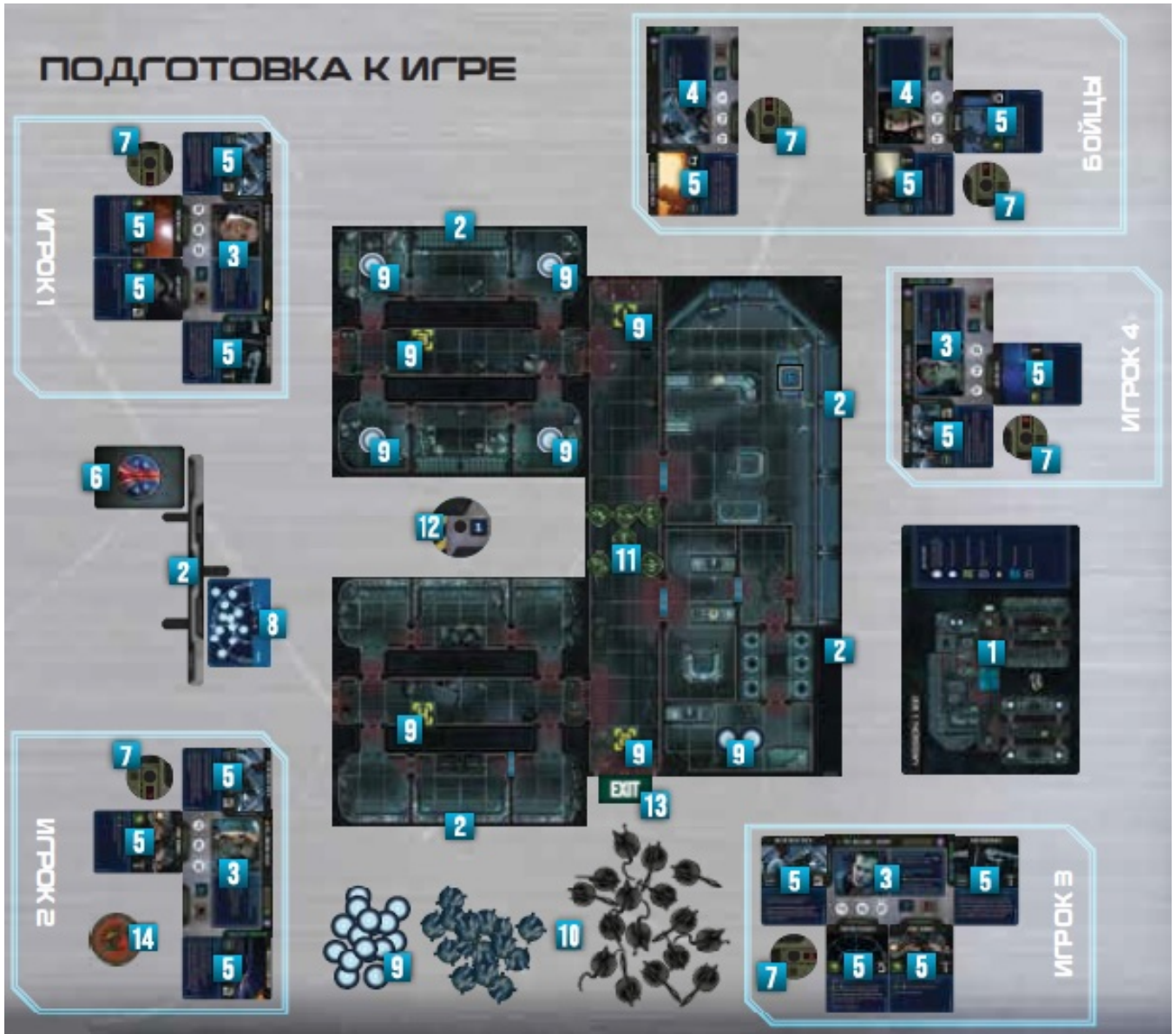
- двусторонние сектора игрового поля – 4 шт.
- планшеты Персонажей – 7 шт.
- органайзер Карт – 1 шт.
- счетчик Меткости – 6 шт.
- счетчик Раунда – 1 шт.

- счетчик Автоматических Пушек – 1 шт.
- 2 кубика Морпехов (значение «1» отмечено на кубике «*»)
- 1 кубик Чужих

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Выберите миссию для игры из карт Миссий. Если вы играете в кампанию, это будет **Миссия 1: Ньют.**
2. Подготовьте сектора игрового поля в соответствии с картой Миссии, а так же выложите органайзер Карт.
3. Каждый игрок выбирает себе Персонажа и кладет его планшет перед собой, стороной Героя вверх.
4. Положите оставшиеся планшеты Персонажей рядом, стороной Бойца вверх.
5. Игроки экипируют своих Героев и Бойцов Снаряжением и Оружием из колоды карт Выносливости.
6. Создайте колоду Выносливости, перемешав все оставшиеся карты Снаряжения и Оружия с остальными картами Выносливости, и разместите ее в органайзере Карт. Положите карту Перетасовки под колоду Выносливости.
7. Каждому Персонажу положите счетчики Меткости и выставьте на них значения Меткости, указанные на планшетах Персонажей.
8. Следуйте указаниям карты Миссии для создания колоды Датчика Движения, затем разместите ее в органайзере Карт.
9. Следуйте указаниям карты Миссии для размещения Точек Возрождения, Целей и остальных жетонов на игровом поле. Отложите остальные жетоны Целей в сторону, цифрами вниз и перемешав их.
10. Разместите все миниатюры и жетоны Чужих рядом с жетонами Целей.
11. Разместите Персонажей на стартовых позициях.
12. Если в данной миссии необходим счетчик Раунда, выставьте на нем значение «1» и положите рядом с игровым полем.
13. Следуйте указаниям карты Миссии для размещения жетонов Выхода.

14. Положите жетон Активации рядом с планшетом Героя с самым высоким Званием.



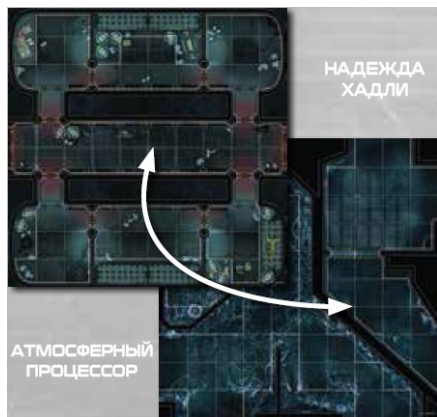
1. КАРТЫ МИССИЙ



Карты Миссий используются для подготовки к игре (выбор секторов игрового поля и остальных компонентов для миссии), а так же чтобы ознакомиться с условиями победы в разделе «Игра окончена, чувак!». В этих картах указана вся информация, чтобы сыграть данную миссию, включая возможные для этой миссии спец. правила.

ВАЖНО! В миссии описывается то, что вы должны сделать, чтобы выиграть, так что, так что обратите пристальное внимание на условия победы!

2. СЕКТОРА ИГРОВОГО ПОЛЯ



В игре есть 4 сектора игрового поля для создания игрового пространства. На одной стороне они воссоздают части колонии «Надежда Хадли», а на другой – зараженную чужими станцию обработки атмосферы на термоядерном синтезе. Каждая карта Миссии содержит указания, как выложить сектора игрового поля.

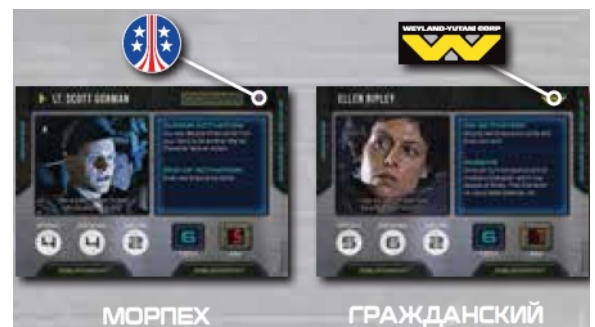
3, 4. КАРТЫ ПЕРСОНАЖЕЙ



Игроки берут на себя роль персонажей в игре. Вся информация, необходимая для игры этим персонажем, указана на его карте Персонажа.

Каждая карта Персонажа имеет две стороны: сторону Героя и сторону Бойца.

Используйте сторону Героя для Персонажа под контролем игрока. Любые персонажи, которые не используются игроками, вместо этого используют сторону Бойца.



3. ГЕРОИ



Каждый игрок контролирует одного Персонажа – Героя. У них значения характеристик выше, чем у Бойцов. Так же, они имеют доступ к спец. способностям и правилам, помогающим им во время миссии. Герои – Морпехи имеют Звания, которые определяют порядок игры и позволяют игрокам контролировать определенное количество Персонажей – Бойцов во время своего хода.

4. БОЙЦЫ



Эти Персонажи не закреплены ни за одним игроком, но активируются группой. Бойцы могут активироваться Персонажами – Героями. Если Герой игрока погибает или Захвачен, игрок может выбрать Бойца, чтобы заменить своего Героя.

ЗАМЕЧАНИЕ: У Бойца не может быть карт на руке. Если вследствие игрового эффекта у Бойца на руке оказывается карта, она сразу кладется под низ колоды Сброса.

НЬЮТ



Ньют является неигровым персонажем до тех пор, пока не будет пройдена 1-я миссия. Если Герой игрока Рипли, этот игрок так же использует Ньют в качестве Героя. Если Рипли Боец, Ньют так же будет Бойцом.

У Рипли и Ньют один набор карт, но они имеют отдельную активацию.

Ньют не может использовать карты Оружия.

5. ЭКИПИРОВКА ПЕРСОНАЖЕЙ

Перед началом миссии Кампании, игроки могут бесплатно экипировать персонажей Героев и Бойцов, используемых в миссии, любыми картами Оружия или Снаряжения из колоды Выносливости.

Персонаж может взять две карты Оружия. Первое оружие размещается слева от планшета Персонажа. Второе оружие должно содержать на карте слово «Backup» (Резерв) и расположено справа. Вдобавок, Персонаж может иметь до двух карт Снаряжения.



Например: Хикс оснащен Импульсной Винтовкой M41A в качестве Оружия, и Дробовиком «Ithaca 37» в качестве Резерва. Из снаряжения у него Шлем М4 и Бронежилет.

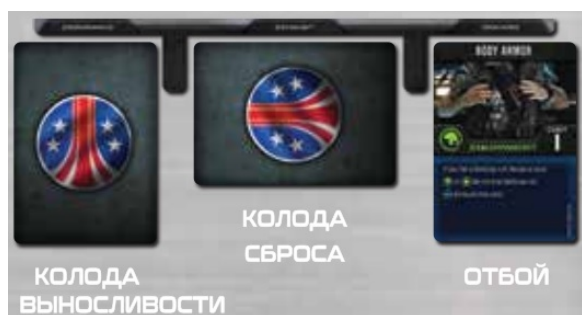


ЗАМЕЧАНИЕ: В миссиях «Охота на Бабочек», игроки не могут брать стартового снаряжения или оружия кроме Пистолета «НК VP70».

6. СОЗДАНИЕ КОЛОДЫ ВЫНОСЛИВОСТИ

Колода Выносливости - это критический ресурс, который игроки будут использовать на протяжении всей игры для отслеживания уровня боеприпасов, ресурсов и стойкости группы. Во время игры карты будут перемещаться из колоды Выносливости в колоду Сброса и наоборот.

В начале игры перемешайте все неиспользованные карты Выносливости вместе, чтобы сформировать колоду Выносливости, и поместите ее в органайзер карт крайней слева, с промежутками справа для колоды Сброса и Отбоя. Наконец, поместите карту Перетасовки под низ колоды Выносливости.



ВАЖНО! Если в какой-то момент игры в колодах Выносливости и Сброса не окажется карт, все игроки немедленно проигрывают, поэтому управление колодой Выносливости имеет большое значение для вашего выживания!

7. СЧЕТЧИКИ МЕТКОСТИ



Каждый Персонаж использует счетчик Меткости, для отображения, насколько точно он может стрелять в этом раунде. Счетчик в начале хода имеет значение, равное Меткости Персонажа.

Чтобы попасть в цель при стрельбе, вы должны выбросить на кубике значение, указанное на счетчике Меткости или ниже. После броска кубика, поверните шкалу Счетчика Меткости на одно значение вниз.

ЗАМЕЧАНИЕ: Счетчик Меткости игрока не может иметь значения ниже одного и более десяти.

8. КОЛОДА ДАТЧИКА ДВИЖЕНИЯ



Колода Датчика Движения возрождает новых Чужих и дает им спец. способности.

Количество Целей - это количество жетонов Целей, которые согласно этой карте будут выставлены в игре.

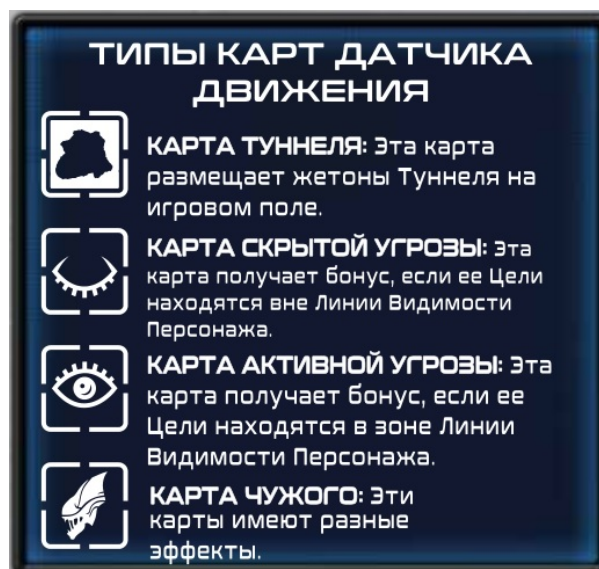


Расположение - это Точка Возрождения, где вы разместите жетоны Целей.

После размещения жетонов Целей, прочитайте игровой текст на карте и выполните его инструкции.



Вы можете почувствовать приближающуюся опасность, посмотрев на обратную сторону карт Датчика Движения. На обратной стороне карт изображены три разных уровня угрозы. Эти уровни показывают, насколько сложной

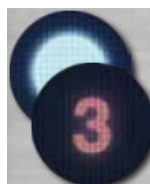


может быть карта.

9. ТОЧКИ ВОЗРОЖДЕНИЯ И ЖЕТОНЫ ЦЕЛЕЙ



Жетоны Точек Возрождения помещаются на игровое поле в соответствии с инструкциями, указанными на карте Миссии. Это места, где Чужие войдут в игру.



Жетоны Целей представляют собой неподтвержденные контакты. У них есть две стороны: сторона Цели и сторона со Значениями. В начале игры поместите все жетоны Цели стороной с Целью вверх, скрыв значение, указанное на другой стороне, чтобы сформировать пул жетонов Целей, из которого можно будет их тянуть во время игры.

10.МИНИАТЮРЫ И ЖЕТОНЫ ЧУЖИХ



Когда Цель обнаружена, она превращается в миниатюру Чужого с единственной целью - уничтожать Персонажей игроков.

Некоторые Цели будут превращаться в нескольких Чужих, формируя стаи. Они представлены одной миниатюрой Чужого, стоящей на стопке жетонов Чужих. Эти жетоны - дополнительные очки жизни для миниатюры Чужого находящейся на вершине стопки.



11.СТАРТОВЫЕ ПОЗИЦИИ ПЕРСОНАЖЕЙ ИГРОКОВ



Игроки могут разместить своих Персонажей в любом выделенном месте, указанном на карте миссии.

12.СЧЕТЧИК РАУНДА



Некоторые миссии содержат события, которые происходят во время определенных раундов. Счетчик Раунда используется для отслеживания раундов, чтобы не пропустить эти события.

13.ЖЕТОНЫ ВЫХОДА



Жетоны Выхода размещаются по краям игрового поля в соответствии с инструкциями на карте Миссии. Персонажи перемещаются на эти жетоны, чтобы выйти из игрового поля и завершить миссию.

Некоторые миссии имеют две точки выхода, используя стороны жетонов Выход-А и Выход-В.

14.ЖЕТОН АКТИВАЦИИ



С помощью данного жетона определяется текущий игрок. В начале фазы Морпехов, игрок с самым высоким Званием выбирает любого игрока и передает ему жетон Активации. Этот игрок первый проводит активацию в этой фазе. После завершения активации, он передает жетон игроку слева от него, и так пока каждый игрок не активирует своих Персонажей.

КОЛОДА ВЫНОСЛИВОСТИ

Колода Выносливости - это критический ресурс, который игроки будут использовать на протяжении всей игры для отслеживания уровня боеприпасов, ресурсов и стойкости группы. Во время игры карты будут перемещаться из колоды Выносливости в колоду Сброса и наоборот.

Это колода, которую вы используете, если вам нужно вытянуть, сбросить или открыть карту. Вы не можете взять карту, если колода Выносливости пуста.

Колода Выносливости состоит из четырех разных типов карт: Оружие, Снаряжение, Событие и Опасность.

ВАЖНО! Если в какой-то момент игры в колодах Выносливости и Сброса не окажется карт, все игроки немедленно проигрывают, поэтому управление колодой Выносливости имеет большое значение для вашего выживания!

ТИПЫ КАРТ ВЫНОСЛИВОСТИ



КАРТЫ ОРУЖИЯ



Карты оружия дают персонажам возможность защищаться от атак Чужих. Некоторые виды оружия просты в использовании, а другие могут быть немного сложнее.

КАРТЫ СНАРЯЖЕНИЯ



Карты Снаряжения дают персонажам способности, которые помогают им выполнять задания или дают защиту от Чужих.

КАРТЫ СОБЫТИЙ



Карты Событий можно разыграть в любое время (даже во время хода другого игрока или Чужих). Следуйте инструкциям на карте, затем поместите ее рубашкой вверх сверху колоды Сброса.

КАРТЫ ОПАСНОСТИ



Карты Опасности должны разыгрываться, когда игрок их вытягивает или раскрывает. Вы не разыгрываете эти карты, если они вскрываются картой Датчика Движения. Вы должны следовать инструкциям на карте.

КАРТА ПЕРЕТАСОВКИ



Эта карта в начале игры находится под колодой Выносливости. По мере того, как вы возвращаете и вскрываете карты, все больше и больше карт будет помещаться под карту Перетасовки.

Когда карта перетасовки достигнет вершины колоды Выносливости, возьмите все карты под картой Перетасовки, перемешайте их и поместите поверх карты Перетасовки, чтобы создать новую колоду Выносливости.

ВСКРЫТИЕ КАРТ

Некоторые карты необходимо вскрыть, чтобы сработали эффекты, если вскрыт правильный тип карты. Чтобы открыть карту, переверните верхнюю карту колоды выносливости и проверьте ее тип:

СОВПАДЕНИЕ: Если тип вскрытой карты тот, что Вам нужен, примените любые игровые эффекты, соответствующие типу вскрытой карты.

НЕСОВПАДЕНИЕ: Если тип вскрытой карты не тот, что Вам нужен, то ничего не происходит.

ОПАСНОСТЬ: Если тип вскрытой карты является Опасностью, после вскрытия немедленно разыграйте Опасность.

После розыгрыша игрового эффекта, поместите открытую карту под низ колоды Выносливости под карту Перетасовки.



ЗАМЕЧАНИЕ: Если в колоде Выносливости не осталось карт, используйте вместо этого для

В НАЧАЛЕ АКТИВАЦИИ
Вскройте карту:
 совершите действие
Прицеливания
 или  сбросьте карту и
возьмите новую

вскрытия карт колоду Сброса, возвращая вскрытую карту под низ колоды Сброса.

Например: Васкес

имеет способность, которую она должна использовать при активации. Эта способность требует вскрытия карты.

Вы смотрите на верхнюю карту из колоды Выносливости и это карта Оружия, поэтому способность Вскес позволяет ей совершить свободное действие Прицеливания. Затем вскрытая карта рубашкой вверх кладется под низ колоды Выносливости

КОЛОДА СБРОСА

Чтобы оплатить стоимость карт, или из-за требования при использовании их способностей, карты придется сбрасывать с колоды Выносливости. При сбросе карт, они кладутся рубашкой вверх в колоду Сброса, которая находится между колодой Выносливости и Отбоем. В начале игры в этой колоде нет карт.

СБРОС КАРТ



Чтобы сбросить карту, переместите верхнюю карту из колоды Выносливости, не глядя на нее, наверх колоды Сброса.

Например: Для того чтобы произвести стрельбу со Смартгана М56, вам нужно сбросить три карты. Для этого, переложите три верхние карты из колоды Выносливости рубашкой вверх наверх колоды Сброса.

НЕ ХВАТАЕТ ВЫНОСЛИВОСТИ

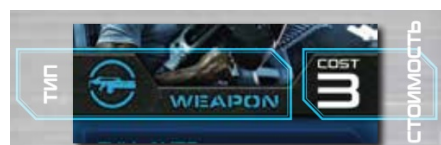
Если игровой эффект требует от вас сброса карт, вы должны сначала сбросить как можно больше карт из колоды Выносливости. Если в какой-то момент в колоде Выносливости не осталось карт, вы должны вместо этого сбросить оставшееся количество карт из

Сброса в Отбой.

ВСЕ КАРТЫ ВЫБРАНЫ

Если в какой-то момент ни в колоде Выносливости, ни в колоде Сброса нет ни одной карты, все игроки проигрывают эту миссию, и игра заканчивается.

ОПЛАТА СТОИМОСТИ КАРТ



При розыгрыше карты, вы должны заплатить ее стоимость, сбросив указанное количество карт. Стоимость розыгрыша или экипировки карты указана справа от типа карты.

ВОЗВРАТ КАРТ

Каждый раз, когда карта или действие позволяют вам вернуть карту, переместите верхнюю карту из стопки Сброса под низ колоды Выносливости.

Некоторые игровые эффекты позволяют возвращать карты из руки. Для этого положите карты из руки рубашкой вверх под низ колоды Выносливости.



Например: Вы выполняете действие **Отдых** и хотите вернуть три карты. Вы можете вернуть карты с вашей руки, либо с колоды Сброса. В этом случае для возврата вы решаете взять две верхние карты из колоды Сброса и одну карту с руки, поместив их рубашкой вверх под низ колоды Выносливости.

ОТБОЙ

Отбой находится справа от колоды Сброса. Когда вы сбрасываете карты, они кладутся рубашкой вниз в Отбой. Во время игры вы можете посмотреть карты из этой колоды в любой момент. В начале игры в этой колоде нет карт.

СБРОС КАРТ В ОТБОЙ

Некоторые игровые эффекты потребуют от вас удалить карты из игры. Для этого возьмите необходимое количество карт из своей руки или из колоды Выносливости и положите их рубашкой вниз в Отбой. Если таким образом сбрасывается карта Опасности, немедленно разыграйте ее.



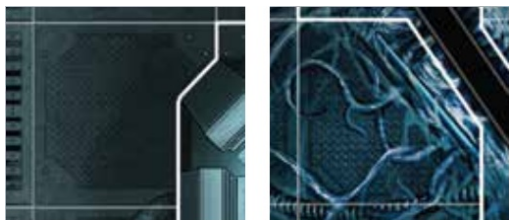
Некоторые эффекты предписывают вам сбросить карты в отбой с руки. В этом случае вы должны сбрасывать карты только с руки.

Если эффект карты предписывает вам сбросить карту в отбой, а в колоде Выносливости или в вашей руке не осталось карт, то вместо этого вы должны сбросить в отбой верхнюю карту из колоды Сброса.

Например: Если карта предписывает вам сбросить карту в отбой, возьмите верхнюю карту из колоды Сброса и положите ее рубашкой вниз в Отбой.

ЭЛЕМЕНТЫ ИГРОВОГО ПОЛЯ

ПРОСТРАНСТВА



Пространства, где миниатюры могут передвигаться по игровому полю, представляют собой квадраты, обведенные тонкими белыми линиями. Некоторые пространства будут иметь неправильные края, но они по-прежнему считаются пространствами, поэтому миниатюры могут их использовать при передвижении.

Области, отмеченные толстой белой линией, не блокируют линию видимости, но непроходимы и не позволяют перемещение через них.

СТЕНЫ



Миниатюры не могут проходить сквозь стены и блокируют линию видимости сквозь них. На стенах сетка отсутствует, они обозначены жирной черной линией, как показано на рисунке. Персонажи и Чужие не могут взаимодействовать с объектами по ту сторону стены.

ДВЕРИ



Двери расположены между двумя помещениями. Они отмечены на игровом поле, как показано на рисунке.

Когда двери закрыты, они действуют как стены.

Когда они открыты, они не блокируют линию видимости или передвижение.

Двери автоматически открываются, когда какая-либо миниатюра или Цель находится в области рядом с дверью. Точно так же двери снова закрываются, если рядом нет миниатюры или Цели.

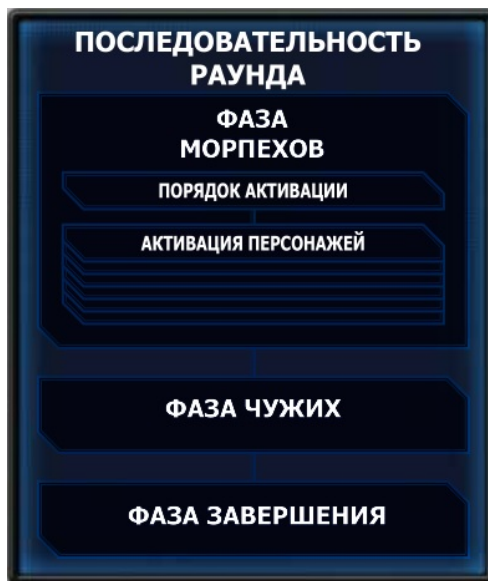
ЗАБАРРИКАДИРОВАННЫЕ ДВЕРИ



отмечены жетоном Баррикады.

Забаррикадированные двери - это постоянно закрытые двери, которые действуют как стены. Миниатюры не могут передвигаться или видеть сквозь них (но они могут попытаться прорваться). Забаррикадированные двери

ИГРОВОЙ РАУНД



Каждый игровой раунд разбит на три основных фазы: фаза Морпехов, фаза Чужих и фаза Завершения.

Во время фазы Морпехов игроки по очереди активируют Персонажей, пока они все не будут активированы. В фазу Чужих все Чужие передвигаются и атакуют, затем на игровом поле размещаются новые Цели. Во время фазы Завершения игроки проверяют условия победы или поражения. После завершения всех фаз начинается новый игровой раунд.

ФАЗА МОРПЕХОВ

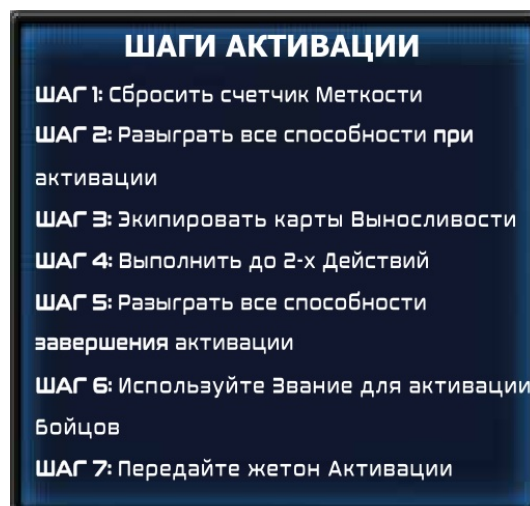
Во время фазы Морпехов игроки по очереди активируют Персонажей. Во время этой фазы каждый Персонаж активируется один раз. Как только все Персонажи будут активированы, игроки переходят к фазе Чужих.

ПОРЯДОК АКТИВАЦИИ

Игрок с самым высоким Званием выбирает любого игрока и передает ему жетон Активации. Этот игрок первый проводит активацию в этой фазе. После завершения активации, он передает жетон игроку слева от него, и так пока каждый игрок не активирует своих Персонажей.

АКТИВАЦИЯ ПЕРСОНАЖЕЙ

Когда игрок получает жетон Активации, он активирует своего Персонажа-Героя. Для каждого Персонажа нужно выполнить семь этапов активации:



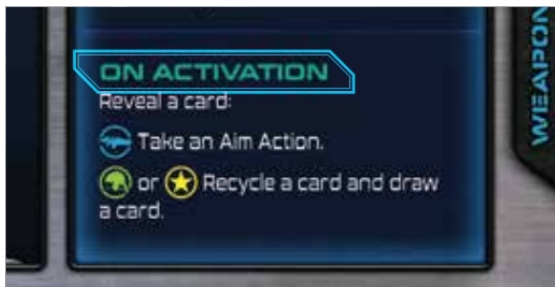
ШАГ 1: СБРОСИТЬ СЧЕТЧИК МЕТКОСТИ

В начале активации поверните счетчик Меткости, чтобы он соответствовал значению меткости на планшете вашего Персонажа.



Например: Счетчик Меткости Хикса находится на значении «4» с предыдущего раунда. Его планшет Персонажа показывает, что у него значение Меткости «7», поэтому в начале активации Хикса игрок прокручивает счетчик Меткости на значение «7», чтобы он соответствовал значению Меткости Хикса.

ШАГ 2: РАЗЫГРАТЬ ВСЕ СПОСОБНОСТИ ПРИ АКТИВАЦИИ



У некоторых карт есть способности, которые срабатывают «**при активации**» (**ON ACTIVATION**), как только персонаж активируется. Немедленно примените эту способность, прежде чем переходить к следующему шагу.

Если на карте описано более одной способности «при активации», активный игрок может решить, в каком порядке они будут происходить.

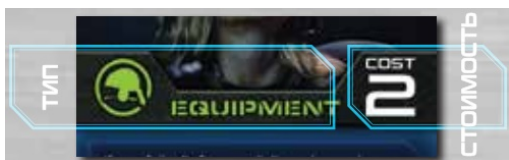
ШАГ 3: ЭКИПИРОВАТЬ КАРТЫ ВЫНОСЛИВОСТИ

На этом этапе вы можете выполнять одно или все следующие действия в любом порядке:

ЭКИПИРОВАТЬ КАРТЫ: Вы можете экипировать карты Оружия или Снаряжения с вашей руки в пустые ячейки на планшете вашего Персонажа, оплатив стоимость этих карт.

СНЯТЬ КАРТЫ: Вы можете вернуть любую карту Оружия или Снаряжения с планшета вашего Персонажа обратно на руку.

ЭКИПИРОВКА ДРУГИХ ПЕРСОНАЖЕЙ: Вы можете экипировать других Персонажей, которые находятся в пределах 2-х квадратов от вашего Персонажа с картами Оружия или Снаряжения на вашей руке, оплатив стоимость этих карт.



ЗАМЕЧАНИЕ: Персонаж может быть экипирован двумя картами Оружия. Второе оружие должно содержать на карте слово «Вакер» (Резерв).

Например: Хикс оснащен Импульсной Винтовкой M41A в качестве Оружия, и Дробовиком «Ithaca 37» в качестве Резерва. Из снаряжения у него Шлем M4 и Бронежилет.



ШАГ 4: выполнить до 2-х действий

ДЕЙСТВИЯ ПЕРСОНАЖА

ПЕРЕДВИЖЕНИЕ - Передвинуться согласно знач. Скорости Персонажа

АТАКА - Атакуйте Чужих с помощью оружия

БАРРИКАДИРОВАТЬСЯ - Попытка за-/разбаррикадировать дверь, точку возрождения или туннель

ПРИЦЕЛИТЬСЯ - Увеличить ваш счетчик Меткости +1

ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ - Взаимодействовать с чем то на игровом поле

ДЕЙСТВИЕ КАРТЫ - Выполнить спец. действие с карты

ОТДЫХ - Взять карты и/или вернуть карты из колоды Сброса

Каждый Персонаж может выполнить **два** действия за ход. Это может быть одно и то же действие дважды или два разных действия.

Действия, которые вы можете совершать своим Персонажем, описаны в таблице слева.

ВАЖНО! Некоторые эффекты карт дают вам **дополнительное действие**. Эти карты не засчитываются в ваши два Действия, которые вы можете выполнять при каждой активации.

ТЕХ ПРОВЕРКИ

Для выполнения некоторых действий необходимо пройти техническую проверку. Для этого проверьте значение



Техники своего Персонажа и бросьте кубик Морпеха. Если результат совпадает со значением Техники вашего Персонажа или оно меньше него, вы прошли проверку. В противном случае вы потерпите неудачу, и можете попробовать пройти ее еще раз во время другого действия.

ДЕЙСТВИЕ: ПЕРЕДВИЖЕНИЕ

Персонажи, выполняющие действие Передвижения, могут передвигаться согласно своему значению Скорости по квадратам игрового поля. Персонажи могут двигаться в любом направлении, в том числе по диагонали. Персонаж не может проходить сквозь стены, забаррикадированные двери, непроходимую местность или миниатюры Чужих, а также заканчивать свое движение в том же месте, где находится другой Персонаж. Персонаж должен немедленно прекратить действие Движения, если он входит в квадрат рядом с миниатюрой Чужого или жетоном Цели.



Например: Горман выполняет действие Передвижения и продвигается на четыре квадрата вперед.

ДЕЙСТВИЕ: АТАКА

Персонаж, выполняющий действие Атаки, может атаковать любую миниатюру или жетон Чужого в пределах линии видимости одной из своих экипированных карт Оружия. Вы можете стрелять через Чужих, но не можете стрелять через Персонажей.

Чтобы совершить атаку из оружия, бросьте кубик Морпеха и сравните результат броска со значением на счетчике Меткости вашего Персонажа. Если результат броска равен или меньше этого значения, вы убиваете Чужого, в которого целились. Удалите данную миниатюру Чужого из игры или, если под миниатюрой Чужого есть какие-либо жетоны Чужих, удалите один из них.

Если результат броска выше, чем значение вашего счетчика Меткости, ваша атака проваливается.

Каждый раз, когда вы делаете бросок Атаки, независимо от того, попали вы или нет, вы уменьшаете значение на счетчике Меткости на единицу.

Например: Хадсон сбрасывает карту, чтобы выстрелить из импульсной винтовки в миниатюру Чужого. Счетчик Меткости Хадсона установлен на значении «6». Он бросает кубик Морпеха и получает значение «4». Чужой убит и удален с игрового поля. Затем Хадсон меняет значение на своем счетчике Меткости с «6» на «5».

АВТОМАТИЧЕСКИЙ ОГОНЬ

У некоторых видов оружия на карте есть ключевое слово «Автоматический Огонь» (**FULL AUTO**). После успешного попадания из автоматического оружия вы можете сбросить карту, чтобы совершить еще одну атаку против Чужого. Вы можете продолжать атаковать, пока это оружие не промахнется, или пока вы не решите остановить атаку.

Например: импульсная винтовка Хадсона обладает способностью «Автоматический Огонь», поэтому он может продолжать стрелять, пока не промахнется. Он выбирает другого Чужого в пределах линии видимости, сбрасывает карту и снова выполняет бросок кубика. На этот раз ему нужно выбросить значение «5» или меньше. Он выбрасывает значение «2», уничтожая второго Чужого, и уменьшает значение на своем счетчике Меткости с «5» до «4». Он стреляет в третьего Чужого, сбрасывая еще одну карту. Он выбрасывает значение «8» и промахивается, уменьшая значение на своем счетчике Меткости с 4 на 3. Поскольку он промахнулся, его действие атаки на этом заканчивается.

ЛИНИЯ ВИДИМОСТИ

Миниатюра имеет линию видимости по отношению к другой миниатюре, жетону или объекту на игровом поле, если она может провести прямую линию из любой части своего квадрата в любую часть квадрата цели, не проходя через другого Персонажа, стену или закрытую дверь.



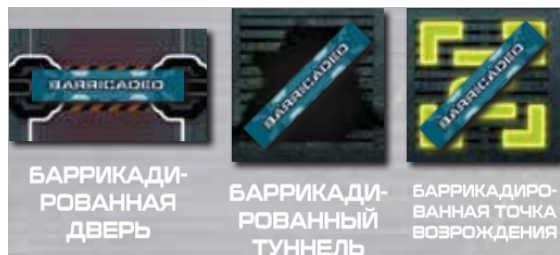
Например: Вскес может провести линию видимости ко всем квадратам, заштрихованным красным.

Пунктирными линиями показаны крайние точки ее линии видимости, от углов ее квадрата до квадратов в противоположной комнате. Она не видит квадратов, перекрытых стенами.

Вскес может стрелять в Чужого находящегося в той же комнате, что и она, и в Чужого в следующей комнате, потому что Чужой стоит рядом с дверью в эту комнату, открывая ее.

Она не может стрелять в Чужого в дальней комнате, потому что рядом с дверью в эту комнату нет миниатюр, поэтому она закрыта.

ДЕЙСТВИЕ: БАРРИКАДИРОВАНИЕ



Персонажи используют действие Баррикадирования, чтобы возводить или удалять баррикады на дверях, туннелях и точках возрождения. Для этого персонаж должен находиться на квадрате рядом с тем, что он пытается забаррикадировать или разблокировать, и пройти техническую проверку. Если вы ее прошли,

поместите жетон Баррикады на дверь, жетон Туннеля или точку возрождения или удалите жетон Баррикады, если он уже есть.

Например: Хикс хочет забаррикадировать дверь, чтобы не допустить проникновения Чужого, поэтому он бросает кубик для прохождения тех. проверки, получая значение «4». Его значение Техники «5», поэтому он успешно баррикадирует дверь.



РАЗРУШЕНИЕ ЗАБАРРИКАДИРОВАННЫХ ДВЕРЕЙ

Миниатюры Чужих и жетоны Целей, которые должны пройти через забаррикадированную дверь, чтобы добраться до Персонажа, останавливаются в квадрате рядом с баррикадой и попытаются снести ее. Бросьте кубик Чужого. Если результат «4» или выше, удалите жетон Баррикады. При любом другом броске Чужой или Цель терпит неудачу и немедленно заканчивает свой ход.

РАЗРУШЕНИЕ ЗАБАРРИКАДИРОВАННЫХ ЖЕТОНОВ ТУННЕЛЕЙ И ТОЧЕК ВОЗРОЖДЕНИЯ

Если Цель появляется в игре на жетоне Туннеля или Точки Возрождения, которые забаррикадированы, бросьте кубик Чужого. Если результат «4» или выше, удалите жетон Баррикады и поместите на его место жетон Цели. При любом другом броске жетон Цели сбрасывается.

ДЕЙСТВИЕ: ПРИЦЕЛИВАНИЕ

Персонаж, выполняющий действие Прицеливания, увеличивает значение на счетчике Меткости на одну единицу. Это может привести к тому, что значение на счетчике Меткости будет выше, чем значение Меткости на его планшете персонажа.



Например: Хадсон выполняет действие Прицеливания. Его счетчик Меткости в настоящее время показывает значение «6», поэтому оно меняется со значения «6» на «7».

ЗАМЕЧАНИЕ: Счетчик Меткости игрока не может иметь значения ниже одного и более десяти.

ДЕЙСТВИЕ: ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ

В некоторых миссиях на игровом поле есть объекты или места, с которыми вы можете взаимодействовать. Для этого персонаж, находящийся на квадрате рядом с объектом, выполняет действие Взаимодействия. Что происходит, когда вы это делаете, подробно описано в самой миссии вместе с другими игровыми эффектами.

ДЕЙСТВИЕ: ОТДЫХ

Персонаж-Герой, совершающий действие Отдыха, может взять до двух карт из колоды Выносливости, а затем может вернуть до трех карт из колоды Сброса или своей руки.

Персонаж-Боец, выполняющий действие Отдыха, возвращает три карты из колоды Сброса, но не тянет карты.

ШАГ 5: РАЗЫГРАТЬ ВСЕ СПЕЦ. СПОСОБНОСТИ ЗАВЕРШЕНИЯ АКТИВАЦИИ



У некоторых карт есть способности, которые срабатывают в конце активации. Немедленно разыграйте эти способности, прежде чем переходить к следующему шагу.

Если на карте отмечено более одной способности завершения активации, вы можете решить, в каком порядке они будут разыграны.

ШАГ 6: ИСПОЛЬЗОВАТЬ ЗВАНИЕ ДЛЯ АКТИВАЦИИ БОЙЦОВ



После того, как активируется Персонаж-Герой, он может активировать Персонажей-Бойцов. Количество Бойцов, которых они могут активировать, зависит от их Звания, отмеченного в верхней части планшета персонажа на стороне Героя.

	ЗВАНИЕ 1:	Персонаж-Герой может активировать одного Бойца
	ЗВАНИЕ 2:	Персонаж-Герой может активировать до двух Бойцов
	ЗВАНИЕ 3:	Персонаж-Герой может активировать до трех Бойцов

ШАГ 7: ПЕРЕДАТЬ ЖЕТОН АКТИВАЦИИ

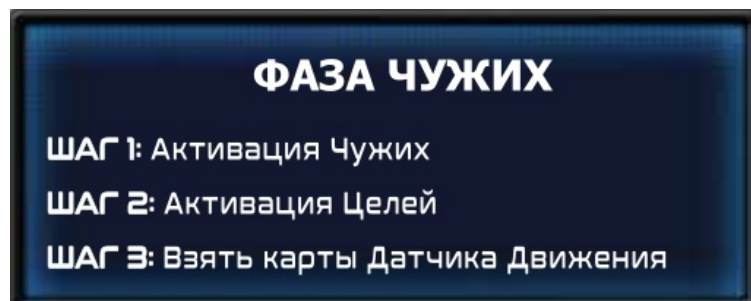


Если игрок слева от вас еще не активировался в этом раунде, передайте ему жетон Активации. Если этот игрок уже активировался в этом раунде, вместо этого отдайте жетон Активации игроку с самым высоким Званием. Затем этот игрок активирует оставшихся Бойцов. На этом фаза Морпехов заканчивается.

ФАЗА ЧУЖИХ

После того, как все Персонажи сделали ход, наступает их очередь хода Чужих. Жетоны Чужих и Целей движутся и атакуют, а затем игроки вытягивают карты Датчика Движения перед завершением фазы.

Фаза Чужих разбита на три шага:



ШАГ 1: АКТИВАЦИЯ ЧУЖИХ

Все миниатюры Чужих активируются по одной, начиная с Чужого, который находится ближе всего к Морпехам, и заканчивая самыми дальними. Если два или более Чужих находятся на одинаковом расстоянии от Персонажа, игрок с самым высоким Званием выбирает, какой Чужой активируется первым.

При активации Чужой всегда будет передвигаться, а затем атаковать, если это возможно. Завершите полную активацию Чужого, прежде чем переходить к следующему.

ПЕРЕДВИЖЕНИЕ ЧУЖОГО

Если миниатюра Чужого не находится на расстоянии одного квадрата с Персонажем, она передвинется. В противном случае Чужой пропускает передвижение и сразу же переходит в атаку.

Все Чужие имеют значение Скорости «6».

Чужие должны двигаться к ближайшему Персонажу по кратчайшему пути. Чужой прекращает передвижение, когда:

- Закончились очки передвижения.
- Он перемещается на квадрат рядом с Персонажем.
- Он не может пройти через забаррикадированную дверь.

Миниатюры Чужих не могут передвигаться на квадраты, с другими миниатюрами Чужих или жетонами Целей.



Например: Персонаж, находящийся ближе всех к трем Чужим, - Хадсон, поэтому все они движутся к нему по кратчайшему пути.

Один Чужой уже находится рядом с Хадсоном и не двигается. Второй Чужой передвигается на 2 квадрата, останавливаясь, оказавшись рядом с Хадсоном. Третий Чужой использует все 6 единиц своей Скорости, чтобы достичь Хадсона.

ЗАГРАДИТЕЛЬНЫЙ ОГОНЬ

Когда миниатюра Чужого передвигается на квадрат рядом с Персонажем, до атаки Чужого, все Персонажи, находящиеся на расстоянии до четырех квадратов и в пределах линии видимости Чужого, могут произвести Заградительный Огонь.

Начиная с Персонажа, ближайшего к Чужому, игроки по очереди совершают обычное действие Атаки против Чужого. Не забудьте сбросить все необходимые карты и, как обычно, уменьшить значение на счетчиках Меткости Персонажей.

Например: Хадсон производит Заградительный огонь и уничтожает двух Чужих.



АТАКА

Если миниатюра Чужого выживает при Заградительном огне, целевой Персонаж должен немедленно защититься от атаки Чужого.

БРОСОК ЗАЩИТЫ: Игрок бросает кубик Морпеха и сравнивает результат со значением Защиты Персонажа. Если результат равен или меньше значения Защиты, он уклоняется и переживает атаку. Добавьте +1 к броску за каждый жетон Чужого, которые находятся под миниатюрой Чужого.

Остальные атаки Чужих. Хадсон делает бросок защиты и получает значение «2» с его значением Защиты «6».

КОНТРАТАКА: Если результат этого броска также равен или меньше значения Рукопашного боя Персонажа, он убивает атакующего Чужого. Если под миниатюрой Чужого есть какие-либо жетоны Чужих, удалите один из них.

Значение Рукопашного боя Хадсона – «2», поэтому он также успешно контратакует, уничтожая Чужого.



НЕУДАЧНАЯ ЗАЩИТА: Если персонаж не проходит проверку на защиту, он сбивается с ног. Если при проверке Защиты вы выбрасываете «10» или больше, Персонаж погибает и удаляется из игры.

СБИТЫЙ С НОГ

Когда персонаж сбит с ног, положите его миниатюру на бок. Сбитый персонаж должен пропустить все действия. Персонаж автоматически встает в начале хода Чужих, если рядом с ними нет миниатюр Чужих.

ЗАХВАЧЕННЫЙ

Сбитый с ног персонаж, который начинает ход Чужих, по крайней мере, с одной миниатюрой Чужого находящейся на соседнем с ним квадрате, захватывается и удаляется из игры вместе с одной из миниатюр Чужих находящихся рядом с ними и всеми имеющимися у нее жетонами Чужих. Захваченных персонажей можно спасти, выполнив Спасательную Миссию.

ПОТЕРЯ ГЕРОЯ

Когда Персонаж-Герой убит или захвачен, этот игрок сбрасывает все карты, которые у него есть на руке, и все карты, экипированные на потерянном Персонаже. Затем игрок может выбрать Персонажа-Бойца, перевернуть его планшет и сыграть им в качестве Персонажа-Героя. Если у него больше не осталось Персонажей-Бойцов, этот игрок выбывает из игры.

При переворачивании планшета Персонажа его счетчик Меткости остается на том же значении, на котором он стоит. Сбросьте показания счетчика Меткости в начале активации Персонажа как обычно.

ШАГ 2: АКТИВАЦИЯ ЦЕЛЕЙ

После того, как все миниатюры Чужих были активированы, выберите сектор игрового поля и активируйте на нем все жетоны Целей, прежде чем выбирать следующий сектор и так далее. Активируйте Цели по одной, начиная с Цели, находящихся ближе всего к Персонажам, и заканчивая самыми дальними. Если две или более Цели находятся на одинаковом расстоянии от Персонажа, игрок с самым высоким Званием выбирает, какая Цель активируется первой.

При активации Цель всегда будет передвигаться, а затем атаковать, если это возможно. Завершите полную активацию Цели, прежде чем переходить к следующей.

ПЕРЕДВИЖЕНИЕ ЦЕЛЕЙ

Выбрав сектор игрового поля, бросьте кубик Чужого. Все Цели на этом секторе имеют значение Скорости, равное результату броска на этот ход.

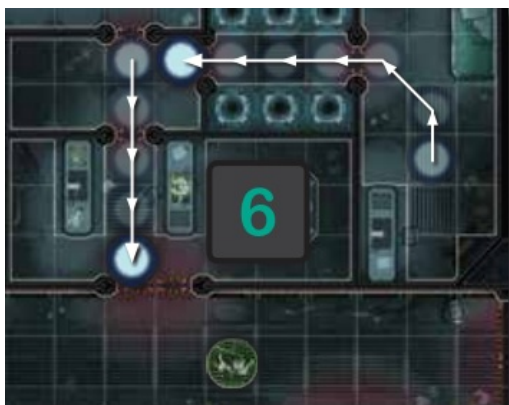
Как и миниатюры Чужих, Цели так же должны двигаться к ближайшему Персонажу по кратчайшему пути. Цель прекращает передвижение, когда:

- Закончились очки передвижения.
- Она перемещается на квадрат рядом с Персонажем.
- Она не может пройти через забаррикадированную дверь.

Жетоны Целей не могут передвигаться на квадраты, с другими миниатюрами Чужих или жетонами Целей.

ПРЕРЫВАНИЕ ПЕРЕДВИЖЕНИЯ

Обнаружение жетона Цели может ненадолго прервать передвижение другой миниатюры или ее собственное передвижение. Как только Цель обнаружена, передвижение прерывается, и разыгрывается обнаружение. Затем миниатюра завершает свое прерванное передвижение.



Например: после броска кубика скорость передвижения Целей на этом секторе игрового поля равна «6». Обе Цели на этом секторе передвигаются по кратчайшему пути к Хиксу.

Движение одной Цели прерывается, когда открывается дверь, и она теперь находится в зоне линии видимости Хикса. Эта Цель передвинулась на четыре квадрата, поэтому у нее еще осталось два квадрата для передвижения.

ОБНАРУЖЕНИЕ ЦЕЛЕЙ

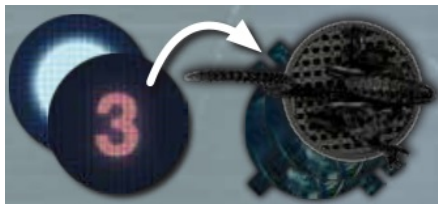
Жетон Цели считается обнаруженным, как только он попадает в зону линии видимости Персонажа.

Когда жетон Цели обнаружен, переверните его лицевой стороной вверх и покажите количество Чужих, которые будут вскрыты с помощью этой Цели.

Если это число равно единице, замените жетон Цели на миниатюру Чужого.

Если это число больше единицы, Цель превращается в Стаю Чужих. Замените жетон Цели на миниатюру Чужого и поместите под ним жетоны Чужих, чтобы общее количество с миниатюрой и жетонами в стопке под ней равнялось вскрытому числу.

После размещения миниатюры Чужого и жетонов Чужих, замешайте жетон Цели обратно в пул жетонов Целей.



Например: Цель, которая переместилась в зону линии видимости, переворачивается и показывает число «3». Замените

Цель одной миниатюрой Чужого и двумя жетонами Чужих под ней, чтобы создать Стаю из трех Чужих.

Теперь передвижение Цели может быть продолжено. Стая Чужих передвигается на оставшиеся два квадрата в сторону Хикса.



АТАКА

После того, как цель обнаружена и разыграна, миниатюра Чужого завершает свое передвижение и атакует, если это возможно, как во время фазы Чужих.

СТАИ ЧУЖИХ

Когда жетон Цели создает более одного Чужого, он становится Стаей Чужих.

ПЕРЕДВИЖЕНИЕ: Стаи Чужих передвигаются так же как и миниатюры Чужих.

АТАКА: При атаке Стая Чужих добавляет +1 к броску Защиты целевого Персонажа за каждый жетон Чужого в своей стопке.

ЗАЩИТА: Когда Стае Чужих нанесен урон оружием или в рукопашном бою, уберите жетон Чужого вместо того, чтобы убирать его миниатюру. Если Стая теряет все свои жетоны Чужих, она становится обычной миниатюрой Чужого.

Например: Стая Чужих с двумя жетонами Чужих атакует Хикса. Он выбрасывает на кубике значение «5», добавляя +2 за жетоны Чужих, что доводит его результат до значения «7». Его значение Защиты равно «6», поэтому он проваливает проверку на Защиту.



ШАГ 3: ВЗЯТЬ КАРТЫ ДАТЧИКА ДВИЖЕНИЯ



После того, как все Чужие и Цели были активированы и разыграны, каждый игрок по очереди берет и разыгрывает карту Датчика Движения. В игре на одного или двух игроков, каждый игрок тянет по две карты Датчика Движения.

Каждая карта Датчика Движения содержит информацию о появлении новых жетонов Целей, где они будут появляться, а иногда она имеет и специальный эффект. После использования Карты Датчика Движения уходят в отбой.

ПОЯВЛЕНИЕ ЦЕЛЕЙ

На каждой карте Датчика Движения указано количество Целей и их расположение. Число Целей - это количество жетонов Целей, которые с помощью карты появляются в игре. Расположение показывает вам, в какой Точке Возрождения будут размещены Цели.

РАЗМЕЩЕНИЕ: Случайным образом возьмите указанное количество жетонов Целей из пула жетонов Целей и разместите их лицевой стороной вниз на Точке Возрождения или как можно ближе к ней, по одной Цели на каждый квадрат. Жетоны Целей никогда нельзя складывать стопкой. Если есть возможность выбрать место для размещения Цели, выбор делает игрок с самым большим Званием.

ИГРОВЫЕ ЭФФЕКТЫ: Разыгрывая карты Датчика Движения, обязательно читайте и следуйте игровому тексту на картах.



ОБНАРУЖЕНИЕ ПОЯВИВШИХСЯ ЦЕЛЕЙ

Иногда жетон Цели может быть обнаружен при его появлении. В этом случае немедленно разыграйте Обнаружение по умолчанию.

ФАЗА ЗАВЕРШЕНИЯ

ШАГИ ФАЗЫ ЗАВЕРШЕНИЯ

ШАГ 1: Разыграть любой эффект фазы Завершения

ШАГ 2: Проверка на Победу или Поражение

ШАГ 3: Зачистка

После того, как все игроки взяли и разыграли свои карты Датчика Движения, игра переходит в фазу Завершения.

Фаза завершения состоит из трех шагов, которые необходимо выполнить по порядку.

ШАГ 1: РАЗЫГРАТЬ ЛЮБОЙ ЭФФЕКТ ФАЗЫ ЗАВЕРШЕНИЯ

У некоторых карт есть способности, которые проявляются на этом этапе. Немедленно разыграйте эти способности, прежде чем переходить к следующему шагу. Вы можете решить, в каком порядке они будут происходить, если таких способностей больше одной.

ШАГ 2: ПРОВЕРКА НА ПОБЕДУ ИЛИ ПОРАЖЕНИЕ

Вы выполнили все требования миссии? В таком случае Морпехи победили!

Все ли персонажи были убиты, сбиты с ног или взяты в плен? Если так, то Чужие немедленно побеждают. Игра окончена, чувак! Игра окончена!

Если ответ на оба эти вопроса отрицательный, то миссия еще не завершена!

ШАГ 3: ЗАЧИСТКА

Если в миссии используется счетчик Раунда, поверните его на следующее число, а затем начинайте следующий раунд с фазы Морпехов.

ПРАВИЛА МИССИИ

КАМПАНИЯ

В то время как миссии можно проходить по отдельности, играть в них последовательно как кампанию, еще интереснее. Вам и вашим товарищам по команде нужно будет взаимодействовать, чтобы убедиться, что вы сможете выполнить все миссии и выжить, чтобы рассказать об этом!

Во время кампании игроки проходят каждую миссию по порядку, отслеживая потери Персонажей и сброс в отбой карт Выносливости от миссии к миссии. После завершения кампании игроки определяют окончательный результат в зависимости от того, насколько хорошо они справились.

ПРОХОЖДЕНИЕ МИССИЙ

В кампании вы настраиваете и играете каждую Миссию как обычно. Однако после каждой игры у вас будет меньше ресурсов для работы. Вы потеряете карты из своей колоды выносливости, а персонажи могли быть убиты или взяты в плен. Помните об этом, играя в игры!

Как правило, вы будете выполнять миссии в следующем порядке:

Вы также можете играть в миссии спасения и снабжения между обычными миссиями кампании, чтобы попытаться вернуть захваченных Персонажей или получить столь необходимые припасы, чтобы пополнить свою колоду Выносливости.



ПРОИГРЫШ МИССИИ

Если вам не удастся выиграть миссию, игра окончена! Некому продолжать кампанию, поэтому вам придется организовать еще одну экспедицию и попробовать еще раз.

ПОТЕРЯ КАРТ ВЫНОСЛИВОСТИ

После завершения миссии выполните следующие действия:

- 1:** Каждый игрок просматривает колоду Отбоя и выбирает одну карту, чтобы вернуть ее в колоду Выносливости.
- 2:** Верните все карты Угрозы из колоды Отбоя в колоду Выносливости.
- 3:** Перетасуйте колоду Отбоя и удалите половину (с округлением вверх) этих карт из игры. Эти карты не будут использоваться до конца кампании.
- 4:** Верните оставшиеся карты из колоды Отбоя в колоду Выносливости, чтобы использовать их в следующей миссии.

ПОГИБШИЕ ПЕРСОНАЖИ

Персонажи, убитые в миссии кампании, удаляются из игры и не могут использоваться до конца кампании.

ИТОГОВЫЕ ОЧКИ КАМПАНИИ

После прохождения финальной миссии кампании пора проверить, насколько хорошо вы справились. Следуйте приведенным ниже инструкциям, чтобы узнать окончательный результат кампании:

- 1:** Положите колоду Сброса и все карты, находящиеся на руках игроков наверх колоды Выносливости.
- 2:** Сбросьте 5 карт из колоды Выносливости за каждого убитого персонажа (кроме Ньют) (включая всех жертв Лицехватов) или все еще Захваченных по окончании кампании.

3: Сбросьте 10 карт, если Ньют была убита во время кампании, или верните 10 сброшенных в отбой или удаленных карт наверх колоды Выносливости, если она выживет.

4: Удалите из игры колоду Отбоя.

5: Ваши окончательный счет равен количеству карт, оставшихся в колоде Выносливости.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ МИССИИ

СПАСАТЕЛЬНЫЕ МИССИИ

Во время кампании некоторые из ваших Персонажей могут быть сбиты с ног и Захвачены. Их утащили, чтобы они стали хозяевами для Лицехватов Чужих.

Вы можете попытаться выполнить Спасательную Миссию между Миссиями Кампании, чтобы спасти их. В случае успеха спасенные Персонажи возвращаются в игру.

Вы можете выполнять эту миссию столько раз, сколько захотите, пока у вас есть Захваченные Персонажи. Однако помните, что вы будете тратить ресурсы на каждую попытку, которые уже не сможете вернуть!

МИССИЯ ДООСНАЩЕНИЯ

Во время Кампании вы можете потерять экипировку и ресурсы, которые могут вам понадобиться в будущем. В этом случае вы можете сыграть в Миссию Дооснащения, чтобы попытаться вернуть эти потерянные карты Выносливости.

Вы можете выполнить Миссию Дооснащения только один раз в каждой кампании.

МИССИИ «ОХОТА НА БАБОЧЕК»

Миссии «Охота на Бабочек» - это отдельные игры, в которых ваши Морпехи сражаются насмерть против Чужих. Ваши Морпехи должны выживать до тех пор, пока не закончатся все карты из колоды Датчика Движения, а все миниатюры Чужих и жетоны Целей не будут уничтожены. Если хотя бы один Персонаж выживает, все игроки выигрывают. Если все Персонажи будут убиты или у вас закончатся карты Выносливости, все игроки проигрывают.

В миссиях «Охота на Бабочек», игроки не могут брать стартового Оборудования или Оружия кроме Пистолета «НК VP70». Ньют не может участвовать в этих миссиях.

ЖЕТОНЫ МИССИИ

КОМПЬЮТЕРЫ И ЯЩИКИ



В некоторых миссиях используются жетоны Компьютеров и Ящиков. Сверьтесь с картой Миссии, чтобы узнать, как используются эти жетоны.

АВТОМАТИЧЕСКИЕ ПУШКИ



Автоматические Пушки используются в Миссии 3: «Выживание» и во всех миссиях «Охота на Бабочек».

Во время подготовки игроки размещают жетоны Автоматических Пушек в любом месте игрового поля, в любом направлении. Пушки могут стрелять только по целям, находящимся перед ними. У них нет линии видимости по отношению к миниатюрам, стоящим по бокам или позади них.

Каждый раз, когда миниатюра Чужого или Персонажа или жетон Цели движется, находясь в зоне линии видимости Пушки, она стреляет в них. Если она промахнется, и цель будет продолжать двигаться, она будет стрелять снова по каждому квадрату, на который передвигается цель, пока цель не покинет ее линию видимости. Не переворачивайте жетоны Целей, по которым стреляет Пушка; точное количество Чужих в этом жетоне Цели остается неизвестным.

В начале игры установите счетчик Автоматических Пушек на значение «450». Каждый раз, когда Пушка стреляет, прокручивайте счетчик соответствующей Пушки до следующего значения. Когда он достигает нуля, у нее заканчиваются боеприпасы, и она больше не может стрелять.



Когда Пушка стреляет, игрок с самым высоким Званием бросает два кубика Морпехов, убирая более высокий результат броска. Если значение «7» или меньше, все живое в целевой области уничтожено.



ЛИЦЕХВАТЫ



Лицехват действует во всех отношениях точно так же, как миниатюры Чужих. Однако, когда Персонаж не проходит проверку Защиты от атаки Лицехвата, он не погибает. Вместо этого поместите жетон Лицехвата на планшет этого Персонажа.

Если Персонаж выживает в этой миссии, он, тем не менее, считается убитым в конце этой Кампании.

ОСТАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

ВЫБОР ИГРОКА

Иногда в игре есть случаи, где у Чужих будет выбор, например, когда они должны атаковать одного из двух игроков, которые находятся в равной близости от них. В этих случаях игрок с самым высоким Званием определяет, что будут делать Чужие. Если у игроков равные Звания, то этим игрокам нужно будет решить этот вопрос вместе.

ПЕРЕБРОСКА КУБИКОВ

Есть несколько карт и способностей, которые позволяют игрокам перебросить результат кубика. Этот новый результат всегда заменяет предыдущий и засчитывается только как один бросок (например, повторный бросок снижает значение счетчика Меткости Персонажа только на один пункт, а не на два). Результат переброски является окончательным и не может быть снова переброшен.

ИГРОВЫЕ ТЕРМИНЫ

ТЕРМИНЫ ПЕРОСНАЖА

ON ACTIVATION (ПРИ АКТИВАЦИИ): Эта способность появляется в начале активации персонажа.

DURING ACTIVATION (ВО ВРЕМЯ АКТИВАЦИИ): Эта способность появляется во время активации персонажа.

END OF ACTIVATION (В ЗАВЕРШЕНИИ АКТИВАЦИИ): Эта способность появляется в завершении активации персонажа.

PASSIVE (ПАССИВНАЯ): Эта способность всегда активна и может быть использована в любое время.

ТЕРМИНЫ СОБЫТИЙ

ACTION (ДЕЙСТВИЕ): Эта карта использует одно из Действий Персонажа.

FREE ACTION (СВОБОДНОЕ ДЕЙСТВИЕ): Эта карта **не** использует одно из Действий Персонажа.

ТЕРМИНЫ ОРУЖИЯ

BACKUP (РЕЗЕРВ): Из этого Оружия можно стрелять вместо вашего основного Оружия. У вас может быть только одно Оружие с ключевым словом «Backup» (Резерв).

BULKY (ГРОМОЗДКИЙ): Пока это Оружие экипировано, вы не можете использовать Резервное Оружие.

CUMBERSOME (НЕУДОБНЫЙ): Из этого Оружия нельзя производить Заградительный Огонь во время фазы Чужих.

FULL AUTO (АВТОМАТИЧЕСКИЙ ОГОНЬ): После успешного попадания этим Оружием вы можете сбросить одну карту Выносливости, чтобы совершить еще одну атаку. Вы можете продолжать атаковать, пока не промахнетесь или не решите остановиться.

GRENADE (ГРАНАТА): На этот термин ссылаются другие карты, например, Импульсная Винтовка M41A.

CLOSE (БЛИЖНИЙ ОГОНЬ): Некоторое оружие удобно для ближнего боя. Детали стрельбы из этого оружия указаны на карте Оружия.

БЫСТРАЯ СПРАВКА

ФАЗА МОРПЕХОВ

ШАГ 1: СБРОСИТЬ СЧЕТЧИК МЕТКОСТИ

В начале активации поверните счетчик Меткости, чтобы он соответствовал значению меткости на планшете вашего Персонажа.

ШАГ 2: РАЗЫГРАТЬ ВСЕ СПОСОБНОСТИ ПРИ АКТИВАЦИИ

Немедленно разыграть любые способности «при активации», перед тем как переходить к следующему шагу.

ШАГ 3: ЭКИПИРОВАТЬ КАРТЫ ВЫНОСЛИВОСТИ

Во время этого шага вы можете выполнить все либо на выбор следующие действия в любом порядке:

• ЭКИПИРОВАТЬ КАРТЫ: Экипировать карты Оружия или Снаряжения.

• СНЯТЬ КАРТЫ: Убрать ненужные карты Снаряжения.

• ЭКИПИРОВКА ДРУГИХ ПЕРСОНАЖЕЙ: Вы можете экипировать других Персонажей, которые находятся в пределах 2-х квадратов от вашего Персонажа.

ШАГ 4: ВЫПОЛНИТЬ ДО 2-Х ДЕЙСТВИЙ

Каждый Персонаж может выполнить **два** действия за ход. Действия, которые вы можете совершать своим Персонажем следующие:

ПЕРЕДВИЖЕНИЕ: Передвинуться согласно значению Скорости Персонажа.

АТАКА: Атаковать миниатюры Чужих.

БАРРИКАДИРОВАНИЕ: Попытка забаррикадировать либо разбаррикадировать проход.

ПРИЦЕЛИВАНИЕ: Увеличение значения счетчика Меткости на +1.

ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ: Взаимодействие с чем либо.

ДЕЙСТВИЕ С КАРТЫ: Выполнить спец. действие с карты.

ОТДЫХ: Взять/возвратить карты.

ШАГ 5: РАЗЫГРАТЬ ВСЕ СПЕЦ. СПОСОБНОСТИ ЗАВЕРШЕНИЯ АКТИВАЦИИ

Немедленно разыграть любые способности «завершения активации», перед тем как переходить к следующему шагу.

ШАГ 6: ИСПОЛЬЗОВАТЬ ЗВАНИЕ ДЛЯ АКТИВАЦИИ БОЙЦОВ

Количество Бойцов, которых вы можете активировать, зависит от Звания вашего Героя

ЗВАНИЕ 1: Активация одного Бойца Морпеха.

ЗВАНИЕ 2: Активация до двух Бойцов Морпехов.

ЗВАНИЕ 3: Активация до трех Бойцов Морпехов.

ШАГ 7: ПЕРЕДАТЬ ЖЕТОН АКТИВАЦИИ

Передайте жетон Активации игроку слева от вас. Если этот игрок уже активировался в этом раунде, вместо этого отдайте жетон Активации игроку с самым высоким Званием. Затем этот игрок активирует оставшихся Бойцов.

ФАЗА ЧУЖИХ

ШАГ 1: АКТИВАЦИЯ ЧУЖИХ

Во время этого шага вы выполняете действия в следующем порядке:

• **ПЕРЕДВИЖЕНИЕ ЧУЖИХ:** Чужие имеют значение Скорости «6».

• **ЗАГРАДИТЕЛЬНЫЙ ОГОНЬ:** Персонажи атакуют Чужих.

• **АТАКА ЧУЖИХ:** Персонажи делают бросок Защиты.

ШАГ 2: АКТИВАЦИЯ ЦЕЛЕЙ

Во время этого шага вы выполняете действия в следующем порядке:

• **ПЕРЕДВИЖЕНИЕ ЦЕЛЕЙ:** Выбрав сектор игрового поля, бросьте кубик Чужого. Все Цели на этом секторе имеют значение Скорости, равное результату броска на этот ход.

• **ОБНАРУЖЕНИЕ ЦЕЛЕЙ:** Жетон Цели считается обнаруженным, как только он попадает в зону линии видимости Персонажа. Замените жетон Цели на миниатюру Чужого (и добавьте жетоны Чужих, если необходимо). Чужие завершают свое передвижение и атакуют.

• **ЗАГРАДИТЕЛЬНЫЙ ОГОНЬ:** Персонажи атакуют Чужих.

• **АТАКА ЧУЖИХ:** Персонажи делают бросок Защиты.

ШАГ 3: ВЗЯТЬ КАРТЫ ДАТЧИКА ДВИЖЕНИЯ

Каждый игрок по очереди берет и разыгрывает карту Датчика Движения. В игре на одного или двух игроков, каждый игрок тянет по две карты Датчика Движения.

ФАЗА ЗАВЕРШЕНИЯ

ШАГ 1: РАЗЫГРАТЬ ЛЮБОЙ ЭФФЕКТ ФАЗЫ ЗАВЕРШЕНИЯ

У некоторых карт есть способности, которые проявляются на этом этапе. Немедленно разыграйте эти способности, прежде чем переходить к следующему шагу.

ШАГ 2: ПРОВЕРКА НА ПОБЕДУ ИЛИ ПОРАЖЕНИЕ

Вы выполнили все требования миссии? В таком случае Морпехи победили! Все ли персонажи были убиты, сбиты с ног или взяты в плен? Если так, то Чужие немедленно побеждают. Игра окончена, чувак! Игра окончена! Если ответ на оба эти вопроса отрицательный, то миссия еще не завершена!

ШАГ 3: ЗАЧИСТКА

Во время этого шага вы выполняете действия в следующем порядке:

- Поверните счетчик Раунда, на следующее число (если он используется в миссии)
- Начните следующий раунд с фазы Морпехов.