

SO, YOU'VE
BEEN EATEN.

Диспепто-Бистмол

МИНИ - ДОПОЛНЕНИЕ



В ответ на присутствие Шахтёра кишечник Зверя выделяет особое антацидное вещество, которое экзобиологи назвали Диспепто-Бистмол.

Если Шахтёр вступит с ним в тесный контакт, он может использовать его как временный источник энергии, чтобы выполнить больше действий.

Однако, если вещество извлечь из естественного источника, оно рассеивается и усиливает Иммунный Ответ Зверя.

Компоненты

**12 картонных жетонов
«Диспепто-Бистмол».**

На одной стороне у всех жетонов — одинаковые изображения, на другой — числа. Для каждого числа от 1 до 6 есть по 2 одинаковых жетона.



Подготовка к игре

Положите жетоны Диспепто-Бистмола рядом с игровым полем числами вниз и тщательно перемешайте их.

Игровой процесс

В свой ход, после заполнения Тракта и до получения карты Иммунного ответа, Зверь тянет 2 жетона Диспепто-Бистмола.

Если на столе осталось менее 2 двух закрытых жетонов, Зверь не тянет их вовсе.

Затем Зверь выбирает один из них и помещает его на карту Желудка, с номером позиции (считая от Шахтёра), совпадающим с числом, указанным на жетоне.

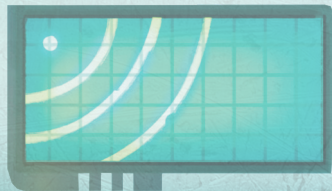
Второй жетон возвращается обратно на стол закрытую (числом вниз) и перемешивается с остальными.

Жетоны Диспепто-Бистмола и Шахтёр

Каждый раз, когда Шахтёр подвергается атаке Бактерии с карты Желудка, на которой есть жетон, он может взять этот жетон и положить его перед собой числом вверх.

Со следующего хода Шахтёр может использовать жетон Диспепто-Бистмола, чтобы выполнить дополнительное действие, как если бы он использовал кубик со значением, указанным на жетоне. После этого жетон уходит из игры.

Шахтёр может держать у себя только один жетон Диспепто-Бистмола. Если он получает новый жетон, уже имея один, он должен немедленно выбрать один из двух и удалить его из игры.

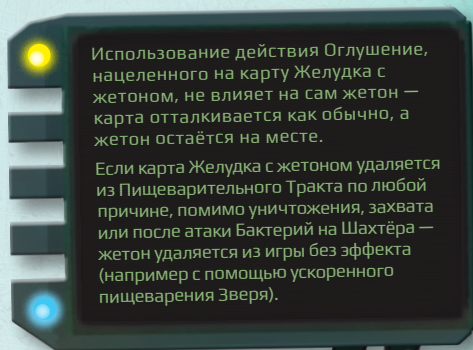


Жетоны Диспепто-Бистмола и Зверь

Каждый раз, когда Шахтёр уничтожает или захватывает карту Желудка, на которой есть жетон, Зверь может взять этот жетон и положить его числом вверх рядом с полученными картами Иммунного ответа.

Жетон делает карты Иммунного ответа более стойкими: Шахтёр не может уничтожить их кубиком со значением, совпавшим с любым из чисел на жетонах, взятых Зверем.

Шахтёр может уничтожить жетон Диспепто-Бистмола, взятый Зверем, как если бы это была карта Иммунного ответа, используя кубик со значением, равным числу на жетоне. После этого жетон удаляется из игры.



Использование действия Оглушение, нацеленного на карту Желудка с жетоном, не влияет на сам жетон — карта отталкивается как обычно, а жетон остаётся на месте.

Если карта Желудка с жетоном удаляется из Пищеварительного Тракта по любой причине, помимо уничтожения, захвата или после атаки Бактерий на Шахтёра — жетон удаляется из игры без эффекта (например с помощью ускоренного пищеварения Зверя).





Игра со Спящим Зверем

Правила такие же, как и для двух игроков, за исключением следующего:

После пополнения Тракта вытяните **один** жетон Диспепто-Бистмола и поместите его на карту Желудка, с номером позиции (считая от Шахтёра), совпадающим с числом, указанным на жетоне.



Игра с Роботом-Шахтёром

Правила такие же, как и для двух игроков, за исключением следующего:

Если Робот получит жетон Диспепто-Бистмола, он всегда будет использовать его в свой следующий ход.

Правила размещения кубиков Роботом и их активация (от наибольшего к наименьшему), остаются в силе.

Жетон разыгрывается перед кубиком если у них одинаковые значения.

Действие выполняется так, как-будто жетон — это кубик, помещённый в первое свободное место для кубов (с наименьшим номером).

Если свободных мест нет (т.е. значение жетона больше всех кубиков), действие выполняется так, как если бы жетон был кубиком в слоте №3.



Благодарности

Автор Игры: Скотт Олмес

Иллюстрации: Кванчай Мория и Виктор Чете

Graphic Design: Виктор Чете