



ПРАВИЛА ГРИ

НЕМЕЗИДА

rebel



Настільна гра
Адама Квапінського



ЗМІСТ

- 2 КОМПОНЕНТИ ГРИ
- 4 ПРО ГРУ
- 5 ВСТУП
- 6 ПІДГОТОВКА ДО ГРИ: ПІДГОТОВКА ІГРОВОГО ПОЛЯ
- 8 ПІДГОТОВКА ДО ГРИ: ПІДГОТОВКА ЕКІПАЖУ
- 9 ОПИС ІГРОВОГО ПОЛЯ
КОЛОДИ СКИДАННЯ
- 10 ПЕРЕБІГ ГРИ
(РАУНД ГРИ, ФАЗА ГРАВЦІВ, ФАЗА ПОДІЇ)
- 11 ЗАВДАННЯ ГРАВЦІВ ТА КІНЕЦЬ ГРИ
ПЕРЕВІРКА УМОВ ПЕРЕМОГИ
- 12 КРИТИЧНІ МОМЕНТИ ГРИ
МІСІЇ
ДІЇ
СИМВОЛИ БОЮ
- 14 РУХ ТА ЖЕТОНИ ДОСЛІДЖЕННЯ
ВІДСІКИ ТА КОРИДОРИ
ДІЯ «РУХ»
ЖЕТОНИ ДОСЛІДЖЕННЯ
- 15 КИДОК НА ШУМ
- 16 ТЕХНІЧНІ КОРИДОРИ
- 17 ФІШКИ ШУМУ, СЛИЗУ ТА ВОГНЮ
ФІШКИ НЕСПРАВНОСТІ, ЖЕТОНИ ДВЕРЕЙ
- 18 ЗІТКНЕННЯ ТА БІЙ
- 19 ВТЕЧА ПЕРСОНАЖА
ОТРИМАННЯ ПОШКОДЖЕНЬ ТА СМЕРТЬ ПРИБУЛЬЦІВ
- 20 ВІДСТУП ПРИБУЛЬЦІВ, АТАКА ПРИБУЛЬЦІВ
КАРТИ ІНФЕКЦІЙ
- 21 ОТРИМАННЯ ПОРАНЕНЬ ТА СМЕРТЬ ПЕРСОНАЖІВ
КАРТИ ВРАЗЛИВОСТЕЙ ПРИБУЛЬЦІВ
- 22 ОБ'ЄКТИ ТА ПРЕДМЕТИ
КОМІРКИ РУК ПЕРСОНАЖА ТА ІНВЕНТАР
ПОШУК
- 23 СТВОРЕННЯ ПРЕДМЕТІВ ТА ЗНАХІДКИ
- 24 СПИСОК ВІДСІКІВ
ВІДСІК З ТЕРМІНАЛОМ
ОСНОВНІ ВІДСІКИ (З НОМЕРОМ 1)
- 25 ДОДАТКОВІ ВІДСІКИ (З НОМЕРОМ 2)
- 26 СПЕЦІАЛЬНІ ВІДСІКИ
РЯТУВАЛЬНІ КАПСУЛИ
- 27 РЕЖИМИ ГРИ

КОМПОНЕНТИ ГРИ



1 двостороннє ігрове поле



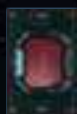
6 планшетів персонажів



11 жетонів відсіків з номером 1 на звороті



9 жетонів відсіків з номером 2 на звороті



1 жетон-сканер



1 планшет прибульців



1 мішок прибульців

2 шестигранних кубики атаки
та 2 десятигранних кубики шуму



ФІГУРКИ



6 персонажів
(капітан, пілот, вчений, розвідник, солдат, механік)



6 личинок



3 повзуни



8 трутнів (4 види фігурок)



2 мисливця

1 королева



5 пластикових підставок під
карти (інвентар персонажів)



6 кольорових пластикових
кілець-підставок під фігурки



2 описи відсіків

ЖЕТОНИ ТА ФІШКИ



18 фішок стану



50 фішок набойів/пошкоджень



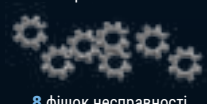
30 фішок шуму



8 фішок вогню



12 жетонів дверей на підставках



8 фішок несправності



6 жетонів двигунів (3 з написом «Справний» та 3 з написом «Пошкоджений»)



2 жетони зі значенням «5 пошкоджень»



4 жетони рятувальних капсул



8 жетонів яєць прибульців



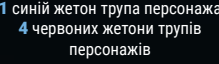
20 жетонів дослідження



27 жетонів прибульців (8 личинок, 12 трутнів, 3 повзуни, 2 мисливця, 1 королева, 1 порожній)



1 синій жетон трупа персонажа



4 червоних жетони трупів персонажів



1 жетон першого гравця



1 жетон розгерметизації

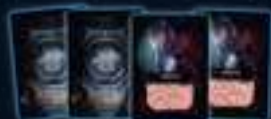
КАРТИ



60 карт дій (10 на кожного персонажа)



18 карт місій (9 особистих завдань та 9 завдань корпорації)

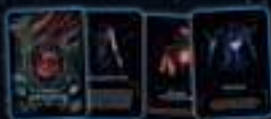


27 карт інфекцій

Примітка: незважаючи на те, що у карт інфекцій та дій однаковий зворот, карти інфекцій слід скласти до окремої колоди.



20 карт атаки прибульців



16 карт тяжких поранень



20 карт подій



5 карт-пам'яток



8 карт вразливостей прибульців



8 карт координат



30 зелених карт предметів (медичного призначення)



30 жовтих карт предметів (технічного призначення)



30 червоних карт предметів (військового призначення)



12 синіх карт предметів (збірні предмети)



6 карт початкових предметів персонажів (зброя)



12 карт знахідок персонажів



6 карт вибору персонажів

КОМПОНЕНТИ ДЛЯ ДОДАТКОВИХ РЕЖИМІВ ГРИ



7 карт спеціальних місій (для одиночного та кооперативного режимів гри)

Ці компоненти не використовуються під час гри за звичайними правилами!



10 карт дій прибульців

Ці компоненти не використовуються під час гри за звичайними правилами!

ТВОРЦІ ГРИ

АВТОР ГРИ: Адам Кваліньський

РОЗВИТОК ГРИ: Міхал Орач, Марцін Свєркот, Павло Самбірський, Міхал Секерський та команда Rebel

КООРДИНАТОРИ ТЕСТУВАНЬ: Павло Самбірський, Міхал Секерський, Лукаш Кравець, Францішек Остойський, Кшиштоф Бельчик та Павло Чохра

СКЛАДАННЯ ПРАВИЛ: Міхал Орач, Павло Самбірський, Кшиштоф

Піскорський, Марцін Свєркот та Ерве Добе

ХУДОЖНИКИ: Петро Фоксовіч, Єва Лябак, Патрик Ендрасек, Анджей Пулторанос

ДИЗАЙНЕРИ: Адріан Радзюн, Анджей Пулторанос, Міхал Орач

СТВОРЕННЯ 3D-МОДЕЛЕЙ: Енджей Хоміцький, Якуб

Зюльковський, Петро Гаєк, Матеуш Модзелевський

АРТ-ДИРЕКТОР: Марцін Свєркот

ПОДЯКА: Крісті Кропф, Шон Мелвілл, Френк Кальканьйо, Кевін Алфорд, Кріс Ардіанто, Майкл Поллард, Джо Кук, Джон Фаррел, Шон О'Грейді, Тоні Джанота, Брайан Харпел, Кеннет Мілчін, Крістофер Ріндфляйш, Дастін Креншоу, Йоганнес Янсон, Крістофер Лундберг, Гарт Хамфріс, Марко Корбелла, Боббі Скінс, Ден Торп, Кіран Беррі, Алекс Янсен, Егор, Юрі Пенасе, Джон Наваррете, Микола Влахович, Майкл Френч. Окрема подяка Кену Каннінгему та Жордану Люміне, а також всім, хто підтримує проект на Kickstarter.

Також велика подяка всім, хто брав участь у тестуванні гри упродовж багатьох років розробки, а також всім, хто допомагає тестувати гру в ArBar та Tabletop Simulator.

ГРУ ТЕСТУВАЛИ: Міхал Мішаль, Павло Панек, Качпер Зятковський, Петро Фронк, Матеуш Господарчик, Мартина Махніца, Оряна Млинарська, Анна Садурська-Чохра, Павло Керонь, Макс Керонь, Міхал Лисяк, Качпер Мендрек, Роберт Неч, Міхал Сенько, Барбара Санецька-Сенько, Якуб Польковський, Анна Польковська, Петро Жуховський, Марта Баторчак-Жуховська, Іга В. Григел, Блажей Кубацький, Роберт Арцишевський, Павло Качмарек, Барбара Качмарек, Лукаш Поремба, Якуб Курек, Павло Курнатовський, Томаш Добош, Міхал Озон, Павло Шевчук, Петро Ясік, Кляудя Ясік, Войцех Миколайчак, Павло Адамчук, Томаш Лапінський, Якуб Василевський, Міхал Солян, Марцін Глень, Йоганна Глень, Томаш Билина, Петро Волошун, Лукаш Хапка, Якуб Мруз, Каміль Колодзей, Цезар Сидор, Петро Котнік, Рафал Щепковський, Артур Едліньський, Мачей Осюновський, Анджей Афтартчук, Войцех Інґелевич, Кшиштоф Шафранський, Анджей Олєярчук, Петро Відерський, Матеуш Жбіковський, Малгожата Боричка

ПЕРЕКАЛАД АНГЛІЙСЬКОЮ МОВОЮ: Кшиштоф Піскорський, Павло Самбірський

ВИЧИТУВАННЯ: Ерве Добе, Ден Морлі та Tabletop Polish за підтримкою спонсорів проекту на Kickstarter

УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ: ТОВ «МІР ХОББІ»

ЗАГАЛЬНЕ КЕРІВНИЦТВО: Михайло Акулов

КЕРІВНИЦТВО ВИРОБНИЦТВОМ: Іван Полов

ГОЛОВНИЙ РЕДАКТОР: Валентин Матюша

ВИПУСКАЮЧИЙ РЕДАКТОР: Юлія Клокова

ДОДАТКОВА ВИЧИТКА: Марія Отрошенко

ПЕРЕКАЛАД: Михайло Шихмат

СТАРШИЙ ДИЗАЙНЕР-ВЕРСТАЛЬНИК: Іван Суховій

ДИЗАЙНЕР-ВЕРСТАЛЬНИК: Дмитро Ворон

ДИРЕКТОР З РОЗВИТКУ БІЗНЕСУ: Сергій Тягунов

ДИРЕКТОР ВИДАВНИЧОГО ДЕПАРТАМЕНТУ: Олександр Кисельов

Якщо ви придумали настільну гру і бажаєте, щоб вона була видана, пишіть на newgame@hobbyworld.ru

Особлива подяка висловлюється Іллі Карпінському.

Передрук та публікація правил, компонентів та ілюстрацій гри без згоди власника авторських прав заборонені.

© 2021 ТОВ «Мір Хоббі». Всі права захищені. Версія правил 1.1.

ПРО ГРУ

«Немезида» — це напівкооперативна гра, в якій ви разом з іншими членами екіпажу повинні вижити на кораблі, захопленому ворожими формами життя.

Для перемоги вам треба виконати одну з двох місій, які ви отримаєте на початку гри, та успішно повернутися на Землю. Однак на вас чекає безліч перешкод: потенційно небезпечні прибульці (саме так штучний інтелект корабля класифікував присутні на борту позаземні форми життя), серйозні uszkodження багатьох систем корабля, інші гравці, що переслідують свої особисті цілі, а часом просто жорстока доля.

Несподівані повороти сюжету та непростий вибір, що стоятиме перед персонажами, перетворюють кожну партію «Немезиди» в непередбачувану та захоплюючу пригоду (навіть якщо ваші ретельно продумані плани зірнуться і вашого персонажа спіткає тяжка доля).



ПЕРЕДМОВА АВТОРА

Ось минуло вже п'ять років із тієї зими 2013 року, коли я створив свій перший прототип «Немезиди». Гра, яку ви тримаєте в руках, лише віддалено нагадує першу версію. Усі ці роки проект постійно розвивався, то повертаючись до свого початкового вигляду, то знову трансформуючись у щось кардинально нове. Єдине, що завжди залишалося незмінним, — це ідея найбільш точного відтворення атмосфери клаустрофобії, жаху та параної, властивої класичним творам наукової фантастики.

Незважаючи на те, що на коробці з грою вказано лише моє ім'я, повний список усіх людей, що приймали участь у розробленні цієї гри на різних етапах, займайте декілька сторінок — це команда мого колишнього видавництва, співробітники Rebel Publishing, які погодилися зайнятися цим проектом, і, нарешті, команда Awaken Realms, яка завершила розроблення гри та провела кампанію зі збору коштів на її видання.

Також я хотів би висловити окрему подяку Марціну Свєркоту з Awaken Realms — причому не лише за виконану ним роботу у видавництві та його досвід в організації масштабних заходів зі збору коштів на Kickstarter. Я вважаю, що значною частиною свого успіху «Немезида» завдячує саме Марціну.

Також я хочу подякувати йому за зворотний зв'язок і за те, що він переконав мене додати до гри декілька нових елементів (повідрте, це було зовсім нелегко).

У тестуванні «Немезиди» брала участь величезна кількість людей. Спочатку я грав у неї лише з близькими друзями, але з розвитком проекту зростала й наша команда: у певний момент вона досягла дійсно епічних масштабів. Особливо це було помітно, коли гру перенесли в додаток Tabletop Simulator (у цьому велика заслуга Кена Каннінгема, Стівена Бекера, Девіда Вернера, Стефано Трівеллато, Адама Гріндера та Луки Корнаджі). У мене не було можливості особисто зустрітись з кожним із тестувальників, але я хочу, щоб вони знали, що саме їхні зауваження допомогли мені провести цей проект через усі етапи та дали змогу зберегти ентузіазм упродовж довгих п'яти років розробки.

Особливої подяки, безсумнівно, заслуговує й Міхал Орач, з яким ми познайомилися під час роботи над цим проектом. Я був дуже вражений тим, наскільки він був занурений в усі аспекти гри, і можу лише сказати, що мені дуже пощастило зустріти людину з таким талантом і досвідом.

І, нарешті, я б хотів подякувати Ізі — ймовірно, єдиній людині, яка пам'ятає, з чого починався цей проект. Саме вона одного холодного зимового вечора 5 років тому надихнула мене на створення цієї гри.

Наостанок я б хотів висловити подяку всім, хто підтримує гру на Kickstarter і повірив у мене та видавництво Awaken Realms. Я сподіваюся, що «Немезида» подарує вам багато захоплюючих годин за гральним столом. І звідси, я сподіваюся, що хоча б іноді наприкінці вашої подорожі ви будете успішно повертатися на Землю...

ВСТУП

А скасово просимо на борт! Ця вступна історія — наглядний приклад того, як зазвичай грають у «Немезиду», вона ж дає загальне уявлення про головні правила гри. Для зручності всі ігрові терміни, назви предметів, персонажів та відсіків позначені **жирним шрифтом**.

Ми сподіваємося, що завдяки цьому вступу правила стануть для вас більш зрозумілими та цікавими, а після кількох партій ви вже зможете скласти власні історії!

Спочатку нічого не віщувало біди. Ми прокинулися в холодній імлі посеред гібернаторію в самому центрі нашого корабля. Звісно ж, тривалі польоти на надсвітловій швидкості в стані глибокого сну даються взнаки, і короткочасна втрата пам'яті — лише один з можливих побічних ефектів. Ми пам'ятали наші імена та деякі загальні факти, але ніяк не могли пригадати, де ми знаходимося та в чому полягає наша місія. Корабель здавався нам незнайомим: ми знали, що десь у хвостовій частині є три **двигуни**, а в носовій — капітанський **місток**. Також ми відносно точно знали, де були розташовані дві зони евакуації з **ратувальними капсулами** (на випадок, якщо ситуація зовсім вийде з-під контролю). Решта — як у тумані. Однак цього разу амнезія була не єдиною нашою проблемою — один із членів екіпажу лежав у своїй камері гібернації з зяючою дірою в грудях. Всюди мерехтіли аварійні вогні.

Я був **капітаном** корабля і знав, що нам потрібно уникати паніки. Ми повинні були діяти згідно з інструкцією: оглянути корабель та перевірити стан двигунів, оскільки для продовження польоту необхідно, щоб **хоча б два з них** були справними. Також нам потрібно встановити наші **координати**, щоб переконатися, що корабель не збився з курсу на Землю.

Ми всі дивилися чимало фільмів жахів, тому добре усвідомлювали, що незабаром нам може знадобитися **зброя**. На щастя, шафки з нашим спорядженням та необхідними для роботи **предметами** були поруч (хоча й не все було в справному стані). Окрім **револьвера** та деяких особистих речей, я знайшов лист з особливими розпорядженнями від керівництва. У ньому йшлося про нашого **механіка**: той відкопав якісь компрометуючі корпоративні факти та пообіцяв оприлюднити їх, щойно ми повернемося на Землю. Корпорація ясно дала зрозуміти, що не зацікавлена у тому, щоб він повернувся назад. Зовсім не зацікавлена.

Я знав, що в багатьох членів екіпажу теж були свої таємні задуми і що вони теж отримали свої **завдання від корпорації**. Нікому не можна було довіряти. Наша команда розділилася на дві групи: ми разом з **пілотом** вирішили перевірити капітанський місток, а механік та **вчений** пішли до хвостової частини, де знаходилися **двигуни відсіку**.

Я обережно просувався коридором. Коли я увійшов до наступного відсіку, то почув дивний **шум**, що лунав із носової частини корабля. Несподівано **двері** за моєю спиною зачинилися. Невже несправність системи? Дідько! Принаймні, ми намагалися триматися разом...

Я озирнувся і зрозумів, що опинився в **житловому відсіку**. Тож вирішив пошукати тут щось корисне і знайшов **аптечку** та **вогнегасник**. Від цих знахідок мені стало якось спокійніше. Але більше нічого такого, що б могло стати нам у пригоді, у відсіку не було, тому я рушив далі. Однак відтепер усе пішло шкереберть. Спочатку я вступив у якийсь зелений **слиз**, який ніяк не хотів стиратися. Аж раптом я знову почув той моторошний шум.

Раптово з темряви на мене накинулася жахливих розмірів **личинка**. Побачивши її кігті та щелепи, я зрозумів, що не можна гаяти ані секунди, інакше ця потвора мене розірве. Я викопав револьвер та почав стріляти у тварюку, поки вона нарешті не завмерла. Це коштувало мені значної частини моїх **набоїв**.

Саме тоді я збагнув: тут коїться якась божевільня! Настав час вирішити: і надалі виконувати завдання корпорації або зосередитися на своєму **особистому завданні**. Я зрозумів, що це був не найкращий момент для того, щоб чинити розправу над членом екіпажу, адже під загрозою було майбутнє всього людства! Замість того, щоб вбивати механіка, я вирішив знайти **рубку зв'язку** та відправити **сигнал** на Землю, щоб попередити про те, що трапилося на кораблі. Далі я планував **дослідити** одну з тих потвор у **лабораторії** та зібрати якомога більше інформації, перш ніж покинути цей проклятий корабель.

Я спробував трохи перепочити та зібратися з думками, але невдовзі почув знайомі зловісні звуки. Цього разу я нікого не побачив. Увійшовши до наступного приміщення, я опинився в **генераторному відсіку**, де знову зустрів пілота. Лише тут можна було б запустити процес **самознищення** корабля. З огляду на те, з чим мені щойно довелося зіткнутися, це здавалося не такою вже й поганою ідеєю... Але, на жаль, обладнання у відсіку було **пошкоджено**, тож спершу його потрібно було відремонтувати. Ми подумали, що найкраще впорався б із цим завданням наш механік.

Розмова з пілотом підтвердила мої побоювання: та личинка була не єдиним «гостем» на кораблі. Дорогою сюди пілот зіткнулася з величезним **прибульцем-тутнем**, який вдарив її своїми міцними кігтями. Вона отримала лише **легке поранення**, але я не міг позбутися тривожних думок: а що, якщо **пілот заражена**? Як би там не було, поки цей **прибулець** нищив десь позаду, ми не могли повернутися до гібернаторію.

Якийсь час ми обережно йшли відсіками, збираючи дорогою все, що могло б стати нам у пригоді. За допомогою знайдених **хімікатів** та **інструментів** я навіть зміг **зібрати** саморобний **вогнетец**. З кожним кроком ми чули, як хвиля моторошних звуків насувалася й наростала.

Ми оглядали відсік за відсіком. У деяких із них обладнання було несправне, а один навіть було охоплено **вогнем**. Те, що ми побачили, аж ніяк не виглядало оптимістично: у такому стані корабель міг довго не протягнути і **вибухнути** в будь-який момент. Тож ми зосередилися на тому, щоб відремонтувати обладнання в **модулі аварійного порятунку** та **відчинити ратувальні капсули**. Нарешті ми хоча б трохи наблизилися до виходу з цієї смертельної пастки.

Потім ми розділилися. Пілот попрямувала до містка, а я пішов до рубки відправити сигнал. Я встиг авторизуватися в консолі комунікатора і вже почав передачу даних, аж раптом вибух відкинув мене до протилежної стіни. Навіть оглушений вибуховою хвилею, я здогадався, що хтось щойно намагався мене вбити. Наступної миті я дізнався, хто за цим стояв, — у відсік увірвався механік із **коктейлем Молотова** в руці.

Через **імпланти** для пригнічення агресії, які корпорація вживила в мозок кожному члену екіпажу, аби запобігти суттєво та заколотів, він не міг вистрілити в мене або завдати шкоди безпосередньо. Так чи інакше ми знали, як обдурити ці пристрої, — наприклад, застосувати зброю з великим радіусом ураження. Але механік не врахував одне: як капітан, за допомогою того ж самого імпланта я міг змусити його виконати мій **наказ**. Я наказав механіку дослідити сусідній відсік. Незабаром звідти пролунав звук, на який я розраховував: один із **прибульців** виповз із **технічних коридорів** та накинувся на зрадника.

Щоб переконатися, що жоден із них не виживе, я про всяк випадок кинув у коридор **гранату**.

Я оглянув свої **поранення**. Нога відтукувалася пекельним болем, тож я **перев'язав її**, аби хоч якось рухатися далі. Але я знав, що це тимчасовий захід, тому, щойно з'явиться слушна нагода, потрібне було зайнятися її **лікуванням**.

Незважаючи на страшний біль, я зміг дістатися до містка, попередньо **знищивши зачинені двері** в коридорі, що вів до нього. На містку я зустрів пілота та розповів їй про напад механіка, але вона занадто поспішала, вводючи координати Землі, тому пропустила мої слова повз вуха. Ми не знали, скільки на борту справних двигунів та чи зможе корабель у такому стані зробити **гіперстрибок**, але пілот була готова ризикнути.

У нас залишилось обмаль часу для того, щоб повернутися в гібернаторій, адже всі істоти на кораблі, що перебувають під час старту не в камерах гібернації, мусять розпастися на атоми через екстремальне прискорення.

Розраховуючи на те, що зможу забігти в лабораторію та виконати свою місію, я наказав пілотові йти першою. Раптом я піймав себе на думці, що з нею щось негаразд... Щось у її діях та словах не давало мені спокою. Я не міг зрозуміти, у чому тут річ, але я звик довіряти своєму капітанському чуттю.

На щастя, у мене був **ключ доступу**, що дає змогу переглянути досьє одного з членів екіпажу. Я вирішив перевірити архів з особистою поштою пілота та був шокований тим, що знайшов. Виявляється, вона мусить направити корабель до секретної бази на **Марсі**, де якась невідома мені організація планувала використовувати **прибульців** — хтозна з якою метою.

Далі почалося суцільне пекло. Поранений, без союзників, оточений ворожими формами життя, я зрозумів, що доведеться використовувати всі доступні засоби, щоб вижити. Натрапивши на **тутня**, я витратив усе паливо у вогнетелі, намагаючись знищити його, але цього виявилось недостатньо — чортова потвора все ж таки змогла встромити свої огидні щелепи мені в плече. Тоді я дістав револьвер з останньою кулею, яку зберігав для себе, і прострелив її голову.

Я повз, намагаючись не зомліти від **кровотечі**, коли з-за повороту показався наш вчений. Він повертався з лабораторії, де весь цей час вивчав **остатки прибульців** і навіть зміг виявити їхню **вразливість**. Схоже, що в нас із ним була спільна мета! Він допоміг мені піднятися, і ми вирушили далі. На жаль, наша зустріч була швидкоплинною. Мені довелося залишити вченого, коли його схопив величезний **прибулець-мисливець**. Це було непросте рішення, але хтось мусив попередити Землю!

Нарешті я майже дістався до **зони евакуації**, але шлях мені перешкождала величезна страшна тварюка, яких я ще не зустрічав. Це була **корольова**. У мене залишилась лише невеликий вогнегасник, який я весь цей час носив із собою. У розпачі я направив його на потвору й натиснув на важіль. На мій подив, це спрацювало! Корольова відступила, тож я, скориставшись моментом, забрався в **ратувальну капсулу** та запустив її. Я залишив корабель. Я вижив.

Принаймні, мені так здавалося... Зараз я відчуваю, як щось журидне ворухнеться в мені. Я не знаю, скільки часу в мене залишилося, тому записую це повідомлення на випадок, якщо хтось коли-небудь знайде мою капсулу.

Ви повинні знищити моє тіло. У жодному разі не намагайтеся досліджувати цих істот. Взагалі не намагайтеся використовувати їх для будь-яких цілей. Якщо ви хочете, щоб людство вижило, приймайте свою долю і... ніколи не повертайтеся на Землю.

ПІДГОТОВКА ДО ГРИ: ПІДГОТОВКА ІГРОВОГО ПОЛЯ

1] Покладіть **ігрове поле** в центрі стола. У перших партіях використовуйте основну сторону ігрового поля, зображену на стор. 7.



Примітка: основна сторона ігрового поля позначена піктограмою трійчастой червоної стрілки в лівому верхньому куті.

2] Перемішайте всі **жетони відсіків із номером 2** та навання, не дивлячись на їхні лицьові сторони, покладіть долілиць по одному на кожну з комірок відсіків із номером 2 на ігровому полі.

Решту жетонів відсіків із номером 2 поверніть до коробки.

Примітка: оскільки жетонів відсіків із номером 2 більше, ніж відповідних комірок на полі, не всі вони використовуватимуться в кожній партії. Гравці ніколи заздалегідь не знатимуть, які саме відсіки є на кораблі.

Примітка: коли ви повертаєте до коробки компоненти, які не знадобилися, не дивіться на їхні лицьові сторони.

3] Далі так само покладіть усі **жетони відсіків із номером 1** на комірки ігрового поля з номером 1.

4] Візьміть **жетони дослідження**, перемішайте їх та навання, не дивлячись на їхні лицьові сторони, покладіть долілиць по одному на кожен жетон відсіку на ігровому полі.

Решту жетонів дослідження поверніть до коробки.

5] Візьміть **карти координат**, навання виберіть одну з них і, не дивлячись на її лицьову сторону, покладіть її долілиць на відповідну комірку поруч із містком.

Решту карт координат поверніть до коробки.

6] Покладіть **1 фішку стану** на клітинку «Б» на треку курсу. Це **фішка курсу**.

7] Навання візьміть **жетони рятувальних капсул**:

- **для 1–2 гравців:** 2 жетони рятувальних капсул;
- **для 3–4 гравців:** 3 жетони рятувальних капсул;
- **для 5 гравців:** 4 жетони рятувальних капсул.

Покладіть жетон рятувальної капсули з найменшим номером до зони А, наступний жетон у порядку зростання номерів – до зони Б. Так само, чергуючи зони А і Б, розташуйте інші жетони рятувальних капсул.

Покладіть жетони рятувальних капсул написом «Зачинено» горілиць.

Поверніть решту жетонів рятувальних капсул до коробки.

8] Візьміть обидва **жетони двигунів** із номером 1 (один із написом «Пошкоджений» та один із написом «Справний»), перемішайте їх, тримаючи долілиць, та покладіть колодою на клітинку двигуна із номером 1 на ігровому полі (також долілиць). Верхній жетон двигуна вказує на його фактичний стан.

Зробіть те ж саме з жетонами двигунів із номерами 2 та 3.

Важливе зауваження: переконайтеся, аби ніхто з гравців не бачив лицьові сторони цих жетонів і не знав, у якому стані перебувають двигуни на початку партії.

9] Візьміть **планшет прибульців** та покладіть його поруч із полем. Потім покладіть на відповідні комірки:

- **5 жетонів яєць,**
- **3 випадкові карти вразливостей** (покладіть ці карти долілиць).

Кarti вразливостей лежать долілиць, доки відповідні вразливості не будуть виявлені. Решту карт вразливостей поверніть до коробки, не дивлячись на їхні лицьові сторони.

10] Візьміть **мішок прибульців** та покладіть до нього такі **жетони прибульців**: 1 порожній, 4 личинки, 1 повзуна, 1 королеву, 3 трутнів.

Потім додатково покладіть у мішок стільки жетонів трутнів, скільки гравців братиме участь у партії.

Решту жетонів прибульців покладіть поруч із полем – вони знадобляться під час гри.

Також покладіть до запасу поруч із полем **жетони останків прибульців** – вони позначатимуть вбитих прибульців.

11] Перемішайте окремо та покладіть поруч із полем долілиць колоду **подій**, колоду **атаки прибульців**, колоду **інфекцій**, колоду **тяжких поранень**, а також 3 колоди **предметів** (зелену, жовту та червону).

Покладіть колоду **збірних предметів** поруч з 3 колодами предметів.

Покладіть **сканер** поруч із колодою інфекцій.

Поверніть до коробки всі карти дій прибульців та всі карти спеціальних місій – вони використовуються лише для додаткових режимів гри (див. розділ «Режими гри» на стор. 27).

12] Покладіть до запасу поруч із полем такі компоненти:

- **фішки вогню,**
- **фішки несправності,**
- **фішки шуму,**
- **фішки набой/пошкоджень,**
- **фішки стану** (використовуються як фішки легких поранень, слизу, сигналу, самознищення, часу та курсу),
- **жетони дверей,**
- **червоні жетони трупів персонажів,**
- **2 бойових кубики,**
- **2 кубики шуму,**
- **жетон першого гравця.**

13] Покладіть **1 фішку стану** на першу (зелену) клітинку на треку часу. Це **фішка часу**.

Підготовку ігрового поля завершено! Тепер ви можете перейти до підготовки екіпажу, про яку детально написано на стор. 8.

СИМВОЛИ ПРИБУЛЬЦІВ



ЛИЧИНКА



ПОВЗУН



ТРУТЕНЬ

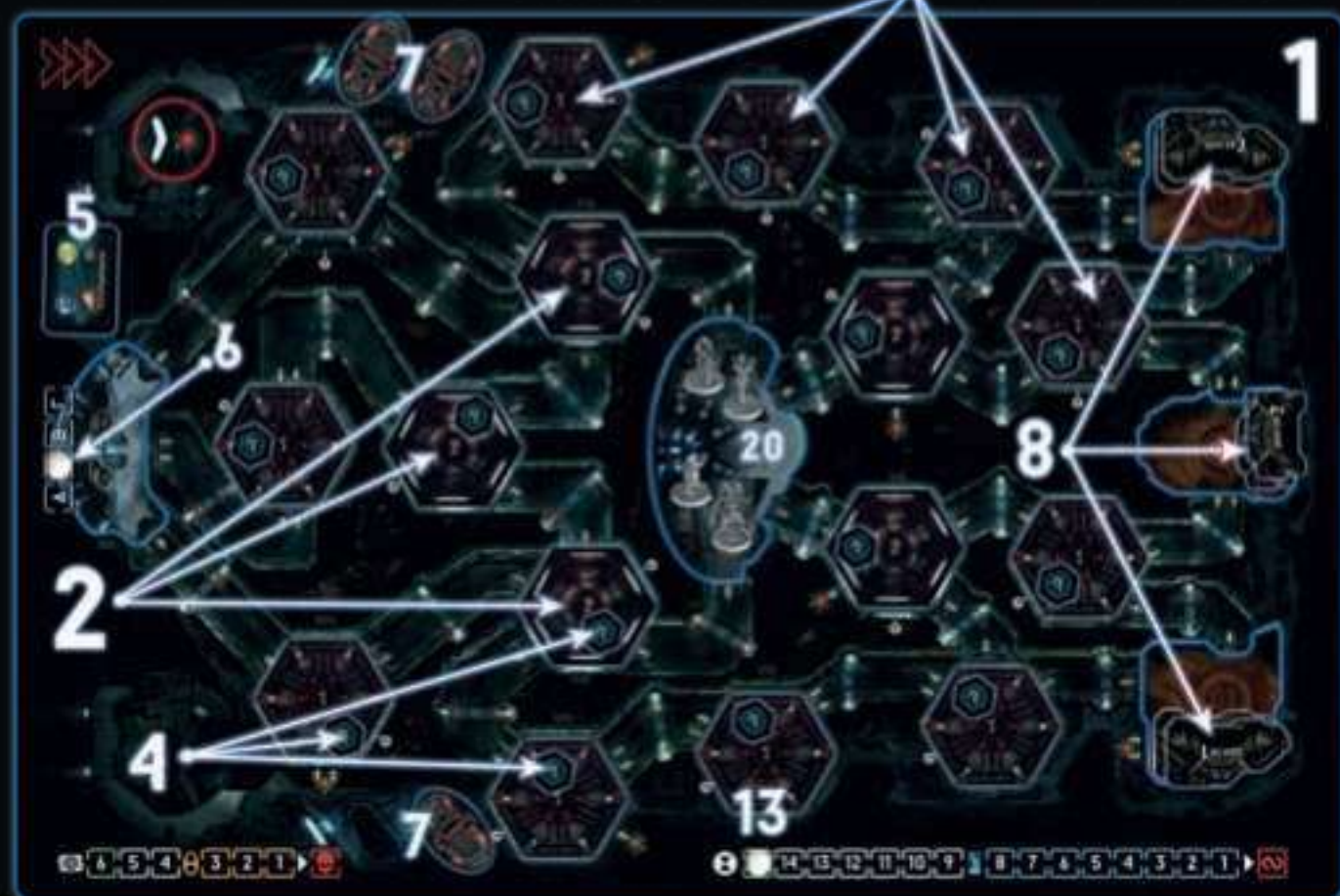


МИСЛИВЕЦЬ



КОРОЛЕВА

«« ПІДГОТОВКА ІГРОВОГО ПОЛЯ »»



Про карти місій докладніше читайте на стор. 12.

Перемішайте окремо обидві колоди та роздайте всім гравцям по 1 карті особистого завдання та 1 карті із завданням корпорації. Гравці не повинні розповідати про свої місії іншим гравцям!

Порада: гравці отримують місії перш ніж обрати персонажів, щоб у них була можливість вибрати саме того персонажа, який найкраще підходить для виконання отриманих ними місій.

Після того, як всі гравці обрали собі персонажів, поверніть решту карт вибору персонажів до коробки.

В) колоду карт дій, яку потрібно перемішати та покласти до ділиць зліва від свого планшета персонажа:

Д) Залиште місце для колоди скидання карт дій – це місце для використаних карт дій та карт інфекцій.

20 Покладіть **синій жетон трупа персонажа** до гіbernаторію. Він позначає тіло першого загиблого члена екіпажу, яке в грі вважається одним із важких об'єктів, і його можуть переносити персонажі.



«« ОПИС ІГРОВОГО ПОЛЯ »»



КОЛОДИ СКИДАННЯ

Залиште місце для колод скидання поруч із колодами предметів, подій, атаки прибульців та тяжких поранень.

Примітка: на кожному планшеті персонажа відведено місце для колоди скидання карт дій. Карти інфекцій, які отримав гравець, завжди потрібно складати до цієї колоди. Вони залишаються в його колоді, доки гравець за допомогою певних ефектів не прибере їх із гри.

Коли ви скидаєте карти зазначених вище колод, складайте їх до скидання горілиць.

Коли ви скидаєте фішки, вони повертаються до запасу.

ОПИС ІГРОВОГО ПОЛЯ

1 – гібернаторій (спеціальний відсік)

2 – місток (спеціальний відсік)

3 – комірка карти координат

4 – трек курсу

5 – двигунні відсіки № 1, 2 та 3 (спеціальні відсіки)

Важливе зауваження: під час руху прибульців та персонажів спеціальні відсіки вважаються вже дослідженими відсіками.

6 – комірки рятувальних капсул

7 – досліджені відсіки

8 – недосліджені відсіки

9 – входи до технічних коридорів

10 – комірка технічних коридорів

11 – трек часу

12 – трек самознищення

13 – лічильники предметів

14 – коридори

15 – номери коридорів

16 – номер відсіку

ПЕРЕБІГ ГРИ

Гра складається з серії послідовних раундів і триває, доки не буде виконана хоча б одна з умов закінчення гри.

Про завдання гравців і кінець гри докладніше читайте на стор. 11.

РАУНД ГРИ

Кожен раунд складається з двох фаз:

- I. Фаза гравців
- II. Фаза події

I. ФАЗА ГРАВЦІВ

Ця фаза складається з таких кроків:

1. ДОБІР КАРТ ДІЙ

На початку кожної фази гравців усі гравці добирають карти дій зі своїх колод, допоки кожен не матиме на руці 5 карт.

Якщо в певний момент гри вам потрібно буде взяти на руку карту дії, а ваша колода закінчилася, перемішайте всі карти з вашої колоди скидання та створіть із них нову колоду. Потім візьміть із неї необхідну кількість карт.

2. ПЕРЕДАЧА ЖЕТОНА ПЕРШОГО ГРАВЦЯ

Після того, як усі гравці візьмуть необхідну кількість карт дій, учасник із жетоном першого гравця передає його учаснику, який сидить зліва.

Примітка: у першому раунді жетон першого гравця не передається.

Кожного разу, коли гравцям потрібно виконати якусь дію у порядку ходу, вони роблять це по черзі, починаючи з учасника з жетоном першого гравця та продовжуючи за годинниковою стрілкою.

3. ХОДИ ГРАВЦІВ

Починаючи з учасника з жетоном першого гравця та продовжуючи за годинниковою стрілкою, кожен гравець у свій хід виконує 2 дії.

Якщо гравець у свій хід не може виконати жодну з дій або не хоче цього робити, він мусить спасувати. Гравець може виконати 1 з 2 дій, тоді замість другої дії він має спасувати.

Якщо гравець пасує, він уже не може виконувати жодних дій упродовж цієї фази.

Але гравець, як і раніше, може зіграти карту «Втручання».

Коли гравець пасує, він може скинути з руки будь-яку кількість карт (ці карти він додає до власної колоди скидання).

Коли гравець пасує, він перевертає свою карту-пам'ятку написом «пас» догори, щоб усі гравці бачили, хто з них пасував, а хто продовжує виконувати дії.

Примітка: коли персонаж завершує свій хід у відсіку з фішкою вогню, він отримує 1 легке поранення (див. розділ «Фішки вогню» на стор. 17).

Про дії докладніше читайте на стор. 12–13.

4. ПОВТОРЕННЯ КРОКУ 3

Після того як кожен гравець виконає 2 дії кроку 3 (або пасує), усі гравці, які ще не спасували в цьому раунді, знову здійснюють ходи (зіграйте крок 3 ще раз).

Повторюйте крок 3, доки не спасують усі гравці, і лише тоді переходьте до фази події.

II. ФАЗА ПОДІЇ

Ця фаза складається з таких кроків:

5. ТРЕК ЧАСУ

Пересуньте фішку на треку часу на 1 клітинку праворуч.

Якщо процес самознищення корабля вже було запущено, так само пересуньте на 1 клітинку праворуч фішку на треку самознищення.

6. АТАКА ПРИБУЛЬЦІВ

Кожен прибулець, що перебуває у відсіку з персонажем, проводить атаку.

Про атаку прибульців докладніше читайте на стор. 20.

7. ПОШКОДЖЕННЯ ВІД ВОГНЮ

Кожен прибулець, що перебуває у відсіку з фішкою вогню, отримує 1 пошкодження.

Про отримання пошкоджень прибульцями докладніше читайте в розділі «Бій» на стор. 18–20.

Про фішки вогню докладніше читайте на стор. 17.

8. РОЗІГРАШ КАРТИ ПОДІЇ

Візьміть 1 карту з колоди подій та зіграйте її:

ПРИКЛАД КАРТИ ПОДІЇ



1, 2) Символи прибульців та номер напрямку: лише ті прибульці, символи яких зазначені на цій карті (і які не перебувають зараз у бою з персонажами), пересуваються коридорами із зазначеним на карті номером.

У цьому прикладі під час кроку пересування прибульців усі трупні, мисливці та королева будуть пересуватися коридорами із номером 1.

3) Ефект події: цей ефект застосовується після виконання кроку пересування прибульців.

У цьому прикладі перша частина ефекту карти спрацює лише за наявності в генераторному відсіку фішки несправності. Далі незалежно від того, спрацювала перша частина ефекту чи ні, розіграйте її другу частину: **приберіть** цю карту події з гри (поверніть її до коробки) та замішайте колоду скидання карт подій до відповідної колоди.

■ **ПЕРЕСУВАННЯ ПРИБУЛЬЦІВ** — усіх прибульців, символи яких зазначені у верхній частині відкритої карти події (і які не перебувають у відсіку з хоча б одним персонажем) слід **перемістити до сусіднього відсіку** через коридор із номером, що зазначений у правому верхньому кутку карти події.

Про коридори та відсіки докладніше читайте на стор. 14.

Якщо номер напрямку на карті вказує на вхід до технічних коридорів, **приберіть** фігурку цього прибульця з поля та покладіть у мішок жетон прибульця відповідного типу, який було взято навання із запаса. Якщо номер напрямку на карті вказує на коридор із зачиненими дверима, прибулець не пересувається, але знищує двері в цьому коридорі.

Про технічні коридори докладніше читайте на стор. 16.

■ **ЕФЕКТ ПОДІЇ** — після завершення пересування прибульців застосуйте ефект, зазначений на карті події.

Застосувавши ефект карти події, покладіть її до колоди скидання карт подій (якщо в тексті карти не вказано інше). У рідкісних випадках, коли колода карт подій спорожніла, перемішайте колоду скидання карт подій та утворіть з неї нову колоду.

9. ВИТЯГУВАННЯ ЖЕТОНА ПРИБУЛЬЦЯ

Витягніть 1 жетон із мішка прибульців.

Застосуйте ефект, що відповідає символу на жетоні прибульця, який ви дістали:

● **ЛИЧИНКА** — **приберіть** цей жетон із мішка прибульців та покладіть у мішок 1 жетон трупня.

● **ПОВЗУН** — **приберіть** цей жетон із мішка прибульців та покладіть у мішок 1 жетон мисливця.

● **ТРУПЕНЬ** — поверніть жетон трупня до мішка, далі всі гравці по черзі виконують **кидок на шум** (див. стор. 15). Якщо персонаж гравця перебуває в бою з прибульцем, він не виконує кидок на шум.

● **МИСЛИВЕЦЬ** — покладіть жетон мисливця назад до мішка, далі всі гравці по черзі виконують **кидок на шум** (див. стор. 15).

Якщо персонаж гравця перебуває в бою з прибульцем, він не виконує кидок на шум.

● **КОРОЛЕВА** — якщо в гнізді є хоча б 1 персонаж, поставте фігурку королеви в гніздо та зіграйте зіткнення.

Про зіткнення докладніше читайте на стор. 18.

Якщо в гнізді немає персонажів (або якщо його ще не було досліджено), покладіть додатковий жетон яйця на планшет прибульців. Потім поверніть жетон королеви до мішка.

● **ПОРОЖНІЙ** — покладіть 1 жетон трупня в мішок прибульців. Якщо всі жетони трупнів уже в мішку, нічого не відбувається. Потім поверніть порожній жетон до мішка.

10. КІНЕЦЬ РАУНДУ

Починається новий раунд.

Після розіграшу кроку 9 раунд завершується. Ви повинні завершити розіграш усіх зіткнень, раптових атак і т. д., лише після цього починається крок 1 нового раунду.

ЗАВДАННЯ ГРАВЦІВ ТА КІНЕЦЬ ГРИ

ЗАВДАННЯ ГРАВЦІВ

У цій грі може бути кілька переможців, однак «Немезида» — не кооперативна гра. Хоча гравці можуть (певною мірою повинні) діяти спільно, у кожного з них є своя місія, для якої не важливі успіхи інших учасників.

Щоб перемогти, гравцеві треба виконати 2 умови:

1) **ВИКОНАТИ СВОЄ ЗАВДАННЯ.** вказане на обраній ним карті місії.

2) **ВИЖИТИ.** Для цього потрібно, щоби персонаж:

- а) або занурився в гібернацію в гібернаторії, при цьому корабель повинен здійснити гіперстрибок до Землі й не вибухнути,
- б) або залишив корабель в одній із рятувальних капсул.

Важливе зауваження: деякі карти місії можуть вимагати іншого необхідного курсу (наприклад, корабель замість Землі мусить дістатися Марса). Про гібернаторії та рятувальні капсули докладніше читайте на стор. 26. Про координати докладніше читайте в розділі «Місток» на стор. 26.

КІНЕЦЬ ГРИ

Гра закінчується, якщо виконано одну з умов:

■ **Фішка часу переміщується на останню (червону) клітинку на треку часу** — корабель негайно здійснює гіперстрибок. Усі персонажі на борту, які не перебувають у стані гібернації, гинуть від екстремальних перевантажень.

Важливе зауваження: прибульці не гинуть під час гіперстрибків, тому, якщо ваша місія полягала в тому, щоб убити королеву, мисливця або знищити гніздо, і ви не зробили цього до гіперстрибка, ця місія вважається невиконаною.

■ **Фішка самознищення переміщується на останню клітинку на треку самознищення (із символом черепа) АБО вам потрібно покласти на поле 9-ту фішку вогню або 9-ту фішку несправності** — корабель вибухає, всі персонажі на борту гинуть (неважливо, були вони у стані гібернації чи ні).

Усе, що є на борту корабля (включно з гніздом), також буде знищено, а всі прибульці загинуть (це може бути важливо для деяких місій).

Про самознищення докладніше читайте на стор. 24.

■ **Останній персонаж на борту корабля, що вижив і не перебуває в стані гібернації, гине, занурюється в гібернацію або активує рятувальну капсулу** — це означає, що гравці більше нічого не зможуть зробити на кораблі.

Якщо процес самознищення було запущено, пересуньте фішку самознищення на останню клітинку на відповідному треку. В іншому випадку пересуньте фішку часу на останню клітинку на відповідному треку. Залежно від того, яку саме фішку було переміщено на останню клітинку, застосуйте ефекти, як описано вище.

Якщо виконано одну з вищенаведених умов і вижив хоча б 1 персонаж (або занурився в гібернацію, або залишив корабель у рятувальній капсулі), переходьте до кроку перевірки умов перемоги.

ПЕРЕВІРКА УМОВ ПЕРЕМОГИ



1) ПЕРЕВІРКА ДВИГУНІВ

Якщо до цього часу корабель ще не було знищено, перевірте його двигуни. Для цього покладіть горілиць верхні жетони всіх трьох двигунів на полі.

Якщо принаймні на 2 з 3 жетонів двигунів є напис «Пошкоджений», то корабель вибухає, а всі персонажі, які перебувають в стані гібернації, гинуть.

Усе, що є на борту корабля (включно з гніздом), також знищується, а всі прибульці гинуть (це може бути важливо для деяких місій).

Примітка: якщо у двигунному відсіку лежить фішка несправності, вона впливає лише на можливість виконання дії цього відсіку, а не на стан його двигуна (стан «Справний» у такому випадку не змінюється на «Пошкоджений»).

Про двигунні відсіки докладніше читайте на стор. 26.



2) ПЕРЕВІРКА КООРДИНАТ

Якщо до цього часу корабель ще не було знищено, відкрийте карту координат та відповідно до клітинки, на якій стоїть фішка курсу, визначте, у який бік прямує корабель.

Якщо корабель прямує не в бік Землі, усі персонажі, що перебувають у гібернації, гинуть.

Єдиним винятком із цього правила є карта місії «Карантин», яка вимагає встановити курс корабля на Марс. Персонаж, який обрав цю місію, не гине, якщо перебуває в гібернації, а корабель прямує до Марса.

Важливе зауваження: прибульці не гинуть, якщо корабель прямує не до Землі!

Примітка: хоча персонажі гинуть під час гіперстрибка у протилежному від Землі напрямку, сам корабель у цьому разі не вибухає.

Про координати докладніше читайте в розділі «Місток» на стор. 26.



3) ПЕРЕВІРКА ЗАРАЖЕННЯ

Кожен персонаж, що вижив (перебуває в гібернації або залишив корабель у рятувальній капсулі) перевіряє свої карти інфекцій.

А) Гравець сканує всі карти інфекцій, які є в нього на руці, у колоді дій та в колоді скидання.

Б) Якщо серед цих карт інфекцій є хоча б 1 карта з написом «ЗАРАЖЕНИЙ» або якщо на планшеті персонажа цього гравця є фігурка личинки, він перемішує всі свої карти дій та інфекцій в одну колоду та бере з неї 4 верхні карти. Якщо серед них є хоча б 1 карта інфекції (неважливо, є на ній напис «ЗАРАЖЕНИЙ» чи ні), його персонаж гине. Якщо таких карт немає, персонажу пощастило — він вижив.

Якщо на планшеті персонажа є фігурка личинки, гравець пропускає крок А й одразу виконує крок Б.

Про сканування карт інфекцій докладніше читайте на стор. 20.



4) ПЕРЕВІРКА ВИКОНАННЯ МІСІЇ

Кожен гравець із персонажем, що вижив, мусить перевірити, чи виконав він свою місію. Тому наприкінці гри гравці розкривають свої карти місій та перевіряють, чи виконано всі умови.

ЗАВЕРШЕННЯ ГРИ РАНІШЕ ЗА ІНШИХ ГРАВЦІВ

Якщо персонаж залишив корабель у рятувальній капсулі, занурився в гібернацію або загинув, то він більше не може брати активну участь у грі — тепер він може лише спостерігати. Наприкінці партії всі гравці з персонажами, що вижили, перевіряють, чи виконали вони свої місії, і в такий спосіб визначають, перемогли вони чи ні.

Гравець із персонажем, що загинув під час партії першим, може грати далі за прибульців (див. розділ «Гра за прибульців» на стор. 27).

КРИТИЧНІ МОМЕНТИ ГРИ

У гри є 4 критичні моменти. Кожен із них може відбутися в будь-якому раунді гри за таких умов:

- перше зіткнення з прибульцем;
- перша смерть персонажа;
- відчинення камер гібернації;
- незворотня стадія процесу самознищення.

ПЕРШЕ ЗІТКНЕННЯ

Якщо хтось із персонажів вперше зіткнувся з прибульцем, кожен гравець мусить зробити вибір: виконувати завдання корпорації або зосередитися на своєму особистому завданні.

Коли на полі з'являється перша фігурка прибульця (будь-якого типу), персонажі нарешті усвідомлюють, що ситуація дійсно вийшла з-під контролю, тому треба прийняти важливе для себе рішення. Кожному гравцеві треба негайно вибрати одну з двох своїх карт місії. Карту місії, яку він не вибрав, треба прибрати з гри долілиць (не показуючи іншим гравцям). Далі розіграйте зіткнення, яке призвело до виникнення критичного моменту, після цього гра продовжується за звичайними правилами.

Відтепер у кожного гравця залишається лише 1 карта місії: саме на її виконанні він мусить зосередитися. Але, як і раніше, цю місію треба тримати в таємниці від інших гравців.

Примітка: гравцям не можна підглядати до вилучених із гри карт місії інших гравців!

Примітка: яйця не вважаються прибульцями.

Про зіткнення докладніше читайте на стор. 18.

ПЕРШІЙ ЗАГИБЛИЙ ПЕРСОНАЖ

Коли перший персонаж (будь-якого гравця) помирає, система автоматичного керування корабля негайно запускає аварійні протоколи.

Усі рятувальні капсули автоматично відчиняються (переверніть їхні жетони на сторону з написом «Відчинено»).

До кінця гри їх, як і раніше, можна буде зачинити (та знову відчинити) за звичайними правилами (наприклад, виконавши дію відсіку «Модуль аварійного порятунку»).

Про модуль аварійного порятунку та рятувальні капсули докладніше читайте на стор. 25 та 26.

Крім того, гравець, персонаж якого загинув першим, може далі грати за прибульця (див. стор. 27).

КАМЕРИ ГІБЕРНАЦІЇ



Коли фішка на треку часу досягне будь-якої **блакитної** клітинки, відчиняються камери гібернації. Поки це не відбудеться, персонажі не зможуть у них увійти.

ПРОЦЕС САМОЗНИЩЕННЯ



Коли фішка на треку самознищення досягне будь-якої **жовтої** клітинки, всі рятувальні капсули автоматично відчиняються, а персонажі втрачають можливість зупинити процес самознищення.

МІСІЇ

Оскільки для виконання більшості місій потрібно добре орієнтуватися у гри (наприклад, знати, які дії можна зустріти у відсіках, за яких умов можна знищити корабель, за яким принципом відбувається евакуація в рятувальних капсулах і т. д.), нижче наведені деякі поради, які допоможуть новачкам знайти потрібний розділ правил.

Важливе зауваження: незалежно від того, яку місію ви вибрали, ваш персонаж має вижити! Це означає, що він у будь-якому випадку мусить або залишити корабель у рятувальній капсулі або зануритися в гібернацію.

ПЕРСОНАЖ ГРАВЦЯ X МАЄ ЗАГИНУТИ

Це означає, що персонаж зазначеного гравця мусить загинути до кінця гри. Ви не зобов'язані вбивати його за допомогою ваших дій — він просто має загинути у будь-який спосіб. Наприклад, ви можете замкнути цього персонажа у відсіку з фішкою вогню або з прибульцем. А може вам вдасться заручитися підтримкою іншого гравця?

Також ви можете втекти з корабля в рятувальній капсулі, залишивши екіпаж напризволяще (адже на борту може бути забагато фішок вогню та/або несправностей, двигуни можуть бути пошкоджені, може бути запущений процес самознищення або змінені координати), та сподіватися, що корабель вибухне або всі загинуть в інший спосіб.

Про гібернації та рятувальні капсули докладніше читайте на стор. 26.

Про причини вибуху корабля докладніше читайте в розділі «Кінець гри» на стор. 11.

Про фішки вогню та несправності докладніше читайте на стор. 17.

Про двигуни відсіки докладніше читайте на стор. 26.

Про процес самознищення докладніше читайте на стор. 24.

ВАШ ПЕРСОНАЖ ПОВИНЕН ЗАЛИШИТИСЯ ЄДИНИМ, ХТО ВИЖИВ

Під кінець гри всі персонажі, крім вашого, мають загинути.

ВИ ПОВИННІ ВІДПРАВИТИ СИГНАЛ

Вам треба знайти рубку зв'язу та виконати її дію. Рубка зв'язу завжди є на полі — шукайте її серед жетонів відсіків із номером 1 на звороті.

Про рубку зв'язу докладніше читайте на стор. 25.

КОРАБЕЛЬ ПОВИНЕН ДОСЯГТИ ЗЕМЛІ/МАРСА

Корабель досягне місця призначення, якщо на містку корабля були введені координати відповідного місця призначення та хоча б 2 з 3 двигунів функціонують (тобто на верхніх жетонах цих двигунів зазначено «Справний»).

Про координати та місток докладніше читайте в розділі «Місток» на стор. 26.

Про перевірку двигунів докладніше читайте на стор. 11.

Про двигуни відсіки докладніше читайте на стор. 26.

МАЄ БУТИ ВИЯВЛЕНА ВРАЗЛИВІСТЬ

Вразливість можна виявити, якщо один із персонажів дістався лабораторії з об'єктом дослідження та виконав дію лабораторії. Немає різниці, хто з персонажів досліджуватиме об'єкт, — у цій місії важливо лише те, щоб вразливість було виявлено до кінця партії (навіть, якщо виявили її не ви).

Яйця прибульців можна знайти в гнізді. Воно завжди є на полі — шукайте його серед жетонів відсіків із номером 1 на звороті.

Лабораторія також завжди є на полі — шукайте її серед жетонів відсіків із номером 1 на звороті.

Про карти вразливостей прибульців докладніше читайте на стор. 21.

Про об'єкти докладніше читайте на стор. 22.

Про лабораторію та гніздо докладніше читайте на стор. 24.

ГНІЗДО МАЄ БУТИ ЗНИЩЕНО

Гніздо вважається знищеним, якщо в ньому не залишилося яєць.

Про знищення яєць докладніше читайте на стор. 24.

Гніздо завжди є на полі — шукайте його серед жетонів відсіків із номером 1 на звороті.

Про гніздо докладніше читайте на стор. 24.

Дії

У свій хід гравці можуть виконувати різні дії. У гри є 4 групи дій:

- основні дії;
- дії карт дій;
- дії карт предметів;
- дії жетонів відсіків.

Про фазу гравців докладніше читайте на стор. 10.



Символи дій

ВАРТІСТЬ ДІЇ

Кожна дія позначена спеціальним символом із цифрою, яка означає вартість її виконання. Щоб сплатити вартість дії, гравець повинен скинути з руки зазначену кількість карт дій на свій вибір. Карти скидаються гравцем до своєї колоди скидання горілиць.

Важливе зауваження: карти інфекцій не вважаються картами дій, хоча мають таку саму зворотну сторону та лежать разом із ними в одній колоді. Гравці не можуть скидати карти інфекцій з руки, щоб сплатити вартість дії. Карти інфекцій вказують на фізичне виснаження вашого персонажа, а іноді й на дещо гірше.

Про карти інфекцій докладніше читайте на стор. 20.



СИМВОЛИ БОЮ

На деяких картах дій та предметів зазначено, коли їх можна зіграти:



ЛИШЕ ПІД ЧАС БОЮ — персонаж може виконати таку дію, якщо **перебуває в бою**.

Персонаж перебуває в бою, якщо в його відсіку є прибулець. Яйця не вважаються прибульцями.



ЛИШЕ ПОЗА БОЄМ — персонаж може виконати таку дію, якщо **не перебуває в бою**.

Якщо на карті дії або предмета немає жодного із зазначених символів, то дію такої карти можна виконати як у бою, так і поза боєм.

Про бій докладніше читайте на стор. 18.

ОСНОВНІ ДІЇ

Кожен персонаж має однаковий набір основних дій. Детальний опис цих дій наведено нижче.

ПОЗА БОЄМ

1 РУХ – перемістіть фігурку вашого персонажа до сусіднього відсіку, дотримуючись усіх основних правил руху.

Примітка: якщо персонаж виконує дію «Рух», перебуваючи в бою, замість неї він виконує дію «Втеча».

Про дію «Рух» докладніше читайте на стор. 14.

Про дію «Втеча» докладніше читайте на стор. 19.

2 ОБЕРЕЖНИЙ РУХ – те ж саме, що і звичайна дія «Рух», але без виконання кидка на шум. Натомість після переміщення фігурки персонажа покладіть фішку шуму в будь-який коридор, що веде до відсіку, у який ви щойно увійшли.

Якщо у всіх коридорах, що ведуть до відсіку, в який ви збираєтесь перемістити фігурку персонажа, уже є фішки шуму, ви не можете виконати дію «Обережний рух».

Ви не можете виконати дію «Обережний рух», якщо ваш персонаж перебуває в бою.

У жодному коридорі не може бути більше 1 фішки шуму.

Про дії «Рух» та «Обережний рух», кидки на шум та фішки шуму докладніше читайте на стор. 14–15.

1 ПІДБИРАННЯ ВАЖКОГО ОБ'ЄКТА – підберіть 1 важкий об'єкт, що знаходиться у вашому відсіку. Це може бути труп персонажа, останки прибульця чи яйце прибульців.

Примітка: якщо ви знайшли карту важкого предмета під час виконання дії карти «Пошук», вам не треба виконувати дію «Підбирання важкого об'єкта» – вона застосовується лише до об'єктів.

Про важкі об'єкти докладніше читайте на стор. 22.

1 ОБМІН – ініціюйте обмін з усіма персонажами у вашому відсіку.

Після цього всі гравці (у тому числі і ви), персонажі яких перебувають у вашому відсіку, можуть показувати один одному карти предметів та об'єкти, які вони хочуть обміняти. Якщо двоє гравців домовляється, вони обмінюються запропонованими предметами або об'єктами (навіть якщо жоден з них не був ініціатором обміну). Хоча в обміні можуть брати участь кілька гравців, виконує дію лише той гравець, який ініціював обмін.

Гравець може віддати карту предмета або об'єкт за дарма.

Примітка: персонажі не можуть прибирати з карт зброї фішки набойів. Якщо гравці обмінюються картами зброї, вони віддають їх разом із фішками набойів, що лежать на них.

1 СТВОРЕННЯ ПРЕДМЕТА – щоби взяти карту збірного предмета, скиньте 2 карти предметів з блакитними символами компонентів, що збігаються з сірими символами на карті збірного предмета.

Ви не можете створити збірний предмет, якщо його карти немає в запасі, навіть якщо ви зібрали всі необхідні карти з блакитними символами компонентів.

Про створення предметів докладніше читайте на стор. 23.

У БОЮ

1 ПОСТРІЛ – атакуйте прибульця за допомогою зброї, що міститься в кишені правої або лівої руки вазного персонажа. Щоб це зробити, ви маєте скинути з карти цієї зброї 1 фішку набойів. Ви можете атакувати лише прибульців, які перебувають у тому ж відсіку, що і ваш персонаж.

Як виняток ви можете за допомогою цієї дії атакувати – як у бою, так і поза боєм – жетони яєць, що знаходяться в цьому відсіку (див. розділ «Знищення яєць» на стор. 24).

Про дію «Постріл» докладніше читайте на стор. 18.

Про кишені рук персонажа докладніше читайте на стор. 22.

1 РУКОПАШНА АТАКА – атакуйте прибульця голіруч (руками, ногами або, наприклад, уламком арматури). Ви можете атакувати лише прибульців, які перебувають у тому ж відсіку, що і ваш персонаж.

Як виняток ви можете за допомогою цієї дії атакувати – як у бою, так і поза боєм – жетони яєць, що знаходяться в цьому відсіку (див. розділ «Знищення яєць» на стор. 24).

Про дію «Рукопашна атака» докладніше читайте на стор. 19.

ДІЇ КАРТ ПРЕДМЕТІВ



Деякі карти предметів дозволяють персонажам виконувати певні дії.

Опис цих дій подається на картах предметів.

Про предмети докладніше читайте на стор. 22.

ДІЇ ЖЕТОНІВ ВІДСІКІВ



Більшість відсіків дозволяє персонажам виконувати дії.

Опис усіх дій жетонів відсіків подано в списку відсіків (див. стор. 24) та в описі відсіків.

ДІЇ КАРТ ДІЙ



У кожного персонажа є власна колода з 10 карт дій: декотрі з цих карт є й в інших персонажів, решта – унікальні. Карти персонажа позначають дії, які може виконати лише він. Їхній опис подано на картах дій.

Щоби виконати дію карти дії, скиньте її з руки горілиць та сплатіть вартість цієї дії.

Важливе зауваження: вартість дії у цьому разі – це кількість карт дій, які вам потрібно додатково скинути з руки разом із картою дії, яку ви виконуєте.

Якщо опис дії на карті розділено словом «АБО» на 2 частини, ви повинні вибрати, яку з них виконати.

ПРИКЛАД КАРТИ ДІЇ



На ілюстрації зображено карту дії капітана «Грунтовний ремонт».

1) У правому верхньому кутку карти вказано символ «Лише поза боєм». Отже, цю дію не можна виконувати, перебуваючи в бою.

2) Вартість дії. Щоби виконати дію «Грунтовний ремонт», гравцеві треба додатково скинути з руки 2 карти дії.

3) Ефект дії.

4) Сполучник «АБО» означає, що гравець повинен вибрати, яку частину ефекту застосувати. Він може:

- або прибрати фішку несправності зі свого відсіку,
- або відремонтувати чи зламати один із двигунів.

РУХ ТА ЖЕТОНИ ДОСЛІДЖЕННЯ

Персонажам доведеться багато пересуватися кораблем, адже інакше їхнє життя і сам корабель опиняться під загрозою. Вони мають досліджувати нові відсіки, шукати корисні предмети, ремонтувати несправне обладнання, гасити вогонь в палаючих відсіках, щоби виконати свою місію і нарешті знайти вихід з цього божевілья.

ВІДСІКИ ТА КОРИДОРИ

Фігурки персонажів можуть перебувати і виконувати дії лише у **відсіках** (це стосується як звичайних відсіків, так і спеціальних — гібернаторію, двигунних відсіків та містка).

Єдиний виняток з цього правила — жетони рятувальних капсул (див. розділ «Рятувальні капсули» на стор. 26).

Фігурки прибульців також можуть перебувати тільки у відсіках. **Коридори** поєднують відсіки і використовуються для пересування між ними. Однак ані персонажі, ані прибульці не можуть у них зупинятися.

Якщо в результаті пересування коридором потрібно застосувати якийсь ефект, він застосовується після того, як фігурка персонажа опиниться в новому відсіку.

ДІЯ «РУХ»

Здебільшого для пересування кораблем персонажі використовують дію «Рух».

Щоби виконати дію «Рух», перемістіть фігурку вашого персонажа до **сусіднього** відсіку.

Два відсіки вважаються сусідніми, якщо вони поєднані між собою за допомогою одного **коридору**. Для кожного з цих відсіків цей коридор вважається **«таким, що веде до відсіку»**. Якщо в коридорі є зачинені двері, відсіки, які він поєднує, не вважаються сусідніми під час пересування персонажів.

Про зачинені двері докладніше читайте на стор. 17.

Після того, як ви увійшли до відсіку, розіграйте такі кроки:

1) Якщо цей відсік ще не було досліджено (його жетон лежить долілиць), перевірте жетон відсіку горілиць.

Далі перевірте горілиць **жетон дослідження**, який лежить на цьому відсіку, та застосуйте його ефекти (див. розділ «Жетони дослідження» на цій сторінці).

2) Якщо персонаж заходить до порожнього відсіку (в якому немає ані персонажів, ані прибульців), незалежно від того, досліджений він чи ні, виконайте **кидок на шум**.

Про кидки на шум докладніше читайте на стор. 15.

Якщо у відсіку, в який заходить персонаж, є інша фігурка (персонажа або прибульця), не виконуйте **кидок на шум**.

Порада: незважаючи на певні переваги від того, що персонажі переміщуються кораблем групами (входячи у відсік, у якому вже є персонажі, вони не виконують кидок на шум), така тактика несе й додаткові ризики. У результаті розіграшу деяких подій у грі всі персонажі мають виконати кидок на шум: у такому разі чим більше персонажів перебувають в одному відсіку, тим більша ймовірність неприємних наслідків.

ІНШІ ДІЇ РУХУ

Деякі дії дозволяють пересунути фігурку персонажа за правилами дії «Рух», але з деякими змінами (до таких дій, наприклад, належать «Обережний рух» та «Рекогностування»).

Про дію «Обережний рух» докладніше читайте на стор. 13.

Про дію «Рекогностування» докладніше читайте в відповідній карті дії розвідника.

Важливе зауваження: щоби залишити відсік з прибульцем, персонаж замість дії «Рух» має виконати дію «Втеча» (див. розділ «Втеча персонажа» на стор. 19).

ПРИКЛАД ПЕРЕМІЩЕННЯ ДО ВІДСІКУ З ІНШОЮ ФІГУРКОЮ



У цьому прикладі гравець переміщує фігурку розвідника до відсіку, у якому є фігурка капітана. Оскільки в цьому відсіку вже є інша фігурка, гравцеві **не потрібно** виконувати **кидок на шум**.

Якби у відсіку замість фігурки капітана була фігурка прибульця, діяло б те ж саме правило — гравцеві **не потрібно** виконувати **кидок на шум**.

ПРИКЛАД ПЕРЕМІЩЕННЯ ДО ПОРОЖНЬОГО ВІДСІКУ



У цьому прикладі гравець переміщує фігурку розвідника до кают-компанії. Для цього він скидає карту дії і виконує **кидок на шум**.

На кубики випало «2». Згідно з результатом кидка (виділений червоним) гравець кладе фішку шуму (виділена блакитним) у коридор з номером 2, який веде до кают-компанії.

Якби в коридорі з номером 2 вже була фішка шуму, гравець мав би зіграти зіткнення. Але цього разу розвіднику пощастило.

ЖЕТОНИ ДОСЛІДЖЕННЯ



На лицьовій стороні кожного жетона дослідження зображені такі символи:

- 1) число, що позначає **кількість предметів** у цьому відсіку;
- 2) символ **особливого ефекту**.

Застосуйте ефекти цих символів у такий спосіб:

1) ВСТАНОВІТЬ ЗНАЧЕННЯ ЛІЧИЛЬНИКА ПРЕДМЕТІВ У ВІДСІКУ

Відкривши жетон дослідження, встановіть значення лічильника предметів на число, яке вказане на цьому жетоні. Для цього поверніть жетон відсіку в такий спосіб, щоби стрілка лічильника предметів, що зображена поруч із коміркою відсіку, вказувала на таке саме число на жетоні відсіку. Це число вказує на кількість предметів, які персонажі можуть знайти в цьому відсіку.

У гнізді й у вкритому слизом відсіку виставляти лічильник предметів не потрібно.

Про пошук предметів докладніше читайте на картах дій «Пошук» і в розділі «Пошук» на стор. 22–23.



Значення лічильника предметів встановлено на 2



2) ЗАСТОСУЙТЕ ОСОБАЛИВИЙ ЕФЕКТ

На жетоні дослідження може бути вказаний один з таких ефектів:



ТИША

Нічого не відбувається.

Не виконуйте кидок на шум для цього переміщення. Якщо на планшеті персонажа є **фішка слизу**, натомість застосуйте ефект «Небезпека».

Примітка: дії «Обережний рух» і «Рекогностування» (карта дії розвідника) скасовують цей ефект.



НЕБЕЗПЕКА

Не виконуйте кидок на шум для цього переміщення.

Якщо в сусідніх відсіках є прибульці, які не перебувають в бою з персонажами, пересуньте усіх таких прибульців до цього відсіку.

Якщо прибульці мають пересунутися коридором із зачиненими дверима, вони цього не роблять і натомість знищують зачинені двері.

Про жетони дверей докладніше читайте на стор. 17.

Якщо в жодному з сусідніх відсіків немає прибульців (або всі вони перебувають у бою), покладіть **фішку шуму** в кожен коридор, що веде до цього відсіку та в якому ще немає такої фішки (в тому числі у технічні коридори, якщо в цьому відсіку є відповідний вхід).

Примітка: дії «Обережний рух» і «Рекогностування» (карта дії розвідника) скасовують цей ефект.

Про фішки шуму докладніше читайте на стор. 17.

Про технічні коридори докладніше читайте на стор. 16.

Про бій докладніше читайте на стор. 18.



СЛИЗ

Покладіть **фішку стану** в комірку «Слиз» на вашому планшеті персонажа. Це означає, що ваш персонаж тепер вкритий слизом (а ця фішка стає фішкою слизу).

Про фішки слизу докладніше читайте на стор. 17.



ВОГОНЬ

Покладіть у цей відсік **фішку вогню**.

Про фішки вогню докладніше читайте на стор. 17.



НЕСПРАВНІСТЬ

Покладіть у цей відсік **фішку несправності**.

Про фішки несправності докладніше читайте на стор. 17.



ДВЕРІ

Покладіть у коридор, через який ваш персонаж зайшов у цей відсік, **жетон дверей**.

Примітка: цей ефект не застосовується, якщо персонаж зайшов у цей відсік через технічні коридори (за допомогою дії карти «Технічні коридори» або «План технічних коридорів»).

Про жетони дверей докладніше читайте на стор. 17.

Після застосування всіх ефектів жетона дослідження **приберіть його з гри**.

На початку гри жетони дослідження лежать на жетонах недосліджених відсіків, тому їхні ефекти застосовуються лише 1 раз, коли в цей відсік вперше потрапляє будь-яка фігурка персонажа.



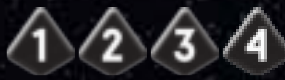
КИДОК НА ШУМ



Зрізаних куточків «Немезиди» весь час доливають якісь звуки. Іноді серед них можна почути звичайний шум роботи систем корабля, а іноді вони відверто натякають на присутність прибульців.

Пам'ятайте: якщо ви переміщуєте вашу фігурку до відсіку, в якому вже є фігурка іншого персонажа або прибульця, ви не повинні виконувати кидок на шум.

Виконайте кидок на шум та застосуйте його результат:



ЗНАЧЕННЯ 1, 2, 3 АБО 4

Покладіть **фішку шуму** у коридор, що веде до вашого відсіку і номер якого збігається з результатом вашого кидка (в тому числі у технічні коридори, якщо в вашому відсіку є відповідний вхід).

Про технічні коридори докладніше читайте на стор. 16.

У жодному з коридорів не може бути більше 1 фішки шуму. Якщо ви повинні покласти фішку шуму в коридор, в якому вона вже є, замість цього зіграйте **зіткнення**.

Про зіткнення докладніше читайте на стор. 18.

Про фішки шуму докладніше читайте на стор. 17.



НЕБЕЗПЕКА

Якщо в сусідніх відсіках є прибульці, які не перебувають в бою з персонажами, пересуньте усіх таких прибульців до цього відсіку.

Якщо прибульці мають пересунутися коридором із зачиненими дверима, вони цього не роблять, але натомість знищують зачинені двері.

Про жетони дверей докладніше читайте на стор. 17.

Якщо в жодному з сусідніх відсіків немає прибульців (або всі вони знаходяться в бою), покладіть **фішку шуму** в кожен коридор, що веде до цього відсіку та в якому ще немає такої фішки (в тому числі у технічні коридори, якщо в цьому відсіку є відповідний вхід).

Про фішки шуму докладніше читайте на стор. 17.

Про технічні коридори докладніше читайте на стор. 16.

Про бій докладніше читайте на стор. 18.



ТИША

Нічого не відбувається. Не кладіть фішку шуму.

Натомість, якщо на планшеті персонажа є **фішка слизу**, застосуйте ефект «Небезпека».

ПРИКЛАД



Незважаючи на те, що **фішка шуму** (виділена блакитним) лежить в коридорі з зачиненими дверима, її ефект завжди поширюється на весь коридор, а не лише на ту частину, в якій ця фішка лежить.



Якщо в комірку технічних коридорів (виділена зеленим) лежить **фішка шуму**, вважається, що вона знаходиться в кожному вході до технічних коридорів на полі.

У цьому прикладі в коридорах, що ведуть в кают-компанію, є 2 фішки шуму: одна — в коридорі номер 3 з зачиненими дверима (виділена блакитним), а друга — в технічних коридорах (виділена зеленим).



ПРО ПЕРЕМІЩЕННЯ ПРИБУЛЬЦІВ

Прибульці можуть пересуватися в різні моменти гри (наприклад, під час розігрування карти події в фазі події). Кожного разу, коли прибульці мають пересунутися в результаті застосування якогось ефекту, в його описі завжди буде вказано, як саме це відбуватиметься.

Важливе зауваження: якщо прибулець завершив своє переміщення відсіком, який ще не було досліджено, не прибирайте його фігурку та не повертайте жетон цього відсіку та його жетон дослідження горілиць.

Якщо ви маєте поставити на поле фігурку трутня, але всі 8 фігурок вже є на полі, трутні ховаються: приберіть з поля всі фігурки трутнів, які не перебувають в бою, і помістіть таку саму кількість відповідних жетонів прибульців в мішок (якщо це можливо).

Потім покладіть фігурку трутня у відсік, в якому сталося зіткнення.

ПРИКЛАД ПЕРЕМІЩЕННЯ ДО НЕДОСЛІДЖЕНОГО ВІДСІКУ



У цьому прикладі гравець переміщує фігурку розвідника з гібернаторію до відсіку, який ще не було досліджено. Щоби виконати дію «Рух», він скинув з руки 1 карту дії.

Перш ніж перемістити фігурку, гравець повертає жетон дослідження (виділений жовтим) та жетон відсіку (виділений білим) горілиць.



Розвідник виявляє свій улюблений відсік — кают-компанію! На жетоні дослідження цього відсіку вказано ефект «Несправність», тому гравець кладе в цей відсік відповідний жетон. На щастя, в кают-компанії можна знайти 3 предмети. Гравець повертає жетон відсіку в такий спосіб, щоби стрілка лічильника предметів вказувала на сторону цього жетона з числом 3.

Нарешті, оскільки фігурка розвідника опинилася в порожньому відсіку, гравець, який перемістив її, має виконати кидок на шум.



ТЕХНІЧНІ КОРИДОРИ

Технічні коридори «Немезиди» утворюють єдину мережу, яка дає змогу екіпажу за необхідністю своєчасно налагодити будь-яку систему корабля. На жаль, для прибульців це також чудова можливість швидко пересуватися кораблем. У більшості випадків персонажі не можуть використовувати технічні коридори — можливість заблукати або зустріти там прибульців змушує членів команди триматися від них подалі.

Персонажі не можуть перебувати ані у входах до технічних коридорів (які є в деяких відсіках), ані в особливій комірці технічних коридорів. На технічні коридори поширюється ті ж правила, що і на звичайні коридори, крім того, що персонажі не можуть ними пересуватися.

Єдиним винятком з цього правила є дії, які дозволяють виконати карти дії механіка «Технічні коридори» та предмета «План технічних коридорів».

Якщо гравці мають покласти фішку шуму (наприклад, в результаті кидка на шум) і значення, що випало на кубіку, вказує на вхід до технічних коридорів, то фішку потрібно покласти в комірку технічних коридорів.

У жодному коридорі не може бути більше 1 фішки шуму. Якщо вам потрібно покласти фішку шуму в коридор, в якому вона вже є, замість цього зіграйте зіткнення.

Про зіткнення докладніше читайте на стор. 18.

Жетони дверей не можна поміщати в технічні коридори.

Якщо прибулець під час переміщення входить до технічних коридорів, він ховається в тунелях: скиньте всі його фішки пошкоджені, приберіть його фігурку з поля та додайте в мішок жетон прибульця відповідного типу, який було взято випадковим чином із запасу. Якщо в комірці технічних коридорів також лежала фішка шуму, **не прибирайте її**.



- 1) Комірка технічних коридорів
- 2) Входи до технічних коридорів



ФІШКИ ШУМУ

За допомогою фішок шуму позначаються коридори для перевірки результатів кидків на шум.

Про кидки на шум докладніше читайте на стор. 15.



ФІШКА СЛИЗУ

Поки на планшети персонажа лежить фішка слизу, кожен результат «Тиша» під час кидка на шум (і кожен жетон дослідження з ефектом «Тиша») натомість вважається за результат «Небезпека» (або за жетон дослідження з ефектом «Небезпека»).

Про кидки на шум докладніше читайте на стор. 15.

На планшети персонажа може лежати лише 1 фішка слизу. Якщо цей персонаж має отримати ще одну таку фішку, нічого не відбувається.

Примітка: фішку слизу можна отримати в грі різними способами, і розіграв жетона дослідження — лише один з них.

Персонаж може позбутися фішки слизу за допомогою карти предметів «Одліг» (див. опис на відповідній карті) або дії відсіку «Душова» (див. стор. 25 або опис відсіків).

Фішка слизу — це звичайна фішка стану, що лежить в комірі «Слиз» на планшеті персонажа.



ФІШКИ ВОГНЮ

Фішки вогню виконують такі функції: 1) завдають поранення персонажам, які перебувають у відсіку з вогнем; 2) завдають пошкодження прибульцям; 3) можуть призвести до вибуху корабля.

1) Кожного разу, коли персонаж завершує свій хід у відсіку з фішкою вогню, він **отримує 1 легке поранення**.

Пам'ятайте: хід — це 2 дії одного персонажа (або 1 дія та пас, або просто пас).

Важливе зауваження: персонаж отримує поранення від вогню тільки в кінці свого ходу. Якщо персонаж пасує, після завершення свого ходу він отримує 1 легке поранення від вогню, але при цьому він більше не буде отримувати поранення від вогню до кінця раунду, навіть якщо інші персонажі будуть продовжувати здійснювати ходи.

Про легкі поранення докладніше читайте на стор. 21.

Про ходи гравців докладніше читайте в розділі «Фаза гравців» на стор. 10.

2) У кожній фазі події на кроці 7 («Прибульці отримують пошкодження від вогню») кожен прибулець, що перебуває у відсіку з фішкою вогню, отримує 1 пошкодження.

Про отримання пошкоджень прибульцями докладніше читайте на стор. 19.

3) Всього в грі 8 фішок вогню. Якщо ви маєте покласти на поле фішку вогню, а в запасі їх не залишилося, корабель вибухає і гра завершується.

Примітка: в результаті розіграшу деяких карт подій вогонь може поширюватися на сусідні відсіки або стати причиною несправності в палаючому відсіку. Будьте обережні!

Про перевірки в кінці гри докладніше читайте на стор. 11.

У жодному відсіку не може бути більше 1 фішки вогню. Якщо ви маєте покласти фішку вогню до відсіку, в якому вона вже є, нічого не відбувається. Фішки вогню можна класти у відсіки, які ще не були досліджені.

Коли ви скидаєте фішки вогню, вони повертаються до запасу.

У відсіку з фішкою вогню як і раніше можна виконувати дію цього відсіку.

У відсіку з фішкою вогню як і раніше можна виконувати дію «Пошук».



ФІШКИ НЕСПРАВНОСТІ

Фішки несправності виконують такі функції: 1) не дозволяють персонажам виконувати дії відсіків; 2) можуть призвести до вибуху корабля.

1) Поки у відсіку є фішка несправності, **персонажі не можуть виконувати дію цього відсіку**.

У відсіку з фішкою несправності як і раніше можна виконувати дію «Пошук».

Використовуючи деякі карти дій (наприклад, «Ремонт») та предметів (наприклад, «Інструменти»), персонажі можуть скидати фішки несправності з відсіків.

Важливе зауваження: фішка несправності ніколи не кладеться до гнізда та у вкритий слизов відсік.

Примітка: фішка несправності може бути покладена до відсіку з різних причин, і розіграв жетона дослідження — лише один з них (це також можливо під час виконання деяких дій або розіграшу деяких подій). Ефект фішок несправності поширюється і на дії особливих відсіків (такі як гібернаторії, місток та двигунні відсіки).

Примітка: фішка несправності, що лежить в гібернаторії, не впливає на персонажів, які вже занурилися у гібернацію.

Фішки несправності, що лежать у двигунних відсіках, не впливають на стан відповідних двигунів («Пошкоджений»/«Справний»).

Про двигунні відсіки докладніше читайте на стор. 26.

2) Всього в грі 8 фішок несправності. Якщо ви маєте покласти на поле фішку несправності, а в запасі їх не залишилося, корабель вибухає через порушення цілісності корпусу і гра завершується.

Про перевірки в кінці гри докладніше читайте на стор. 11.

У жодному відсіку не може бути більше 1 фішки несправності. Якщо ви маєте покласти фішку несправності до відсіку, в якому вона вже є, нічого не відбувається. Фішки несправності не можна класти до відсіків, які ще не були досліджені.

Коли ви скидаєте фішки несправності, вони повертаються до запасу.



Якщо **фішка несправності** лежить у відсіку з терміналом, цей термінал стає недоступним (вважається, що на жетоні цього відсіку немає символу терміналу).

Про термінали докладніше читайте на стор. 24.

Відсік, в якому немає фішки несправності, вважається справним.



ЖЕТОНИ ДВЕРЕЙ

Жетони дверей можуть розміщуватися тільки в коридорах. В жодному коридорі не може бути більше 1 жетона дверей.

Жетони дверей не впливають на ефекти, пов'язані з фішками шуму.

Двері кожного коридору можуть перебувати у трьох станах: відчинені, зачинені або знищені. Різноманітні ігрові ефекти можуть змінювати цей стан (наприклад, ефекти подій та дій, а також пересування прибульців).



■ **ЗАЧИНЕНІ ДВЕРІ** позначаються жетоном дверей, що стоїть вертикально у відповідному коридорі.

Зачинені двері блокують переміщення персонажів та прибульців цим коридором (а також кидки гранат).

Про кидок гранати докладніше читайте на карті предмета «Граната».

Якщо один або кілька прибульців мають пересунутися коридором із зачиненими дверима, вони не пересуваються, а знищують зачинені двері. Це правило діє і в тому випадку, якщо прибульці мають пересунутися після кидка на шум, під час якого випав результат «Небезпека» (або якщо було відкрито жетон дослідження з цим ефектом).

Про переміщення прибульців докладніше читайте на стор. 16.



■ **ЗНИЩЕНІ ДВЕРІ** позначаються жетоном дверей, що лежить горизонтально у відповідному коридорі. Таким коридором можуть пересуватися як прибульці, так і персонажі.

Знищені двері більше не можна зачинити.

Єдиним винятком з цього правила є карта предмета «Плазмовий різок» (див. відповідну карту знахідки механіка).



■ **ВІДЧИНЕНІ ДВЕРІ** позначаються відсутністю жетона дверей в коридорі. На початку гри двері у всіх коридорах відчинені.

Якщо вам потрібно покласти на поле жетон дверей, а в запасі їх не залишилося, візьміть з поля будь-який жетон дверей, які не були знищені, і покладіть його до відповідного коридору.

Якщо відразу кілька прибульців переміщуються з одного відсіку, то вважається, що вони пересуваються одночасно: якщо вони мають пройти крізь зачинені двері, то вони їх знищують і всі залишаються в своєму відсіку.

Жетони дверей не впливають на розіграш зіткнень.

ЗІТКНЕННЯ ТА БІЙ

ЗІТКНЕННЯ

Зіткнення розігрується кожного разу, коли на полі **з'являється** прибулець і це відбувається у відсіку з персонажем (наприклад, в результаті кидка на шум). У такому разі з мішка витягується жетон прибульця.

Про кидки на шум докладніше читайте на стор. 15.

Зіткнення також може бути розіграно в результаті застосування ефектів деяких карт подій (наприклад, «Турбота про потомство») або деяких карт атаки прибульців.

Важливе зауваження: переміщення прибульця з одного відсіку до іншого, в якому перебуває персонаж, не вважається зіткненням.

Кожне зіткнення розігрується покроково в такому порядку:

1) Скиньте всі фішки шуму з усіх коридорів, що ведуть до цього відсіку (в тому числі з технічних коридорів, якщо в цьому відсіку є відповідний вхід).

2) Витягніть 1 жетон прибульця з мішка.

На одній стороні кожного жетона прибульця зображений символ прибульця, а на іншій — число.

3) Поставте фігурку прибульця до цього відсіку. Тип фігурки прибульця має відповідати символу прибульця на жетоні, що було витягнуто. Опис усіх символів вказаний на планшетах прибульців.

4) Порівняйте число на витягнутому жетоні прибульця з кількістю карт на руці гравця (рахуючи як карти дій, так і карти інфекцій).

Якщо кількість карт на руці гравця менше числа, зазначеного на жетоні прибульця, відбувається **раптова атака**.

Якщо кількість карт на руці гравця більше або дорівнює цьому числу, нічого не відбувається.

Покладіть жетон прибульця, який було витягнуто, до запасу — його треба буде повернути до мішка, якщо один з прибульців цього типу сховається (під час свого пересування увійде до технічних коридорів).

РАПТОВА АТАКА

Раптова атака — це особлива атака прибульця, яка може трапитися лише під час зіткнення. Вона розігрується, якщо у гравця на руці менше карт, ніж число на жетоні прибульця, який було витягнуто.

Про атаку прибульців докладніше читайте на стор. 10 та 20.

ПОРОЖНІЙ ЖЕТОН

Якщо гравець витягує порожній жетон, покладіть фішку шуму в кожний коридор, що веде до відсіку, в якому розігрується це зіткнення. Потім поверніть порожній жетон до мішка.

Якщо **порожній жетон був останнім жетоном у мішку**, помістіть в мішок 1 жетон трупця.

На цьому розіграш зіткнення завершується.

Примітка: це правило розіграшу порожнього жетона дещо відрізняється від аналогічного правила на кроці «Витягніть жетон із мішка прибульців» у фазі події.

ПЕРЕМІЩЕННЯ ДО ВІДСІКУ З ПРИБУЛЬЦЕМ

Коли гравець переміщує фігурку персонажа до відсіку з прибульцем, він не розіграє зіткнення. Вважається, що прибулець і персонаж негайно стають такими, що перебувають в бою.

ПРИКЛАД ЗІТКНЕННЯ



Гравець переміщує фігурку розвідника з гіbernаторію до сусіднього відсіку. У двох коридорах, які ведуть до цього відсіку, вже є фішки шуму.

Оскільки в цьому відсіку немає інших фігурок, гравець, як завжди, виконує кидок на шум. На кубики випадає «2», і, оскільки в коридорі з таким номером вже є фішка шуму, розігрується зіткнення.



Гравець прибирає всі фішки шуму з усіх коридорів, які ведуть до цього відсіку, і витягує з мішка жетон прибульця. На лицьовій стороні цього жетона вказано символ трупця, а на зворотній — число 4. Гравець порівнює кількість карт у себе на руці (включно зі всіма картами інфекцій) з цим числом.

Оскільки у нього на руці є всього 3 карти, цього виявляється недостатньо, щоб запобігти раптовій атаці. Гравець відкриває 1 карту атаки прибульця та розіграє її.



БІЙ

Коли персонаж і прибулець перебувають в одному відсіку, вважається, що вони перебувають у бою.

Перебуваючи в бою, персонаж в свій хід може **атакувати** прибульця або залишити відсік, виконавши дію «Втеча». Прибульці **атакують** персонажів у фазі події.

Деякі дії не можна виконувати, перебуваючи в бою (див. опис символу «Лише поза боєм» на стор. 12 та розділ «Основні дії» на стор. 13).

Про ходи гравців докладніше читайте в розділі «Фаза гравців» на стор. 10.

Про атаку прибульців докладніше читайте на стор. 10 та 20.



ПЕРСОНАЖ АТАКУЄ ПРИБУЛЬЦЯ —

Персонаж у свій хід може атакувати прибульця, який перебуває в його відсіку, за допомогою дії «Постріл» або «Рукопашна атака».

Про ходи гравців докладніше читайте в розділі «Фаза гравців» на стор. 10, а про дії — на стор. 12.

ДІЯ «ПОСТРІЛ»

Якщо персонаж перебуває у відсіку з прибульцем і в нього є зброя хоча б з 1 набоем, він може виконати основну дію «Постріл», обравши за ціль цього прибульця. Зіграйте такі кроки:

- 1) виберіть зброю та 1 прибульця, в якого хочете вистрілити;
- 2) скиньте 1 фішку набою з карти обраної зброї;
- 3) киньте бойовий кубик.

Можливий результат кидка бойового кубика:



— ви не влучили.



— якщо вашою ціллю були **личинка** або **повзун**, завдайте **1 пошкодження** вашій цілі. Інакше ви не влучили.



— якщо вашою ціллю були **личинка**, **повзун** або **трутень**, завдайте **1 пошкодження** вашій цілі. Інакше ви не влучили.



— завдайте **1 пошкодження** вашій цілі (незалежно від її типу).



— завдайте **2 пошкодження** вашій цілі (незалежно від її типу).

Важливе зауваження: на деяких картах зброї вказані особливі ефекти, які можуть змінювати правила виконання дії «Постріл».

Про зброю докладніше читайте в розділі «Об'єкти та предмети» на стор. 22.

Про отримання пошкоджень та смерть прибульців докладніше читайте на стор. 19.

ДІЯ «РУКОПАШНА АТАКА»

Якщо персонаж перебуває у відсіку з прибульцем, він може виконати основну дію «Рукопашна атака», обравши за ціль цього прибульця. Зіграйте такі кроки:

- 1) візьміть 1 карту з колоди інфекцій та покладіть її до вашої колоди скидання карт дії;
- 2) виберіть прибульця, якого хочете атакувати;
- 3) киньте бойовий кубик.

Можливий результат кидка бойового кубика:

-  — ви не влучили, і ваш персонаж отримує 1 тяжке поранення.
-  — якщо вашою ціллю були личинка або повзун, завдайте 1 пошкодження вашій цілі.
Інакше ви не влучили і ваш персонаж отримує 1 тяжке поранення.
-  — якщо вашою ціллю були личинка, повзун або трутень, завдайте 1 пошкодження вашій цілі.
Інакше ви не влучили і ваш персонаж отримує 1 тяжке поранення.
-  — завдайте 1 пошкодження вашій цілі (незалежно від її типу).
-  — завдайте 1 пошкодження (зверніть увагу: лише 1!) вашій цілі (незалежно від її типу).

Про отримання пошкоджень та смерть прибульців докладніше читайте у правому стовпці на цій сторінці.

Про тяжкі поранення докладніше читайте на стор. 21.

ПРИКЛАД БОЮ



У цьому прикладі розвідник хоче вистрілити в прибульця з пістолета, який він взяв у вченого. Гравець скидає 1 карту дії та 1 фішку набою з карти зброї, після чого кидає бойовий кубик.

На кубик випадає значення «2 влучення», але відповідно до ефекту, що зазначено на карті пістолета, 2 влучення рахуються за 1 влучення. Тому на фігурку прибульця потрібно покласти лише 1 фішку пошкодження.

Поклавши фішку пошкодження, гравець перевіряє результат отримання пошкоджень (з'ясовуючи, наскільки витривалий цей прибулець). Тому він відкриває 1 карту атаки прибульців та порівнює число, зазначене в її лівому верхньому кутку (показник витривалості), з кількістю фішок пошкодження в цього прибульця.

Оскільки число, зазначене на карті, більше, прибулець витримує цю атаку. Інші параметри та ефекти взятості карти атаки прибульців у такому випадку не враховуються.

ВТЕЧА ПЕРСОНАЖА

Перебуваючи в бою, персонаж також може спробувати втекти до сусіднього відсіку (як до того, що вже було досліджено, так і до того, який ще не дослідили), виконавши основну дію «Рух». У такому випадку дія «Рух» рахується за дію «Втеча». Перш ніж пересунути вашу фігурку, зіграйте атаку прибульця.

Про атаку прибульців докладніше читайте на стор. 10 та 20.

Якщо у відсіку, з якого персонаж намагається втекти, перебувають кілька прибульців, атаку кожного з них потрібно зіграти окремо.

Якщо ваш персонаж вижив після цих атак, перемістіть вашу фігурку до сусіднього відсіку, і на цьому ваше переміщення завершується.

Якщо ваш персонаж втікає до відсіку, який ще не було досліджено, дослідіть його за звичайними правилами. Якщо в цьому відсіку нікого немає, виконайте кидок на шум.

Якщо під час спроби виконати дію «Втеча» ваш персонаж гине, покладіть жетон трупа персонажа до відсіку, з якого він намагався втекти.

Важливе зауваження: дію «Втеча» можна виконати не лише як основну дію «Рух». Деякі карти дій (наприклад, «Вогонь на придушення» і «Вогневе прикриття») також дозволяють персонажу виконати дію «Втеча», але у такому разі змінюють її правила (див. відповідні карти дій).

Примітка: якщо персонаж втікає до відсіку, у якому немає інших персонажів або прибульців, виконайте кидок на шум так само, як під час виконання звичайної дії «Рух».

ПРИКЛАД ВТЕЧІ ПЕРСОНАЖА



Завдавши пошкодження прибульцю, розвідник вирішує втекти з відсіку. Гравець скидає 1 карту дії (вартість дії «Рух») та переміщує фігурку до гібернаторію.

Оскільки прибульці завжди атакують персонажа, який намагається втекти, гравець відкриває карту атаки прибульців. Це карта «Укус» із символом трутня: прибулець успішно атакує розвідника та завдає їй тяжке поранення. Незважаючи на це, розвідник не гине та переміщується до гібернаторію.

Відчайдушні часи вимагають відчайдушних заходів. Металева труба, важкий інструмент, приклад гвинтівки — у безвихідній ситуації все що завгодно може стати зброєю. Хоч ви і можете атакувати прибульців як за допомогою вогнепальної зброї, так і в ближньому бою, ви маєте враховувати наступне: для ближнього бою вам не потрібні набой, але в такому разі ви ризикуєте власним здоров'ям. Якщо ваша атака буде невдалою, персонаж негайно отримає тяжке поранення, а можливо, і заарештавання.

ОТРИМАННЯ ПОШКОДЖЕНЬ ТА СМЕРТЬ ПРИБУЛЬЦІВ



Символ витривалості

Жетон останків прибульця

К олі будь-який прибулець отримує пошкодження (наприклад, в результаті успішної атаки персонажа або під час кроку «Пошкодження від вогню» у фазі події), покладіть необхідну кількість фішок пошкоджень на підставку його фігурки.

Потім перевірте результат отримання пошкоджень:

- **Личинка** або **яйце** — щоб убити будь-якого з них, достатньо завдати 1 пошкодження. Приберіть із поля відповідну фігурку личинки або жетон яйця.
- **Повзун** або **трутень** — відкрийте 1 карту атаки прибульців та порівняйте її показник витривалості (в лівому верхньому кутку карти) із кількістю фішок пошкоджень у прибульця, ігноруючи всі інші параметри та ефекти карти.

Якщо показник витривалості відкритої карти менший за поточну кількість фішок пошкоджень у цього прибульця або дорівнює їй, то цей прибулець гине — приберіть його фігурку з поля та покладіть замість неї 1 жетон останків прибульця (він вважається одним із важких об'єктів, які можуть нести персонажі).

Якщо показник витривалості більший, прибулець залишається живим.

Покладіть відкрити карту атаки прибульців до відповідної колоди скидання.

- **Мисливець** або **королева** — відкрийте 2 карти атаки прибульців та підрахуйте суму показників витривалості цих карт. Отриману суму порівняйте з кількістю фішок пошкоджень у цього прибульця. Далі дійте за тим самим правилом, як і у випадку з повзуном або трутнем.

Покладіть відкриті карти атаки прибульців до відповідної колоди скидання.

Примітка: показник витривалості вказує на поточну витривалість прибульця. Це непостійна величина, яка може змінюватися для одного й того ж прибульця в залежності від карт, які ви відкриваєте після кожної успішної атаки (або інших випадків отримання пошкоджень).

У грі також є 2 жетони зі значенням «5 пошкоджень», які допомагають позначити пошкодження у великих істот (наприклад, у королеви чи мисливців).

ВІДСТУП ПРИБУЛЬЦІВ

Прибульці можуть здаватися дикунами, але діють вони так само, як усі розумні істоти. Вони можуть втекти, якщо отримають забагато поранень або якщо комусь вдалося пошкодити їхні вразливі органи.

Якщо під час перевірки результату отримання пошкоджень на якійсь із відкритих карт атаки прибульців символ витривалості буде позначений символом втечі (☐), цей прибулець відступає: відкрийте карту події та перемістіть прибульця коридором, номер якого вказаний у правому верхньому кутку цієї карти (номер напрямку). Далі покладіть відкриту карту події до відповідної колоди скидання.

Усі фішки, що позначають кількість пошкоджень, які отримав прибулець, перемістіть разом із його фігуркою. Однак якщо прибулець має відступити до технічного коридору, ви не тільки прибираєте з поля фігурку прибульця, але й повертаєте до запasu його фішки пошкоджень.

Якщо номер напрямку на карті вказує на коридор із зачиненими дверима, прибулець не пересувається, але знищує двері в цьому коридорі.

Про карти подій докладніше читайте на стор. 10.

Про технічні коридори докладніше читайте на стор. 16.

Королева і мисливці відступають, якщо хоча б на один із двох відкритих карт атаки прибульців буде вказаний символ втечі.

АТАКА ПРИБУЛЬЦІВ

Атака прибульців відбувається у 3 випадках:

- **крок «Атака прибульців» у фазі події** (див. стор. 10);
- **раптова атака** (див. стор. 18);
- **втеча персонажа** (див. стор. 19).

Кожну атаку прибульців треба зіграти покровою у такий спосіб:

1) Виберіть персонажа, на якого буде спрямована ця атака. Прибулець може атакувати тільки персонажа, що перебуває в його відсіку.

Якщо на **кроці «Атака прибульців»** у відсіку з прибульцем перебуває **кілька персонажів**, прибулець атакує персонажа гравця із найменшою кількістю карт на руці (враховуючи і карти дій, і карти інфекцій). Якщо таких гравців декілька, прибулець атакує того з них, хто має жетон першого гравця (або найближчого до нього гравця за годинниковою стрілкою).

У разі **раптової атаки** прибулець атакує персонажа, через якого сталася сутичка.

У разі **втечі персонажа** прибулець атакує персонажа, який вилітає з «Втеча».

2) Відкрийте та зіграйте 1 карту атаки прибульців:

- якщо на відкритій карті є символ прибульця, який відповідає типу атакуючого прибульця, застосуйте описаний на карті ефект;
- в іншому випадку вважається, що прибулець не влучив.

Опис кожного символу наведено на планшетах прибульців.

Важливе зауваження: під час розіграшу атаки прибульців не враховуйте символ витривалості в лівому верхньому кутку відкритої карти атаки прибульців.

Зігравши карту атаки прибульців, покладіть її до відповідної колоди скидання.

Якщо карти в колоді атаки прибульців скінчилися, перемішайте всі карти у відповідній колоді скидання та утворіть із них нову колоду.

ПРИКЛАД КАРТИ АТАКИ ПРИБУЛЬЦІВ



1) Символ витривалості. Використовується, коли прибулець отримує одну або декілька фішок пошкоджень для перевірки його реакції на пошкодження: він гине, відступає або нічого не відбувається. У символі витривалості може бути зазначено число (показник витривалості) або зображена стрілка (символ відступу).

2) Символи прибульців. Вказують, які типи прибульців можуть застосовувати цю атаку. Якщо така карта відкривається під час будь-якої атаки прибульця (у фазі події, під час зіткнення або втечі персонажа) і один із зазначених на карті символів відповідає типу прибульця, що атакує, то застосовується ефект атаки цієї карти.

3) Ефект атаки прибульця. У цьому прикладі персонаж, якого атакують, отримує фішку слизу та 1 карту інфекції.

ЗАРАЖЕННЯ ЛИЧИНКОЮ

Якщо **персонажа атакує личинка**, не відкривайте карту атаки прибульців. Замість цього зіграйте зараження личинкою покровою у такий спосіб:

- **приберіть з поля фігурку личинки** і, якщо на планшеті персонажа, якого атакують, немає фігурки личинки, поставте її на його планшет;
- **персонаж, якого атакують, отримує 1 карту інфекції.**

Про карти інфекцій докладніше читайте в наступному розділі.



КАРТИ ІНФЕКЦІЙ



Крім поранень, персонажі можуть отримувати карти інфекцій (наприклад, у результаті деяких атак прибульців).

Коли ваш персонаж отримує карту інфекції (не важливо, з якої причини), візьміть її з колоди інфекцій та **покладіть зверху вашої колоди скидання карт дій**.

Кarti інфекцій створюють незручності для гравця, оскільки займають місце на руці, як і звичайні карти дій, але при цьому самі не дозволяють виконувати ніяких дій і їх не можна використовувати для сплати вартості інших дій. Однак гравець може скидати їх разом із картами дій, коли пасує.

На кожній карті інфекції є прихована інформація про те, **ЗАРАЖЕНИЙ** персонаж чи ні (вона зашифрована за допомогою написів на кольоровому візерунку в текстовому полі карти). Поки гравець не відсканує цю карту, інформація про можливе зараження буде залишатися для нього невідомою.

Якщо гравець до кінця гри не відсканує свої карти інфекцій, то може програти через зараження, яке несподівано виявиться під час перевірки умов перемоги.

Про перевірку умов перемоги докладніше читайте на стор. 11.

Примітка: деякі карти подій можуть змусити гравця відсканувати свої карти інфекцій.

СКАНУВАННЯ І СКИДАННЯ КАРТ ІНФЕКЦІЙ



Персонаж може спробувати позбутися своїх карт інфекцій декількома способами (наприклад, за допомогою карти дії «Відпочинок», дії відсіків «Кают-компанія», «Душова», «Операційний блок» або карти предмета «Антидот»).

На кожній такій карті та в описі цих відсіків є детальна інформація про те, що саме гравець має зробити, щоб позбавитися карт інфекцій. Однак в будь-якому з цих випадків йому доведеться **відсканувати** всі або частину своїх карт інфекцій. Сканування здійснюється у такий спосіб: візьміть **сканер** та помістіть задовану частину карти інфекції в отвір під червоною плівкою на сканері. Якщо в акомусь з рядків, що проявилися, ви побачите напис **«ЗАРАЖЕНИЙ»**, це говорить про те, що ваш персонаж заразився. В іншому випадку зараження не відбувається.

Будьте уважні: у деяких зашифрованих рядках можуть зустрічатися написи, що лише схожі на напис «ЗАРАЖЕНИЙ».

Якщо під час сканування застосовуються якісь додаткові ефекти, це буде вказано на відповідних картах дій, предметів та в описі відсіків.

Про дії відсіків докладніше читайте на стор. 24.

Якщо персонаж **ЗАРАЖЕНИЙ**, поставте фігурку личинки на його планшет (і **не прибирайте** цю карту інфекції!).

Якщо на вашому планшеті персонажа вже є фігурка личинки, ваш персонаж гине. Приберіть його фігурку з поля і поставте фігурку повзуна до відсіку, в якому знаходився ваш персонаж.

Якщо в тексті ефекту, який ви застосовуєте, сказано, що ви маєте **прибрати** карту інфекції, це означає, що карту треба прибрати з гри.

ПРИКЛАД СКАНУВАННЯ КАРТ ІНФЕКЦІЙ



Капітан вирішує виконати дію «Відпочинок», і для цього йому потрібно відсканувати свою карту інфекції.

Гравець вставляє в сканер свою карту інфекції та дізнається, що капітан **ЗАРАЖЕНИЙ!**

Гравець бере цю карту інфекції назад до руки і ставить фігурку личинки на свій планшет персонажа. Вона означає, що в якийсь момент гри капітан був заражений прибульцем.



Тепер капітанові потрібно якомога швидше знайти спосіб позбутися паразита. Найкраще це зробити за допомогою дії відсіку «Операційний блок» або карти предмета «Антидот».

Як свідчить стара приказка, якщо тварюка може стікати кров'ю, її можна вбити. Але хто знає, що та рідина, що з них виходить, — це їхня кров? Зараз відомо лише те, що стрілянина по прибульцях завдає їм якісь пошкодження... Проблема в тому, як жоден із нас не може стовідсотково визначити, як швидко помре тварюка та чи вдасться комусь вбити її, перш ніж скінчиться набої...

Екіпаж корабля ще ніколи не стикався з прибульцями, тому гравці не можуть точно знати, скільки пошкоджень треба завдати кожній тварюці, щоб її вбити!

ОТРИМАННЯ ПОРАНЕНЬ ТА СМЕРТЬ ПЕРСОНАЖІВ

Упродовж гри персонажі можуть отримувати 2 типи поранень: легкі та тяжкі.



ЛЕГКІ ПОРАНЕННЯ

Поранення персонажа відмічаються на лічильнику поранень на планшеті персонажа.

Якщо персонаж отримує легке поранення та на його лічильнику поранень немає фішки стану, покладіть таку фішку на **верхню** поділку на його лічильнику поранень.

Якщо персонаж має отримати ще 1 легке поранення, посуньте фішку на **1 поділку нижче**. Якщо фішка дісталася третьої поділки, персонаж отримує тяжке поранення, а фішка повертається до запасу.

ТЯЖКЕ ПОРАНЕННЯ

Коли персонаж отримує **тяжке поранення**, візьміть **1 карту тяжкого поранення** та покладіть її **горілиць** поруч із планшетом персонажа. Відтепер на персонажа діє негативний ефект цієї карти.

На кожній карті тяжкого поранення зазначено тип пошкодження та опис ефекту, що відповідає цьому типу.

Якщо в персонажа вже є **3 тяжких поранення** і він отримує ще **1 будь-яке поранення** (легке чи тяжке), він негайно гине.

Коли персонаж гине, приберіть його фігурку з поля та покладіть до відсіку, в якому він перебував, **жетон трупа персонажа** (він вважається важким об'єктом, який можуть нести персонажі). Усі важкі об'єкти в комірах рук персонажа залишаються у відсіку, в якому він загинув. Усі його карти предметів прибираються з гри.

Важливе зауваження: якщо в персонажа є кілька карт тяжких поранень однакового типу, їхні ефекти не додаються один до одного (проте йому буде складніше позбутися ефекту цих карт).

Гравець, персонаж якого загинув першим у грі, може далі грати за прибульців.

Про режим «Гра за прибульців» докладніше читайте на стор. 27.

Про важкі предмети й об'єкти докладніше читайте на стор. 22.



ПЕРЕВ'ЯЗКА ТА ЛІКУВАННЯ ПОРАНЕНЬ

Під час гри персонаж може перев'язувати та лікувати свої поранення у різний спосіб (за допомогою карт предметів «Одяг», «Бинт», «Аптечка» або дії відсіку «Медичний відсік»).

На кожній із таких карт предметів і в описі цього відсіку вказано, що саме може зробити персонаж зі своїми пораненнями: перев'язати або виликати.

Про карти предметів докладніше читайте в розділі «Об'єкти та предмети» на стор. 22.

ПЕРЕВ'ЯЗАТИ ТЯЖКЕ ПОРАНЕННЯ

переверніть карту тяжкого поранення персонажа долиць. Відтепер її ефект уже не діє, але цю карту треба враховувати під час підрахунку тяжких поранень персонажа (у персонажа не може бути більше 3 карт тяжких поранень).

ВИЛІКУВАТИ ПОРАНЕННЯ

— в описі ефекту зазначено, який тип поранення може виликати персонаж (легке або перев'язане тяжке). Якщо ефект дає змогу виликати легке поранення, приберіть фішку стану з його лічильника поранень (або посуньте її на 1 поділку вгору, якщо вона лежала на другій поділці), а якщо тяжке поранення — скиньте карту перев'язаного тяжкого поранення.

КАРТИ ВРАЗЛИВОСТЕЙ ПРИБУЛЬЦІВ

Під час підготовки до гри ви викладаєте на планшет прибульців 3 карти вразливостей долиць. Під час гри ви можете виявити ці 3 вразливості — у такий спосіб екіпаж збирає знання про істот, що захопили корабель.

Кожну з 3 карт вразливостей потрібно покласти до комірки, що відповідає певному об'єкту: **1) трупу персонажа, 2) яйцю прибульців, 3) останкам прибульця.**



Щоби виявити вразливість, будь-який персонаж має дослідити відповідний об'єкт в лабораторії.

Про дослідження об'єктів в лабораторії докладніше читайте на стор. 24.

Про об'єкти докладніше читайте на стор. 22.

Жетони об'єктів



Яйце прибульців



Останки прибульця



Труп персонажа

Дослідивши об'єкт, переверніть відповідну карту вразливостей горілиць і залиште її на планшеті прибульців.

Виявлені вразливості змінюють деякі основні правила для прибульців, надаючи всім гравцям невелику перевагу в боротьбі супроти них.

ОБ'ЄКТИ ТА ПРЕДМЕТИ

Один предмет у певній ситуації здатний врятувати життя персонажа. Предмети можна отримати декількома способами, наведеними нижче.

- Кожен персонаж починає гру з 1 картою особистого предмета (зброя).

- Також кожен персонаж починає гру з 2 картами знахідок, що лежать долілиць (горизонтально). Коли персонаж виконає умову, що зазначена на цій стороні карти, він повертає її горілиць — вона стає звичайною картою предмета.

- Упродовж гри персонаж може за допомогою карти дії «Пошук» знаходити різні предмети у відсіках.

Про пошук предметів докладніше читайте на стор. 22–23.

- Упродовж гри персонаж також може створювати особливі збірні предмети. Для цього він має виконати основну дію «Створення предмета» і скинути 2 свої карти предметів із відповідними символами.

Про створення предметів докладніше читайте на стор. 23.

ПРИКЛАД КАРТИ ПРЕДМЕТА



1) Блакитний символ компонента означає, що цю карту можна використати для виконання дії «Створення предмета» (в цьому прикладі — як компонент для створення коктейлю Молотова).

2) Символ бою вказує, чи можна використовувати цей предмет в бою, поза боєм або у будь-який момент гри (в цьому прикладі є символ «Лише поза боєм», що означає, що персонаж не може використати предмет «Бинт», якщо перебуває в бою).

3) Властивість «Одноразовий», надрукована жовтим шрифтом, означає, що, використавши карту цього предмета, ви маєте скинути її (виконавши дію карти предмета «Бинт», покладіть її до відповідної колоди скидання).

4) Вартість дії вказує, скільки карт дій ви маєте скинути з руки, щоби виконати дію цієї карти предмета (в цьому прикладі разом із картою «Бинт» ви повинні скинути 1 карту дії).

5) Ефект дії описує можливі ефекти дії цієї карти (за допомогою карти «Бинт» можна або перев'язати 1 тяжке поранення, або вилікувати всі легкі поранення).

6) Сполучник «АБО» означає, що ви маєте вибрати один з декількох можливих ефектів дії цієї карти.

- Упродовж гри персонажі також можуть знаходити важкі об'єкти (труп персонажа, останки прибульця чи яйце), які представлені в грі не картами, а спеціальними жетонами. Персонажі можуть нести такі об'єкти в лівій або правій руці. Для них немає окремих правил, але про них йде мова в описі ефектів карт дій, карт подій і дій відсіків (наприклад, вони необхідні для виконання дії відсіку «Лабораторія»).

Важливе зауваження: на деяких картах предметів вказана властивість «Одноразовий». Після використання такого предмета скиньте його карту.

Кожен раз, виконавши дію карти предмета, скидайте її горілиць до відповідної колоди скидання. Однак якщо ви скидаєте карти без застосування їхніх дій (наприклад, під час виконання дії «Пошук» чи коли залишаєте без нагляду предмети в відсіку), ви кладете їх долілиць під низ відповідних колод.

КОМІРКИ РУК ПЕРСОНАЖА ТА ІНВЕНТАР

У грі є 2 типи карт предметів: важкі предмети (персонажі тримають їх в руках) і звичайні предмети (персонажі тримають їх в інвентарі).

Також персонажі можуть нести жетони об'єктів. Всі жетони об'єктів базової гри вважаються важкими об'єктами.

ІНВЕНТАР

Всі карти **звичайних предметів** ви можете тримати в таємниці від інших гравців, помістивши їх у ваш **інвентар** (пластикову підставку для карт). Отож інші гравці будуть бачити лише звороти ваших карт (вони будуть бачити їхній колір, але не будуть знати, які саме це предмети). Однак, коли ви використовуєте якийсь предмет, ви маєте показати його карту всім гравцям.

Кількість карт предметів, які можуть знаходитися у вашому інвентарі, не обмежена.



ВАЖКІ ПРЕДМЕТИ ТА ОБ'ЄКТИ

Важкі предмети (наприклад, зброя) позначені символом руки. Ви не можете тримати їх в таємниці від інших гравців і не можете помістити карти таких предметів в інвентар.

Коли ви знаходите або отримуєте важкий предмет (або підбираєте важкий об'єкт) і хочете залишити його собі, ви маєте **покласти його в комірку лівої чи правої руки** під планшетом персонажа. Це означає, що персонаж може одночасно нести не більше 2 важких предметів або об'єктів.

Якщо обидві комірки рук персонажа вже зайняті, а ви хочете взяти ще 1 важкий предмет або об'єкт, ви маєте залишити у відсіку 1 з ваших важких предметів або об'єктів, щоби звільнити комірку.

Про те, як залишати предмети та об'єкти у відсіку, докладніше читайте в наступному розділі.

Будь-яка зброя, яку ви знаходите за допомогою дії «Пошук», завжди заряджена одним набоем (покладіть 1 фішку набоя на карту шойно знайденої зброї). На карті зброї не може бути більше набойів, ніж дозволяє зазначена на ній місткість набойів.

Примітка: деякі карти предметів мають властивість, що дає змогу **прикладати** їх до інших карт предметів (наприклад, «Розширений магазин» або «Система автоперезарядження»). На кожній такій карті зазначено, до якої карти предмета її можна прикласти. Покладіть карту з такою властивістю поруч із вказаною на ній картою — відтепер вважається, що це одна карта.

Важливе зауваження: карта предмета «Ізоляційна стрічка» дає змогу поєднати 2 важких предмети так, щоби вони займали лише 1 комірку руки, однак її ефект не поширюється на об'єкти!

Важкі предмети — це карти предметів із символом руки.

Важкі об'єкти — це жетони: **яйця прибульців** (зазвичай їх можна знайти в гнізді), **труп персонажа** (жетон трупа позначає або персонажа, що загинув під час гри, або тіло, що було знайдено в гіbernаторії на початку гри), **останки прибульця** (ви викладатимете жетон останків на поле після смерті будь-якого прибульця, крім личинки).

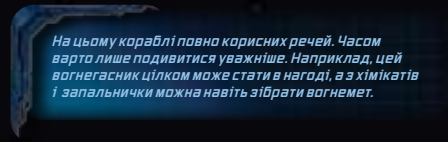


ЗАЛИШИТИ ПРЕДМЕТ АБО ОБ'ЄКТ У ВІДСІКУ

Упродовж свого ходу персонаж може без витрачання дії залишити будь-який предмет або об'єкт, що лежить у його комірці руки або інвентарі.

Жетони **об'єктів** залишаються в тому відсіку, в якому персонаж їх залишив.

Кarti **предметів**, які ви залишили, вважаються загубленими — покладіть їх під низ відповідних колод.



На цьому кораблі повно корисних речей. Часом варто лише подивитися уважніше. Наприклад, цей вогнегасник цілком може стати в нагоді, а з імікатів і запальнички можна навіть зібрати вогнемет.

ПОШУК

Всі предмети в грі, крім особистих предметів персонажів (1 карта початкової зброї і 2 карти знахідок у кожного), розділені за кольором на 4 групи:

- **червоні** (військового призначення);
- **жовті** (технічного призначення);
- **зелені** (медичного призначення);
- **сині** (збірні).

Кarti кожного з цих типів становлять окрему колоду. Кarti червоної, жовтої та зеленої колод персонажі можуть знайти у відсіках за допомогою дії «Пошук».

Про дію «Пошук» докладніше читайте в відповідних картах дій.

Колір колоди предметів, з якої можна брати карти за допомогою дії «Пошук», завжди збігається з кольором відсіку, в якому виконується ця дія (в жовтому відсіку — жовті карти предметів і т. д.).

Колір відсіку — це колір фону в області з назвою відсіку та коротким описом його дій.

Виконуючи дію «Пошук» у **білому** відсіку, ви можете вибрати 1 з 3 колод (червону, жовту або зелену), з якої будете брати карти. Кожного разу, коли персонаж виконує дію «Пошук» у відсіку, зменшуйте значення лічильника предметів цього відсіку на 1 (поверніть жетон цього відсіку в такий спосіб, щоби стрілка лічильника вказувала на число, яке буде на 1 менше, ніж попереднє значення). Коли значення лічильника предметів доходить до 0, відсік стає порожнім і персонажі більше не можуть виконувати в ньому дію «Пошук».

З цього правила є винятки: наприклад, дія розвідника «Ретельний пошук» і дія відсіку «Склад» не залежать від значення лічильника. Решта обмежень на дію «Ретельний пошук» такі самі, що й на дію «Пошук».

Про лічильник предметів докладніше читайте на стор. 14.

ПРИКЛАД ПОШУКУ



Розвідник виконує дію «Пошук» у житловому відсіку. Гравець скидає карту дії «Пошук» та зменшує лічильник предметів цього відсіку на 1.

Оскільки житловий відсік білий, гравець може взяти 2 карти з однієї колоди предметів на свій вибір. Він вирішує, що зараз розвіднику потрібні зброя та набой, тому він бере карти з червоної колоди предметів.

Гравець вирішує залишити собі карту «Енергетична батарея», тому повертає карту «Граната» долілиць під низ червоної колоди предметів, не показуючи ці карти іншим гравцям. Kartu «Енергетична батарея» гравець кладе в інвентар розвідника у такий спосіб, щоб інші гравці бачили лише її зворот.



СТВОРЕННЯ ПРЕДМЕТІВ

Четверта (синя) колода предметів складається з карт збірних предметів. Ці предмети не можна знайти у відсіках за допомогою дії «Пошук» — персонажі можуть лише створити їх з інших своїх предметів за допомогою основної дії «Створення предмета».

Ви можете в будь-який момент гри переглядати карти в колоді збірних предметів. Упродовж гри ці карти ніколи не тримаються в таємниці від інших гравців, як карти інших колод, — замість цього, створюючи збірний предмет, ви маєте знайти його карту в цій колоді і взяти її собі.

Про дію «Створення предмета» докладніше читайте на стор. 13.

У нижній частині кожної карти **збірного предмета** є 2 **сірі символи компонентів**, що показують, які саме предмети мають стати компонентами для його створення.

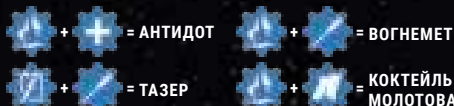


У лівому верхньому кутку деяких карт предметів є **блакитний символ компонента**. Він означає, що ви можете використати таку карту як компонент для створення збірного предмета (зробивши це, покладіть її до відповідної колоди скидання).



Щоби створити збірний предмет, ви маєте виконати основну дію «Створення предмета» і скинути 2 карти предметів з **блакитними символами компонентів**. Крім цього, символ на одній з цих карт має відповідати першому **сірому символу компонента** на карті предмета, який ви хочете створити, а символ на іншій — другому.

Упродовж гри ви можете створити 4 варіанти збірних предметів:



Ви не можете створити збірний предмет, якщо у синій колоді не залишилося карт цього предмета, навіть якщо у вас є всі компоненти з відповідними блакитними символами.

Про збірні предмети докладніше читайте на відповідних картах предметів.

ЗНАХІДКИ

Кarti знахідок — це особисті речі персонажів, які вони залишили десь на кораблі до занурення в гібернацію. Ці предмети **поза доступом** персонажа, поки він їх не отримає. На зворотному боці кожної карти знахідки (з горизонтальною орієнтацією) вказано, як саме можна отримати певний предмет.



Якщо ви виконали умову карти знахідки, персонаж може виконати дію «Отримання особистого предмета» — переверніть відповідну карту знахідки горілиць. Відтепер на неї діють ті ж правила, що і на карти звичайних предметів (її можна покласти в комірку правої або лівої руки, скинути, віддати іншому персонажу під час дії «Обмін» і т. д.). Персонаж **не може** виконати дію «Отримання особистого предмета», якщо перебуває в бою.



АТАКА ІНШИХ ГРАВЦІВ

Як показує багаторічний досвід космічних польотів, у невеликій групі людей, що опинилися в замкнутому просторі «консервної банки», яка несеється на зустріч невідомому, обов'язково виникає певна напруженість. Щоби запобігти серйозним конфліктам всередині екіпажу, космічні корпорації витрачають мільярди доларів на спеціальні імпланти, які встановлюють в головах своїх підлеглих психологічний бар'єр та перешкоджають агресії, спрямованій на колег. Тому члени екіпажу не можуть атакувати один одного.

Персонаж не може спрямовувати свою атаку на іншого персонажа, проте побічний ефект його дій може завдати шкоди іншим (це може статися як випадково, так і навмисно). Загинити когось у відсіку з фішкою вогню; запустити процес самознищення, поки інші члени екіпажу перебувають на борту; кинути гранату в прибульця у відсіку, де перебувають інші персонажі, — це лише деякі із способів обдурити імпланти...

СПИСОК ВІДСІКІВ

Щоби виконати дію будь-якого відсіку, персонаж має перебувати в цьому відсіку (якщо тільки в тексті ефекту якоїсь його карти не вказано інше).

Персонаж **не може** виконати дію відсіку, якщо перебуває в бою або якщо в цьому відсіку є фішка несправності.

ВІДСІК 3 ТЕРМІНАЛОМ



У деяких відсіках зліва є символ, який означає, що вони обладнані **терміналом**. Сам термінал не має ніяких особливих властивостей, але про нього може йти мова у тексті ефектів деяких карт дій, предметів та подій (наприклад, якийсь ефект можна застосувати тільки у відсіках з терміналом).

Якщо у відсіку з терміналом лежить **фішка несправності**, цей термінал стає недоступним (в цьому випадку вважається, що на жетоні цього відсіку немає символу терміналу).

ОСНОВНІ ВІДСІКИ (З НОМЕРОМ 1)

У кожній партії на поле викладаються всі 11 жетонів основних відсіків, позначених номером 1 на звороті.



АРСЕНАЛ



ПЕРЕЗАРЯДИТИ ЕНЕРГЕТИЧНУ ЗБРОЮ

Покладіть 2 набой на одну з ваших карт енергетичної зброї.

Примітка: ця дія не перезаряджає класичну зброю.

Примітка: на карті зброї не може бути більше набойів, ніж дозволяє зазначена на карті місткість набойів.



ГЕНЕРАТОРНИЙ ВІДСІК



ЗАПУСТИТИ АБО ЗУПИНИТИ ПРОЦЕС САМОЗНИЩЕННЯ

Якщо на треку самознищення ще немає фішки стану, покладіть її на першу (**зелену**) клітинку цього треку.

Відтепер кожного разу, коли ви пересуваєте фішку на треку часу, пересувайте фішку на треку самознищення на 1 клітинку вперед.

Якщо один із персонажів зупиняє процес самознищення, приберіть фішку з відповідного треку (якщо процес самознищення буде знову запущено, її потрібно повернути на першу клітинку цього треку).

Коли фішка досягає **жовтої** клітинки на треку самознищення, процес самознищення стає незворотним: його вже не можна зупинити. Водночас негайно відчиняються всі рятувальні капсули (але їх можна буде знову зачинити).

Коли фішка досягає останньої клітинки на треку (із символом черепа), корабель вибухає.

Про перевірку наприкінці гри докладніше читайте на стор. 11.

Важливе зауваження: ви не можете запустити процес самознищення, якщо хоча б 1 з персонажів уже перебуває в стані гібернації. Однак якщо процес самознищення має бути запущений у результаті розіграшу карти події, це відбувається, навіть якщо хтось із персонажів уже занурився в гібернацію.

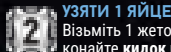
Якщо корабель, на якому запущено процес самознищення, здійснило гіперстрибок, він усе одно вважається знищеним.

Про трек часу докладніше читайте в розділі «Фаза події» на стор. 10.

Про рятувальні капсули докладніше читайте на стор. 26.



ГНІЗДО



ВЗЯТИ 1 ЯЙЦЕ

Візьміть 1 жетон яйця з планшета прибульців. Потім виконайте **кидок на шум**.

Жетони яєць на планшеті прибульців — це ті яйця, які знаходяться у гнізді. Коли ви берете яйця з гнізда, ви берете їх із планшета прибульців. Зверніть увагу: щоб взяти яйце з планшета прибульців, потрібно скинути 2 карти дій, а щоб підібрати яйце з поля — 1 карту дій.

Гніздо, в якому не залишилося яєць (всі яйця забрані або знищені персонажами), вважається знищеним. У цьому випадку покладіть до гнізда 1 фішку пошкодження.

Якщо у відсіку, в якому лежать жетони яєць, є фішка вогню, на кроці «Пошкодження від вогню» знищить 2 таких яйця замість 1.

Якщо ви виявили вразливість «Сприйнятливості до вогню», на кроці «Пошкодження від вогню» знищить 2 таких яйця замість 1.

Про крок «Пошкодження від вогню» докладніше читайте на стор. 10.

Примітка: пам'ятайте, що яйце — це важкий об'єкт (див. розділ «Об'єкти та предмети» на стор. 22).

Примітка: в цьому відсіку не можна виконувати дію «Пошук».

ЗНИЩЕННЯ ЯЄЦЬ

Коли ваш персонаж знаходиться у відсіку, в якому лежать жетони яєць, ви можете спробувати їх знищити.

Виконайте дію «Постріл» або «Рукопашна атака» (навіть якщо не перебуваєте зараз у бою) як дію «Знищення яєць». Кожне пошкодження (незалежно від типу прибульця) знищує 1 яйце — приберіть його з планшета прибульців до запасу.

Примітка: ця дію можна виконати як під час бою, так і поза боєм, тому, як виявлять, персонажі можуть використовувати карти зброї та дій (що дозволяють виконати дію «Постріл») з символом «Лише під час бою», навіть якщо в цьому відсіку немає прибульців.

Якщо ви виконуєте дію «Рукопашна атака» як дію «Знищення яєць» і ваш персонаж не влучив, він не отримує поранень та карт інфекцій.

Ви можете кидати гранати у відсік, де є жетони яєць так само, як і у відсік із прибульцем. У цьому разі **граната** знищує 2 яйця, **коктейль Молотова** — 1 яйце.

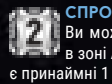
Примітка: вразливості прибульців «Сприйнятливості до вогню» і «Сприйнятливості до енергії» також діють і на яйця.

Після кожної спроби знищити яйце ви маєте виконати **кидок на шум**.

Про кидок на шум докладніше читайте на стор. 15.



ЗОНА ЕВАКУАЦІЇ А



СПРОБУВАТИ УВІЙТИ В РЯТУВАЛЬНУ КАПСУЛУ

Ви можете виконати цю дію лише в тому разі, якщо в зоні А є хоча б 1 відчинена рятувальна капсула і у ній є принаймні 1 вільне місце.

Виконайте **кидок на шум**. Якщо після кидка в зоні евакуації А з'являється прибулець, то вам не вдається увійти в рятувальну капсулу.

Якщо ж після кидка на шум ніхто з прибульців не увійшов до вашого відсіку, виберіть у зоні А рятувальну капсулу, у якій є принаймні 1 вільне місце, і покладіть на її жетон фігурку вашого персонажа (у кожній капсулі є 2 пасажирських місця, тому в них можуть одночасно перебувати не більше 2 персонажів).

Про кидок на шум докладніше читайте на стор. 15.

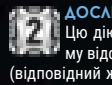


ЗОНА ЕВАКУАЦІЇ Б

Застосовуються ті ж самі правила, що й для зони евакуації А.



ЛАБОРАТОРІЯ



ДОСЛІДИТИ 1 ОБ'ЄКТ

Цю дію можна виконати лише в тому разі, якщо в цьому відсіку знаходиться принаймні один із таких об'єктів (відповідний жетон лежить у лабораторії, або його несе персонаж, який знаходиться в лабораторії): труп персонажа, останки прибульця чи яйце.

Дослідивши один із наведених вище об'єктів, ви виявляєте вразливість прибульців — переверніть горілиць карту вразливості, що лежить на планшеті прибульців у відповідній комірці.

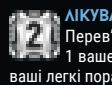
Не повертайте жетон об'єкта до запасу після його дослідження. За власним бажанням та без витрачання дій ви можете залишити його у відсіку.

Про карти вразливості докладніше читайте на стор. 21.

Про об'єкти докладніше читайте на стор. 22.



МЕДИЧНИЙ ВІДСІК



ЛІКУВАТИ ПОРАНЕННЯ

Перев'яжіть усі ваші тяжкі поранення **або** виликуйте 1 ваше перев'язане тяжке поранення, **або** виликуйте всі ваші легкі поранення.

Про перев'язку та лікування поранень докладніше читайте на стор. 21.

Перелякані прибульці тікають від наших вогнегасників. У нас немає бодай найменшої здогадки, чому так відбувається, але, як то кажуть, «якщо це здається дурним, але працює, тоді, ймовірно, у цьому є певний сенс».



ОПЕРАЦІЙНИЙ БЛОК

2 ПРОЙТИ ХІРУРГІЧНУ ПРОЦЕДУРУ

Відскануйте всі ваші карти інфекцій у колоді дій, на руці та в колоді скидання. Приберіть усі карти з написом «ЗАРАЖЕНИЙ». Усі карти без напису «ЗАРАЖЕНИЙ» залишаються у вас.

Якщо на вашому планшеті персонажа є фігурка личинки, приберіть її.

Після того як ви відсканували всі карти інфекцій, ваш персонаж отримує 1 легке поранення і ви **автоматично пасуєте**. Перемішайте всі ваші карти дій (включно з картами на руці та у колоді скидання) та утворіть із них нову колоду дій.

Примітка: після хірургічної процедури ви завжди пасуєте та залишаєтеся без карт на руці до початку наступного раунду.

Про сканування карт інфекцій детальніше читайте на стор. 20.



РУБКА ЗВ'ЯЗКУ

2 НАДІСАЛАТИ СИГНАЛ

Покладіть фішку стану у комірку «Сигнал» на вашому планшеті персонажа.

Відправлення сигналу потрібно для виконання деяких цілей. Ніякого іншого ігрового ефекту ця дія не має.



СКАЛАД

2 ОБШУКАТИ

Виберіть колоду предметів одного кольору (червону, жовту або зелену) та візьміть із неї 2 карти. Залиште одну з них собі, а другу покладіть під низ відповідної колоди.



ЦЕНТР ПОЖЕЖНОЇ БЕЗПЕКИ

2 ЗАПУСТИТИ ПРОЦЕС ПОЖЕЖОГАСІННЯ

Виберіть 1 будь-який відсік. Скинть фішку вогню з вибраного відсіку (якщо вона там є).

Усі прибульці, що перебувають у цьому відсіку, відступають у випадковому напрямку (для кожного прибульця треба відкрити 1 карту події і за номером напрямку, що вказаний у правому верхньому куті карти, визначити коридор, яким відступатиме прибулець).

Примітка: прибульці відступають, навіть якщо перебувають у бою з персонажем.

Порада: ви можете запустити процес пожежогасіння, щоб змусити всіх прибульців відступити з вибраного відсіку, навіть якщо в ньому немає фішки вогню.

Про пересування прибульців докладніше читайте на стор. 10 та 16.

ДОДАТКОВІ ВІДСІКИ (З НОМЕРОМ 2)

У кожній партії ви викладатимете лише 5 з 9 додаткових відсіків, обраних випадковим чином. Жетони таких відсіків позначені номером 2 на звороті.



ДУШОВА

2 ПРИЙНЯТИ ДУШ

Якщо на вашому планшеті персонажа є фішка слизу, скиньте її. Крім того, ви можете за бажанням відсканувати всі карти інфекцій на руці та прибрати всі карти без напису «ЗАРАЖЕНИЙ».

Якщо хоча б на одній зі щойно відсканованих карт інфекцій є напис «ЗАРАЖЕНИЙ», покладіть фігурку личинки на ваш планшет персонажа (і не прибирайте цю карту інфекції!). Якщо на вашому планшеті персонажа вже є фігурка личинки, ваш персонаж гине. Приберіть його фігурку з поля та покладіть фігурку повзуна до відсіку, в якому перебував ваш персонаж.

Про фішки слизу докладніше читайте на стор. 17.

Про сканування карт інфекцій докладніше читайте на стор. 20.

Примітка: у душову можна класти фішки вогню за звичайними правилами. Під час виконання дії цього відсіку ви не скидаєте фішку вогню, яка у ньому лежить.



ЖИТЛОВИЙ ВІДСІК

ВІДПОЧИТИ

Якщо ваш персонаж перебуває в цьому відсіку на початку нового раунду і тут немає прибульців, на кроці «Добір карт дій» візьміть 1 додаткову карту дії (добираєте до 6 карт замість 5).

Це пасивний ефект, що не належить до дій відсіку. Якщо в цьому відсіку є фішка несправності, його пасивний ефект не спрацює.



КАЮТ-КОМПАНІЯ

2 ПЕРЕКУСИТИ

Вилікуйте 1 легке поранення.

Крім того, ви можете за бажанням відсканувати всі карти інфекцій на руці та прибрати всі карти без напису «ЗАРАЖЕНИЙ».

Якщо хоча б на одній зі щойно відсканованих карт інфекцій був напис «ЗАРАЖЕНИЙ», покладіть фігурку личинки на ваш планшет персонажа (і не прибирайте цю карту інфекції!). Якщо на вашому планшеті персонажа вже є фігурка личинки, ваш персонаж гине. Приберіть його фігурку з поля та покладіть фігурку повзуна до відсіку, у якому перебував ваш персонаж.

Про сканування карт інфекцій докладніше читайте на стор. 20.



КОМАНДНИЙ ЦЕНТР

2 ВІДЧИНИТИ АБО ЗАЧИНИТИ ДВЕРІ

Ви можете вибрати 1 будь-який відсік і зачинити або відчинити двері в будь-яких коридорах, що ведуть до нього.

Ви можете вибрати, які двері зачинити, а які відчинити. Ви не зобов'язані зачиняти або відчиняти всі двері.



МАШИННЕ ВІДДІЛЕННЯ

2 ПЕРЕВІРИТИ СТАН ДВИГУНІВ

Ви можете перевірити стан усіх 3 двигунів корабля.

Ви можете перевірити стан навіть тих двигунів, у відсіках яких є фішки несправності.

Перебуваючи в машинному відділенні, ви не можете змінювати стан двигунів.

Про перевірку стану двигунів докладніше читайте на стор. 26.



МОДУЛЬ АВАРІЙНОГО ПОРЯТКУ

2 ЗАЧИНИТИ АБО ВІДЧИНИТИ 1 РЯТУВАЛЬНУ КАПСУЛУ

Переверніть 1 жетон рятувальної капсули на інший бік («Відчищено» або «Зачинено»).

Про зони евакуації докладніше читайте на стор. 24.

Про рятувальні капсули докладніше читайте на стор. 26.



ВКРИТИЙ СЛИЗОМ ВІДСІК

ВИ ВКРИВАЄТЕСЬ СЛИЗОМ!

Коли ви заходите до цього відсіку, перш ніж відкрити і застосувати ефект жетона дослідження, отримайте фішку слизу.

Про фішки слизу докладніше читайте на стор. 17.

Примітка: в цьому відсіку не можна виконувати дію «Пошук».



ЦЕНТР СПОСТЕРЕЖЕННЯ

2 ПОДИВИТИСЯ 1 ВІДСІК ТА ЙОГО ЖЕТОН ДОСЛІДЖЕННЯ

Потайки від інших гравців подивіться на 1 будь-який жетон відсіку, який ще не було досліджено, та його жетон дослідження. Потім покладіть їх назад на поле долілиць. Ви можете розповісти іншим гравцям, що побачили, але не зобов'язані говорити правду.

Про жетони дослідження докладніше читайте на стор. 14.

ЦЕНТР УПРАВЛІННЯ ШЛЮЗАМИ

2 ЗАПУСТИТИ ПРОЦЕС РОЗГЕРМЕТИЗАЦІЇ
Виберіть 1 будь-який жовтий відсік (крім центру управління шлюзами). У коридорах, що ведуть до цього відсіку, не може бути знищених дверей.

Зачиніть двері в кожному коридорі, що веде до вибраного відсіку, та покладіть у цей відсік жетон розгерметизації. Якщо хоча б одна з дверей у коридорах, що ведуть до цього відсіку, буде відчинена до кінця поточної фази гравців, приборіть цей жетон.

Якщо наприкінці поточної фази гравців (після того, як всі гравці спасували) усі двері в коридорах, що ведуть до цього відсіку, залишилися зачинені, усі персонажі та прибульці в цьому відсіку негайно гинуть. Потім приборіть жетон розгерметизації з відсіку.

Якщо в цьому відсіку є фішка вогню, приборіть її. Якщо в цьому відсіку лежать жетони об'єктів, вони залишаються на місці.

Жовтим відсіком вважається відсік, назва та опис дії якого приведено на фоні жовтого кольору.

СПЕЦІАЛЬНІ ВІДСІКИ

У грі є 5 спеціальних відсіків, які не змінюють своє місцезнаходження на кораблі, — вони надруковані на полі та відрізняються особливою формою. Такі відсіки вважаються **дослідженими** ще на початку гри, і персонажі не можуть виконувати в них дію «Пошук». Решта правил тут діє так само, як і у звичайних відсіках (включно із правилами викладання фішок вогню та несправності).



ГІБЕРНАТОРІЙ

2 СПРОБУВАТИ ЗАНУРИТИСЯ В ГІБЕРНАЦІЮ
Ви можете виконати цю дію, лише якщо камери гібернації відчинені, тобто коли фішка часу знаходиться на **близькій** клітинці треку часу.

Виконайте **кидок на шум**. Якщо після цього кидка в гібернаторії з'являється прибулець, вам не вдається увійти в камеру гібернації.

Якщо в результаті кидка на шум ніхто з прибульців не увійшов до вашого відсіку, приборіть фігурку вашого персонажа з гри — ви успішно занурилися в гібернацію. Відтепер ви більше не берете участь у грі. Наприкінці гри буде визначено, виживе ваш персонаж чи загине, якщо корабель вибухне.

Ви не можете змінити курс або запустити процес самознищення, якщо хоча б 1 персонаж уже перебуває у стані гібернації.

Про перевірку в кінці гри докладніше читайте на стор. 11.

Про кидок на шум докладніше читайте на стор. 15.

Примітка: системи корабля запрограмовані у такий спосіб, щоб забезпечити максимальний захист екіпажу, що перебуває в гібернації, тому вони не допускають маневрів, які ставлять під загрозу життя членів команди.



ДВИГУННІ ВІДСІКИ 1, 2 ТА 3

2 ПЕРЕВІРИТИ ДВИГУН
Перевірте стан двигуна у вашому двигунному відсіку. Для цього подивіться на верхній жетон двигуна, не показуючи його іншим гравцям. Верхній жетон двигуна вказує на його поточний стан («Справний»/«Пошкоджений»).

Ви можете розповісти іншим гравцям, що побачили, але не зобов'язані говорити правду.

ВІДРЕМОНТУВАТИ АБО ЗЛАМАТИ ДВИГУН

Щоби виконати цю дію, ваш персонаж у цьому відсіку має виконати дію карті дії «Ремонт» (у деяких персонажів ці карти називаються «ґрунтовний ремонт» або «Швидкий ремонт») або карти предмета «Інструменти». У такому випадку візьміть обидва жетони двигуна і, не показуючи іншим гравцям, поверніть їх назад долілиць у будь-якому порядку (за власним вибором).

Ви можете розповісти іншим гравцям, відремонтували ви двигун чи зламали, але не зобов'язані говорити правду. Однак ви маєте сказати, змінили ви порядок жетонів чи ні.

Ви можете відремонтувати або зламати двигун, навіть якщо в цьому відсіку є фішка несправності та навіть якщо ви до цього не перевіряли стан двигунів.

Примітка: для безпечного гіперстрибка досить, щоб хоча б 2 із 3 двигунів були справні. На початку гри гравці не знають, в якому стані перебуває кожен із двигунів, але можуть перевірити стан двигунів у процесі гри (наприклад, у відповідному двигунному відсіку або в машинному відділенні). Якщо наприкінці гри корабель не буде знищено, відкрийте верхні жетони всіх двигунів, щоб визначити, чи вибухне корабель під час гіперстрибка.

Про перевірку двигунів докладніше читайте на стор. 11.



МІСТОК

2 КЕРУВАННЯ ПОЛЬОТОМ
Перевірте координати або встановіть курс.

ПЕРЕВІРИТИ КООРДИНАТИ

Подивіться на карту координат, не показуючи її іншим гравцям. Далі покладіть її назад на поле долілиць. Ви можете розповісти іншим гравцям, що побачили, але не зобов'язані говорити правду.

ВСТАНОВИТИ КУРС

Перемістіть фішку на треку курсу на будь-яку клітинку за власним бажанням.

Примітка: ви не можете змінити курс, якщо хоча б 1 персонаж уже перебуває в гібернації.

Запам'ятайте карту координат, яку побачили, інакше вам доведеться знову виконувати дію, щоб подивитися на неї.

Примітка: якщо наприкінці гри корабель не буде знищено, ви відкриєте карту координат. Місцезнаходження фішки на треку курсу буде вказувати, у яке з чотирьох місць призначення, зазначених на карті координат, прямує корабель.

Про перевірку координат докладніше читайте на стор. 11.

РЯТУВАЛЬНІ КАПСУЛИ

На початку гри всі рятувальні капсули зачинені. Упродовж гри персонажі можуть відчиняти їх вручну (за допомогою ефектів деяких карт предметів або дій відсіків). Крім того, капсули автоматично відчиняються після того, як один з персонажів першим загине у грі або фішка самознищення досягне жовтої клітинки на відповідному треку.

Про ручне відчинення рятувальних капсул докладніше читайте в розділі «Модуль аварійного порятунку» на стор. 25.

Про автоматичне відчинення рятувальних капсул докладніше читайте в розділі «Критичні моменти гри» на стор. 12.

Про самознищення докладніше читайте в розділі «Генераторний відсік» на стор. 24.

Якщо рятувальна капсула відчинена і персонаж перебуває у відповідній зоні евакуації (в якій немає прибульців або фішки несправності), то він може увійти в цю рятувальну капсулу, спершу виконавши **кидок на шум**.

Про зони евакуації докладніше читайте на стор. 24.

ПІСЯ ТОГО ЯК ПЕРСОНАЖ УВІЙДЕ У РЯТУВАЛЬНУ КАПСУЛУ, поставте його фігурку на одне з двох пасажирських місць (круглі комірки) на жетоні цієї капсули.

Потім ви маєте вирішити: негайно запустити вашу рятувальну капсулу або відкласти запуск і зачекати (наприклад, щоб інший персонаж, який хоче увійти в ту ж саму капсулу, зміг зайняти в ній вільне місце).

У РАЗІ ЗАПУСКУ ВАШОЇ КАПСУЛИ (негайно чи під час одного з наступних раундів), приборіть з гри фігурку вашого персонажа та жетон рятувальної капсули. Відтепер ви більше не берете участі в грі. Але це ще не означає, що ви перемогли. Результат буде відомий після перевірки місії наприкінці гри.

Вважається, що кожен персонаж, який опинився в активуваної рятувальній капсулі, завжди дістається Землі.

Про перевірку наприкінці гри докладніше читайте на стор. 11.

ЯКЩО ВИ ВІДКЛАЛИ ЗАПУСК І ВИРІШИЛИ ЗАЧЕКАТИ, ви можете активувати капсулу на початку вашого першого ходу в кожній фазі гравців. Ви також можете вийти з рятувальної капсули. Для цього не потрібно виконувати жодних дій — у ваш хід просто поверніть фігурку вашого персонажа назад до зони евакуації, що відповідає рятувальній капсулі, з якої ви вийшли. Однак якщо ви вирішили не активувати вашу рятувальну капсулу, ви автоматично пасуєте в цьому раунді.

Якщо ви відклали активацію капсули і до вашої зони евакуації заходить прибулець, то всі персонажі в рятувальних капсулах цієї зони автоматично повертаються до цієї зони евакуації.

Якщо якийсь ефект змушує всіх персонажів виконати кидок на шум, він застосовується і до персонажа, що перебуває в рятувальній капсулі. В цьому випадку він вважається таким, що знаходиться у відповідній зоні евакуації.

Щойно до вашої рятувальної капсули заїде інший персонаж, він може негайно активувати цю капсулу.

Примітка: важкі об'єкти не займають пасажирське місце в рятувальній капсулі.



Зачинені рятувальні капсули

Відчинені рятувальні капсули

РЕЖИМИ ГРИ

ОДИНОЧНИЙ ТА КООПЕРАТИВНИЙ РЕЖИМИ



ОДИНОЧНИЙ РЕЖИМ

Хоча «Немезида» в першу чергу – напівкооперативна гра, завдяки цьому режиму ви зможете спробувати вижити самотужки.

У цьому режимі застосовується колода спеціальних місій. На початку гри перемикайте її та візьміть з неї 2 карти (замість 2 звичайних карт місій).

Примітка: під час першого зіткнення ви маєте вибрати, яку з цих двох карт спеціальних місій залишити.

Важливе зауваження: в цьому режимі кількість доступних у кожному відсіку предметів зменшується вдвічі з округленням у більшу сторону (якщо на жетоні дослідження вказано 1 або 2 предмети, встановіть лічильник предметів на 1, якщо 3 або 4 предмети – встановіть лічильник предметів на 2).

Задля перемоги ви маєте виконати вашу місію та вижити.

ПОВНІСТЮ КООПЕРАТИВНИЙ РЕЖИМ

Цей додатковий режим призначений для учасників, які вважають за краще повністю кооперативний варіант гри, без зради членів екіпажу.

У цьому режимі застосовується колода спеціальних місій. На початку гри відкрийте стільки карт з цієї колоди, скільки гравців бере участь в грі (гравці при цьому не беруть звичайні карти місій).

Задля перемоги ви маєте виконати всі місії, зазначені на відкритих картах спеціальних місій, і хоча б 1 персонаж повинен вижити.

Примітка: якщо тільки одна з відкритих карт спеціальних місій вимагає надіслати сигнал, це має зробити лише один персонаж. Якщо таких місій кілька, то надіслати сигнали мають стільки персонажів, скільки таких місій було відкрито на початку гри.

РЕАНІМАЦІЯ

У кооперативному режимі гри в медичному відсіку є спеціальне обладнання, що дозволяє проводити екстрену реанімацію членів екіпажу, які загинули.

Коли один з персонажів гине, інший персонаж може підібрати жетон його трупа і віднести до медичного відсіку.

На початку наступного раунду гравець, труп персонажа якого перебував в медичному відсіку, ставить до цього відсіку фігурку свого персонажа. Також він виклюкує всі свої легкі поранення і перев'язує всі тяжкі поранення.

Важливе зауваження: реанімація не спрацює, якщо в медичному відсіку є прибулець або фішка несправності.

Примітка: коли персонаж гине, він залишає в своєму відсіку важкі об'єкти, але не скидає свої карти предметів.

ГРА ЗА ПРИБУЛЬЦІВ



Цей режим дозволяє учаснику, що першим вибув із гри, продовжити гру, керуючи діями прибульців. У такому випадку це в певній мірі ускладнює гру для решти гравців. Зверніть увагу, що цей режим не є обов'язковим.

Гравець, персонаж якого загинув першим, бере під свій контроль всіх прибульців на борту корабля та може полювати на інших гравців.

Важливе зауваження: керувати прибульцями може лише один гравець (той, хто втратив свого персонажа першим). Якщо одночасно гинуть кілька персонажів, контроль над прибульцями отримує гравець з найменшим номером на карті-пам'ятці.

ПІДГОТОВКА: гравець, який керує прибульцями, прибирає з гри всі компоненти свого загубленого персонажа. Він бере колоду дій прибульців, перемишує і кладе перед собою.

Потім гравці завершують поточний раунд за звичайними правилами. Всі зміни в ігровому процесі починають діяти лише на початку наступної фази гравців.

РАУНД ГРИ: ФАЗА ГРАВЦІВ

1. Добір карт дій. Той, хто грає за прибульців, бере 3 карти з колоди дій прибульців. Максимальна кількість карт у нього на руці – 4.

2. Передача жетона першого гравця. На цьому кроці пропускайте того, хто грає за прибульців (він ніколи не отримує жетон першого гравця).

3. Ходи гравців. Усі гравці, включно із тим, хто грає за прибульців, ходять у звичному порядку. Але у свій хід той, хто грає за прибульців, може виконати тільки 1 дію, зігравши карту з руки, або спасувати.

Коли той, хто грає за прибульців, пасує, він може залишити на руці 1 карту і скинути решту.

У свій хід гравець, що грає за прибульців, може зіграти карту дії прибульців в один із трьох способів:

1) ПЕРЕСУВАННЯ – посуває фігурку будь-якого прибульця коридором із номером, вказаним на карті дії прибульців, що розігрується.

Примітка: якщо прибулець пересувається вхідом до технічних коридорів, дотримуйтеся звичайних правил (див. стор. 16).

2) АТАКА – виберіть будь-якого прибульця, що перебуває у відсіку з хоча б 1 персонажем. Цей прибулець атакує одного з персонажів у цьому відсіку на ваш вибір. Атака прибульця розігрується за звичайними правилами, але є 1 виняток: той, хто грає за прибульців, бере стільки карт з колоди атаки прибульців, скільки вказано на карті дії прибульців, яку він зіграв у поточному раунді. Далі він розіграє одну з них, а решту кладе долілиць під низ колоди атаки прибульців. Інші персонажі в цьому відсіку не впливають на атаку прибульця.

3) ЕФЕКТ – застосуйте ефект, вказаний на карті дії прибульців, яку було зіграно.

ФАЗА ПОДІЇ

Пропустіть всю фазу події, крім кроків «Трек часу» та «Пошкодження від вогню».

ТРЕК ЧАСУ: пересуньте фішки на треку часу та треку самознищення (якщо процес було активовано) за звичайними правилами – на 1 клітинку праворуч.

ПОШКОДЖЕННЯ ВІД ВОГНЮ: кожен прибулець, що перебуває у відсіку з фішкою вогню, отримує 1 пошкодження за звичайними правилами.

Примітка: решта кроків фази події в цьому режимі пропускаються! Зверніть увагу, що:

- немає кроку «Атака прибульців» (але прибульці продовжують проводити раптові атаки під час зіткнень і атакують персонажів, які виконують дію «Втеча» у відсіку з прибульцями);
- немає кроку «Розіграш карти події» – ці карти можна зіграти лише як ефекти карт дій прибульців;
- немає кроку «Витягування жетона прибульця».

УМОВИ ПЕРЕМОГИ

Гравець, що грає за прибульців не може перемогти в грі в повній мірі. Його мета – не дати перемогти іншим гравцям. Зрештою, якщо ви вже програли, то напевно будете зацікавлені в тому, щоб інших гравців спіткала така сама доля!

АЛЬТЕРНАТИВНИЙ ВАРІАНТ ІГРОВОГО ПОЛЯ



Ви можете використовувати цей варіант ігрового поля в будь-якому режимі гри, але маєте на увазі, що в такому випадку персонажам буде складніше вижити.

Однією з особливостей цього варіанту поля є наявність двох типів технічних коридорів. Вони підпорядковуються звичайним правилам, але не з'єднані один з одним. Тому фішка шуму в червоній кімнаті технічних коридорів ніяк не впливає на перевірку шуму в блакитних технічних коридорах, і навпаки.

Інша особливість полягає в тому, що деякі відсіки з'єднані один з одним двома коридорами. Ці коридори не залежать один від одного, тому зачинені двері в одному з них не впливають на інший.

Під час підготовки до гри покладіть жетони відсіків «Зона евакуації А» і «Зона евакуації Б» горілиць у відповідні кімнати (як показано на схемі вище). Покладіть на кожен із них 1 жетон дослідження долілиць (коли персонаж вперше увійде в один з цих відсіків, дотримуйтеся звичайних правил дослідження відсіків).

ПАМ'ЯТКА

РАУНД ГРИ

I. ФАЗА ГРАВЦІВ

- 1) Доберіть до 5 карт дії.
- 2) Передайте жетон першого гравця учаснику, що сидить зліва.
- 3) Ходи гравців. Гравці ходять по черзі, починаючи з гравця із жетоном першого гравця, і далі за годинниковою стрілкою. У свій хід гравець може:
 - або виконати 2 дії,
 - або виконати 1 дію і спасувати,
 - або спасувати.Гравець, що спасував, більше не може здійснювати ходи в поточному раунді.
- 4) Повторюйте крок 3, допоки всі гравці не спасують.

II. ФАЗА ПОДІЙ

- 5) Пересуньте фішку на треку часу. Якщо процес самознищення було запущено, пересуньте фішку на треку самознищення.
- 6) Прибульці атакують.
- 7) Прибульці отримують пошкодження від вогню.
- 8) Зіграйте 1 карту події:
 - пересування прибульців;
 - ефект події.
- 9) Витягніть 1 жетон з мішка прибульців і застосуйте його ефект.

ДОСЛІДЖЕННЯ

Коли персонаж входить до відсіку, який ще не було досліджено (жетон відсіку лежить долілиць):

- 1) Переверніть жетон цього відсіку горілиць.
- 2) Відкрийте його жетон дослідження і застосуйте його ефект. Деякі з ефектів скасовують крок 3.
- 3) Якщо у відсіку немає інших фігурок, виконайте кидок на шум.

КРИТИЧНІ МОМЕНТИ ГРИ

ПЕРШЕ ЗІТКНЕННЯ

Коли на полі з'являється перший прибулець (будь-якого типу), кожен гравець має вибрати одну зі своїх карт місій і залишити її собі, а іншу скинути долілиць.

ПЕРШИЙ ЗАГИБЛИЙ ПЕРСОНАЖ

Щойно у грі загине перший персонаж (будь-якого гравця), всі ратувальні капсули автоматично відчиняються.

Якщо ви граєте в режимі «Гра за прибульців», учасник, персонаж якого загинув першим, може продовжити гру за прибульців.

КАМЕРИ ГІБЕРНАЦІЙ

Коли фішка на треку часу досягне будь-якої блакитної клітинки, відчиняються камери гібернацій.

ПРОЦЕС САМОЗНИЩЕННЯ

Коли фішка на треку самознищення досягне будь-якої жовтої клітинки, відчиняються всі ратувальні капсули.

ДІЇ

Ви не можете скидати ваші карти інфекцій, щоби сплатити вартість дії.

ОСНОВНІ ДІЇ

Скиньте 1 карту дії з руки, щоби виконати 1 основну дію.

Скиньте 2 карти під час виконання дії «Обережний рух».

КАРТИ ДІЙ

Скиньте карту дії, яку плануєте виконати, та сплатіть її вартість. Додатково скиньте зазначену кількість карт дій з руки.

ДІЇ ВІДСІКІВ

Скиньте 2 карти дії з руки, щоби виконати дію відсіку. Персонажі не можуть виконувати дію відсіку, якщо перебувають в бою або у відсіку є жетон несправності.

ДІЇ ПРЕДМЕТІВ

Скиньте вказану кількість карт дій з руки, щоби виконати дію предмету.

Кarti предметів з властивістю «Одноразовий» також необхідно скидати після виконання їхніх дій.

ПРЕДМЕТИ ТА ОБ'ЄКТИ

ПРЕДМЕТИ

Кarti звичайних предметів ви додаєте до вашого інвентарю — ніхто, крім вас, не знає, які предмети у вас є.

ЗНАХІДКИ

На початку гри ці карти не рахуються за предмети і лежать долілиць (горизонтально).

Виконавши умову, що вказана на карті знахідки, ви можете витратити дію, щоб отримати відповідний предмет.

ВАЖКІ ПРЕДМЕТИ

Персонаж може нести не більше 2 важких предметів — по одному в кожній комірці руки.

Якщо ви хочете поміняти у комірці руки один важкий предмет на інший, залиште його у відсіку без витрачання дії.

ОБ'ЄКТИ

До об'єктів належать яйця прибульців, останки прибульця і труп персонажа.

- Вони потрібні для того, щоби виявити вразливості прибульців.
- Вони займають комірку руки, як важкі предмети.
- Коли ви залишаєте об'єкт, покладіть його жетон у відсік, в якому перебуваєте.

БІЙ

Персонаж перебуває в бою, якщо в його відсіку є хоча б 1 прибулець.

ПОСТРІЛ

- 1) Виберіть зброю та ціль атаки.
- 2) Скиньте 1 набій з карти обраної зброї.
- 3) Киньте бойовий кубик.
 - Якщо влучили, покладіть необхідну кількість фішок пошкодження на підставку прибульця. Потім відкрийте карту атаки прибульців та перевірте результат отримання пошкодження.

РУКОПАШНА АТАКА

- 1) Візьміть 1 карту інфекції.
- 2) Виберіть ціль атаки.
- 3) Киньте бойовий кубик (2 влучення рахуються як 1).
 - Якщо влучили, покладіть необхідну кількість фішок пошкодження на підставку прибульця. Потім відкрийте карту атаки прибульців та перевірте результат отримання пошкодження.
 - Якщо не влучили, прибулець завдає персонажу 1 тяжке поранення.

ВТЕЧА (ОСОБАВИЙ ВАРІАНТ ДІЇ «РУХ»)

- 1) Виберіть сусідній відсік, в який хочете пересунути вашу фігурку.
- 2) Відкрийте карту атаки прибульця та зіграйте її.
 - Якщо ваш персонаж гине під час цієї атаки, покладіть жетон труп персонажа до відсіку, в якому він перебував до виконання дії.
 - Якщо ваш персонаж виживає, перемістіть його фігурку відповідно до правил звичайної дії «Рух» (дослідження нового відсіку, кидок на шум і т. д.).

АТАКА ПРИБУЛЬЦІВ

- 1) Оберіть персонажа, на якого буде спрямована атака (персонаж гравця з найменшою кількістю карт на руці).
- 2) Відкрийте карту атаки прибульців та зіграйте її.
 - Якщо один із зазначених на відкритій карті символів прибульців відповідає типу прибульця, що атакує, то атака вважається успішною. Застосуйте ефект цієї карти.
 - Інакше прибулець не влучив.

СИМВОЛИ ПРИБУЛЬЦІВ

— ЛИЧИНКА

— ПОВЗУН

— ТРУТЕНЬ

— МИСЛИВЕЦЬ

— КОРОЛЕВА