

ALIENS

ANOTHER GLORIOUS DAY IN THE CORPS

A Cooperative Survival Game



RULEBOOK



ОБЗОР ИГРЫ

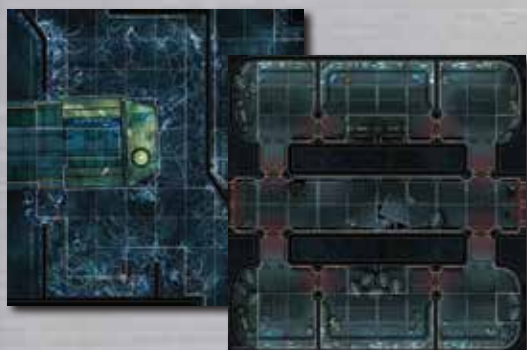
Слушайте, морпехи! Вот такая ситуация. Колония терраформирования на экзоплане LV-426, Хэдли Хоуп неожиданно прервала контакт. Корпорация Вейланд-Ютани вместе с Колониальной морской пехотой отправляет вас в бинарную систему Зета.

Ретикули, чтобы узнать, что случилось...

В этой игре игроки являются командой USS Sulaco, которые должны работать вместе, чтобы выжить и победить ксеноморфных пришельцев, чтобы завершить свои миссии в Hadley's Hope.

В каждую из игровых миссий можно играть индивидуально как отдельно или связать вместе как часть текущей кампании, которая отслеживает прогресс и опыт каждого игрока по мере его прохождения по сюжету.

СОСТАВНЫЕ ЧАСТИ



ИГРОВЫЕ ДОСКИ x4



ВЫНОСЛИВОСТЬ
КАРТЫ x60



ДВИЖЕНИЕ
ТРЕКЕР
ОТКРЫТКИ x42



ПОВОРОТ НАБОР



ПЕРЕМЕЩЕНИЕ
КАРТА



КАРТОЧНЫЙ ОРГАНИЗАТОР



КАРТЫ МИССИИ x9



МОРСКИЕ КУБИКИ x2

игральные кости (D10)
в этой книге

туз
я ★ условное обозначение.



ИНОСТРАННАЯ УМЕРЬ

Этот шестигранный кубик (D6) упоминается в этой книге как кубик Чужого.



ТОЧКА ВОЗРОЖДЕНИЯ
ЖЕТОНЫ x4



BLIP
ТОКЕНОВ x21



МИССИЯ
ЖЕТОНЫ x4



ТУННель
ЖЕТОНЫ x4



ЯЩИК
ЖЕТОНЫ x8



КОМПЬЮТЕР
ЖЕТОНЫ x2



БАРРИКАДА
ЖЕТОНЫ x12



ПИСТОЛЕТ
ЖЕТОНЫ x2



FACEBUGGER
ЖЕТОНЫ x2



ЧУЖОЙ
ТОКЕНОВ x21



ВЫХОД
ЖЕТОНЫ x2



ЧАСОВОЙ ПИСТОЛЕТ



КАРТЫ ПЕРСОНАЖЕЙ x7



БЫСТРЫЙ
СПРАВКА
КАРТЫ x6



АКТИВАЦИЯ
ТОКЕН



Цель
ДИСКИ x6



Капрал Дуэйн
Hicks



Pvt. Уильям
Л. Хадсон



Лейтенант Скотт
Горман



Pvt. Jenette
Васкес



Pvt. Ricco
«Морозный» мороз



Эллен
Рипли



Тритон

МОДЕЛИ ПЕРСОНАЖЕЙ x7



ИНОСТРАННЫЕ МОДЕЛИ x16

НАСТРОЙКА ИГРЫ

- 1** Выберите миссию для игры из карт миссий. Если вы играете в кампанию, это будет **Миссия 1: Ньют**.
- 2** Установите игровые поля, как указано на выбранной карте миссии, и положите рядом органайзер карт.
- 3** Каждый игрок выбирает персонажа и кладет его карту персонажа перед собой стороной героя вверх.
- 4** Положите оставшиеся карты персонажей рядом с вращением вверх.
- 5** Игроки снаряжают своих героев и пехотинцев снаряжением и оружием из стопки карт выносливости.
- 6** Создайте колоду выносливости, перемешав все оставшиеся карты снаряжения и оружия с остальными картами выносливости, и установите ее в органайзере карт. Поместите карту перестановки под колоду выносливости.
- 7** Дайте каждому персонажу шкалу прицеливания и настройте их так, чтобы они соответствовали номеру цели на карте персонажа.
- 8** Следуйте инструкциям карты миссии, чтобы создать колоду отслеживания движения, а затем установите ее в органайзере карт.
- 9** Следуйте инструкциям на карте миссии, чтобы разместить на поле жетоны точки появления, метки и других жетонов миссий. Отложите все оставшиеся жетоны Blip в пул жетонов цифрами вниз и перемешайте.
- 10** Поместите все модели пришельцев и жетоны пришельцев рядом с пулом жетонов Blip.
- 11** Поместите персонажей на их начальные позиции.
- 12** Если миссия требует шкалы поворота, установите ее на единицу и поместите рядом с доской.
- 13** Следуйте инструкциям на карте Миссии, чтобы поместить жетон выхода.
- 14** Поместите жетон активации рядом с персонажем-героем с наивысшим рангом.

НАСТРОЙКА ТАБЛИЦЫ





1 КАРТЫ МИССИИ

Карты миссий используются для расстановки игровых досок, подготовки стола и определения условий победы в Game Over Man! раздел. На этих картах есть все необходимое для прохождения миссии, включая любые специальные правила, которые могут вам понадобиться.



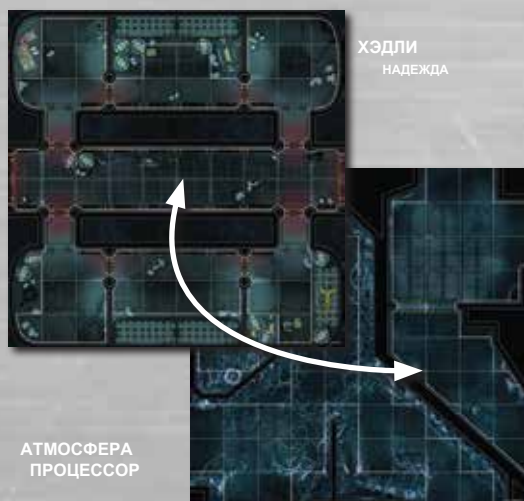
ВАЖНЫЙ!

Миссии говорят вам, что вам нужно сделать, чтобы выиграть игру, поэтому обратите особое внимание на условия победы!

2 ИГРОВЫЕ ДОСКИ

В игре есть четыре двусторонних игровых поля, которые составляют игровое пространство. С одной стороны, они воссоздают части «Надежды Хэдли», а с другой стороны, они составляют инопланетную станцию обработки атмосферы, работающую на термоядерном синтезе.

На каждой карточке миссий есть инструкции, которые расскажут вам, как настроить игровые доски.



ХЭДЛИ
НАДЕЖДА

АТМОСФЕРА
ПРОЦЕССОР



3 4 КАРТОЧКИ ПЕРСОНАЖЕЙ

Игроки берут на себя роль персонажа в игре. Вся информация, необходимая для игры этим персонажем, находится на его карте персонажа.

Каждая карта Персонажа имеет две стороны: сторону героя и сторону ворчания. Используйте сторону Героя для Персонажа каждого игрока. Любые персонажи, которые не используются игроками, вместо этого используют сторону Grunt.



СТОРОНА ГЕРОЯ

ГРУНТ СТОРОНА

Есть два типа персонажей: морские пехотинцы и гражданские лица.



МОРСКОЙ

ГРАЖДАНСКИЙ

3 ГЕРОИ

Каждый игрок управляет одним персонажем-героем. У героев цифры лучше, чем у их версии Grunt. У них также есть доступ к особым способностям и правилам, которые помогут им в их миссии. Морские герои также имеют ранг, который определяет порядок игры и позволяет игрокам контролировать определенное количество хрюкающих персонажей во время своего хода.



4 GRUNTS

Ворчания - это персонажи, которые не назначаются ни одному игроку, а активируются группой.

Ворчания могут быть активированы персонажами-героями (стр. 19).

Если герой игрока умирает или попадает в плен, он может выбрать ворчание, чтобы заменить своего героя (стр. 21).



ЗАМЕТКА: У пехотинцев карт в руках никогда не бывает. Если какой-либо игровой эффект помещает карту в руку Grunt, он вместо этого кладет эту карту в нижнюю часть файла Exhaust Pi.

ТРИТОН

Тритон недоступен, пока вы не выполните первую миссию.

Если Герой игрока - Рипли, то этот игрок также использует Ньют в качестве Героя. Если Рипли - ворчун, то Ньют - тоже ворчун.

Рипли и Ньют имеют общие карты, но имеют разные активации.

Ньют не может использовать карты оружия.



5 ПРИСОЕДИНЯЙТЕСЬ ПЕРСОНАЖИ

В начале миссии кампании игроки могут бесплатно экипировать любые карты оружия или снаряжения для персонажей-героев и хрюкающих, используемых в миссии, из стопки карт выносливости.

Персонаж может экипировать до двух карт оружия. Первое Оружие кладется слева от карты Персонажа. Второе оружие должно иметь ключевое слово Резервное копирование (стр. 27) и находится справа. Вдобавок Персонаж может экипировать до двух карт Снаряжения.



Например, Хикс использовал импульсную винтовку M41A в качестве оружия и дробовик Ithaca 37 в качестве резервного оружия. В качестве снаряжения у него есть шлем M4 и бронежилет.



ЗАМЕТКА: В миссии по поиску ошибок игроки не получают никакого стартового оборудования или оружия, кроме пистолета НК VP70.



6 СОЗДАНИЕ ПАЛУБА ВЫНОСЛИВОСТИ

Колода выносливости - это критический ресурс, который игроки будут использовать на протяжении всей игры для отслеживания боеприпасов, ресурсов и выносливости группы. Во время игры карты будут перемещаться из колоды выносливости в стопку выхлопов и наоборот.

В начале игры перетасуйте все неиспользованные карты выносливости вместе, чтобы сформировать колоду выносливости, и поместите ее в органайзер карт крайний левый, с полями справа для стопки выхлопа и стопки сброса. Наконец, поместите карту перетасовки под колоду выносливости.



ВЫНОСЛИВОСТЬ
ПАЛУБА

ОТКАЗАТЬ
СВАЙКА

ВАЖНЫЙ!

Если в любой момент в колоде выносливости и в стопке выхлопа нет карт, все игроки **немедленно** Проиграйте игру, поэтому управление колодой выносливости имеет важное значение для вашего выживания!



7 ЦЕЛЬ

Каждый персонаж использует шкалу прицеливания, чтобы указать, насколько точно они могут стрелять в этот ход. Циферблаты обычно начинают ход с номера, равного Цели персонажа.

Чтобы попасть в цель при стрельбе, вы должны набрать число, указанное на шкале прицеливания или ниже. После того, как вы бросите кубик, поверните шкалу прицеливания вниз до следующего числа.



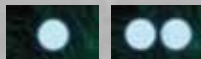
ЗАМЕТКА: Шкала прицеливания персонажа не может быть ниже единицы или выше десяти.

8 ДЕКА ТРЕКЕРА ДВИЖЕНИЯ

Колода отслеживания движения порождает новых пришельцев и дает им особые способности.



Количество меток - это количество жетонов меток, которые эта карта появится в игре.



1 ВЛП 2 БЛИП

Местоположение - это порождение

Укажите место, где вы поместите жетоны Влп.

После размещения жетонов Влп прочтите текст игры и выполните инструкции.

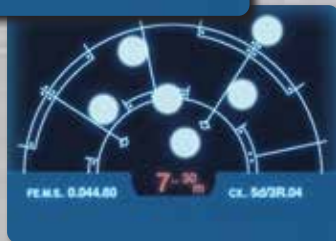
Вы можете почувствовать приближающуюся опасность, посмотрев на обратную сторону карточек Motion Tracker.

Отображаются три разных уровня угрозы на обратной стороне карточек. Эти уровни показывают, насколько сложной может быть карта.

УРОВЕНЬ УГРОЗЫ 1



УРОВЕНЬ УГРОЗЫ 2



УРОВЕНЬ УГРОЗЫ 3



ТИПЫ КАРТ ТРЕКЕРА ДВИЖЕНИЯ



ТУННЕЛЬНАЯ КАРТА: Эти карты помещают жетоны туннелей на игровое поле.



КАРТА СКРЫТОЙ УГРОЗЫ: Эта карта получает бонус, если ее метки не находятся в зоне видимости персонажа.



КАРТА АКТИВНЫХ УГРОЗ: Эта карта получает бонус, если ее метки находятся в зоне видимости персонажа.



КАРТА ДРОНА: Эти карты имеют разные эффекты.

9 ТОЧКИ РОЖДЕНИЯ И БЛИП-ТОКЕНЫ



Маркеры точек появления помещаются на игровое поле в соответствии с инструкциями на карте миссии. Это места, где инопланетяне войдут в игру.



Жетоны Blip представляют неподтвержденные контакты. Они имеют две стороны, сторону Blip и сторону числа. В начале игры поместите все метки стороной с меткой вверх, скрыв номер ниже, чтобы сформировать пул жетонов меток, из которого можно брать карты во время игры.

10 ЧУЖЕСТВЕННЫЕ МОДЕЛИ И ТОКЕНЫ

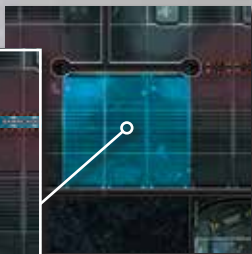
Когда замечают Blip, они становятся инопланетными моделями с единственной целью Символы.

Некоторые блипы будут появляться у нескольких пришельцев, образуя стаи. Эти представлен единственной моделью Чужого, стоящей на стопке жетонов Чужих. Эти жетоны являются дополнительными h очками для режима Чужого в верхней части стека.



11 ХАРАКТЕРМОДЕЛИ ' НАЧАЛЬНЫЕ МЕСТА

Игроки могут расположить своих Персонажей в любом месте, указанном на карте Миссии.



12 ПОВОРОТ НАБОР

Некоторые миссии есть события, которые случиться во время определенных поворотов. Поворотный циферблат используется для сохранения трек поворотов так что ты не пропустить важное События.



13 ВЫХОДНЫЕ ТОКЕНЫ

Жетоны выхода размещаются по краям игрового поля в соответствии с инструкциями на карте миссии. Персонажи переместятся на эти жетоны выхода, чтобы выйти из игрового поля и завершить миссию.

В некоторых миссиях будет две точки выхода, где вы будете использовать стороны «Выход-А» и «Выход-В».



14 ЖЕТОН АКТИВАЦИИ

Жетон активации указывает, кто является текущим игроком. В начале морской фазы игрок с наивысшим рангом выбирает любого игрока и дает ему жетон активации. Этот игрок получает первую активацию в этой фазе. Однажды это



Когда игрок завершил активацию, он передает жетон активации игроку слева от него, пока все не активируют своих персонажей.



ПАЛУБА ВЫНОСЛИВОСТИ

Колода выносливости - это критический ресурс, который игроки будут использовать на протяжении всей игры для отслеживания боеприпасов, ресурсов и выносливости группы. Во время игры карты перемещаются из колоды выносливости в стопку выхлопных газов и наоборот.

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

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

ВАЖНЫЙ!

Если когда-либо в списке нет карт Колоды выносливости и куча выхлопов, все игроки немедленно Проиграйте игру, поэтому управление колодой выносливости имеет важное значение для вашего выживания!

ВИДЫ КАРТ ВЫНОСЛИВОСТИ



КАРТЫ ОРУЖИЯ

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

Карты оружия отмечены значком:



КАРТЫ ОБОРУДОВАНИЯ

Карты снаряжения дают персонажам способности, которые помогают им выполнять задания или защищают их от пришельцев.

Карты снаряжения отмечены значком:



КАРТОЧКИ СОБЫТИЙ

Карты событий можно сыграть в любое время (даже во время хода другого игрока или пришельцев). Следуйте инструкциям на карте, затем поместите ее лицевой стороной вниз на кучу выхлопных газов.

Карты событий отмечены значком:



КАРТОЧКИ ОПАСНОСТИ

Карты опасностей *должны* играть, когда игрок вытягивает или раскрывает. Вы не разыгрываете эти карты, если карта отслеживания движения показывает это. Вы должны следовать инструкциям на карте.

Карты опасностей отмечены значком:



ПЕРЕЗАГРУЗКА

Эта карта начинает игру под колодой выносливости. По мере того, как вы перерабатываете и открываете карты, все больше и больше карт будет помещаться под карту перетасовки.

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



РАСКРЫТИЕ КАРТ

Некоторые карты попросят вас показать карту, чтобы сработать эффекты, если открыт правильный тип карты.

Чтобы открыть карту, переверните верхнюю карту колоды выносливости и проверьте ее тип:

СООТВЕТСТВИЕ: Если вы ищете тип раскрытой карты, примените любые игровые эффекты, соответствующие типу раскрытой карты.

НЕ ПОДХОДЯТ: Если тип раскрытой карты не является одним из необходимых типов, то ничего не происходит.

ОПАСНОСТЬ: Если тип раскрытой карты является Опасностью, после разрешения раскрытия немедленно разрешите Опасность.

После того, как игровой эффект разыгрывается, поместите открытую карту в низ колоды выносливости под картой перетасовки.

ЗАМЕТКА: Если в колоде выносливости не осталось карт, используйте вместо этого файл Пи выхлопа, чтобы раскрыть карты, вернув карту раскрытия в нижнюю часть файла Пи выхлопа.

Например, у Васкес есть способность, которую она должна использовать при активации. Ее способность требует, чтобы вы показали карту.

Вы смотрите на верхнюю карту колоды, и это карта оружия, поэтому способность Васкеса позволяет ей совершить бесплатное действие прицела. Затем вы кладете раскрытую карту лицевой стороной вниз под колоду выносливости.



ВЫХЛОПНАЯ СВАЯ



ВЫНОСЛИВОСТЬ
ПАЛУБА

ОТКАЗАТЬ
СВАЙКА



ВЫХЛОПНАЯ СВАЯ

Карты в игре потребуют от вас исчерпания карт из колоды выносливости, либо для оплаты стоимости карты, либо как часть способности карты. Когда вы выжимаете карты, они кладутся рубашкой вверх в стопку выхлопов, которая находится между колодой выносливости и стопкой сброса. В начале игры в этой стопке нет карт.

ВЫТЯЖНЫЕ КАРТЫ

Чтобы исчерпать карту, переместите верхнюю карту из колоды выносливости, не глядя на нее, в верхнюю часть стопки выхлопа.

Например, чтобы выстрелить из умного пистолета, нужно исчерпать три карты. Для этого переместите три верхние карты из колоды выносливости и положите их рубашкой вверх на стопку выхлопных газов.

Exhaust three cards when you take the Attack Action with this weapon.



ВЫНОСЛИВОСТИ НЕ ОСТАЛОСЬ

Если игровой эффект требует от вас исчерпания карт, вы должны сначала выпустить как можно больше карт из колоды выносливости. Если в какой-либо момент в колоде выносливости не осталось карт, вы должны вместо этого сбросить оставшееся количество карт из стопки выхлопных газов в стопку сброса.

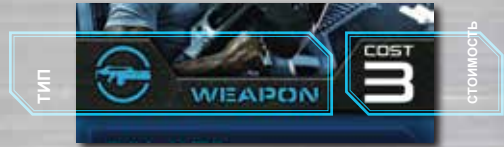
ЗАКОНЧЕНИЕ КАРТ

Если в любой момент нет ни одной карты ни в колоде выносливости, ни в стопке выхлопа, все игроки проигрывают эту миссию, и игра заканчивается.

ОПЛАТИТЬ СТОИМОСТЬ

Когда вы разыгрываете карту, вы должны заплатить ее стоимость, исчерпав указанное количество карт.

Стоимость розыгрыша или экипировки карты указана справа от типа карты.



ПЕРЕРАБОТКА КАРТ

Каждый раз, когда карта или действие позволяют вам переработать карту, переместите верхнюю карту из стопки выхлопов в нижнюю часть колоды выносливости.

Некоторые игровые эффекты позволяют перерабатывать карты из руки. Для этого положите карты из руки лицевой стороной вниз под колоду выносливости.

Например, вы выполняете действие отдыха и выбираете переработку трех карт. Вы можете перерабатывать карты из руки или из стопки выхлопных газов. В этом случае вы решаете взять две верхние карты из стопки выхлопов и одну карту из руки для утилизации, положив их рубашкой вверх под колоду выносливости.



ВЫБРАСЫВАТЬ

Куча сброса находится справа от кучи выхлопных газов. Когда вы сбрасываете карты, они кладутся лицевой стороной вверх.

в стопке сброса. Вы можете посмотреть карты в этой стопке в любой момент во время игры. В начале игры в этой стопке нет карт.

ВЫБРАСЫВАНИЕ КАРТ

Некоторые игровые эффекты потребуют от вас выбросить карты из игры. Для этого нужно взять необходимое количество

карт из вашей руки или из колоды выносивности и положите их лицом вверх в стопку сброса. Если карта Опасности сбрасывается таким образом, немедленно используйте ее.

Некоторые эффекты говорят вам сбросить карты с руки. В этом случае вы должны сбрасывать карты только с руки.

Если эффект карты говорит вам сбросить карту, а в колоде выносивности или в вашей руке не осталось карт, то вместо этого вы должны сбросить карту из верхней части стопки выхлопа.

Например, если карта говорит вам сбросить карту, возьмите верхнюю карту колоды выносивности и положите ее лицевой стороной вверх в стопку сброса.



ЭЛЕМЕНТЫ ИГРОВОЙ ДОСКИ

ПРОСТРАНСТВА

Места, где модели могут ходить по игровым доскам, представляют собой квадраты, обведенные тонкими белыми линиями. Некоторые пространства будут иметь неправильные края, но они по-прежнему считаются пространствами, поэтому модели могут их использовать.

Области, отмеченные толстой белой линией, не блокируют линию обзора, но непроходимы и не могут быть перемещены.



СТЕНЫ

Модели не могут проходить сквозь стены и блокируют прямую видимость сквозь них. На стенах не будет сетки, они обозначены жирной черной линией.

как показано ниже. Персонажи и пришельцы никогда не могут взаимодействовать с объектами по ту сторону стены.



ДВЕРИ

Двери расположены между двумя помещениями. Они указаны на игровых досках, как показано ниже.

Когда двери закрыты, они действуют как стены. Они не блокируют прямую видимость или движение в открытом состоянии.

Двери автоматически открываются, когда какая-либо модель или Blip находится в пространстве рядом с дверью. Точно так же двери снова закроются, если рядом нет модели или Blip.



ЗАПЛЕННЫЕ ДВЕРИ

Забаррикадированные двери - это постоянно закрытые двери, которые действуют как стены. Модели не могут двигаться или видеть сквозь них (но они могут попытаться прорваться). Забаррикадированные двери отмечены жетоном забаррикадированных.



ИГРОВЫЕ ХОДЫ

Каждый ход игры разбит на три основных этапа: этап морской пехоты, этап пришельцев и этап завершения.

Во время фазы морской пехоты игроки по очереди активируют персонажей, пока не будут активированы все персонажи. В фазе пришельцев все пришельцы движутся и атакуют, а затем в игру появляются новые метки. В Фазе Финиша игроки проверяют условия победы или поражения. После завершения всех фаз начинается новый игровой ход.



ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ХОДА ИГРЫ

МОРСКАЯ ФАЗА

ПОРЯДОК АКТИВАЦИИ

АКТИВАЦИЯ ПЕРСОНАЖЕЙ

ИНОСТРАННАЯ ФАЗА

ЗАВЕРШИТЬ ЭТАП

МОРСКАЯ ФАЗА

Во время фазы морской пехоты игроки по очереди активируют персонажей. Каждый персонаж активируется один раз за фазу морской пехоты. Как только все персонажи будут активированы, вы переходите к фазе пришельцев.

ПОРЯДОК АКТИВАЦИИ

Игрок, управляющий персонажем с наивысшим рангом, выбирает игрока для начала фазы, давая ему жетон активации. По завершении активации этот игрок передает жетон активации игроку слева от него.



АКТИВАЦИЯ ХАРАКТЕРА

Когда игрок получает жетон активации, он активирует своего персонажа-героя.

Каждому персонажу предстоит выполнить семь шагов активации:

ЭТАПЫ АКТИВАЦИИ

ШАГ 1: Сбросить шкалу прицеливания

ШАГ 2: Разрешить все способности при активации

ШАГ 3: Используйте карты выносливости

ШАГ 4: Выполнить до двух действий

ШАГ 5: Разыграйте все способности конца активации

ШАГ 6: Используйте ранг, чтобы активировать Grunts

ШАГ 7: Передайте жетон активации



ШАГ 3: ОБОРУДОВАНИЕ КАРТЫ ВЫНОСЛИВОСТИ

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

КАРТЫ ОБОРУДОВАНИЯ: Вы можете поместить любые карты оружия или снаряжения из руки в пустую ячейку на карте персонажа, оплатив стоимость карты.

(стр. 12).

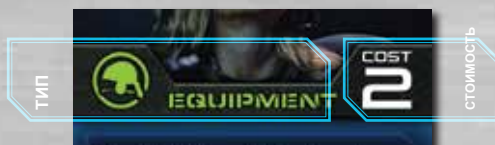
НЕОБОРУДОВАТЬ КАРТЫ: Вы можете вернуть в руку любые экипированные карты оружия или снаряжения с карты вашего персонажа.

ОБОРУДОВАНИЕ ДРУГИХ ПЕРСОНАЖЕЙ: Вы можете экипировать других персонажей, находящихся в пределах двух делений от вашего персонажа, картами оружия или снаряжения в руке, оплачивая их стоимость как обычно.

ШАГ 1: СБРОСИТЬ AIMDIAL

В начале активации поверните шкалу прицеливания, чтобы она соответствовала номеру прицеливания на карте вашего персонажа.

Например, шкала прицеливания Хикса на 4 с предыдущего хода. Его карта Персонажа показывает, что у него номер Цели 7, поэтому в начале активации Хикса игрок поворачивает шкалу Цели на 7, чтобы соответствовать номеру Цели Хикса.



ЗАМЕТКА: Персонаж может экипировать до двух карт оружия. У второго оружия должно быть ключевое слово Backup (стр.).

Например, Хикс использовал импульсную винтовку M41A в качестве оружия и дробовик Ithaca 37 в качестве резервного оружия.

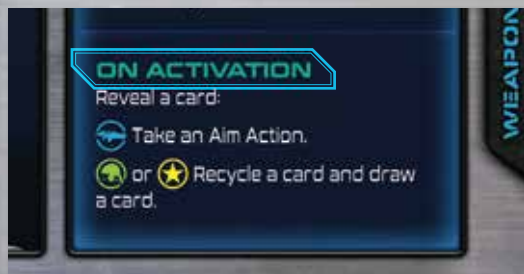
В качестве снаряжения у него есть шлем M4 и бронежилет.



ШАГ 2: РАЗРЕШИТЕ ВСЕ О СПОСОБНОСТИ АКТИВАЦИИ

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

Если имеется более одной способности при активации, активный игрок может решить, в каком порядке они происходят.



ШАГ 4: выполнять до двух действий

Каждый персонаж может выполнять **два** Действия каждый ход. Это может быть одно и то же действие дважды или два разных действия.

Действия, которые вы можете совершать со своим персонажем:

ХАРАКТЕР ДЕЙСТВИЯ

ПЕРЕЕХАТЬ - Перейти к персонажу
Скорость

АТАКА - Атакуйте инопланетных моделей своим
Оружие

БАРРИКАДА - Попытка баррикады или
Разбаррикадировать дверь, точку
возрождения или туннель

ЦЕЛЬ - Увеличьте циферблат прицела на +1

ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ - Взаимодействовать с чем-то на
игровая доска

КАРТА АКЦИЯ - Выполните специальное действие из
карта

ОСТАТОК - Возьмите карты и / или переработайте
Исчерпанные карты

ЗАМЕТКА: Некоторые эффекты карт дают вам дополнительное действие.

Эти карты не засчитываются в ваши два Действия, которые вы можете выполнять при каждой активации.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ИСПЫТАНИЯ

Для выполнения некоторых действий необходимо пройти технический тест. Для этого проверьте технический номер своего персонажа и бросьте кубик морского пехотинца. Если результат совпадает с техническим номером вашего персонажа или меньше его, вы проходите тест. В противном случае вы потерпите неудачу, и вы можете повторить попытку во время другого действия.



ДЕЙСТВИЕ: ПЕРЕМЕСТИТЬ

Персонажи, выполняющие Действие движения, могут двигаться вверх до своего числа Скорости в клетках игрового поля. Персонажи могут двигаться в любом направлении, в том числе по диагонали. Персонаж не может проходить сквозь стены, забаррикадированные двери, непроходимую местность или модели пришельцев, а также заканчивать свое движение в том же пространстве, что и другой персонаж. Персонаж должен немедленно прекратить действие Движения, если он входит в клетку рядом с моделью Чужого или жетоном Всплеска.

Например, Горман выполняет Действие «Перемещение» и перемещается вперед на четыре деления.





ДЕЙСТВИЕ: АТАКА

Персонаж, выполняющий атакующее действие, может атаковать любую модель или жетон Чужого в зоне прямой видимости одной из своих экипированных карт оружия. Вы можете стрелять через прищельцев, но не можете стрелять через персонажей.

Чтобы совершить атаку из оружия, бросьте кубик морпеха и сравните его с числом на шкале прицеливания вашего персонажа. Если результат совпадает или меньше этого числа, вы убиваете целевого Чужого. Удалите выбранную модель Чужого из игры или, если под моделью Чужого есть какие-либо жетоны Чужих, удалите один из них.

Если вы выбрасываете число, которое выше, чем число вашего Aim Dial, ваша атака не выполняется.

Каждый раз, когда вы делаете бросок на атаку, независимо от того, ударили вы или нет, уменьшите число на шкале прицеливания на единицу.

Например, Хадсон исчерпывает карту, чтобы выстрелить из импульсной винтовки в модель прищельца. Шкала прицеливания Хадсона установлена на 6. Он бросает кубик Морского пехотинца и получает 4. Чужой убит и удален с игрового поля. Затем Хадсон меняет циферблат прицеливания с 6 на 5.

ПОЛНЫЙ АВТО: У некоторых видов оружия есть ключевое слово Full Auto. После успешного попадания

Полностью автоматическое оружие, вы можете использовать карту, чтобы совершить еще одну атаку против Чужого. Вы можете продолжать атаковать, пока это оружие не промахнется, или пока вы не решите остановиться.

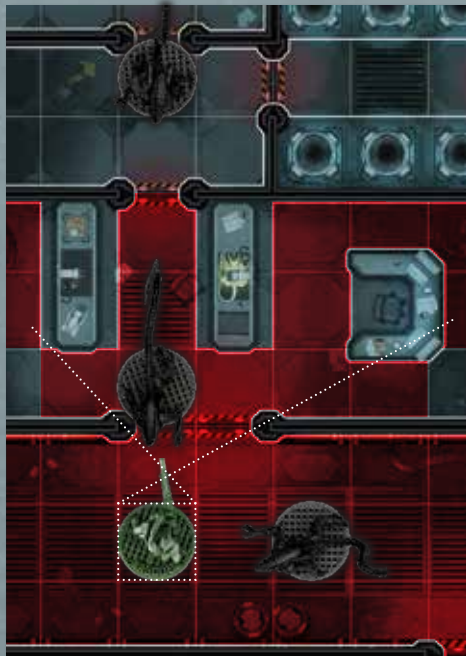
Например, импульсная винтовка Хадсона обладает способностью «Полный автоматический», поэтому он может продолжать стрелять, пока не промахнется. Он выбирает другого Чужого в зоне прямой видимости, исчерпывает карту и снова бросает. На этот раз ему нужно выбросить 5 или меньше. Он набирает 2, чтобы поразить второго Чужого, снижая его цель с 5 до 4. Он стреляет в третьего Чужого, истощая еще одну карту. Он набирает 8 и промахивается, изменяя свою цель с 4 на 3. Поскольку он промахнулся, его действие атаки на этом заканчивается.

ПОЛЕ ЗРЕНИЯ

Модель имеет прямую видимость другой модели, жетона или объекта на игровом поле, если она может провести прямую линию из любой части своего пространства в любую часть пространства цели, не проходя через другого персонажа, стену или закрытую дверь.

Например, Васкес может провести линию обзора ко всем областям, заштрихованным красным.

Пунктирные линии показывают крайности ее линии обзора, от углов ее пространства до пространств в противоположной комнате. Она не видит пространства, скрытого за стенами.



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

Она не может стрелять в Чужого в дальней комнате, потому что к двери в эту комнату нет моделей, поэтому она закрыта.



ДЕЙСТВИЕ: БАРРИКАДА

Персонажи используют действия с баррикадами, чтобы строить или удалять баррикады на дверях, туннелях и точках появления. Для этого персонаж должен находиться в клетке рядом с тем, что он пытается забаррикадировать или разблокировать, и пройти технический тест. Если вы проходите, поместите маркер баррикады на дверь, жетон туннеля или точку появления или удалите маркер баррикады, если он уже есть.



ЗАПРЕЩЕННЫЙ
ДВЕРЬ



ЗАПРЕЩЕННЫЙ
ТУННЕЛЬ



ПОРОЖДАТЬ
ТОЧКА

Например, Хикс хочет забаррикадировать дверь, чтобы не допустить проникновения пришельца, поэтому он бросает технический тест, получая 4. Его Т



ЛОМАЮЩИЕ ДВЕРИ: Модели инопланетян и жетоны Vlip, которые должны пройти через забаррикадированную дверь, чтобы добраться до персонажа, останутся в пространстве рядом с баррикадой и попытаются снести ее. Бросьте кубик Чужого. Если результат 4 или выше, удалите маркер Баррикады. При любом другом броске Чужой или Блик не может прорваться и немедленно заканчивает свой ход.

ОТКЛЮЧЕНИЕ ЗАПРЕЩЕННЫХ ТУННЕЛЕЙ И ТОЧЕК ИСПОЛНЕНИЯ: Если Vlip войдет в игру на жетоне туннеля или точке появления, которая забаррикадирована, бросьте кубик пришельца. Если результат 4 или выше, удалите маркер Barricade и поместите Vlip. При любом другом броске жетон Vlip сбрасывается.

ДЕЙСТВИЕ: ЦЕЛЬ

Персонаж, выполняющий Действие прицеливания, увеличивает число на шкале прицеливания на единицу. Это может привести к тому, что номер на шкале прицеливания будет больше, чем номер прицела на его карте персонажа.

Например, Хадсон выполняет целевое действие. Его шкала прицеливания в настоящее время установлена на 6, поэтому она повернута с 6 на 7.



ЗАМЕТКА: Шкала прицеливания персонажа не может быть ниже единицы или выше десяти.

ДЕЙСТВИЕ: ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ

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

ДЕЙСТВИЕ: ОТДЫХ

Герой-персонаж, совершающий действие отдыха, может взять до двух карт из колоды выносливости, а затем может переработать до трех карт из стопки выхлопа или их рука (стр. 12).

Хрюкающий персонаж, выполняющий действие отдыха, перерабатывает три карты из стопки выхлопных газов, но не берет карты.





ШАГ 5: РАЗРЕШИТЬ ВСЕ СПОСОБНОСТИ КОНЕЦ АКТИВАЦИИ

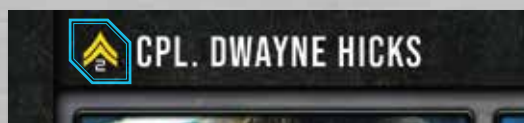
У некоторых карт есть способности, которые появляются в конце активации. Немедленно примените эту способность, прежде чем переходить к следующему шагу.

Вы можете решить, в каком порядке они будут происходить, если существует более одной способности Конец активации.



ШАГ 6: ИСПОЛЬЗУЙТЕ РАНГ ДЛЯ АКТИВАЦИИ GRUNTS

После того, как персонаж-герой активируется, он может активировать хрюкающего персонажа. Количество ворчанья, которые они могут активировать, зависит от их ранга, указанного в верхней части карты персонажей на стороне героя.



РАНГ 1: Герой-персонаж может активировать один ворчание.



РАНГ 2: Герой-персонаж может активировать до двух ворчаний.



РАНГ 3: Герой-персонаж может активировать до трех ворчаний.

ШАГ 7: ПРОЙТИ ЖЕТОН АКТИВАЦИИ

Если игрок слева от вас не активировал в этот ход, передайте ему жетон активации. Если этот игрок уже активировал этот ход, вместо этого отдайте жетон активации игроку с наивысшим рангом. Затем этот игрок активирует оставшиеся ворчания. На этом морская фаза заканчивается.



ИНОСТРАННАЯ ФАЗА

После того, как все персонажи сделали ход, наступает их очередь пришельцев. Жетоны пришельцев и меток движутся и атакуют, а затем игроки вытягивают карты отслеживания движения перед завершением фазы.

Фаза пришельцев разбита на три этапа:

ЧУЖИЕ ЭТАПЫ

ШАГ 1: Активировать пришельцев

ШАГ 2: Активировать блипы

ШАГ 3: Нарисуйте карты отслеживания движения



ШАГ 1: АКТИВИРОВАТЬ ЧУЖЕЦ

Все модели Чужих активируются по одной, начиная с Чужого, который находится ближе всего к Морским пехотинцам, и заканчивая внешним миром. Если два или более персонажа находятся на одинаковом расстоянии от персонажа, игрок с наивысшим рангом выбирает, какой Чужой активируется первым.

При активации Чужой всегда будет двигаться, а затем атаковать, если он может это сделать. Завершите полную активацию Чужого, прежде чем переходить к следующему.



ЧУЖОЕ ДВИЖЕНИЕ

Если модели Чужого нет рядом с персонажем, она переместится. В противном случае он пропустит движение и сразу же перейдет в атаку.

Все пришельцы имеют скорость 6.

Пришельцы должны двигаться к ближайшему Персонажу по кратчайшему пути. Чужой перестанет двигаться, когда:

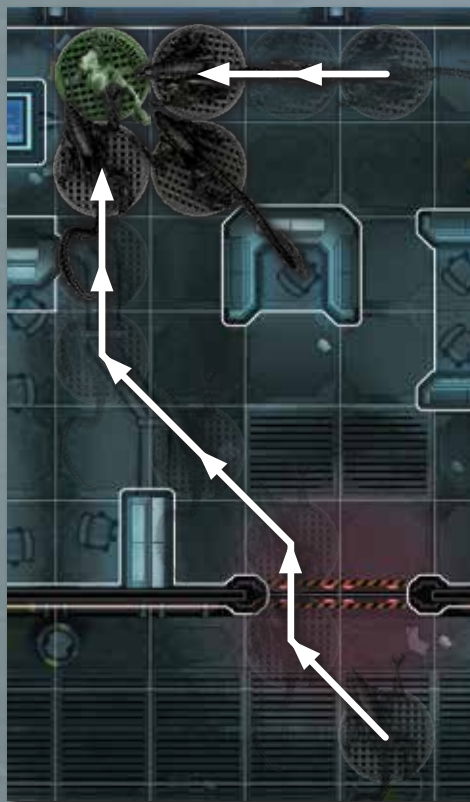
- У него заканчивается скорость.
- Он перемещается на место рядом с персонажем.
- Он не может пройти

Инопланетные модели не могут перемещать инопланетную модель или жетон Wip

Например,
Aliens is Hud
используя ш

Один инопланетянин
не двигаться. В виде
ОСТАНОВКА
Чужой использует аль

ач Хадсон.



ЗАЩИТНЫЙ ПОЖАР

Когда модель Чужого перемещается в область рядом с Персонажем, перед атакой Чужого, все Персонажи, находящиеся на расстоянии до четырех областей и в пределах прямой видимости Чужого, могут стрелять Защитным огнем.

Начиная с персонажа, ближайшего к пришельцу, игроки по очереди выполняют обычное атакующее действие.

(стр. 17) против Чужого. Не забудьте исчерпать все необходимые карты и уменьшить шкалу прицеливания персонажа. номер как обычно.

АТАКА

Если модель Чужого выживает при Защитном огне, целевой Персонаж должен немедленно защититься от атаки Чужих.

ОБОРОНА ЗАЩИТЫ: Игрок бросает кубик морпеха и сравнивает результат с числом защиты персонажа. Если результат равен или меньше числа Защиты, они уклоняются и переживают атаку. Добавьте +1 к броску за каждый жетон Чужого, который есть у Чужого.

КОНТР-АТАКА: Если результат этого броска также равен или меньше числа рукопашного боя персонажа, он убивает атакующего пришельца. Если под моделью Чужого есть какие-либо жетоны Чужих, удалите один из них.

НЕУДАЧНАЯ ЗАЩИТА: Если персонаж не проходит проверку на защиту, он сбивается с ног. Если вы выбрасываете 10 или больше при защите, персонаж вместо этого убивается и удаляется из игры.

Сбитый вниз

Когда персонаж сбит с ног, положите его модель на бок. Подбитый персонаж должен пропустить все действия. Персонаж автоматически встанет в начале хода пришельцев, если рядом с ними нет моделей пришельцев.

ЗАХВАТ

Сбитый с ног персонаж, который начинает ход с пришельцами, по крайней мере, с одной моделью пришельца в соседнем пространстве, захватывается и удаляется из игры вместе с одной из моделей пришельцев рядом с ними и любыми имеющимися у нее жетонами пришельцев. Захваченных персонажей можно спасти, выполнив миссию по спасению.

ПОТЕРЯ ГЕРОЯ

Когда персонаж-герой убит или взят в плен, этот игрок сбрасывает все карты, которые у него есть в руке, и все карты, экипированные на потерянном персонаже. Затем они могут выбрать персонажа Grunt, чтобы перевернуться и сыграть его героем. Если больше не осталось хрюкающих персонажей, этот игрок выбывает.

Диск прицеливания персонажа остается на том номере, на котором он находится, когда карта переворачивается. Как обычно, сбросьте шкалу прицеливания в начале активации персонажа.

Например, Худсо

убивает двух пришельцев.

d



Остальные атаки пришельцев. Худсо делает бросок на защиту и получает 2 балла, что соответствует его шкале защиты 6.

Число рукопашного боя Хадсона равно 2, поэтому он также успешно контратакует, убивая Чужой.



ШАГ 2: АКТИВИРОВАТЬ БЛИПЫ

После того, как все модели пришельцев были активированы, выберите игровое поле и активируйте на нем все жетоны Влір, прежде чем выбирать следующее игровое поле и так далее. Активируйте метки по одному, начиная с метки, ближайшей к персонажам, и двигаясь наружу. Если два или более находятся на одинаковом расстоянии от персонажа, игрок с наивысшим рангом выбирает, какая метка активируется первой.

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

ДВИЖЕНИЕ

Выбрав игровое поле, бросьте кубик пришельца. Скорость всех меток на доске равна этому результату в этом ходу.

Как и модели пришельцев, жетоны Влір также должны двигаться к ближайшему персонажу по кратчайшему пути. Влір перестанет двигаться, когда:

- У него заканчивается скорость
- Он перемещается на место рядом с персонажем
- Не может пройти через забаррикадированную дверь

Жетон всплеска не может перемещаться в область, содержащую модель Чужого или жетон всплеска.

ПРЕРЫВАНИЕ ДВИЖЕНИЯ: Обнаружение жетона Влір может ненадолго прервать движение другой модели или ее собственное движение. Как только обнаруживается, прерванное движение приостанавливается, пока обнаружение разрешается. Затем прерванная модель завершает свое движение.

Например, за движение меток на этой доске выпадает 6. Оба Блипа на доске продвигаются по кратчайшему пути к Хиксу.

Движение одной метки прерывается, когда открывается дверь, и точка теперь находится в прямой видимости Хикса. Этот Влір переместился на четыре деления, поэтому осталось два деления для движения.



ОБНАРУЖЕНИЕ БЛИПОВ

Жетон всплеска обнаруживается, как только он попадает в зону видимости персонажа.

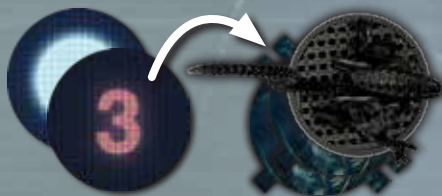
Когда жетон Влір обнаружен, переверните его лицевой стороной вверх и покажите количество пришельцев, которые будут созданы Влір.

Если показанное число равно единице, замените жетон Влір на модель Чужого.

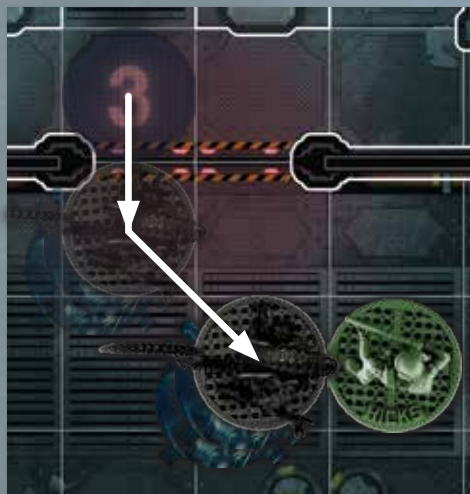
Если раскрытое число больше единицы, это становится Роем пришельцев. Замените жетон Блипа на модель Чужого и поместите Жетоны Чужих под ним так, чтобы общее количество модели и жетонов в стеке было равно раскрытому числу.

После размещения модели Чужого и любых жетонов Чужих перетасуйте жетон Блипа обратно в пул жетонов Блипа.

Например, метка, которая переместилась в линию видимости, переворачивается и показывает 3. Замените метку одной моделью Чужого и двумя жетонами пришельцев внизу, чтобы сделать Рой пришельцев из трех.



Теперь движение можно продолжать. Рой пришельцев перемещает оставшиеся две клетки в сторону Хикса.



АТАКА

После того, как Blip был обнаружен и разрешен, модель Alien завершит свое движение и атакует, если возможно точно так же, как во время Шага Чужого (стр. 21).

ИНОСТРАННЫЕ РИМЫ

Когда жетон Blip генерирует более одного Alien, он становится Alien Swarm.

ДВИЖЕНИЕ: Рои пришельцев двигаются точно так же, как модель Чужих.

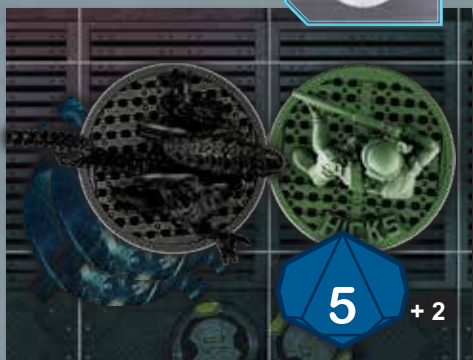
АТАКА: При атаке Alien Swarm добавляет

+1 к броску Защиты целевого Персонажа за каждый Жетон Чужого в его поле.

ЗАЩИТА: Когда Рой пришельцев поражен оружием или в рукопашной, удалите жетон пришельца вместо удаления модели. Если Рой теряет все свои жетоны Чужих, он становится обычной моделью Чужих.

Например, Рой пришельцев с двумя атрибутами чужих жетонов.

для али
какой раскол
Его защита
следовательно
Защита R



ШАГ 3: ДВИЖЕНИЕ КАРТЫ ТРЕКЕРОВ

После того, как все пришельцы и метки были активированы и разрешены, каждый игрок по очереди берет и разыгрывает карту отслеживания движения. В игре для одного или двух игроков каждый игрок тянет две карты отслеживания движения.

Каждая карта отслеживания движения содержит информацию о появлении новых жетонов Blip, где они будут появляться, а иногда и имеет специальный эффект. Карты отслеживания движения сбрасываются после использования.



MOTIONTRACKER
РИСУНОК

MOTIONTRACKER
РАЗГРУЗКА

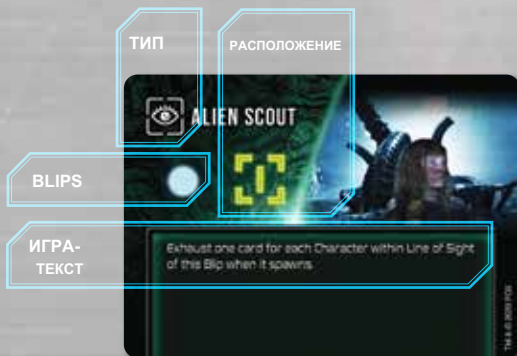
WNING BLIPS

На карте трекера есть номер метки, а номер метки - это количество жетонов меток, которые карта появляется в игре. Местоположение говорит вам о точке, на которой будут размещены метки.

РАСПРОСТРАНЕНИЕ БЛИПОВ: Случайным образом возьмите указанное количество жетонов R из пула жетонов Blip и положите их лицом вниз в точке появления или как

По возможности доберитесь до точки возрождения, по одной метке в каждой клетке. Жетоны всплеска никогда нельзя складывать друг на друга. Если есть выбор относительно того, где разместить метку, выбирает игрок с наивысшим рангом.

ЭФФЕКТЫ АМЕ: Разыгрывая карты слежения за движением, обязательно прочтите и следите за игровым текстом карт.



ПОЯВЛЕНИЕ НЕРЕСТНЫХ БЛИПСОВ

Жетон Blip иногда может быть обнаружен, когда он появляется. В этом случае немедленно устранили Обнаружение как обычно.

ЗАВЕРШИТЕЛЬНАЯ ФАЗА

После того, как все игроки вытащили и разыграли свои карты отслеживания движения, игра переходит в Фазу завершения.

Фаза завершения состоит из трех этапов, которые необходимо выполнить по порядку:

ЗАВЕРШИТЕ ЭТАПЫ

ШАГ 1: Разрешить любые эффекты фазы завершения

ШАГ 2: Проверить на победу или поражение

ШАГ 3: Очистить

ШАГ 1: РАЗРЕШИТЕ ЛЮБЫЕ ФАЗОВЫЕ ЭФФЕКТЫ ОТДЕЛКИ

У некоторых карт есть способности, которые проявляются на этом этапе.

Немедленно воспользуйтесь этими способностями, прежде чем переходить к следующему шагу. Вы можете решить, в каком порядке они будут происходить, если таких способностей больше одной.

ШАГ 2: ПРОВЕРИТЬ ПОБЕДА ИЛИ ПОРАЖЕНИЕ

Вы выполнили все требования миссии? В таком случае морпехи победят!

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

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

ШАГ 3: ОЧИСТКА

Если в миссии используется поворотный циферблат, поверните его на следующий номер и затем начните следующий ход с морской фазы.

ПРАВИЛА МИССИИ

КАМПАНИЯ ИГРА

В то время как миссии можно выполнять индивидуально, играть в них последовательно, как в кампании, еще интереснее. Вам и вашим товарищам по команде нужно будет работать вместе, чтобы убедиться, что вы сможете выполнить все миссии и жить, чтобы рассказать об этом!

Во время кампании игроки проходят каждую миссию по порядку, отслеживая потери персонажей и сбрасывая карты выносливости от игры к игре. После кампании игроки определяют окончательный счет в зависимости от того, насколько хорошо они справились.

ИГРОВЫЕ МИССИИ

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

Как правило, вы будете выполнять миссии в следующем порядке:

MISSION 1: NEWT

MISSION 2: ESCAPE

MISSION 3: SURVIVE

Вы также можете играть в миссии по спасению и снабжению между обычными миссиями кампании, чтобы попытаться вернуть захваченных персонажей или получить столь необходимые припасы для пополнения своей колоды выносливости.

ПОТЕРЯ МИССИИ

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



ПОТЕРЯ КАРТ ВЫНОСЛИВОСТИ

После завершения миссии выполните следующие действия:

- 1: Каждый игрок ищет в стопке сброса и выбирает *одну* карту, чтобы вернуться в колоду выносливости.
- 2: Верните все карты опасностей из стопки сброса в стопку. Колода выносливости.
- 3: Перемешайте стопку сброса и удалите половину (закругленную вверх) этих карт из игры. Эти карты не используются до конца кампании.
- 4: Верните оставшиеся карты из стопки сброса в колоду выносливости, которая будет использоваться в следующей миссии.

УБИТЫЕ ПЕРСОНАЖИ

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

ОКОНЧАТЕЛЬНЫЙ СЧЕТ КАМПАНИИ

После последней миссии кампании пора посмотреть, насколько хорошо вы справились. Следуйте приведенным ниже инструкциям, чтобы узнать окончательный результат кампании:

- 1: Положите кучу выхлопных газов и все карты в карты игроков. Руки на вершине колоды выносливости.
- 2: Сбросьте 5 карт из колоды выносливости, чтобы получить *каждого* персонажа (кроме Ньюта), который был убит (включая всех жертв Facehugger) или все еще был захвачен в конце кампании.
- 3: Сбросьте 10 карт, если Ньют был убит во время. Пройдите кампанию или верните 10 сброшенных или удаленных карт в верхнюю часть колоды выносливости, если она выживает.
- 4: Удалите из игры стопку сброса.
- 5: Ваш окончательный счет равен количеству карточек оставшиеся в колоде выносливости.

ЭКСТРАМИССИИ

СПАСЕНИЯ

Во время кампании некоторые из ваших персонажей могут быть сбиты с ног и захвачены. Их утащили, чтобы они стали хозяевами для Alien Facehuggers.

Вы можете попытаться выполнить спасательную миссию между миссиями кампании, чтобы спасти их. В случае успеха спасенные персонажи возвращаются в игру.

Вы можете выполнять эту Миссию столько раз, сколько захотите, пока у вас есть захваченные персонажи. Однако помните, что вы будете тратить ресурсы на каждую попытку, которую не сможете вернуть!

ВОСПОЛНЕНИЕ

Во время кампании вы можете потерять оборудование и ресурсы, которые могут вам понадобиться в будущем. В этом случае вы можете сыграть в Миссию по пополнению запасов, чтобы попытаться вернуть эти карты выносливости.

Вы можете выполнить задание по пополнению запасов только один раз в каждой кампании.

ПОИСКИ ОШИБОК

Bug Hunt Missions - это отдельные игры, в которых ваши морские пехотинцы сражаются насмерть против пришельцев. Ваши морпехи должны дожить до тех пор, пока все карты из колоды отслеживания движения не исчезнут, а все модели пришельцев и жетоны BIP не будут убиты. Если хотя бы один персонаж выживает, все игроки выигрывают. Если все персонажи будут убиты или у вас закончатся карты выносливости, все игроки проиграют.

В миссиях по поиску ошибок персонажи не получают никакого начального снаряжения или оружия, кроме пистолета НК VP70. Не используйте Newt в этих миссиях.





ЖЕТОНЫ МИССИИ

КОМПЬЮТЕРЫ И ЯЩИКИ

В некоторых миссиях используются жетоны Компьютеров и Ящиков. Обратитесь к карточке миссии, чтобы узнать, как работают эти жетоны.



СТРАЖНЫЕ ПУШКИ

Сторожевые пушки используются в Миссии 3: Выживание и во всех миссиях по поиску ошибок.

Во время подготовки игроки размещают жетоны турелей в любом месте игрового поля, лицом в любом направлении. Турели могут стрелять только по целям, находящимся впереди своего жетона. У них нет прямой видимости для моделей прямо по бокам или позади них.

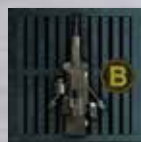
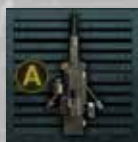


Каждый раз, когда модель пришельца или персонажа или жетон метки движется в зоне прямой видимости турели, он стреляет в них. Если он промахнется и цель будет продолжать двигаться, она будет стрелять снова на каждую клетку, на которую перемещается цель, пока цель не покинет ее линию видимости. Не переворачивайте

Blip

жетоны, по которым стреляет турель; точное количество Пришельцев в Блипе остается неизвестным.

Установите шкалу турели на 450 в начале игры. Каждый раз, когда турель стреляет, опускайте соответствующий диск до следующего числа. Когда он достигает нуля, у него заканчиваются боеприпасы, и он больше не может стрелять.



Когда турель стреляет, игрок с наивысшим рангом бросает два кубика морской пехоты, отбрасывая более высокий результат. Если счет 7 или меньше, все в целевой области убито.

ЛИЦА

Facehugger действует точно так же, как модели Alien во всех отношениях. Однако, когда персонаж не проходит проверку защиты против атаки Facehugger, он не погибает. Вместо этого поместите Facehugger жетон на карте этого Персонажа.

Если персонаж выживает в этой миссии, он, тем не менее, считается убитым в конце этой кампании.



ДРУГИЕ ПРАВИЛА

ВЫБОР ИГРОКОВ

Иногда в игре есть места, где у Чужих будет выбор, например, когда он должен выбрать атаковать одного из двух игроков, которые находятся в равной близости от него. В этих случаях игрок с наивысшим рангом определяет, что будут делать пришельцы. Если в рейтинге ничья, эти игроки должны будут решить вопрос вместе.

ПОВТОРНЫЕ РОЛИКИ

Есть несколько карт и способностей, которые позволяют игрокам перебросить результат кубика. Этот новый результат всегда заменяет исходный результат и считается только как один бросок (например, повторный бросок снижает шкалу прицеливания персонажа только на один, а не на два). Результат переброса является окончательным и не может быть переброшен снова.

ГЛОССАРИЙ КЛЮЧЕВЫХ СЛОВ

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА ХАРАКТЕРА

ПО АКТИВАЦИИ: Эта способность происходит в начале активации персонажа.

ВО ВРЕМЯ АКТИВАЦИИ: Эту способность можно использовать в любой момент во время активации персонажа.

КОНЕЦ АКТИВАЦИИ: Эта способность происходит в конце активации персонажа.

ПАССИВНЫЙ: Эта способность всегда активна и может быть использована в любое время.

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА СОБЫТИЯ

ДЕЙСТВИЕ: Эта карта использует одно из Действий Персонажа.

БЕСПЛАТНОЕ ДЕЙСТВИЕ: Эта карта не использует одно из действий персонажа для игры.

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА ОРУЖИЯ

РЕЗЕРВНОЕ КОПИРОВАНИЕ: Из этого оружия можно стрелять вместо вашего основного оружия. У вас может быть только одно оружие с ключевым словом Backup.

БОЛЬШОЙ: Пока это оружие экипировано, вы не можете использовать резервное оружие.

ГРОМКО: Это оружие нельзя использовать в качестве защитного огня во время фазы пришельцев.

ПОЛНЫЙ АВТО: После успешного попадания этим оружием вы можете истощить одну карту выносливости, чтобы совершить еще одну атаку. Вы можете продолжать атаковать, пока не промахнетесь или не решите остановиться.

ГРАНАДА: На это ключевое слово ссылаются другие карты, например, импульсная винтовка M41A.

ЗАКРЫТЬ: Некоторое оружие удобно для ближнего боя. Детали стрельбы из этого оружия будут на карточке оружия.

КРЕДИТЫ

ИГРОВОЙ ДИЗАЙН

ЭНДРЮ ХОГТ

ПОМОЩНИК ИГРОВОГО ДИЗАЙНА

МАЙК ХАУГТ
ФИЛ ЯТС

ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН

ВИКТОР ПЕСЧ

ПРОИЗВОДИТЕЛИ

ПЕТР СИМУНОВИЧ
ДЖОН-ПОЛ БРИЗИГОТТИ

УПРАВЛЕНИЕ ПРОЕКТОМ

ГОРДОН ДЭВИДСОН
КРИС ТАУНЛИ

СКУЛЬПТИРОВАНИЕ

ДЖИНО КРУЗ
АРХОН СТУДИЯ

ПРОВОДИТЕЛИ

ДЭВИД АДЛАМ, ТОМ КАЛППЕРПЕР, АЛАН
ГРАХЭМ, РАЙАН ДЖЕФФАРЕС, КАРСТЕН
МАКЛИН, МАЙКЛ МАСВИНИ, ЛЮК ПАРСОНАЖ, УЭЙН ТЕРНЕР

ПЛЕЙТЕСТЕРЫ

СЭМ КОГГАН, КАРЕН ДРАНСФИЛД, СТИВ ЭЙЛС,
ДЕЙВ ГАБРИЭЛЬ, ШОН ГУДИСОН, ЭШЛИХ ХИЛАМ,
ЭШЛИ ХИЛАМ, МАРЕН КЕЙТЕЛААН, ПИТЕР
КЕЙТЕЛААН, ЛЕОНАРД ЛЭНДРИ, СТОУРТ
ЛЭПВУД, ДЭНИЕЛ ЛИНДЕР, ГРЕГ ЛОКТОН,
СТОУРТ МИТЧЕЛЛ, ДАРРЕН МОРГАН, КРИС
ПАЛМЕР, ФИЛ ПЕТРИ, ГЭВИН РАЙОН, ДЖОНСЛАК,
ДЖОНАР ДЖОН РАССАД ТАУНЛИ, ДИН УЭББ,
ДЖОШУА ВЕЛЛИНГТОН, ОЛИВИЯ ПОВЕДА

БЫСТРАЯ СПРАВКА

ТЕМАРИНЕФАЗА - ЧУЖАЙШАЯ ФАЗА

ШАГ 1: СБРОСИТЬ AIMDIAL 15

В начале активации поверните шкалу прицеливания, чтобы она соответствовала номеру прицеливания на карте вашего персонажа.

ШАГ 2: РАЗРЕШИТЕ ВСЕ ВОЗМОЖНОСТИ АКТИВАЦИИ

Немедленно примените любые способности при активации, прежде чем переходить к следующему шагу.

ШАГ 3: ОБОРУДОВАНИЕ КАРТЫ ВЫНОСЛИВОСТИ

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

- **КАРТЫ ОБОРУДОВАНИЯ:** Экипируйте карты снаряжения и оружия.
- **НЕОБОРУДОВАННЫЕ КАРТЫ:** Удалите ненужные Оборудованные карты.
- **ОБОРУДОВАТЬ ДРУГИМИ ПЕРСОНАЖАМИ:** Вы можете экипировать персонажей, которые находятся на расстоянии до двух клеток от вашего персонажа.

ШАГ 4: ВЫПОЛНИТЬ ДВА ДЕЙСТВИЯ

Каждый Персонаж может выполнять два Действия за ход. Действия, которые вы можете совершать со своим персонажем:

ПЕРЕЕХАТЬ: Повышайте скорость персонажа.

АТАКА: Атакуйте модели пришельцев.

БАРРИКАДА: Попытка забаррикадировать или разблокировать отверстие.

ЦЕЛЬ: Увеличьте шкалу прицеливания на +1.

ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ: С чем-то взаимодействовать.

ДЕЙСТВИЕ КАРТЫ: Выполните карточку Special Action.

ОСТАТОК: Вытяните и / или переработайте карты.

ШАГ 5: РАЗРЕШИТЕ ВСЕ СПОСОБНОСТИ КОНЕЦ АКТИВАЦИИ 19

Прежде чем переходить к следующему шагу, незамедлительно примените все способности окончания активации.

ШАГ 6: ИСПОЛЬЗУЙТЕ РАНГ ДЛЯ АКТИВАЦИИ GRUNTS

Количество ворчанья, которые вы можете активировать, зависит от ранга вашего героя.

РАНГ 1: Активируйте один морской пехотинец.

РАНГ 2: Активируйте до двух морских пехотинцев.

РАНГ 3: Активируйте до трех морских пехотинцев.

ШАГ 7: ПРОЙДИТЕ ЖЕТОН АКТИВАЦИИ 19

Передайте жетон активации игроку слева от вас. Если этот игрок уже активировал в этот ход, вместо этого отдайте жетон активации игроку с наивысшим рангом. Затем этот игрок активирует оставшиеся ворчания.

ШАГ 1: АКТИВИРУЙТЕ ИНОСТРАНЦЕВ 20

На этом этапе вы делаете следующее по порядку:

- **ПЕРЕМЕЩАТЬ ПРИШЕЛЬЦОВ:** У пришельцев скорость 6.
- **ЗАЩИТНЫЙ ПОЖАР:** Персонажи атакуют пришельцев.
- **АТАКА ИНОСТРАНЦЕВ:** Персонажи делают бросок Защиты.

ШАГ 2: АКТИВИРУЙТЕ BLIPS 22

На этом этапе вы делаете следующее по порядку:

- **ПЕРЕМЕЩАТЬ БЛИПЫ:** Выберите игровое поле и бросьте кубик пришельца. Скорость всех меток на игровом поле равна этому результату.
- **ЗНАКОМСТВА:** Когда они попадают в зону видимости персонажа, замечаются пятна. Замените метку на инопланетянина (и жетоны, если необходимо). Затем Чужой заканчивает свое движение и атакует.
- **ЗАЩИТНЫЙ ПОЖАР:** Персонажи атакуют пришельцев.
- **АТАКА ИНОСТРАНЦЕВ:** Персонажи делают бросок Защиты.

ШАГ 3: РИСУНОК КАРТЫ ТРЕКЕРОВ

Каждый игрок по очереди берет и разыгрывает карту отслеживания движения. В игре для одного или двух игроков каждый игрок тянет две карты отслеживания движения.

ЗАВЕРШИТЕЛЬНАЯ ФАЗА

ШАГ 1. УСТРАНЕНИЕ ЛЮБЫХ ФАЗОВЫХ ЭФФЕКТОВ ОТДЕЛКИ

У некоторых карт есть способности, которые проявляются на этом этапе.

Немедленно воспользуйтесь этими способностями, прежде чем переходить к следующему шагу.

ШАГ 2: ПРОВЕРЬТЕ ПОБЕДУ ИЛИ ПОРАЖЕНИЕ 24

Вы выполнили все требования миссии? В таком случае морпехи победят!

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

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

ШАГ 3: ОЧИСТКА 24

На этом этапе вы делаете следующее по порядку:

- Поверните поворотный переключатель на следующий номер (если он используется в текущей миссии).
- Начните следующий ход с морской фазы.