

MICHAŁ ORACZ

THE SEUS

THE DARK ORBIT

**КОСМИЧЕСКАЯ СТАНЦИЯ ТЕСЕЙ.
ГДЕ-ТО НА ДАЛЕКОЙ ОРБИТЕ.**

**ВЫГЛЯДИТ ЗАБРОШЕННОЙ, НО НА САМОМ
ДЕЛЕ...**

Эта вибрация исходит от шума пулеметов Космических Десантников и грохота их шагов в полной броне. Она пропитана боевыми криками Чужих из глубины давно забытых коридоров, которые переполнены их яйцами. В коридорах примерно несколько сотен камер, которые единственные светятся в темноте зеленоватой подсветкой, оставшиеся давно от научной экспедиции. А когда загадочные Серые таинственным способом проникают на станцию, её заполняют странные шепоты, и вещи становятся не теми, какими кажутся.

“Тесей: Темная орбита” - это тактическая настольная игра, в которой игроки должны не только предвидеть ходы противников, но и также получать пользу от их сильных и слабых сторон.

Возьмите под управление одну из четырех уникальных фракций. Станьте лидером солдат офицером Десантников. Укройте в туннелях и стратегических местах ловушки ужасающих Чужих. Вступите в борьбу с тайнами станции и перехитрите ваших врагов, возглавляя Ученых. Контролируйте псионическими способностями ваших противников за фракцию Серых.

В космосе твой крик никто не услышит. Ты знаешь это. Так перестань кричать. Сражайся!

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Каждый игрок командует одной из выбранных фракций. Эти фракции сражаются друг с другом на космической станции Тесей, состоящей из нескольких полей, называемых секторами. За счет передвижения своих трех отрядов вокруг поля и розыгрыша карт, каждый игрок пытается уничтожить или ослабить вражескую фракцию, как может. Вдобавок две из фракций в игре могут получать данные, которые также могут принести им победу.

В начале игры, каждая фракция имеет 20 очков жизни (ОЖ) и 0 очков данных (ОД). Если один игрок понизил другой фракции ОЖ до 0 или набрал 20 ОД, то он сразу же выигрывает игру. При игре вдвоем, если оба игрока имеют больше нуля ОЖ и меньше 20 ОД в конце игры, игрок с наибольшим количеством ОЖ и ОД побеждает.



**SKIP THE TEXT!
WATCH
THE TUTORIAL!**

You can skip over the rules and learn the game with our video tutorial!



Scan the QR Code or visit our website: <http://portalgames.pl>

КОМПОНЕНТЫ ИГРЫ

Перед первой игрой осторожно выдавите компоненты из картона.

7 ПОЛЕЙ СЕКТОРОВ

(4 сектора фракций и 3 общих сектора)



Игроки будут использовать поля секторов для создания игрового поля, на них будут размещаться карты и двигаться отряды. Подробнее сектора описаны на страницах 6 и 10.

1 ПОЛЕ ОЧКОВ ЖИЗНЕЙ И ОЧКОВ ДАННЫХ

Это поле используется для подсчета очков жизней (ОЖ) и очков данных (ОД). Подробнее ОЖ и ОД на странице 12.



12 ФИШЕК ОТРЯДОВ ФРАКЦИЙ

(3 фишки за каждую фракцию, представленных разными цветами)



ОТРЯД
ЧУЖИХ



ОТРЯД
СЕРЫХ



ОТРЯД
ДЕСАНТНИКОВ



ОТРЯД
УЧЕНЫХ

Перед первой игрой, вам нужно наклеить наклейки на фишки согласно цветам. Например, наклейка с красным фоном наклеивается на красную фишку и т.д. На каждой фишке с одной стороны должно быть наклеено изображение базового отряда, а с другой улучшенного.



БАЗОВЫЙ
ОТРЯД



УЛУЧШЕННЫЙ
ОТРЯД

Эти фишки представляют собой отряды фракций. Игроки будут передвигать их по секторам для выполнения различных действий и различных эффектов карт.

100 КАРТ ФРАКЦИЙ

(по 25 карт для каждой фракции)



Колода карт фракции содержит карт, которые игрок будет размещать в полях секторов, и несколько карт мгновенного действия, играемых для осуществления каких-то немедленных эффектов.

Эти карты могут дать игроку некоторое преимущество или позволить ему выполнить действие против соперника. Подробнее различные типы карт описаны на странице 13.

КОМПОНЕНТЫ ИГРЫ

4 ЖЕТОНА АЛЬЯНСОВ

Эти жетоны используются только в многопользовательской игре. Подробнее смотрите на странице 15.



6 МАРКЕРОВ ФРАКЦИЙ

(по 2 маркера для Ученых и Серых и по 1 маркеру для Чужих и Десантников)



Эти маркеры используются для обозначения количества ОЖ и ОД игроков.

БОНУСНЫЕ КАРТЫ

Бонусные карты не принадлежат какой-либо фракции. Они размещаются на полях секторов в начале игры и могут быть получены игроками в процессе игры.



1 ЖЕТОН ОКОНЧАНИЯ ИГРЫ

Этот жетон используется для обозначения окончания игры.



1 ЖЕТОН НЕИСПРАВНОСТИ

Этот жетон используется для того, чтобы отмечать деактивацию карты Комнатой Управления в активном секторе. Подробнее смотрите на странице 11.



20 ЖЕТОНОВ УЛУЧШЕНИЙ

Игроки могут использовать эти жетоны для улучшения их отрядов или некоторых эффектов карт. Подробнее читайте на странице 11.



ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ЖЕТОНЫ

Эти жетоны вводятся в игру за счет различных эффектов карт. Каждая фракция имеет дополнительный жетон своего цвета.



2 жетона системы обороны

2 жетона огня



2 жетона щупалец



2 жетона захвата



3 жетона деактивации



2 жетона невидимости



2 жетона паразита



3 жетона детенышей чужих



4 жетона ползунов



5 скрытых жетонов



5 жетонов видекамер

ПАНДОРА

Игра содержит дополнительную пятую фракцию Пандора. Она имеет собственный набор компонентов, отличающихся от других фракций. Подробнее смотрите на странице 16.



3 жетона обычных отрядов (существа)



1 маркер фракции



10 жетонов отрядов эмбрионов (2 ловца, 4 бегуна, 4 воина)



1 жетон сектора Пандоры

ПРАВИЛА НА СЛЕДУЮЩИХ СТРАНИЦАХ ОТНОСЯТСЯ К ИГРЕ ВДВОЕМ. ДЛЯ ИГРЫ ВТРОЕМ ИЛИ ВЧЕТВЕРОМ ПЕРЕЙДИТЕ К СТРАНИЦЕ 15.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Каждый игрок выбирает фракцию, за которую он хочет играть и берет все компоненты выбранной фракции.

Каждой из четырех фракций в игре принадлежат следующие компоненты того же цвета:

- Поле сектора фракции
- 3 отряда
- 25 карт фракции
- Один (или два) маленьких маркера для обозначения количества ОЖ и ОД
- Другие жетоны фракции

Все компоненты фракции, которые не используются в игре, нужно положить обратно в коробку.

Владелец игры имеет право начать игру первым. Он может также выбрать другого игрока, который будет начинать игру, либо выбрать первого игрока случайным образом.

1) РАССТАНОВКА НА ПОЛЕ

1А) Разместите поле с треками ОЖ и ОД посередине игрового пространства (положите жетон окончания игры рядом с ним).

Затем каждый игрок размещает деревянный маркер своей фракции на отметку 20 трека ОЖ.

Если игрок выбрал Ученых или фракцию Серых, то он также размещает второй деревянный маркер своей фракции на отметку 0 трека ОД.

Теперь разместите поля секторов вокруг поля треков ОЖ и ОД в таком порядке, как картинке:

1В) Коридоры

1С) Комната управления (разместите жетон неисправности на символ неисправности)

1D) Сектор фракции первого игрока.

1Е) Технический отсек

1F) Сектор фракции второго игрока

Порядок, в котором сектора размещены описывает порядок хода игроков во время игры: первый игрок - это игрок, чей сектор фракции размещен первым после коридоров (по часовой стрелке). Порядок хода других игроков описывается порядком (по часовой стрелке), в котором размещены сектора фракций.

Например: Есть две фракции в игре Десантников и Чужих. Поля секторов размещены в следующем порядке: Коридоры, Комната управления, Улей Чужих, Технический отсек, Разгрузочная платформа. Первым начинает игрок, командующий Чужими.



РАССТАНОВКА ДЛЯ ОПЫТНЫХ ИГРОКОВ

Разместите поля секторов вокруг поля с треками ОЖ и ОД в любом порядке (игроки могут размещать поля случайно, например, игроки поочередно размещают по одному выбранному сектору за свой ход).

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

ПЕРВЫЕ ИГРЫ

Правила Тесея могут быть изучены очень быстро, но тактический опыт достигается только после проведения множества игр. Выкладывание карт и улучшения отрядов, улучшения карт или активация специальных действий, требующих больше опыта в планировании движений. Чтобы избежать в первые разы получения впечатлений, которые не могут сказать что-либо об игре, вы можете использовать следующие “стартовые правила”.

Мы настойчиво рекомендуем использовать следующие модификации в первых партиях игры.

ПОСТЕПЕННОЕ ВВЕДЕНИЕ КАРТ В ИГРУ

На обороте карт с правого края указан уровень сложности карты: 0 (не указывается), 1, 2 или 3. Эти отметки не дают эффекта в процессе игры. Во время первых игр мы рекомендуем использовать карты только с уровнем 0 (в каждой фракции по 15 карт). Это позволит игрокам легко разобраться в ситуации и не перегружать себя разнообразием карт.

Карты уровнями выше должны вводиться в игру постепенно. Например, после нескольких игр используйте карты с уровнями 0 и 1, а затем в следующей игре используйте карты с уровнями 0, 1 и 2 и т.д.

НАЧНИТЕ С ТРЕМЯ УСТАНОВЛЕННЫМИ КАРТАМИ

Во время подготовки к игре, когда игроки размещают свои начальные карты, каждый игрок берет по 5 карт с верха колоды фракции (вместо трех) и устанавливает 3 из них (а не просто 1). Другие правила для расстановки начальных карт остаются такими же. Игроки выбирают карты, которые хотят установить и слоты, в которые они хотят установить карты. Они поочередно устанавливают карты по одной за один раз и т.д.

Это позволит игрокам научиться тому, как двигать их отряды через сектора.

Каждый игрок берет по три карты сверху своей колоды и затем в следующем порядке выполняет действия:

3a) Выбирает одну из трех карт и размещает её (лицом вверх) в любом незанятом слоте для установки карт в любом секторе.

Замечание: Если выбранная карта мгновенного действия, то игрок сохраняет её у себя вместо того, чтобы размещать на поле.

3b) Разместите оставшиеся две карты (лицом вверх) в секторе своей фракции в два слота ожидания.

3c) Из оставшихся 12 карт сформируйте колоду, из которой игрок будет брать свои карты во время игры.

4) РАЗМЕЩЕНИЕ ОТРЯДОВ

У всех игроков есть по три одинаковых отряда, представленных фишками цвета фракции.

Каждый отряд имеет две стороны, базовый отряд (   ) и улучшенный отряд (   ).

4a) Начиная с первого игрока, каждый игрок размещает по два своих отряда (базовой стороной вверх) в любые комнаты в секторе принадлежащей ему фракции.

4b) Затем в порядке очереди каждый игрок размещает свой третий отряд (базовой стороной вверх) в любую незанятую комнату в любом секторе.

5) ЖЕТОНЫ

5a) Каждый игрок размещает все свои оставшиеся жетоны перед собой.

5b) Жетоны улучшений должны быть размещены в общей куче.

2) РАЗМЕЩЕНИЕ БОНУСНЫХ КАРТ

Перетасуйте бонусные карты и затем, начиная с сектора Коридоров и далее по часовой стрелке, разместите одну случайную карту бонуса в каждый слот для карт, отмеченные символом . Разместите карты лицом вверх.

Верните неиспользованные бонусные карты в коробку. Они не принимают участие в игре

3) ИСПОЛЬЗУЙТЕ НАЧАЛЬНЫЕ КАРТЫ

Каждый игрок тасует колоду карт своей фракции. Затем он берет первые 15 карт и возвращает оставшиеся в коробку, не глядя на них (возвращенные карты не принимают участие в игре). 15 выбранных карт размещаются лицом вверх в стек и называются колодой игрока (он будет всегда видеть, какая первая карта лежит в колоде).



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

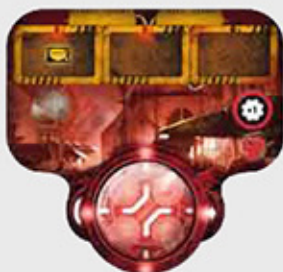
СЕКТОРЫ В ИГРЕ



**НАУЧНАЯ
ЛАБОРАТОРИЯ**
(УЧЕНЫЕ)



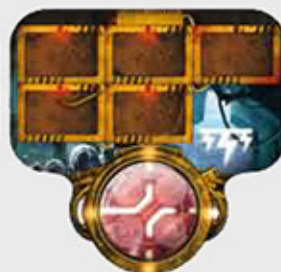
**ПОВРЕЖДЕННЫЙ
КОРАБЛЬ**
(СЕРЫЕ)



**РАЗГРУЗОЧНАЯ
ПЛАТФОРМА**
(ДЕСАНТНИКИ)



УЛЕЙ ЧУЖИХ
(ЧУЖИЕ)



КОРИДОРЫ
(ОБЩИЙ СЕКТОР)



**КОМНАТА
УПРАВЛЕНИЯ**
(ОБЩИЙ СЕКТОР)



**ТЕХНИЧЕСКИЙ
ОТСЕК**
(ОБЩИЙ СЕКТОР)

ОПИСАНИЕ ПОЛЯ СЕКТОРА

1) СЛОТЫ ОЖИДАНИЯ ДЛЯ КАРТ

Эффекты карт, размещенных здесь, не учитываются. По порядку для этих карт, чтобы начать работать обычным образом, игроки должны разместить их в любом установочном слоте для карт во время игры. Количество слотов ожидания в секторах бывает 0, 1 или 2.

В каждый слот ожидания можно положить только одну карту.

2) СЛОТЫ ДЛЯ УСТАНОВЛЕННЫХ КАРТ

Эффекты карт, размещенных здесь, выполняются обычным образом во время хода игрока. Размещение карты в слоте установленной карты называется установкой карты.

В каждом таком слоте может размещена только одна карта.

3) ЗОНЫ ОТРЯДОВ (КОМНАТЫ)

Каждая зона отрядов состоит из четырех комнат (3a, 3b, 3c, 3d). В каждой комнате может быть только по одному отряду в одно и то же время.

4) ЗОНА ЖЕТОНА ЛОВУШКИ

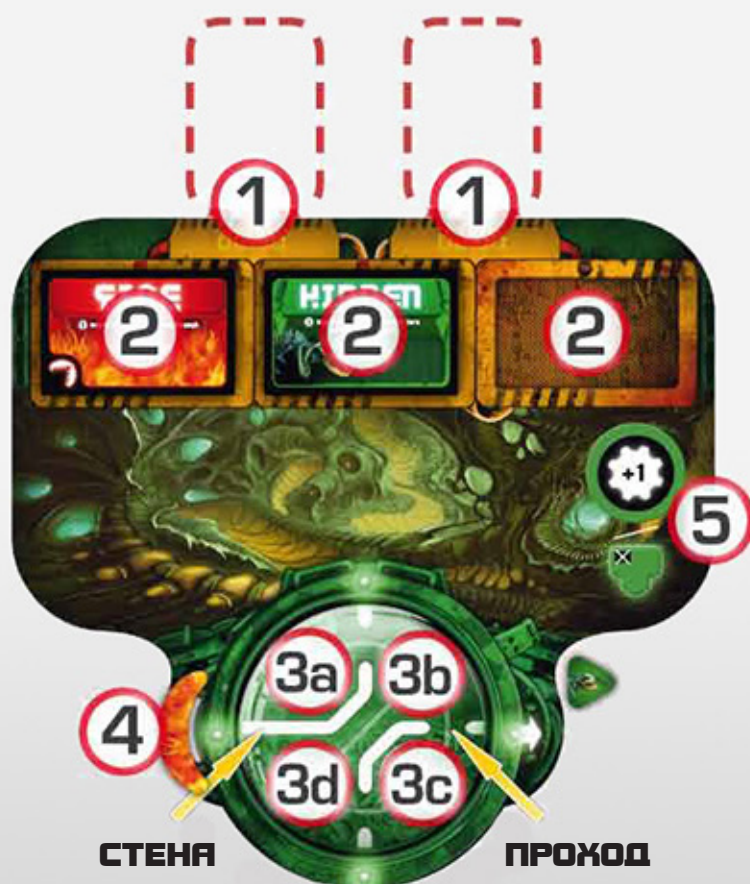
Игроки могут разместить жетон ловушки рядом с зоной отрядов, напоминая игрокам о размещенной карте ловушке в секторе:

- Жетон ловушки в форме полумесяца (например, Огонь, Щупальца, Система обороны) размещаются с левой стороны сектора. Эти жетоны напоминают вам об установленной карте ловушки в секторе, которая активируется при перемещении через этот сектор.

- Все другие жетоны ловушки (например, скрытые) размещаются с правой стороны сектора.

5) СИМВОЛ ДЕЙСТВИЯ СЕКТОРА

В каждом секторе есть своё действие, которое обозначено иконкой на поле сектора. Действия секторов описаны на страницах 10-11.



ПОРЯДОК ХОДА

ЗОЛОТОЕ ПРАВИЛО

Правило установленной карты имеет преимущество над общими правилами.

ПОРЯДОК ХОДА

Первый игрок начинает игру, делая свой ход. Ход игрока состоит из последовательности шагов:

- 1) Фаза Движения
- 2) Фаза Карт Действия
- 3) Фаза Действия Сектора
- 4) Фаза Карт Ожидания

1) ФАЗА ДВИЖЕНИЯ

Игрок выбирает один свой отряд в любом секторе и совершает ДВИЖЕНИЕ.

Замечание: Игрок может выбрать для передвижения свой отряд, расположенный на поле открытого космоса вместо отряда размещенного в одном из секторов. В этом случае применяются правила, описанные на странице 12.

ПРАВИЛА ДВИЖЕНИЯ

Переместите отряд на количество секторов, равное количеству всех отрядов (независимо от фракции), стоящих в секторе, из которого отряд начинает движение.

Отряд должен двигаться на точное количество секторов (ни больше, ни меньше).

Количество секторов, через которое отряд должен двигаться во время фазы Движения, называется очками движения.

Отряд может двигаться только по часовой стрелке.

Игрок выбирает, в какой пустой комнате сектора разместить отряд, в котором заканчивается движение.

Пример движения:

Любой отряд в секторе А должен двигаться на два сектора (в сектор С), потому что в секторе А всего два отряда.

Любой отряд в секторе В должен двигаться на четыре сектора (в сектор А), потому что в секторе у четыре отряда.

Отряд в секторе С должен двигаться на один сектор (в сектор D), потому что в секторе С только один отряд.

Любой отряд в секторе D должен двигаться на два сектора (в сектор А), потому что в секторе D всего два отряда.

Замечание: Есть несколько карт, которые меняют правила движения отрядов. Особое внимание следует обратить на иконку карты [], которая позволяет игроку полностью пропускать сектор, в котором они размещены.

А) ВЫБРОС В ОТКРЫТЫЙ КОСМОС

Если в секторе нет пустой комнаты, в которой отряд закончит ход, происходит выбор: один из отрядов, уже расположенный в секторе (выбирается выбрасывающим) переносится на поле **открытого космоса** (расположено на поле ОЖ и ОД и подробно описано на странице 12). Отряд, который передвигался, занимает место выброшенного отряда. Выбрасывающий отряд следовательно заполняет сектор и после вскрывает все ловушек в секторе (см. ниже). Так начинается Уменьшение Натиска (подробнее на странице 10).

Игрок может, если пожелает, выбросить свой отряд в открытый космос.

Замечание: Если вы передвигаете вражеский отряд (например, используя контроль или командно-тактические карты), вы все ещё являетесь выбрасывающим.

В) ВОЗМОЖНЫЕ ЛОВУШКИ

Если отряд выполнил движение в сектор с установленный вражеской ловушкой (или перемещенной туда, используя эффект карты), эффект ловушки выполняется сразу после того, как движение закончено (описание карт ловушек смотрите на странице 13).

Карты ловушки помечены иконкой .

Замечание 1и Если в секторе несколько ловушек (например, огонь, щупальца), которые выполняются не только, когда игрок заканчивает движение в этом секторе, но также, когда враг проходит через этот сектор. Жетоны в форме полумесяца размещаются с левой стороны поля сектора, для напоминания игроку об активации ловушки во время движения через сектор.

Замечание 2и Если порядок выполнения ловушек в секторе важен, то игрок, чья очередь хода, решает в каком порядке выполнять их эффект.



ПОРЯДОК ХОДА

С) УМЕНЬШЕНИЕ НАТИСКА

Если отряд заполняет сектор (все комнаты в этом секторе содержат отряды) в конце передвижения, и все ловушки сработали, то это активирует Уменьшение Натиска (подробнее на странице 10).

Пример движения (см. рис. ниже): Игрок, командующий Чужими, двигает один из своих отрядов, расположенный в Улье Чужих (1). Так как там стоят два отряда, то игрок должен передвинуть свой отряд на два сектора вперед. Это обязательное требование, поэтому, он заканчивает движение на Разгрузочной Платформе, но у игрока есть карта с ярлыком вентиляции (2), которая позволяет ему пропустить этот сектор во время движения. Игрок решает закончить свое движение в Коридорах (3) и запустить в действие все ловушки. Срабатывает одна вражеская ловушка "Противопехотная мина" (4), поэтому Чужие теряют два ОЖ, и карта удаляется из игры, так как она одноразового использования. Отряд Чужих, который только что вошел в сектор, является четвертым в этом секторе. Таким образом, он активировал Уменьшение Натиска, по которому согласно правилу атаки наносится один урон каждому вражескому отряду в этом секторе (так как это улучшенный отряд). Каждый из трех Десантников находятся в радиусе атаки (комнаты, в которых они находятся соединены проходами), таким образом, игрок, командующий Десантниками, теряет 3 ОЖ. Фаза Движения закончена и игрок за Чужих может перейти к фазе Карт Действия.

2) ФАЗА КАРТ ДЕЙСТВИЯ

После окончания своего движения игрок выполняет все действия всех установленных им карт Действия в секторе, в котором он остановился (если у него есть там любая установленная карта Действия). Более точно правила действий описаны на самой карте (подробнее о Картах Действия см. на странице 13).

Карты действия отмечены иконкой ↱.

Замечание: Если важен порядок выполнения установленных карт Действия в секторе, то активный игрок решает, в каком порядке их выполнять.

Например (см. рис. ниже): Отряд входит в Коридоры, выполняет эффект карты "Противопехотная мина" и активирует Уменьшение Натиска, но сектор всё ещё содержит следующие карты: "Боевая позиция" (активируется во время атаки Десантников), "Щупальца" (ловушка Чужих, которая активируется когда вражеский отряд входит в комнату) и "Натиск Чужих". Поэтому игрок активирует "Натиск" (5), по которой все отряды во всех секторах атакуют. Кроме отрядов Десантников, нет других отрядов, которые можно было бы атаковать в других секторах, все вражеские отряды находятся в Коридорах, поэтому игрок, командующий Десантниками, получает ещё три единицы урона, теряя три ОЖ.

КРАТКО: ПОРЯДОК ВОЗМОЖНЫХ ЭФФЕКТОВ ДВИЖЕНИЯ

- Передвигайте отряд соответственно сектору.
- Если все комнаты в секторе заняты, то выполните выброс в открытый космос.
- Выполните возможные действия ловушек.
- Если все комнаты в секторе теперь заняты, выполните Уменьшение Натиска.

Замечание: В некоторых случаях эти фазы могут повторяться. Например, игрок двигает своей отряд, который заполняет сектор, он выполняет эффекты ловушек и Уменьшение Натиска, затем продолжает выполнять эффекты установленных карт, которые позволяют ему двигать вражеский отряд, после которого другой сектор заполняется, и снова выполняются эффекты ловушек и осуществляется Уменьшение Натиска.



ПОРЯДОК ХОДА

3) ФАЗА ДЕЙСТВИЯ СЕКТОРА

Игрок выполняет действие сектора, в котором заканчивает своё движение (например, “Натиск”, “Дополнительный ход”, “Жетон улучшения”). Эти действия подробно описаны на странице 10.

Замечание: Игрок выполняет действие только в общих секторах и в своем секторе. Если игрок останавливается в секторе противника, он не выполняет действие.

Например (см. рис. на предыдущей странице): Действие в секторе Коридоры - это “Натиск” (6). В ситуации на рисунке игрок, командующий Десантниками, теряет ещё 3 очка жизни.

4) ФАЗА КАРТ ОЖИДАНИЯ

Теперь игрок может выполнить одно из следующих действий:

- A)** Если есть карты Ожидания (игрока или его противников), игрок берет верхнюю карту из его колоды и размещает в пустой слот карты Ожидания в этом секторе.
- B)** Если это вражеская карта Ожидания, он сбрасывает её и заменяет своей картой, взятой сверху своей колоды.
- C)** Если сектор содержит свои собственные карты Ожидания, игрок устанавливает их (лицом вверх) в любой пустой слот для Установленных карт в любом секторе. Затем игрок сразу же размещает верхнюю карту из своей колоды на только что опустевший слот карты Ожидания.

Если в секторе два слота карт Ожидания, игрок выбирает только один из этих слотов, предназначенных для этого действия.

Пример: Игрок заканчивает своё движение в секторе своей фракции, где находится две карты Ожидания: одна принадлежащая ему, другая врагу. Игрок может выбрать одно из следующих действий:

- Сбросить вражескую карту Ожидания и заменить её своей картой, взятой сверху своей колоды.
- Установить свою карту Ожидания (в любом секторе) и разместить новую карту, взятую сверху своей колоды, в опустевший слот карты Ожидания.

Фаза Карт Ожидания не является обязательной. Вы можете выбрать одно из описанных выше действий: (A), (B), (C) или ничего. Но, если вы выбрали (B) или (C), вы не можете остановиться на полпути, вы должны заменить карту, которую сбросили или установить.

Замечание: Когда игрок устанавливает карту, он может, если желает, сбросить любую свою уже установленную карту и установить новую карту в опустевший слот.

Например (см. рис. на предыдущей странице): В Коридорах есть только один слот карты Ожидания и там расположена вражеская карта (7). Игрок, командующий Чужими сбрасывает её и заменяет своей картой, взятой сверху своей колоды.

Как только выполняется замена карты Ожидания, следующей игрок начинает свой ход.

БОНУСНЫЕ КАРТЫ

Игрок может установить карту в слот установочной карты, в котором уже размещена бонусная карта. Если игрок выбирает это, то он забирает бонусную карту и может использовать её сразу же или в любое время в свои следующие ходы (подробнее о бонусных картах смотрите на странице 13). Бонусные карты остаются на виду других игроков. Уже взятая бонусная карта не размещается на поле сектора.



ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

Когда любой игрок должен разместить карту в слот карты Ожидания, но не имеет больше карт в своей колоде, он передвигает жетон Окончания игры на одно деление ближе к символу. Это случается во время замены карты Ожидания, когда игрок должен удалить вражескую карту Ожидания или установить свою карту и разместить в опустевший слот. В этом случае он должен передвинуть жетон на треке Финальной Последовательности, когда у него больше нет карт в его колоде.

Замечание: Сброшенные карты никогда не перетасовываются для создания новой колоды.

Если это случается в первый раз, то игрок размещает жетон на отметке “3”. В следующий раз на “2”, затем на “1” и в конце на.

Замечание: Если слот карты Ожидания пустой, а у игрока нет больше карт, он не может разместить карту Ожидания и следовательно не передвигает жетон Окончания игры на треке Финальной Последовательности

Когда жетон Окончания игры перемещен в, игра сразу же заканчивается и игроки должны подсчитать их очки на треках ОЖ и ОД.

Победителем становится игрок, который окончил игру с наибольшей суммой обоих результатов.

Например: В игре присутствуют две фракции: Ученые и Чужие. Когда игра заканчивается, Ученые имеют 8 ОЖ и 7 ОД или итого 15 очков. Чужие имеют 13 ОЖ (Чужие не собирают ОД). Таким образом, побеждают Ученые.

В случае ничьи, каждый игрок имеет дополнительный ход, начиная со следующего игрока после игрока, который закончил игру, и продолжая в порядке хода.

Если всё ещё сохраняется ничейный результат, то игра заканчивается в ничью и игроки с ничейным счетом делят победу.

ТАКЖЕ ИГРА МОЖЕТ СРАЗУ ЖЕ ЗАКОНЧИТЬСЯ В СЛЕДУЮЩИХ СЛУЧАЯХ:

- Если во время игры очки жизни любой фракции опускается до нуля, то этот игрок сразу же проигрывает игру.

- Если во время игры любая фракция набирает 20 очков данных, то этот игрок сразу же побеждает в игре.

ОПИСАНИЕ СЕКТОРОВ

КОРИДОРЫ

ДЕЙСТВИЕ СЕКТОРА: **НАТИСК**



Все ваши отряды (в вашем секторе!) автоматически атакуют вражеские отряды в соответствии с правилами атаки (смотрите ниже).

Замечание: Только отряды игрока, которые вызвали действие Натиск, атакуют вражеские отряды. Вражеские отряды не атакуют отряды игрока, которые вызвали действие Натиск.

ПРАВИЛА АТАКИ

- 1) Отряд атакует вражеский отряд, стоящий в том же секторе только, если их комнаты соединены проходом (такие отряды считаются, что находятся в радиусе атаки).

Пример: На рисунке ниже можно увидеть, что отряд Десантников атакует только два из трех отряда Чужих в секторе, потому что третий отряд отделен стеной (то есть там нет прохода к этой комнате).

- 2) Отряд может атаковать так много вражеских отрядов, сколько позволяет его лимит атаки (предел атаки изображен на отряде).

ТИПЫ АТАКИ



- Атака наносит один урон одному вражескому отряду в радиусе атаки в секторе.



- Атака наносит один урон каждому вражескому отряду в радиусе атаки в секторе.



- Атака приходится по одному вражескому отряду в радиусе атаки в секторе. Эта атака дает игроку одно ОД вместе того, чтобы нанести урон.

- 3) Каждая атака на вражеский отряд в результате наносит урон врагу. Весь урон, полученный фракцией, должен сразу же отображен на треке ОЖ за счет маркера фракции соответственно (один урон уменьшает игроку на единицу очки жизни).

Замечание: Серые получают очки данных вместо нанесения урона.

Пример: Двое из отрядов игрока получают по одному урону каждый, таким образом, он уменьшает свои очки жизни на два.



ФРАКЦИЯ/АТАКА БАЗОВЫЙ ОТРЯД УЛУЧШЕННЫЙ ОТРЯД

Десантники	Атакуют один отряд врага	Атакуют все отряды врага
Чужие	Не атакуют	Атакуют все отряды врага
Ученые	Не атакуют	Атакуют один отряд врага
Серые	Не атакуют	Атакуют один отряд врага (ОД)

УМЕНЬШЕНИЕ НАТИСКА

Каждый раз, как отряд входит в сектор четвертым отрядом и следовательно заполняет сектор, он включает Уменьшение Натиска в секторе. Это выполняется таким же образом, как и обычный Натиск, но только когда в секторе, в который в ходит четвертый отряд.

Замечание 1: В случае, если отряд является четвертым отрядом, вошедшим в Коридор, он включает Уменьшение Натиска (заполняя сектор), а затем обычный Натиск осуществляется по секторам (выполняя действие сектора Коридор).

Замечание 2: Если вы передвигаете вражеский отряд (например, используя карту Управления или карту Командной тактики) и заполняете сектор, вы также включаете Уменьшение Натиска, хотя двигаете вражеский отряд, а не свой.

ТЕХНИЧЕСКИЙ ОТСЕК

ДЕЙСТВИЕ СЕКТОРА: **ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ ХОД**



Выберите другой отряд из ваших отрядов, расположенный в любом секторе, и выполните дополнительный ход за него.

Во время ход игрока ни один из его отрядов не может двигаться дважды (в любом направлении).

Пример: Если игрок передвинул второй отряд в результате дополнительного хода, который также закончил движение в Техническом Отсеке, это позволяет выполнить ещё одно действие Дополнительный Ход. Если третий отряд передвигается и также заканчивает ход в Техническом Отсеке, то игрок не может выполнить действие Дополнительный Ход в третий раз, потому что у него нет больше отрядов, который могут двигаться.

Это действие сектора обязательное, даже если его эффект не выгоден игроку.

Замечание: Если игрок имеет возможность передвинуть несколько своих отрядов за счет действия Технического Отсека (как в примере выше), он может отметить и легко запомнить, которые отряды уже двигались в его ход, размещая с края комнаты. Эти отметки на поле сектора предназначены. В конце этого раунда, игрок передвигает свои отряды обратно на середины комнат.



ОПИСАНИЕ СЕКТОРОВ

КОМНАТА УПРАВЛЕНИЯ

ДЕЙСТВИЕ СЕКТОРА: **НЕИСПРАВНОСТЬ**



Возьмите жетон Неисправности (от туда, где он в текущий момент расположен) и разместите на любой Установочной карте или карте Ожидания вашего противника (в любом секторе).

Замечание 1: Жетон Неисправности может быть размещен на любой карте, поэтому он может быть помещен на ту же карту, где он был изначально.

Замечание 2: Вы не можете разместить жетон Неисправности на бонусной карте.

Пока жетон Неисправности лежит на карте Ожидания, она не может быть установлена или сброшена любым игроком.

Пока жетон Неисправности лежит на Установочной карте, эффект этой карты не учитывается, и она не может быть сброшена, а жетоны улучшений не могут быть размещены на ней. Она полностью исключена из игры.

Замечание 1: Если на карте уже размещен какой-либо жетон (например, Паразит, Детеныш Чужого, Невидимость), не смотря на то, что карта исключается из игры, эти жетоны не удаляются с поля и не теряют эффект.

Замечание 2: Если на карте нет жетонов, но вы используете дополнительный жетон (Огонь, Щупальца, Защитная система, Скрытый), как напоминание об эффекте карты, а затем карта исключается из игры жетоном Неисправности, то другой жетон должен быть удален и, например, размещен обратно на карту (потому что этот жетон используется только, как напоминание установленной карты в секторе).

Замечание 3: Если эффект карты уже улучшен жетонами Улучшений или активирован (например, Система обороны), а карта исключена из игры жетоном Неисправности, то жетон не удаляется из игры с карты при отключенной карте, но также временно исключается из игры.



СЕКТОРА ФРАКЦИИ

(РАЗГРУЗОЧНАЯ ПЛАТФОРМА ДЕСАНТНИКОВ, ЛАБОРАТОРИЯ УЧЕНЫХ, УЛЕЙ ЧУЖИХ, РАЗРУШЕННЫЙ КОРАБЛЬ СЕРЫХ)

Игрок может выполнить действие сектора только в секторе своей фракции. Если игрок останавливается во вражеской фракции, то он не может выполнить действие.

Каждый сектор фракции позволяет игроку выбрать одно из двух возможных действий.

ДЕЙСТВИЕ СЕКТОРА ФРАКЦИИ: **ЖЕТОН УЛУЧШЕНИЯ**

Каждый сектор фракции позволяет игроку выбрать одно из двух возможных действий.

АЛЬТЕРНАТИВНОЕ ДЕЙСТВИЕ СЕКТОРА: **ОЧИСТКА БАЗЫ**

Сбросьте одну из вражеских установленных карт из сектора вашей фракции, удалив её из игры.

ДЕЙСТВИЕ В СЕКТОРЕ: ВРАЖЕСКОЙ ФРАКЦИИ: **ОТСУТСТВУЕТ**

ЖЕТОН УЛУЧШЕНИЯ



Жетоны улучшений могут быть использованы следующим образом:

- 1) Вы можете сбросить один жетон улучшения, чтобы перевернуть один ваш отряд другой стороной (улучшенной стороной).
- 2) Вы можете разместить жетон улучшения на любую установленную карту, которая имеет номер, изображенный на символе .

Каждый жетон улучшения, размещенный на карте увеличивает число на карте на единицу.

Пример: Карта "Противопехотная мина" наносит 2 урона врагу. Если положить один жетон улучшения на карту, то она будет наносить 3 урона.

Первый жетон улучшения размещается на карту бесплатно. Чтобы разместить следующий жетон на эту же карту, нужно сначала сбросить столько жетонов улучшений, сколько уже лежит на карте.

Пример: На карте "Боевая позиция" лежит два жетона. Чтобы поместить третий жетон, игрок должен иметь на руках три жетона улучшения. Два жетона нужно сбросить, а третий жетон разместить на карте.

Жетоны улучшения каждого игрока должны быть видны для других игроков.

На каждую карту можно разместить до шести жетонов улучшений.

- 3) Вы можете сохранить жетон улучшения, чтобы использовать в любой ваш следующий ход любым из способов, изложенных выше.

Если у игрока есть несколько жетонов, он может использовать любое их количество в свой ход, даже используя их все сразу.

ОПИСАНИЕ СЕКТОРА

ПОЛЕ ОЧКОВ ЖИЗНИ И ДАННЫХ

Каждая фракция имеет 20 ОЖ. ОЖ для каждой фракции общие для всех её отрядов.

Когда отряд фракции получает урон (независимо от того, атакует ли вражеский отряд, или срабатывает ловушка), ОЖ фракции соответственно уменьшается на шкале ОЖ.

Фракции Ученых и Серых собирают ОД во время игры, начиная с нуля в начале игры.

Когда фракция собирает ОД, количество ОД соответственно увеличивается на шкале ОД.

ПОЛЕ ОТКРЫТОГО КОСМОСА

Всего есть три поля с открытым космосом на поле ОЖ и ОД. Количество отрядов, которые могут размещаться на этих полях, не ограничено независимо от фракции.

ПРАВИЛО ПОЛЯ ОТКРЫТОГО КОСМОСА:

Отряды, выброшенные из сектора на поле открытого космоса (см. правила Движения на странице 8) остаются на этом поле до тех пор, пока игрок не выберет его Движение в свой ход (вместо отряда в одном из секторов).

Если в свой ход игрок двигает отряд, находящийся в открытом космосе, он может разместить его в любой комнате в любом секторе.

Этот отряд не делает ничего больше (кроме выполнения ловушек, если они там есть) и игрок заканчивает ход (действия Установочных карты или действие сектора не выполняются, карты Ожидания не выкладываются, а Уменьшение Натиска не включается даже, если сектор полный).



Описание поля ОЖ и ОД:

- 1) Шкала очков жизни
- 2) Шкала очков данных
- 3) Шкала финальной последовательности
- 4) Поля открытого космоса

ЛИМИТ ЖЕТОНОВ

В игре есть различные типы жетонов, такие как жетоны Улучшения, жетоны Невидимости, Паразиты, Детеныши Чужих и т.д.

Число жетонов каждого типа определяется максимальным количеством этих жетонов, которые есть в игре. Это значит, что если игроку нужен какой-то жетон, но таких жетонов в запасе больше нет (то есть все такие жетоны используются в игре), игрок не получает жетон (например, "Инкубатор" не создает Детенышей Чужих, игрок не получает жетон улучшения и т.д.).

Жетон, сбрасываемый из игры, возвращается в доступный запас жетонов.

РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ОСНОВНОЙ ТАКТИКЕ

Ситуация в секторах во время игры меняется быстро, и каждая игра полностью отличается от других, поэтому невозможно разработать одну единственную стратегию. Понадобится сыграть много игр, чтобы научиться правильно реагировать на ситуацию в игре, но несколько базовых тактик для начинающих вы понадобится знать:

- Избегайте скопления своих отрядов в одном секторе. Это лишит вас возможности варьировать Движение в следующем раунде.
- Не останавливайтесь в конце Движения в Коридорах без причины, потому что враг может войти туда и активировать свой Натиск и с легкостью нанести вам урон.
- В начале пытайтесь оканчивать Движение в секторе своей фракции так часто, как это возможно, потому что это самый простой способ устанавливать ваши карты (всегда две карты Ожидания доступны в начале).
- В начале устанавливайте повсюду как можно больше карт, улучшайте ваши отряды и карты в локациях, которые дают лучший результат.
- Попытайтесь блокировать лучшие возможные наборы карт врага, особенно в том числе дублирование карт, чтобы остановить копирование действий наиболее мощных улучшенных карт.
- Используйте все карты, а не только те, которые кажутся наиболее мощными в начале. Со временем, вы обнаружите, что каждая карта может привести к победе.
- Следует отметить, что установка многих карт - лишь половина дела. Часто важно улучшать эти карты несколько раз, если возможно, или устанавливать дубликат или другую карту, чтобы улучшить их эффективность (некоторые наборы из 2-3 карт могут убить врага за один ход).
- Будьте осторожны в конце вашего Движения в секторе с тремя вашими отрядами или при заполнении сектора с несколькими вашими отрядами. Если противник передвинется туда, то он выбросит ваш отряд в космос и/или заполнит сектор, активировав Уменьшение Натиска и нанесет вам много урона.
- Устанавливаете ваши карты с лучшим действием в Техническом Отсеке, так вы сможете активировать их несколько раз за раунд.
- Устанавливайте наименее полезные карты в слоты для бонусных карт.
- Не позволяйте врагу устанавливать только его карты в одном секторе. Каждый сектор должен приносить вам некоторую пользу.

ОПИСАНИЕ КАРТ

СТОРОНЫ КАРТЫ



**ЛИЦЕВАЯ СТОРОНА
(ПЕРЕДНЯЯ)**

Все карты в игре всегда размещены лицевой стороной вверх.

На передней части карты вы увидите резюмированные правила карты, функция которых - напоминание полных правил, описанных подробнее на задней стороне.

Задняя сторона карты содержит подробное описание правил карты. Во время игры игрок может всегда посмотреть это описание, чтобы уточнить правило карты.

Замечание: Символ на задней стороне на некоторых картах, который напоминает игроку разместить жетон, когда карта устанавливается в секторе (символ в форме полумесяца на карте Огня и Щупалец, круглый символ на карте Скрытый, символ нескольких жетонов на карте Ползучие).

ТИПЫ КАРТ КАРТЫ ДЕЙСТВИЯ

Всякий раз, когда ваш отряд заканчивает Движение в секторе с Установленной картой действия, выполните действие на этой карте.

Иконка  означает "Когда ваш отряд заканчивает здесь движение, выполните эту карту".

КАРТЫ МОДУЛЕЙ

Карта модуля влияет на другие карты или отряды в секторе, в котором она установлена.

КАРТЫ ЛОВУШЕК

Карта ловушки влияет на вражеский отряд, который заканчивает Движение в секторе, в котором эта ловушка установлена.

Ловушка выполняется в двух случаях, когда отряд заканчивает Движение в секторе, и когда он передвинулся в секторе в результате эффекта карты.

Некоторые ловушки (Огонь, активированная Система Обороны, Щупальца) также выполняются, когда враг проходит через сектор, в котором она установлена. Для этих ловушек также используются жетоны в форме полумесяца, размещенные в областях жетонов ловушек на поле сектора, для напоминания игрока об их эффектах.

Этот иконка  означает "Когда враг заканчивает здесь Движение, выполните эту ловушку" (в случае, если ловушка с жетоном в форме полумесяца, как, например, Огонь, Система Обороны и Щупальца, то это значит "Когда враг заканчивает здесь Движение или проходит через сектор, выполните эту ловушку").



**РУБАШКА
(ЗАДНЯЯ СТОРОНА)**



КАРТЫ МГНОВЕННОГО ДЕЙСТВИЯ

Карта мгновенного действия не устанавливается в любой сектор, а играется игроком с руки и выполняется сразу же.

Если вы не хотите использовать карту мгновенного действия, когда вы получаете её, вы можете сохранить её и использовать в другой ход. Храните её лицом вверх в доступной видимости для других игроков.

Если у игрока есть много карт мгновенного действия, он может использовать любое их количество в свой ход, даже играя их все сразу.

Все карты мгновенного действия одноразовые и сбрасываются впоследствии сбрасываются.

ИКОНКА НА КАРТАХ

Иконка  на карте изменяет движение ваших отрядов через сектор, в котором они установлены.

ДУБЛИКАТЫ КАРТ

Дубликат карты копирует эффект каждую карту (включая все жетоны, размещенные на карте) из той же фракции, что и непосредственно прилегающие (соседние) к ней (по вертикали или горизонтали - дубликаты не работают по диагонали).

Дубликат может копировать до трех карт за раз, если учитывать непосредственно прилегающие (соседние) карты (это может случиться в Коридорах и Техническом Отсеке).

Дубликат не может копировать карту, исключенную из игры за счет Неисправности или удаленную из игры.

Соседние карты Дубликаты не копируют друг друга.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ КАРТЫ

Специальная карта влияют на всю игру (например, согласно правилу карты это может быть влияние на все сектора, на все отряды и т.д.)

БОНУСНЫЕ КАРТЫ

Бонусная карта не принадлежит какой-либо фракции.

Все бонусные карты являются картами мгновенного действия (см. выше).

Бонусные карты можно использовать сразу, как только получены.



ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ЖЕТОНЫ

Некоторые карты, такие как Паразит, Невидимость, Инкубатор, Захват, внедряют жетоны в игру, которые нужно размещать, когда карта разыгрывается.

Другие карты (Огонь, Щупальца, Система Обороны, Скрытый и Ползуны) также используют некоторые дополнительные жетоны, но только для напоминания игрокам о соответствующих эффектах установленных карт, которые выполняются во время Движения (жетоны в форме полумесяца: Огонь, Щупальца, Система Обороны) или во время Натиска (жетон Скрытый).

ОПИСАНИЕ КАРТ

ОСОБЕННОСТИ КАРТ

УЛУЧШЕНИЯ

Если на карте есть число на символе Улучшения , это значит что каждый жетон, размещенный на карте добавляют +1 к числу на карте.

На карте может быть размещено до 6 жетонов Улучшений. Когда вы получаете жетон Улучшения, но вы не можете разместить его на какой-либо своей карте, вы можете сохранить жетон и использовать его в любое время в любой следующий ваш ход.

ПРОСТОЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЕ

 Сбросьте карту после выполнения её эффекта.

КОММЕНТАРИИ ДЛЯ НЕКОТОРЫХ КАРТ

Вы можете не читать этот раздел, когда играете в первый раз.

Информация, собранная здесь, относится к особым случаям. Можно проверять этот раздел только тогда, когда у вас есть сомнения, как использовать какую-либо карту.

ДУБЛИКАТЫ НЕКОТОРЫХ КАРТ В ОДНОМ СЕКТОРЕ

Если есть несколько копий карты в одном секторе (или карта скопирована Дубликатом) эффекты карты разыгрываются следующим образом:

- Умножить обычным способом

ДЕСАНТНИКИ: Арсенал, Противопехотная мина, Огонь, Боевая позиция, Детектор ловушек, Натиск.

УЧЕНЫЕ: Архивы, Медицинский отсек, Мини-лаборатория, Система обороны, Схемы станции, Подрыв.

ЧУЖИЕ: Щупальца, Улей, Скрытый, Среда обитания, Инкубатор, Натиск.

СЕРЫЕ: Барокамера, Мина, Зонд, Усилитель, Петля времени, Понижение, Перенос, Прибор проверки жизнедеятельности.

- Выполнить только



имmediately the nemico a piazzare il gettone Malfunzionamento di nuovo sulla carta *Safeguard*; *Creepers* disattiva immediatamente le carte avversarie nel Settore, ecc.)

ABDUCTION (ALIENI)

Se la carta *Abduction* viene Upgradata o viene copiata da una carta *Duplication*, il giocatore può riposizionare differenti Unità dal Settore (non puoi muovere una Unità due volte). Ogni Unità viene mossa separatamente.



INCUBATOR (ALIENI)

Se l'apparizione di un Alieno Minore riempie un Settore, un Assalto Minore viene attivato dagli Alieni. Se non ci sono Stanze vuote per piazzare l'Alieno Minore appena comparso, l'Alieno Minore espelle nello Spazio una Unità di sua scelta.



GHOST STRIKE (ALIENI)

Se questa carta viene upgradata o ci sono più carte *Ghost Strike* nello stesso settore (o è stata copiata con la carta *Duplication*) puoi attivare gli Attacchi di differenti Unità in ogni Settore (un attacco di una Unità non può essere attivato più di una volta per turno).



HIDDEN (ALIENI)

Il gettone *Hidden* non viene trattato come una Unità quindi la carta *Ghost Strike* non attiva l'attacco del gettone *Hidden*.



PARASITE (ALIENI)

Se questa carta viene copiata con una carta *Duplication*, due gettoni *Parasite* vengono posti sull'Unità nemica causandogli 2 ferite per ogni punto movimento che spende. Quando l'Unità viene liberata dal *Parasite* vengono rimossi entrambi i gettoni.



CAMCORDERS (SCIENZIATI)

Quando installi questa carta piazza 1 segnalino supplementare *Camcorder* sullo spazio zero. Il segnalino viene usato per tenere traccia dei Punti *Camcorder* guadagnati. Quando una Unità termina il movimento in questo Settore, il segnalino sulla carta *Camcorder* deve essere avanzato del numero appropriato di punti *Camcorder*. Quando una unità della fazione degli Scienziati termina il movimento in questo Settore, la fazione riceve il numero di Punti Info indicato dal segnalino *Camcorder* posto sulla carta. Dopo i punti *Camcorder* vengono resettati e il segnalino *Camcorder* viene posto sullo spazio 0. Quando il segnalino *Camcorder* raggiunge lo spazio di valore 6, il registratore è pieno e non può raccogliere altre informazioni finché non viene resettato.



CAMCORDER + DUPLICATION

Una carta *Duplication* copia il valore corrente dei Punti *Camcorder* (anche se non è possibile segnare i punti *Camcorder* sulla carta *Duplication*); per esempio: il valore corrente di Punti *Camcorder* è 2. Quando una Unità degli Scienziati si ferma nel Settore con la carta *Camcorder* (copiata dalla carta *Duplication*), il giocatore riceve 4 Punti Info (2 per il *Camcorder* e 2 dalla carta *Duplication*). Dopo di ciò il *Camcorder* viene resettato a 0.

GRIPPER (SCIENZIATI)

Se una Unità che è stata libera dal *Gripper* da un'altra Unità causa un Assalto Minore, la liberazione dal *Gripper* viene attivata prima dell'Assalto Minore.



GRIPPER + DUPLICATION

La carta *Duplication* non copia l'effetto della carta *Gripper*. Quando ci sono 2 carte *Gripper* in un Settore, ognuna è considerata separatamente - quando la prima Unità nemica si ferma in questo Settore, attiva una carta *Gripper*, e solo quando una successiva Unità si fermerà in questo Settore sarà attivata l'altra carta *Gripper*.



REMOTE CONTROL + DUPLICATION (SCIENZIATI)

Se questa carta è copiata da una carta *Duplication*, il giocatore può attivare l'azione di due differenti carte Azione (non puoi attivare una Azione due volte), presente in un Settore qualsiasi. Ogni Azione è attivata separatamente.

DOWNGRADE (GRIGI)

Quando l'avversario deve perdere un certo numero di Upgrade della propria fazione ma non ne possiede a sufficienza, egli perde tutti gli Upgrade che possiede. Non puoi scartare i gettoni Upgrade da una carta esclusa dal gioco attraverso il gettone Malfunzionamento.



INVISIBILITY (GRIGI)

Se questa carta è Upgradata o copiata da una carta *Duplication*, puoi piazzare i gettoni *Invisibility* su differenti Unità in qualsiasi Settore. Non puoi piazzare più di un gettone *Invisibility* su ogni Unità.



CONTROL (GRIGI)

Il giocatore che controlla i Grigi sceglie una Stanza vuota nella quale l'Unità nemica terminerà il suo movimento. Se non ci sono Stanze libere nel Settore nel quale l'Unità viene mossa, sarà il giocatore che controlla i Grigi a scegliere quale Unità espellere nello Spazio (può essere anche una Unità della fazione dell'Unità mossa). Se muovi una Unità nemica, tale Unità non effettua alcuna Azione (ne di una carta Azione ne del Settore raggiunto), ma le tue carte Trappola vengono attivate come al solito.



Quando muovi una Unità nemica puoi usufruire dell'effetto delle tue carte *Shortcut*. Le carte Modulo (*Barricade*, *Hideout*) proteggono l'Unità nemica come al solito.

CONTROL + DUPLICATION

Se la carta viene Upgradata o ci sono diverse copie della carta *Control* in un Settore (o viene copiata dalla carta *Duplication*), il giocatore può muovere differenti Unità nemiche (non puoi muovere una Unità due volte), da qualsiasi Settore. Ogni Unità viene mossa separatamente.

TELEPORTATION (GRIGI)

Quando una Unità dei Grigi termina il suo movimento in un Settore con la carta *Teleportation*, essa può essere mossa in qualsiasi Settore, compreso ritornare sul medesimo Settore. In quest'ultimo caso l'Unità non risolve alcuna Azione nel Settore dove c'è la carta *Teleportation*, ne attiva le Trappole presenti in questo Settore. Egli risolve le Azioni come al solito nel Settore dove viene teletrasportato.



Nota: Il giocatore può muovere l'Unità in qualsiasi settore, quindi può essere mosso nello stesso Settore dove è stata installata la carta *Teleportation*.

TIME LOOP (GRIGI)

Se questa carta viene Upgradata, essa permette al giocatore di usare più punti movimento nel Settore, e ogni volta il giocatore decide se usare 0, 1 o più punti movimento.



GIOCO MULTIPLAYER

AMBUSH + DUPLICATION (MARINE)

Se ci sono due di queste carte in un Settore [o questa carta è stata copiata dalla carta *Duplication*], *Ambush* viene risolta due volte.



DOUBLE SHOT + DUPLICATION (MARINE)

Se ci sono due di queste carte in un Settore [o questa carta è stata copiata dalla carta *Duplication*], ognuna di esse permette di lanciare tutti gli Attacchi di una Unità dei Marine una seconda volta.



TEAM TACTICS (MARINE)

Il giocatore che controlla i Marine sceglie una Stanza libera nella quale l'Unità nemica viene mossa. Se non ci sono Stanze libere nel Settore nel quale l'Unità viene mossa, sarà il giocatore che controlla i Marine a scegliere quale Unità espellere nello Spazio [può essere anche una Unità della fazione dell'Unità mossa]. Se muovi una Unità nemica, tale Unità non effettua alcuna Azione [ne di una carta Azione ne del Settore raggiunto], ma le tue carte Trappola vengono attivate come al solito. Quando muovi una Unità nemica puoi usufruire dell'effetto delle tue carte *Shortcut*. Le carte Modulo [*Barricade*, *Hideout*] proteggono l'Unità nemica come al solito.



TEAM TACTICS + DUPLICATION

Se la carta viene copiata dalla carta *Duplication*, il giocatore può muovere due differenti Unità nemiche [non puoi muovere la stessa Unità due volte], da qualsiasi Settore. Ogni Unità viene mossa separatamente.

TRAP DETECTOR (MARINE)

Se questa carta viene Upgradata e crea differenti gettoni *Deactivation*, questi gettoni possono essere piazzati in Settori differenti.



CARTE DAL MAZZO BONUS

Puoi giocare la carta che hai pescato immediatamente dopo averla presa, anche prima di rimpiazzare la carta in Attesa che hai appena installato nello spazio da dove hai preso la carta Bonus.



GATEWAY (BONUS)

Il Settore addizionale che una Unità può muovere usando questa carta conta anche come un Punto movimento.



QUESTA SEZIONE ILLUSTRRA GLI AGGIUSTAMENTI NECESSARI PER GIOCARE CON 3 O 4 GIOCATORI

3 O 4 GIOCATORI: DEATHMATCH

Le modifiche da applicare sono le seguenti:

- 1) Piazza i tabelloni dei Settori attorno al tabellone dei Punti Vita e Info in un ordine qualsiasi [per esempio ogni giocatore piazza un settore alla volta di sua scelta]. L'ordine nel quali i Settori vengono piazzati determina anche l'ordine dei giocatori durante il gioco.
- 2) Durante la Preparazione ogni giocatore piazza il proprio segnapunti sullo spazio zero del tracciato dei Punti Vita.
Nota: Se un Settore è riempito durante la preparazione, l'Assalto Minore non viene attivato.
- 3) Ogni volta che ferisci un nemico [in qualsiasi modo, ad esempio come risultato di un Attacco o una Trappola], le ferite inflitte contano come Punti Vita che tu guadagni anziché decrementare i Punti Vita della fazione nemica.

Nota: In questo modo, la carta Med Bay [del mazzo degli Scienziati] decrementa i Punti Vita guadagnati dal nemico anziché ripristinare i Punti Vita della fazione degli Scienziati - il giocatore che controlla gli Scienziati divide il numero dei Punti Vita che ogni giocatore deve perdere.

Nota: In caso di Trappole, è sempre il possessore della Trappola che guadagna i Punti Vita, anche se è stato un terzo giocatore a muovere un nemico nel Settore con la Trappola [ad esempio usando la carta Mind Control o Team Tactics].

- 4) Quando un giocatore qualsiasi guadagna il ventesimo Punto Vita o il ventesimo Punto Info, egli vince immediatamente il gioco.
- 5) In caso di pareggio, rimuovi i segnalini della fazione perdente dal tabellone dei Punti Vita e Info [le carte, le Unità e il settore di questa Fazione restano ed agiscono nel modo consueto]. Poi ognuno dei giocatori in parità effettua un turno extra a partire dal giocatore dal giocatore successivo rispetto a quello che ha causato la fine del gioco e continuando nell'ordine di turno solito. Se perdura la situazione di pareggio, il gioco termina in parità.

COOPERAZIONE TRA FAZIONI?

Gli Alieni, riprodotti nel laboratorio degli Scienziati, sono stati dotati di un chip che gli indica quali umani non devono essere attaccati, mentre devono invece cercare di distruggere i Marine e la razza dei Grigi.

Scienziati e Grigi condividono in pace le loro ricerche in una zona neutrale della stazione, e combattono contro i Marine che hanno la regina degli Alieni in ostaggio.

Una spedizione di Scienziati, protetta dai Marine, è stata inviata a verificare la situazione sulla stazione e scopre due razze aliene ostili e unite.

Nessuna alleanza è impossibile in Theseus.

4 GIOCATORI: TEAM MATCH

Le modifiche da applicare sono le seguenti:



- 1) I giocatori creano due squadre di due giocatori ciascuna. Le alleanze sono indicate con i segnalini Alleanza piazzati come mostrato in figura [quelli posti in verticale sono quelli che formano l'alleanza A e quelli in orizzontale formano l'alleanza B]. L'ordine nel quale i segnalini sono posti determina anche l'ordine di turno. I giocatori effettuano il loro turno nel seguente ordine:
 - Primo giocatore dell'alleanza A
 - Primo giocatore dell'alleanza B
 - Secondo giocatore dell'alleanza A
 - Secondo giocatore dell'alleanza B
- 2) Durante la preparazione, ogni alleanza usa solo un Settore delle fazioni per la propria alleanza [i giocatori scelgono quale Settore usare fra i due delle fazioni alleate].
- 3) Ogni giocatore mescola il mazzo della propria fazione e pesca le prime 10 carte [anziché 15], creando così il proprio mazzo di carte. Poi ogni giocatore prende le prime 2 carte [anziché 3] del proprio mazzo. In ordine di turno, ogni giocatore sceglie una di queste due carte e la installa in uno Slot vuoto **qualsiasi** di un Settore **qualsiasi** e piazza l'altra carta in uno degli Slot delle carte in Attesa del Settore dell'alleanza.
- 4) Ogni giocatore **usa solo 2 Unità** [anziché 3].
In ordine di turno, ogni giocatore prima piazza una delle sue Unità in una Stanza vuota **qualsiasi** del Settore della propria alleanza, poi ogni giocatore piazza la sua seconda Unità in una Stanza vuota **qualsiasi** di un Settore **qualsiasi**.
Nota: Se un Settore è riempito durante la preparazione, l'Assalto Minore non viene attivato.
- 5) Durante il gioco, ogni giocatore di una alleanza tratta le carte, le Unità dell'alleato, e il Settore alleato come se fosse il proprio con le seguenti eccezioni:
 - Non puoi muovere una Unità alleata [anche quando attivi l'azione Turno Addizionale associata al Settore Tech Bay].
 - Non puoi mai pescare una carta dal mazzo dell'alleato.
 - Quando un Assalto viene attivato, solo le Unità del giocatore che lo ha attivato possono attaccare le Unità nemiche.
Nota 1: Le carte Bonus sono condivise dai giocatori alleati e possono essere usate da entrambi.
Nota 2: Le carte come Battle Position o Chamber, che permettono al giocatore di infliggere [X] ferite in più durante un Attacco o fanno guadagnare [X] Punti Info in più, possono essere applicate sull'alleato solo quando egli infligge ferite o guadagna Punti Info con le proprie Unità.
- 6) Se durante il gioco un giocatore porta i Punti Vita di un avversario a zero, o guadagna 20 Punti Info, la sua alleanza vince la partita immediatamente. Se tutti i giocatori hanno più di 0 Punti Vita e meno di 20 Punti Info alla fine del gioco, l'alleanza con il totale maggiore dei due valori [PV e PD], vince la partita.

ПАНДОРА

Борьба за контроль над Тесеем отнимает всё внимание и силы у каждой фракции. Долгое время они не обращали внимание на присутствие и распространение чего-то другого, находящегося на станции. Сколько потребуется времени, чтобы раскрыть тайну сегмента, из-за отсутствия схемы планировки Тесея. И если они найдут это, будут ли постигать тайну его обитателей... и выживать?

Пандора - это дополнительная пятая фракция, и она очень отличается от четырех базовых фракций. Эта фракция рекомендуется для игроков, которые освоили игру и хотят получить больше впечатлений. Пандора лучше всего работает для игры втроем.

ОПИСАНИЕ ФРАКЦИИ

- 1) Фракция Пандора состоит из трех обычных отрядов (называемых **Существами**) и 10 маленьких отрядов (называемых **Эмбрионами**): 2 ловца, 4 бегуна и 4 воина. Как и в каждой фракции, каждый отряд Пандоры имеет две стороны: базовый и улучшенный отряд. У Пандоры нет карта фракций, но вместо этого есть разнообразие отрядов

СУЩЕСТВО



Базовый отряд - ⚡ атака наносит один урон одному вражескому отряду, который находится в радиусе атаки в секторе.

Улучшенный отряд - ⚡⚡ атака наносит один урон каждому вражескому отряду в радиусе атаки в секторе.

БЕГУН



Базовый отряд - ➡ во время Движения может передвинуться ещё на один сектор.

◇ может захватить одну вражескую карту для разового использования.

Улучшенный отряд - ➡ во время Движения может передвинуться ещё на один сектор.

◇ может насовсем захватить одну вражескую карту.

⚡ атака наносит один урон одному вражескому отряду в радиусе атаки в секторе.

ЛОВЕЦ



Базовый отряд - ◇ может насовсем захватить одну вражескую карту.

Улучшенный отряд - ◇ может насовсем захватить одну вражескую карту.

⚡ - атака наносит один урон одному вражескому отряду в радиусе атаки в секторе.

ВОИН



Базовый отряд - ◇ может захватить одну вражескую карту для разового использования.

⚡ атака наносит один урон одному вражескому отряду в радиусе атаки в секторе.

Улучшенный отряд - ◇ может насовсем захватить одну вражескую карту.

⚡⚡ атака наносит один урон каждому вражескому отряду в радиусе атаки в секторе.

- 2) В начале игры фракция Пандора имеет 20 ОЖ, как и другие фракции. Эта фракция не собирает ОД.

- 3) Пандора не имеет своего собственного поля сектора (что означает, например, в игре вдвоем, что игровая площадь будет состоять только из четырех полей секторов). Вместо этого игрок, командующий Пандорой, берет жетон сектора Пандоры и размещает на любом секторе, используемых в игре (слева или справа). Теперь этот сектор считается также и сектором фракции Пандора.

Если игрок размещает жетон сектора Пандоры на секторе вражеской фракции, они оба считают этот сектор, как свой.

Замечание: Если игрок разместит жетон сектора Пандоры на сектора вражеской фракции, то в зависимости от того, где он размещает, с левой или с правой стороны будет иметь значение в каком порядке будет ходить этот игрок. Например, в игре две фракции: Десантники и Пандора. Игрок за Пандору размещает жетоны сектора Пандоры слева от сектора Десантников. Таким образом, первым будет ходить игрок за Пандору.



- 4) Первоначальное размещение отрядов в секторах осуществляется по обычным правилам.

Замечание: Если игрок, управляющий Пандорой, и его враг делят один сектор, все комнаты в этом секторе будут заполнены в начале игры, но Уменьшение Натиска не включается.

- 5) **ЗАРОЖДЕНИЕ:** Каждый раз, как игрок двигает существо и в конце движения оказывается в секторе, где нет вражеских отрядов, то один Эмбрион рождается здесь автоматически (после выполнения действий любых карт, если Пандора захватила любую). Игрок выбирает любой доступный жетон Эмбриона и размещает в пустой комнате в этом секторе.

Если в этом секторе нет пустых комнат для рождения Эмбриона, то выберите отряд и выбросьте в открытый космос.

- 6) **ЗАХВАТ КАРТЫ:** Если игрок, управляющий Пандорой передвигает Эмбрион, а затем после фазы Действия Карт (если Пандора уже имеет захваченную любую карту) и возможного Зарождения, но перед фазой Действия Сектора игрок может решить захватить вражескую карту. Он может разместить этот жетон Эмбриона а любую установленную вражескую карту в этом секторе и, таким образом, захватить её. Жетон Эмбриона остается на захваченной карте и больше не считается отрядом. В зависимости от того был ли Эмбрион базовым или улучшенным отрядом, разместите жетон на карте той же стороной. Символ на жетоне показывает, захваченная карта предназначена для разового использования ◇ или для постоянного ◇. Захваченная карта с жетонами Улучшений на самой карте с этого момента считается, как карта Пандоры. Если взятая под контроль карта одноразового использования, то после выполнения действия карта жетон Эмбриона удаляется и возвращается в запас игрока, командующего Пандорой. Вражеская затем возвращается предыдущему владельцу.

- 7) Действие сектора Пандоры - это жетон улучшения. Игрок получает один жетон улучшения.



Он может быть использован обычным образом на любой отряд Пандоры или может быть размещен на захваченной установленной карте, на которой изображено число на символе улучшения.

Замечание: Если сектор Пандоры - это один из общих секторов, то игрок за Пандору выполняет действие этого сектора, а также действие сектора Пандоры, когда он заканчивает движение в этом секторе.

Замечание: Если сектор Пандоры один из общих секторов, то действие сектора остается всё ещё доступным врагу.

- 8) Когда игрок за Пандору делит свой сектор с врагом, он может всё сбросить карты Пандоры (захваченные) из сектора, используя альтернативное действие сектора. Жетон Эмбриона со сброшенной карты возвращается в запас к игроку, управляющего Пандорой.
- 9) Игрок, командующий Пандорой, не выполняет фазу Карт Ожидания.



© 2013 PORTAL
GAMES UI. Sw.
Urbane 15, 44-100
Gliwice. Poland
portalgames.pl,
portal@portalgames.pl

Дорогой покупатель, наша игра
собиралась с большим вниманием.
Однако, если в вашей копии не хватает
чего-либо, мы извиняемся за это.
Пожалуйста, дайте нам знать:
wsparcie@portalgames.pl

GAME DESIGNER: Michal Oracz

COVER ART: Tomasz Jedruszek

ILLUSTRATIONS: Mariusz Gandzel, Mateusz Bielski, Michal Oracz, Piotr

Foksovicz GRAPHIC DESIGN: Michal Oracz, Maciej Mutwil

GAME MANUAL: Lukasz Piechaczek, Michal Oracz

GAME MANUAL DESIGN: Rafal Szyma

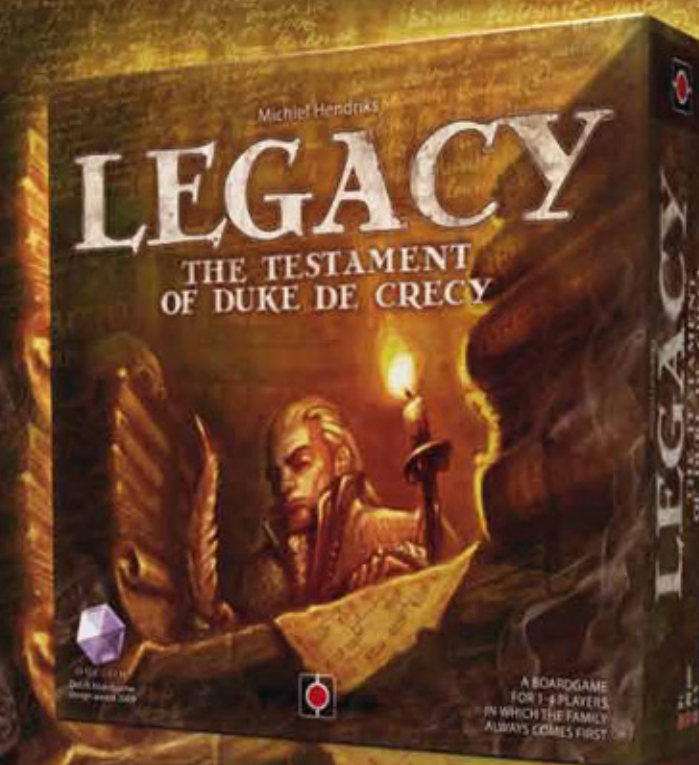
Перевод книги правил на русский язык: Алексей Белов

http://www.tesera.ru/user/Cruz_Castillo/

http://www.boardgamegeek.com/user/Cruz_Castillo

Все замечания и уточнения по переводу, пожалуйста, присылайте
личными сообщениями на указанные выше аккаунты. Буду очень
благодарен.

THE FAMILY ALWAYS COMES FIRST!



SECURE YOUR FAMILY'S FUTURE
INVEST IN YOUR CHILDREN
PLAN THE MARRIAGES
GAIN THE POWER
AND INFLUENCE



WWW.PORTALGAMES.PL

