



ПРАВИЛА ГРИ

НЕМЕЗИДА

rebel



АВТОР ГРИ
АДАМ КВАПІНСЬКИЙ



ЗМІСТ

- 4 ПРО ГРУ
- 5 ВСТУП
- 6 **ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ:** КРОКИ 1–13, ПРИГОТУВАННЯ ІГРОВОГО ПОЛЯ
- 8 **ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ:** КРОКИ 14–20, ПРИГОТУВАННЯ ЕКІПАЖУ
- 9 ОПИС ІГРОВОГО ПОЛЯ
- 10 **ПЕРЕБІГ ГРИ**
(ІГРОВИЙ РАУНД, ФАЗА ГРАВЦІВ, ФАЗА ПОДІЙ)
- 11 **ЦІЛІ ГРАВЦІВ І КІНЕЦЬ ГРИ**
ПЕРЕВІРКА УМОВ ПЕРЕМОГИ
- 12 **КРИТИЧНІ МОМЕНТИ ГРИ**
ЗАВДАННЯ
ДІЇ
СИМВОЛИ БОЮ
- 14 **ПЕРЕМІЩЕННЯ І ЖЕТОНИ ДОСЛІДЖЕННЯ**
ВІДСІКИ ТА КОРИДОРИ
ДІЯ ПЕРЕМІЩЕННЯ
ЖЕТОНИ ДОСЛІДЖЕННЯ
- 15 КИДОК НА ШУМ
- 16 ТЕХНІЧНІ КОРИДОРИ
- 17 ФІШКИ ШУМУ, СЛИЗУ ТА ВОГНЮ
ФІШКИ НЕСПРАВНОСТЕЙ, ЖЕТОНИ ДВЕРЕЙ
- 18 **ЗІТКНЕННЯ ТА БІЙ**
- 19 УТЕЧА ПЕРСОНАЖА
- 20 ЗАВДАННЯ ПОРАНЕНЬ І СМЕРТЬ ПРИБУЛЬЦІВ
ВІДСТУП ПРИБУЛЬЦІВ, АТАКА ПРИБУЛЬЦІВ
- КАРТИ ІНФЕКЦІЙ**
- 21 **АЗНАВАННЯ ПОРАНЕНЬ, СМЕРТЬ ПЕРСОНАЖІВ**
КАРТИ ВРАЗЛИВОСТЕЙ ПРИБУЛЬЦІВ
- 22 **ОБ'ЄКТИ ТА ПРЕДМЕТИ**
КОМІРКИ РУК ПЕРСОНАЖА ТА ІНВЕНТАР
- 23 ПОШУК, СТВОРЕННЯ ПРЕДМЕТІВ І ЗНАХІДКИ
- 24 **ОПИС ВІДСІКІВ**
ВІДСІК З ТЕРМІНАЛОМ
ОСНОВНІ ВІДСІКИ (З НОМЕРОМ «1»)
- 25 ДОДАТКОВІ ВІДСІКИ (З НОМЕРОМ «2»)
- 26 СПЕЦІАЛЬНІ ВІДСІКИ
РЯТУВАЛЬНІ КАПСУЛИ
- 27 РЕЖИМИ ГРИ

ВМІСТ ГРИ



1 двостороннє ігрове поле



6 планшетів персонажів



11 плиток відсіків з номером «1» на звороті



9 плиток відсіків з номером «2» на звороті



1 сканер



1 планшет прибульців



1 мішечок прибульців

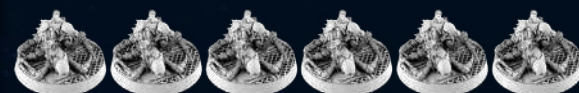
2 шестигранні бойові кістки та
2 десятигранні кістки шуму



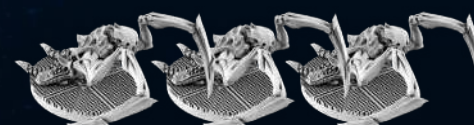
ФІГУРКИ



6 персонажів
(капітан, пілотеса, науковець, розвідниця, солдат, механік)



6 личинок



3 повзуни



8 трутнів (4 види фігурок)



2 мисливці



1 королева



5 пластикових підставок для карт
(інвентар персонажів)



6 кольорових пластикових
підставок для персонажів

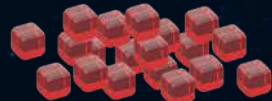


2 листи з описом відсіків

ЖЕТОНИ ТА ФІШКИ



18 фішок стану



50 фішок боеприпасів / поранень



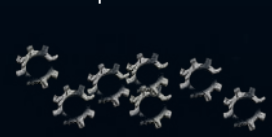
30 фішок шуму



8 фішок вогню



12 жетонів дверей на підставках



8 фішок несправностей



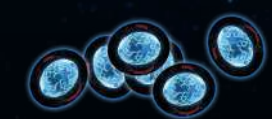
6 жетонів двигунів (3 з написом «Справний» і 3 із написом «Пошкоджений»)



2 жетони «5 поранень»



4 жетони рятувальних капсул



8 жетонів яєць прибульців



20 жетонів дослідження



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



1 синій і 4 червоні жетони трупів персонажів



8 жетонів решток прибульців



1 жетон першого гравця



1 жетон повітряного шлюзу

КАРТИ



60 карт дій (по 10 для кожного персонажа)



18 карт завдань (9 особистих і 9 корпоративних)



27 карт інфекцій

Примітка. Попри однакові звороти, карти інфекцій і карти дій кладуть в окремі колоди.



20 карт атаки прибульців



16 карт важких поранень



20 карт подій



5 карт-пам'яток



8 карт вразливостей прибульців



8 карт координат



30 зелених карт предметів (медичні)



30 жовтих карт предметів (технічні)



30 червоних карт предметів (армійські)



12 синіх карт предметів (саморобні)



6 карт початкових предметів персонажів (зброя)



12 карт знахідок персонажів



6 карт вибору персонажів

КАРТИ ДЛЯ ІНШИХ РЕЖИМІВ ГРИ



7 карт завдань для соло / кооперативного режимів
Не використовуються у звичайній грі.



10 карт дій прибульців
Не використовуються у звичайній грі.

ІНШІ КОМПОНЕНТИ



1 картонна підставка для коробки
Не використовується під час гри.



10 промокарт
Не використовуються під час гри.

ПРО ГРУ

«Немезида» — це напівкооперативна гра, у якій ви разом з іншими членами екіпажу намагатиметеся вижити на космічному кораблі, що аж кишить ворожими формами життя.

Щоб здобути перемогу, вам треба виконати одне з двох завдань, отриманих на початку партії, і повернутися на Землю живим. На своєму шляху ви зіткнетеся з усілякими перешкодами, тож будьте готові до зграй прибульців (так назвав ворожих істот штучний інтелект корабля), аварійного стану багатьох бортових систем, конфліктів з іншими членами екіпажу, кожен з яких переслідує власні цілі, а іноді й просто до жорстоких витівок долі.

Кожна партія в «Немезиду» — це захоплива пригода з несподіваними подіями й карколомними сюжетними поворотами. Гравці плануватимуть свої дії в стресових ситуаціях та ухвалюватимуть непрості рішення, незважаючи на те що все летить шкереберть.

ТВОРЦІ ГРИ

АВТОР ГРИ: Адам Квапінський

РОЗРОБЛЕННЯ: Міхал Орач, Марцін Сверкот, Павел Самборський, Міхал Сікерський та команда «Rebel»

ТЕСТУВАЛЬНИКИ: Павел Самборський, Міхал Сікерський, Лукаш Кравець, Францішек Остойський, Кшиштоф Бельчик і Павел Чохра

ПРАВИЛА ГРИ: Міхал Орач, Павел Самборський, Кшиштоф Піскорський, Марцін Сверкот та Ерве Добе

ХУДОЖНИКИ: Пйотр Фоксович, Ева Лабак, Патрик Єндрашек, Анджей Пулторанос

ДИЗАЙНЕРИ: Адріан Радзюн, Анджей Пулторанос, Міхал Орач
3D-МОДЕЛЮВАННЯ: Єнджей Хомицький, Якуб Зюлковський, Пйотр Гацек, Матеуш Модзелевський

АРТДИРЕКТОР: Марцін Сверкот

ОСОБЛИВА ПОДЯКА: Крісті Кропф, Шон Мелвілл, Френк Кальканьйо, Кевін Елфорд, Кріс Ардіанто, Майкл Поллард, Джо Кук, Джон Фаррел, Шон О'Грейді, Тоні Джанота, Браян Гарпел, Кеннет Мінчін, Крістофер Ріндфляйш, Дастін Креншоу, Йоганнес Янсон, Крістофер Лундберг, Гарт Гамфріс, Марко Корбелла, Боббі Скінс, Ден Торп, Кіран Беррі, Алекс Янсен, Егор, Юрі Пенассе, Джон Наваррете, Нікола Влахович, Майкл Френч.

ОКРЕМА ПОДЯКА Кену Каннінгему та Жордану Люміне, а також усім, хто підтримував проєкт на кікстартері. Також дякуємо всім, хто брав участь у тестуванні гри протягом багатьох років її розроблення, і всім, хто допомагав тестувати гру в ArBar та Tabletop Simulator.

УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ GEEKACH GAMES

КЕРІВНИК ПРОЄКТУ: Олександр Ручка

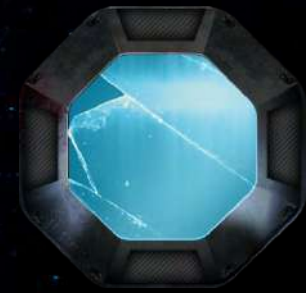
ВИПУСКОВА РЕДАКТОРКА: Алла Костовська

ПЕРЕКЛАДАЧ: Сергій Лисенко

ВЕРСТАЛЬНИК: Артур Патрихалко

ОСОБЛИВА ПОДЯКА: Анна Вакулєнко, Артем Деменко, Ганна Жукова, Дмитро Бібік, Дмитро Науменко, Ілля Бобров, Олена Богуславська, Сергій Ішук, Сергій Тодоров і Тетяна Ішук

www.geekach.com.ua • info@geekach.com.ua



ВІД АВТОРА

П'ять років. Минуло п'ять довгих років відтоді, як я створив перший прототип «Немезиди». Це сталося взимку 2013 року. Гра, яку ви тримаєте в руках, лише в загальних рисах нагадує той прототип. Усі ці роки гра постійно вдосконалювалася і видозмінювалася, іноді повертаючись до свого початкового варіанту, щоб потім знову рухатися у зовсім іншому напрямку. Не змінювалася лише атмосфера гри, просякнута клаустрофобією, жахом і параноеєю, як у класичних творах наукової фантастики.

На коробці з грою вказано лише моє ім'я, але над грою на різних етапах працювало дуже багато людей. Щоб перелічити всі прізвища, знадобиться кілька сторінок. Це і команда мого колишнього видавництва, і працівники «Rebel Publishing», що допомагали мені з цим проєктом, і, звісно ж, уся команда «Awaken Realms», що завершила розроблення гри й провела кампанію зі збору коштів на її видання.

Я хотів би окремо подякувати Марціну Сверкоту з «Awaken Realms» — і не тільки як видавцю чи організатору кампанії зі збору коштів на кікстартері. Я переконаний, що без Марціна годі було б і мрії про такий успіх «Немезиди». Зокрема я вдячний йому за постійний зворотний зв'язок і за те, що він порадив додати в гру кілька нових елементів (а переконати мене зазвичай доволі непросто).

Гру «Немезида» тестувала велика кількість людей. Спершу я грав у неї лише з близькими друзями, утім, у міру розвитку проєкту наша команда постійно збільшувалася, доки не розрослася до розмірів цілої армії, особливо після створення цифрової версії гри на Tabletop Simulator (завдяки старанням Кена Каннінгема, Стівена Бекера, Девіда Вернера, Стефано Трівеллато, Адама Гріндера та Луки Корнаджі). Я не міг особисто зустрітись з усіма тестувальниками, але, повірте, я почув думку кожного. Завдяки вашим відгукам я зберіг свій ентузіазм, поліпшив гру й завершив усі етапи розроблення протягом цієї п'ятилітньої епопеї.

Особливої подяки заслуговує Міхал Орач, з яким я познайомився під час роботи над «Немезидою». Мене вразило, як глибоко він занурюється в ігровий і розуміє хитросплетіння механік. Можу лише сказати, що мені дуже пощастило зустріти таку талановиту й досвідчену людину.

Також я щиро вдячний Ізі. Це, мабуть, єдина людина, яка пам'ятає, з чого все почалося. Саме вона 5 років тому холодним зимовим вечором надихнула мене на створення цієї гри.

Нарешті я б хотів висловити подяку всім, хто підтримував гру на кікстартері, повіривши в мене та у видавництво «Awaken Realms». Сподіваюся, що «Немезида» подарує вам та вашим друзям чимало незабутніх миттєвостей. Мені б хотілося, щоб наприкінці ваших подорожей ви частіше поверталися на Землю живими й здоровими...

ВСТУП

Вітаємо на борту! Ця вступна історія занурить вас в атмосферу гри **«Немезида»** й допоможе зрозуміти загальні правила гри. Для зручності всі ігрові терміни, назви предметів, персонажів та відсіків виділені **грубим** шрифтом. Сподіваємося, завдяки цьому вступу вам буде цікавіше й простіше вивчати правила.

А після кількох партій у **«Немезиду»** ви вже зможете розповідати власні історії!

Ми прокинулися, як робили це багато разів до того — у вогкому серпанку посеред **гібернаторію**, розташованого в самому центрі корабля. Зазвичай тривалі польоти на надсвітловій швидкості в стані гібернації призводять до короткочасної амнезії. Тож не дивно, що ми пам'ятали наші імена та деякі загальні факти, але не могли пригадати, де перебуваємо та що повинні зробити. І хоч корабель здавався нам незнайомим, ми знали, щодесь у хвостовій частині є три **двигуни**, а в носовій — капітанський **місток**. Також ми приблизно уявляли, де розташовані дві **рятувальні капсули** — на випадок, якщо ситуація зовсім вийде з-під контролю. Усе інше було наче в тумані. Утім, цього разу амнезія була не єдиною нашою проблемою — один з членів екіпажу лежав у своїй камері з величезною дірою в грудях, а навколо миготіли аварійні вогні.

Як **капітан** корабля я знав, що варто зберігати спокій і діяти за інструкцією. Насамперед треба оглянути корабель і перевірити стан двигунів. Щоб ми могли продовжити політ, повинні працювати **принаймні два двигуни**. Також варто перевірити наші **координати** й пересвідчитися, що корабель досі тримає курс на Землю.

Усі ми передивилися достатньо космічних горорів, щоб зрозуміти: нам знадобиться **зброя**. На щастя, поруч були шафки зі спорядженням і **предметами**, потрібними для роботи (хоч і не все було в справному стані). Між **револьвером** і деякими особистими речами я знайшов лист з указівками від керівництва. У ньому йшлося про те, що наш **механік** нещодавно розкопав десь брудні факти про корпорацію і пообіцяв оприлюднити їх після повернення на Землю. З листа було зрозуміло, що корпорація не зацікавлена в його поверненні й готова на все, щоб цього не сталося.

Я знав, що й інші члени екіпажу мали свої секрети. Вони теж отримали якісь персональні **корпоративні завдання**. Отже, я не міг довіряти нікому. Команда розділилася на дві групи. Ми з **пілотесою** вирішили перевірити капітанський місток, а механік і науковець відправилися у хвостову частину, де розташовані **відсіки з двигунами**.

Я обережно пройшов коридором, в наступному відсіку почув дивний **шум**, до долинав із носової частини корабля. Раптом **двері** позаду мене з ляскотом зачинилися. Невже це якась аварія? Так і знав, що не треба було розділятися...

Озирнувшись довкола, я збагнув, що це — **відсік для екіпажу**. То чому б не пошукати тут щось корисне? Знайшовши **аптечку** та **вогнегасник**, я трохи заспокоївся. Більше тут не було нічого цікавого, тому я пішов далі. І тут уже почало коїтися чортзна-що. Спершу я вступив у гидкий зелений **слиз**, який вкривав підлогу наступного відсіку. Поки я намагався стерти клятий слиз з підосви, хвилюю знову прокотився цей моторошний шум...

Зненацька з темряви прямисінько на мене стрибнула велетенська **личинка**. Ця істота просто розірвала б мене своїми кігтями та жвалами, якби я швидко нічого не вдіяв. На щастя, я встиг вихопити револьвер і стріляв у цю потвору, аж доки вона не припинила ворухитися. Так я витратив майже всі свої **боєприпаси**.

У ту мить я остаточно переконався, що на кораблі відбувається щось жахливе. Пора було вирішити, що робити далі — виконувати завдання корпорації або зосередитися на своєму **особистому завданні**. Хай там як, зараз був не найкращий момент, щоб розбиратися з членом екіпажу, адже під загрозою — майбутнє всього людства! Отже, я вирішив поки не вбивати механіка, а знайти **рубку зв'язку** й відправити на Землю **сигнал**-попередження. Потім я планував **дослідити** одну з тих потвор у **лабораторії**, зібрати якнайбільше інформації про неї, а тоді вже покинути цей проклятий корабель.

Зупинившись, щоб перевести подих й обміркувати ситуацію, я вкотре почув той самий зловісний шум. Щоправда, цього разу обійшлося без потвор. Я попрямував далі і зайшов у **генераторний відсік**, де вже чекала пілотеса. Процес **самознищення** корабля можна запустити тільки з цього відсіку... І це було б не найгіршою ідеєю, зважаючи на те, з чим ми зіткнулися. Утім, обладнання у відсіку було **пошкоджене** і потребувало ремонту. Що ж, це завдання якраз для нашого механіка.

Тим часом пілотеса підтвердила мої найгірші побоювання: личинка — не єдиний непроханий гість на борту, дорогою сюди вона зіткнулася з величезним **трутнем**. На щастя, прибулець лише зачепив її своїми довгими кігтями, тож вона відбулася **легким пораненням**. Однак мене почала тривожити думка, що пілотеса тепер **заражена**. До того ж **прибулець** чигав десь позаду, тому повертатися до гібернаторію було небезпечно.

У наступні хвилини ми обережно просувалися відсіками, підбираючи все, що могло стати в пригоді. За допомогою знайдених **інструментів** і **хімікатів** я навіть зміг **створити** імпровізований **вогнемет**. З кожним кроком моторошні звуки відшлись тільки посилювалися.

Ми обстежували всі відсіки на нашому шляху. У деяких було пошкоджене обладнання, а в одному взагалі палав **вогонь**. Усе було доволі кепсько. Через незадовільний стан майже всіх систем корабель міг **вибухнути** в будь-яку мить. Тож ми зосередилися насамперед на ремонті обладнання в **модулі аварійного порятунку**, щоб **відчинити** дві **рятувальні капсули**. Так ми підвищили наші шанси вибратися з цієї смертельної пастки.

Потім наші шляхи розійшлися. Пілотеса вирушила до містка, а я пішов у рубку, щоб відправити сигнал на Землю. Я авторизувався в консолі комунікатора і вже почав передачу даних, коли несподіваний вибух відкинув мене на протилежну стіну. Мене оглушила ударна хвиля, але навіть у такому стані я розумів, що цей вибух — не випадковість, хтось намагався мене вбити. І цей «хтось» не забарився — у відсік зайшов механік з **коктейлем Молотова** в руці.

Він не міг вистрілити в мене або безпосередньо завдати поранень — корпорація вживила **імпланти** проти агресії всім членам екіпажу, щоб запобігти бійкам і бунтам на кораблі. Утім, були способи обдурити ці штуки, наприклад, застосувавши зброю непрямої дії. Однак механік трохи прорахувався. Він не знав, що капітан корабля може віддати йому **наказ** за допомогою того самого імпланта.

Я наказав йому дослідити сусідній відсік і вже незабаром звідти почувся звук, на який я розраховував. Схоже, прибулець виповз із **технічних коридорів** і накинута на цього зрадника. Щоб переконатися, що ніхто з них не вийде звідти живим, я кинув у коридор **гранату**.

Тепер я нарешті міг оглянути свої рани і нашвидкуруч **перев'язати важке поранення** ноги, щоб можна було рухатися далі. Звісно, це тільки тимчасове рішення і за першої ж нагоди поранення треба **вилікувати**.

Страждаючи від пекучого болю, я дошкандибав до капітанського містка і **знищив зачинені двері** до нього. На містку я зустрів пілотесу й розповів їй про напад механіка. Вона, щоправда, пропустила мої слова повз вуха, поспішаючи якомога швидше ввести координати Землі. Ми не знали, скільки на борту двигунів у робочому стані й чи можливий **гіперстрибок** з такими пошкодженнями систем, але пілотеса була готова ризикнути. Ми мусили швидко повертатися в гібернаторій, адже щоб не розпастися на атоми під час екстремального прискорення корабля, треба перебувати в камері гібернації.

Я ще сподівався забігти в лабораторію і виконати своє завдання, тому сказав пілотесі, що наздожену її за кілька хвилин. У цю мить я зауважив, що з нею щось не так. Можливо, інтонація, з якою вона відповіла, чи той недбалий помах руки... Я не знав напевне, у чому річ, але я б ніколи не став капітаном, якби не довіряв своєму чуттю.

На щастя, я мав **ключ доступу**, який дозволяв переглядати облікові записи членів екіпажу. Коли я перевірів приватне листування пілотеси, мене шокувало побачене. Негідниця збиралася направити корабель на **Марс**! Там була розташована таємна база не відомої мені організації, яка мала свої плани на цих прибульців.

А далі почалося справжнє пекло. Я був поранений, оточений ворожими формами життя та ще й без жодного союзника. Мабуть, сьогодні не мій день. Коли на шляху з'явився **трутень**, я витратив усе паливо у вогнеметі, щоб засмажити його, але цього було мало. Клятому монстру все-таки вдалося протнути моє плече своїми слинявими жвалами. Я дістав револьвер з останньою кулею, яку беріг для себе, і прострелив трутню голову.

Реальність вислизала від мене — **кровотеча** ослабила організм і я міг знепритомніти будь-якої миті. Аж тут я побачив науковця, що повертався з лабораторії. Дослідивши **рештки прибульця**, він зміг виявити **вразливість** їхнього виду. Вочевидь, наші цілі збігаються!

Науковець допоміг мені підвестися і ми поволі рушили далі. На жаль, наш союз був недовгим: коли в наступному відсіку величезний прибулець **мисливець** схопив науковця, я покинув його, навіть не намагаючись врятувати. Це було важке рішення, але комусь треба попередити землян про страшну небезпеку!

Урешті-решт, коли я вже майже добрався до евакуаційної зони, якась бридка потвора перегородила мені шлях. **ВОНА** чекала на мене. Величезна жахлива тварюка, найбільша представниця свого виду. **Королева**. А я мав лише невеликий вогнегасник, який досі тягав із собою. З розпачу я направив вогнегасник на потвору й ударив її струменем...

Як не дивно, це спрацювало! Королева відступила, а я мав достатньо часу, щоб заскочити в **рятувальну капсулу** й хутко запустити її.

Я покинув корабель. **Я вижив**.

Принаймні так я думав тоді... Зараз я відчуваю, як всередині мене ворухиться щось чуже. Не знаю, скільки часу ще маю. Я запишу це повідомлення для того, хто знайде мою рятувальну капсулу.

Зниште моє тіло. Не досліджуйте цих істот і не намагайтеся знищити їх. Ліпше тримайтеся від них подалі.

Якщо ви хочете, щоб людство вижило, облиште їх і ніколи не повертайтеся на Землю.



ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ: КРОКИ 1-13, ПРИГОТУВАННЯ ІГРОВОГО ПОЛЯ

1] Покладіть **ігрове поле** на центр стола. У перших партіях використовуйте звичайну сторону ігрового поля, зображену на с. 7.



Примітка. Звичайна сторона ігрового поля в лівому верхньому куті має символ у вигляді трьох червоних стрілок.

2] Перемішайте долілиць усі **плитки відсіків з номером «2»** і навання розмістіть по одній плитці долілиць на кожній комірці відсіку з номером «2» на ігровому полі.

Решту плиток відсіків з номером «2» покладіть у коробку.

Примітка. Плиток відсіків з номером «2» більше, ніж відповідних комірок на полі, тож не всі вони використовуватимуться в кожній партії. Це значить, що гравці ніколи не знатимуть, які саме плити відсіків будуть на кораблі.

Примітка. Не дивіться на лицеві сторони компонентів, які ви повертаєте в коробку.

3] Потім так само розмістіть усі **плитки відсіків з номером «1»** на комірках ігрового поля з номером «1».

4] Візьміть **жетони дослідження**, перемішайте їх долілиць і навання розмістіть по одному жетону долілиць на кожну плитку відсіку на ігровому полі.

Решту жетонів дослідження покладіть у коробку.

5] Візьміть навання **1 карту координат** і розмістіть її долілиць на відповідній комірці біля містка.

Решту карт координат покладіть у коробку.

6] Розмістіть 1 **фішку стану** на клітинці «В» треку курсу. Це **фішка курсу**.

7] Візьміть навання **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.

Розмістіть жетон рятувальної капсули з найменшим номером у зоні «А», наступний (за порядком зростання) жетон — у зону «В». Так само розмістіть решту жетонів рятувальних капсул, чергуючи зони «А» і «В».

Розміщуйте жетони рятувальних капсул стороною «Зачинено» догори.

Решту жетонів рятувальних капсул покладіть у коробку.

8] Візьміть два **жетони двигунів** з номером «1» (один із написом «Пошкоджений» та один із написом «Справний»), перемішайте їх і розмістіть долілиць один на іншому на клітинці двигуна з номером «1» на ігровому полі. Верхній жетон двигуна вказує на його реальний стан.

Так само розмістіть жетони двигунів з номерами «2» та «3».

Важливо. У жодному разі гравці не повинні бачити лицеві сторони цих жетонів. Ніхто не може знати, у якому стані перебувають двигуни на початку партії.

9] Покладіть біля ігрового поля **планшет прибульців**. На відповідних комірках планшета розмістіть:

- 5 жетонів яєць;
- 3 випадкові карти вразливостей (долілиць).

Кarti вразливостей лежатимуть долілиць доти, доки гравці не виявлять відповідні вразливості. Решту карт вразливостей покладіть у коробку, не дивлячись на їхні лицеві сторони.

10] Візьміть **мішечок прибульців** і покладіть у нього такі **жетони прибульців**: 1 порожній, 4 личинки, 1 повзун, 1 королева, 3 трутні.

Також покладіть у мішечок стільки жетонів трутнів, яка кількість гравців.

Решту жетонів прибульців покладіть біля ігрового поля — вони знадобляться протягом гри.

Також створіть біля поля запас **жетонів решток прибульців** — вони позначатимуть убитих протягом гри прибульців.

11] Перетасуйте окремо колоди **подій, атаки прибульців, інфекцій, важких поранень**, а також 3 колоди **предметів** різних кольорів. Покладіть ці колоди долілиць біля ігрового поля.

Покладіть колоду **саморобних предметів** біля 3 колод предметів.

Покладіть **сканер** біля колоди інфекцій.

Покладіть у коробку всі карти дій прибульців і всі карти завдань для соло / кооперативного режиму — вони не використовуються у звичайній грі (про ці компоненти читайте в розділі «Режими гри» на с. 27).

12] Покладіть в окремі запаси біля ігрового поля:

- **фішки вогню**;
- **фішки несправностей**;
- **фішки шуму**;
- **фішки боеприпасів / поранень**;
- **фішки стану** (використовуються для позначення легких поранень, слизу, сигналу, самознищення, часу та курсу);
- **жетони дверей**;
- **червоні жетони трупів персонажів**;
- **2 бойові кістки**;
- **2 кістки шуму**;
- **жетон першого гравця**.

13] Розмістіть 1 **фішку стану** на першій (зеленій) клітинці треку часу. Це **фішка часу**.

На цьому приготування ігрового поля завершуються. Детальні приготування екіпажу описані на с. 8.

СИМВОЛИ ПРИБУЛЬЦІВ



ЛИЧИНКА



ПОВЗУН



ТРУТЕНЬ

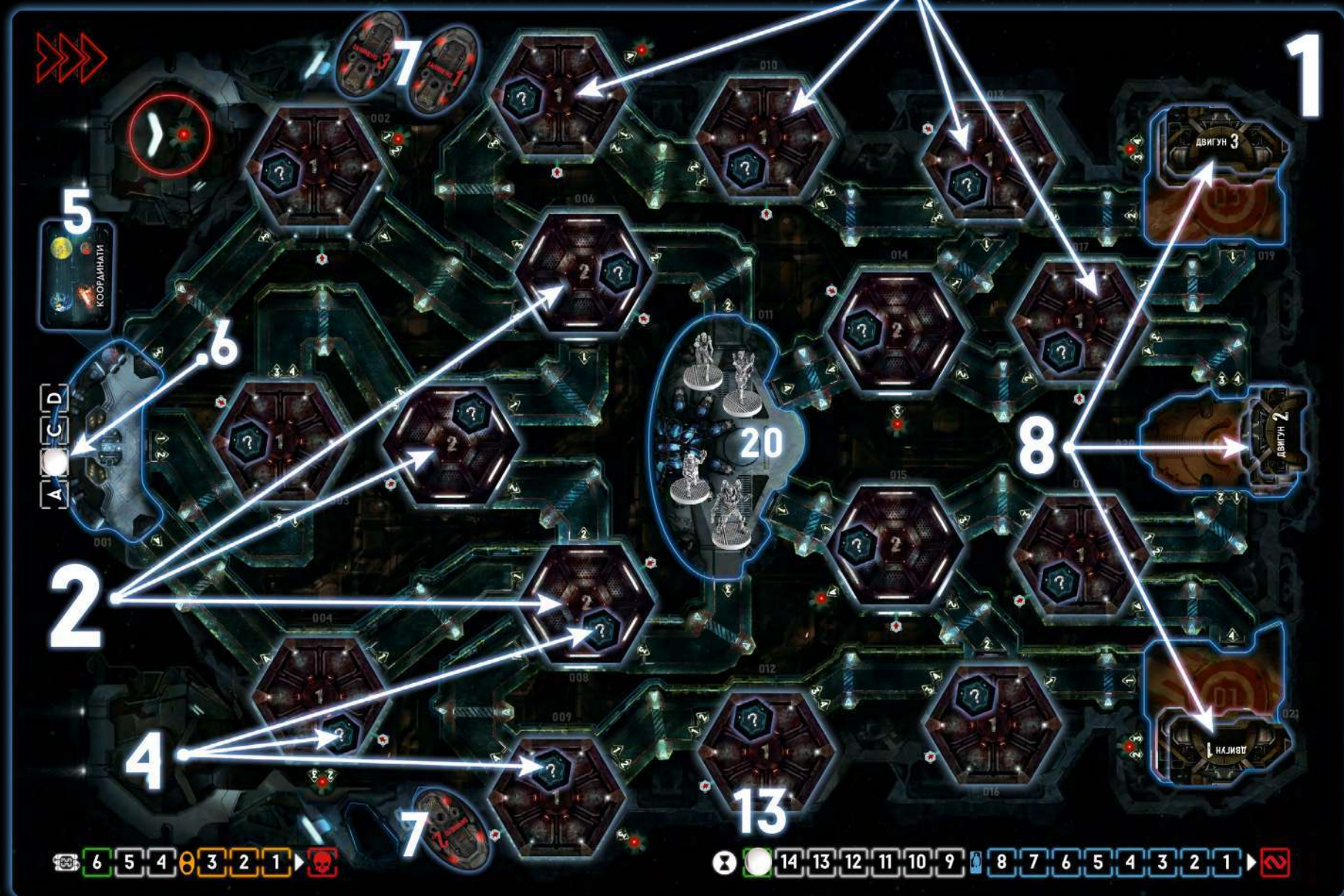


МИСЛИВЕЦЬ



КОРОЛЕВА

«« ПРИГОТУВАННЯ ІГРОВОГО ПОЛЯ »»



ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ: КРОКИ 14-20, ПРИГОТУВАННЯ ЕКІПАЖУ

14] Візьміть **карти-пам'ятки** за кількістю гравців і навання роздайте кожному гравцеві по одній такій карті. Ці карти визначають порядок вибору персонажів (крок 17). Якщо в грі беруть участь 3 гравці, візьміть карти з номерами «1», «2», «3», якщо 4 гравці — карти з номерами «1», «2», «3», «4» і т. д.

Номер на карті-пам'ятці та на підставці інвентаря — це порядковий номер гравця. Він впливає не лише на вибір персонажа, а й на виконання деяких завдань.

Решту карт-пам'яток покладіть у коробку.

Про карти завдань читайте на с. 12.

15] Кожен гравець бере **1 пластикову підставку для карт інвентаря** з таким же номером, як на карті-пам'ятці. Підставка потрібна для того, щоб інші гравці не бачили ваші карти предметів.

Це ваш інвентар — місце, у якому зберігаються всі ваші неважкі предмети. Тепер вам не треба щоразу переглядати карти, щоб побачити ваші предмети. Інші гравці, звісно, не повинні бачити їх.

16] Вилучіть з обох **колод завдань (особистих і корпоративних)** усі карти, на яких вказане більше число, ніж поточна кількість гравців. Перетасуйте окремо обидві колоди й роздайте гравцям по **1 карті особистого завдання** та **1 карті корпоративного завдання**. Не можна показувати свої карти або розповідати про свої завдання іншим гравцям!

Решту карт завдань покладіть у коробку.

Коли в грі вперше з'являється прибулець, кожен гравець повинен скинути одну з двох карт своїх завдань. Далі кожен гравець намагатиметься виконати одне позостале завдання.

Про перше зіткнення читайте на с. 12.

Примітка. Гравці отримують завдання раніше, ніж вибирають персонажів. Отже, можна вибрати персонажа, який матиме ліпші шанси виконати отримані завдання.

17] Перетасуйте всі **карти вибору персонажів**. Гравці вибирають своїх персонажів так: спершу перший гравець бере 2 випадкові карти вибору персонажів з колоди, вибирає одну з них, а другу затасовує назад у колоду. Далі другий гравець так само вибирає одного персонажа, потім третій і т. д.

Гравець може грати лише за того персонажа, якого вибрав на цьому кроці.

Коли всі гравці виберуть персонажів, покладіть решту карт вибору персонажів у коробку.

18] Кожен гравець бере такі компоненти вибраного персонажа:

А) планшет персонажа;

Б) фігурку персонажа, яку розміщує в гібернаторії (вставте фігурку персонажа в кольорову підставку);

В) колоду карт дій яку він перетасовує і кладе ліворуч від свого планшета персонажа;

Г) карту початкового предмета (зброї), яку він кладе на комірку лівої або правої руки на своєму планшеті персонажа; потім на карту треба покласти таку кількість **фішок боеприпасів**, яка вказана на цій зброї;

Д) 2 карти знахідок персонажа, які він кладе **горизонтально** біля свого планшета персонажа. На початку гри персонаж ще **не має цих предметів**, але протягом гри він може виконати вказані на цих картах умови, щоб отримати відповідні предмети;

Усі компоненти невибраних персонажів покладіть у коробку.

Е) Залиште місце для стосу скиду карт дій — сюди ви скидатимете використані карти дій (та інфекцій).

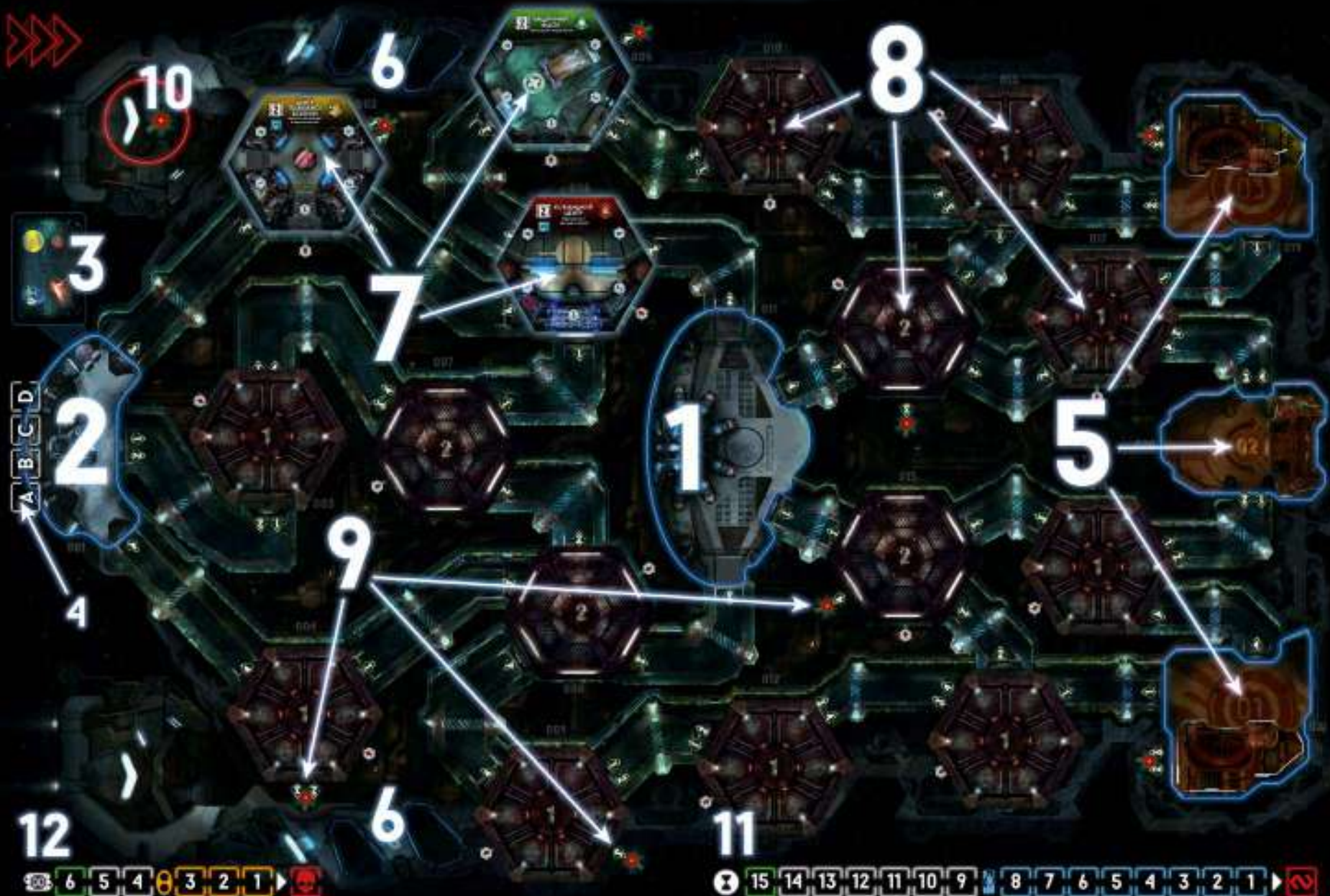
19] Перший гравець бере **жетон першого гравця**.

20] Покладіть **синій жетон трупа персонажа** в гібернаторії. Це тіло загиблого члена екіпажу, що лежить у калюжі крові.

Протягом гри тракуйте цей жетон як **трупа персонажа**.



«« ОПИС ІГРОВОГО ПОЛЯ »»



СТОСИ СКИДУ

Залиште місце для стосів скиду біля колод предметів, подій, атаки прибульців і важких поранень.

Примітка. Праворуч кожного планшета персонажа є місце для стосу скиду карт дій. Також сюди скидають карти інфекцій, отримані гравцем протягом гри.

Усі ці карти після використання скидають горілиць. Коли гравець скидає **фішки**, він повертає їх у запас.

ОПИС ІГРОВОГО ПОЛЯ

- 1 – гібернаторій (спеціальний відсік)
- 2 – місток (спеціальний відсік)
- 3 – комірка карти координат
- 4 – трек курсу
- 5 – відсіки з двигунами № 1, 2 та 3 (спеціальні відсіки)
Важливо. Під час переміщення персонажів і прибульців спеціальні відсіки вважають уже дослідженими відсіками.
- 6 – комірки рятувальних капсул
- 7 – приклад досліджених відсіків
- 8 – приклад недосліджених відсіків
- 9 – приклади входів до технічних коридорів
- 10 – комірка технічних коридорів
- 11 – трек часу
- 12 – трек самознищення
- 13 – приклад лічильників предметів
- 14 – приклад коридорів
- 15 – приклад номерів коридорів
- 16 – приклад номера відсіку

ПЕРЕБІГ ГРИ

Партія складається з серії послідовних раундів. Гра триває, доки не буде виконана принаймні одна умова закінчення гри.
Про цілі гравців і кінець гри читайте на с. 11.

ІГРОВИЙ РАУНД

Кожен раунд складається з двох фаз:

- I: Фаза гравців;
- II: Фаза подій.

I: ФАЗА ГРАВЦІВ

Виконайте такі кроки:

1: УЗЯТИ КАРТИ ДІЙ

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

Якщо в будь-який момент гри вам треба взяти на руку карту дії, а ваша колода вичерпалася, перетасуйте всі карти з вашого стосу скиду і створіть нову колоду. Потім візьміть із неї потрібну кількість карт.

2: ПЕРЕДАТИ ЖЕТОН ПЕРШОГО ГРАВЦЯ

Після того як усі гравці візьмуть потрібну кількість карт дій, гравець із жетоном першого гравця передає його своєму сусіду ліворуч.

Примітка. У першому раунді жетон першого гравця передавати не треба.

Коли гравці повинні виконати якусь дію за порядком ходів, вони виконують її по черзі, починаючи з гравця з жетоном першого гравця і далі за годинниковою стрілкою.

3: ХОДИ ГРАВЦІВ

Гравці ходять по черзі, починаючи з гравця з жетоном першого гравця і далі за годинниковою стрілкою. У свій хід гравець може виконати 2 дії.

Якщо гравець у свій хід не може або не хоче виконувати дії, він пасує. Також він може виконати лише 1 дію, а потім спасувати.

Спасувавши, гравець не виконує ніяких дій до кінця цієї фази.

Коли гравець пасує, він може скинути з руки будь-яку кількість карт у свій стос скиду.

Коли гравець пасує, він перевертає свою карту-пам'ятку написом «ПАС» догори, щоб усі бачили, що він спасував.

Примітка. Якщо персонаж завершує свій хід у відсіку з фішкою вогню, він зазнає 1 легкого поранення (див. розділ «Фішки вогню» на с. 17).

Про дії гравців читайте на с. 13.

4: ПРОДОВЖЕННЯ ХОДІВ ГРАВЦІВ

Коли кожен гравець виконає 2 дії кроку 3 (або пасує), усі гравці, які ще не спасували, знову ходять по черзі (повторіть крок 3).

Повторюйте цей крок, доки усі гравці не спасують, а потім переходьте до фази подій.

II: ФАЗА ПОДІЙ

Виконайте такі кроки:

5: ТРЕК ЧАСУ

Перемістіть фішку на треку часу на 1 клітинку праворуч.

Якщо процес самознищення корабля вже запущено, також перемістіть фішку на треку самознищення на 1 клітинку праворуч.

6: АТАКА ПРИБУЛЬЦІВ

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

Про атаку прибульців читайте в розділі «Бій» на с. 18.

7: ПОРАНЕННЯ ПРИБУЛЬЦІВ ВІД ВОГНЮ

Кожен прибулець, що перебуває у відсіку з фішкою вогню, зазнає 1 поранення.

Про поранення прибульців читайте в розділі «Бій» на с. 18–20.

Про фішки вогню читайте на с. 17.

8: КАРТА ПОДІЇ

Візьміть 1 карту з колоди подій і розіграйте її:

● **ПЕРЕМІЩЕННЯ ПРИБУЛЬЦІВ** — перемістіть усіх прибульців, чий символ зображений на карті події (і які не перебувають у відсіках з персонажами), у сусідні відсіки через коридор з номером, указаним у правому верхньому куті карти події.

Про відсіки та коридори читайте на с. 14.

ПРИКЛАД КАРТИ ПОДІЇ



1, 2) Символи прибульців і номер напрямку: тільки прибульці, чий символ зображений на цій карті (і які не перебувають у бою з персонажами), переміщуються коридором з указаним на карті номером.

У цьому прикладі протягом кроку переміщення прибульців усі трутні, мисливці та королева переміщуватимуться коридором з номером 1.

3) Ефект події. Цей ефект застосовують після кроку переміщення прибульців.

У цьому прикладі ефект застосовують лише тоді, коли в генераторному відсіку є фішка несправності. Після цього ВИЛУЧИТЬ цю карту події з гри (покладіть її в коробку) й перетасуйте стос скиду подій з картами у відповідній колоді.

Якщо номер напрямку на карті вказує на технічний коридор, вилучіть фігурку цього прибульця з поля, візьміть навання із запасу жетон прибульця відповідного типу й покладіть його в мішечок. Якщо номер напрямку на карті вказує на коридор із зачиненими дверима, прибулець не переміщується, але знищує двері в цьому коридорі.

Про технічні коридори читайте на с. 16.

● **ЕФЕКТ ПОДІЇ** — після кроку переміщення прибульців застосуйте вказаний на карті події ефект.

Застосувачи ефект події, скиньте цю карту в стос скиду (якщо на карті не вказано інакше). У рідкісному випадку, коли колода карт подій вичерпалася, перетасуйте стос скиду карт подій і створіть нову колоду.

9: УЗЯТИ ЖЕТОН ПРИБУЛЬЦЯ

Візьміть 1 випадковий жетон з мішечка прибульців.

Застосуйте ефект, що відповідає символу на взятому жетоні прибульця:

● **ЛИЧИНКА** — вилучіть цей жетон із мішечка прибульців і покладіть у мішечок 1 жетон трутня.

● **ПОВЗУН** — вилучіть цей жетон із мішечка прибульців і покладіть у мішечок 1 жетон мисливця.

● **ТРУТЕНЬ** — поверніть жетон трутня у мішечок, далі всі гравці по черзі виконують кидок на шум.

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

Про кидок на шум читайте на с. 15.

● **МИСЛИВЕЦЬ** — поверніть жетон мисливця у мішечок, далі всі гравці по черзі виконують **кидок на шум**.

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

● **КОРОЛЕВА** — якщо в гнізді перебуває принаймні 1 персонаж, розмістіть фігурку королеви в гнізді й розіграйте зіткнення.

Про зіткнення читайте на с. 18.

Якщо в гнізді немає персонажів (або ця локація ще не була досліджена), покладіть додатковий жетон яйця на планшет прибульців.

Потім поверніть жетон королеви у мішечок.

● **ПОРОЖНІЙ** — покладіть 1 жетон трутня у мішечок прибульців. Якщо всі жетони трутнів уже в мішечку, нічого не відбувається.

Потім поверніть порожній жетон у мішечок.

10: КІНЕЦЬ РАУНДУ

Почніть новий раунд.

Після кроку 9 раунд завершується. Ви повинні закінчити всі зіткнення, раптові атаки тощо. Лише після цього переходьте до кроку 1 нового раунду.

ЦІЛІ ГРАВЦІВ І КІНЕЦЬ ГРИ

ЦІЛІ ГРАВЦІВ

У «Немезиді» може бути кілька переможців, однак це не кооперативна гра. Гравці можуть (а іноді навіть мусять) діяти спільно, але в кожного є власне завдання, яке може суперечити завданням інших гравців.

Щоб здобути перемогу, гравець повинен виконати дві умови:

- 1) **ВИКОНАТИ СВОЄ ЗАВДАННЯ**, указане на відповідній карті.
- 2) **ВИЖИТИ**. Для цього треба, щоб персонаж або [1] залишив корабель в одній з рятувальних капсул, або [2] занурився в гібернацію в гібернаторії, а корабель успішно здійснив гіперстрибок до Землі.

Важливо. Деякі карти завдань можуть вимагати іншого курсу (наприклад, корабель повинен досягти Марса, а не Землі).

Про гібернаторії, рятувальні капсули та координати докладніше читайте в розділі «Опис відсіків» на с. 26.

КІНЕЦЬ ГРИ

Гра закінчується, якщо виконується одна з таких умов:



● **Фішка часу переміщується на останню (червону) клітинку треку часу** — у цю мить корабель здійснює гіперстрибок. Усі персонажі на борту, що не перебувають у стані гібернації, гинуть внаслідок екстремального прискорення корабля.

Важливо. Прибульці не гинуть під час гіперстрибків. Якщо вашим завданням було вбити королеву, мисливця або знищити гніздо, ви не виконаєте його, здійснивши гіперстрибок.



● **Фішка самознищення переміщується на останню клітинку треку самознищення (з символом черепа) АБО вам треба додати на поле 9-ту фішку вогню чи 9-ту фішку несправності** — корабель вибухає / розгерметизовується, його уламки розлітаються. Усі персонажі на борту гинуть (байдуже, чи перебували вони в стані гібернації).

Гинуть усі прибульці на кораблі, а також знищується гніздо (це може бути важливо для деяких завдань).

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

● **Останній живий персонаж на борту, що не перебуває в стані гібернації, гине, занурюється в гібернацію або відлітає на рятувальній капсулі** — це означає, що гравці більше нічого не зможуть зробити на кораблі.

Якщо процес самознищення запущено, перемістіть фішку самознищення на останню клітинку відповідного треку. Інакше перемістіть фішку часу на останню клітинку відповідного треку. У будь-якому разі застосуйте ефекти, як описано вище.

Якщо справджується одна з описаних умов і принаймні 1 персонаж вижив (занурився в гібернацію або залишив корабель у рятувальній капсулі), переходьте до кроку перевірки умов перемоги.

ПЕРЕВІРКА УМОВ ПЕРЕМОГИ



1) ПЕРЕВІРКА ДВИГУНІВ:

Якщо корабель не знищено до цієї миті, перевірте його двигуни. Переверніть горілиць **верхні** жетони всіх трьох двигунів на полі. Якщо принаймні на 2 із 3 жетонів є напис «Пошкоджений», то корабель вибухає, а всі персонажі в стані гібернації гинуть.

Також гинуть усі прибульці та знищується гніздо (це може бути важливо для деяких завдань).

Примітка. Якщо у відсіку з двигуном лежить фішка несправності, вона заважає лише виконанню дії у цьому відсіку. Якщо двигун справний, його не вважають пошкодженим навіть за наявності фішки несправності.

Про відсіки з двигунами докладніше читайте на с. 26.



2) ПЕРЕВІРКА КООРДИНАТ

Якщо корабель не знищено до цієї миті, відкрийте карту координат і визначте, куди прямує корабель, згідно з поточною клітинкою фішки курсу.

Якщо корабель прямує не на Землю, усі персонажі, що перебувають у гібернації, гинуть.

Єдиний виняток — карта завдання «Карантин», для якої потрібно, щоб корабель направився на Марс. Персонаж, що має таке завдання, не гине, якщо перебуває в гібернації, а корабель прямує в бік Марса.

Важливо. Прибульці не гинуть, якщо корабель прямує не в бік Землі.

Примітка. Попри те що персонажі гинуть, корабель не вважають знищеним.

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



3) ПЕРЕВІРКА ЗАРАЖЕННЯ

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

А) За допомогою сканера гравець сканує всі карти інфекцій на руці, у колоді дій та в стосі скиду.

В) Якщо серед цих карт інфекцій він виявляє принаймні 1 карту з написом «ЗАРАЖЕНИЙ» або на планшетах його персонажа є фігурка личинки, гравець перетасовує всі свої карти дій та інфекцій, щоб утворити нову колоду дій, а потім бере з неї 4 верхні карти. Якщо серед цих карт є принаймні 1 карта інфекції (байдуже, чи є на ній напис «ЗАРАЖЕНИЙ»), персонаж гине. Інакше персонаж виживає.

Якщо на планшетах персонажа є фігурка личинки, гравець пропускає крок А й відразу виконує крок Б.

Про сканування карт інфекцій докладніше читайте на с. 20.



4) ПЕРЕВІРКА ЗАВДАННЯ

Кожен гравець із живим персонажем перевіряє, чи вдалося йому виконати своє завдання. Гравці розкривають свої карти завдань і перевіряють указані на них вимоги.

ЗАВЕРШЕННЯ ГРИ РАНІШЕ ЗА ІНШИХ ГРАВЦІВ

Якщо персонаж залишив корабель у рятувальній капсулі, занурився в гібернацію або загинув, він стає глядачем і більше не бере участі в грі. Наприкінці партії всі гравці з живими персонажами перевіряють виконання своїх завдань і визначають переможців.

Гравець, чий персонаж загинув першим, може грати далі за прибульців. — див. розділ «Гра за прибульців» на с. 27.

КРИТИЧНІ МОМЕНТИ ГРИ

Протягом гри можуть трапитися 4 критичні моменти. Кожен такий момент може відбутися в будь-якому раунді у разі:

- першого зіткнення з прибульцем;
- першої загибелі персонажа;
- відчинення камер гібернації;
- неможливості зупинки процесу самознищення.

ПЕРШЕ ЗІТКНЕННЯ

Коли один з персонажів уперше стикається з прибульцем, кожен гравець повинен зробити вибір — виконувати особисте чи корпоративне завдання.

Як тільки на полі з'являється перша фігурка прибульця (будь-якого типу), настає переламний момент. Кожен гравець повинен негайно вибрати 1 з 2 своїх карт завдань. Невибрану карту завдання треба вилучити з гри долілиць (не показуючи іншим гравцям). Далі розіграйте зіткнення, яке призвело до критичного моменту. Потім гра продовжується як завжди.

З цієї миті кожен гравець має лише 1 завдання, яке він намагатиметься виконати. Як і раніше, він тримає це завдання в таємниці від інших гравців.

Примітка. Не можна підглядати вилучені карти завдань інших гравців! Примітка. Яйця не вважають прибульцями. Про зіткнення докладніше читайте у розділі «Зіткнення та бій» на с. 18.



ПЕРШИЙ ЗАГИБЛИЙ ПЕРСОНАЖ —

Якщо вперше гине персонаж (будь-якого гравця), штучний інтелект корабля відразу запускає аварійну процедуру:

Усі рятувальні капсули автоматично відчиняються (переверніть їхні жетони написом «Відчинено» догори).

До кінця партії гравці можуть зачиняти (або знову відчиняти) їх за звичайними правилами (наприклад, виконавши дію відсіку «Модуль аварійного порятунку»).

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

Гравець, чий персонаж загинув першим, може грати далі за прибульців — див. с. 27.

КАМЕРИ ГІБЕРНАЦІЇ



Коли фішка на треку часу досягне будь-якої **блакитної** клітинки, відчиняються камери гібернації. До цього моменту персонажі НЕ МОЖУТЬ увійти в них.

ПРОЦЕС САМОЗНИЩЕННЯ



Коли фішка на треку самознищення досягне будь-якої **жовтої** клітинки, усі рятувальні капсули автоматично відчиняються. З цього моменту неможливо зупинити процес самознищення.

ЗАВДАННЯ

Щоб зрозуміти, як виконати більшість завдань, треба добре знати правила гри (наприклад, знати про дії у відсіках, умови знищення корабля, правила евакуації в рятувальних капсулах тощо). Нижче наведені поради, які допоможуть початківцям швидко знайти потрібні розділи правил.

Важливо. Незважаючи на завдання, ваш персонаж повинен вижити в будь-якому разі! Він мусить або залишити корабель у рятувальній капсулі, або зануритися в гібернацію.

ПЕРСОНАЖ Х ГРАВЦЯ ПОВИНЕН ЗАГИНУТИ

Персонаж указанного гравця повинен загинути до кінця гри. Цей персонаж може загинути від будь-чого, не обов'язково внаслідок ваших дій. Наприклад, ви можете зачинити цього персонажа у відсіку з фішкою вогню або з прибульцем. А може, вам вдасться підготувати до цього іншого гравця?

Також ви можете втекти з корабля в рятувальній капсулі, залишивши цього та інших персонажів на кораблі з купою проблем — великою кількістю фішок вогню і/або несправностей, пошкодженими двигунами, запущеним процесом самознищення або зміненними координатами. Якщо корабель вибухне чи полетить не туди, то усі персонажі на борту загинуть.

Про вогонь, несправності, перевірку двигунів та процес самознищення докладніше читайте в розділі «Кінець гри» на с. 11.

Про фішки вогню та фішки несправностей докладніше читайте на с. 17. Про гібернаторії, відсіки з двигунами та рятувальні капсули докладніше читайте на с. 26.

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

ПОВИНЕН ВИЖИТИ ЛИШЕ ВАШ ПЕРСОНАЖ

Наприкінці гри всі персонажі, крім вашого, повинні загинути.

ВІДПРАВИТИ СИГНАЛ

Ви повинні знайти рубку зв'язку та виконати її дію. На полі завжди є рубка зв'язку — шукайте її серед плиток відсіків із номером «1» на звороті.

Про рубку зв'язку докладніше читайте на с. 25.

КОРАБЕЛЬ ПОВИНЕН ДОСЯГТИ ЗЕМЛІ / МАРСА

Корабель досягне пункту призначення, якщо ввести координати потрібного місця на містку. Також принаймні 2 із 3 двигунів повинні бути в робочому стані (тобто на верхніх жетонах цих двигунів указано «Справний»).

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

Про перевірку двигунів докладніше читайте в розділі «Кінець гри» на с. 11.

Про відсіки з двигунами докладніше читайте на с. 26.

ВИЯВИТИ ВРАЗЛИВІСТЬ

Якщо персонаж доставить об'єкт дослідження в лабораторію і виконає її дію, він виявить вразливість прибульців. Байдуже, який саме персонаж досліджуватиме об'єкт. Якщо вразливість буде виявлена до кінця партії, гравець виконає це завдання.

Яйця прибульців можна знайти в гнізді. Гніздо завжди є на полі — шукайте його серед плиток відсіків з номером «1» на звороті.

Лабораторія також завжди є на полі — шукайте її серед плиток відсіків з номером «1» на звороті.

Про карти вразливостей прибульців докладніше читайте на с. 21.

Про об'єкти докладніше читайте на с. 22.

Про гніздо та лабораторію докладніше читайте на с. 24.

ЗНИЩИТИ ГНІЗДО

Якщо в гнізді немає яєць прибульців, його знищено. Гніздо завжди є на полі — шукайте його серед плиток відсіків з номером «1» на звороті.

Про гніздо та знищення яєць докладніше читайте на с. 24.

Дії

Протягом свого ходу гравець може виконувати різні дії. У гри є 4 типи дій:

- основні дії;
- дії на картах дій;
- дії на картах предметів;
- дії плиток відсіків.

Про фазу гравців докладніше читайте на с. 10.



Символи дій

ВАРТІСТЬ ДІЇ

Кожна дія має спеціальний символ з числом — це вартість її виконання. Щоб сплатити цю вартість, гравець повинен скинути відповідну кількість будь-яких карт дій з руки. Гравець скидає карти горілиць у свій стос скиду.

Важливо. Хоч карти інфекцій, які можуть потрапити в колоду дій, мають такий самий зворот, але їх не вважають картами дій. Гравці не можуть скидати карти інфекцій з руки, щоб сплачувати вартість дії. Карты інфекцій означають фізичне виснаження вашого персонажа (або й щось гірше).

Про карти інфекцій докладніше читайте на с. 20.



СИМВОЛИ БОЮ

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



ЛИШЕ В БОЮ — персонаж може виконати таку дію, якщо перебуває в бою.

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



ТІЛЬКИ НЕ В БОЮ — персонаж може виконати таку дію, якщо НЕ перебуває в бою.

Якщо на карті дії або предмета не вказані такі символи, дію цієї карти можна виконати як в бою, так і не в бою.

Про бій докладніше читайте на с. 18.

ОСНОВНІ ДІЇ

Усі персонажі мають однаковий арсенал основних дій. Докладніше про основні дії читайте нижче.

НЕ В БОЮ

1 ПЕРЕМІЩЕННЯ — перемістіть фігурку вашого персонажа в сусідній відсік, дотримуючись усіх основних правил переміщення.

Примітка. Якщо персонаж хоче виконати дію «Переміщення», коли перебуває в бою, натомість він виконає дію «Втеча».

Про дію «Переміщення» докладніше читайте на с. 14.

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

2 ОБЕРЕЖНЕ ПЕРЕМІЩЕННЯ — те саме, що й звичайна дія «Переміщення», але без кидка на шум. Після переміщення фігурки персонажа в сусідній відсік покладіть фішку шуму в будь-який коридор, що веде до цього відсіку.

Якщо в усіх коридорах, що ведуть до потрібного відсіку, уже є фішки шуму, ви не можете виконати «Обережне переміщення» в цей відсік.

Ви не можете виконати «Обережне переміщення», якщо ваш персонаж перебуває в бою.

В одному коридорі не може бути більше ніж 1 фішка шуму.

Про дії «Переміщення» та «Обережне переміщення», кидок на шум та фішки шуму докладніше читайте на с. 14–15.

1 УЗЯТТЯ ВАЖКОГО ОБ'ЄКТА — візьміть 1 важкий об'єкт у відсіку, де перебуває ваш персонаж. Це може бути труп персонажа, рештки прибульця або яйце прибульця.

Примітка. Якщо ви знайшли карту важкого предмета під час виконання дії на карті «Пошук», вам не треба виконувати дію «Узяття важкого об'єкта». Цю дію ви виконаєте лише тоді, коли береде важкий об'єкт.

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

1 ОБМІН — розпочніть обмін між усіма персонажами у вашому відсіку.

Тепер ви та інші гравці, чії персонажі перебувають у вашому відсіку, можуть показувати одне одному свої карти предметів й об'єкти та обмінюватися ними. Якщо двоє гравців згодні, вони обмінюються своїми предметами або об'єктами (навіть якщо ніхто з них не був ініціатором обміну). Дію витрачає лише гравець, який ініціював обмін.

Обмін може бути нерівноцінним. Гравець може віддати карту предмета або об'єкт іншому гравцеві, не отримавши нічого натомість.

Примітка. Персонажі не можуть прибирати з карт зброї фішки боеприпасів. Гравці обмінюються картами зброї разом з фішками боеприпасів, що лежать на них.

1 СТВОРЕННЯ ПРЕДМЕТА — скиньте 2 карти предметів з синіми символами компонентів, які відповідають сірим символам на карті саморобного предмета, і візьміть карту цього предмета.

Якщо карти предмета немає в колоді синіх предметів, ви не можете його створити, навіть якщо зібрали всі потрібні карти з синіми символами компонентів.

Про створення предметів докладніше читайте на с. 23.

У БОЮ

1 ПОСТРІЛ — атакуйте прибульця за допомогою зброї в комірці правої або лівої руки вашого персонажа, скинувши з цієї карти 1 фішку боеприпасів. Ви можете атакувати прибульців лише у вашому відсіку.

За допомогою цієї дії ви можете атакувати — як у бою, так і не в бою — жетони яєць прибульців у вашому відсіку, див. розділ «Знищення яєць» на с. 24.

Про дію «Постріл» докладніше читайте в розділі «Бій» на с. 18.

Про предмети в комірках рук персонажа докладніше читайте в розділі «Предмети» на с. 22.

1 РУКОПАШНИЙ БІЙ — атакуйте прибульця голіруч (або тим, що підвернулося під руку). Ви можете атакувати лише прибульців у вашому відсіку.

За допомогою цієї дії ви можете атакувати — як у бою, так і не в бою — жетони яєць прибульців у вашому відсіку, див. розділ «Знищення яєць» на с. 24.

Про дію «Рукопашного бою» докладніше читайте на с. 19.

ДІЇ НА КАРТАХ ПРЕДМЕТІВ



Деякі карти предметів дозволяють персонажам виконувати дії, описані на цих картах.

Про предмети докладніше читайте в розділі «Інвентар» на с. 22.

ДІЇ ПЛИТОК ВІДСІКІВ



Більшість відсіків мають свої дії. Персонажі можуть виконувати ці дії, перебуваючи у відсіках.

Про всі дії плиток відсіків докладніше читайте на с. 24.

ДІЇ НА КАРТАХ ДІЙ



У кожного персонажа є особиста колода з 10 карт дій. Кожна карта означає дію, яку може виконати цей персонаж. Деякі з цих карт унікальні, їх має лише певний персонаж.

Кожна карта дії містить опис цієї дії.

Щоб виконати дію на карті дії, скиньте її з руки горілиць і сплатіть вказану на ній вартість.

Важливо. Вартість дії — це кількість карт дій, які ви повинні додатково скинути з руки разом з картою дії, яку ви виконаєте.

Якщо опис дії на карті розділений словом «АБО» на 2 частини, ви повинні вибрати частину, яку хочете виконати.

ПРИКЛАД КАРТИ ДІЇ



На малюнку зображено карту дії капітана «Капітальний ремонт».

1) У правому верхньому куті карти вказано символ «Тільки не в бою». Отже, цю дію не можна виконувати, коли персонаж перебуває в бою.

2) Вартість дії. Щоб виконати дію «Капітальний ремонт», гравцеві треба додатково скинути з руки 2 карти дій.

3) Ефект дії.

4) Гравець повинен вибрати одну з двох частин ефекту, розділених словом «АБО». У цьому прикладі:

- або вилучити фішку несправності зі свого відсіку,
- або відремонтувати чи пошкодити один із двигунів.

ПЕРЕМІЩЕННЯ І ЖЕТОНИ ДОСЛІДЖЕННЯ

Протягом гри персонажі часто переміщуватимуться кораблем. Вони будуть досліджувати нові відсіки, знаходити корисні предмети, ремонтувати несправне обладнання, гасити вогонь у відсіках тощо. Кожен намагатиметься виконати своє завдання і вибратися живим з цього кошмару.

ВІДСІКИ ТА КОРИДОРИ



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

Жетони рятувальних капсул — єдиний виняток з цього правила.

Про рятувальні капсули докладніше читайте на с. 26.

Фігурки прибульців також можуть перебувати лише у відсіках.

КОРИДОРИ сполучають відсіки, ними можна переміститися з одного відсіку в інший. Персонажі та прибульці ніколи не можуть зупинятися в коридорах.

Якщо внаслідок переміщення коридором треба застосувати якийсь ефект, зробіть це після того, як фігурка персонажа опиниться в новому відсіку.

ДІЯ ПЕРЕМІЩЕННЯ

Зазвичай для переміщення кораблем гравці використовують дію «**ПЕРЕМІЩЕННЯ**».

Виконуючи дію «Переміщення», перемістіть фігурку вашого персонажа в **сусідній** відсік.

Відсіки вважають сусідніми, якщо вони сполучені **коридором**. Однак якщо в коридорі зачинені двері, відсіки, які він сполучає, не вважають сусідніми під час переміщення персонажів.

Про зачинені двері докладніше читайте на с. 17.

Перемістившись у відсік, завжди виконуйте такі кроки:

1) Якщо цей відсік ще **не досліджено** (плитка відсіку лежить долілиць), переверніть плитку відсіку горілиць.

Потім переверніть горілиць **ЖЕТОН ДОСЛІДЖЕННЯ**, який лежить на цій плитці відсіку, і застосуйте його ефекти.

Читайте розділ «Жетони дослідження» на цій сторінці.

2) Якщо персонаж перемістився в досліджений або недосліджений порожній відсік (у якому немає ані персонажів, ані прибульців), виконайте **КИДОК НА ШУМ**.

Про кидок на шум докладніше читайте на с. 15.

Якщо у відсіку, куди перемістився персонаж, є інша фігурка (персонажа або прибульця), **не виконуйте КИДОК НА ШУМ**.

Примітка. Зважаючи на це правило, переміщення в групі має певні переваги, адже кидок на шум виконуватиме тільки перший персонаж,

який переміщується у відсік. Утім, збирати групу персонажів в одному відсіку доволі ризиковано. Деякі події змушують усіх персонажів виконати кидок на шум, а отже, що більша група, то більше проблем.

ІНШІ ДІЇ ПЕРЕМІЩЕННЯ

Деякі дії, наприклад «**Обережне переміщення**» або «**Розвідування**», теж дозволяють перемістити фігурку персонажа, але вони трохи відрізняються від дії «Переміщення».

Про дію «Обережне переміщення» докладніше читайте в розділі «Основні дії» на с. 13.

Про дію «Розвідування» докладніше читайте на відповідній карті дії розвідниці.

Важливо. Щоб вийти з відсіку з прибульцем, персонаж замість дії «Переміщення» повинен виконати дію «Втеча» — див. розділ «Втеча персонажа» на с. 19.

ПРИКЛАД ПЕРЕМІЩЕННЯ У ВІДСІК З ІНШОЮ ФІГУРКОЮ



У цьому прикладі гравець переміщує фігурку розвідниці у відсік з фігуркою капітана. У відсіку вже є інший персонаж, отже, гравець **НЕ** виконує **КИДОК НА ШУМ**.

Якби у відсіку була фігурка прибульця, а не капітана, гравець також **НЕ** виконував би **КИДОК НА ШУМ**.

ПРИКЛАД ПЕРЕМІЩЕННЯ В ПОРОЖНЬ ВІДСІК



У цьому прикладі гравець переміщує фігурку розвідниці в кают-компанію за допомогою карти дії. Потім він виконує **КИДОК НА ШУМ**.

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

Якби в коридорі з номером «2» уже була фішка шуму, треба було б розіграти зіткнення. Проте цього разу розвідниці пощастило.

ЖЕТОНИ ДОСЛІДЖЕННЯ



На лицевій стороні кожного жетона дослідження зображені такі символи:

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

Ефекти вказаних символів застосовують так:

1) ВИЗНАЧТЕ КІЛЬКІСТЬ ПРЕДМЕТІВ У ВІДСІКУ

Відкривши жетон дослідження, визначте кількість предметів у відсіку і встановіть відповідне значення на лічильнику предметів. Для цього поверніть плитку відсіку так, щоб стрілка лічильника предметів, зображена біля комірки відсіку, указувала на таке число плити відсіку, що відповідає значенню на відкритому жетоні дослідження. Це число означає кількість предметів, які персонажі можуть знайти в цьому відсіку.

Не встановлюйте значення лічильника предметів у **гнізді** або в **укритому слизом** відсіку.

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



Значення лічильника предметів встановлено на «2»



2) ЗАСТОСУЙТЕ ОСОБЛИВИЙ ЕФЕКТ

На жетоні дослідження може бути вказаний один з таких ефектів:



ТИША

Нічого не відбувається.

Не виконуйте кидок на шум після цього переміщення.

Якщо на планшеті персонажа є фішка слизу, натомість застосуйте ефект «Небезпека».



НЕБЕЗПЕКА

Не виконуйте кидок на шум після цього переміщення.

Якщо в сусідніх відсіках є прибульці (і вони не перебувають в бою з персонажами), перемістіть усіх цих прибульців у цей відсік.

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

Про фішки шуму докладніше читайте на с. 17.

Про технічні коридори докладніше читайте на с. 16.

Про бій докладніше читайте на с. 18.



СЛИЗ

Покладіть **фішку стану** в комірку «Слиз» на вашому планшеті персонажа, щоб позначити, що ваш персонаж тепер вкритий слизом.

Про фішки слизу докладніше читайте на с. 17.



ВОГОНЬ

Покладіть у цей відсік **фішку вогню**.

Про фішки вогню докладніше читайте на с. 17.



НЕСПРАВНІСТЬ

Покладіть у цей відсік **фішку несправності**.

Про фішки несправності докладніше читайте на с. 17.



ДВЕРІ

Розмістіть **жетон дверей** у коридорі, через який ваш персонаж перемістився в цей відсік.

Про жетони дверей докладніше читайте на с. 17.

Застосувавши всі ефекти жетона дослідження, вилучіть його з гри.

На початку гри жетони дослідження викладають на недосліджені плитки відсіків. Ефекти застосовують тільки раз, коли в недосліджений відсік уперше переміщується будь-який персонаж.

КИДОК НА ШУМ



З усіх закутків корабля постійно доливають різні звуки. Зазвичай це шум роботи бортових систем, але іноді вони свідчать про наближення прибульців.

ПАМ'ЯТАЙТЕ. Якщо ви переміщуєте вашу фігурку у відсік, у якому вже є фігурка іншого персонажа або прибульця, ви НЕ виконуєте кидок на шум.

Киньте кістку шуму і застосуйте результат:



ЗНАЧЕННЯ «1», «2», «3» АБО «4»

Покладіть **фішку шуму** в коридор, що веде до вашого відсіку і має відповідний результату кидка номер (зокрема в технічні коридори, якщо у вашому відсіку є відповідний вхід).

Про технічні коридори докладніше читайте на с. 16.

В одному коридорі не може бути більше ніж 1 фішка шуму. Якщо вам треба покласти фішку шуму в коридор, де вже є фішка шуму, натомість розіграйте **зіткнення**.

Про зіткнення докладніше читайте на с. 18.

Про технічні коридори докладніше читайте на с. 16.

Про фішки шуму докладніше читайте на с. 17.



НЕБЕЗПЕКА

Якщо в сусідніх відсіках є прибульці (і вони не перебувають в бою з персонажами), перемістіть усіх цих прибульців у ваш відсік.

Якщо прибульці повинні переміститися коридором із зачиненими дверима, вони не роблять цього.

Про жетони дверей докладніше читайте на с. 17.

Якщо в сусідніх відсіках немає прибульців (або всі вони перебувають у бою), покладіть **фішку шуму** в кожен коридор, який веде до вашого відсіку та в якому ще немає такої фішки (зокрема в технічні коридори, якщо в цьому відсіку є відповідний вхід).

Про фішки шуму докладніше читайте на с. 17.

Про технічні коридори докладніше читайте на с. 16.

Про бій докладніше читайте на с. 18.



ТИША

Нічого не відбувається. Не кладіть фішку шуму.

Якщо на планшеті персонажа є **фішка слизу**, натомість застосуйте ефект «Небезпека».

ПРИКЛАД



Попри те що фішка шуму (підсвічена блакитним) лежить у коридорі за зачиненими дверима, її ефект поширюється на ВСЬОГО коридор, а не лише на ту частину, де лежить ця фішка.



Якщо фішка шуму лежить в комірниці технічних коридорів (підсвічена зеленим), то вважають, що вона лежить на кожному вході до технічних коридорів на полі.

У цьому прикладі 2 фішки шуму лежать в коридорах, що ведуть до кают-компанії: одна – в коридорі з номером «3» за зачиненими дверима (підсвічена блакитним), а друга – у технічних коридорах (підсвічена зеленим).

ДОДАТКОВО ПРО ПЕРЕМІЩЕННЯ ПРИБУЛЬЦІВ

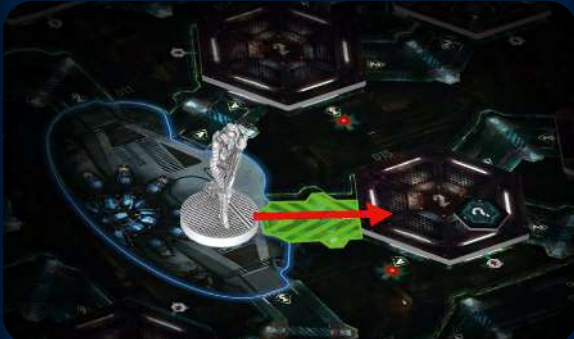
Прибульці можуть переміщуватися кораблем у різні моменти гри (наприклад, під час розіграшу карти події у фазу подій). В описі ефекту завжди вказано, як саме треба перемістити одного або кількох прибульців.

Важливо. Якщо прибулець завершив своє переміщення у недослідженому відсіку, не вилучайте його фігурку й не перевертайте плитку цього відсіку горілиць (разом із жетоном дослідження).

Якщо ви повинні розмістити на полі фігурку трутня, а всі 8 фігурок уже на полі, трутни ховаються – вилучіть із поля всі фігурки трутнів, які не перебувають в бою, і покладіть таку саму кількість відповідних жетонів прибульців у мішечок (якщо це можливо).

Потім розмістіть фігурку трутня у відсіку, у якому сталося зіткнення.

ПРИКЛАД ПЕРЕМІЩЕННЯ В НЕДОСЛІДЖЕНИЙ ВІДСІК



У цьому прикладі гравець переміщує фігурку розвідниці з гібернаторію в недосліджений відсік. Він скидає 1 карту дії, щоб виконати переміщення.

Перш ніж перемістити фігурку, гравець перевертає горілиць жетон дослідження (підсвічено жовтим) і плитку відсіку (підсвічено білим).



Це улюблений відсік розвідниці — кают-компанія! На жетоні дослідження цього відсіку вказаний ефект «Несправність», тому гравець кладе в цей відсік фішку несправності. На щастя, у кают-компанії можна знайти 3 предмети. Гравець повертає плитку відсіку так, щоб стрілка лічильника предметів указувала на сторону цього жетона з числом «3».

Насамкінець розвідниця виконує кидок на шум, бо перемістилася в порожній відсік.



ТЕХНІЧНІ КОРИДОРИ

Технічні коридори «Немезиди» утворюють єдину мережу, завдяки якій члени екіпажу в разі потреби можуть налаштувати будь-яку бортову систему. На жаль, прибульці теж користуються цією мережею, щоб швидко перемішуватися кораблем. Тому зазвичай персонажі тримаються подалі від технічних коридорів, бо ризик заблукати там або натрапити на прибульця надто високий.

Персонажі не можуть перебувати ані на входах до технічних коридорів (у деяких відсіках), ані в особливій кімнаті технічних коридорів. На технічні коридори поширюються ті ж правила, що й на звичайні коридори, але персонажі не можуть ними перемішуватися.

Виятки з цього правила — дії, які дозволяють виконати карта дії механіка «Технічні коридори» та предмет «План коридорів».

Якщо треба покласти фішку шуму (наприклад, внаслідок кидка на шум), а випадий результат кістки укаже на вхід до технічних коридорів, тоді фішку шуму кладуть у комірку технічних коридорів.

В одному коридорі не може бути більше ніж 1 фішка шуму. Якщо вам треба покласти фішку шуму в коридор, де вже є фішка шуму, натомість розіграйте **зіткнення**.

Про зіткнення докладніше читайте на с. 18.

Жетони дверей не можна розміщувати в технічних коридорах.

Якщо прибулець входить у технічні коридори під час переміщення, він ховається в тунелях. Скиньте всі його фішки поранень, вилучіть його фігурку з поля і поверніть його жетон у мішечок. Якщо в кімнаті технічних коридорів також лежала фішка шуму, не вилучайте її.



1) Комірка технічних коридорів.

2) Входи до технічних коридорів.



ФІШКИ ШУМУ

Фішки шуму викладають у коридори після кидків на шум.
Про кидок на шум докладніше читайте на с. 15.



ФІШКИ СЛИЗУ

Доки на планшеті персонажа лежить фішка слизу, кожен результат «Тиша» під час кидка на шум (і кожен жетон дослідження з ефектом «Тиша») натомість вважають «Небезпекою» (або жетоном дослідження з ефектом «Небезпека»).

Про кидок на шум докладніше читайте на с. 15.

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

Примітка. Протягом гри фішку слизу можна отримати різними способами, не тільки внаслідок розіграшу жетона дослідження.

Персонаж може позбутися фішки слизу за допомогою карти предмета «Спецодяг» (див. опис на відповідній карті) або дії відсіку «Душова кімната» (див. розділ «Душова кімната» на с. 25).

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



ФІШКИ ВОГНЮ

- 1) Персонажі, що перебувають у відсіках з фішками вогню, зазнають поранень.
- 2) Прибульці також зазнають поранень від фішок вогню.
- 3) Фішки вогню можуть спричинити вибух корабля.

1) Щоразу коли персонаж завершує свій хід у відсіку з фішкою вогню, він зазнає 1 легкого поранення.

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

Важливо. Персонаж зазнає поранень від вогню тільки після завершення свого ходу. Якщо персонаж пасує, він зазнає 1 легкого поранення від вогню після завершення свого ходу, але потім уже не зазнаватиме поранень від вогню до кінця раунду, навіть якщо інші персонажі ходитимуть далі.

Про легкі поранення докладніше читайте на с. 21.

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

2) Під час розігрування кроку 7 фази подій («Поранення від вогню») кожен прибулець, що перебуває у відсіку з фішкою вогню, зазнає 1 поранення.

Про завдання поранень прибульцям докладніше читайте на с. 20.

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

Примітка. Внаслідок розіграшу деяких карт подій вогонь може поширитися на сусідні відсіки або спричинити несправність в охопленому вогнем відсіку. Тож будьте обережні з вогнем!

Про перевірки наприкінці гри докладніше читайте на с. 11.

В одному коридорі не може бути більше ніж 1 фішка вогню. Якщо вам треба покласти фішку вогню у відсік, у якому вона вже є, нічого не відбувається.

Скидаючи фішки вогню, повертайте їх у запас.

У відсіку з фішкою вогню можна виконувати дію цього відсіку.

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

«« ПЕРЕМІЩЕННЯ І ДОСЛІДЖЕННЯ »»



ФІШКИ НЕСПРАВНОСТЕЙ

- 1) Фішки несправностей блокують дії відсіків.
- 2) Фішки несправностей можуть призвести до розгерметизації корабля і загибелі всіх на борту.

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

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

Завдяки деяким картам дій (як-от «Ремонт») та предметів (як-от «Інструменти»), персонажі можуть скидати фішки несправностей з відсіків.

Важливо. Фішку несправності ніколи не кладуть у гніздо або в укритий слизом відсік.

Примітка. Фішка несправності може з'явитися у відсіку після розіграшу деяких подій або виконання дій, а не тільки внаслідок розіграшу жетона дослідження. Ефект фішок несправностей також поширюється на дії спеціальних відсіків (як-от гібернаторії, місток або відсіки з двигунами).

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

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

Про відсіки з двигунами докладніше на с. 26.

2) Усього в грі 8 фішок несправностей. Якщо ви повинні покласти на поле фішку несправності, а в запасі їх не залишилося, відбувається розгерметизація корабля внаслідок порушення цілісності корпусу — гра завершується.

Про перевірки наприкінці гри докладніше читайте на с. 11.

В одному відсіку не може бути більше ніж 1 фішка несправності. Якщо вам треба покласти фішку несправності у відсік, у якому вона вже є, нічого не відбувається. Фішки несправності не можна класти в недосліджені відсіки.

Скидаючи фішки несправностей, повертайте їх у запас.



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

Про термінали докладніше читайте на с. 24.



ЖЕТОНИ ДВЕРЕЙ

Жетони дверей можна розмішувати лише в коридорах. В одному коридорі не може бути більше ніж 1 жетон дверей. Жетони дверей не впливають на ефекти, що стосуються фішок шуму.

Двері в кожному коридорі можуть бути відчиненими, зачиненими або знищеними. Різні ігрові ефекти можуть змінювати стан дверей (наприклад, переміщення прибульців, ефекти подій і дій).



• ЗАЧИНЕНІ ДВЕРІ позначають жетоном дверей, що стоїть у відповідному коридорі.

Зачинені двері не дають персонажам та прибульцям переміщуватися відповідним коридором (а також кидати гранати).

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

Якщо один або кілька прибульців повинні переміститися коридором із зачиненими дверима, вони не переміщуються, але знищують зачинені двері. Це правило діє також тоді, коли прибульці повинні переміститися після кидка на шум, після якого випав результат «Небезпека» (або якщо відкрито жетон дослідження з цим ефектом).

Про переміщення прибульців докладніше читайте на с. 15.



• ЗНИЩЕНІ ДВЕРІ позначають жетоном дверей, що лежить у відповідному коридорі. Таким коридором можуть переміщуватися і персонажі, і прибульці.

Знищені двері більше не можна зачинити.

Єдиний виняток — карта предмета «Плазмовий палик» (див. відповідну карту знахідки механіка).



• ВІДЧИНЕНІ ДВЕРІ. Якщо в коридорі немає жетона дверей, вважають, що двері відчинені. Відчиняючи зачинені двері, просто вилучіть жетон дверей з коридору. На початку гри двері в усіх коридорах відчинені.

Якщо вам треба розмістити на полі жетон дверей, а в запасі їх не залишилося, візьміть з поля будь-який жетон незнищених дверей і розмістіть у потрібному коридорі.

Якщо відразу кілька прибульців повинні переміститися в один відсік через коридор із зачиненими дверима, вважають, що вони переміщуються одночасно — прибульці разом знищують ці двері і не переміщуються. Жетони дверей не впливають на розігрування зіткнень.

ЗІТКНЕННЯ ТА БІЙ

ЗІТКНЕННЯ

Зіткнення з прибульцем відбувається лише в тому разі, якщо після взяття жетона прибульця з мішечка у відсіку з персонажем **з'являється** прибулець.

Про причини зіткнення (кидок на шум) докладніше читайте на с. 15.

До зіткнення також можуть призвести ефекти деяких карт подій (як-от «Інкубація») або деякі карти атак прибульців.

Важливо. Переміщення прибульця у відсік, де перебуває персонаж, не призводить до зіткнення.

Щоб розіграти зіткнення, виконайте такі кроки в указаному порядку:

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

2) Візьміть 1 жетон прибульця з мішечка.

На одному боці кожного жетона прибульця зображений символ прибульця, а на іншому — число.

3) Розмістіть фігурку прибульця в цьому відсіку. Тип фігурки прибульця повинен відповідати символу прибульця на взятому жетоні. Опис усіх символів наведений на планшеті прибульців.

4) Порівняйте число на взятому жетоні прибульця з кількістю карт на вашій руці (рахуйте і карти дій, і карти інфекцій).

Якщо кількість карт на вашій руці менша за вказане на жетоні прибульця число, відбувається **несподівана атака**.

Якщо кількість карт на вашій руці більша або дорівнює цьому числу, нічого не відбувається.

Відкладіть узятий жетон прибульця вбік — його треба буде повернути до мішечка, коли один з прибульців цього типу сховається (увійде в технічні коридори під час свого переміщення).

НЕСПОДІВАНА АТАКА

Це особлива атака прибульця, яка може статися лише під час зіткнення. Її розігрують, якщо гравець має на руці менше карт, ніж число на взятому жетоні прибульця.

Про атаку прибульців докладніше читайте на с. 10 і с. 20.



ПОРОЖНІЙ ЖЕТОН

Якщо гравець узяв з мішечка порожній жетон, покладіть фішку шуму в кожний коридор, що веде до відсіку, де треба розіграти зіткнення. Потім поверніть порожній жетон у мішечок.

Якщо порожній жетон — останній жетон у мішечку, покладіть у мішечок 1 жетон трутня. Якщо в запасі немає жетонів трутнів, нічого не відбувається.

Покладіть порожній жетон у мішечок.

Після цього зіткнення завершується.

Примітка. Розіграш порожнього жетона під час зіткнення відрізняється від розіграшу порожнього жетона на кроці 9 («Узяти жетон прибульця») під час фази подій.

ПЕРЕМІЩЕННЯ У ВІДСІК З ПРИБУЛЬЦЕМ

Якщо гравець переміщує фігурку персонажа у відсік з прибульцем, це НЕ призводить до зіткнення. Вважають, що відразу після цього персонаж і прибулець перебувають в бою.

ПРИКЛАД ЗІТКНЕННЯ



Гравець переміщує фігурку розвідниці з гіbernаторію в сусідній відсік. У двох коридорах, які ведуть до цього відсіку, вже є фішки шуму.

Розвідниця переміщується в порожній відсік, тому виконує кидок на шум. На кістці випадає «2». У коридорі з таким номером уже є фішка шуму, значить, треба розіграти зіткнення.



Гравець скидає всі фішки шуму з усіх коридорів, які ведуть до цього відсіку, і бере з мішечка жетон прибульця. На лицевому боці цього жетона вказано символ трутня, а на звороті — «4». Гравець порівнює кількість карт у себе на руці (також рахуючи карти інфекцій) з цим числом.

Він має лише 3 карти на руці, тому відбувається несподівана атака. Гравець відкриває 1 карту атаки прибульця і розігрує її.



БІЙ

Якщо персонаж і прибулець в одному відсіку, вони перебувають у бою.

Якщо персонаж перебуває в бою, у свій хід він може або **атакувати** прибульця, або покинути відсік, виконавши дію «Втеча». **Прибульці атакують** персонажів під час фази подій.

Деякі дії не можна виконувати, перебуваючи в бою — читайте опис символу «Тільки не в бою» на с. 12 і розділ «Основні дії» на с. 13.

Про ходи гравців докладніше читайте в розділі «Фаза гравців» на с. 10. Про атаку прибульців читайте на с. 10 і с. 20.



ПЕРСОНАЖ АТАКУЄ ПРИБУЛЬЦЯ —

У свій хід персонаж може атакувати прибульця у своєму відсіку за допомогою дій «Постріл» або «Рукопашний бій».

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

ДІЯ «ПОСТРІЛ». Якщо персонаж перебуває у відсіку з прибульцем і має зброю з принаймні 1 фішкою боеприпасів, він може виконати основну дію «Постріл», вибравши ціллю цього прибульця. Гравець виконує такі кроки:

- 1) Вибирає зброю та 1 прибульця, у якого хоче вистрілити;
- 2) Скидає 1 фішку боеприпасів з карти вибраної зброї;
- 3) Кидає бойову кістку.

Можливі результати кидка бойової кістки:



— ви не влучили в ціль.



— якщо ваша ціль — **личинка** або **повзун**, завдайте **1 поранення** вашій цілі. Інакше ви не влучили в ціль.



— якщо ваша ціль — **личинка**, **повзун** або **трутень**, завдайте **1 поранення** вашій цілі. Інакше ви не влучили в ціль.



— завдайте **1 поранення** вашій цілі (незалежно від типу прибульця).



— завдайте **2 поранень** вашій цілі (незалежно від типу прибульця).

Важливо. На деяких картах зброї вказані особливі ефекти, які можуть змінювати правила дії «Постріл».

Про зброю докладніше читайте в розділі «Об'єкти та предмети» на с. 22. Про завдання поранень і смерть прибульців докладніше читайте на с. 20.

ДІЯ «РУКОПАШНИЙ БІЙ»

Якщо персонаж перебуває у відсіку з прибульцем, він може виконати основну дію «Рукопашний бій», вибравши ціллю цього прибульця.

Гравець виконує такі кроки:

- 1) Бере 1 карту з колоди інфекцій і кладе її у свій стос скиду карт дій;
- 2) Вибирає прибульця, якого хоче атакувати;
- 3) Кидає бойову кістку.

Можливі результати кидка бойової кістки:

-  — ви не влучили в ціль. Ваш персонаж зазнає 1 важкого поранення.
-  — якщо ваша ціль — личинка або повзун, завдайте 1 поранення вашій цілі. Інакше ви не влучили в ціль, і ваш персонаж зазнає 1 важкого поранення.
-  — якщо ваша ціль — личинка, повзун або трутень, завдайте 1 поранення вашій цілі. Інакше ви не влучили в ціль, і ваш персонаж зазнає 1 важкого поранення.
-  — завдайте 1 поранення вашій цілі (незалежно від типу прибульця).
-  — завдайте 1 поранення (так, лише 1!) вашій цілі (незалежно від типу прибульця).

Про завдання поранень і смерть прибульців докладніше читайте на с. 20.
Про важкі поранення докладніше читайте на с. 21.

ПРИКЛАД БОЮ



У цьому прикладі розвідниця хоче вистрілити в прибульця з пістолета, який вона взяла в науковця. Скинувши 1 карту дії та 1 фішку боєприпасів із карти зброї, вона кидає бойову кістку.

На кістці випадає 2 влучання, але згідно з ефектом на карті пістолета 2 влучання рахуються як 1 влучання. Отже, розвідниця кладе на підставку фігурки прибульця лише 1 фішку поранення.

Додавши фішку поранення, розвідниця перевіряє ефект поранень (він залежить від витривалості прибульця). Вона відкриває 1 карту атаки прибульця і порівнює число в лівому верхньому куті карти (значення витривалості) з кількістю фішок поранень цього прибульця. Число на карті більше, тож прибулець витримає цю атаку.

Інші характеристики та ефекти взятої карти атаки прибульця зараз не мають значення.

ВТЕЧА ПЕРСОНАЖА

Персонаж, який перебуває в бою, може спробувати втекти в сусідній відсік (досліджений або недосліджений), виконавши основну дію «Переміщення». У такому разі розіграйте атаку прибульця перед переміщенням вашої фігурки.

Про атаку прибульців докладніше читайте на с. 10 і с. 20.

Якщо у відсіку, з якого персонаж намагається втекти, перебуває кілька прибульців, атаку кожного з них треба розіграти окремо.

Якщо ваш персонаж виживає після цих атак, перемістіть його фігурку в сусідній відсік. На цьому ваше переміщення завершується.

Якщо після втечі ваш персонаж потрапляє в недосліджений відсік, дослідіть його за звичайними правилами. Якщо це порожній відсік, виконайте кидок на шум.

Якщо під час виконання дії «Втеча» ваш персонаж гине, покладіть жетон трупа персонажа у відсік, з якого він намагався втекти.

Важливо. Деякі карти дій (наприклад, «Вогневе ураження» і «Вогневе прикриття») також дозволяють персонажу виконати дію «Втеча», трохи змінюючи її правила (див. відповідні карти дій).

Примітка. Якщо ваш персонаж втікає у відсік, де немає інших персонажів або прибульців, виконайте кидок на шум так само, як під час виконання звичайної дії «Переміщення».

ПРИКЛАД ВТЕЧІ ПЕРСОНАЖА



Завдавши поранення прибульцю, розвідниця вирішує втекти з відсіку. Гравець скидає 1 карту дії (вартість дії «Переміщення») і планує перемістити фігурку в гібернаторій.

Прибульці завжди атакують персонажа, який намагається втекти, тому гравець відкриває карту атаки прибульця. Це карта «Укус» із символом трутня: прибулець успішно атакує розвідницю, завдаючи важкого поранення. Незважаючи на це, розвідниця не гине й переміщується до гібернаторію.

У важкі часи будь-що може стати в пригоді. У безвихідній ситуації добре мати хоч якусь зброю — металеву трубу, важкий інструмент, приклад гвинтівки... Звісно, якщо маєте стрілецьку зброю, можете гатити в прибульців здалеку. Утім, коли боєприпаси закінчаться, вам доведеться битися голіруч. Під час рукопашного бою ви ризикуєте своїм життям. Якщо ваша атака буде невдалою, ви зазнаєте важкого поранення, або — ще гірше — заразитесь.

ЗАВДАВАННЯ ПОРАНЕНЬ І СМЕРТЬ ПРИБУЛЬЦІВ



Символ витривалості



Жетон решток прибульця

Коли будь-який прибулець зазнає поранень (наприклад, внаслідок успішної атаки персонажа або на кроці 7 фази подій — «Поранення від вогню»), покладіть потрібну кількість фішок поранень на підставку його фігурки.

Потім **перевірте ефект поранень**:

● **Личинка** або **яйце** — гинуть від 1 поранення. Після цього вилучіть із поля відповідну фігурку личинки або жетон яйця.

● **Повзу** або **трутень** — відкрийте 1 карту атаки прибульця і порівняйте значення витривалості (у лівому верхньому куті карти) з кількістю фішок поранень прибульця, ігноруючи всі інші характеристики та ефекти карти.

Якщо значення витривалості відкритої карти **менше** або **дорівнює** поточній кількості фішок поранень цього прибульця, він **гине** . У такому разі вилучіть із поля його фігурку й покладіть на її місце 1 жетон решток прибульця (це один з важких об'єктів, які можуть переносити персонажі).

Якщо значення витривалості **більше**, ніж поточна кількість поранень, прибулець залишається живим. Покладіть відкриту карту атаки прибульця у відповідний стос скиду.

● **Мисливець** або **королева** — відкрийте 2 карти атаки прибульців і додайте значення витривалості на цих картах. Отриману суму порівняйте з поточною кількістю фішок поранень цього прибульця — так само, як для повзуна або трутня. Покладіть відкриті карти атаки прибульців у відповідний стос скиду.

Примітка. Поточна витривалість прибульця — це змінна величина. На картах атаки прибульців можуть вказуватися різні значення витривалості. Ви відкриваєте нову карту атаки та перевіряєте витривалість прибульця після кожної успішної атаки, а не один раз за хід.

У грі також є 2 жетони «5 поранень», щоб позначити поранення великих істот — королеви або мисливця.



Символ відступу

ВІДСТУП ПРИБУЛЬЦІВ

Прибульці можуть здаватися дикими звірами, але насправді це розумні істоти. Вони тікають, коли зазнають великої кількості поранень. Або якщо ви пошкодили їхні вразливі органи.

Якщо під час перевірки ефекту поранень на одній з відкритих карт атаки прибульця на місці символу витривалості вказано символ **утечі**, цей прибулець відступає.

Відкрийте карту події та перемістіть прибульця коридором, номер якого вказаний у правому верхньому куті цієї карти. Потім скиньте цю карту події у відповідний стос скиду.

Перемістіть разом з фігуркою прибульця всі фішки його поранень. Однак якщо прибулець відступає в технічні коридори, ви вилучаєте з поля фігурку цього прибульця і повертаєте в запас його фішки поранень.

Про карти подій докладніше читайте на с. 10.

Про технічні коридори докладніше читайте на с. 16.

Королева і мисливець відступають, якщо принаймні на одній з двох відкритих карт атаки прибульців вказано символ **утечі**.

АТАКА ПРИБУЛЬЦІВ

Атака прибульців відбувається у такі моменти гри:

● **Несподівана атака.**

Про несподівану атаку докладніше читайте в розділі «Зіткнення» на с. 18.

● **Крок 6 («Атака прибульців») фази подій.**

Про атаку прибульців докладніше читайте в розділі «Фаза подій» на с. 10.

● **Утеча персонажа.**

Про втечу персонажа докладніше читайте на с. 19.

Під час атаки прибульців виконайте такі кроки:

1) Виберіть персонажа, якого атакуватиме прибулець. Прибулець може атакувати тільки персонажа в своєму відсіку.

Якщо на кроці 6 («Атака прибульців») фази подій у відсіку з прибульцем перебуває **кілька персонажів**, прибулець атакує персонажа гравця з найменшою кількістю карт на руці. Якщо таких гравців кілька, прибулець атакує того, хто має жетон першого гравця (або найближчого до нього гравця за годинниковою стрілкою).

У разі **несподіваної атаки** прибулець атакує персонажа, через якого відбулося зіткнення.

У разі **втечі** персонажа прибулець атакує персонажа, який виконує дію «Втеча».

2) Відкрийте й розіграйте 1 карту атаки прибульця:

● якщо тип прибульця, що атакує, відповідає символу прибульця на відкритій карті, застосуйте описаний на карті ефект;

● інакше вважайте, що вам пощастило — прибулець не влучив у вас.

Усі символи прибульців описані на планшетах прибульців.

Важливо. Під час розіграшу атаки прибульців не зважайте на символ витривалості в лівому верхньому куті відкритої карти атаки прибульця.

Зігравши карту атаки прибульця, покладіть її у відповідний стос скиду.

Якщо колода карт атаки прибульців вичерпалася, перетасуйте всі карти у відповідному стосі скиду й створіть нову колоду.

ПРИКЛАД КАРТИ АТАКИ ПРИБУЛЬЦІВ



1) Символ витривалості. Використовується лише під час перевірки поранень, коли прибулець отримує одну або кілька фішок поранень.

2) Символи прибульців. Це типи прибульців, для яких застосовують ефект цієї карти атаки. Якщо цю карту відкрито під час будь-якої атаки прибульця (під час фази подій, зіткнення або втечі персонажа) й один із зазначених на карті символів відповідає типу прибульця, що атакує, тоді застосовують 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 прибульця. Натомість виконайте такі кроки:

● вилучіть із поля фігурку личинки. Потім, якщо на планшеті персонажа, якого атакують, немає фігурки личинки, розмістіть її на планшеті.

● персонаж, якого атакують, отримує 1 карту інфекції.

Про карти інфекцій докладніше читайте в наступному розділі.



КАРТИ ІНФЕКЦІЙ



Персонажі можуть не тільки зазнавати поранень, а й отримувати карти інфекцій (наприклад, унаслідок деяких атак прибульців).

Якщо ваш персонаж з будь-якої причини повинен отримати карту інфекції, візьміть карту з колоди інфекцій і **покладіть на верх вашого стосу скиду карт дій**.

Карти інфекцій займають місце на руці, як і звичайні карти дій, але не дозволяють виконувати ніяких дій. Також їх **не можна скинути для оплати вартості інших дій**. Такі карти можна скинути лише тоді, коли гравець пасує.

Кожна карта інфекції містить приховану інформацію про те, ЗАРАЖЕНИЙ персонаж чи ні. Це закодована інформація, прихована за кольоровим візерунком. Гравець не знає, чи заражений його персонаж, доки не відсканує цю карту.

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

Про перевірку умов перемоги докладніше читайте в розділі «Цілі гравців і кінець гри» на с. 11.

Примітка. Деякі карти подій можуть вказати гравцеві відсканувати свої карти інфекцій.

СКАНУВАННЯ І СКИДАННЯ КАРТ ІНФЕКЦІЙ



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

На таких картах та в описах відсіків є докладна інформація про те, як гравець може позбутися карт інфекцій. У будь-якому разі йому доведеться відсканувати всі або певну частину своїх карт інфекцій.

Сканування виконують так:

Візьміть **сканер** та вставте закодовану частину карти інфекції в отвір під червоною плівкою. Якщо ви побачите напис «ЗАРАЖЕНИЙ» в одному з рядків, що проявилися, значить, ваш персонаж заразився. Якщо ні, ваш персонаж НЕ ЗАРАЖЕНИЙ.

Примітка. Роздивіться написи уважно, деякі з них тільки на перший погляд можуть здатися словом «ЗАРАЖЕНИЙ».

Якщо під час сканування треба застосувати додаткові ефекти, це буде вказано на відповідних картах дій, предметів або в описі відсіків.

Про дії відсіків докладніше читайте на с. 24.

Якщо персонаж ЗАРАЖЕНИЙ, розмістіть фігурку личинки на вашому планшеті (і не вилучайте цю карту інфекції!).

Якщо на вашому планшеті персонажа вже є фігурка личинки, ваш персонаж гине. Вилучіть його фігурку з поля і розмістіть фігурку повзуна у відсіку, у якому перебував ваш персонаж.

Якщо в описі ефекту, який ви застосовуєте, вказано, що треба **вилучити** карту інфекції, покладіть цю карту в коробку, вона більше не знадобиться в грі.

ПРИКЛАД СКАНУВАННЯ КАРТ ІНФЕКЦІЙ



Виконуючи дію «Відпочинок», капітан сканує свою карту інфекції. Вставивши в сканер карту інфекції, гравець дізнається, що його персонаж ЗАРАЖЕНИЙ.

Гравець повертає цю карту інфекції назад на руку й розміщує фігурку личинки на своєму планшеті персонажа. Це означає, що в певний момент гри якийсь із прибульців заразив капітана.



Тепер капітану треба якнайшвидше знайти спосіб позбутися паразита. Це можна зробити за допомогою дії відсіку «Операційний блок» або карти предмета «Антидот».

Бувалі мисливці кажуть: якщо з істоти тече кров, то її можна вбити. Але хіба рідину, що тече з ран цих потвор, можна назвати кров'ю? Ми знаємо лише те, що прибульцям дуже не подобаються наші кулі... Утім, неможливо зрозуміти, коли саме помре поранена істота. Чи трапиться це до того, як у вас закінчатся боеприпаси?..

Члени екіпажу вперше стикаються з цими прибульцями, тож не знають напевне, скільки поранень треба завдати кожній потворі, щоб знищити її.

ЗАЗНАВАННЯ ПОРАНЕНЬ ТА СМЕРТЬ ПЕРСОНАЖІВ

Протягом гри персонажі можуть зазнавати поранень 2 типів: легких та важких.



ЛЕГКІ ПОРАНЕННЯ

Поранення персонажа відмічаються на треку поранень на планшеті персонажа.

Якщо персонаж зазнає легкого поранення, а на його треку поранень немає фішки стану, покладіть таку фішку на **верхню** поділку його треку поранень.

Якщо персонаж повинен зазнати ще 1 легкого поранення, перемістіть фішку на 1 поділку нижче. Якщо фішка досягнула третьої поділки, персонаж зазнає важкого поранення, а фішку повертають у запас.

ВАЖКЕ ПОРАНЕННЯ

Якщо персонаж зазнає важкого поранення, візьміть 1 карту важкого поранення і покладіть її горілиць біля планшета персонажа. З цієї миті на персонажа поширюється негативний ефект цієї карти.

Кожен тип важкого поранення має свій ефект, описаний на карті.

Якщо персонаж, що має 3 важких поранення, повинен зазнати ще 1 будь-якого поранення (легкого або важкого), він відразу гине.

Якщо персонаж гине, вилучіть його фігурку з поля і покладіть у відсік, де він перебував, жетон трупа персонажа. Цей жетон вважають важким об'єктом.

Усі важкі об'єкти з комірок рук персонажа кладуть у відсік, де він загинув. Усі його карти предметів вилучають із гри.

Важливо. Якщо персонаж має кілька карт важких поранень одного типу, вони не мають кумулятивного ефекту. Утім, позбутися таких поранень буде важче.

Гравець, персонаж якого загинув першим, може грати далі за прибульців — докладніше читайте на с. 27.

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



ПЕРЕВ'ЯЗКА ТА ЛІКУВАННЯ ПОРАНЕНЬ

Протягом гри персонаж може перев'язувати та лікувати свої поранення різними способами (за допомогою карт предметів «Спецодяг», «Бинт», «Аптечка» або дії відсіку «Медичний відсік»).

На кожній з таких карт предметів і в описі цього відсіку вказано, що персонаж може зробити зі своїми пораненнями — перев'язати або вилікувати.

ПЕРЕВ'ЯЗАТИ ВАЖКЕ ПОРАНЕННЯ

— переверніть карту важкого поранення персонажа долілиць. З цієї миті її ефект не діє, але цю карту рахують під час підрахунку важких поранень персонажа (персонаж не може мати більше ніж 3 карти важких поранень).

ВИЛІКУВАТИ ПОРАНЕННЯ — якщо ефект дозволяє вилікувати легке поранення, перемістіть фішку на 1 поділку вгору по треку поранень або вилучіть її, якщо вона була на верхній поділці цього треку. Якщо ефект дозволяє вилікувати важке поранення — скиньте карту **перев'язаного** важкого поранення.

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



КАРТИ ВРАЗЛИВОСТЕЙ ПРИБУЛЬЦІВ

Під час приготувань до гри ви розміщуєте на планшеті прибульців 3 карти вразливостей долілиць. Протягом гри гравці можуть виявити ці 3 вразливості.

Кожну з цих карт вразливостей кладуть у комірку, що відповідає певному об'єкту: 1) **труп персонажа**, 2) **яйцю прибульця**, 3) **решткам прибульця**.



Щоб виявити вразливість, будь-який персонаж повинен дослідити відповідний об'єкт у **лабораторії**.

Про дослідження об'єктів у лабораторії докладніше читайте в розділі «Лабораторія» на с. 24.

Про об'єкти докладніше читайте в розділі «Об'єкти та предмети» на с. 22.

Жетони об'єктів



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

Виявлені вразливості змінюють деякі основні правила гри щодо прибульців, надаючи всім гравцям невелику перевагу в боротьбі проти них.

ОБ'ЄКТИ ТА ПРЕДМЕТИ

У деяких ситуаціях навіть від одного предмета може залежати життя персонажа. Предмети можна отримати різними способами:

- Кожен персонаж починає гру з 1 картою початкового предмета (зброя).
- Кожен персонаж починає гру з 2 картами знахідок, що лежать горизонтально долілиць. Якщо персонаж виконає умову, указану на звороті карти, він перевертає карту горілиць і повертає її вертикально. Після цього вона стає звичайною картою предмета.
- Протягом гри персонаж може знаходити різні предмети у відсіках за допомогою карти дії «Пошук».

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

- Протягом гри персонаж може створювати саморобні предмети за допомогою основної дії «Створення предмета».

Про створення предметів докладніше читайте на с. 23.

- Протягом гри персонаж може знаходити важкі об'єкти (труп персонажа, рештки прибульця або яйце прибульця), представлені в грі не картами, а спеціальними жетонами. Персонаж може нести такі об'єкти в лівій або правій руці. Для важких об'єктів немає окремих правил, але на них можуть посылатися ефекти карт дій, карт подій і дії відсіків (наприклад, вони потрібні для виконання дії відсіку «Лабораторія»).

Важливо. Якщо на карті предмета написано «Одноразовий», скиньте цю карту після використання.

Якщо ви скидаєте карту предмета після використання, кладіть її горілиць у відповідний стос скиду. Утім, якщо ви скидаєте карту без її використання (наприклад, під час виконання дії «Пошук»), ви кладете її долілиць під низ відповідної колоди.

ПРИКЛАД КАРТИ ПРЕДМЕТА



1) Синій символ компонента. Означає, що цю карту можна використати для виконання дії «Створення предмета». У цьому прикладі — як компонент для створення коктейлю Молотова.

2) Символ бою. У цьому прикладі символ «Тільки не в бою» означає, що персонаж не може використати предмет «Бинт», якщо перебуває в бою.

3) Одноразовий. Надрукована жовтим шрифтом властивість означає, що після використання «Бинта» карту цього предмета треба скинути у відповідний стос скиду.

4) Вартість дії. Щоб виконати дію карти предмета «Бинт», ви повинні скинути 1 додаткову карту разом з цією картою.

5) Ефект дії. Різні ефекти дії цієї карти. У цьому прикладі за допомогою карти «Бинт» можна або перев'язати 1 важке поранення, або вилікувати всі легкі поранення.

6) АБО. Ви повинні вибрати лише один з ефектів дії цієї карти.

КОМІРКИ РУК ПЕРСОНАЖА ТА ІНВЕНТАР

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

Персонажі можуть переносити жетони об'єктів. Усі жетони об'єктів базової гри вважають важкими об'єктами.

ІНВЕНТАР

Звичайні карти предметів на підставці для карт — це ваш **інвентар**. Завдяки такій підставці ви можете тримати карти в таємниці від інших гравців. Інші гравці бачитимуть лише колір зворотів ваших карт предметів, але не знатимуть, які це предмети. Утім, коли ви використовуєте якийсь предмет, ви повинні показати цю карту всім гравцям.

Ви можете тримати в своєму інвентарі будь-яку кількість карт предметів.



СИМВОЛ РУКИ, ВАЖКІ ПРЕДМЕТИ ТА ОБ'ЄКТИ

Важкі предмети (наприклад, зброя) позначені символом руки. Ви не можете тримати такі карти в таємниці від інших гравців і не можете тримати їх в інвентарі.

Якщо ви хочете залишити собі знайдений або отриманий важкий предмет (або узяти важкий об'єкт у відсіку), ви **повинні покласти його в комірку лівої або правої руки**. Це означає, що ваш персонаж може одночасно нести не більше ніж 2 важкі предмети / об'єкти.

Місця комірок рук позначені в нижній частині планшета вашого персонажа.

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

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

Будь-яка зброя, знайдена за допомогою дії «Пошук», завжди має 1 фішку боеприпасів (покладіть 1 фішку боеприпасів на таку карту). Кількість боеприпасів на карті зброї не може перевищувати вказане на ній максимальне значення боеприпасів.

Деякі карти предметів можна **додавати** до інших карт предметів (як-от «Розширений магазин» або «Система автоперезарядження»). На кожній такій карті вказано, до якої карти предмета її можна додати. Покладіть додану карту біля вказаної карти, з цієї миті вважайте їх однією картою.

Важливо. Завдяки карті предмета «Ізоляційна стрічка» можна з'єднати 2 важкі предмети так, щоб вони займали лише 1 комірку руки (але ви не можете з'єднувати **об'єкти**!).

Важкі предмети — це карти предметів із символом руки.

Важкі об'єкти — це жетони: **яйця прибульців** (зазвичай їх можна знайти у гнізді), **труп персонажа** (це або персонаж, який загинув протягом гри, або тіло, яке знайшли в гібернаторії на початку гри), **рештки прибульця** (жетон решток викладають на поле після того, як гине будь-який прибулець, крім личинки).



ЗАЛИШИТИ ПРЕДМЕТ АБО ОБ'ЄКТ У ВІДСІКУ

Під час свого ходу персонаж може залишити будь-який предмет / об'єкт, що лежить у його комірці руки або в інвентарі, не витрачаючи на це дію.

Об'єкти лежать у тому відсіку, у якому їх залишили.

Предмети, які залишають у відсіку, вважають загубленими — покладіть їх під низ відповідних колод (особисті предмети персонажів вилучають з гри).

На цьому кораблі чимало корисних речей. Треба лише уважніше подивитися довкола. От узяти хоча б цей вогнегасник. Найпевніше, він стане в пригоді. А з хімікатів і запальнички можна навіть створити вогнемет.



ПОШУК

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

- **червоні** (армійські);
- **жовті** (технічні);
- **зелені** (медичні);
- **сині** (саморобні).

Є окрема колода карт кожного типу предметів. Червоні, жовті й зелені карти предметів персонажі можуть знайти у відсіках за допомогою дії «Пошук».

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

Колір колоди предметів, з якої беруть карти за допомогою дії «Пошук», завжди відповідає кольору відсіку, у якому виконують цю дію (тобто в жовтому відсіку – жовті карти предметів і т. д.). Колір відсіку – це колір тла, на якому вказана назва відсіку й короткий опис його дії.

Виконуючи дію «Пошук» у **білому** відсіку, ви можете вибрати, з якої із 3 колод (червона, жовта або зелена) узяти карти.

Щоразу коли персонаж виконує дію «Пошук» у відсіку, зменшуйте значення лічильника предметів цього відсіку на 1, повертаючи плитку відсіку. Якщо значення лічильника предметів дорівнює 0, відсік вважають порожнім – персонажі більше не можуть шукати в ньому предмети.

Є винятки з цього правила, наприклад, дія розвідниці «Ретельний пошук».

Про лічильник предметів докладніше читайте на с. 14.

ПРИКЛАД ПОШУКУ



Розвідниця виконує дію «Пошук» у відсіку для екіпажу. Вона скидає карту дії «Пошук» і зменшує значення лічильника предметів цього відсіку на 1.

Відсік для екіпажу білий, отже, розвідниця може взяти 2 карти з будь-якої однієї колоди предметів. Вона вирішує, що зараз їй потрібні зброя та боеприпаси, тому бере карти з червоної колоди предметів.

Розвідниця вирішує залишити собі карту «Енергетична батарея», тому кладе іншу карту предмета («Гранату») долілиць під низ червоної колоди предметів (вона не показує ці карти іншим гравцям). Kartu «Енергетична батарея» розвідниця додає у свій інвентар, показуючи іншим гравцям лише її зворот.



СТВОРЕННЯ ПРЕДМЕТІВ

Четверта (синя) колода предметів – це карти саморобних предметів. Ці предмети не можна знайти у відсіках за допомогою дії «Пошук». Персонажі можуть лише створити їх за допомогою основної дії «Створення предмета», використовуючи інші карти своїх предметів.

У будь-який момент гри гравці можуть переглядати карти в колоді саморобних предметів. На відміну від інших колод, сині карти – не таємниця для інших гравців. Коли ви створюєте синій предмет, знайдіть його карту в колоді й візьміть її собі.

Про дію «Створення предмета» читайте в розділі «Основні дії» на с. 13.

У нижній частині будь-якої карти **саморобного предмета** вказані **2 сірі символи компонентів** – предмети, потрібні для створення цього предмета.

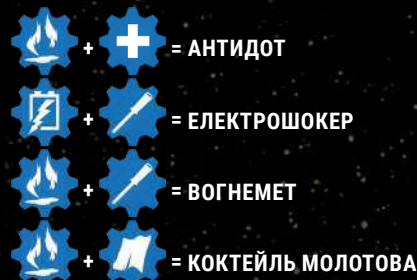


Якщо в лівому верхньому куті карти предмета вказаний **синій символ компонента**, значить, ви можете використати таку карту як один з компонентів для створення саморобного предмета.



Щоб створити предмет із синьої колоди, ви повинні виконати основну дію «Створення предмета» і скинути у відповідні стоси склади 2 карти предметів з **синіми символами компонентів**: символ на одній з цих карт повинен відповідати першому **сірому** символу компонента на карті предмета, який ви хочете створити, а символ на другій карті – другому **сірому** символу.

Ви можете створити 4 види саморобних предметів:



Навіть якщо ви зібрали всі потрібні карти з синіми символами компонентів, ви не можете створити предмет, якщо його карти немає в синій колоді.

Про саморобні предмети читайте на відповідних картах предметів.

ЗНАХІДКИ

На початку гри персонажі НЕ можуть використовувати свої карти знахідок. На кожній карті знахідки (що лежить горизонтально долілиць) вказані умови, які треба виконати, щоб отримати цей предмет.



Якщо ви виконали умову карти знахідки, переверніть відповідну карту знахідки горілиць і поверніть вертикально. Після цього вона стає звичайною картою предмета (її можна розмістити в комірці правої або лівої руки, скинути, віддати іншому персонажу під час дії «Обмін» тощо).



АТАКА ІНШИХ ГРАВЦІВ

Багатолітній досвід космічних польотів показує, що всередині невеликої групи людей, зачинених у консервній банці, яка мчить назустріч невідомому, неодмінно виникають якісь конфлікти. Щоб запобігти серйозній ворожнечі між членами екіпажу, космічні корпорації витратили мільярди доларів на розроблення імплантів проти агресії. Такі імпланти вживляють у мозок кожного космонавта, щоб створити непорушний психологічний бар'єр і захистити від агресії інших членів екіпажу. Ось чому персонажі не можуть атакувати одне одного, навіть якщо дуже цього захочуть.

Персонаж не може безпосередньо атакувати своїх колег, але внаслідок певних ефектів його дій інші члени екіпажу можуть зазнати поранень. Це може статися випадково, або персонаж може навмисно нашкодити іншим. Можна зачинити когось у відсіку з фішкою вогню, запустити процес самознищення корабля, поки інші космонавти перебувають на борту, або кинути гранату в прибульця у відсіку з іншими персонажами. Є різні способи обдурити імпланти.

ОПИС ВІДСІКІВ

Щоб виконати дію будь-якого відсіку, персонаж повинен перебувати в цьому відсіку (якщо тільки в описі ефекту не вказано інакше). Персонаж не може виконати дію відсіку, якщо перебуває в бою. Також він не може виконати дію відсіку з фішкою несправності.

ВІДСІК З ТЕРМІНАЛОМ



Такий символ у відсіку означає, що в ньому є **термінал**. Термінал не має особливих властивостей, але на нього можуть посилалися ефекти деяких карт дій, предметів і подій.

Якщо у відсіку з терміналом є фішка **несправності**, цей термінал стає недоступним (вважайте, що на цій плитці відсіку немає символу терміналу).

ОСНОВНІ ВІДСІКИ (З НОМЕРОМ «1»)

У кожній партії на поле викладають усі 11 плиток основних відсіків з номером «1» на звороті.



АРСЕНАЛ

2 ПЕРЕЗАРЯДИТИ ЕНЕРГЕТИЧНУ ЗБРОЮ

Покладіть 2 фішки боєприпасів на одну з ваших карт енергетичної зброї.

Примітка. Цією дією не можна перезарядити класичну зброю.

Примітка. На карті зброї не може бути більше боєприпасів, ніж вказано на цій карті.



ГЕНЕРАТОРНИЙ ВІДСІК

2 ЗАПУСТИТИ АБО ЗУПИНИТИ ПРОЦЕС САМОЗНИЩЕННЯ
Якщо на треку самознищення ще немає фішки стану, покладіть її на першу, **зелену** клітинку цього треку.

З цієї миті щоразу, коли ви переміщуєте фішку на треку часу, також переміщуйте фішку на треку самознищення на 1 клітинку вперед.

Якщо будь-який персонаж зупиняє процес самознищення, вилучіть фішку з відповідного треку (якщо процес самознищення буде знову запущено, поверніть фішку на першу клітинку цього треку).

Якщо фішка досягає **жовтої** клітинки на треку самознищення, процес самознищення стає невідворотним. У цю мить відчиняються всі рятувальні капсули (але їх можна знову зачинити).

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

Важливо. Ви не можете запустити процес самознищення, якщо принаймні 1 персонаж перебуває в стані гібернації.

Про перевірку наприкінці гри докладніше читайте на с. 11.

Якщо корабель здійснює гіперстрибок, коли запущено процес самознищення, його все одно вважають знищеним.

Про трек часу докладніше читайте в розділі «Фаза подій» на с. 10.

Про рятувальні капсули докладніше читайте на с. 26.



ГНІЗДО

2 УЗЯТИ 1 ЯЙЦЕ

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

На планшеті прибульців зберігаються яйця з гнізда. Коли вам треба узяти (або знищити) яйця в гнізді, ви берете їх із планшета прибульців. Зауважте, щоб узяти яйце з планшета прибульців, треба скинути 2 карти дій, а щоб узяти жетон яйця на полі — 1 карту дії.

Якщо в гнізді не залишилося яєць (усі яйця забрані або знищені персонажами), його вважають знищеним. У такому разі покладіть у гніздо 1 фішку поранення, щоб позначити це.

Якщо у відсіку, у якому лежать жетони яєць, є фішка вогню, на кроці «Поранення від вогню» фази подій знищить 1 з цих яєць.

Про крок «Поранення від вогню» читайте в розділі «Фаза подій» на с. 10.

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

Примітка. У цьому відсіку не можна виконувати дію «Пошук».

ЗНИЩЕННЯ ЯЄЦЬ

Якщо персонаж перебуває у відсіку, у якому лежать жетони яєць, він може спробувати їх знищити.

Виконайте дію «Знищення яєць» як дію «Постріл» або «Рукопашний бій». Кожне завдане поранення (незалежно від типу прибульця) знищує 1 яйце.

Якщо ви виконуєте дію «Знищення яєць» як дію «Рукопашний бій», а ваш персонаж не влучив у ціль, він не зазнає поранень і не отримує карт інфекцій.

Ви можете кидати гранати у відсік з жетонами яєць так само, як у відсік із прибульцем. «Граната» знищує 2 яйця, а «Коктейль Молотова» — 1 яйце.

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

Про кидок на шум докладніше читайте на с. 15.



ЕВАКУАЦІЙНА ЗОНА «А»

2 СПРОБУВАТИ ПОТРАПИТИ В РЯТУВАЛЬНУ КАПСУЛУ
Ви можете виконати цю дію лише в тому разі, якщо в зоні «А» відчинена будь-яка рятувальна капсула і в ній є принаймні 1 вільне місце.

Виконайте **кидок на шум**. Якщо після кидка в евакуаційній зоні «А» з'являється прибулець, то вам не вдається потрапити в рятувальну капсулу.

Якщо ж після кидка на шум жоден прибулець не з'явився у вашому відсіку, виберіть у зоні «А» відчинену рятувальну капсулу з принаймні 1 вільним місцем і розмістіть фігурку вашого персонажа на її жетоні (у кожній капсулі є 2 пасажирські місця, тому в них можуть одночасно перебувати до 2 персонажів).

Дивіться далі розділ про рятувальні капсули, щоб дізнатися, що буде, коли персонаж потрапить у рятувальну капсулу.

Ви не можете потрапити в рятувальну капсулу, якщо у відповідній евакуаційній зоні перебуває хоча б один прибулець.

Про кидок на шум докладніше читайте на с. 15.



ЕВАКУАЦІЙНА ЗОНА «Б»

Діють ті самі правила, що й для евакуаційної зони «А».



ЛАБОРАТОРІЯ

2 ДОСЛІДИТИ 1 ОБ'ЄКТ

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

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

Не скидайте жетон об'єкта у запас після його дослідження. Ви можете залишити його у відсіку лабораторії.

Про карти вразливостей докладніше читайте на с. 21.

Про об'єкти докладніше читайте на с. 22.



МЕДИЧНИЙ ВІДСІК

2 ВИЛІКУВАТИ ПОРАНЕННЯ

АБО перев'яжіть усі ваші важкі поранення, АБО вилікуйте 1 ваше перев'язане важке поранення, АБО вилікуйте всі ваші легкі поранення.

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



ОПЕРАЦІЙНИЙ БЛОК

2 ХІРУРГІЧНА ОПЕРАЦІЯ

Відскануйте всі ваші карти інфекцій (у колоді дій, на руці та в стосі скиду). Вилучіть усі карти з написом «ЗАРАЖЕНИЙ».

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

Відсканувавши всі карти інфекцій, персонаж зазнає 1 легкого поранення, після чого **автоматично пасує**. Перетасуйте всі ваші карти дій (у колоді дій, на руці та в стосі скиду) та створіть із них нову колоду дій.

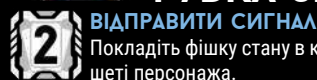
Примітка. Після хірургічної операції ви завжди пасуєте й залишаєтеся без карт на руці до початку наступного раунду.

Про сканування карт інфекцій детальніше читайте на с. 20.





РУБКА ЗВ'ЯЗКУ



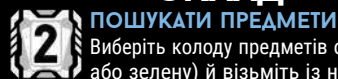
ВІДПРАВИТИ СИГНАЛ

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

Щоб виконати деякі завдання, треба відправити сигнал. Ця дія не має інших ефектів.



СКЛАД

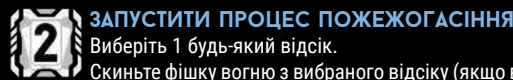


ПОШУКАТИ ПРЕДМЕТИ

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



ЦЕНТР ПОЖЕЖНОЇ БЕЗПЕКИ



ЗАПУСТИТИ ПРОЦЕС ПОЖЕЖОГАСІННЯ

Виберіть 1 будь-який відсік.

Скиньте 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 та визначити коридор згідно з номером карти).

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

Про переміщення прибульців докладніше читайте на с. 10 і с. 15.

ДОДАТКОВІ ВІДСІКИ (З НОМЕРОМ «2»)

Під час приготувань до кожної партії ви навмання викладаєте 5 із 9 додаткових відсіків. Плитки таких відсіків мають номер «2» на звороті.



ВІДСІК ДЛЯ ЕКІПАЖУ

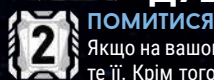
ВІДПОЧИНОК

Якщо ваш персонаж перебуває в цьому відсіку на початку нового раунду й тут немає прибульців, на кроці «Узяти карти дій» фази гравців візьміть 1 додаткову карту дії (тобто до 6 карт, а не до 5).

Це пасивний ефект, який не вважають дією відсіку, але ним не можна скористатися, якщо у відсіку є фішка несправності.



ДУШОВА КІМНАТА



ПОМИТИСЯ

Якщо на вашому планшеті персонажа є фішка слизу, скиньте її. Крім того, ви можете відсканувати всі карти інфекцій на руці й вилучити всі карти **без напису** «ЗАРАЖЕНИЙ».

Якщо принаймні на одній з відсканованих карт інфекцій був напис «ЗАРАЖЕНИЙ», розмістіть фігурку личинки на вашому планшеті персонажа (не вилучайте цю карту інфекції!). Якщо на планшеті персонажа вже є фігурка личинки, ваш персонаж гине. Додатково розмістіть фігурку повзуна у відсіку, де загинув ваш персонаж.

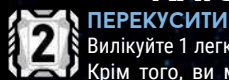
Про фішки слизу докладніше читайте на с. 17.

Про сканування карт інфекцій докладніше читайте на с. 20.

Примітка. У душову кімнату можна викласти фішку вогню за звичайними правилами. Виконуючи дію цього відсіку, ви не скидаєте фішку вогню, яка у ньому лежить.



КАЮТ-КОМПАНІЯ



ПЕРЕКУСИТИ

Вилікуйте 1 легке поранення.

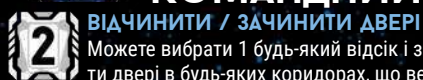
Крім того, ви можете відсканувати всі карти інфекцій на руці й вилучити всі карти **без напису** «ЗАРАЖЕНИЙ».

Якщо принаймні на одній з відсканованих карт інфекцій був напис «ЗАРАЖЕНИЙ», розмістіть фігурку личинки на вашому планшеті персонажа (не вилучайте цю карту інфекції!). Якщо на планшеті персонажа вже є фігурка личинки, ваш персонаж гине. Додатково розмістіть фігурку повзуна у відсіку, де загинув ваш персонаж.

Про сканування карт інфекцій докладніше читайте на с. 20.



КОМАНДНИЙ ЦЕНТР



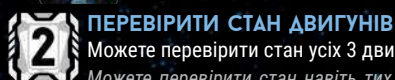
ВІДЧИНИТИ / ЗАЧИНИТИ ДВЕРІ

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

Можете вибрати, які двері зачинити, а які — відчинити. Ви не повинні зачиняти або відчиняти всі двері.



МАШИННЕ ВІДДІЛЕННЯ



ПЕРЕВІРИТИ СТАН ДВИГУНІВ

Можете перевірити стан усіх 3 двигунів корабля.

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 с. 26.



МОДУЛЬ АВАРІЙНОГО ПОРЯТКУ

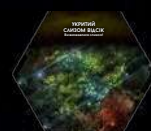


ЗАЧИНИТИ / ВІДЧИНИТИ 1 РЯТУВАЛЬНУ КАПСУЛУ

Переверніть 1 жетон рятувальної капсули на інший бік — написом «Відчинено» або «Зачинено» догори.

Про евакуаційні зони докладніше читайте на с. 24.

Про рятувальні капсули докладніше читайте на с. 26.



УКРИТИЙ СЛИЗОМ ВІДСІК

ВИ ВИМАЗАЛИСЯ СЛИЗОМ!

Коли ви переміщуєтеся в цей відсік, ви відразу отримуете фішку слизу.

Про фішки слизу докладніше читайте на с. 17.

Примітка. У цьому відсіку не можна виконувати дію «Пошук».

Примітка. Ви отримуете фішку слизу раніше, ніж застосуєте ефект жетона дослідження.



ЦЕНТР СПОСТЕРЕЖЕННЯ



ПОДИВИТИСЯ 1 ВІДСІКУ І ЙОГО ЖЕТОН ДОСЛІДЖЕННЯ

Подивіться 1 будь-яку плитку недослідженого відсіку та його жетон дослідження, не показуючи іншим гравцям.

Подивившись, покладіть їх назад на поле долілиць. Можете розповісти іншим гравцям, що побачили. Не обов'язково говорити правду.

Про жетони дослідження докладніше читайте на с. 14.



ЦЕНТР УПРАВЛІННЯ ШЛЮЗАМИ



ЗАПУСТИТИ ПРОЦЕС АВАРІЙНОЇ РОЗГЕРМЕТИЗАЦІЇ

Виберіть 1 будь-який інший жовтий відсік. У коридорах, що ведуть до цього відсіку, не повинно бути знищених дверей.

Зачиніть двері в кожному коридорі, що веде до вибраного відсіку, і покладіть у цей відсік жетон повітряного шлюзу. Якщо у кінці поточної фази гравців будуть відчинені принаймні одні двері в коридорі, що веде до цього відсіку, вилучіть жетон повітряного шлюзу.

Якщо наприкінці поточної фази гравців (після того як усі гравці спасували) всі двері в коридорах, що ведуть до цього відсіку, все ще зачинені, то всі персонажі й прибульці у відсіку з жетоном повітряного шлюзу негайно гинуть. Потім вилучіть жетон повітряного шлюзу з відсіку.

Якщо в цьому відсіку є фішка вогню, вилучіть її. Будь-які жетони об'єктів, рештки і тіла залишаються в цьому відсіку.

Жовтим відсіком вважають відсік, назва та опис дії якого вказані на жовтому тлі.

Перелякані прибульці тікають від струменя вогнегасника. Ми не розуміємо, чому це відбувається. Але, як то кажуть, «якщо якась дурниця працює, значить, це не така вже й дурниця».

СПЕЦІАЛЬНІ ВІДСІКИ

На кораблі завжди є 5 спеціальних відсіків особливої форми (вони надруковані на ігровому полі). Ці відсіки вважають уже дослідженими на початку гри.

Спеціальні відсіки — це звичайні відсіки, але персонажі не можуть виконувати в них дію «Пошук». Решта правил залишаються незмінними (зокрема правила викладання фішок вогню і несправностей).



ГІБЕРНАТОРІЙ

2 СПРОБУВАТИ ЗАНУРИТИСЯ В ГІБЕРНАЦІЮ

Можете виконати дію цього відсіку, лише якщо камери гібернації відчинені — після того як фішка часу досягла **блакитної** клітинки треку часу.

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

Якщо ж після кидка на шум жоден прибулець не з'явився у вашому відсіку, вилучіть фігурку вашого персонажа з гри — ви успішно занурилися в гібернацію. З цієї миті ви не берете участі в грі. Наприкінці гри ви дізнаєтеся, вижив ваш персонаж чи загинув після вибуху корабля.

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

Ви не можете зануритися в гібернацію, якщо в гібернаторії перебуває хоча б 1 прибулець.

Про перевірки наприкінці гри докладніше читайте на с. 11.

Про кидок на шум докладніше читайте на с. 15.

Примітка. Ви не можете виконувати дію «Пошук» у цьому відсіку.

Примітка. Системи корабля запрограмовані так, щоб захистити членів екіпажу, які перебувають у гібернації. Тому неможливі будь-які маневри, які загрожуватимуть їхнім життям.



ВІДСІК 3 ДВИГУНОМ № 1

2 ПЕРЕВІРИТИ ДВИГУН

Перевірте стан двигуна у цьому відсіку — подивіться верхній жетон двигуна, не показуючи його іншим гравцям. Можете розповісти іншим гравцям, що побачили. Не обов'язково говорити правду.

Верхній жетон двигуна вказує на його поточний стан.

ВІДРЕМОНТУВАТИ

(АБО ПОШКОДИТИ) ДВИГУН

Щоб відремонтувати / пошкодити двигун, персонаж у цьому відсіку повинен виконати дію карти дії «Ремонт» або карти предмета «Інструменти». Візьміть обидва жетони двигуна і, не показуючи іншим гравцям, покладіть їх назад долілиць у будь-якому порядку.

Можете розповісти іншим гравцям, що ви зробили — відремонтували або пошкодили двигун. Не обов'язково говорити правду. Але ви повинні чесно сказати, чи змінювали порядок жетонів у відсіку.

Ви можете відремонтувати або пошкодити двигун, навіть якщо в цьому відсіку є фішка несправності та навіть якщо ви не перевіряли стан двигуна.

Примітка. Щоб виконати гіперстрибок, принаймні 2 із 3 двигунів повинні бути справні. На початку гри гравці не знають, у якому стані двигуни, але можуть перевірити стан двигунів протягом гри — наприклад, у відповідному відсіку або в машинному відділенні. Якщо наприкінці гри корабель не знищено, відкрийте верхні жетони всіх двигунів, щоб визначити, чи вибухне корабель під час гіперстрибка.

Про перевірку двигунів докладніше читайте на с. 11.

Примітка. Ви не можете виконувати дію «Пошук» у цьому відсіку.



ВІДСІК 3 ДВИГУНОМ № 2

Діють ті самі правила, що й для відсіку з двигуном № 1.



ВІДСІК 3 ДВИГУНОМ № 3

Діють ті самі правила, що й для відсіку з двигуном № 1.



МІСТОК

2 КЕРУВАННЯ ПОЛЬОТОМ

Перевірте координати АБО встановіть курс.

ПЕРЕВІРИТИ КООРДИНАТИ

Подивіться на карту координат, не показуючи її іншим гравцям. Покладіть її назад на поле долілиць. Можете розповісти іншим гравцям, що ви побачили. Не обов'язково говорити правду.

ВСТАНОВИТИ КУРС

Перемістіть фішку на треку курсу на будь-яку клітинку.

Примітка. Ви не можете змінити курс, якщо принаймні 1 персонаж уже перебуває в гібернації.

Запам'ятайте побачену карту координат, щоб не виконувати дію перевірки координат знову, якщо забудете її.

Ви не можете встановити курс, якщо на містку є хоча б 1 прибулець.

Примітка. Якщо наприкінці гри корабель не знищено, відкрийте карту координат. Клітинка, яку займає фішка на треку курсу, вказує пункт призначення корабля згідно з координатами на карті.

Про перевірку координат докладніше читайте на с. 11.

Примітка. Ви не можете виконувати дію «Пошук» у цьому відсіку.

РЯТУВАЛЬНІ КАПСУЛИ

На початку гри всі рятувальні капсули зачинені. Протягом гри персонажі можуть відчиняти їх вручну (за допомогою ефектів деяких карт предметів або дій відсіків). Капсули автоматично відчиняються після того, як гине перший персонаж, або коли на треку самознищення фішка досягає жовтої клітинки.

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

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

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

Якщо рятувальна капсула відчинена й персонаж перебуває у відповідній евакуаційній зоні, у якій немає прибульців або фішки несправності, він може спробувати потрапити в цю рятувальну капсулу, виконавши **кидок на шум**.

Про евакуаційні зони докладніше читайте на с. 24.

ЯКЩО ПЕРСОНАЖУ ВДАЛОСЯ ПОТРАПИТИ В РЯТУВАЛЬНУ КАПСУЛУ, розмістіть його фігурку на одному з двох пасажирських місць на жетоні цієї капсули.

Потім ви повинні вирішити: відразу запустити вашу рятувальну капсулу або почекати (можливо, ви хочете, щоб інший персонаж зайняв вільне місце в цій капсулі).

ЯКЩО ВИ ЗАПУСТИЛИ РЯТУВАЛЬНУ КАПСУЛУ (відразу або під час одного з наступних раундів), вилучіть із гри фігурку вашого персонажа та жетон рятувальної капсули. З цієї миті ви не берете участі в грі. Але це ще не означає, що перемога за вами! Ви дізнаєтеся результат після перевірки завдань наприкінці гри.

Кожен персонаж, що покинув корабель у рятувальній капсулі, зрештою дістається Землі.

Про перевірки наприкінці гри докладніше читайте на с. 11.

ЯКЩО ВИ ВИРІШИЛИ ПОЧЕКАТИ, можете запустити капсулу на початку вашого першого ходу в будь-яку фазу гравців. Ви також можете вийти з рятувальної капсули — у такому разі просто поверніть фігурку вашого персонажа в евакуаційну зону, що відповідає рятувальній капсулі, не витрачаючи дію. Утім, якщо ви вирішили не запускати вашу рятувальну капсулу, ви автоматично пасуєте в цьому раунді.

Якщо, поки ви чекали, у вашій евакуаційній зоні з'явився прибулець, усі персонажі в рятувальних капсулах цієї зони автоматично повертаються в цю евакуаційну зону.

Коли у вашу рятувальну капсулу потрапляє інший персонаж, він може негайно запустити цю капсулу.

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



Порожні комірки рятувальних капсул на полі



Зачинені рятувальні капсули



Відчинені рятувальні капсули

РЕЖИМИ ГРИ

СОЛО ТА КООПЕРАТИВНИЙ РЕЖИМИ



СОЛО-РЕЖИМ

Хоча «Немезида» розроблялася як напівкооперативна гра, завдяки цьому режиму ви зможете спробувати вижити самотужки.

У соло-режимі використовують колоду спеціальних завдань. На початку гри перетасуйте її та візьміть з неї 2 карти (замість 2 звичайних карт завдань).

Примітка. Під час першого зіткнення ви повинні вибрати, яку з цих двох карт спеціальних завдань залишити собі.

Важливо. У цьому режимі кількість доступних у кожному відсіку предметів зменшується вдвічі з округленням до більшого значення (якщо на жетоні дослідження вказано 1 або 2 предмети, встановіть лічильник предметів на 1; якщо 3 або 4 предмети — встановіть лічильник предметів на 2).

Щоб здобути перемогу, ви повинні виконати ваше завдання і вижити.

ПОВНІСТЮ КООПЕРАТИВНИЙ РЕЖИМ

Цей додатковий режим призначений для гравців, які хочуть пліч-о-пліч протистояти прибульцям, не боячись зради союзника.

У цьому режимі використовують колоду спеціальних завдань. На початку гри відкрийте стільки карт із цієї колоди, скільки гравців бере участь у грі. Ці карти використовують замість звичайних карт завдань.

Щоб здобути перемогу, гравці повинні виконати ВСІ завдання на відкритих картах. Принаймні 1 персонаж повинен вижити.

Примітка. Якщо тільки одна з відкритих карт спеціальних завдань вимагає відправити сигнал, це повинен зробити лише один персонаж. Якщо таких завдань кілька, то, саме стільки персонажів повинні відправити сигнал.

РЕАНІМАЦІЯ

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

Коли один з персонажів гине, інший персонаж може взяти жетон його трупа й віднести в медичний відсік.

На початку наступного раунду замініть труп персонажа в медичному відсіку фігуркою цього персонажа. Цей персонаж також виліковує всі свої легкі поранення і перев'язує всі важкі поранення.

Важливо. Якщо в медичному відсіку є прибулець або фішка несправності, ви не зможете провести реанімацію.

ГРА ЗА ПРИБУЛЬЦІВ



Завдяки цьому режиму гравець, чий персонаж першим загинув у грі, може продовжити гру, керуючи діями прибульців. Майте на увазі, що цей додатковий режим ускладнить гру іншим гравцям, тож можете не використовувати його. Вибір за вами.

Гравець, чий персонаж загинув першим, тепер контролює всіх прибульців на борту. Він може полювати на інших персонажів.

Важливо. Лише один гравець може керувати діями прибульців — той, чий персонаж загинув першим. Якщо одночасно гинуть кілька персонажів, прибульців контролюватиме гравець з найменшим номером на карті-пам'ятці.

ПРИГОТУВАННЯ. Гравець, який контролює прибульців, вилучає з гри всі компоненти свого загиблого персонажа. Він бере колоду дій прибульців, перетасовує її та кладе перед собою.

Потім гравці завершують поточний раунд за звичайними правилами. Перебіг гри змінюється тільки на початку наступної фази гравців.

ПЕРЕБІГ ГРИ ФАЗА ГРАВЦІВ

1. Узяти карти дій. Той, хто грає за прибульців, бере 3 карти з колоди дій прибульців. Ліміт його руки — 4 карти.

2. Передати жетон першого гравця. Передаючи жетон першого гравця на цьому кроці, завжди пропускайте того, хто грає за прибульців (він ніколи не отримує жетон першого гравця).

3. Ходи гравців. Усі гравці, зокрема той, хто грає за прибульців, ходять по черзі, як і раніше. Але у свій хід той, хто грає за прибульців, може виконати тільки 1 дію (зіграти карту з руки) або спасувати.

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

У свій хід той, хто грає за прибульців, може зіграти карту дії прибульця, щоб:

1) ПЕРЕМІСТИТИСЯ — перемістіть фігурку будь-якого прибульця коридором із номером, указаним на зіграній карті дії прибульця.

Примітка. Якщо прибулець переміщується в технічні коридори, дотримуйтесь звичайних правил.

2) АТАКУВАТИ — виберіть будь-якого прибульця, що перебуває у відсіку з принаймні 1 персонажем. Цей прибулець атакує вибраного персонажа в цьому відсіку. Атаку прибульця розігрують за звичайними правилами, але з одним винятком: той, хто грає за прибульців, бере стільки карт з колоди атаки прибульців, скільки вказано на карті дії прибульця, яку він зіграв у поточному раунді. Далі він розіграє одну з цих карт, а решту кладе долілиць під низ колоди атаки прибульців. Інші персонажі в цьому відсіку не впливають на атаку прибульця.

3) ЗАСТОСУВАТИ ЕФЕКТ — застосуйте ефект, указаний на зіграній карті дії прибульця.

ФАЗА ПОДІЙ

Пропустіть усі кроки фази подій, крім кроків «Трек часу» та «Поранення від вогню».

ТРЕК ЧАСУ. Перемістіть фішки на треку часу та на треку самознищення (якщо процес було активовано) на 1 клітинку праворуч.

ПОРАНЕННЯ ВІД ВОГНЮ. Кожен прибулець, що перебуває у відсіку з фішкою вогню, зазнає 1 поранення як завжди.

Примітка. Пропустіть решту кроків фази подій в цьому режимі!

Зверніть увагу, що:

– немає кроку «Атака прибульців» (але вони все ще проводять несподівані атаки під час зіткнень і атакують персонажів, які виконують дію «Втеча» у відсіку з прибульцями);

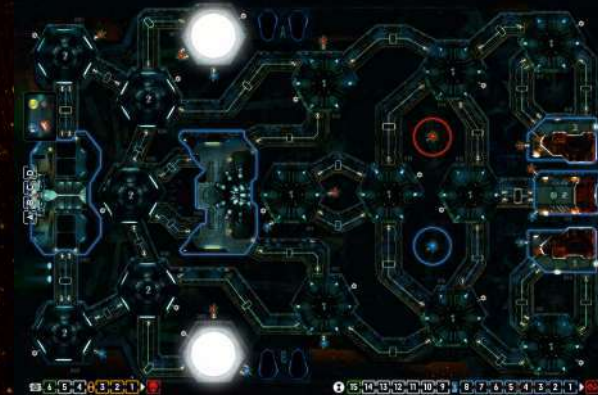
– немає кроку «Карта подій» (карти подій можна зіграти лише як ефекти карт дій прибульців);

– немає кроку «Узяти жетон прибульця».

УМОВИ ПЕРЕМОГИ

Гравець, який контролює прибульців, не може здобути абсолютну перемогу. Його мета — не дозволити перемогти іншим гравцям. Якщо хтось уже програв, то, найімовірніше, він старатиметься, щоб інші гравці теж зазнали невдачі. Чи не так?

АЛЬТЕРНАТИВНЕ ІГРОВЕ ПОЛЕ



Ви можете використовувати альтернативний варіант корабля на іншому боці ігрового поля в будь-якому режимі гри. Але майте на увазі, що тоді персонажам буде складніше вижити.

Одна з особливостей цього варіанту поля — це два типи технічних коридорів. На них поширюються звичайні правила. Утім, ці коридори не вважають з'єднаними один з одним (фішка шуму в червоній комірці технічних коридорів не впливає на перевірку шуму в блакитних технічних коридорах — і навпаки).

Інша особливість 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 приготувань до гри розмістіть плитки відсіків «Евакуаційна зона "А"» і «Евакуаційна зона "Б"» горілиць у відповідні комірці, як показано вище.

Покладіть на кожну з цих плиток 1 жетон дослідження долілиць (коли персонаж уперше ввійде в один з цих відсіків, дотримуйтесь звичайних правил дослідження відсіків).



СТИСЛІ ПРАВИЛА

ПЕРЕБІГ ГРИ

I: ФАЗА ГРАВЦІВ

- 1) Узяти до 5 карт дій.
- 2) Передати жетон першого гравця наступному гравцеві за годинниковою стрілкою.
- 3) Ходи гравців. Гравці ходять по черзі, починаючи з гравця з 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.Спасувавши, гравець не ходить до кінця поточного раунду.
- 4) Повторити крок 3, доки всі гравці не спасують.

II: ФАЗА ПОДІЙ

- 5) Перемістити фішку на треку часу. Якщо процес самознищення було запущено, треба також перемістити фішку на треку самознищення.
- 6) Атака прибульців.
- 7) Поранення прибульців від вогню.
- 8) Розіграти 1 карту події:
 - переміщення прибульців;
 - ефект події.
- 9) Узяти 1 жетон з мішечка прибульців і застосувати його ефект.

КРИТИЧНІ МОМЕНТИ ГРИ

ПЕРШЕ ЗІТКНЕННЯ

Коли на полі з'являється перший прибулець (будь-якого типу), кожен гравець повинен вибрати, яку зі своїх карт завдань залишити собі, а яку скинути долілиць.

ПЕРШИЙ ЗАГИБЛИЙ ПЕРСОНАЖ

Якщо в грі вперше гине персонаж (будь-якого гравця), усі рятувальні капсули автоматично відчиняються.

Якщо ви граєте в режимі «Гра за прибульців», гравець, чий персонаж загинув першим, продовжує гру за прибульців.

КАМЕРИ ГІБЕРНАЦІЇ

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

ПРОЦЕС САМОЗНИЩЕННЯ

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

ДОСЛІДЖЕННЯ

Якщо персонаж переміщується в недосліджений відсік (плитка відсіку лежить долілиць):

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



ДІЇ

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

ОСНОВНІ ДІЇ

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

Скиньте 2 карти під час виконання дії «Обережне переміщення».

КАРТИ ДІЙ

Скиньте карту дії, яку хочете виконати, і сплатіть її вартість, додатково скинувши вказану кількість карт дій з руки.

ДІЇ ВІДСІКІВ

Скиньте 2 карти дій з руки, щоб 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, щоб виконати дію предмета.

Предмет із властивістю «Одноразовий» треба скинути після виконання його дії.

ПРЕДМЕТИ ТА ОБ'ЄКТИ

ПРЕДМЕТИ

Кarti звичайних предметів ви тримаєте у своєму інвентарі. Ви не показуєте ці карти іншим гравцям.

ЗНАХІДКИ

На початку гри ці карти не вважають предметами. Вони лежать долілиць (горизонтально).

Виконавши вказану на карті знахідки умову, ви отримуєте відповідний предмет, перевернувши цю карту знахідки.

ВАЖКІ ПРЕДМЕТИ

Персонаж може нести до 2 важких предметів, по одному в кожній комірці руки. Якщо ви хочете взяти важкий предмет, а обидві комірки рук зайняті, можете, не витрачаючи дію, залишити у відсіку 1 з ваших важких предметів, щоб звільнити комірку руки.

ОБ'ЄКТИ

Об'єкти — це **яйця прибульців**, **рештки прибульця** або **труп** персонажів.

Вони потрібні для того, щоб виявити вразливості прибульців.

Вони займають комірки рук, як і важкі предмети.

Ви можете залишити об'єкт у своєму відсіку, не витрачаючи дію.

БІЙ

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

ПОСТРІЛ

- 1) Виберіть **зброю** та **ціль** атаки.
- 2) Скиньте 1 **фішку боеприпасів** з карти вибраної зброї.
- 3) **Киньте бойову кістку**.
 - Якщо **влучили**, покладіть потрібну кількість фішок поранень на підставку фігурки прибульця. Потім відкрийте **карту атаки прибульця** і перевірте **ефект поранень**.

РУКОПАШНИЙ БІЙ

- 1) Візьміть 1 карту інфекції.
- 2) Виберіть **ціль** атаки.
- 3) **Киньте бойову кістку** (2 влучання рахуються як 1).
 - Якщо **влучили**, покладіть потрібну кількість фішок поранень на підставку фігурки прибульця. Потім відкрийте **карту атаки прибульця** і перевірте **ефект поранень**.
 - Якщо **не влучили**, прибулець завдає персонажу 1 важкого поранення.

ВТЕЧА (ОСОБЛИВИЙ ВАРІАНТ ДІЇ «ПЕРЕМІЩЕННЯ»)

- 1) Виберіть **сусідній відсік**, у який хочете перемістити фігурку персонажа.
- 2) Відкрийте **карту атаки прибульця** і розіграйте її:
 - Якщо ваш персонаж **гине** під час цієї атаки, покладіть **жетон труп** на персонажа у відсік, де персонаж перебував перед виконанням дії.
 - Якщо ваш персонаж **виживає**, **перемістіть** його фігурку за правилами звичайної дії «Переміщення» (дослідження нового відсіку, кидок на шум тощо).

АТАКА ПРИБУЛЬЦІВ

- 1) Виберіть персонажа, якого **атакуватиме прибулець** (персонаж гравця з найменшою кількістю карт на руці).
- 2) Відкрийте **карту атаки прибульця** і розіграйте її:
 - Якщо один з указаних на відкритій карті **символів прибульців** відповідає типу прибульця, що атакує, то атака успішна. Застосуйте ефект цієї карти.
 - Інакше прибулець не влучив.

СИМВОЛИ ПРИБУЛЬЦІВ

- ЛИЧИНКА
- ПОВЗУН
- ТРУТЕНЬ
- МИСЛИВЕЦЬ
- КОРОЛЕВА