



8728

ПРАВИЛА ИГРЫ

Автор игры:
Сергей Дьячук

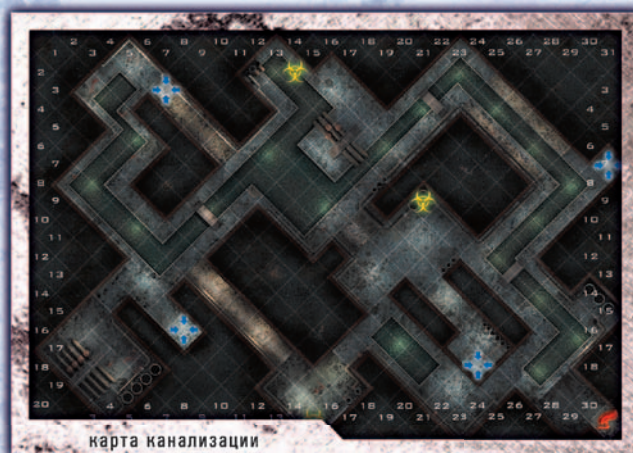
I. ОПИСАНИЕ ЭЛЕМЕНТОВ ИГРЫ

В состав игры входят:

- Игровое поле: 2 шт.
- Карточки героев: 10 шт.
- Карточки оружия и снаряжения: 30 шт.
- Фигурки Солдат: 7 шт.
- Фигурки Чужих: 10 шт.
- Фигурка Хищника: 1 шт.
- Фигурка Гибрида: 1 шт.
- Пластиковые игровые жетоны: 68 шт. (38 зеленых, 20 желтых и 10 синих)
- Картонные фишки для трех рас: 30 шт.
- Игровой 6-гранный кубик: 1 шт.
- Памятка с игровыми заданиями для каждой расы: 3 шт.

На малом игровом поле изображена карта канализационной системы города. По краям игрового поля указаны числа для определения координат каждой клетки. Значения координат продублированы на соответствующих сторонах игрового поля (верхняя и нижняя, правая и левая стороны).

На малом игровом поле, кроме свободных клеток для перемещения, обозначены:



карта канализации



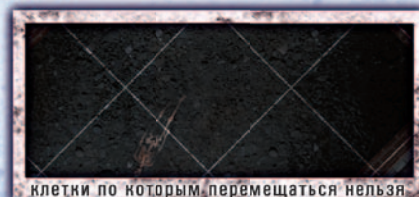
выход в город



ульи чужих



клетка Гибрида



клетки по которым перемещаться нельзя

На большом игровом поле изображена карта города, разделенная на клетки. По краям игрового поля указаны числа для определения координат каждой клетки. Значения координат продублированы на соответствующих сторонах игрового поля (верхняя и нижняя, правая и левая стороны).

На большом игровом поле, кроме свободных клеток для перемещения, обозначены:



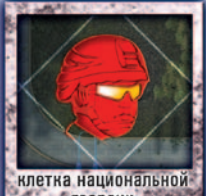
стены



проходы



водная преграда



клетка национальной гвардии



клетка Хищника



вход в канализацию



карта города

Карточки героев

- Имя героя
- Количество очков действия
- Количество очков здоровья
- Количество очков энергии
- Особенность героя



Карточки оружия и снаряжения

Принадлежность карточки определенной расе указана на обороте (Люди или Хищник)

- Название предмета или оружия
- Режим использования (возможны 1 или 2 режима использования)
- Дальность использования
- Количество наносимых повреждений
- Количество очков действия, необходимое для использования
- Стоимость



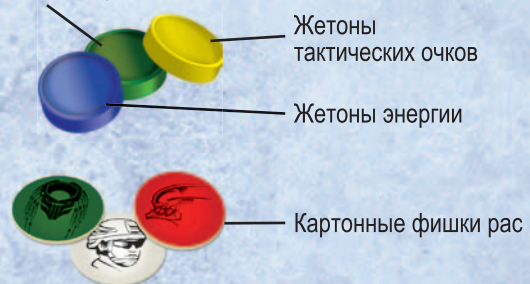
- Точность попадания (только для дистанционного оружия)
- Количество очков энергии, необходимое для использования (только для Хищника)
- Эффект от использования (только для предметов и сети Хищника)

Фигурки и фишки игроков



Солдат Хищник Чужой Гибрид

Жетоны здоровья



Жетоны тактических очков

Жетоны энергии

Картонные фишки рас

II. подготовка к игре

2 игровых поля кладутся на столе так, чтобы они соприкасались длинными сторонами. Это позволит максимально полно видеть и оценивать игровую ситуацию.

Выбор стороны

В игре участвует трое игроков, каждому из которых предстоит управлять действиями одной из рас (возможен вариант игры для 2 игроков – см. соответствующий раздел в конце правил).

Перед началом игры необходимо решить, кто из игроков действиями какой расы будет командовать. Если игроки не могут договориться о распределении сторон, то спор решается с помощью жребия (броска кубика).

Первым всегда ходит игрок, выбравший сторону людей; вторым - Хищник; третьим вступает в игру участник, управляющий роем Чужих.

Игроки должны помнить, что каждая раса имеет свои особенности ведения войны и выживания. Солдаты Национальной гвардии действуют небольшими группами, активно используют стрелковое оружие, но в ближнем бою один на один солдат скорее всего не сможет одолеть Чужого или Хищника. Хищник действует в одиночку, он обладает мощнейшим арсеналом снаряжения, способен противостоять группам врагов, но все же не бессмертен. Чужие полагаются на свою скорость, предпочитают охотиться группами и легко восстанавливают численные потери, так как очень быстро размножаются.

Расстановка

Командующий отрядом Национальной гвардии

Игрок берет себе 3 фигурки солдат и 3 карточки героев «Солдат», совпадающие по цвету со взятыми фигурками; 9 зеленых жетонов здоровья; 3 карточки оружия «М4»; 10 картонных фишек своей расы (белого цвета) и памятку с игровыми заданиями для Национальной гвардии. Все остальные фигурки, фишки, карточки героев и оружия и снаряжения откладываются пока в сторону – игрок сможет брать их по мере необходимости. Затем игрок ставит 3 своих солдат в любом порядке на клетки Национальной гвардии на большом игровом поле.



Играющий за Хищника

Игрок берет себе фигурку Хищника и карточку героя «Хищник»; 10 зеленых жетонов здоровья; 10 синих жетонов энергии; следующие карточки оружия и снаряжения: «Лезвия», «Диск», «Плазменная пушка», «Невидимость» и «Визор»; 10 картонных фишек своей расы (зеленого цвета) и памятку с игровыми заданиями для Хищника. Фигурка Хищника ставится на соответствующую клетку на большом игровом поле.

Играющий за Чужих

Игрок берет себе фигурку Гибрида и карточки героев «Гибрид» и «Чужие»; 7 зеленых жетонов здоровья; 10 картонных фишек своей расы (красного цвета) и памятку с игровыми заданиями для Чужих. Фигурка Гибрида ставится на соответствующую клетку на малом игровом поле.

Оставшиеся фигурки, жетоны, фишки и карточки остаются в банке игры и берутся оттуда по мере необходимости.

III. ход игры

1. Герои

В игре в бескомпромиссной битве на выживание предстоит сойтись трем совершенно разным расам, представители которых отличаются умениями и способами уничтожения своих врагов. Об особенностях каждой расы рассказано ниже.

Люди (солдаты Национальной гвардии)

Каждой фигурке солдата на игровом поле соответствует карточка героя, которая лежит на столе перед игроком, при этом важно, чтобы фигурка и соответствующая ей карточка были одного цвета. Все карточки оружия и снаряжения, принадлежащие солдату, должны лежать рядом с его карточкой героя так, чтобы все игроки могли их видеть. На карточке солдата Национальной гвардии указаны следующие характеристики:

■ ■ ■ — очки действия, об их использовании подробно см. в разделе «Действия».

♥ — очки здоровья. Для обозначения текущего количества ♥ используются зеленые жетоны здоровья, которые кладутся на карточку героя. Солдат, который только вступил в игру (например, во время первого хода), полностью здоров – у него 3 ♥, а на его карточке должно быть 3 зеленых жетона. Если во время игры герой ранен или, наоборот, был вылечен после ранения, эти изменения в его состоянии должны быть обозначены: игрок убирает или возвращает зеленые жетоны на карточку героя. Больше 3 ♥ у солдата быть не может. Если количество ♥ героя равно 0 (на карточке героя нет больше зеленых жетонов), то солдат убит – его фигурка и все его карточки убираются с игрового поля.

Хищник (глава клана)

Фигурке Хищника на игровом поле соответствует его карточка, на которой указаны следующие характеристики:

■ ■ ■ — очки действия, об их использовании подробно см. в разделе «Действия».

♥ - очки здоровья. Для обозначения текущего количества ♥ используются зеленые жетоны здоровья, которые кладутся на карточку героя. В начале игры эта характеристика у Хищника равна 7. В случае ее изменения (герой ранен или ему удалось подлечиться) игрок должен обозначить это, убрав или добавив жетоны на карточку героя. Больше 7 ♥ у Хищника быть не может. Если количество ♥ героя равно 0, то герой уничтожен – его фигурка и все карточки убираются из игры.

⚡ — очки энергии. Для обозначения текущего количества ⚡ используются синие фишки энергии, которые кладутся на карточку героя. В начале игры эта характеристика у Хищника равна 10. В случае ее изменения игрок обозначает это, убрав или добавив жетоны на карточке героя. Больше 10 ⚡ у Хищника быть не может.


Дополнительная способность Хищника – **подзарядка**: в начале каждого своего хода Хищник восстанавливает 1 ⚡ (1 синий жетон возвращается на карточку героя).


Чужие (Гибрид и стая Чужих)

Фигурке Гибрида на игровом поле соответствует его карточка, на которой указаны следующие характеристики:

■ ■ ■ — очки действия, об их использовании подробно см. в разделе «Действия».

♥ - очки здоровья. Для обозначения текущего количества ♥ используются зеленые жетоны здоровья, которые кладутся на карточку героя. В начале игры эта характеристика у Гибрида равна 7. В случае ее изменения (герой ранен или ему удалось регенерироваться) игрок должен обозначить это, убрав или добавив фишки на карточку героя. Больше 7 ♥ у Гибрида быть не может. Если количество ♥ героя равно 0, то герой уничтожен – его фигурка и карточка убирается из игры. Для того чтобы обозначать текущие характеристики Чужих,





фигурки которых появятся по ходу игры на игровом поле, используются карточка героя «Чужие». На этой карточке указаны  Чужих и их боевые способности (2 вида оружия).




Дополнительная способность Гибрида – **регенерация**: в начале каждого своего хода Гибрид восстанавливает 1  (1 зеленый жетон возвращается на карточку героя).

Дополнительная способность Чужих и Гибрида – **кислота**: если Чужой или Гибрид был ранен героем, фигурка которого стоит на соседней (имеющей общую границу) клетке, то после атаки игрок должен бросить кубик. Если на кубике выпало «б», то атаковавший герой получает сильнейший ожог кровью Чужого (придется убрать 1 зеленый жетон с карточки героя).


2. Действия

Все герои одной расы совершают свои действия по очереди. Игрок сам выбирает, кто из героев будет ходить первым, кто вторым и т. д. Только закончив совершать все действия одним из героев, игрок может начать ходить следующим. Совершать действия попеременно сразу несколькими героями нельзя. После того как игрок завершит все действия своими героями, ход переходит к следующему игроку.

Очки действия (). Каждый герой обладает характеристикой  (указана на его карточке), которая показывает, на сколько действий в этот ход хватит сил у героя. Как расходовать эти возможности героя, игрок решает сам. В начале каждого хода все герои имеют максимальное количество . Для совершения действий своим героем игрок тратит необходимое количество  из его запаса.

В свой ход игрок может совершить следующие действия своим или своими героями: передвинуться и применить предметы или оружие (вступить в бой). Эти действия герой может выполнять в разном порядке и в любом количестве, пока у него хватает на это сил (запаса ). Исключение – применение оружия: **герой может использовать свое оружие только 2 раза за ход**. На карточках оружия и предметов указано, сколько необходимо потратить  для их использования. Неиспользованные во время хода героя  не накапливаются для использования в дальнейшем.

3. Передвижение

Для того чтобы герой перешел с одной клетки на другую, необходимо потратить 1 . При этом герои могут перемещаться с одной клетки на другую, только если у этих клеток есть общая сторона. Герои не могут проходить через стены или водные преграды, но могут воспользоваться обозначенными на картах проходами. Фигурки героев не должны покидать границ игровых полей.


На одной клетке может находиться только один герой. Проходить через клетки, где остановились другие герои своей расы, разрешено, однако герои других рас не позволяют противнику перемещаться через занятые ими клетки. Исключение – Чужие (но не Гибрид): они могут проходить через клетки, занятые героями другой расы, так как умеют лазить по стенам и потолкам, а также отлично прыгают. Автомобили, деревья и другие объекты местности, обозначенные на картах, не мешают героям перемещаться и атаковать врагов.

Для того чтобы спуститься в городскую канализационную систему (перейти с большого игрового поля на малое) или, наоборот, снова подняться на городские улицы, необходимо поставить фигурку героя на клетку «Спуск в канализацию» («Выход в город») и продолжить движение с такой же соответствующей клетки, но уже на другой карте. Переход с такого выхода одного поля на выход другого, выполняется по правилу перехода с клетки на клетку. Переходить можно только на соответствующие клетки - «входы/выходы», т.е. нельзя, например, перейти из клетки расположенной справа-внизу на одном поле, на клетку расположенную справа-вверху на другом поле.



4. Использование предметов

Для солдат Национальной гвардии

Аптечка: в стандартное снаряжение солдат Национальной гвардии может входить медицинский пакет для оказания первой помощи раненым. При использовании аптечка возвращает 2  солдату, у которого она была, или его товарищу, который при этом должен находиться на соседней соприкасающийся клетке.

Для Хищника

Карточки оружия и снаряжения Хищника должны лежать рядом с карточкой героя так, чтобы все их видели.

Визор: маска Хищника оборудована специальным компьютером, который позволяет видеть живых существ в различных световых спектрах.

В начале своего хода игрок, определяющий действия Хищника, выбирает, в каком режиме он будет использовать визор – для обнаружения людей (карточка лежит так, чтобы сверху был тепловой визор) или для поиска Чужих (карточка лежит вверх другой стороной). В первом случае при столкновении с Чужими Хищник будет их хуже видеть, а значит, его атаки будут не столь точными («дальность» и «точность» оружия против Чужих снижается на 1); во втором – люди получают шанс успешно уклониться от атак Хищника («дальность» и «точность» оружия против Людей снижается на 1). На карточке «Визор» указаны особенности работы режимов.

Невидимость: специальный световой камуфляж позволяет Хищнику идеально маскироваться среди городских улиц и оставаться незамеченным для людей.







Для обозначения того, что Хищник использует маскировку, карточка этого предмета должна быть повернута на 90° - это знак активации предмета. В начале своего хода игрок, определяющий действия Хищника, решает, будет ли маскировка активирована в этот ход или нет. При активированном камуфляже Хищник не может воспользоваться своей дополнительной способностью («подзарядка») – вся энергия тратится на поддержание маскировки. Если игрок хочет выйти из режима невидимости, то он поворачивает карточку предмета в исходное положение (она теперь снова лежит вертикально). В замаскированного Хищника гораздо сложнее попасть из дистанционного оружия.

Лечение: каждый охотник клана способен излечить себя даже от самых страшных ран полученных в бою. Использование этого предмета полностью восстанавливает ❤ Хищника.



5. Оружие и правила боя

Для того чтобы атаковать своим героем врага необходимо выполнить ряд действий, которые связаны с параметрами выбранного оружия.


На карточках оружия указаны следующие параметры: «Дальность» , «Точность» , «Повреждения» , «Особый эффект»  (есть только у некоторого оружия), а также количество  (и в некоторых случаях ) , которое необходимо потратить при использовании этого оружия.



Использование оружия. Многие виды оружия обладают не одним, а двумя режимами, в которых можно атаковать противника. Это значит, что перед использованием данного оружия игрок должен решить, как именно он будет атаковать врага выбранным оружием. Игрок может менять режимы своего оружия каждую атаку или использовать какой-то один. Режимы оружия различаются по своим параметрам («Дальность», «Точность» и т. д.), поэтому при каждом боевом столкновении необходимо выбрать оптимальный режим для оружия.

Дальность. Дальность действия оружия указана на его карточке и измеряется в клетках. Атаковать врага можно, только если расстояние до цели меньше или равно параметру «Дальность», указанному в карточке оружия. Для определения расстояния до героя противника необходимо посчитать, сколько соседних клеток находится между ними (соседними считаются клетки, имеющие одну общую сторону), включая клетку на которой находится герой противника. Например: на рисунке расстояние от Хищника до солдата 3 клетки.

Атаковать врага, который находится за стеной, нельзя, однако можно атаковать через проход. Находясь на клетке **спуска в канализацию** или **выхода в город**, герой может атаковать врага, который оказался на такой же клетке на другом игровом поле. Расстояние между ними в этом случае равно 1 клетке, что необходимо учитывать при использовании оружия. Это единственная возможность вступить в бой с противником, который находится на другом игровом поле.

При использовании дистанционного оружия необходимо помнить, что его эффективное применение возможно, только если цель хорошо видна. Это достаточно легко проверить, проведя мысленно прямую линию между героями и посмотрев, нет ли между ними каких-либо преград (для удобства можно использовать карандаш или линейку). Если герои не могут видеть друг друга, так как между ними стена или другой герой, то атаковать врага нельзя. Определение того, видна ли цель атаки смотри на рисунке справа.

Исключение – оружие, на карточке которого есть специальный дополнительный значок . Таким оружием можно атаковать противника, который прикрывается другим героем или находится вне зоны прямой видимости, например, за углом. Однако атаковать через стены даже такое оружие не может.

Очки действия и энергии. После того как игрок определил, что намеченная цель видна и расстояние до врага позволяет применить выбранное оружие, он должен потратить указанное на карточке для данного режима использования количество . Некоторое оружие Хищника требует также потратить , поэтому перед его использованием игрок должен убедиться, что у его героя хватает соответствующих жетонов на карточке. Жетоны энергии, которые используются для совершения атаки, убираются с карточки героя. Если у героя нет необходимого количества очков действия или жетонов энергии, то придется выбрать или другой режим использования этого оружия, или вообще другое оружие.

Точность. Насколько точным был совершенный выстрел, игрок определяет броском кубика. Выпавшее значение необходимо сравнить с параметром «Точность» на карточке оружия: если оно равно или больше, то выстрел оказался успешным; если выпавшее значение оказалось меньше - герой промахнулся и на этом его атака заканчивается.

Оружие ближнего боя (т. е. параметр «Дальность» которого равен 1 клетке, а также копье Хищника, которое можно использовать на расстоянии 1-2 клетки) при атаке всегда попадает в цель, поэтому параметра «Точность» у него нет.



Повреждения. Игроки определяют количество полученных атакованным героем повреждений, только если выстрел был успешным или всегда при атаке оружием ближнего боя. Количество повреждений, которое получил атакованный герой, указано на карточке оружия и зависит от выбранного режима его использования.

С карточки раненого героя необходимо убрать столько жетонов здоровья, сколько повреждений он получил в результате выстрела или удара оружием ближнего боя.

Атака Чужих (но не самого Гибрида) происходит по общим правилам, но Чужие не имеют собственных карточек и жетонов, отмечающих текущее количество ♥. Если в течение 1 хода Чужой получил 3 или больше повреждений, то он считается уничтоженным, уберите его фигурку из игры. Если в конце хода атаковавшей стороны повреждений оказалось меньше, то Чужой перед ходом следующего игрока полностью восстанавливается. Раненых Чужих можно отмечать рассовыми фишками, размещая их рядом с фигурками на игровом поле. Игрок, герою которого удастся нанести за одну атаку (одно применение оружия) сразу 2 повреждения Чужому, должен бросить кубик: если выпадет «5» или «6», считается, что эта особь Чужого уничтожена - даже уникальный организм Чужого не смог регенерировать столь серьезные ранения.

За один ход герой любой расы может использовать оружие только 2 раза, при этом не важно, будет ли он атаковать разные цели или одну.

ВНИМАНИЕ! Для оружия «Гранаты» и «М-249» режим использования определяется броском кубика. Выпавшее значение определяет, какой параметр «Точность» должен использовать игрок в этот ход и соответственно какие повреждения получит цель.

Ответная атака

Если герой игрока был атакован противником, и при этом выжил, то он имеет право нанести ответный удар. Для этого у атакованного героя должно быть оружие, позволяющее по своим параметрам провести ответную атаку по врагу. Если у игрока есть выбор, какое именно оружие использовать, то он принимает наиболее выгодное для себя решение. Параметр **■■■** при ответной атаке не учитывается. В течение хода одного противника атакованный герой может ответить только 1 раз каждому атаковавшему его герою. Если у героя нет подходящего оружия для ответной атаки, то никаких действий он предпринять не может.

Примеры боя между представителями разных рас:

Ход людей. Коричневый солдат дважды атакует особь Чужого, используя оружие М4 в первом режиме. Обе атаки успешны, и Чужой получил 2 повреждения. Закончив действия своим коричневым солдатом, игрок решает атаковать Чужого желтым солдатом опять же с помощью М4 в первом режиме. Эта атака также прошла успешно - Чужому нанесено еще 1 повреждение. Таким образом, получив в течение хода одного игрока 3 повреждения, Чужой погибает, и его фигурку убирается с игрового поля.



Хищник успешно атакует солдата с помощью своей пушки в первом режиме, нанеся ему 1 повреждение. У солдата остается 2 ♥, и он решает провести ответную атаку, используя свою винтовку М4 во втором режиме. Игрок, командующий Национальной гвардией, бросает кубик для определения точности выстрела; на кубике выпало «1», что означает промах солдата.

Чужой наносит Хищнику удачный удар хвостом, что приводит к потере главой клана 2 ♥. Но Хищник решает ответить, используя свое знаменитое копьё, - его атака удачна, и Чужой получает 2 повреждения. Так как эти повреждения получены Чужим во время одной атаки, необходимо бросить кубик, чтобы проверить, удастся ли Чужому регенерироваться. На кубике выпало «5», значит, полученные ранения для Чужого критические, и он уничтожен. Его фигурка убирается с игрового поля.



IV. задания

Для того чтобы продвигаться по сюжету игры, получать дополнительные возможности и в конце точно выяснить, какая раса победила и выжила на территории города, игроки должны выполнять специальные задания. У каждой расы эти задания свои; их полный список приведен в памятке, которую в начале игры берет себе каждый игрок. На каждой памятке указаны задания для всех рас, чтобы было удобнее следить за выполнением заданий других игроков.

Игрок должен выполнять только свои задания. Приступить к выполнению заданий можно с первого хода игры. Все задания для каждой расы разделены на 5 уровней сложности, на каждом уровне предлагается 3 варианта заданий. Игрок начинает выполнять задания с самого простого первого уровня; только выполнив задание первого уровня, игрок получает доступ к заданиям второго и т. д. Выполнять более простые или более сложные задания (т. е. такие, которые находятся на уровне ниже или выше, чем доступный игроку) нельзя.

Игрок может попытаться выполнить сразу несколько заданий одного уровня, ведь неизвестно, как сложится игровая ситуация и какое задание удастся выполнить быстрее, но в итоге засчитывается и приносит награду только одно выполненное задание одного уровня. Игрок может скрывать от других игроков, какое именно задание или какие задания он сейчас выполняет, но все игроки должны отслеживать условия выполнения заданий. За один ход при удачном стечении обстоятельств игрок может выполнить несколько заданий разных уровней.

Задание считается выполненным, как только соблюдены все условия, указанные в его описании.

В описании каждого задания указаны: уровень, название, условия, при которых оно считается выполненным (действия, которые необходимо предпринять игроку), и награда за выполнение. Во многих заданиях указаны координаты клеток на игровом поле, где должны оказаться герои игрока. Если координаты даны белым цветом (00-00), клетка находится в городе; если координаты черные (00-00) – клетку надо искать на карте канализационной системы. На обоих игровых полях по сторонам указаны числа координатной сетки, по ним можно определить расположение любой клетки на игровом поле. **Первое число в координатах обозначает положение клетки по горизонтали, второе - по вертикали.** Нужную клетку следует искать на пересечении горизонтальной и вертикальной линии, от соответствующих линеек координат.



Некоторые задания имеют пометку «Общее с ...», которая означает, что это задание предлагается сразу нескольким игрокам на определенном (3 или 4) уровне. Если такое задание уже выполнено противником, (у такого задания пометка «общее» с расой другого игрока), то больше никто не может выполнить его. Если игроку не удалось выполнить быстрее другого игрока задание с пометкой «Общее с ...», то он может попытаться его обогнать в аналогичном задании но на другом уровне.

Фишки рас

У каждой расы есть свой набор картонных фишек: у людей - белые, у Хищника - зеленые, у Чужих – красные. Эти фишки игроки могут использовать по своему усмотрению, свободно, главное – они должны помогать ориентироваться в общей игровой ситуации. Игроки могут обозначать ими важные для себя клетки на игровом поле (фишки можно класть на оба игровых поля) или намечать для себя план дальнейших действия, например, обозначив следующего героя противника, которого надо уничтожить (фишку можно положить на карточку любого героя) и ключевые клетки заданий. Использовать для отметок можно только фишки своей расы. Класть или, наоборот, убирать фишки рас можно в любой момент своего хода.



Получение тактических очков (желтые жетоны)

За каждое выполненное задание игрок получает награду – тактические очки.

Также ● получают игроки, которые смогли уничтожить героя противника:

- убитый солдат Национальной гвардии или Чужой приносит 1 ●
- уничтожение Гибрида даст 2 ●
- убийство Хищника принесет 3 ●



Использование тактических очков

Игроки могут использовать ● только в начале своего хода, до начала каких-либо действий. Больше 10 ● у игрока быть не может. Даже если, выполняя задания, игрок смог заработать больше 10 ●, он не может взять себе больше 10 ●. Накопленные ● можно сохранить для последующего использования.

Отряд Национальной гвардии

Успешное выполнений заданий и активная борьба с инопланетными захватчиками солдатами Национальной гвардии повышает их уровень доверия у командования и позволяет получить подкрепление и дополнительное снаряжение.

Для пополнения отряда Национальной гвардии 1 солдатом с винтовкой М4 необходимо потратить 1 ●.

Для получения солдата с другим оружием или с дополнительным снаряжением необходимо потратить столько ●, сколько указано на выбранной карточке оружия или снаряжения.

Игрок может дополнительно вооружить солдат своего отряда, ранее введенных в игру, потратив соответствующее количество ● за каждую новую единицу снаряжения.

Например: игрок может получить в качестве подкрепления 1 солдата с М4 и гранатами (это будет стоить ему 2 ●), 1 солдата с М4 и М14 (стоимость возрастет до 3 ●) или 1 солдата сразу с М249 и аптечкой (опять же стоимость составит 3 ●).

Привести солдата в отряд вообще без оружия нельзя, в любом случае у него должно быть какое-то стрелковое оружие (M4, M14 или M249). Вместе с фигуркой нового солдата игрок должен взять соответствующую по цвету карточку героя и карточку/ки выбранного оружия, а также 3 жетона ♥.

Все солдаты из подкрепления ставятся на клетки Национальной гвардии на большом игровом поле. Если этих клеток не хватает или они оказались заняты другими героями, подкрепление ставится на соседние клетки. Больше 7 солдат у командующего отрядом Национальной гвардии быть не может.

Игрок может не пополнять свой отряд новыми солдатами, а усиливать вооружение и улучшать снаряжение бойцов, которые уже находятся на игровом поле. У одного солдата может быть любое количество оружия и снаряжения. Вооружить солдат большим количеством оружия и снаряжения, чем оставшихся карточек в банке игры, нельзя. Если все солдаты игрока повержены, но есть ● для использования, то игрок обязан ввести подкрепление.

Хищник

Для Хищника, несмотря на сложность ситуации, кодекс охотника остается самым важным сводом правил. Именно поэтому глава клана не может позволить себе начать охоту, используя сразу все доступное ему вооружение, - у добычи должен быть шанс, иначе это уже не охота по кодексу. Однако в процессе охоты, набирая очки за достойные победы, он может получить дополнительное снаряжение со своего корабля, который находится на орбите Земли.

Выбрав новое оружие из карточек оружия и снаряжения, доступных Хищнику, игрок должен потратить необходимое количество ●, указанное на этой карточке в параметре «Стоимость»; после этого у Хищника появляется дополнительное оружие. За один ход Хищник может пополнить свой арсенал только 1 новой карточкой. Если охота складывается удачно, Хищник может получить весь доступный ему набор оружия и снаряжения в течении игры.

Чужие

Одна из особенностей существования ксеноморфов – это очень быстрое размножение в благоприятных условиях. Человеческий город для них идеален - получив доступ к новым жертвам-донорам и расширяя улей, Гибрид способен значительно увеличить численность своих собратьев.

Появление на игровом поле новой особи Чужого будет стоить игроку 1 ●. Все новые Чужие ставятся на клетки ульев на малом игровом поле. Если этих клеток не хватает или они оказались заняты другими героями, Чужие ставятся на соседние клетки. В одном улье за один ход может появиться максимум 2 Чужих. Так как ульев три, то за один ход количество Чужих в городе может вырасти до 6 особей. Однако игрок может управлять не больше чем 10 ксеноморфами (не считая самого Гибрида).

ПРАВИЛА ДЛЯ 2 ИГРОКОВ

Если в игре участвуют только 2 игрока, то они могут использовать основные правила, но придется учитывать ряд дополнительных условий:

- Один из игроков обязательно должен управлять роем Чужих, а второй – командовать отрядом Национальной гвардии.
- Если игрок не может выполнить задание 3 или 4 уровня, то он должен вместо него выполнить не сделанное им ранее задание 1 уровня. Заменить задание можно, только если противнику удалось выполнить свое задание 4 уровня.
- Задания с пометкой «Общее с Хищником» в игре не используются.
- В задании 5 уровня для Национальной гвардии «Зачистить город» необходимо уничтожить только Гибрида.
- В задании 5 уровня для Чужих «Выжить» Гибрид должен закончить свой ход на клетке **15-09** и, оставшись на ней, пропустить следующий ход. Чужим не обязательно уничтожать всех людей для победы в игре.

V. УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ И ПОРАЖЕНИЯ

1. Победа

Любая из рас становится победителем, если:

- игрок выполнил задание 5 уровня;
- на игровом поле остались представители только одной расы.

2. Поражение

Если один из игроков выполнил задание 5 уровня, то два оставшихся игрока должны признать свое поражение. Также игрок признается проигравшим, если:

- Командующий отрядом Национальной гвардии: все солдаты уничтожены, и нет ни одного ● для восстановления отряда;
- Хищник: глава клана убит;
- Чужие: Гибрид уничтожен. После уничтожения Гибрида, оставшиеся особи Чужих выходят из игры.

3. Ничья

- если ни один из игроков не совершает никаких действий в течение 3 ходов, то каждый получает по 1 ●. Если и после этого никто не решится на активные действия, то в игре объявляется ничья – выигравших в этой битве нет. Ядерный удар неминуемо уничтожит город и всех, кто в нем остался.

- если ни один из игроков не может выполнить задание 5 уровня, то в игре также объявляется ничья. Ядерный удар неминуемо уничтожит город и всех, кто в нем остался.