

**Правила настольной игры
«Захватчики»
(Invaders)**

Автор игры: Марк Чаплин (Mark Chaplin)

Иллюстрации: Чечу Нието (Chechu Nieto)

Игра для 2 игроков от 12 лет

Перевод правил на русский язык: Анастасия Козлова, ООО «Игровед» ©

Разрушительное вторжение враждебных пришельцев началось

Межгалактический космический корабль «Ганс Фаллада» рассекал чёрную пустоту, извергая пламя, словно огромная паяльная лампа. Раскалённая плазма, вырывавшаяся из его термоядерных двигателей, была в миллион раз ярче, чем сварочные искры, и оставляла за собой шлейф в двадцать миль.

Датчики засекали очертания огромного объекта задолго до того, как его можно было рассмотреть. Это было вполне ожидаемо. Но майора Алексус Беннингс сбilo с толку то, что хоть тормозные двигатели снижали скорость, а корабль был всё ещё в десяти тысячах миль от объекта, они всё равно его увидели.

Затем Шантана, взглядываясь в иллюминатор, увидел силуэт на фоне звезд. Несколько других членов экипажа покинули свои места, чтобы поглядеть на него.

– Ещё один астероид. Как назовём этого малыша?

Майор Беннингс выглянула в иллюминатор, щурясь от ослепительного сияния звёзд. Когда она коснулась панели управления анализатора, поперёк экрана вспыхнули симметричные зелёные линии. Она сказала:

– Это не астероид. Это металл. Пришельцы.

Они вернулись на свои места и смотрели, как растущий силуэт скрывает звёзды.

С расстояния трёхсот миль объект стал виден настолько чётко, что сомнений больше не было.

– Это чёртов космический корабль, – выдохнул Шантана.

– Господи, ну он и здоровенный!

Алексус прикоснулась к панели управления. Снаружи резко угасло режущее пламя двигателей. Вся раскалённая система привода излучала ярко-красное свечение, а выхлопные трубы почти побелели. С треском и гулом корабль начал остывать.

– Я отправлю запрос о разрешении на сбор данных.

Алексус переместилась в своих гироскопических ремнях, обращаясь к голографическому дисплею.

– *Диспетчерская 1, говорит МКК «Ганс Фаллада». Запрашиваем протокол на сближение и сбор данных, мы обнаружили совершенно невероятный... – конец сообщения Диспетчерская 1 не услышала. Смерть обрушилась со звёзд на «Ганс Фаллада», уничтожив кабину экипажа, и огненный шар поглотил корабль.*

Первый контакт: 25 октября 2126 года

Уничтожение МКК «Ганс Фаллада». Экипаж – 9 человек.

Второй контакт: 4 ноября 2126 года

Уничтожение Диспетчерской 1. Команда – 63 человека.

Третий контакт: 6 декабря 2126 года

Прибытие в Солнечную систему. Все сигналы проигнорированы.

7 декабря 2126 года

Начало войны против жестоких инопланетных захватчиков

15 марта 2127 года

Первые корабли начинают высадку пришельцев на Землю. Инопланетные формы жизни стремительно размножаются.

8 декабря 2127 года

НАШИ ДНИ

Основная идея игры

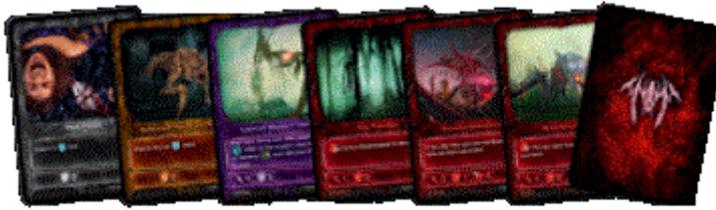
Действие игры происходит на Земле в будущем, в 2127 году. Началось разрушительное вторжение ужасного врага. Игроки контролируют две абсолютно разные силы, сформировавшиеся через год после начала вторжения: один игрок управляет жестокой армией **Захватчиков**, другой управляет **Человечеством**.

Сможет ли **Человечество** помешать смертоносному плану **Захватчиков**?

Состав игры



1 колода карт **Человечества**,
70 карт



1 колода карт *Захватчиков*, 70 карт



11 Героев Армии Повстанцев



1 маркер пункта захвата



4 маркера стратегии *Человечества*



5 маркеров стратегии *Захватчиков*



20 жетонов силы (двусторонние: -1/+1, +1/+2)



19 жетонов групп (двусторонние: *Захватчики/Человечество*)

1 игровое поле

Цель игры

«Захватчики» – это несимметричная (выстроенная по принципу защита-нападение) карточная игра для 2 игроков, в которой один игрок (**Человечество**) пытается защититься от атак другого (**Захватчика**).

Если во время партии выполняется одно из условий победы, описанных ниже, игра немедленно заканчивается.

Человечество побеждает, если:

- **Захватчику** необходимо взять или фильтровать карты, но его колода пуста
- Маркер пункта захвата достигает отметки «0»
- На карту **Ящик с Биологическим Оружием – Кодовое имя «Соблазнительный суккуб»** – поставлено 5 жетонов

Захватчик побеждает, если:

- **Человечеству** необходимо взять или фильтровать карты, но его колода пуста
- Сила захваченной зоны **Евразия** становится равна «0»
- Сила двух захваченных зон **Тихоокеанский бассейн** и **Африка** становится равна «0»
- Все 11 карт **Героев Армии Повстанцев** уничтожены или принесены в жертву
- На карту **Боевой Пульверизатор с Чёрной Жижей** поставлено 5 жетонов

Подготовка к игре

1. Расположите игровое поле в центре стола между двумя игроками так, чтобы сторона «Земля» была ближе к игроку **Человечество**.
2. На игровом поле поставьте маркер пункта захвата на отметку «10» маршрута Плана Захвата.
3. Разместите по одному маркеру стратегии в соответствующих областях игрового поля.
4. Поместите один жетон группы (стороной «**Человечество**» вверх) в зону Опер Центра игрового поля.
5. Перемешайте карты с 11 **Героями Армии Повстанцев** и положите рядом с игровым полем лицевой стороной вниз. Затем игрок **Человечество** берёт самую верхнюю карту и кладёт перед собой лицевой стороной вверх в любую из трёх свободных зон на его стороне игрового поля.
6. Один из игроков берёт колоду карт **Человечества**, другой – колоду карт **Захватчиков**, каждый игрок перемешивает свою колоду и кладёт её лицевой стороной вниз в своей игровой зоне. В начале игры каждый игрок берёт в руку 5 карт из своей колоды.

Ход игры

Игроки делают ходы по очереди.

Игрок должен пройти все фазы хода, а потом передать право хода сопернику.
Первый ход всегда делает **Захватчик**.

Каждый ход состоит из 3 фаз:

- Фаза вытягивания карты (обязательная фаза)
- Фаза основных действий
- Фаза нападения (обязательна только для **Захватчика**)

А. Фаза вытягивания карты

Игрок в свой ход вытягивает 2 карты.

Если игроку необходимо вытянуть карты, но его колода пуста, он проигрывает.

Количество карт на руках не ограничено (каждый игрок может держать столько карт, сколько ему нужно).

Б. Фаза основных действий

В свой ход игрок может:

- **Разыгрывать новые карты**
- **Использовать карты, которые уже введены в игру**
- **Воплощать секретную стратегию**
- **Использовать пункты захвата (только для *Захватчика*)**

Эти действия могут совершаться в любом порядке и повторяться несколько раз за один ход.

Примечание: в начале хода **Человечества текущая карта Героев Армии Повстанцев может быть перевернута в вертикальное положение, если это необходимо.*

Разыгрывание новых карт

Чтобы сыграть любую новую карту из руки, игроку необходимо заплатить цену этой карты. У карт бывает две цены:

1) *Сброс* – чтобы оплатить карту, игрок сбрасывает с рук другие карты, общее количество которых равно цене разыгрываемой карты. Сброшенные карты выкладываются в колоду сброса лицевой стороной вверх.

2) *Фильтр* – из колоды по одной открываются карты, общее количество которых равно цене разыгрываемой карты, и отфильтрованные карты выкладываются в колоду сброса лицевой стороной вверх.

У некоторых карт есть только одна из двух цен, у некоторых карт нет цены, но есть карты с двумя ценами, и в таких случаях, чтобы сыграть карту, необходимо заплатить обе цены.

Каждая карта оплачивается только в тот момент, когда её вводят в игру. Если игрок не может оплатить карту полностью, карта не может быть сыграна.

Если один из игроков играет карту с указанной на ней силой, у него должно быть свободное пространство в захваченных зонах, где можно было бы сыграть карту.

Карты без силы одноразовые: необходимо выполнить указанное на карте действие и положить её в колоду сброса.

- На многих картах изложены свои особые правила. Правила карт необходимо выполнять в тот же момент, когда карта вступает в игру.
- Эффекты некоторых карт действуют всё то время, пока карта находится в игре. Карты считаются находящимися в игре, пока они не отправляются в колоду сброса или не выйдут из игры.
- Эффекты некоторых карт действуют только в тот момент, когда карта только что вступила в игру. Следуйте правилам на картах. Перед текстом карты стоит



значок

- На некоторые карты необходимо ставить жетоны. Ставьте (или убирайте) первый жетон в ход того же игрока, который ввёл его в игру.
- Некоторые **Локации** уже вступают в игру с несколькими жетонами, поставленными на них. Если на картах не написано обратного, вы можете по желанию использовать все поставленные на карту жетоны за один ход.
- В большинстве случаев (если на карте нет указаний относительно определённой цели) каждую карту можно играть против любой цели по желанию игрока.
- Некоторые карты могут отменять эффекты других, уже введенных в игру карт. В таком случае вы платите цену «нейтрализующей» карты в ход вашего соперника, показываете её другому игроку и кладёте в колоду сброса. Если ваш соперник в свой ход играет следующую «нейтрализующую» карту, чтобы отменить действие вашей «нейтрализующей» карты, то первоначально отменённая карта возвращается на поле, а обе «нейтрализующие» карты складываются в колоду сброса. Игроки должны платить за все карты, даже за отменённые.
- Сброшенные, уничтоженные или отфильтрованные карты выкладываются в колоду сброса лицевой стороной вверх. Порядок карт в колоде сброса менять нельзя. В любой момент игры соперникам разрешается просматривать колоды сброса друг друга.

Примеры использования текстов карт

- 1) **Захватчик** хочет сыграть карту **Смертоносная Армия Наноботов**, чтобы избавиться от карты **Боевой Пехотинец «Мако»** из захваченной зоны **Евразия**. У карты **Смертоносная Армия Наноботов** нет цены, так что **Захватчику** не нужно сбрасывать другую карту. **Боевой Пехотинец «Мако»** уничтожен! **Захватчик** перекладывает карту **Смертоносная Армия Наноботов** в свою колоду сброса, а игрок **Человечество** кладет карту **Боевой Пехотинец «Мако»** в свою колоду сброса.



- 2) **Человечество** хочет сыграть карту **НОРАД - Шайенский Горный Бункер** в захваченной зоне **Тихоокеанский бассейн** (в данный момент в этой зоне есть только 2 карты). Цена **НОРАД - Шайенский Горный Бункер** равна 5, так что если у игрока на руках есть 5 других карт, он должен положить их в колоду сброса. Если у игрока на руках больше 5 карт, он может выбрать, какие карты сбросить, а какие оставить.



- 3) **Захватчик** хочет сыграть карту **Боевая Машина «Кракен»**. Цена сброса этой карты – 1, плюс цена фильтра – 2. Так что игрок должен сбросить с рук одну карту, и, открыв две верхние карты из своей колоды, положить их в колоду сброса. Теперь карта **Боевая Машина «Кракен»** может вступить в игру.



Захваченные зоны

Игровая зона состоит из трёх захваченных зон (**Тихоокеанский бассейн, Евразия, Африка**) с воображаемой колонкой для каждой зоны со стороны каждого из игроков.



Человечество может пожертвовать карту, которая уже находится в одном из слотов, и положить её в колоду сброса лицевой стороной вверх, чтобы освободить место для другой карты, если это необходимо. Он может жертвовать картой только в том случае, если все 4 слота на выбранной им захваченной зоне уже заполнены.

Захватчик не может по желанию избавляться от карты в одном из своих слотов.

Захваченные зоны представляют собой очень грубые наброски географических территорий – карты, которые можно играть в этих зонах, главным образом связаны конфликтами и спутниковыми системами, но также конvoями, поставками, авиамаршрутами и магнитно-управляемыми железнодорожными путями.

Например: если **Человечество** играет карту локации **Нью-Йорк** применительно к зоне захвата **Африка**, это не значит, что **Нью-Йорк** перепрыгнул на другой континент, это значит, что на данный момент он абстрактно соединён военными действиями с **Африкой**.

Когда вы перемещаете карты из захваченных зон в соседние зоны, помните, что никаких обходных путей для этого нет. То есть для игры **Тихоокеанский бассейн** НЕ СТАНОВИТСЯ смежной зоной с **Африкой**.

Опер Центр и многие другие карты позволяют вам перемещать карту **Защитник** в любую другую область Земли.

Карты Героев Армии Повстанцев

Эти карты представляют собой последнюю надежду **Человечества**.

- У **Человечества** в игре всегда должна быть задействована карта **Героев Армии Повстанцев** в одной из зон.
- Некоторые из карт **Героев Армии Повстанцев** могут передвигаться между захваченными зонами Земли во время хода игрока **Человечества** (помните о лимите в 4 карты), если в текстах карт не написано обратного.
- Карты **Героев Армии Повстанцев** в отношении взаимодействия с другими картами всегда обладают теми же качествами, что и карты **Защитников**.
- Во время хода **Захватчика** картами **Героев Армии Повстанцев** жертвовать нельзя.

Если в данный момент игрок **Человечества** добровольно пожертвовал картой **Героев Армии Повстанцев** или уничтожил её, эту карту следует тут же заменить на другую:

- 1) Уберите текущую карту **Героев Армии Повстанцев** из игры
- 2) Вытяните самую верхнюю карту из колоды **Героев Армии Повстанцев** и положите ее в любую зону
- 3) Поверните карту на 90°, чтобы не забыть, что она только что вошла в игру

Пока карта повернута на 90°, сила героя не добавляется к силе защиты той зоны, в которой карта находится. Также, в таком положении карта **Героев Армии Повстанцев** всё ещё может стать мишенью дальнейших разрушений и подвержена воздействию эффектов тех карт, которые играет соперник.

Карта **Героев Армии Повстанцев** принимает правильное положение в начале



следующей Фазы основных действий хода **Человечества**.

Например: **Захватчик** играет карту **Пришелец-Трансформер «Вещь»**, которая позволяет ему уничтожить сразу две карты **Защитников**. Игрок **Захватчик** решает уничтожить карту **Город Беженцев Шанти**, а также текущую карту **Героев Армии Повстанцев** игрока **Человечества**.

Человечество сбрасывает карту **Города Беженцев Шанти** и выводит из игры свою карту **Героев Армии Повстанцев**. Затем он кладёт следующую карту **Героев Армии Повстанцев** на её место, но повернув её на 90° (он может положить карту на любое место, где есть свободный слот).

Если последняя карта **Героев Армии Повстанцев** игрока **Человечества** уничтожена, игра заканчивается победой **Захватчика**.

Примечание: Если на карте **Героев Армии Повстанцев стоит жетон +1, он лишь увеличивает силу данной карты, но **Захватчику** достаточно уничтожить эту карту всего один раз.*

Использование уже введённых в игру карт

В свой ход игрок может использовать способность любой карты, которую он уже ввёл в игру. При этом карта остаётся в игре (за исключением тех случаев, когда на карте указано обратное).

*Пример 1: У **Захватчика** в игре задействованы карты **Мега-Слизень «Атраксус»** и*



***Инвазия Смертоносными Паразитами**, расположенные в зоне **Тихоокеанского бассейна**. В свой ход игрок решает использовать способность **Мега-Слизня «Атраксуса»**. Игроку **Человечества** приходится отфильтровать одну карту. Обе карты **Мега-Слизень «Атраксус»** и **Инвазия Смертоносными Паразитами** остаются в игре, и их эффекты можно использовать в следующий ход игрока **Захватчика**.*



*Пример 2: **Человечество** решает сыграть карту **Гора Рашмор-Секретная Исследовательская Лаборатория** и ставит на неё 8 жетонов. Игрок может использовать эти жетоны в этот или следующий свой ход, чтобы защититься от вытягивания или фильтрования карт.*

Воплощение секретных стратегий

У каждого игрока есть определённое количество готовых стратегий: у **Захватчика** их 5, у **Человечества** 4 (и ещё **Опер Центр**).

Эти стратегии можно воплотить, перевернув маркер стратегии активной стороной вверх. Затем игроку, активировавшему подходящую стратегию, необходимо следовать соответствующим указаниям на игровом поле и не забывать про все продолжительные штрафные свойства карт.

Стратегии на игровом поле можно использовать только в свой собственный ход (за исключением стратегии **Активировать Проект «Доспехи»**). Каждую стратегию можно использовать лишь один раз за всю игру.

Использование пунктов захвата (только для Захватчика)

Игрок **Захватчик** один раз в каждый свой ход может совершить одно из двух действий:

- Вытянуть карту из колоды

или

- Уменьшить цену одной из карт у него на руках на 1

Если он совершает одно из этих действий, маркер на маршруте Плана Захвата перемещается на один пункт вниз.

Обзор стратегий

ЧЕЛОВЕЧЕСТВО

1) Опер Центр

Эта зона вступает в игру с одним поставленным на неё жетоном. Во время своего хода **Человечество** может сбросить жетон с этой зоны для того, чтобы передвинуть карту **Защитника** с одной захваченной зоны Земли на другую. В колоде игрока **Человечества** также есть карты, способные восполнять эти жетоны.

2) Произвести вскрытие пришельца на Подвесе 18

Используйте эту стратегию для того, чтобы взять верхние 5 карт из вашей колоды сброса, и вмешайте их обратно в вашу колоду карт **Человечества**. Затем передвиньте маркер Плана Захвата на одно поле вверх.

3) Активировать проект «Доспехи»

Используйте эту стратегию, чтобы не дать одной из карт **Захватчика** уничтожить карту **Героев Армии Повстанцев**. Эта стратегия может быть использована в ход **Захватчика**.

*Важно: если **Захватчик** сыграл карту, целями которой являются две карты игрока **Человечества** (одной из которых была текущая карта **Героев Армии Повстанцев**), и игрок **Человечества** использовал стратегию **Активировать Проект «Доспехи»**, то карта **Героев Армии Повстанцев** будет спасена, но вторая карта – уничтожена.*

4) Спровоцировать миссию самоуничтожения «Возмездие-Альфа»

Используйте эту миссию, чтобы пожертвовать картой **Защитника**. Затем откройте самую верхнюю карту из колоды карт **Захватчика** и положите её колоду сброса. Если это карта **Истребителя** или **Чужого**, **Захватчик** пропускает следующую фазу своего хода – **Фазу Нападения**. В случае с другими картами ничего не происходит.

5) Разрешение на «Зачистку»

При использовании этой стратегии вмешайте в свою колоду все карты, что у вас есть на руках, и заново вытащите то же количество карт, которое у вас было.

ЗАХВАТЧИК

1) Фильтрация Индийского океана

Для использования этой стратегии вытяните 3 карты. Затем передвиньте маркер на маршруте Плана Захвата на 2 поля вниз. С этого момента за каждую введённую в игру карту **Пирамиды** цена будет постоянно расти: сбрасывайте с руки на одну карту больше за каждую сыгранную **Пирамиду**.

2) Распыление Луны

Вытяните 2 карты. Затем передвиньте маркер на маршруте Плана Захвата на 2 поля назад. С этого момента за каждую введённую в игру карту **Щупальца** цена будет постоянно расти: сбрасывайте с руки на одну карту больше за каждую сыгранную карту **Щупальца**.

3) Растопить ледяные глыбы

Вмешайте все карты, что у вас есть на руках, в свою колоду. Затем заново вытащите то же количество карт, что у вас было.

4) Раскалённая атмосфера

Возьмите верхние 5 карт из вашей колоды сброса и вмешайте их обратно в свою колоду **Захватчика**. Затем передвиньте маркер на маршруте Плана Захвата на одно поле вниз.

Маршрут Плана Захвата



Этот маршрут отражает общий план **Захватчика** и то, сколько времени у него есть на достижение его дьявольских целей (в пространстве игры каждое поле по времени равно одному месяцу). В начале игры маркер стоит на поле 10. Передвижение маркера вниз означает перемещение в сторону 0 – символа-черепки, обозначающего конец игры. Передвижение маркера вверх означает перемещение в сторону поля 12 (заходить за это поле маркер не может).

В. Фаза нападения

Эту фазу проходит в свой ход только **Захватчик**. Она состоит из двух шагов:

1. **Захватчик** атакует каждую захваченную зону.

Для каждой захваченной зоны надо определить силу как для **Человечества**, так и для **Захватчика**.

Чтобы рассчитать атакующую силу **Захватчика** в захваченной зоне, сложите вместе все силы (которые главным образом предоставляют **Чужие** и **Истребители**), которые имеются в зоне со стороны **Захватчика**.

Чтобы рассчитать защитную силу **Человечества** в захваченной зоне, сложите вместе все силы (которые дают карты **Защитников** и **Локаций**), имеющиеся в зоне со стороны **Человечества**, и добавьте к этой сумме силу самой захваченной зоны.

Все карты, выложенные в захваченной зоне, имеют свою силу – даже если она отрицательная или отсутствует.

*Важно: Сила карты **Героев Армии Повстанцев**, повернутой на 90°, не добавляется к защитной силе той захваченной зоны, в которой она расположена.*

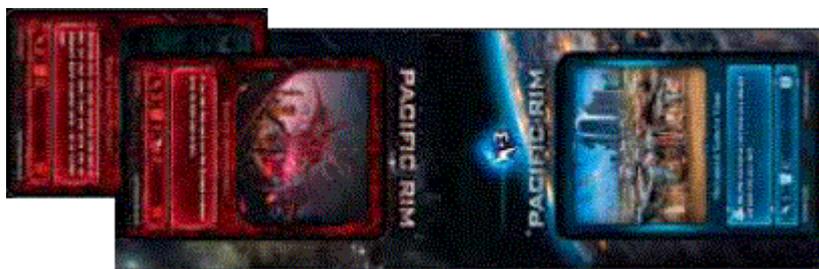
Если в конкретной захваченной зоне общая сила **Захватчика** больше, чем сила **Человечества**, то **Человечество** должно отфильтровать из своей колоды Столько карт, сколько составляет разница между силами **Захватчика** и **Человечества**.

Если в конкретной захваченной зоне общая сила **Человечества** больше или равна силе **Захватчика**, ничего не происходит.

На каждой фазе нападения все три захваченные зоны проверяются таким образом по очереди.

Если в тот момент, когда **Человечеству** необходимо отфильтровать карту, его колода карт оказывается пустой, **Человечество** проигрывает.

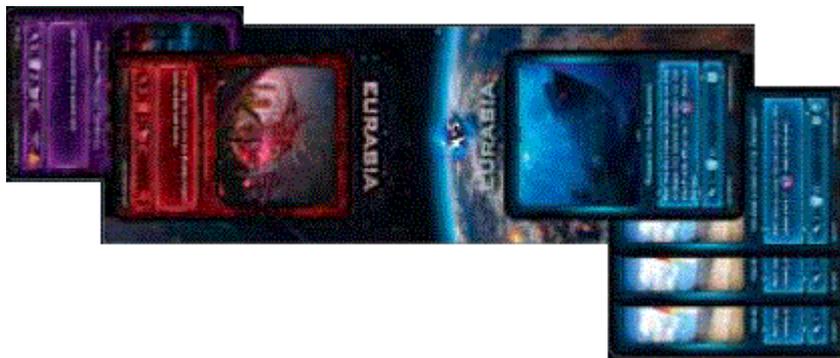
Пример 1: у **Захватчика** есть карты **Боевая Машина «Кракен»** (сила 3) и **Посадочный Аппарат «Кальмар»** (сила 2) на захваченной зоне **Тихоокеанский бассейн**. Его атакующая сила будет $3+2=5$. Против этих карт у **Человечества** есть



только **Город Беженцев Шанти** (сила 1) и присвоенная захваченной зоне **Тихоокеанский бассейн** сила 3, так что его защитная сила будет $1+3=4$. Это означает, что **Человечество** должно

отфильтровать одну карту в свою колоду сброса.

Пример 2: У **Захватчика** в захваченной зоне **Евразия** есть **Боевая Машина «Кракен»** и **Штурмовой Аппарат «Медуза»** (сила 5). Его атакующая сила будет



$3+5=8$. Против этих карт у **Человечества** есть **Субмарина «Рамзес»** (сила 1) и три **СВВП «Саладин»** (сила 1 у каждого), кроме того зоне **Евразия** присвоена сила 5, так что общая сила **Человечества** будет $1+1+1+1+5=9$. Это

значит, что на этот раз атака **Захватчика** была отражена.

2. Проверка нанесённого фильтрацией ущерба

Если в свой ход (не обязательно в фазу нападения) **Захватчику** так и не удалось тем или иным способом заставить **Человечество** отфильтровать карты, передвиньте маркер на одно поле вниз по маршруту Плана Захвата. Фильтрация карт может быть спровоцирована картами, введёнными в игру во время фазы основных действий или победой в борьбе за захваченную зону в фазе нападения.

Если **Человечество** помешало фильтрации **Захватчика** (например, сыграв карту **Партизанский Отряд**), то фильтрация не засчитывается.

Важно: **Захватчик** должен заставить **Человечество** отфильтровать в колоду сброса хотя бы одну карту. Если **Человечество** отфильтровывает карты в свой ход, чтобы оплатить карту, маркер на маршруте Плана Захвата НЕ движется вниз в пользу **Захватчика**.

Примечание: В каждый свой ход, если **Захватчику** не удалось заставить **Человечество** отфильтровать карты, он передвигает маркер на маршруте Плана Захвата на одно поле вниз. Это добавочное действие ко всем другим действиям, совершённым за ход **Захватчика**. Передвигайте маркер по маршруту только в том случае, если **Захватчику** не удалось каким-либо способом заставить **Человечество** отфильтровать карты во время его хода.

Сила захваченных зон

Над каждой захваченной зоной написано число – это сила зоны, которая добавляется к общей силе других карт **Человечества** во время фазы нападения **Захватчика**.

Когда на зону помещаются жетоны силы -1, они остаются на месте до тех пор, пока их не снимет игрок **Человечества**. Каждый жетон сокращает силу захваченной зоны на 1. У захваченной зоны сила не может быть меньше 0. Нельзя ставить жетоны на ту зону, чья сила уже равна 0.

Важно: Уменьшить силу захваченной зоны – не то же самое, что заставить **Человечество** отфильтровать карты.

Общие правила

Если тексты двух карт противоречат друг другу, следуйте правилам:

- «Нельзя» сильнее, чем «можно». Если одна карта запрещает что-то делать, а вторая разрешает, то побеждает «запретная» карта.
- Делайте как можно больше. Если текст карты говорит вам сделать нечто, что вы можете выполнить лишь наполовину, вы **ДОЛЖНЫ** сделать всё, что возможно.

Ключевые слова

Во многих картах есть Ключевые слова, такие как **Танк**, **Робот** или **Инвазия**. Ключевым словам не присущи какие-либо специальные эффекты, но они могут быть связаны с другими картами.

Одновременное уничтожение

Когда **Захватчик** играет карту (или провоцирует какое-то событие), которая вынуждает соперников одновременно остаться без карт в колодах, побеждает **Человечество**.

Несколько игроков

Игра «Захватчики» рассчитана только на двух игроков. Возможно, вы заметили, что на многих карточках написаны фразы «атакуемый игрок» и т.п. – дело в том, что готовится к выходу расширенная версия на четырех игроков, в которой будут правила и компоненты для более масштабных сражений.

Не забудьте!

- Фильтрация карт и вытягивание карт – это разные действия.
- Атакует только **Захватчик**, и он может атаковать только в свой ход, за исключением случая, когда в игру вводится карта **Вооруженный Отряд «Черный Нарцисс»**.
- Если на карте написано «в каждый ход», подразумевается каждый ход владельца карты, а не каждого игрока. Если **Человечество** отражает все попытки **Захватчика** заставить его отфильтровать карты, **Захватчик** двигает маркер на маршруте Плана Захвата на одно поле вниз.

Усложнённые правила

Создайте свою собственную колоду карт

«Захватчики» – это игра, в которая остаётся интересной, даже если играть в неё много раз.

Но по мере того как вы набираетесь опыта, у вас может возникнуть желание создать – с помощью карт развития и/или роста – свою собственную колоду карт, которая будет лучше соответствовать вашему личному стилю игры.

Если вы собираетесь дополнить свою колоду, вам следует заранее договориться с соперником о том, что вы будете играть с новыми картами. Теперь для окончательной победы вам нужно выиграть 2 из 3 игр, и вы можете изменять свою колоду после каждой игры.

После первых двух игр участник, проигравший во второй игре, назначает общий лимит карт, оптимальное количество – от 3 до 10. После этого оба игрока одновременно убирают назначенное количество карт из своих колод, заменяя их тем же количеством тайно выбранных новых карт (из всего объёма имеющихся у них карт). Это может привести к очень интересному повороту финальной игры, ведь соперники пытаются предугадать действия друг друга.

Правила создания расширенной колоды

70 карт – это минимальное количество, которое должно быть в колоде каждого игрока; при этом не существует максимального количества допустимых карт в колоде, поэтому игроки просто устанавливают своё собственное новое число карт (не забывайте, что, чем больше карт в колоде, тем менее эффективной она становится).

- 70 карт = Игра проходит как обычно
- 71-80 карт в колоде = При подготовке к игре поставьте маркер маршрута Плана Захвата на поле 11
- 81-90 карт в колоде = При подготовке к игре поставьте маркер маршрута Плана Захвата на поле 12

Слабость Человечества/Захватчика

Если вы заметили, что ваш соперник все время побеждает, играя за **Человечество** или **Захватчика**, вы можете по общей договоренности попытаться изменить это (и сделать игру более интенсивной), поместив деревянный диск на поле 11 или 9 маршрута Плана Захвата, в зависимости от того, который из игроков всегда проигрывает. (Это ограничение возможно при обычной игре с колодой из 70 карт.)

Термины игры

Уничтожение: если карта уничтожена, её кладут лицевой стороной вверх в колоду сброса её хозяина. **Важно:** уничтоженные карты **Героев Армии Повстанцев** выбывают из игры (не помещаются ни в одну колоду).

Принесение в жертву: это событие в игре невозможно предотвратить. Когда карта приносится в жертву, она кладется лицевой стороной вверх в колоду сброса её хозяина. **Важно:** принесённые в жертву карты **Героев Армии Повстанцев** выбывают из игры (не помещаются ни в одну колоду).

Противостояние: означает, что эффект карты действует только в той же самой захваченной зоне, то есть в зоне прямо напротив той, в которой лежит карта с текстом «противостояния».

Пример: **Захватчик** играет карту **Легионы Пришельцев** в захваченной зоне **Африка**. В тексте карты написано, что он может «Уничтожить противостоящую карту **Защитника**». Это значит, что только карта **Человечества** в зоне **Африка** может стать целью атаки – в том случае, если это карта **Защитник**.

Неуязвимый: карта с такой характеристикой не может быть уничтожена и на неё не влияют эффекты других карт, ключевые слова, особые условия или все прочие карты.



Символы

Общие



Цена сброса: цена карты; сбросьте с рук столько карт, сколько составляет её цена, и положите их в колоду сброса лицевой стороной вверх.



Фильтр: цена карты; из вашей колоды откройте столько карт, сколько составляет её цена, и положите их в колоду сброса лицевой стороной вверх.



Эффект карты: когда карта войдёт в игру, следуйте указанием на карте.



Сила: сила карты добавляется к общей силе определённой захваченной зоны.

Человечество



ЗАЩИТНИК



ГЕРОЙ



ЧЕРЕП



ЛОКАЦИЯ



ТЕХНИКА



ПОМОЩЬ

Захватчик



ИСТРЕБИТЕЛЬ



ЩУПАЛЬЦА



ПИРАМИДА



ЧУЖОЙ



КОКОН



КАРАТЕЛЬ



ИНОПЛАНЕТНАЯ ТЕХНИКА