

Чужой против хищника.

Планета 418ЛИ привлекала людей давно. Остатки древних подземных городов неизвестной цивилизации сулили немало открытий. В процессе исследований люди не обнаружили причину гибели этой цивилизации, и приступили к колонизации нового мира.

Причина не заставила себя долго ждать. Раса безжалостных ксеноморфов с кислотой вместо крови и бронированной шкурой пробудились в древних подземельях, чтобы уничтожить тех, кто посягнул на их святыни. Тысячи Чужих нападали на колонии и, как саранча, уничтожали на своем пути все живое. Люди безуспешно старались отбить нападения. Из-за того, что они сильно уступали ксеноморфам в скорости, реакции и количествах, военные действия несли оборонительный характер.

Но не только люди интересовались подземными сооружениями на 418ЛИ.

В древних сказаниях Хищников были упоминания о них. Они выслали передовой отряд, чтобы прояснить ситуацию. Люди уже сталкивались с Хищниками на просторах галактики. И эти встречи не сулили ничего хорошего. Беда не приходит одна, в штаб Периметра поступило сообщение о прибытии на планету неизвестного корабля. Больше новостей не было. И так понятно, что большая компания Хищников явилась к землянам хорошо провести время, поохотиться, познакомиться с человеческой цивилизацией. В ответ на это, генеральный штаб Земного Содружества выслал на 418ЛИ отряды десанта, усиленные боевыми синтетиками. Их задачей стала зачистка планеты. Если выполнить задачу не представится возможным - штаб разработал план (Б) - эвакуация персонала комплексов и взрыв планеты.

Этому противостоянию посвящается наша игра.

Правила игры.

Подготовка к игре.

1. Подготовьте фишки своих рас. Для этого согните пополам соответствующие карты, отрисованные зеркально.
 2. Установите по 1 фишке на любую из 2х стартовых клеток своего цвета. Люди - жёлтая рамка. Чужие - красная рамка. Хищники - синяя рамка.
 3. Перетасуйте колоду местности, и раздайте по 6 карт вслепую каждому игроку. Колоду разместить вне поля.
 4. Перетасовать игровую колоду, и положить её рубашкой вверх в удобном для Вас месте вне поля.
- За одну фракцию могут играть 2 игрока. В этом случае все фишки расы делятся между игроками по цвету. В игре обязательно должны принимать участие все фишки. Поэтому, если за фракцию играет один игрок - он использует все фишки фракции обоих цветов.

Условия победы.

Победа присуждается не отдельному игроку, а фракции: Чужим, Хищникам, или Людям. Пример: За людей играет 2 игрока. Побеждают ОБА, если хотя бы один из них выполнил условия победы.

1. Играющий за Человека побеждает, если:
- на поле в конце хода не осталось НИ ОДНОЙ фишки противников. (планета зачищена).

- в конце хода хотя бы одна фишка игрока контролирует клетку "Посадочное поле" (эвакуация).

2. Играющий за Чужих должен в конце хода своими фишками контролировать 4 или более БАЗОВЫХ ОБЪЕКТОВ.

3. Играющий за Хищников побеждает, если в ходе игры уничтожит 4 или более фишек противника.

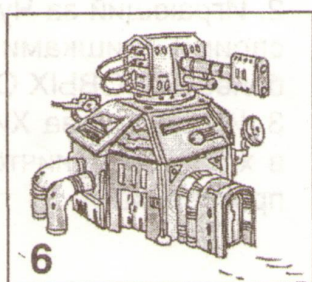
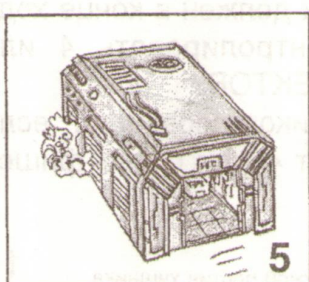
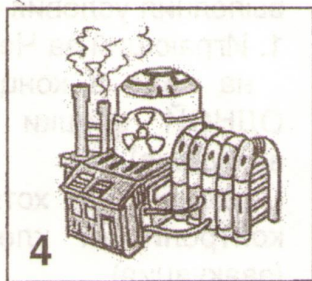
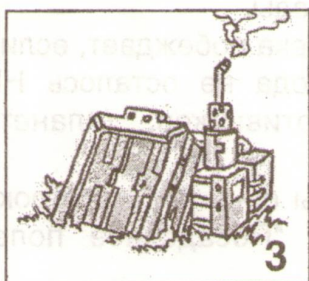
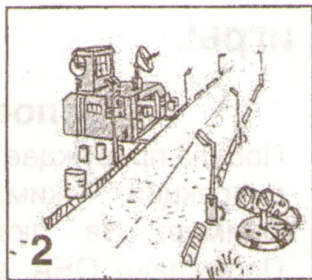
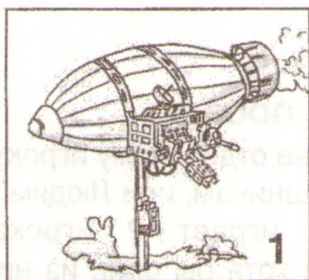
Ход игры.

Ход каждого игрока состоит из определённого количества действий.

Игрок может совершить столько действий в течение хода, сколько имеет на поле фишек своего цвета. Каждый игрок имеет право в начале игры только на 1 действие. (на поле только 1 фишка)

Действием считается:

1. Перемещение фишки на 1 или более клеток, в зависимости от её скорости.
2. Ввод на поле новой фишки своего цвета возможен на любую соседнюю клетку с базовым объектом, занимаемым любой собственной фишкой. Количество фишек одного цвета, что может быть на поле одновременно, ограничено комплектом игры.
3. Взятие 1й карты из игровой колоды. Если колода закончилась - взятие карты не возможно.
4. Сыграть 1 карту из игровой колоды. При этом следует указать, на какой клетке находится фишка, использованная для действия с картой.
5. Ввести 1 фишку своего цвета на любую стартовую позицию своей расы.



6. Взять карту местности. Если колода закончилась - взятие карты не возможно.

Если игрок имеет 3 фишки на поле, он может совершить за ход 3 любых действия из перечисленных выше.

Список базовых объектов поля: (Оранжевая рамка).

1. Наблюдательные гондолы

2. Посадочное поле

3. Вход в подземелье

4. Реакторный модуль

5. Арсенал

6. Центр оборонного периметра

Перемещение фишек через базовые объекты не требуют нахождения в данной клетке карт местности.

Правила движения:

Фишки перемещаются по квадратам поля со скоростью, указанной на них. Можно перемещать фишку и на меньшее кол-во клеток, чем указано.

Фишки не могут двигаться по диагонали.

На одной клетке в конце хода должна оставаться только одна фишка.

Двигаться через клетку, занятую своей фишкой, либо картой противника можно.

Двигаться через клетку, занятую фишкой противника нельзя.

Нельзя двигаться через чистые клетки, на которых нет карт местности.

Боевое столкновение.

В бой вступают фишки, находящиеся на соседних клетках по вертикали и горизонтали.

Атаковать можно только в свой ход.

Атакующий решает, будет он использовать карты для усиления своих фишек на этом ходу, или нет. Если будет - использует действия и играет карты согласно описанных на них условий.

Считается, что бой происходит на клетке обороняющегося игрока. То есть того, НА КОГО напали. Поэтому в бою учитываются показатели местности именно этой клетки.

1. Атакующий бросает кубик, и добавляет к выпавшему значению силу своей фишки.

2. Обороняющийся делает то же самое.

3. Если сума значений атакующего

Чужой против хищника

больше суммы у обороняющегося - фишка обороняющегося снимается с поля. (атака успешна). Если сума меньше - обе фишки остаются на поле. (атака не уничтожила противника полностью). Если суммы равны - перебросьте кубики, и повторите п 1 и 2.

Усиливая фишку, карта добавляет к сумме значение, указанное на ней.

Бой возможен не только между фишками, но и между картой и фишкой.

Если противник сыграл на Вашу фишку одну, или несколько карт подразделений, бой проходит так:

1. Сила атакующих карт подразделений суммируется. Карты подразделений могут быть усилены картами оружия.

2. Обороняющийся бросает кубик. К силе своей фишки прибавьте выпавшее значение.

- Если сила атакующей карты (или карт) больше суммы обороняющегося - фишка снимается с поля. Карта отряда атакующего остаётся на поле. По желанию игрока она может атаковать в следующий ход фишку или отряд противника, находящуюся в пределах досягаемости.

- Если сила атакующего меньше силы обороняющегося - отряд(ы) и все улучшения отправляются в отбой, и больше участия в игре не принимают.

- Если силы равны - обороняющийся перебрасывает кубик.

Карты местности.

Карты местности позволяют изменять вид поля в каждой новой игре.

Они символизируют те участки местности, которые не были разведаны сторонами конфликта до начала операции.

В начале игры на руках у каждого игрока находится по 6 карт местности.

Перемещая фишку на чистую клетку, игрок ОБЯЗАН сыграть на эту клетку карту местности из руки.

Сыгранная карта местности находится на данной клетке до конца игры.

Если игрок не имеет карт местности в руке - он не может перемещать фишку на чистую клетку, и не может двигаться через такую клетку.

Для того, чтобы сыграть карту местности, не

нужно использовать действие.

Карта местности не может быть сыграна на:

Базовые объекты.

Клетки "Равнина".

Стартовые клетки.

Некоторые пояснения.

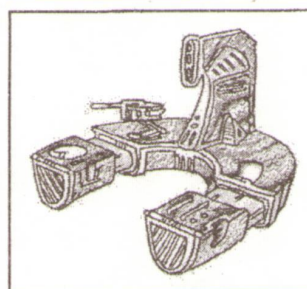
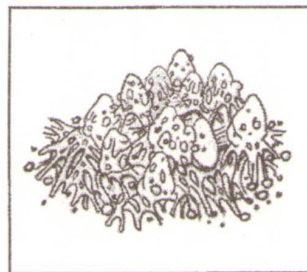
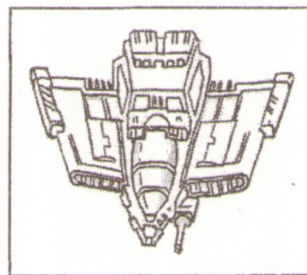
Фишка на поле символизирует фактор присутствия представителей данной расы на клетке, а не их количество.

Особенности применения карт из игровой колоды оговорены на самих картах.

Если игроку при взятии карт из игровой колоды выпадает карта отряда другой расы - этот отряд считается засадой, и

немедленно атакует фишку игрока. Не зависимо то результатов столкновения карта - засада после схватки возвращается в низ колоды.

Если игрок вытянул любую другую карту не своей расы, кроме отряда - он может оставить её у себя в руке в счёт своих карт, чтобы она не досталась противнику. Когда она станет лишней - её можно вернуть под низ колоды, заменив нужной.



Удачной игры!