

PROJECT ELITE

КНИГА ПРАВИЛ



ОГЛАВЛЕНИЕ

ОБЗОР ИГРЫ

Введение	3
Игровые компоненты	4
Основные Понятия	6
Карта Игрового Поля.....	6
Планшет Героя	7
Кубик Действий и Кубик Попадания	7
Кубик Действий	7
Кубик Попадания.....	7
Слоты Действий	8
Подготовка Игры.....	9
Режим Соло	10
Фазы Игры	11
1. Фаза Событий	11
2. Фаза Порождения Пришельцев	12
Порождение Роя	12
Порождение Босса	13
Жетоны Кислоты и Слизи	13
3. Фаза Действий	14
Броски, Трата	
и Распределение Кубиков Действий	14
Действия	14
Блокирующие Элементы	14
Толкание	16
Экипировка.....	17
Оружие	17
Предметы	18
Обвесы	19
Технологии Пришельцев	19
Линия Видимости (ЛВ)	19
Розыгрыш События.....	20
Выполнение жетона События	20
Время Вышло!.....	20
4. Фаза Активации Пришельцев	21
Способность Пришельца	21
Карта Характеристик Роя	21
Герои Получают Урон	21
Движение Пришельцев.....	22
5. Фаза Завершения Раунда	22
Победа Поражение в игре	22
Миссии	23
Авторы	27
Правила Вкратце	28

Project: ELITE - это стремительная кооперативная настольная игра для 1-6 игроков, которые берут на себя роль членов отряда ELITE, призванных остановить вторжение инопланетных сил. На этих бесстрашных солдат возложено несколько миссий, которые должны быть выполнены до того, как закончится время и закроется окно операций. Пока пришельцами и их активациями управляет сама игра, игроки отыгрывают безумные раунды с бросками кубиков в реальном времени, которые позволяют им перемещаться, искать оружие и предметы, а также сражаться с надвигающимся роem инопланетян.



ВВЕДЕНИЕ

Доктор Ком изо всех сил старался не суетиться, но продолжал разглаживать галстук, как одержимый. За время работы в Организации Объединенных Наций он проводил множество брифингов, но никогда не проводил брифингов такого масштаба. Хотя, какой смысл был говорить об Организации Объединенных Наций - ее штаб-квартира была уничтожена вместе с большей частью Нью-Йорка.

- Доктор? Они готовы.

Солдат провел его по длинному бетонному коридору в затемненный зал совещаний и лишь место рядом с проекционным экраном было слегка освещено. Сопровождающий объявил о прибытии доктора. Не в силах кого-либо разглядеть, у него все же сложилось впечатление, что во мраке виднеются костюмы и униформа. В воздухе чувствовалось нервное напряжение. Его планшет содержал выжимку того, что они знали о вторжении; слишком краткий документ.

- Генеральный секретарь, президенты, генералы и послы, я доктор Ком. - Он нажал кнопку на своем планшете, и проекционная стена позади него расцвела дюжиной ужасающих изображений искаженных существ; одни еще сохраняли черты извращенной человечности, другие были совершенно чуждые. - Наш враг воистину многолик.

- Это еще не все! - сказал генеральный секретарь ООН, стоявший впереди.

- Да, но эти более крупные - настоящие Янусиане.

- Мы действительно их так называем? - фыркнул генерал.

- Э... ну, они прибыли с Проксимы Центавра Б, планеты Янус, названной в честь двуликого бога.

- Прокси. - отрезал генерал - Так их окрестили в войсках.

- Прокси так прокси, - пожал плечами Ком, нажав еще пару кнопок и выводя новые изображения - У них есть войска всевозможных специализаций. Вот эти особи более мелкие и менее разумные, словно малые дети.

- Которые плюются кислотой и носятся со скоростью 40 миль в час.

- Да, генерал, - сказал Ком. - Они абсолютные мастера генной инженерии. Мы предполагаем, что эти особи использовались для адаптации к их умирающему миру. Проксима Центавра Б вращается вокруг своей звезды на расстоянии меньше, чем орбита Меркурия. Это тусклая, темная звезда, выделяющая мало тепла. Хотя технически зона пригодна для жизни, планета со временем значительно деградировала из-за радиации и интенсивных звездных ветров. Я уверен, что они уже понимали, что их мир обречен.

- И поэтому им нужен наш, - ответил генерал - Черта-с два.

По залу прокатился одобрителный шепот.

- Именно, генерал. Возможно, в свое время было бы возможно какое-то сосуществование...

- После того, как они уничтожили нашу межпланетную инфраструктуру, а Марсианская колония замолчала? Я уже молчу о кратерах, которые когда-то были крупнейшими городами Земли. Перейдем к делу. Как нам остановить их?

А вот и сложная часть. Ком вывел на экран изображение орбитальной карты.

- Это их флот вторжения, в настоящее время находящийся на стационарной орбите за Луной. Отсюда они могут безнаказанно нападать на нас. Единственная причина, по которой мы все еще живы, заключается в том, что они хотят сохранить планету в целостности и сохранности. В противном случае они могли бы с таким же успехом сбросить на нас астероид. Крупномасштабное биологическое оружие также было бы контрпродуктивным. Похоже, что они больше заинтересованы в массовых похищениях и подрыве наших исследовательских усилий, а также в уничтожении тех средств защиты, которые еще в строю.

- И какова же польза от ваших исследовательских усилий? - хмыкнул генерал.

Еще несколько нажатий и на экране появилось несколько видов оружия, а также видео с суперсолдатами, поднимающими невероятные веса и бегающими почти так же быстро, как инопланетяне.

- Их технологии устрашают, но их можно освоить. Как только мы сможем запустить некоторые из этих прототипов в массовое производство, мы сможем дать отпор на гораздо более выгодных условиях. Мы так близки. - Генерал покивал, сопровождаемый одобрителным бормотанием по комнате. Ком глубоко вздохнул. - Время, генерал. Это все, что нам нужно.

- Это единственная вещь, которой у нас не хватает. Во всяком случае, дается нам нелегко. - Хмыкнул генерал, на мгновение задержав взгляд на экранах. - Тем не менее, у нас есть план в разработке. Он рискован, но может отлично сработать с вами и вашими прототипами. Позвольте же мне рассказать вам все о Project: ELITE.

УЛУЧШИ СВОЙ ИГРОВОЙ ОПЫТ!

Благодаря великолепной музыке от Orkestra, в потрясающей аранжировке Labirinto Filmes, приложение Project: ELITE предлагает функцию таймера для Фазы Действия в реальном времени, а также уникальные саундтреки, которые перенесут игроков на поле боя, а также будут реагировать и адаптироваться к оставшемуся времени, усиливая напряжение и указывая игрокам на оставшееся время.



Используйте этот QR код и скачайте его бесплатно.

ИГРОВЫЕ КОМПОНЕНТЫ

6 ФИГУРОК ГЕРОЕВ



КИНЖЕ

КАРА

ВОКЕР

ГИЛЬГАМЕШ

АКОША

ГЕРИД

53 ФИГУРКИ ПРИШЕЛЬЦЕВ

45 ФИГУРОК РОЯ - 8 ФИГУРОК БОССОВ



15 ЦЕПНЕЙ



15 СТРЕЛКОВ



15 ГОНЧИХ



АШАР



ПОЖИРАТЕЛЬ
РАЗУМА



ОГНЕЖАЛО



НАГА



ПОТРОХА



ТРАЭКС



ЖУТКОПЛОУЙ



ОЖИВЛЕННЫЙ
РАЗОРИТЕЛЬ

1 ЭЛЕКТРОННЫЙ ТАЙМЕР



1 ДВУХСТОРОННЕЕ ИГРОВОЕ ПОЛЕ



ЗАБРОШЕННАЯ ЛАБОРАТОРИЯ



МЕСТО КРУШЕНИЯ

1 КНИГА ПРАВИЛ



6 ПЛАНШЕТОВ ГЕРОЕВ



6 ЦВЕТНЫХ ПОДСТАВОК



64 КАРТЫ ЭКИПИРОВКИ



8 КАРТ БАЗОВОГО
ОРУЖИЯ



40 КАРТ
ПОИСКА



16 КАРТ ТЕХНОЛОГИЙ
ПРИШЕЛЬЦЕВ

3 КАРТЫ ХАРАКТЕРИСТИК РОЯ



25 КАРТ СОБЫТИЙ



30 КАРТ ПОРОЖДЕНИЯ РОЯ



20 КАРТ ПОРОЖДЕНИЯ БОССОВ



8 КАРТ
ХАРАКТЕРИСТИК
БОССОВ

12 КАРТ
"ВСЕ ЧИСТО"

6 ПАМЯТОК ДЛЯ ИГРОКОВ



42 КУБИКА



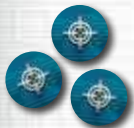
18 КУБИКОВ
ПОПАДАНИЯ

24 КУБИКА ДЕЙСТВИЙ

6 МАРКЕРОВ УРОНА



88 ЖЕТОНОВ



12 ЖЕТОНОВ
ЦЕЛИ



24 ЖЕТОНА
ЗДОРОВЬЕ - 1



12 ЖЕТОНОВ
ЗДОРОВЬЕ - 3



12 ЖЕТОНОВ
КИСЛОТЫ



4 ЖЕТОНА
СЛИЗИ



6 ЖЕТОНОВ
СПОСОБНОСТЕЙ
КАРТЫ



3 ЖЕТОНА КЛАСТЕРОВ
ПРИШЕЛЬЦЕВ



3 ЖЕТОНА
ПОИСКА



12 ЖЕТОНОВ
ЛОВУШЕК

28 ДВУХСТОРОННИХ ЖЕТОНОВ ЗАДАЧ



ЖЕТОНЫ
ИССЛЕДОВАНИЯ



ЖЕТОНЫ РАЗРУШЕНИЯ / РАЗВЕДКИ
ИСТРЕБЛЕНИЯ / ЗАХВАТА


ОСНОВНЫЕ ПОНЯТИЯ

ИГРОВОЕ ПОЛЕ

Двустороннее Игровое Поле *Project: ELITE* предлагает 2 различных сценария: Зброшенную Лабораторию и Место Крушения. Обе стороны имеют следующие общие черты, напечатанные на Игровом Поле:

1. Начальная Зона



Каждая карта имеет Начальную Зону, обозначенную  на ее границах. В этой Зоне Герои размещаются в начале каждой Миссии. Достижение Начальной Зоны - главная цель всех Пришельцев.

2. Ячейка Кластера Пришельцев



На этих Клетках размещаются жетоны Кластера Пришельцев.

3. Точка Порождения



Клетки, где размещаются фигурки Пришельцев во время Фазы Порождения.

4. Ячейки Задачи



Пронумерованные Клетки, которые используют при подготовке Миссий.

5. Ячейки Поиска



На этих Клетках размещаются жетоны Поиска.

6. Маршрут Пришельцев



Серия стрелок, показывающих обязательные маршруты, по которым перемещаются Пришельцы.

7. Клетки

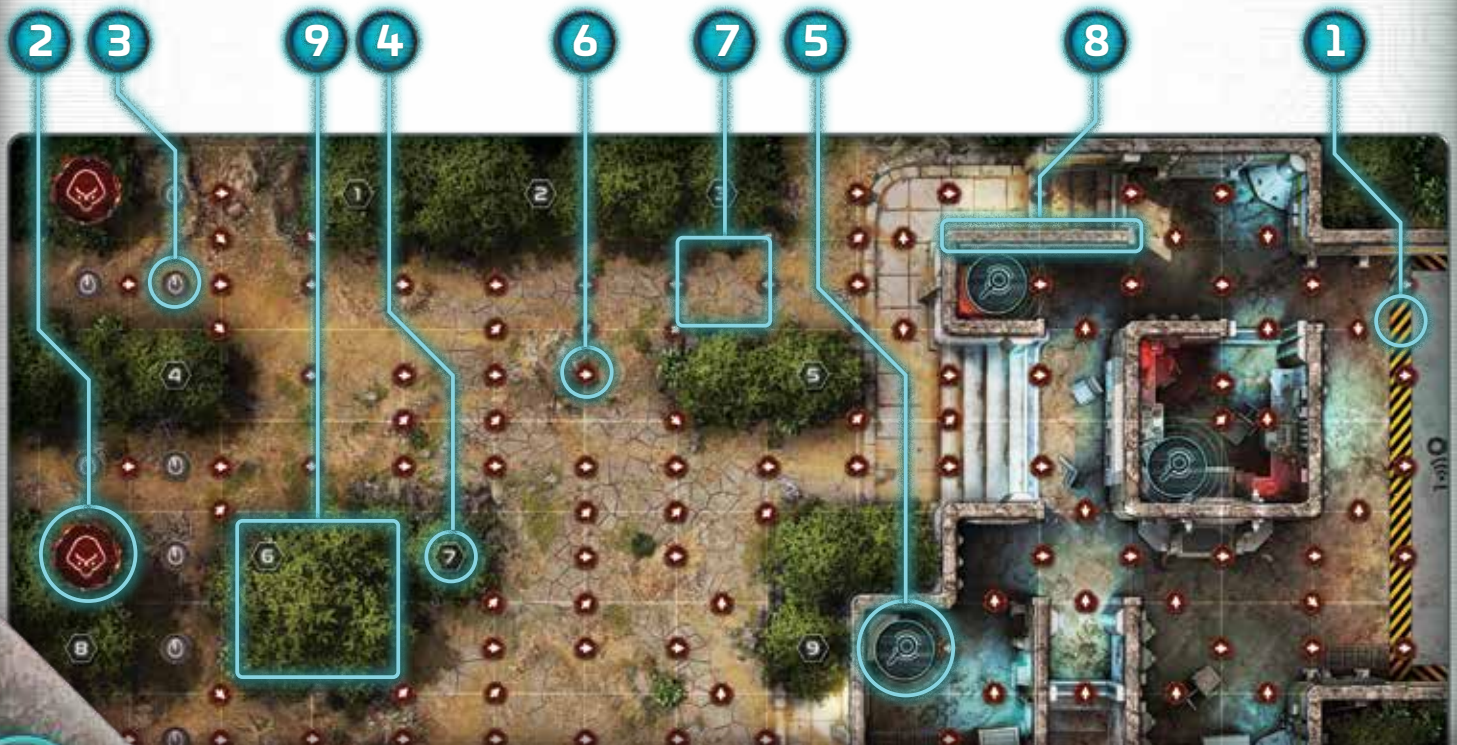
Каждая Клетка на Карте вмещает только 1 фигурку. Клетки, имеющие общий край или угол с другими Клетками, считаются соседними. Клетки разделены линейной сеткой.

8. Стены

Некоторые Клетки на Карте разделены Стенами, которые блокируют перемещение между Клетками, а также вокруг углов стен (см. стр. 14). Помещения, разделенные стенами, не считаются соседними.

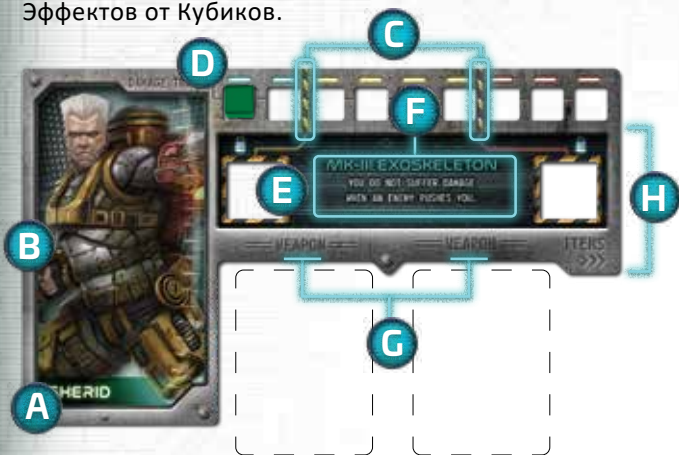
9. Блокирующие Зоны

В некоторых Зонах нет линейной сетки со всех 4 сторон. Это Блокирующие Зоны. На них нельзя размещать или выталкивать какие-либо фигурки. Они также блокируют Линию Видимости.



ПЛАНШЕТ ГЕРОЯ

Планшеты Героев используются для отслеживания Способностей Героев, Урона, Оружия, Предметов и Эффектов от Кубиков.



A. Имя

B. Иллюстрация

C. Пороги Урона

D. Шкала Урона

Маркер Урона на Шкале Урона отображает текущее состояние здоровья Героя (см. стр. 21).

E. Заблокированные Слоты Кубиков

Когда Маркер Урона пересекает Порог Урона, Герой теряет 1 Кубик Действия и помещает его в этот слот (см. стр. 21).

F. Особое Умение

Уникальная характеристика, которая отличает каждого Героя от других.

G. Слоты Оружия

На каждом Планшете Героя есть 2 слота, в которые можно поместить Оружие Героя. Каждый Герой может носить до 2 единиц Оружия одновременно. Когда они находят новое Оружие, они должны выбрать, какие 2 оставить себе.

H. Зона Предметов

Указывает, где размещаются Карты Предметов Героя. В отличие от Оружия, количество Предметов, которые может носить Герой, не ограничено.

КУБИК ДЕЙСТВИЙ И КУБИК ПОПАДАНИЯ

В *Project: ELITE* Герои используют 2 типа кубиков:



Кубик Действий

Эти кубики используются во время фазы Действий (см. стр. 14) и имеют на каждой грани специальные символы, которые позволяют Героям выполнять различные Действия.



Кубик Попадания

Используются для активации Оружия и Предметов, а также для определения мест Порождения Боссов.



СЛОТЫ ДЕЙСТВИЙ

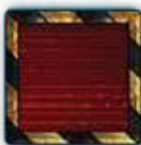
Слоты Действий обозначают места на различных игровых компонентах, где должны быть размещены Кубики Действий для активации или отмены эффектов.

Есть 2 типа слотов:



Обычные . лоты

Эти Слоты имеют синий фон и могут быть использованы несколько раз во время каждой Фазы Действия (см. стр. 14), если им будут распределены кубики с соответствующими символами. Герои могут в любое время забрать кубики, распределенные по Обычным Слотам.



Слоты Блокировки

Имеют красный фон и текстурированную рамку. Всякий раз, когда Герой размещает кубик в этом Слоте, он должен оставаться там до конца Раунда (см. стр. 22). Это означает, что каждый Слот Блокировки можно использовать лишь один раз в течение каждой Фазы Действия.



Слоты Двойной Блокировки требуют, чтобы игроки распределили на них оба Кубика Действий.

СЛОТЫ ДЕЙСТВИЙ В ДЕТАЛЯХ



Во время первой активации карт с Обычным Слотом и Слотом Блокировки вам нужно выделить 2 Кубика Действия. Однако при будущих активациях Кубик Действия в Слоте Блокировки остается на карте, и Оружие можно будет активировать, как если бы у него был только Обычный Слот.



Для карт со Слотами Двойной Блокировки необходимо выделить 2 Кубика Действия, которые останутся в Слотах до конца Раунда, а это означает, что Оружие можно использовать только один раз в течение Раунда.

ПРИМЕЧАНИЕ: Вы должны убрать кубики из всех Слотов в конце Раунда. Помните, что вы все еще можете использовать любую неиспользованную готовую Экипировку один раз после окончания Фазы Действий.

Когда вам нужно заблокировать Кубик Действия, потому что ваш Маркер Урона пересек Порог, вы можете выбрать любой из ваших кубиков, даже если он уже был в Слоте Блокировки. Обратите внимание, что выполнение Событий или Задач, с которых для этой цели удалены кубики, останутся выполненными. Это означает, что, поскольку они уже выполнены, События не повлияют на игру, а Задачи по-прежнему считаются выполненными. Однако, если вы уберете кубик из незавершенного События или Задачи, то для этого слота потребуется новый кубик, чтобы его можно было выполнить.

Карты Поиска, Предметы и Оружие, с которых удалены кубики, нельзя использовать снова в течение той же Фазы Действий. Переверните карту до следующей Фазы Действий, если вам нужно напоминание о том, что эта карта уже использовалась.



ПОДГОТОВКА ИГРЫ

1. Выберите одну из сторон Игрового Поля и поместите его этой стороной вверх в центр стола. Учитывая аспект игры в реальном времени, очень важно, чтобы Карта была в пределах легкой досягаемости для всех игроков.
2. Каждый игрок делает следующее:
 - Выберите Героя и возьмите соответствующие Планшет Героя и фигурку.
 - Выберите цвет игрока и возьмите соответствующие Маркер Урона и подставку. Положите перед собой Планшет Героя так, чтобы Маркер Урона находился в крайней левой ячейке Шкалы Урона. Затем прикрепите фигурку Героя к подставке и поместите ее в Начальную Зону.
 - Возьмите 1 Памятку Игрока.
 - Возьмите 4 Кубика Действий и 3 Кубика Попаданий.
3. Случайным образом возьмите Базовое Оружие в количестве, равном количеству игроков + 2, и поместите его лицевой стороной вверх в центр Игрового Поля. Затем каждый игрок выбирает и экипирует 1 карту Базового Оружия. Верните все невыбранные карты в коробку.

4. Положите карты Характеристики Роя лицевой стороной вверх рядом с Игровым Полем, чтобы они были видны всем игрокам.
5. Возьмите 8 карт Характеристики Боссов, перемешайте их с 12 картами "Все Чисто" и поместите их лицевой стороной вниз рядом с Игровым Полем, сформировав Колоду Появления Боссов.
6. Распределите Карты Поиска, Инопланетных Технологий и Порождения Роя в 3 отдельные колоды. Перемешайте каждую из них и положите колоды рядом с картой.
7. Выберите Миссию и выберите уровень сложности: Легкий, Средний или Сложный. Каждая Миссия имеет свои собственные уникальные настройки и правила (см. стр. 23).
8. Уберите всех невыбранных Героев в обратно коробку. Разместите все фигурки Пришельцев рядом с Игровым Полем.



9. На каждой карте Событий в правом нижнем углу отображается число. Рассортируйте карты Событий по разным стопкам в соответствии с указанными ниже строками и перемешайте каждую стопку. Затем возьмите в общей сложности 8 карт в соответствии с выбранным ниже уровнем сложности. Верните оставшиеся карты в коробку.



КАРТА#	ЛЕГКО	СРЕДНЕ	СЛОЖНО
с 1 по 16	-	3 карты	4 карты
с 17 по 21	5 карт	2 карты	-
22 и 23	2 карты	2 карты	2 карты
24	1 карта	1 карта	1 карта
25	-	-	1 карта
ВСЕГО	8 карт	8 карт	8 карт

Перемешайте выбранные карты и положите их лицевой стороной вниз в ряд рядом с Игровым Полем, формируя Шкалу Событий.

10. Перемешайте жетоны Кластера Пришельцев и случайным образом поместите их в слоты Кластера Пришельцев на Поле так, чтобы их номера были обращены лицевой стороной вверх.



11. Поместите жетоны Поиска в соответствующие слоты на Игровом Поле светлой стороной вверх.



12. Поместите оставшиеся жетоны в отдельные пулы рядом с Игровым Полем.

13. Игроки совместно решают, кто из них будет Секундантом, отвечающим за электронный таймер во время Фазы Действий (см. стр. 14). Этот игрок берет электронный таймер.

РЕЖИМ СОЛО

Чтобы играть в *Project: ELITE* в одиночку, следуйте обычным инструкциям по подготовке игры с этими надстройками:

1. Игрок выбирает 2 любых Героев, которыми будет играть.
2. Вместо 4 Кубиков Действий на каждого Героя, игрок берет в общей сложности 5 Кубиков Действий. Во время игры результаты бросков могут быть распределены между 2 Героями.
3. Во время Фазы Порождения Пришельцев (см. стр. 12) Пришельцы Порождаются, как при игре для 2 игроков.



ФАЗЫ ИГРЫ

Игровая партия в *Projekt: ELITE* длится не более 8 Игровых Раундов. Каждый Раунд разбит на следующие Фазы:

- 1 – Фаза Событий
- 2 – Фаза Порождения Пришельцев
- 3 – Фаза Действий
- 4 – Фаза Активации Пришельцев
- 5 – Фаза Конца Раунда

1. ФАЗА СОБЫТИЙ

В начале каждого Игрового Раунда Герои открывают самую левую нераскрытую карту Событий на Шкале Событий. Есть 3 типа Событий:



Постоянный (Текущий) Эффект:

(События 1-16): При раскрытии эти карты добавляют в игру Постоянный эффект, который остается активным до тех пор, пока не будут выполнены его требования (см. стр. 20).



Немедленный Эффект

(События 22-25): При раскрытии немедленно разыграйте эффект этой карты, затем игра продолжается до следующей Фазы.



Нет Эффекта

(События 17-21): После раскрытия эти карты не имеют никаких эффектов и игра продолжается до следующей Фазы.



A. Название

B. Слоты Действий

В этих слотах перечислены Кубики Действий, которые должны быть распределены для выполнения Текущего События (см. стр. 20). Количество слотов, которые необходимо заполнить, зависит от количества игроков. В верхнем левом углу каждого слота указано соответствующее количество игроков.

C. Эффект События

Эффект карты, который остается активным в каждом Игровом Раунде до тех пор, пока не будут выполнены его требования.

D. Номер События

Номер карты, который используется для построения Шкалы Событий. В нем также указан тип События: Немедленное, Постоянное или Нет Эффекта.



2. ФАЗА ПОРОЖДЕНИЯ ПРИШЕЛЬЦЕВ

Во время этой фазы силы Пришельцев получают подкрепление в зависимости от выбранной сложности и количества игроков в игре:

ТИП ПОРОЖДЕНИЯ	ЛЕГКО	СРЕДНЕ	ТЯЖЕЛО
КАРТЫ ПОРОЖДЕНИЯ РОЯ	1 карта на игрока	1 карта на игрока	1 карта на игрока +1 карта
КАРТЫ ПОРОЖДЕНИЯ БОССОВ	1 карта	2 карты	2 карты

Фаза Порождения Пришельцев разбита на 2 этапа, которые проходят по порядку:

Порождения Роя

Чтобы породить новые Рои Пришельцев, откройте и разыграйте необходимое количество карт из верхней части Колоды Роя, по 1 карте за раз.



А. Тип: Указывает тип Порождаемого Роя Пришельцев: Цепень, Гончая или Стрелок.

В. Количество: Количество Порождаемых фигурок Пришельцев.

С. Местоположение: Точки Порождения, в которых необходимо разместить фигурки Пришельцев. Каждая порожденная фигурка должна быть помещена в Точку Порождения, расположенную рядом с указанным жетоном Кластера Пришельцев.



ПРИМЕЧАНИЕ: Когда вместо числа отображается [?], игроки совместно выбирают жетон Кластера Пришельцев.

Д. Активация: Этот значок указывает на то, что Пришельцы, Порожденные этой картой, применяют свою Способность (см. стр. 21), а затем выполняют Движение (см. стр. 22). Это происходит сразу после того, как все фигурки Пришельцев, сгенерированные текущей Картой Роя, будут размещены на Игровом Поле. Вновь появившиеся Пришельцы не активируются во время этой фазы, если не присутствует . Пришельцы, активированные во время этой фазы, будут активированы **снова** во время Фазы Активации Пришельцев.



Пример: Во время Фазы Порождения Роя в игре на среднем уровне сложности для 3 игроков, необходимо разыграть 3 Карты Порождения Роя. Первая - Гончая x3, поэтому 3 фигурки Гончих помещают на Точки Порождения, окружающие Кластер Пришельцев 1.

Если все подходящие Точки Порождения в данный момент заняты фигурками (Пришельцами или Героями), игроки Толкнут фигурки, чтобы освободить место для порождаемого Роя. Игроки коллективно решают, какие фигурки Толкнуть. Выталкиваемые фигурки Пришельцев должны передвигаться по Маршруту Пришельцев. Толкаемые Герои получают 1 Урон, но им не нужно следовать по Маршруту Пришельцев (см. стр. 16).



Пример: Теперь игроки разыгрывают вторую Карту Порождения Роя, Цепень x3, которая также указывает на Кластер Пришельцев 1. Незанятых Точек Порождения недостаточно, поэтому игрокам придется перемещать 3 Гончих по Маршруту Пришельцев, чтобы освободить место.

Если для Порождения требуемого количества или типа Пришельцев, сгенерированных Картой Порождения Роя, не хватает фигурок - породите как можно больше и немедленно разыграйте Движение Пришельцев за каждую недостающую фигурку (см. стр. 16).



Пример: Затем открывается третья Карта Порождения Роя: Стрелок x5, но в Резерве осталось лишь 3 Стрелка. Герои порождают 3-х доступных Стрелков, а затем разыгрывают 2 Движения Пришельцев на Карте Игрового Поля (см. стр. 16).

ВАЖНО: Если в какой-то момент Героям нужно взять Карту Порождения Роя, а в колоде недостаточно карт, перемешайте стопку сброса, чтобы сформировать новую Колоду Порождения Роя.

А. Имя

В. Способность: Уникальна для каждого Босса.

С. Здоровье: количество Жетонов Здоровья, которые нужно поместить на Карту Характеристик Босса при его Порождении.

Д. Активация: Этот значок указывает на то, что Пришелец, Порожденный этой картой, немедленно выполняет свою Способность (см. стр. 21), а затем выполняет свое Движение (см. стр. 22).

Е. Значение Движения: Количество Зон, на которые перемещается Босс во время своей активации (см. стр. 22). Если все подходящие Точки Порождения в данный момент заняты фигурками (Пришельцами или Героями), игроки должны следовать обычным правилам Порождения Роя, Вытаскивая фигурки по мере необходимости.

ВАЖНО: Босс считается убитым, когда его Здоровье снижается до 0. Когда это произойдет, удалите из игры как его фигурку, так и Карту Характеристик. Герой, нанеший последний удар, получает Технологию Пришельцев (см. стр. 19). Кроме того, Колода Порождения Боссов никогда не перемешивается, даже если в ней не осталось карт.

- **Все Чисто:** карта сбрасывается без каких-либо эффектов.

Порождение Босса

Чтобы породить новых Боссов Пришельцев, откройте и разыграйте необходимое количество карт из верхней части Колоды Порождения Боссов, по 1 карте за раз. Есть 2 возможных исхода при раскрытии Карты Порождения Босса:
 - **Характеристика Босса:** Эта карта Порождает указанного Босса. Найдите фигурку Босса, которая соответствует этой карте, бросьте кубик для определения жетона Кластера Пришельцев, и поместите фигурку на Точку Порождения рядом с ней. Используйте следующие результаты попадания кубика:

- 1-2: Жетон Кластера Пришельцев 1
- 3-4: Жетон Кластера Пришельцев 2
- 5-6: Жетон Кластера Пришельцев 3



Жетоны Кислоты и Слизи

Некоторые Способности Пришельцев могут включать в себя использование жетонов Слизи и Кислоты. Каждая Зона может содержать до 1 жетона каждого типа, но может содержать несколько разных жетонов, таких как жетоны Задачи, Кислоты и Слизи.



Жетоны Кислоты

Всякий раз, когда Герой попадает в Зону с жетоном Кислоты, он получает 1 Урон. Пришельцы игнорируют жетоны Кислоты.



Жетоны Слизи

Всякий раз, когда Пришелец входит в Зону с жетоном Слизи, этот Пришелец немедленно перемещается на 1 дополнительную Зону, следуя по Маршруту Пришельцев. Герои игнорируют жетоны Слизи.

3. ФАЗА ДЕЙСТВИЙ

Фаза Действий происходит в режиме реального времени и контролируется электронным таймером. Стандартная продолжительность Фазы Действий составляет 2 минуты, в течение которых Герои многократно бросают свои кубики для выполнения различных действий.

В начале каждой Фазы Действий Секундант устанавливает таймер (электронный или с помощью приложения) на 2 минуты, и все игроки должны убедиться, что у них под рукой есть свои Кубики Действий и Попаданий. Как только все будут готовы, Секундант запускает таймер, и все игроки начинают бросать свои Кубики Действий.

ПРИМЕЧАНИЕ: Некоторые События, Предметы, Пришельцы и другие игровые компоненты могут иметь эффекты, которые изменяют продолжительность Фазы Действий. В таких случаях Секундант должен соответствующим образом настроить таймер.

Учитывая одновременность Фазы Действий в реальном времени, иногда Герои могут совершать действия или принимать решения, которые не соответствуют ожиданиям ни для них самих, ни для группы. Однако после того, как Действие выполнено, оно не может быть отменено, независимо от его последствий.


Если во время Фазы Действий какой-либо кубик выпадет со стола, игроки могут остановить таймер, взять кубик, а затем возобновить работу таймера и продолжить Фазу Действий. Пока таймер остановлен, Герои не могут выполнять какие-либо Действия или обсуждать свои планы.

Броски, Трата и Распределение Кубиков Действий

Все игроки берут некоторые или все свои Кубики Действий и бросают их. Затем каждый из них может выбрать 1 или более своих результатов броска и разыграть их одним из следующих способов:

- Потратить его, отложив кубик и применив его эффект ИЛИ
- Разместить его в Слоте Действия




На протяжении Фазы Действий игроки могут перебрасывать любое количество своих Кубиков Действий любое количество раз в любой комбинации. Игроки могут разыграть любой выпавший результат или перебросить его. Тем не менее, любые результаты  должны быть разыграны перед повторным броском или выполнением любых других Действий (см. стр. 16). Как только Кубик Действия разыгран, его можно использовать снова, при условии, что он не был помещен в ячейку блокировки.

Действия

Во время Фазы Действий игроки тратят результаты бросков своих Кубиков Действий для выполнения различных Действий:



Действие Движение: когда игрок тратит этот результат, он может переместить свою фигурку Героя на 1 Клетку в любом направлении, ортогонально или по диагонали. Если выпало более 1 результата , Героя можно передвинуть сразу на несколько Клеток.



Герои не могут проходить сквозь Стены, а также не могут двигаться по диагонали через угол Стены.



Блокирующие Элементы

Герои не могут перемещаться по Клеткам, которые не имеют линейной сетки со всех сторон (например, деревья, вода и т. д.). Это Блокирующие Элементы. Никакая фигурка не может быть помещена в нее или Вытолкнута на нее. Герои могут перемещаться по углам Блокирующих Элементов как обычно.



ПРИМЕЧАНИЕ: Герои не могут проходить через Клетки, занятые другими Героями или Пришельцами, за исключением случаев, когда их Толкает Пришелец (см. стр. 16). Герои не могут Толкать других Героев или Пришельцев, если только это не происходит из-за того, что их самих Толкают.



Действие Распределение: Кубики, показывающие эти результаты, могут быть распределены по соответствующим Слотам Действий для активации Экипировки (см. стр. 17), выполнения текущих Событий (см. стр. 20) и заполнения жетонов Целей (см. стр. 20).



Действие Поиск: Герои могут потратить 1 , чтобы совершить Действие Поиска, стоя **на** жетоне Поиска, лежащем светлой стороной вверх или **рядом** с ним.

ПРИМЕЧАНИЕ: Каждую ячейку Поиска можно использовать только один раз за Раунд.

Для Поиска Герой может:



А) Немедленно возьмите с верха Колоды Поиска 3 карты, выберите и оставьте 1 себе, а остальные 2 сбросьте. Затем переверните жетон Поиска лицевой стороной вниз, показывая, что действие больше не доступно в этой ячейке до конца текущего Раунда.

ПРИМЕЧАНИЕ: Вы можете немедленно снарядить любые карты Оружия или Предметов, которые у вас остались, или сбросить их (см. стр. 17).

ИЛИ



Б) Немедленно уберите жетон Поиска с Игрового Поля и поместите его рядом с вашим планшетом. В конце Фазы Действий возьмите с верха Колоды Поиска 3 карты, выберите и оставьте 1 себе, а остальные 2 сбросьте. Верните жетон Поиска светлой стороной вверх в его ячейку Поиска в конце Раунда.





Пример: И Акоша, и Герид находятся в ячейках рядом с жетонами Поиска светлой стороной вверх. Герид тратит 1 и переворачивает жетон Поиска лицевой стороной вниз. Затем он сразу берет 3 карты из колоды Поиска. Решив, какую карту оставить, Герид сбрасывает оставшиеся карты. Акоша выкинула и , хотя она находится рядом с жетоном Поиска, Действие больше недоступно ей, так как жетон Поиска теперь перевернут лицевой стороной вниз. Акоша решает использовать свои результаты и чтобы переместиться к другому жетону Поиска, лежащему лицом вверх. Затем она тратит результат и убирает жетон Поиска с Карты Поля. Она решает взять карты Поиска в конце Фазы Действий.

ПРИМЕЧАНИЕ: Герои также могут распределять кубики в соответствующие Слоты Действий, чтобы активировать Экипировку (см. стр. 17), выполнять Текущие События (см. стр. 20) и выполнять жетоны задач (см. стр. 20).







ВАЖНО: Если в какой-то момент Героям нужно взять карту Поиска, а в колоде недостаточно карт, перемешайте стопку сброса, чтобы сформировать новую колоду Поиска.










Движение Пришельцев: всякий раз, когда Герой выбрасывает результат , прежде чем выполнять любое другое Действие или перебрасывать кубики, он должен выбрать 1 любую фигурку Пришельца (Рой или Босс) на Карте и переместить ее на 1 клетку по Маршруту Пришельцев (см. стр. 22). Если одновременно выпадает несколько результатов , то Герой может выбрать, как потратить эти результаты, распределив их между 1 или несколькими фигурками Пришельцев. Если фигурка Пришельца перемещается на Клетку, занятую в данный момент другой фигуркой, Пришелец Толкает ее (см. следующий раздел).



Пример: Кара выбрасывает    и решает распределить результаты между 2 Пришельцами, перемещая Нагу на 2 Клетки и Стрелка на 1 клетку. Герид выбрасывает   и решает потратить оба  на одну Гончую, перемещая ее на 2 Клетки.

В отличие от других результатов Кубиков Действия, разыгрывание результата  является обязательным. Когда Герой выбрасывает 1 или более результатов , он не может выполнять какие-либо другие Действия или перебрасывать любые другие кубики до тех пор, пока не будут разыграны все результаты .

ПРИМЕЧАНИЕ: Игроки могут отложить разыгрывание результата  на любое время при условии, что в это время они не совершают никаких других Действий. Однако все результаты  должны быть разыграны в конце фазы действий.

ВАЖНО: если любая из фигурок Пришельцев перемещается в Стартовую Зону, игра немедленно завершается, а Герои терпят Поражение!


Толкание

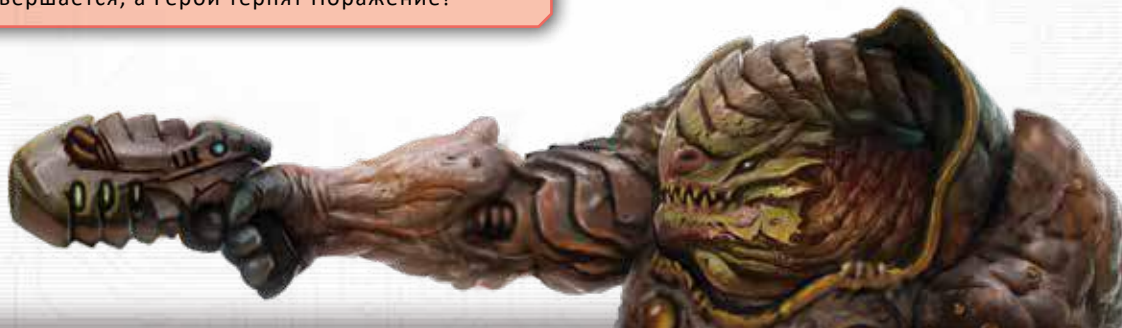
Когда фигурка Пришельца входит на занятую Клетку, находящаяся на клетке фигурка выталкивается, освобождая место для Пришельца. Если эта фигурка:

- Пришелец: он перемещается на 1 Клетку по Маршруту Пришельцев. Если Клетка имеет несколько Маршрутов, Герои выбирают, по какому из них проследует Пришелец.
- Герой: он получает 1 Урон и перемещается на 1 Клетку в любом направлении (кроме углов Стены). Если героя Толкают несколько раз, он получает по 1 Урону за каждый Толчок.

ПРИМЕЧАНИЕ: Толкаемая фигурка может Толкнуть другую фигурку и так далее. Герой, Толкающий другую фигурку, не получает и не наносит никакого Урона.



Пример: в игре осталось только 3 Пришельца, и они находятся недалеко от Стартовой Зоны. Акоша выбрасывает  и перемещает Стрелка на 1 Клетку, Толкая Гериду, который получает 1 Урон. Он не может войти в здание по диагонали из-за того, что его блокирует Стена, поэтому он Толкает Акошу, которая НЕ получает Урона.



Экипировка

Карты Экипировки — это Оружие, Предметы и Обвесы, получаемые с помощью действий Поиска (см. стр. 15) и/или победы над Боссами (см. стр. 19).

Герои могут передавать или обмениваться картами Экипировки с другими Героями на соседних Клетках в любое время в течение Раунда, но ДО начала Фазы Активации Пришельцев.

ПРИМЕЧАНИЕ: Карту Экипировки с каким-либо Заблокированным кубиком нельзя передать.

Оружие

A. Имя

B. Слот(ы) для кубиков

C. Эффект Оружия, если он есть.

D. Дальность

ПРИМЕЧАНИЕ: Если отображается значок ∞, это Оружие имеет неограниченную Дальность применения.

E. Кубик Попадания: Количество Кубиков Попадания, бросааемых при атаке.

F. Значение Попадания: Минимальное значение кубиков, необходимое для успешного Попадания.

G. Ограничение на Обвес: Ограничения на добавление Обвеса, если таковые имеются (см. стр. 19).



Чтобы активировать Оружие, Герои должны Распределить кубики Действия с символами, соответствующими Слотам Действия Оружия. Кубики можно Распределять в любом порядке, поодиночке или группами. Оружие готово к применению только тогда, когда все его слоты для кубиков заполнены.

В любой момент Фазы Действий Герои могут атаковать любым готовым к применению Оружием. Проверьте Эффект Оружия (**C**), если он есть, и выполните следующие действия:

1. Бросьте количество Кубиков Попадания, равное соответствующему значению (**E**).

2. Проверьте, сколько результатов больше или равно Значению Попадания Оружия (**F**). Получившееся количество показывает успешные Попадания от этой Атаки. Результаты ниже Значения Попадания Оружия считаются Промахами.

3. Распределите Попадания среди Пришельцев в пределах Дальности применения Оружия (**D**) и Линии Видимости (см. стр. 19). Если выпало несколько Попаданий, Герой может назначить все Попадания одной фигурке или распределить их между несколькими фигурками. За каждое Попадание по Боссу, уберите 1 жетон Здоровья с его карты.

ПРИМЕЧАНИЕ: Если при броске Кубиков Попадания вы промахнулись, удалите Кубики Действий из обычных слотов Оружия, чтобы показать, что они были потрачены.

Если за каждое Попадание из Оружия удаляется более 1 единицы Здоровья, удаляемое Здоровье нельзя распределить между несколькими фигурками.

4. Любой Пришелец, чье Здоровье опустилось до 0, убит. Так как у фигурок Роя всего 1 Здоровье, для их убийства достаточно 1 Попадания. Уберите убитую фигурку с Игрового Поля и поместите ее обратно в Резерв. Если убит Босс, он удаляется из игры, а его карта и фигурка должны быть возвращены в коробку с игрой.

5. Уберите Кубики Действий из обычных Слотов Оружия, чтобы указать, что они были потрачены.

ПРИМЕЧАНИЕ: Героям разрешено убирать Кубики Действий, размещенные в Обычных Слотах Оружия, до того, как оно будет активировано. Тем не менее, кубики, выделенные для Блокирующих Слотов Действий, нельзя удалять во время Фазы Действий. Кроме того, Оружие, на котором есть Заблокированный кубик, может быть повторно активировано путем перераспределения Кубиков Действий в его Обычные Слоты.

ВАЖНО: Любое Оружие, активированное в стартовой зоне, имеет дальность действия, уменьшенную до 1.



Пример: Герид выбросил и разместил его в Слоте Действий своего Оружия, но затем передумал и решил перебросить его. Тем временем Акоша решает атаковать, используя готовое Оружие. Она выбрасывает 4, успешное Попадание, которое она присваивает Цепню, убивая его. Акоша убирает фигурку Цепня с Игрового Поля и кубик со своего Оружия. Кубик Заблокирован, поэтому он остается на месте. Она сможет снова подготовить свою Ионную Винтовку, если распределит на нее еще один .



Пример: Герид подготовил Мультиракетницу, распределив на нее . Он бросает 4 Кубика Попадания и получает результаты 1, 2, 3 и 6: 3 Попадания! Он решает назначить 1 Попадание ближайшему Стрелку, а два других - Боссу Нага, убивая обоих. Фигурка Стрелка удаляется с карты и возвращается в Резерв, а Нага полностью удаляется из игры.

Предметы

A. Имя

B. Слоты кубиков, если таковые имеются.

C. Эффект Предмета




Чтобы активировать Предмет, Герой должен разместить соответствующие Кубики Действий в каждый из Слотов Действий Предмета. Эти кубики не нужно распределять все сразу, то есть их можно распределять по одному за раз. **Предмет готов только тогда, когда все его слоты для кубиков заполнены.** В любой момент Фазы Действий Герой может решить активировать любой из своих готовых Предметов, чтобы применить его указанные эффекты.

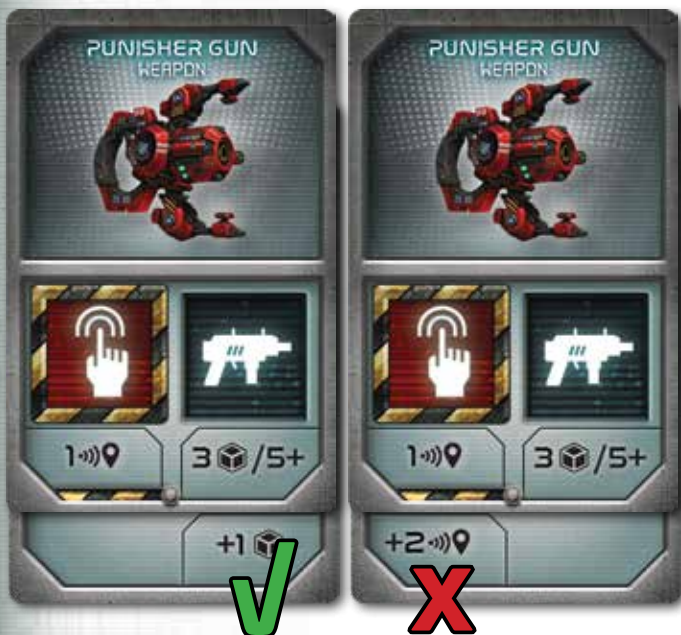
Кубики Действий могут быть удалены из Обычных Слотов в любой момент, независимо от того, заполнены ли все эти слоты или нет. Тем не менее, кубики НЕ могут быть удалены из Слотов Блокировки во время Фазы Действий.



Обвесы

Обвесы — это улучшения, связанные с картами Оружия, повышающие характеристики Дальности или Атаки Оружия. Каждое оружие может иметь только 1 Обвес связанный с его Дальностью применения, что означает, что эти характеристики нельзя улучшать более одного раза. Кроме того, некоторые карты Оружия имеют символ Ограничения на Обвес  под характеристикой Атаки или Дальности, что указывает на то, что характеристика этого Оружия вообще не может быть улучшена.

Обвесы являются постоянными. После подключения, их нельзя удалить, изменить или выбросить. Если Оружие передается другому Герою или сбрасывается, Обвесы остаются вместе с ним. Во всех смыслах и целях рассматривайте оружие и его Обвесы как единое целое.



Технологии Пришельцев

Карты Технологий Пришельцев — это особое Оружие и Предметы, которые можно получить во время Фазы Действий, когда Герои убивают Боссов Пришельцев. Всякий раз, когда Босс убит, убивший его Герой может немедленно взять 3 карты с верха колоды Технологий Пришельцев, выбрать 1 для немедленной экипировки и сбросить остальные 2. В качестве альтернативы, этот Герой может отложить эти 3 карты лицом вниз, не глядя на них, рядом с Планшетом своего Героя и дождаться окончания Фазы Действий, чтобы сделать свой выбор.

ВАЖНО: Если в какой-то момент Героям нужно взять карту Технологий Пришельцев, а в колоде недостаточно карт, перемешайте стопку сброса, чтобы сформировать новую колоду Технологий Пришельцев.



Линия Видимости (ЛВ)

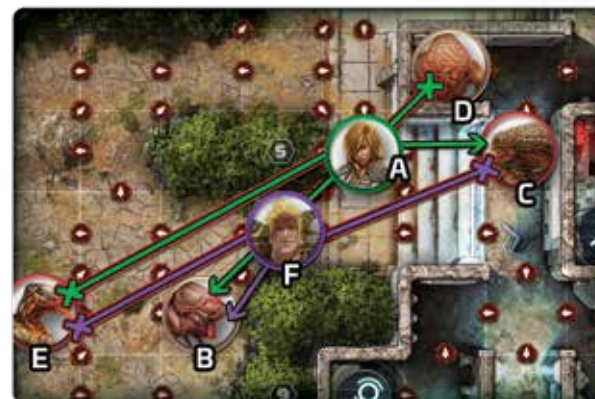
Чтобы атаковать Пришельца, у Героя до него должна быть Линия Видимости (ЛВ), а Пришелец должен находиться в пределах Дальности его Оружия. Линия Видимости также может потребоваться для розыгрыша определенных игровых эффектов. В этих случаях игровой эффект указывает, что требуется Линия Видимости.

Чтобы понять, есть ли Линия Видимости между двумя фигурками, проведите воображаемую линию из центра Клетки одной фигурки в центр Клетки другой фигурки. Линия Видимости существует, если она не прерывается каким-либо Блокирующим Элементом (см. ниже). Линия Видимости не блокируется, если она лишь скользит по блокирующему углу, проходя под углом точно через пересечение 4 Клеток, где только 1 сторона заблокирована.



На некоторых картах Экипировки указано, что они могут атаковать Пришельцев только по прямой линии. В этих случаях Линия Видимости может быть проведена только через Клетки, которые выстраиваются ортогонально или по диагонали.

ПРИМЕЧАНИЕ: Фигурки Пришельцев и Героев НЕ блокируют Линию Видимости.



Пример: У Аоши (А) есть ЛВ до Цепня (В), даже несмотря на то, что между ними находится Гильгамеш. Она также имеет ЛВ до Ретиаруса (С), но не до Стрелка (D), потому что ЛВ заблокирована стеной, и не до Наги (Е), потому что ЛВ заблокирована деревом. Гильгамеш (F) вооружен Оружием, которое стреляет только по прямой линии. У него есть ЛВ до Цепня (В), но не до Ретиаруса (С) или Наги (Е), потому что эти Клетки не выстраиваются ортогонально или по диагонали относительно его Оружия.

Розыгрыш События

Чтобы разыграть Событие с Постоянным эффектом (см. стр. 11), Герои должны распределить Кубики Действий с совпадающими результатами в Слоты Блокировки карт Событий. Герои могут сделать это на любой клетке Игрового Поля.

Когда Кубики Действий распределяются по всем Слотам Действий на карте События, оно считается выполненным и перестает влиять на игру после окончания Фазы Действий. Во время Фазы Завершения Раунда уберите все выполненные карты Событий с Постоянным Эффектом и верните все распределенные кубики их владельцам. Если Событие не было выполнено, оно продолжит влиять на игру.



Одновременно может быть активно несколько Событий. Если Героям не удастся разыграть Событие, оно останется на Игровом Поле вместе с Событиями любых будущих раундов.

Пример:



Раунд 1: раскрывается событие «Без эффекта», и игра продолжается.



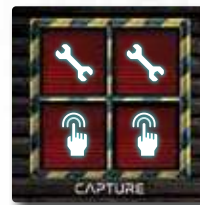
Раунд 2: Событие «Быстрая атака» было раскрыто, но Герои не смогли его полностью выполнить. Кубики Действий  и  возвращаются их владельцам.



Раунд 3: Событие «Время на исходе» также вступает в силу. Пока они не будут выполнены, все Герои будут затронуты обоими Событиями.


Выполнение жетона События

Когда Герой находится рядом с жетоном Цели, он может распределить соответствующие кубики по Слотам Действий на жетоне. Когда все слоты заполнены Кубиками Действий, этот жетон считается выполненным. Герои побеждают в игре, когда они завершают Миссию и все Герои возвращаются в Стартовую Зону (см. стр. 22).



Выполненная Задача разыгрывается только во время Фазы Завершения Раунда (см. стр. 22), когда игроки возвращают свои Заблокированные кубики. Это означает, что после выполнения Цели Миссии и достижения Начальной Зоны Герои должны пройти через финальную Фазу Активации Пришельцев, прежде чем они Победят!

Время Вышло!

Как только таймер доходит до нуля, секундант должен объявить «Время вышло!». Герои больше не могут бросать Кубики Действий, и любой оставшийся нераспределенный результат немедленно сбрасывается без розыгрыша, за исключением неразыгранных , которые необходимо разыграть сейчас. Затем любую готовую Экипировку можно использовать один раз, прежде чем перейти к Фазе Активации Пришельцев. Герои также разыгрывают любые жетоны Поиска на своих Планшетах и ранее собранные карты Инопланетных Технологий, если они решили отложить их во время Фазы Действий. Это также хорошее время для Героев в радиусе 1 и на Линии Видимости друг друга, чтобы отдать или обменять карты Экипировки.



4. ФАЗА АКТИВАЦИИ ПРИШЕЛЬЦЕВ

Фаза Активации Пришельцев разбита на 2 этапа, которые выполняются по порядку:

Способность Пришельца

На этом шаге все Пришельцы применяют любые доступные Способности, указанные на их картах Характеристики (Рой) или на картах Порождения (Боссы). Герои выбирают порядок, в котором определенные Боссы или Рой будут применять свои Способности. В случае с Роем, после выбора типа, ВСЕ Пришельцы этого типа должны применить свою Способность перед другим типом Пришельцев.

Карта Характеристики Роя

A. Тип

B. Способность: указывает способность Роя (если есть).

C. Здоровье

D. Значение Движения: количество Клеток, на которое перемещается каждая фигурка во время шага Движения Пришельцев (см. следующую страницу).



Любая способность Пришельца или эффект Текущего События, которые имеют место **в начале** Фазы Способности Пришельцев, имеют место ДО любых других эффектов. И наоборот, любая Способность Пришельцев или игровой эффект, которые применяются **в конце** Фазы Способности Пришельцев, действуют ПОСЛЕ всех остальных эффектов. Если есть несколько эффектов, которые должны сработать одновременно, Герои просто выбирают порядок, в котором они происходят.



Герои Получают Урон

Из-за того, что Чужие используют свои Способности, Герои могут получить Урон. Всякий раз, когда Герой получает Урон, переместите маркер Урона вправо по его Шкале Урона на количество делений, равное сумме нанесенного Урона. Всякий раз, когда Герой исцеляет Урон, переместите маркер Урона влево соответственно.

Если маркер Урона пересекает Порог Урона при движении слева направо, Герой теряет 1 Кубик Действия и помещает его в этот Slot. Этот Заблокированный кубик может быть восстановлен только тогда, когда маркер урона пересекает этот порог урона в обратном направлении. Обратите внимание, что некоторые Предметы и способности некоторых героев могут восстанавливать Здоровье. Если маркер Урона Героя должен выйти за пределы крайнего правого деления его Шкалы Урона, этот герой погибает, и игра немедленно заканчивается Поражением.



Пример: в настоящее время на Карте находятся 4 Цепня, 3 Стрелка и Босс Огнежало. Герои решают, что Цепни первыми применят свои Способности. Лишь Гильгамеш находится в радиусе 1 Цепня. Результат Кубика Попадания равен 3, и Урон не наносится. Затем Герои решают, что следующей Способностью применит Огнежало. Герид находится в радиусе 2 от Босса и получает 1 Урон, перемещая свой маркер Урона на 1 деление вправо. Наконец, Стрелки применяют свою Способность. Акоша и Гильгамеш находятся на Дистанции 3 от 2 Стрелков. Для каждого Героя бросается 2 Кубика Попаданий. Гильгамеш получает 1 Урон, а Акоша получает 2 Урона. Ее маркер Урона перемещается на 2 деления вправо. Герид также находится на Дистанции 3 от 2 Стрелков. Бросаются Кубики Попаданий, и результаты равны 5 и 1. Герид получает 1 Урон, снова перемещая свой маркер Урона на 1 деление вправо, пересекая Порог Урона, в результате чего он теряет 1 Кубик Действия.



Движение Пришельцев

Как только каждый Пришелец применил свои Способности, все фигурки Роя и Боссов на Карте перемещаются. У каждого типа Роя и Боссов есть собственное значение Движения, которое показывает количество Клеток, на которые переместится каждая фигурка.

Герои могут перемещать фигурки Пришельцев в любом порядке, но все фигурки пришельцев должны двигаться на полную величину движения во время каждого шага Движения Пришельцев. Фигурки Чужих двигаются по Маршруту Пришельцев, указанному на Игровом Поле. При любом Движении, Пришельцы должны следовать по Маршруту Пришельцев, если не указано иное. Если у Клетки есть несколько вариантов, Герои выбирают, по какому маршруту переместить фигурку Пришельца.

Когда Пришелец входит на занятую Клетку, фигурка, стоявшая на этой Клетке Выталкивается (см. стр. 16).

ВАЖНО: Если какая-либо фигурка Пришельца перемещается в Начальную Зону, игра немедленно заканчивается и Герои терпят Поражение!

5. ФАЗА ЗАВЕРШЕНИЯ РАУНДА

После завершения Фазы Активации Пришельцев начинается Фаза Завершения Раунда, и Герои выполняют следующие шаги по порядку:

- 1. Проверка на Победу или Поражение:** согласно условиям справа.
- 2. Возвращение Кубиков Действий:** Герои получают обратно все Кубики Действий, распределенные на Слоты Блокировки. При извлечении кубика также удалите все выполненные карты Событий.
- 3. Сброс Жетонов Поиска:** жетоны поиска возвращаются светлой стороной вверх в Ячейки Поиска на Игрового Поле.

ПОБЕДА ИЛИ ПОРАЖЕНИЕ В ИГРЕ

- Игра заканчивается **Победой**, если Задача Миссии успешно выполнена, **А ТАКЖЕ** все Герои вернулись в Начальную Зону.
- Игра заканчивается **Поражением**, если Герой умирает **ИЛИ** в конце Фазы Действий в Начальной Зоне находится Пришелец **ИЛИ** Задача Миссии не была выполнена к концу 8 Раунда.

ПРИМЕЧАНИЕ: Если какой-либо Пришелец перемещается в Начальную Зону во время Фазы Порождения Пришельцев, это не приводит к Поражению. Эти Пришельцы остаются там во время Фазы Действий, и если кто-либо из них жив **после** ее окончания, игра заканчивается Поражением. Пришельцев в Начальной Зоне нельзя перемещать. Если какой-либо дополнительный Пришелец перемещается в Начальную Зону, в то время как там уже есть Пришелец, игра заканчивается Поражением.



МИССИИ

ПРИМЕЧАНИЕ: Условия победы проверяются только в конце Раунда, и все Герои должны вернуться в Начальную Зону, чтобы победить в игре.

ИСТРЕБЛЕНИЕ

«Обнаружены гнезда пришельцев. Чтобы защитить человечество, гнезда необходимо зачистить.»

ЗАДАЧА

Гнезда, найденные разведгруппой, отмечены на Поле. Ваша задача уничтожить их. Чтобы победить в Миссии, уничтожьте гнезда, активировав все жетоны Истребления.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- **Подготовка:** В соответствии с количеством игроков, указанным на каждом Игровом Поле, положите в каждую из указанных ячеек Задачи по 1 случайному жетону Истребления. Верните оставшиеся жетоны в коробку.

Заброшенная Лаборатория

1-2 Игрока: 1, 4 и 11

3 Игрока: 2, 4, 6 и 11

4 Игрока: 2, 4, 6, 9 и 10

5 Игроков: 1, 3, 5, 7, 8 и 11

6 Игроков: 1, 4, 5, 7 и с 9 по 11

Место Крушения

1-2 Игрока: 7, 9 и 10

3 Игрока: 2, 6, 9 и 10

4 Игрока: 1, 3, 7, 9 и 10

5 Игроков: 1, 4 и с 7 по 10

6 Игроков: 2, 3, 5 и с 9 по 12

- **Активация жетонов Истребления.** Любой Герой рядом с жетоном Истребления может распределить на него кубики. Когда все слоты заполнены, жетон готов. В Фазе Завершения Раунда уберите с Поля все готовые жетоны Истребления.



ЗАХВАТ

«Биология пришельцев до сих пор в значительной степени неизвестна человечеству. Для наших дальнейших научных исследований необходимо захватить живые образцы.»

ЗАДАЧА

Специальные ловушки — это именно то, что нужно для поимки живых особей, но их нужно вовремя активировать. Чтобы выиграть игру, все Ловушки должны успешно поймать Пришельца.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- **Подготовка:** В соответствии с количеством игроков, указанным на каждой Игровой Поле, положите в каждую из указанных ячеек Задачи по 1 случайному жетону Захвата. Затем положите 2 жетона Ловушек рядом с каждым жетоном Захвата. Верните оставшиеся жетоны в коробку.

Заброшенная Лаборатория

1-2 Игрока: 5 и 11

3 Игрока: 3, 7 и 11

4 Игрока: 2, 5, 6 и 11

5 Игроков: 1, 3, 7, 9 и 11

6 Игроков: 2, 5, 6, 7, 9 и 11



Место Крушения

1-2 Игрока: 6 и 10

3 Игрока: 7, 10 и 12

4 Игрока: 1 и с 9 по 11

5 Игроков: 3, 6 и с 10 по 12

6 Игроков: 1, 3, 7 и с 9 по 11



- **Активация Ловушек.** Любой Герой рядом с жетоном Захвата может распределить на него кубики. Когда все слоты заполнены, жетон Захвата готов. В конце Фазы Действий каждый готовый жетон Захвата активируется, и Герои должны выбрать 1 Ловушку рядом с жетонами, которая сработает.

- **Розыгрыш Ловушек.** Если Ловушка срабатывает, когда на ней находится фигурка Пришельца Роя, Захват считается успешным! Уберите жетон Ловушки с Поля и верните Рой в Резерв. Если Ловушка срабатывает и на ней нет Роя, Захват считается неудачным и Ловушка остается на Поле. На Боссов Ловушки не действуют.

- **Передвижение.** Клетки, занятые жетонами Ловушек или Захвата, не считаются Блокирующими Элементами.



РАЗРУШЕНИЕ

«Штаб изучил волны Прокси и выявил стратегические точки, жизненно важные для маневров пришельцев. Если мы их взорвем, то сможем очистить территорию раз и навсегда! Мы должны установить заряды и вернуться на базу, иначе Разрушение накроет и нас!»

ЗАДАЧА

Взрывчатка заряжена и должна быть размещена стратегически. Для победы в игре, все жетоны Разрушения должны быть размещены и активированы в определенных Ячейках Задач.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- **Подготовка.** Каждый Герой получает в свой инвентарь один жетон  и один жетон  Разрушения. В соответствии с количеством игроков, указанным на каждом Игровом Поле, положите в каждую из перечисленных ячеек Задач по 1 жетону Цели. Верните оставшиеся жетоны в коробку.



Заброшенная Лаборатория

1-2 Игрока: 1, 3, 7 и 11
3 Игрока: 1, 3, 4, 6, 7 и 11
4 Игрока: с 1 по 4, 6, 7, 11 и 12
5 Игроков: 1, 2, с 4 по 7 и с 9 по 12
6 Игроков: Все

Место Крушения

1-2 Игрока: 6, 7, 9 и 10
3 Игрока: 5, 7 и с 9 по 12
4 Игрока: 2, с 4 по 7, 9, 10 и 12
5 Игроков: с 1 по 3, с 5 по 10 и 12
6 Игроков: Все

- **Активация жетона Разрушения.** Каждый жетон Разрушения может быть заполнен только Героем, который его несет. Герои могут обмениваться жетонами Разрушения как и любым Снаряжением. Когда все слоты заполнены, жетон готов. Любой Герой рядом со ячейкой Задачи с жетоном Цели на ней может заменить его готовым жетоном Разрушения и сбросить жетон Цели. После размещения жетон Разрушения нельзя перемещать.



РАЗВЕДКА

«Разведывательное оборудование должно быть развернуто на поле боя, чтобы собрать больше информации о неизбежном Вторжении Пришельцев.»

ЗАДАЧА

Разведывательное оборудование необходимо разместить в стратегических точках. Чтобы победить в игре, поместите каждый жетон Разведки в разные Ячейки Задач.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- **Подготовка.** Случайным образом разместите в Начальной Зоне по 1 жетону Разведки лицевой стороной вверх за каждого Героя. Затем, в соответствии с количеством игроков, указанным на каждом Игровом Поле, положите по 1 жетону Цели в перечисленные ячейки Задачи в каждую. Верните оставшиеся жетоны в коробку.

Заброшенная Лаборатория

1-2 Игрока: 6 и 11
3 Игрока: 4, 7 и 11
4 Игрока: 2, 7, 11 и 12
5 Игроков: 1, 5, 7, 9 и 11
6 Игроков: 2, 4, 6, 9, 11 и 12



Место Крушения

1-2 Игрока: 4 и 7
3 Игрока: 1, 7 и 10
4 Игрока: 1, 6, 9 и 10
5 Игроков: 1, 4, 7, 9 и 11
6 Игроков: 2 и с 7 по 11

- **Перемещение жетона Разведки.** Любой Герой рядом с жетоном Разведки может распределить на него кубики. За каждый распределенный вами кубик, переместите жетон Разведки на соседнюю с ним Клетку.

- **Передвижение.** Пришельцы и Герои могут перемещаться по Клеткам с жетонами Разведки как обычно. Однако жетон Разведки нельзя переместить, если какая-либо фигурка занимает его текущую Клетку или Клетку, в которую жетон должен переместиться.

- **Размещение жетона Разведки.** Жетоны Разведки, расположенные рядом с жетонами Цели, могут заменить их. Для этого Герои должны распределить 1 кубик на жетон Разведки, когда они находятся рядом с ним. Жетон Разведки в ячейке Задачи больше нельзя переместить.



ИССЛЕДОВАНИЕ

«Записи показывают, что с корабля пришельцев, пролетавшего мимо этого местоположения несколько часов назад, падают какие-то обломки. Необходимо провести расследование и убедиться, что здесь не осталось никаких сюрпризов — по крайней мере, живых.»

ЗАДАЧА

Мы не можем оставить после себя никаких неопознанных материалов Пришельцев: территория должна быть безопасна, после того как мы ее покинем. Чтобы Победить в этой Миссии, раскройте все жетоны Исследования.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- **Подготовка.** В соответствии с количеством игроков, указанным на каждом Игровом Поле, положите в каждую из указанных ячеек Задачи по 1 случайному жетону Исследования. Верните оставшиеся жетоны в коробку.


Заброшенная Лаборатория


1-2 Игрока: 4, 7, 10 и 12
3 Игрока: 1, 3, 4, 7, 10 и 12
4 Игрока: 3, 4, 5, с 7 по 9, 11 и 12
5 Игроков: 1, 3, 4, 5 и с 7 по 12
6 Игроков: Все



Место Крушения

1-2 Игрока: 1, 8, 10 и 11
3 Игрока: 2, 3, 5, 7, 9 и 11
4 Игрока: 1, 3, 5, с 7 по 9, 11 и 12
5 Игроков: 1 и с 4 по 12
6 Игроков: Все

- **Проверка жетона Исследования.** Любой Герой рядом с жетоном Исследования может потратить 1 , чтобы перевернуть жетон на обратную сторону, не вызывая его эффекта. Жетон снова переворачивается и остается лицевой стороной вниз, пока не будет раскрыт.

- **Раскрытие жетона Исследования.** Любой Герой рядом с жетоном Исследования может потратить 1 , чтобы раскрыть его, активировав его эффект. После розыгрыша эффекта уберите жетон Разведки с Поля.




- Возможные Эффекты Исследования:

(1x) **Тревога Босса:** откройте 1 дополнительную карту босса во время следующей Фазы Порождения Пришельцев.

(1x) **Запах Битвы:** все Пришельцы передвигаются на 1 дополнительную Клетку во время следующей Фазы Активации Пришельцев.

(1x) **Тревога Роя:** откройте 1 дополнительную карту Порождения Роя во время следующей Фазы Порождения Пришельцев.

(3x) **Обломки:** нет эффекта.

(3x) **Реликвия Пришельцев:** оставьте жетон лицевой стороной вверх и потратьте   , чтобы убрать его с Поля.

(1x) **Удачные Обломки:** возьмите 1 карту Поиска.

(2x) **Рассеянная Тревога:** откройте на 1 карту Босса меньше во время следующей Фазы Порождения Пришельцев.





АВТОРЫ

Game Design: Konstantinos Kokkinis and Sotirios Tsantilas

Additional Design: Marco Portugal

Development: Marco Portugal and Fabio Tola

Production: Patricia Gil (Lead), Renato Sasdelli (Lead), Thiago Aranha, Marcela Fabreti, Vincent Fontaine, Raquel Fukuda, Guilherme Goulart, Rebecca Ho, Isadora Leite, Aaron Lurie, Ana Theodoro, and Safuan Tay

Art: Saeed Jalabi, Stefan Kopinski, Henning Ludvigsen, and Filipe Pagliuso

Logo Design: Csaba Bernáth

Graphic Design: Max Duarte

Sculpting: Arnaud Boudoiron, David Camarasa, Jacques-Alexandre Gillois, Yannick Hennebo, Dave Kidd, Aragorn Marks, Stephan Nguyen, Edgar Ramos, Jose Roig, Sam Rowan, Edgar Skomorowski, Remy Tremblay, and Kevin White.

Miniatures Director: Mike McVey **Photography:** Jean-Baptiste Guiton

Writing: Eric Kelley and Bryan Steele

Game Design Director: Eric M. Lang

Proofreading: Paulo Andrade, Hervé Daubet, and Lucas Martini

Project: ELITE App

Music: Diogo Rodrigues

Executive Production: Labirinto Filmes

Sound Design and Audio Post Production: ORKESTRA

Playtesting: Rod Mendes, Ricardo Limonete, Lyu Campos, Mário Cioffi, Fernando Costa, Pedro Obliziner, Fabio Iwace, Eduardo Villela, Flávio Oota, Caio Quinta, and Spyros Tsantilas

Publisher: David Preti

Перевод и верстка: Norat Thane (vk.com/norat_thane)

Если вы хотите поддержать автора или сказать спасибо, а также если вы хотите быть в курсе всех новых работ по переводу - подписывайтесь на мой буст: boosty.to/ntl

Версия Правил: 1.1



orkestra
Creative Audio Design

Labirinto
filmes

ARTIPIA
GAMES

CM
ON

ПРАВИЛА ВКРАТЦЕ

ФАЗЫ ИГРЫ

1. Фаза Событий



Откройте крайнюю карту Событий. Ее эффект может быть Постоянным, Немедленным или вовсе не иметь эффекта.

2. Фаза Порождения Пришельцев

А. Порождение Роя: откройте и разыграйте карты из колоды Порождения Роя в зависимости от сложности и количества игроков.

В. Порождение Босса: Открывайте и разыгрывайте карты из колоды Порождения Боссов в зависимости от сложности и количества игроков.

3. Фаза Действий

- Установите таймер на 2 минуты, если не сказано иное.
- Запустите таймер: Все Герои действуют одновременно, бросая и разыгрывая свои кубики действий.

ДЕЙСТВИЯ:



Этот результат необходимо разыграть до любого другого Действия, его нельзя отменить. Выберите любую фигурку Пришельца (Рой или Босс) и переместите ее ровно на 1 Клетку по Маршруту Пришельцев.



Переместите своего Героя на 1 Клетку в любом направлении.



Ищите, когда стоите на жетоне Поиска светлой стороной вверх или рядом с ним.



Распределите эти результаты, чтобы выполнить жетоны Задач, разыграть События или активировать карты Экипировки.

4. Фаза Активации Пришельцев



А. Способность Пришельца:

Пришельцы (Боссы и Рой) используют Способности, указанные на их картах Характеристик/Порождения. Игроки сами выбирают порядок активации.



В. Движение Пришельцев:

Каждая фигурка Роя и Боссов передвигается на свое полное Значение Движения. Игроки могут перемещать фигурки Пришельцев в любом порядке.

5. Фаза Завершения Раунда

1. Проверка на Победу или Поражение.

2. Возвращение Кубиков Действий: Верните все кубики Действий, распределенные в Слотах Блокировки.

3. Сброс Жетонов Поиска: Верните жетоны Поиска в их слоты на Поле и переверните все жетоны Поиска светлой стороной вверх.

СЛОТЫ КУБИКОВ



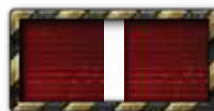
Распределите кубик с определенным значком и активируйте его в любое время во время Фазы Действий. Кубик можно достать и снова бросить в любое время.



Распределите кубик с любым значком, чтобы активировать его в любое время во время Фазы Действий. Кубик можно достать и снова бросить в любое время.



Кубик, распределенный сюда, Заблокирован до тех пор, пока он не будет разблокирован во время Фазы Завершения Раунда.



Слоты с Двойной Блокировкой требуют, чтобы игроки распределили на них оба Кубика Действий.