# „W imieniu Ziemi"

## ZASADY GRY

## [1.0] Wprowadzenie

### *Komentarz*

Wkrótce po nawiązaniu przez ludzkość pierwszego kontaktu ze Znonami — humanoidalnymi istotami o instynktach społecznych i systemie wartości zapożyczonym od społeczeństw owadzich — obie rasy rozpoczęły rozmowy dyplomatyczne. Gdy ambasador Hellstrom wraz ze swą córką Ateną wyjechał na wakacje po zakończeniu wstępnej tury rozmów, „Wielki Rój" — kosmiczny krążownik obsadzony przez załogę Znońskich ekstremistów, podszedł zbieżnym kursem do statku ambasadora i zdobył go. Trzymając Hellstroma i jego córkę jako zakładników, awanturnicy nadali na Ziemię przekaz zawierający absurdalne żądania.

Władze Ziemi zdecydowały, że konieczny jest pokaz siły; należało udowodnić Znonom, że Ziemianie nie poddadzą się żądaniom terrorystów. Do akcji wprowadzono jednostki kosmicznych komandosów. Grupa antyterrorystyczna, dysponująca statkami typu „Pelikan", wysłana została celem przechwycenia wrogiego statku, ocalenia ambasadora i jego córki, oraz ukarania awanturniczych wywrotowców.

Dla komandosów statek Znonów jest miejscem upiornym i przerażającym. Panują tam nieprzeniknione ciemności (Znonowie widzą w podczerwieni) i nigdy nie wiadomo co czai się w plątaninie korytarzy i gniazd. Odbiciem tego w grze jest fakt, że żetony reprezentujące jednostki Znonów są na planszy odwrócone (zakryte). Komandos podejmując atak do ostatniej chwili nie wie, czy ma do czynienia ze słabymi robotnicami czy z silnymi żołnierzami. Ziemianie są znacznie ruchliwsi i posiadają większą siłę ognia, ale na nic nie zdadzą się te umiejętności, gdy znajdą się w zasięgu kontroli umysłowej Królowej znońskiej. Jeśli gracz dowodzący siłami Znonów odpowiednio użyje ich zdolności specjalnych, gra jest ekscytująca, a jej wynik niemożliwy do przewidzenia prawie do końca.

ZASADA OGÓLNA

„W imieniu Ziemi" jest grą dla dwóch osób symulującą podjętą przez komandosów próbę ocalenia ambasadora i jego córki. Gracz dowodzący siłami Ziemi wysyła na „Wielki Rój" grupki komandosów, mających uwolnić zakładników nim statek wejdzie w nadprzestrzeń i wyjdzie z niej w centrum strefy kontrolowanej przez Znonów. Gracz dowodzący siłami Znonów zamierza zniszczyć siły przeciwnika i opóźnić sukces jego misji ratunkowej.

PROCEDURA

Obaj gracze wybierają swe siły z grupy ochotników, którymi mogą dysponować. Następnie ustalają rozmiar strat Ziemian, spowodowany ogniem automatycznych laserów znońskich, atakujących statki komandosów podczas podejścia do „Wielkiego Roju". Gracz prowadzący siły Ziemian umieszcza następnie luki w kadłubie „Wielkiego Roju" i desantuje swe siły na statek. Gracz ten porusza swe siły po statku, szukając ukrytych zakładników.

Większość sił Znonów rozpoczyna grę nieświadoma niebezpieczeństwa lecz stopniowo Znonowie uświadamiają sobie zagrożenie i zaczynają odpierać ataki Ziemian. Jednostki dowodzone przez obu graczy, mogą prowadzić ogień do znajdujących się w pobliżu jednostek nieprzyjacielskich, a pewne jednostki mogą czynić wyłomy w ścianach „Wielkiego Roju" i neutralizować rozmieszczone na znońskim statku pułapki. Oddziały ziemskie są podatne na telepatyczną kontrolę znońskich Królowych. Gra kończy się, gdy zakładnicy zostają ocaleni; gdy wszyscy komandosi opuszczają „Wielki Rój"; lub gdy wszyscy komandosi zginą w walce.

## [2.0] REKWIZYTY

ZASADY SZCZEGÓŁOWE

[2.1] Gra rozgrywana jest na planszy o wymiarach 30 × 42 cm, przedstawiającej statek Znonów „Wielki Rój".

„Wielki Rój" podzielony jest na sześć Gniazd i Strefę Laserów. Te z kolei podzielone są na pola [3.0]. Każde z Gniazd i Strefa Laserów połączone są ze sobą i wszystkimi innymi pomieszczeniami dzięki korytarzom, które — celem uporządkowania różnorodnych zdarzeń w grze — również podzielone zostały na pola.

Cała mapa statku może być porównana do wnętrza puszki, rozciętej wzdłuż ścianki i rozłożonej na płaszczyźnie. Trzy z korytarzy są koliste (obiegają statek), i choć korytarze przedstawione na mapie wydają się proste, ich końce łączą się ze sobą. Tak więc pole 34 łączy się bezpośrednio z polem 48, pole 16 łączy się z polem 33, pole 1 łączy się z polem 15. W ten sam sposób, drzwi z pomieszczenia L1 prowadzą bezpośrednio do L6. Należy zauważyć także, że L7 jest pomieszczeniem pojedynczym mimo dziur, jakimi wydają się na planszy L8, L9 i L10.

[2.2] Gra zawiera 100 żetonów wytłoczonych na kartonowym arkusiku. Przed przystąpieniem do gry należy je porozdzielać i posegregować.

W grze używane są dwa typy żetonów: żetony jednostek biorących udział w walce i żetony pomocnicze.

**Przykład żetonu jednostki**




Nie wszystkie jednostki mają oznaczoną siłę w walce ogniowej. Siłę w walce wręcz poza zasięgiem kontroli umysłowej mają tylko jednostki robotnic i żołnierzy Znonów.

**Zestawienie żetonów jednostek:**

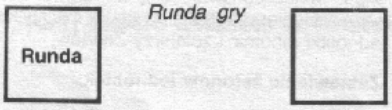



**Zestawienie żetonów pomocniczych**



*Przód* *Tył*

*Runda gry*




[2.3] W grze niezbędna jest również zwykła kostka do gry. Zakładamy, że każdy posiada w domu jakąś kostkę. Jeżeli nie, to należy się w nią zaopatrzyć. W ostateczności można zastąpić rzuty kostką losowaniem karteczek, na których wpisano uprzednio cyfry od 1 do 6.

# [3.0] Definicje terminów

**Aktywny**: Pierwsza Królowa i Królowe Znonów mogą być aktywne lub nieaktywne. Aktywna Królowa lub Pierwsza Królowa ma zasięg kontroli umysłowej obejmujący sześć pól i może się poruszać, podczas gdy nieaktywna Królowa i Pierwsza Królowa ma mniejszy zasięg kontroli umysłowej i nie może się poruszać.

**Gniazdo**: Sześć dużych, prostokątnych regionów nazwanych zostało gniazdami. Każde gniazdo ma swoje oznaczenie literowe (A, B, C, D, E i F).

**Jednostka**: Każdy uczestnik walki jest jednostką, przy czym jako jednostkę należy rozumieć również zespół dwóch strzelców.

**Jednostki kontrolowane przez Ziemię**: Wszystkie jednostki, które nie są kontrolowane przez Znonów, są kontrolowane przez Ziemię.

**Jednostki kontrolowane przez Znonów**: Wszystkie Królowe, Pierwsze Królowe, Żołnierze, Robotnice, pułapki, fałszywe pułapki i jednostki kontrolowane siłą umysłu są kontrolowane przez Znonów [7.0].

**Kosmiczni komandosi**: Wszyscy Zwiadowcy, Inżynierowie i Strzelcy są kosmicznymi komandosami.

**Obszar**: Strefa Laserów i Gniazda nazywane są obszarami. Pola w obrębie obszarów mają swe indywidualne oznaczenia, składające się z litery i liczby. Oznaczenia wszystkich pól w obrębie tego samego obszaru zaczynają się na tę samą literę.

**Pole (lub pomieszczenie)**: Każda część „Wielkiego Roju", mająca indywidualne oznaczenie, nazywana jest polem (czasami pomieszczeniem).

**Przyjacielski**: Jednostka, którą dysponuje dany gracz traktowana jest jako przyjacielska względem wszystkich jednostek tego gracza.

**Siła w walce ogniowej**: Siła jednostki w walce na dłuższy dystans.

**Siła w walce wręcz**: Względna siła jednostki w walce na mały dystans.

**Strefa Laserów**: Wszystkie pola oznaczone L1, L2 itd. są zbiorczo nazywane strefą laserów.

**„Wielki Rój"**: Siedem obszarów i łączące je korytarze są zbiorczo nazywane „Wielkim Rojem" lub „Rojem". Każde pole w obrębie „Roju" ma swe indywidualne oznaczenie.

**Wróg**: Każdy Ziemianin traktowany jest przez każdego Znona jako wróg i vice versa.

**Zasięg kontroli umysłowej**: Każda Królowa i Pierwsza Królowa dysponuje zasięgiem kontroli umysłowej mierzonym w polach. Liczba pól oznacza maksymalny dystans, z którego Królowa lub Pierwsza Królowa może przejąć kontrolę nad jednostką Ziemian.

**Zdolność ruchu**: Współczynnik określający zdolność jednostki do wykonywania różnych funkcji w grze.

**Ziemianie**: Wszyscy kosmiczni komandosi oraz ambasador i jego córka są Ziemianami, niezależnie od tego, czy są kontrolowani przez Ziemię, czy przez Znonów.

# [4.0] Przygotowanie do gry

ZASADA OGÓLNA

Obaj gracze dokonują wyboru jednostek, którymi będą się posługiwali w trakcie gry. Gracz dowodzący siłami Znonów może także przyspieszyć wejście „Wielkiego Roju" w nadprzestrzeń [21.0], rezygnując z pewnej liczby jednostek.

PROCEDURA

Każdemu z graczy przysługuje pewna liczba Punktów Posiadania, reprezentujących początkową siłę jego wojsk. Za każdą zakupioną jednostkę graczowi odlicza się pewną liczbę tych punktów zgodnie z tabelą kosztów jednostek [4.9].

ZASADY SZCZEGÓŁOWE

[4.1] Gracz nie może budować swych sił z jednostek rasy przeciwnika.

[4.2] Nie można tworzyć sił niemożliwych ze względu na żetony, np. inżynierowie i zwiadowcy drukowani są po obu stronach tego samego żetonu. Gracz dowodzący siłami Ziemi nie może więc mieć w sumie więcej niż dziesięć tych jednostek.

[4.3] Gracz dowodzący siłami Ziemi otrzymuje „za darmo" (tzn. bez wydatkowania Punktów Posiadania) jednego inżyniera wraz z każdym nabytym statkiem typu „Pelikan".

W fazie początkowej inżynier musi znajdować się na statku, wraz z którym został nabyty [5.2].

Należy zwrócić uwagę na to, że nie ma żetonów statków „Pelikan". Na oznaczenie kupionego statku gracz dowodzący siłami Ziemi kładzie żeton oznaczający luk na polu danego statku. „Pelikany", zgodnie z tradycją komandosów, nazywane są nazwami gwiazdozbiorów.

[4.4] Gracz dowodzący siłami Ziemi ma do dyspozycji 80 Punktów Posiadania, gracz dowodzący siłami Znonów — 70.

[4.5] Gracz nie musi rozdysponować wszystkich swych Punktów Posiadania przed rozpoczęciem gry, jednak po jej rozpoczęciu traci nierozdysponowane punkty.

[4.6] Po zakończeniu formowania sił, gracz dowodzący Znonami musi zostać poinformowany o tym, ile „Pelikanów" kupił jego przeciwnik i jak się one nazywają.

[4.7] Jako dodatek do sformowanych przez siebie sił gracz dowodzący Znonami otrzymuje Pierwszą Królową, siedem Królowych, ambasadora i jego córkę.

[4.8] Wejścia „Wielkiego Roju" w nadprzestrzeń nie można przyspieszyć o więcej niż pięć rund poprzez wydatkowanie Punktów Posiadania.

Gracz dowodzący siłami Ziemi nie może wiedzieć, o ile przyspieszone zostało wejście „Roju" w nadprzestrzeń. Gracz dowodzący siłami Znonów powinien zanotować, w tajemnicy przed przeciwnikiem, na kawałku papieru informację o tym, w której rundzie „Rój" odleci.

[4.9] Tabela kosztów jednostek.

# [5.0] Rozpoczęcie gry

PROCEDURA

Gracz dowodzący siłami Znonów rozstawia wszystkie swe siły – żetony umieścić należy w pozycji odwróconej (zakrytej) wewnątrz „Roju". Gracz dowodzący siłami Ziemi zapisuje w tajemnicy przed przeciwnikiem czy jego misja jest wyprawą ratunkową czy ekspedycją karną [22.0]. Następnie, również w tajemnicy przed przeciwnikiem przydziela komandosów do poszczególnych statków uprzednio zakupionych. Gracz dowodzący siłami Znonów rzuca kostką i z tabeli obrony zewnętrznej [5.8] odczytuje, ile statków przeciwnika zostało trafionych przez obronę zewnętrzną (na przecięciu wiersza odpowiadającego wynikowi rzutu kostką i kolumny odpowiadającej liczbie zakupionych statków). Gracz dowodzący siłami Znonów informuje przeciwnika, ile z jego statków zostało trafionych i określa, które z nich trafił [5.5]. Gracz dowodzący siłami Ziemi rzuca kostką sprawdzając rezultaty rzutów w tabeli zniszczeń statków „Pelikan" [5.9] i określając dla każdego z nich stopień uszkodzenia. Gra rozpoczyna się następnie od pierwszej rundy [6.0].

ZASADY SZCZEGÓŁOWE

[5.1] Królowa musi znajdować się w każdym Gnieździe i w Strefie Laserów.

Pierwsza Królowa może być umieszczona gdziekolwiek. Żetony jednostek Znonów umieszcza się zawsze w pozycji odwróconej (ukryte przed przeciwnikiem).

[5.2] W statku „Pelikan" może znajdować się najwyżej siedem osób na raz [9.2].

1 Nikt nie może znajdować się w nie wykupionym statku [4.0].

[5.3] Gracz dowodzący siłami Ziemi decyduje, jakie jednostki w każdym z „Pelikanów" padły ofiarą systemu obrony zewnętrznej [5.9].

[5.4] Obydwoje zakładnicy muszą znajdować się w odległości do trzech pól od Pierwszej Królowej. Ich żetony należy umieścić w pozycji odwróconej (zakrytej).

[5.5] Rozmieszczenie komandosów w „Pelikanach" nie jest znane graczowi, dowodzącemu siłami Znonów aż do chwili, gdy poinformuje on przeciwnika o tym, które ze statków zostały uszkodzone przez system obrony zewnętrznej.

Każdy „Pelikan" może być uszkodzony tylko raz.

[5.6] Gracz dowodzący siłami Ziemi musi wybrać, czy dowodzi wyprawą ratunkową, czy też ekspedycją karną.

Wolno wybrać tylko jeden rodzaj misji. Gracz dowodzący siłami Ziemi zapisuje, jaki rodzaj misji wybrał, ale jego przeciwnik nie zostaje poinformowany o tym wyborze aż do końca gry [22.0].

[5.7] Gracz dowodzący siłami ziemskimi może poznać układ sił swego przeciwnika dopiero po wybraniu celu misji

Gracze powinni odłożyć na bok żetony niewykorzystanych jednostek.

[5.8] Tabela obrony zewnętrznej.

[5.9] Tabela zniszczeń statków „Pelikan".

# [6.0] Kolejność rozgrywki

ZASADA OGÓLNA

Gra „W imieniu Ziemi" rozgrywana jest w kolejnych rundach. Każda runda składa się z

pewnej liczby etapów; niektóre z etapów z kolei podzielone są na fazy. W ciągu każdej z rund gracze operują swymi jednostkami, prowadzą bitwy itd. w kolejności określonej w podanym niżej opisie. Kolejność rund powtarza się do chwili, w której „Rój" wchodzi w nadprzestrzeń [21.0], misja zostaje przerwana [19.0], lub siły dowodzone przez któregoś z graczy jako jedyne pozostaną na „Roju" lub w „Pelikanach", które się nie ewakuowały [20.0] i [22.4].

Opis kolejności rozgrywki:

A. Etap kontroli umysłowej Znonów:
*1. Faza kontroli umysłowej:* aktywne Królowe Znonów i Pierwsza Królowa mogą próbować kontrolować umysły poszczególnych Ziemian.
*2. Faza aktywacji Królowych:* nieaktywne Królowe i Pierwsza Królowa mogą zostać aktywowane, jeśli są w zasięgu kontroli umysłowej aktywnej Królowej lub Pierwszej Królowej. Można także aktywować jedną dodatkową Królową lub Pierwszą Królową.

B. Etap ruchu i walki Ziemian:
*1. Faza ruchu i walki ogniowej Ziemian:* gracz dowodzący siłami Ziemi może wykonać ruch dowolną dowodzoną przez siebie jednostką, przerywając ten ruch celem prowadzenia walki ogniowej i wykonywania innych działań w grze. Oznaczenia luków mogą być umieszczane w tej fazie.
*2. Faza walki wręcz Ziemian:* gracz, dowodzący siłami Ziemi może inicjować walkę wręcz na każdym polu, na którym znajdują się jego jednostki i jednostki przeciwnika.

C. Etap ruchu i walki Znonów:
*1. Faza ruchu i walki ogniowej Znonów:* gracz dowodzący siłami Znonów może je poruszyć i wykonywać inne działania w grze.
*2. Faza walki wręcz Znonów:* gracz dowodzący siłami Znonów może inicjować walkę wręcz na każdym polu, na którym znajdują się jego jednostki i jednostki przeciwnika. Może także zabić zakładników [19.0].

D. Etap ucieczki „Roju":
*1. Faza ewakuacji:* gracz dowodzący siłami Ziemi określa czy (jeśli w ogóle) któryś z „Pelikanów" odlatuje w kosmos [20.0].
*2. Faza obrony zewnętrznej:* gracz, dowodzący siłami Znonów może otworzyć ogień do uciekających „Pelikanów" z każdego ze swych działających jeszcze laserów.
*3. Faza nadprzestrzeni:* „Rój" wchodzi w nadprzestrzeń jeśli pozwala na to numer rundy, stan silników i początkowe wykorzystanie punktów przez gracza dowodzącego siłami Znonów [21.0].

E. Etap rejestracji rund.
Żeton „Runda" jest przesuwany o jedno pole na torze kolejności rund na planszy.

# [7.0] Kontrola umysłowa

ZASADA OGÓLNA
Królowe i Pierwsza Królowa mogą próbować zdominować pojedynczych Ziemian poprzez kontrolę umysłową. Królowe i Pierwsza Królowa podczas prowadzenia kontroli umysłowej mają ograniczony zasięg tejże. Ludzie poddani kontroli umysłowej mają szansę się z niej wyłamać.

PROCEDURA
Każda aktywna Królowa i Pierwsza Królowa Znonów może próbować kontrolować swym umysłem każdego pojedynczego Ziemianina. Aby poddać go kontroli umysłowej, gracz dowodzący siłami Znonów oznajmia, która z Królowych będzie próbowała objąć kontrolę i rzuca kostką. Jeśli ten, nad którym próbuje on objąć kontrolę jest ranny, do kontrolowania go wystarczy wyrzucenie 1, 2, 3, 4 lub 5 oczek.
W każdym innym przypadku potrzebne jest wyrzucenie 1, 2 lub 3 oczek. Wyrzucenie innej liczby oznacza, że kontrola jest niemożliwa.

ZASADY SZCZEGÓŁOWE
[7.1] **Tylko aktywne i w pełni sprawne Królowe i Pierwsza Królowa mogą próbować objąć Ziemian kontrolą umysłową.**
Można próbować kontroli umysłowej tylko raz na rundę.
[7.2] **Królowa lub Pierwsza Królowa może próbować objąć kontrolą umysłową wyłącznie jednostki pozostające pod kontrolą gracza dowodzącego siłami Ziemi, które są od nich odległe nie więcej niż o trzy pola (liczone jako zasięg kontroli umysłowej)** [8.1].
Królowe i Pierwsza Królowa nie mogą objąć kontrolą umysłową jednostek pozostających na statkach „Pelikan".
[7.3] **Jeśli Królowe lub Pierwsza Królowa obejmują kogoś kontrolą umysłową, ich zasięg kontroli wobec własnych jednostek ograniczony jest do trzech pól.**
Ograniczenie zasięgu kontroli trwa aż do końca fazy kontroli umysłowej kolejnej rundy, podczas której, w żadnym jej etapie i fazie, Królowa lub Pierwsza Królowa nie utrzymywała kontroli umysłowej.
[7.4] **Królowa lub Pierwsza Królowa nie może kontrolować umysłowo więcej niż jednej jednostki.**
[7.5] **Królowa lub Pierwsza Królowa może dobrowolnie zrezygnować z utrzymywanej kontroli umysłowej tylko na początku fazy kontroli umysłowej.**
Królowa i Pierwsza Królowa nie może próbować kontrolować nowej jednostki w tej samej fazie, w której zrezygnowała z kontroli umysłowej lub straciła ją [7.6].
[7.6] **Na zakończenie każdej fazy kontroli umysłowej dla każdej jednostki objętej kontrolą rzuca się kostką, by sprawdzić, czy jednostka wyrwała się spod tej kontroli.**
Jeśli rezultat rzutu kostką wynosi 1 lub 2, jednostka powraca pod kontrolę Ziemian. Każdy inny rezultat oznacza, że jednostka pozostaje pod kontrolą umysłową.
[7.7] **Jednostki kontrolowane umysłowo poruszają się i wykonują inne zadania wynikające z gry tak jakby należały do sił Znonów.**
Jednostki kontrolowane umysłowo nigdy nie atakują się nawzajem, chociaż mogą atakować inne jednostki ziemskie.
[7.8] **Jednostka kontrolowana umysłowo nie może oddalić się więcej niż o trzy pola (liczone jako zasięg kontroli [8.1] od Królowej lub Pierwszej Królowej, która je kontroluje).**
Królowa lub Pierwsza Królowa może oddalić się więcej niż o trzy pola od jednostki, którą kontroluje, lecz jeśli uczyni to, natychmiast traci kontrolę nad jednostką, od której się oddaliła. Podobnie w przypadku, gdy kontrolująca jednostkę Królowa lub Pierwsza Królowa zostanie zabita lub ranna, każda kontrolowana przez tę Królową lub Pierwszą Królową jednostka powraca pod kontrolę gracza dowodzącego siłami Ziemi. Jednostki kontrolowane umysłowo nie mogą wkroczyć na statki „Pelikan".

# [8.0] Organizacja roju Znonów

ZASADA OGÓLNA
Królowe i Pierwsza Królowa rozpoczynają grę nieaktywne. Zostają aktywowane, gdy któryś z kosmicznych komandosów wkroczy na ich obszar lub pole lub otworzy skierowany tam ogień. Gracz dowodzący siłami Znonów może także (z własnego wyboru) aktywować każdą Królową lub Pierwszą Królową, znajdującą się w zasięgu kontroli umysłowej aktywnej Królowej lub Pierwszej Królowej, plus dodatkowo jedną Królową lub Pierwszą Królową w każdej fazie aktywacji królowych. Żołnierze i robotnice muszą znajdować się w zasięgu kontroli którejś z Królowych lub Pierwszej Królowej, by funkcjonować efektywnie. Żołnierze i robotnice znajdujące się poza zasięgiem kontroli mają zredukowaną zdolność ruchu i siłę w walce wręcz i nie mogą prowadzić walki ogniowej. Pierwsza Królowa i pomieszczenia dowództwa rozszerzają zasięg kontroli.

PROCEDURA
Jeśli robotnica lub żołnierz nie znajdują się w zasięgu kontroli w momencie rozpoczęcia ruchu, od ich zdolności ruchu odejmuje się 1 (na czas trwania tego etapu). Żołnierze i robotnice, którzy znajdują się poza zasięgiem kontroli w momencie rozpoczęcia bitwy, nie mogą prowadzić walki ogniowej, a w walce wręcz używają współczynnika Siła w walce wręcz poza zasięgiem kontroli umysłowej.

ZASADY SZCZEGÓŁOWE
[8.1] **Zasięg kontroli umysłowej mierzy się wzdłuż przyległych do siebie pól od Królowej lub Pierwszej Królowej do jednostki nie zważając uwagi na inne jednostki.**
Zasięg kontroli mierzy się nie zwracając uwagi na ściany (niezależnie od tego, czy mają one, czy nie mają drzwi). Może być on jednak mierzony tylko przez pola wewnątrz „Roju" (bez pól „Pelikanów"). Pola traktuje się jako przelegle, jeśli mają wspólną krawędź ze ścian lub przynajmniej jej fragment. Tak więc E2 odległe jest o trzy pola od E15 (przy pomiarze zasięgu kontroli).
[8.2] **Zasięg kontroli umysłowej aktywnej Królowej lub Pierwszej Królowej wynosi sześć pól, chyba że kontroluje ona umysłem oddział nieprzyjacielski; w tym przypadku zasięg jej kontroli wynosi trzy pola.**
Nieaktywna Królowa lub Pierwsza Królowa nie może się poruszyć, a zasięg jej kontroli wynosi trzy pola. Należy zwrócić uwagę, że zasięg kontroli wobec własnych jednostek jest zupełnie czym innym niż zasięg kontroli wobec jednostek przeciwnika.
[8.3] **Zasięg kontroli umysłowej aktywnej Królowej lub Pierwszej Królowej jest większy o dwa pola, jeśli znajduje się ona w pomieszczeniu dowództwa.**
[8.4] **Zasięg kontroli umysłowej każdej Królowej zwiększa się o dwa pola, gdy znajduje się ona w zasięgu kontroli Pierwszej Królowej.**
Zwiększony z tego powodu zasięg kontroli można sumować ze zwiększeniem zasięgu kontroli spowodowanym przebywaniem w pomieszczeniu dowództwa. Pierwsza Królowa nigdy nie powiększa swojego zasięgu kontroli.
[8.5] **Zdolność ruchu każdej jednostki wykonującej ruch nie zależy od tego, czy jednostka ta wychodzi z, czy wchodzi w, zasięg kontroli.**
[8.6] **Ani Królowa, ani Pierwsza Królowa, nie mogą użyć swej kontroli umysłowej do akty-**

wacji innej Królowej lub Pierwszej Królowej w tej rundzie, w której same były aktywowane.

Pierwsza Królowa nie może powiększać zasięgu kontroli w trakcie etapu, w którym sama była aktywowana.

[8.7] Królowa lub Pierwsza Królowa zostają natychmiast aktywowane, gdy Ziemianie wkroczą lub zaangażują się w walkę ogniową na ich obszarze lub polu.

[8.8] Królowe i Pierwsza Królowa, raz aktywowane, przez cały czas pozostają aktywne.

[8.9] Zasięg kontroli umysłowej jest zerowy, jeżeli Królowa lub Pierwsza Królowa jest ranna. Pierwsza Królowa nie może powiększać zasięgu kontroli, jeśli zostanie ranna.

# [9.0] Ruch

ZASADA OGÓLNA

Gracz może poruszyć każdą ze swych jednostek w trakcie swojej fazy ruchu i walki ogniowej. Jednostki mogą przerywać ruch by angażować się w walkę ogniową i prowadzić inne działania wynikające z gry.

PROCEDURA

Jednostki poruszają się indywidualnie. Każda z nich musi zakończyć ruch, nim następna może się poruszyć. Jednostka wydaje jeden punkt ruchu z liczby określającej jej zdolność ruchu za każde pole, na które wkracza i różne liczby punktów ruchu na przeprowadzenie innych działań [9.6].

ZASADY SZCZEGÓŁOWE

[9.1] Każdy ruch musi się odbywać przez przyległe pola.

[9.2] Jedno pole może zajmować najwyżej siedmiu komandosów. Jedno pole nie może być zajęte przez więcej niż trzy jednostki kontrolowane przez Znonów.

Oba te ograniczenia ważne są w każdym etapie ruchu. Zespół 2 strzelców liczy się w tym wypadku za dwóch komandosów. Komandosi kontrolowani przez Znonów wliczają się zarówno do sił Ziemi, jak i do sił Znonów. Zakładnicy nie wliczają się ani do sił Ziemi, ani do sił Znonów.

[9.3] Żadna z jednostek nie może przekroczyć ścian, nie zawierających drzwi lub wyłomu.

[9.4] Wszystkie jednostki (z wyjątkiem nieaktywnych Królowych lub Pierwszej Królowej) znajdujące się na polach nie zajętych przez jednostki nieprzyjaciela mogą zawsze poruszyć się co najmniej o jedno pole, niezależnie od swej zdolności ruchu.

Jednostka może przekroczyć drzwi, wyłom lub luk, by wkroczyć na pole, lecz aby opuścić pole zajęte przez przeciwnika musi zastosować procedurę opisaną w [9.5] Jest to jedyny przypadek, gdy jednostka może wykroczyć poza swą zdolność ruchu.

[9.5] Jednostka pragnąca opuścić pole zajęte przez przeciwnika musi rzucić kostką, żeby sprawdzić, czy się jej to udało.

Jeśli jednostka, odrywająca się od przeciwnika, zamierza przejść przez drzwi, wyłom lub luk, gracz kontrolujący tę jednostkę musi wyrzucić 1, 2 lub 3 oczka, by opuścić pole, na którym się znajduje. Jednostka, zamierzająca przejść na inne pole poruszając się korytarzem może tego dokonać przy wyrzuceniu 1, 2, 3, 4 lub 5 oczek. Jeśli jednostka nie może oderwać się od przeciwnika, wydatkuje 2 punkty ruchu (zgodnie z [9.6]), lecz nie może opuścić pola. Jednostka może próbować wycofać się ponownie po nieudanej próbie, jeśli posiada konieczne punkty ruchu. Rzut kostką nie jest konieczny, jeśli jednostka wycofuje się z pola, na którym znajdują się wyłącznie ranni żołnierze przeciwnika.

[9.6] Tabela: Koszty w punktach ruchu.

# [10.0] Abordaż

ZASADA OGÓLNA:

Kosmiczni komandosi mogą dostać się na „Rój" wyłącznie przez luki. Każdy z zakupionych (za punkty) „Pelikanów", który przetrwa ogień obrony zewnętrznej [4.0] i [5.0] ma przydzielony żeton oznaczający luk i swoje pole. Oznaczenie luku, umieszczone na planszy na dowolnym polu, łączy to pole z polem „Pelikana" odpowiadającego temu lukowi. Luki mogą być otwarte lub zamknięte. Luki otwarte traktuje się jak drzwi między polem, w którym położony został ich żeton i odpowiednim polem „Pelikana". Luki zamknięte można otworzyć, ale jeśli są one zamknięte, nie mają wpływu na przebieg gry.

PROCEDURA

W trakcie każdej fazy ruchu i walki ogniowej Ziemian, gracz dowodzący siłami Ziemi może umieszczać oznaczenia luków na polach wewnątrz „Roju". W trakcie ruchu sił Ziemi, jednostki znajdujące się na polach „Pelikanów" mogą przechodzić przez odpowiednie luki na pola wewnątrz „Roju" i viceversa. Nie wolno przechodzić przez zamknięte luki. Kosmiczni komandosi mogą otwierać i zamykać luki kosztem punktów ruchu, jeśli znajdują się na polu, na którym umieszczono żeton luku, lub na odpowiednim polu „Pelikana".

ZASADY SZCZEGÓŁOWE

[10.1] Na jednym polu umieścić można tylko jedno oznaczenie luku.

[10.2] Umieszczane pierwotnie na polach luki mogą być zamknięte lub otwarte (zależy to od wyboru gracza dowodzącego siłami Ziemi).

[10.3] Jeśli na „Pelikanie", w wyniku ognia systemów obrony zewnętrznej „Roju", zginęli wszyscy inżynierowie, oznaczenie luku tego „Pelikana" należy umieścić w śluzie powietrznej L9. Należy zwrócić uwagę na [10.1].

[10.4] Otwarty luk traktowany jest w przypadku walki ogniowej, ruchu i innych funkcji wypełnionych w grze tak, jak drzwi łączące dwa pola.

[10.5] Oznaczenia luków można umieszczać na każdym polu oprócz pola „Pelikana".

[10.6] Oznaczenia luków można umieszczać w różnych rundach. Oznaczenie każdego luku można umieścić tylko raz. Raz umieszczonego oznaczenia nie można przesunąć.

# [11.0] Oddziały nieznane

ZASADA OGÓLNA

Żetony wszystkich żołnierzy i robotnic są zawsze zakryte, chyba że na tym samym polu znajduje się jednostka przeciwnika. Żetony niektórych innych jednostek umieszcza się na początku gry zakryte, lecz później zostają one na stałe odwrócone (ujawnione).

PROCEDURA

Żetony żołnierzy i robotnic są odwracane (ujawniane), gdy na ich pola wkraczają oddziały nieprzyjacielskie (lub one wkraczają na pola zajęte przez oddziały nieprzyjacielskie) oraz ponownie zakrywane natychmiast po tym, gdy znajdą się poza polem zajętym przez oddziały nieprzyjacielskie. Żetony innych oddziałów są ujawniane zgodnie z innymi procedurami wyjaśnionymi w zasadach szczegółowych.

ZASADY SZCZEGÓŁOWE

[11.1] Gracz dowodzący siłami Ziemi nie może ani sprawdzać leżących na polach w pozycji zakrytej żetonów poszczególnych jednostek, ani robić o nich notatek.

[11.2] Żetonów jednostek kosmicznych komandosów nigdy nie umieszcza się w pozycji zakrytej.

[11.3] Żetony ambasadora i jego córki traktowane są jak żetony żołnierzy i robotnic tak długo, jak długo ambasador i jego córka pozostają pod kontrolą Znonów nieprzerwanie od początku gry [17.4] i [17.5].

Jeśli kontrola Znonów nad zakładnikami zniknie w jakimś fragmencie gry, jego żeton zostaje ujawniony aż do końca rozgrywki.

[11.4] Jednostki, których żetony pozostają zakryte, ponoszą straty wskutek walki ogniowej bez ujawnienia tych jednostek. Wyjątkiem jest śmierć zakładnika.

Jeśli któryś z zakładników zginie wskutek prowadzonej walki ogniowej, gracz dowodzący siłami Znonów musi natychmiast zawiadomić o tym fakcie gracza, dowodzącego siłami Ziemi.

[11.5] Żetony Królowych i Pierwszej Królowej umieszczane są w pozycji zakrytej, gdy Królowe lub Pierwsza Królowa są nieaktywne. Zostają ujawnione, gdy Królowe lub Pierwsza Królowa są aktywowane.

[11.6] Żetony pułapek i fałszywych pułapek umieszczane są na początku gry w pozycji zakrytej i odwraca się je (ujawnia) w trakcie pierwszej fazy walki wręcz Znonów, w której któryś z komandosów zajmuje to samo pole, co one.

[11.7] Żaden z graczy nie może sprawdzać wyeliminowanych jednostek, dopóki na zakończenie gry nie zostanie wyliczone zwycięstwo. Wyjątkiem jest [18.9].

# [12.0] Walka ogniowa

ZASADA OGÓLNA

Jednostka w trakcie ruchu może zatrzymać się i otworzyć ogień do pojedynczych jednostek przeciwnika.

PROCEDURA

Jednostka otwierająca ogień wydaje dwa lub więcej punkty ruchu, a następnie wybiera cel, do którego otworzy ogień. Gracz, kontrolujący jednostkę otwierającą ogień odejmuje następnie od współczynnika siła w walce ogniowej odległość (liczoną w polach) między celem a swym oddziałem (wliczając pole, na którym znajduje się cel, lecz nie pole, na którym znajduje się atakująca jednostka). Następnie gracz kontrolujący jednostkę otwierającą ogień rzuca kostką. Jeśli wynik rzutu jest mniejszy od zmodyfikowanej siły w walce ogniowej (czyli siły pomniejszonej o odległość), cel zostaje zniszczony (jeśli jest to zespół 2 strzelców, jego żeton należy odwrócić). Jeśli wynik rzutu jest równy zmodyfikowanej sile, jednostka, która jest celem, zostaje ranna

[13.0]. Jeśli wynik rzutu jest większy od zmodyfikowanej siły, strzał jest niecelny. Jednostka, która prowadziła ogień, może się następnie poruszać, jeśli ma wystarczająco dużo punktów ruchu.

ZASADY SZCZEGÓŁOWE

[12.1] Jednostki mogą angażować się w walkę ogniową tylko w tym przypadku, gdy zarówno jednostka otwierająca ogień jak i jednostka, która jest celem znajdują się w tej samej linii pól a pomiędzy nimi jest co najwyżej jeden wyłom lub jedne drzwi.

Mówiąc innymi słowami, jednostka prowadząca ogień musi mieć na linii wzroku jednostkę, która jest celem. Jednostki nie mogą strzelać zza węgła i poprzez ściany, nie zawierające wyłomów, drzwi i otwartych luków.

[12.2] Jednostki nie mogą prowadzić ognia przez zajęte pola.

[12.3] Jednostki zajmujące te same pola, co jednostki nieprzyjacielskie, nie mogą prowadzić walki ogniowej.

[12.4] Jednostki prowadzące ogień w obiegającym „Wielki Rój" kolistym korytarzu nie mogą otwierać ognia do jednostek oddalonych o więcej niż dwa pola.

[12.5] Żadna jednostka Znonów nie może prowadzić walki ogniowej z zakładnikami, chyba, że żetony zakładników zostały odwrócone (ujawnione) i w rzucie kostką osiągnięty został wynik wystarczający do ich egzekucji [19.0].

[12.6] Jednostki, na których żetonach nie podano siły w walce ogniowej, nie mogą prowadzić walki ogniowej.

Niektóre jednostki mają w walce ogniowej siłę równą 0. Jednostki te mogą prowadzić walkę ogniową wyłącznie znajdując się w zbrojowni [18.5].

[12.7] Jednostka może prowadzić walkę ogniową wyłącznie raz na rundę.

[12.8] Jednostka może zwiększyć swą siłę w walce ogniowej o jeden za każdy punkt ruchu wydany na prowadzenie ognia (powyżej wymaganych dwu [9.6]).

Przeciwnik musi być powiadomiony o zamiarze wydania dodatkowych punktów ruchu na prowadzenie ognia przed rzutem kostką.

[12.9] Jednostka otwierająca ogień wybiera sobie dowolnie jednostkę będącą celem, jeżeli na danym polu znajduje się ich więcej.

Przykład: gracz dowodzący siłami Ziemi może zadeklarować: „Mój zespół 2 strzelców otwiera ogień do drugiej jednostki od góry wśród tych, których żetony znajdują się na tym, a tym polu". Jednostka może otworzyć ogień do jednostki przeciwnika mimo, że cel znajduje się na tym samym polu, co inna jednostka przyjacielska. (Należy zwrócić uwagę na [12.3]).

# [13.0] Zranienie

ZASADA OGÓLNA

Jednostki mogą zostać ranne w walce ogniowej lub w walce wręcz. Jednostki ranne mają zmniejszoną zdolność ruchu i walki i nie mogą wykonywać większości działań, wynikających z przebiegu gry. Ranni komandosi z Ziemi mogą odzyskać pełną zdolność bojową wycofując się na pola „Pelikanów".

PROCEDURA

Gdy jednostka zostaje ranna, oznaka zranienia położona zostaje na żetonie tej jednostki. Oznaki zranienia usunięte zostają z żetonów kosmicznych komandosów, znajdujących się na polach „Pelikanów", po zakończeniu każdej fazy ruchu i walki ogniowej Ziemian w którym jednostka ta nie wydatkowała punktów ruchu.

ZASADY SZCZEGÓŁOWE

[13.1] Ranne jednostki nie mogą wydawać więcej niż dwa punkty ruchu na rundę (lub całość swej zdolności ruchu, jeśli jest ona mniejsza).

[13.2] Ranne jednostki nie mogą atakować w walce ogniowej lub w walce wręcz.

[13.3] Zaatakowana w walce wręcz, ranna jednostka ma siłę w walce wręcz mniejszą o 3. Jednak siła żadnej jednostki w walce wręcz nie może być mniejsza od 0.

[13.4] Jednostka ranna nie może przejawiać w grze innej aktywności niż ruch.

Przekraczanie drzwi, wyłomów lub luków i próby oderwania się od przeciwnika celem wykonania ruchu [9.5] są dozwolone. Zobacz także [17.3].

[13.5] Jeśli ranna jednostka otrzyma kolejne zranienie, zostaje wyeliminowana, a jej żeton jest usuwany z planszy.

# [14.0] Akcje saperskie

ZASADA OGÓLNA

Wyrzutnie laserowe Znonów (L1, L2, L3, L4, L5 i L6) oraz siłownie „Wielkiego Roju" (L8 i L10), mogą zostać zniszczone przez każdego z kosmicznych komandosów, znajdujących się na ich polach, jeśli pola te nie są zajmowane przez jednostki kontrolowane przez Znonów. Pola „Pelikanów" mogą zostać zniszczone przez jednostki kontrolowane przez Znonów, zajmujących to samo pole co otwarty luk. Inżynierowie mogą próbować zrobić wyłomy w ścianach.

PROCEDURA

Kosmiczny komandos wydaje jeden punkt ruchu za podjęcie próby zniszczenia siłowni lub wyrzutni laserowych, których pola zajmuje. Następnie gracz rzuca kostką. Jeśli wynik rzutu wynosi 1÷4, na polu, na którym przeprowadzano akcję saperską kładzie się oznaczenie zniszczenia (zob. [20.0] i [20.1]). Jednostki kontrolowane przez Znonów mogą próbować zniszczenia pól „Pelikanów" przy użyciu procedur walki ogniowej, w których celem ataku jest sam „Pelikan". Jeśli trafią (zranienie liczy się jako trafienie), usuwa się oznaczenie luku trafionego „Pelikana" i eliminuje wszystkie jednostki na jego polu. By wybić wyłom w ścianie, inżynier wydaje dwa punkty ruchu i rzuca kostką. Jeśli wynikiem rzutu jest 1÷5, w ścianie wybity został wyłom i na polu kładzie się oznaczenie wyłomu. Jeśli wynik rzutu wynosi 6 próba jest nieudana i ładunek wybucha inżynierowi w twarz. Należy użyć procedury walki wręcz, by stwierdzić, jakie szkody poniósł inżynier. Należy przyjąć, że ładunek wybuchowy ma siłę w walce wręcz równą 6.

ZASADY SZCZEGÓŁOWE

[14.1] Jednostka może próbować akcji saperskich dowolną liczbę razy w trakcie fazy ruchu i walki ogniowej. Ograniczeniem jest tylko jej zdolność ruchu.

[14.2] Inżynier musi znajdować się przy ścianie, by wybić w niej wyłom.

[14.3] Inżynier nie może wybić wyłomu, jeśli znajduje się na polu, na którym znajdują się także jednostki przeciwnika.

[14.4] Wyłomy można wybić w ścianach każdej grubości.

Na przykład można wybić wyłom w ścianie łączącej E12 i E8. Nie można wybić wyłomu w ścianach zewnętrznych i w ścianach, które mają drzwi lub w których już wybito jakiś wyłom.

# [15.0] Pułapki

ZASADA OGÓLNA

Gracz dowodzący siłami Znonów może rozpocząć grę z maksimum trzema pułapkami i dwiema fałszywymi pułapkami. Pułapki zaskakują kosmicznych komandosów na polach, na których się one znajdują, zaś fałszywe pułapki służą do zmylenia gracza, dowodzącego siłami Ziemi.

PROCEDURA

Gdy tylko któryś z kosmicznych komandosów wejdzie na pole zawierające pułapkę lub fałszywą pułapkę, gracz dowodzący siłami Znonów informuje gracza dowodzącego siłami ziemskimi, że na tym polu znajduje się pułapka. Kosmiczny komandos może próbować przeprowadzić oderwanie od przeciwnika lub wykonać inne działania w grze, w granicach możliwości narzuconych mu przez jego zdolność ruchu. Na początku każdej fazy walki wręcz Znonów żetony wszystkich pułapek i fałszywych pułapek na polach zajętych przez siły ziemskie zostają na stałe odwrócone (ujawnione). Odwrócone żetony fałszywych pułapek należy usunąć a prawdziwe pułapki atakują każdą jednostkę ziemską, znajdującą się na zajmowanym przez nią polu używając procedury walki wręcz (siła pułapki równa 8).

ZASADY SZCZEGÓŁOWE

[15.1] Pułapki i fałszywe pułapki nie są wliczane w liczbę jednostek kontrolowanych przez Znonów mogących zajmować to samo pole [9.2].

[15.2] Ani prawdziwe, ani fałszywe pułapki nie mogą się poruszać.

[15.3] W trakcie każdej fazy walki wręcz Znonów, każdy kosmiczny komandos (niezależnie od tego, kto go kontroluje) atakowany jest raz przez każdą pułapkę, na której polu się znajduje.

Pułapki mają siłę w walce wręcz równą 8. Pułapki atakują tylko raz jednostkę sił Ziemi, znajdującą się na ich polu i mogą dodawać swą siłę w walce wręcz do siły innych pułapek lub jednostek kontrolowanych przez Znonów, zgodnie z wyborem gracza dowodzącego siłami Znonów. Pułapki pozostają na planszy po dokonanym przez nie ataku i mogą ponawiać ataki w trakcie każdej fazy walki wręcz Znonów, dopóki nie usunie ich inżynier [17.3].

Ataki pułapek są automatyczne i nie można ich powstrzymać w żadnych okolicznościach.

[15.4] Pułapki nie mogą atakować żołnierzy, robotnic, Królowych lub Pierwszej Królowej, nie mogą także atakować żadnego z zakładników.

[15.5] Rezultat walki nie ma wpływu na pułapki.

Jeśli pułapka, której żeton leży na polu w pozycji zakrytej zaatakowana została w walce ogniowej i rezultat tej walki jest dla niej niekorzystny, gracz dowodzący siłami Ziemi zo-

staje po prostu poinformowany o tym że zaatakował pułapkę. Żeton pozostaje jednak na polu w pozycji zakrytej.
[15.6] Pułapki traktowane są jak jednostki kontrolowane przez Znonów w trakcie procedury odrywania się od przeciwnika [9.5].

Fałszywe pułapki traktowane są w tej procedurze tak, jak prawdziwe, jak długo ich żetony są zakryte (odwrócone). Kosmiczni komandosi kontrolowani przez Znonów muszą wobec pułapek i fałszywych pułapek rzucać kostką jak przy odrywaniu się od przeciwnika, jakby pułapki były jednostkami kontrolowanymi przez Ziemian.

# [16.0] Walka wręcz

ZASADA OGÓLNA

Jeśli jednostki kontrolowane przez jednego z graczy zajmują to samo pole, co jednostki, kontrolowane przez drugiego gracza, podczas swojej fazy walki wręcz mogą one (decyzja należy do gracza) toczyć walkę wręcz z oddziałami przeciwnika.

PROCEDURA

Jednostki mogą toczyć walkę wręcz oddzielnie lub wspólnie z innymi jednostkami kontrolowanymi przez tego samego gracza. Gracz, kontrolujący jednostkę lub jednostki atakujące, wybiera dla nich jedną jednostkę jako cel, odejmuje siłę w walce wręcz jednostki będącej celem od łącznej siły w walce wręcz jednostek atakujących, otrzymując modyfikator walki. Wartość modyfikatora walki dodaje się do wyniku rzutu kostką, a otrzymaną sumę (zwaną też zmodyfikowanym rzutem kostką) należy sprawdzić w tabeli rezultatów walki wręcz [16.6] celem określenia wyniku walki. Przed rozpoczęciem kolejnej walki wręcz należy określić wyniki poprzednich walk.

ZASADY SZCZEGÓŁOWE

[16.1] W walce wręcz nieputrzebne są punkty ruchu. Walka wręcz może mieć miejsce tylko w fazie walki wręcz gracza, kontrolującego jednostkę (jednostki) atakujące.
[16.2] Pułapki to jedyne jednostki, które zawsze [15.3] muszą toczyć walkę wręcz.

Każda jednostka musi jednak bronić się, jeśli została zaatakowana. (Wyjątek [16.5]).
[16.3] Jednostka, która nie jest pułapką, może inicjować tylko jedną walkę wręcz w każdej fazie walki wręcz.

Jednostka może być celem dowolnej liczby ataków w trakcie jednej fazy. Jednostki zawsze bronią się indywidualnie. Celem jednego ataku może być zawsze tylko jedna jednostka.
[16.4] Ambasador i jego córka nie mogą inicjować walki wręcz, jeśli pozostają pod kontrolą Znonów. Gracz dowodzący siłami Znonów nie może także rozpoczynać działań przeciwko nim chyba, że ich żetony zostały odwrócone (ujawnione) i dokonano rzutu kostką wymaganego do zabicia zakładników [19.0].
[16.5] Królowe i Pierwsza Królowa nie mogą zostać zaatakowane w walce wręcz bez zgody gracza, dowodzącego siłami Znonów, jeśli na ich polu znajduje się jakiś żołnierz, robotnica lub Ziemianin pod kontrolą umysłową.

Jeśli Królowa lub Pierwsza Królowa odmówi udziału w walce wręcz na podstawie tego przywileju, nie może zainicjować walki wręcz w najbliższej fazie walki wręcz Znonów.
[16.6] Tabela rezultatów walki wręcz.

# [17.0] Zdolności i ograniczenia jednostek specjalnych

ZASADA OGÓLNA

Niektóre jednostki Ziemian mają zdolności specjalne i działają z uwzględnieniem specjalnych ograniczeń.

ZASADY SZCZEGÓŁOWE

[17.1] Zespół 2 strzelców może być podzielony tylko w tym przypadku gdy jeden z nich jest kontrolowany umysłowo lub stał się ofiarą walki.

Jeśli jeden strzelec z dwuosobowego zespołu zostaje zabity, żeton tego zespołu należy odwrócić. Jeśli jeden strzelec z dwuosobowego zespołu został ranny lub jest kontrolowany umysłowo, żeton tego zespołu należy odwrócić i wraz z nim położyć odwrócony żeton innego zespołu z odpowiednim oznaczeniem: zranienia lub kontroli umysłowej.
[17.2] Dwaj niezależni strzelcy mogą się połączyć (decyzja należy do dowodzącego siłami Ziemi gracza) na zakończenie każdej fazy ruchu i walki ogniowej. Strzelcy ci muszą znajdować się na tym samym polu.

Żeton jednego z nich należy usunąć, a żeton drugiego odwrócić na stronę oznaczającą 2 strzelców.
[17.3] Inżynierowie mogą próbować usunąć pułapki.

Aby inżynier mógł przystąpić do usuwania pułapki, musi znajdować się na tym samym polu. Następnie gracz kontrolujący inżyniera rzuca kostką. Wynik rzutu 1÷4 oznacza usunięcie pułapki (ranny inżynier musi wyrzucić 1÷2). Każdy inny wynik rzutu oznacza, że próba się nie powiodła. Inżynier może usunąć pułapki znajdujące się na polu, które zajmują także jednostki przeciwnika. Usuwanie pułapki może się w tym przypadku odbyć w fazie ruchu i walki ogniowej i wymaga wydatkowania jednego punktu ruchu za podjęcie próby. Jeśli pułapka, której żeton leżał na polu w pozycji zakrytej została usunięta, gracz dowodzący siłami Ziemi powinien zostać poinformowany, czy była to pułapka, czy fałszywa pułapka. Należy zauważyć, że ranny inżynier może usuwać pułapki (wyjątek w stosunku do [13.4]).
[17.4] Ambasador i jego córka zaczynają grę, znajdując się pod kontrolą Znonów.

Ambasador i jego córka traktowani są dokładnie tak, jak jednostki kontrolowane umysłowo, gdy trzeba określić zakres kontroli Znonów. Nie liczą się oni jednak do limitu Ziemian, których może kontrolować umysłowo Pierwsza Królowa lub Królowe i zasięg kontroli umysłowej nigdy nie jest zredukowany kontrolą tych osób tak długo, jak długo pozostają oni pod ciągłą kontrolą Znonów od początku gry. Jeśli w którymś momencie kontrolowani przez Ziemię kosmiczni komandosi zajmują to samo pole, co zakładnicy a na polu tym nie ma jednostek kontrolowanych przez Znonów innych niż sami zakładnicy, żetony więźniów odwraca się, a oni sami przechodzą pod kontrolę Ziemi. W przyszłości, jeśli gracz dowodzący siłami Znonów będzie chciał kontrolować umysłowo swych zakładników, będzie musiał użyć standardowej procedury kontroli umysłowej [11.3].
[17.5] Jeśli w którymkolwiek momencie gry zakładnik znajdzie się w odległości większej niż trzy pola od którejkolwiek Królowej lub Pierwszej Królowej, jego (jej) żeton natychmiast odwraca się (ujawnia), a on (ona) przechodzi natychmiast pod kontolę Ziemi.

# [18.0] Niezwykłe własności „Roju"

ZASADA OGÓLNA

Niektóre pola (pomieszczenia) mają specjalny wpływ na przebieg gry. Przypadki, w których właściwości pola (pomieszczenia) mają wpływ na grę, opisane są niżej.

ZASADY SZCZEGÓŁOWE

[18.1] Zniszczenie siłowni może opóźnić przejście „Roju" w nadprzestrzeń lub nawet uniemożliwić je [21.0].
[18.2] Jeśli statek typu „Pelikan" nie ma na pokładzie inżyniera, oznaczenie jego luku umieszczone może być tylko w śluzie powietrznej [10.3].
[18.3] Lasery, które nie zostały zniszczone, mogą otwierać ogień do odlatujących statków [20.0].
[18.4] Zasięg kontroli umysłowej aktywnych Królowych i Pierwszej Królowej, zajmujących salę dowództwa, jest wydłużony o dwa pola [8.3].
[18.5] Żołnierze oraz robotnice Znonów, Królowe i Pierwsza Królowa, dodają dwa do swej siły w walce ogniowej i w walce wręcz tak długo, jak długo pozostają w zbrojowni.

Dodatkowo, za każdym razem kiedy w zbrojowni odbywa się walka wręcz lub ogień kierowany jest przeciw oddziałom zajmującym zbrojownię, musi zostać wykonyny rzut kostką mający rozstrzygnąć, czy zbrojownia wybuchła. Wyrzucenie 1 oznacza, że zbrojownia wybuchła i wszystkie znajdujące się w niej oddziały uległy eliminacji. Każda zbrojownia może wybuchnąć tylko raz. Jednostki Znonów, które wejdą do zbrojowni już uprzednio zniszczonej, nie otrzymują z tego tytułu żadnych preferencji. Jednostki mogą prowadzić walkę ogniową z samą zbrojownią, do jej wysadzenia potrzebne jest wyrzucenie 1 oczka. Na polu zniszczonej zbrojowni kładzie się żeton „Zniszczony".
[18.6] Kosmiczni komandosi lub robotnice, zajmujący sale kontroli grawitacji mogą zlikwidować sztuczną grawitację „Roju".

Odcięcie grawitacji może nastąpić w fazie ruchu i walki ogniowej i wymaga wydatkowania dwóch punktów ruchu. Raz odcięta, grawitacja nie może zostać przywrócona. W przypadku odcięcia grawitacji, zdolność ruchu wszystkich oddziałów z wyjątkiem inżynierów, Królowych i Pierwszej Królowej jest na stałe zredukowana o jeden. W dodatku, przez cały następny etap ruchu i walki Znonów następujący po etapie, w którym odcięto grawitację, żadna jednostka Znonów nie może wydawać punktów ruchu lub rozpoczynać walki wręcz. Jednostka nie może odciąć grawitacji, jeśli w sali kontroli grawitacji znajduje się także jednostka nieprzyjaciela.
[18.7] Kosmiczni komandosi lub robotnice znajdujący się w salach systemu podtrzymywania życia mogą wydać dwa punkty ruchu

by wyłączyć system podtrzymywania życia.

Jeśli system podtrzymywania życia zostanie wyłączony, wszystkie jednostki ranne zostają wyeliminowane, a wszystkie późniejsze przypadki zranienia są równoznaczne z eliminacją. Jednostka nie może wyłączyć systemu podtrzymywania życia, jeśli na tym samym polu znajduje się również jednostka nieprzyjaciela.

[18.8] Jednostki kontrolowane przez Znonów nie mogą rozpoczynać walki wręcz w wylęgarniach, a jeśli strzelają do wylęgarni, ich siła w walce ogniowej jest zmniejszona o 1.

[18.9] Na zakończenie każdej fazy ruchu i walki ogniowej Znonów w trakcie której aktywna i w pełni sprawna (nie zraniona) Królowa lub Pierwsza Królowa pozostała w bezruchu w chłodni, można na tym polu umieścić jedną robotnicę.

Należy jednak zwrócić uwagę na [9.2]. Można użyć żetonów robotnic, których do tej pory nie użyto lub robotnic, które zginęły w trakcie walki, jeśli jednak wszystkie żetony robotnic używane są w grze, zasada ta przestaje obowiązywać.

# [19.0] Zabicie zakładników

ZASADA OGÓLNA

Gracz dowodzący siłami Znonów może próbować dokonać egzekucji zakładników. Jeżeli w wyniku zniszczenia obydwu siłowni zginęła Królowa lub Pierwsza Królowa, gracz może podjąć próbę zabicia zakładników. W tym celu rzuca kostką stosując poniższą procedurę.

PROCEDURA

W każdej fazie ruchu i walki ogniowej Znonów, po zniszczeniu obu siłowni w wyniku którego zginęła Królowa lub Pierwsza Królowa, gracz kontrolujący siły Znonów musi rzucić kostką raz za każdą zabitą Królową lub Pierwszą Królową, by sprawdzić, czy może zabić zakładników. Jeśli wynik rzutu wynosi 1÷3, może on zabić po jednym zakładniku w każdej następnej rundzie gry. Żeton zabitego zakładnika zostaje natychmiast usunięty z planszy. Jeśli osiągnięty został wymagany wynik rzutu kostką, gracz dowodzący siłami Znonów może także toczyć walkę ogniową i walkę wręcz przeciw zakładnikom.

ZASADY SZCZEGÓŁOWE

[19.1] W trakcie jednej rundy zabity może być tylko jeden zakładnik.

[19.2] Egzekucja może zostać dokonana tylko na zakładnikach, których żetony leżą na polach w pozycji odwróconej (nie zostały do tej pory ujawnione).

Do egzekucji nie jest potrzebna obecność jednostek Znonów na polach, które zajmują zakładnicy. W tym przypadku zostają oni zabici przez Królowe, używające telepatii.

[19.3] Gracz, dowodzący siłami Ziemi musi zostać uprzedzony o zamiarze egzekucji na jedną pełną rundę przed jej wykonaniem i otrzymać szansę porzucenia misji [22.0].

Wraz z porzuceniem misji następuje zakończenie gry. Jeśli misja nie zostaje zarzucona, egzekucja ma miejsce w trakcie fazy walki wręcz Znonów w rundzie następującej po rundzie, w której zgłoszono zamiar egzekucji.

[19.4] Wraz z ogłoszeniem zamiaru egzekucji zakładników, gracz dowodzący siłami Znonów musi natychmiast ujawnić lokalizację zakładników, których egzekucję ma zamiar przeprowadzić.

Ogłoszenie to demonstruje, że zakładnicy jeszcze żyją i służy poparciu groźby, mającej doprowadzić do wycofania się komandosów ze statku. Gracz, dowodzący siłami Znonów nie musi zabić zakładników po ogłoszeniu o zamiarze ich egzekucji, lecz jeśli zagrozi ich egzekucją w przyszłości, musi znowu uprzedzić o niej rundę wcześniej.

# [20.0] Ewakuacja i system obrony zewnętrznej Znonów

ZASADA OGÓLNA

W trakcie każdej fazy ewakuacji któryś lub wszystkie „Pelikany" mogą oderwać się od „Roju" i uciec w kosmos (wybór należy do gracza dowodzącego siłami Ziemi). Odlatujące statki mogą być atakowane przez nieuszkodzone lasery Znonów (wybór należy do gracza, dowodzącego siłami Znonów).

PROCEDURA

Oznaczenie łuku odlatującego statku zostaje na stałe usunięte z planszy. W trakcie następującej zaraz po ewakuacji fazy obrony zewnętrznej, gracz dowodzący siłami Znonów wyznacza, który z nieuszkodzonych laserów strzela do którego z uciekających statków i rzuca raz kostką za każdy ze swych laserów. Za każdym razem gdy wyrzucone zostaną 1, 2 lub 3 oczka, gracz dowodzący siłami Ziemi musi rzucać kostką, określając zakres zniszczeń na swym statku na tabeli zniszczeń statków „Pelikan" [5.9].

ZASADY SZCZEGÓŁOWE

[20.1] Oznaczenie łuku odlatującego „Pelikana" nie może zostać umieszczone na planszy ponownie.

[20.2] „Pelikan" może odlecieć tylko wtedy, gdy jego łuk jest zamknięty, a na polu odlatującego „Pelikana" znajduje się przynajmniej jeden komandos sił Ziemi.

[20.3] Do „Pelikana" nie można strzelać po zakończeniu fazy obrony zewnętrznej następującej po fazie ewakuacji, w której ten „Pelikan" odleciał.

# [21.0] Nadprzestrzeń

ZASADA OGÓLNA

„Wielki Rój" może uciec w nadprzestrzeń. Prędkość, z jaką ucieka w nadprzestrzeń zależy od tego, jak gracz, dowodzący siłami Znonów, rozdzielił punkty posiadania na początku gry i od tego, w jakim stanie znajdują się siłownie [14.0].

PROCEDURA

„Rój" wchodzi w nadprzestrzeń automatycznie w rundzie 12 chyba, że zostało to zmienione przez wydatkowanie punktów posiadania [4.9] lub zniszczenie siłowni [14.0]. Jeśli zniszczona została jedna z siłowni, „Rój" może wejść w nadprzestrzeń dwie rundy później. „Rój" nie może wejść w nadprzestrzeń, jeśli zniszczone zostały obie siłownie. Na przykład, jeśli gracz dowodzący siłami Znonów wydał 16 punktów posiadania, by przyspieszyć ucieczkę w nadprzestrzeń, „Rój" wejdzie w nadprzestrzeń w fazie nadprzestrzeni w rundzie 8 (12- (16:4)) jeśli obie siłownie pozostały nietknięte; w rundzie 10 (12+2- (16:4)), jeśli zniszczona została jedna siłownia, albo wcale, jeśli zniszczono obie siłownie.

W trakcie fazy nadprzestrzeni w odpowiedniej rundzie, gracz dowodzący siłami Ziemi zostaje poinformowany, że „Rój" wszedł w nadprzestrzeń i jest to koniec gry.

# [22.0] Zwycięstwo

ZASADA OGÓLNA

Nim rozpocznie się rozgrywka, gracz dowodzący siłami Ziemi wybiera, czy jego misja jest wyprawą ratunkową, czy ekspedycją karną [5.0]. W przypadku ekspedycji karnej, zwycięstwo zależy przede wszystkim od liczby ofiar po obu stronach podczas gdy wynik misji ratunkowej zależy od tego, co się stało z zakładnikami.

ZASADY SZCZEGÓŁOWE

[22.1] W przypadku wyprawy ratunkowej obowiązują następujące zasady:

1. Jeśli misja zostaje przerwana — gra jest nierozstrzygnięta.
2. Gracz dowodzący siłami Ziemi zwycięża jeśli uwolnieni zostaną oboje zakładnicy lub jeden z zakładników zostanie uwolniony i co najmniej połowa jednostek, z którymi gracz zaczął grę pozostanie przy życiu.
3. Gracz dowodzący siłami Znonów zwycięża jeśli żaden z zakładników nie zostanie uwolniony, jeden z zakładników zostanie uwolniony lecz ponad połowa ziemskich jednostek polegnie lub jeśli „Wielki Rój" ucieknie w nadprzestrzeń nim ewakuują się z niego komandosi.

[22.2] W przypadku ekspedycji karnej o zwycięstwie decydują zgromadzone punkty zwycięstwa (PZ).

Każdy ocalony zakładnik daje graczowi, dowodzącemu siłami Ziemi 5 PZ, podczas gdy każda zabita Królowa i Pierwsza Królowa warta jest 3 PZ. Dla gracza, dowodzącego siłami Znonów każdy zabity kosmiczny komandos wart jest 1 PZ, zaś zakładnicy zabici ogniem komandosów warci są 3 PZ. Zakładnicy, na których dokonano egzekucji nie liczą się w walce o zwycięstwo. Zwycięża ten gracz, który ma najwięcej PZ (nawet, jeśli misja zostaje przerwana). Kosmiczni komandosi, którzy nie zdążyli się ewakuować przed wejściem „Roju" w nadprzestrzeń, przy kalkulacji punktów zwycięstwa traktowani są jako zabici [22.3]. Remis następuje wtedy, gdy obaj gracze mają tę samą liczbę punktów zwycięstwa.

[22.3] Zakładnik zostaje ocalony jeśli opuści on (lub ona) pokład „Roju" na statku „Pelikan" i nie zginie wskutek ognia laserów systemu obrony zewnętrznej „Roju".

Komandosi zostają ewakuowani w ten sam sposób.

[22.4] Pułapki i fałszywe pułapki nie liczą się jako jednostki przy określaniu zwycięstwa w grze [6.0].

[22.5] Misja może zostać przerwana tylko na warunkach opisanych w [19.3].

# Wersja gry dla jednego gracza

## [23.0] Wprowadzenie do wersji gry dla jednego gracza

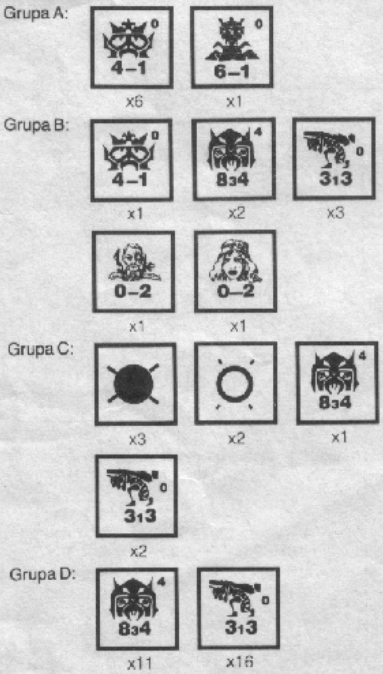
ZASADA OGÓLNA

Graczem aktywnym w wersji gry dla jednego gracza jest gracz dowodzący siłami Ziemi. Jego jednostki poruszają się i atakują dokładnie tak, jak w wersji standardowej. O rozwinięciu i atakach sił Znonów decyduje rzut kostką, w oparciu o zasady podane poniżej. Gereralnie, zasady wersji standardowej obowiązują w wersji gry dla jednego gracza — wszystkie wyjątki zostały dokładnie opisane.

## [24.0] Początek gry w wersji dla jednego gracza

PROCEDURA

Pierwszą rzeczą, którą musi uczynić gracz jest podzielenie żetonów sił Znonów na cztery oddzielone grupy:




Te cztery zestawy żetonów powinny zostać dokładnie wymieszane i umieszczone osobno w nieprzezroczystych pojemikach.

Następnie gracz wybiera charakter swej misji, określa siłę oddziałów Ziemi, rozmieszcza je w „Pelikanach" i rzuca kostką jak w [5.8] i [5.9], określając rzutem kostki, które statki zostają trafione przez lasery systemu obrony zewnętrznej.

Gracz wybiera następnie losowo żetony 6 jednostek z grupy D i umieszcza je przewrócone (ujawnione) na polach wskazanych przez tabelę początkowego rozmieszczenia sił Znonów [24.4] po dwukrotnym rzucie kostką. Po rozmieszczeniu tych jednostek gra rozpoczyna się według normalnej kolejności rozgrywki.

ZASADY SZCZEGÓŁOWE

[24.1] Gracz może przeznaczyć tylko 70 punktów posiadania na sformowanie sił Ziemi.

[24.2] Ograniczenie w umieszczaniu jednostek na jednym polu [9.2] nie może zostać przekroczone przy rozmieszczaniu sił Znonów przed rozpoczęciem gry.

Jeśli rzut kostką [24.4] wskazuje na to, że żeton danej jednostki powinien zostać umieszczony na polu, na ktòym znajdują się już trzy inne jednostki, należy rzucać kostką jeszcze raz.

[24.3] Żetony sześciu jednostek Znonów należy umieścić przewrócone (ujawnione).

[24.4] Tabela początkowego rozmieszczenia sił Znonów.

## [25.0] Rozmieszczanie jednostek Znonów w trakcie gry

ZASADA OGÓLNA

W każdym momencie, w którym któryś z kosmicznych komandosów wkracza na obszar [3.0], na który nie wkroczył wcześniej w trakcie gry, lub kiedy na takim obszarze umieszczone zostaje oznaczenie luku, na obszarze tym umieszczane są jednostki Znonów.

PROCEDURA

Jedna jednostka z grupy A umieszczona zostaje na polu obszaru, wskazanym przez tabelę rozmieszczenia Królowych [25.7]. Żeton tej jednostki zostaje przewrócony (ujawniony). Gracz rzuca następnie dwukrotnie kostką i przy pomocy tabeli populacji gniazda [25.8] określa, ile jednostek wybranych z grupy D zostanie rozmieszczonych na danym obszarze. Dodatkowo, jeśli jednostką wybraną z grupy A jest Pierwsza Królowa, cała grupa B zostaje dodana do jednostek wybranych na podstawie tabeli populacji gniazda. Żetony jednostek grupy B należy zmieszać z żetonami jednostek wskazanych przez tabelę populacji gniazda; żetony muszą być w pozycji odwróconej (zakrytej). Kiedy ustali się już, które jednostki mają zostać rozmieszczone, żeton jednej z jednostek zostaje natychmiast ujawniony (jej żeton musi zostać przewrócony) wraz z jednostką z grupy A. Pozostałe jednostki podzielone zostają na grupy po dwie (jeśli liczba jednostek jest nieparzysta, jedna z nich pozostaje bez pary) i każda z grup umieszczona zostaje (ich żetony muszą być ujawnione) na polach wewnątrz obszaru, wskazanego przez tabelę rozwinięcia gniazd [25.9] i dwukrotny rzut kostką. Po rozmieszczeniu wszystkich grup, wybrana zostaje jedna jednostka z grupy C i ulokowana przy pomocy tej samej procedury. Jej żeton umieszczony zostaje na polu w pozycji odwróconej (zakrytej).

ZASADY SZCZEGÓŁOWE

[25.1] Przypadek [9.2] nie może być pogwałcony przy rozmieszczaniu sił Znonów.

Należy ponawiać rzuty kostką i korzystać z tabeli rozwinięcia gniazd do momentu, w którym wszystkie grupy zostaną rozmieszczone bez pogwałcenia reguł rozmieszczenia jednostek.

[25.2] Jeśli gracz rzuca kostką w celu rozmieszczenia jednostek na obszarze laserów, należy ponowić rzut jeśli tabela wykazuje, że jednostki mają być rozmieszczone na polach 12, 13, 14 lub 15.

[25.3] Do rzutu kostką przy korzystaniu z tabeli populacji gniazd należy dodać dwa przy określaniu liczby jednostek rozmieszczonych w Strefie Laserów.

[25.4] Żetony wszystkich jednostek należy umieścić przewrócone (ujawnione) z wyjątkiem żetonów jednostek z grupy C, które umieszcza się w pozycji odwróconej.

[25.5] Jeśli tabela populacji gniazd wskazuje, że rozmieszczonych może być więcej jednostek niż pozostało w grupie D, rozmieszcza się wszystkie jednostki z tej grupy, a wszystkie przyszłe rzuty kostką traktuje się tak, jakby ich rezultatem było 0.

[25.6] Podana tu procedura rozpoczyna się wtedy, gdy na jej rozpoczęcie wskazuje zasada ogólna, przerywając ruch sił Ziemi.

Jednostka może kontynuować ruch, jeśli został on przerwany przez działania, których zasady zostały tu podane.

[25.7] Tabela rozmieszczenia Królowych.

[25.8] Tabela populacji gniazd.

[25.9] Tabela rozwinięcia gniazd.

## [26.0] Ruch i walka Znonów

ZASADA OGÓLNA

Na początku każdej fazy ruchu i walki ogniowej Znonów gracz rzuca kostką; rzut ten nazywa się rzutem strategicznym, określa on taktykę Znonów w rundzie. Każda jednostka kontrolowana przez Znonów porusza się i angażuje w walkę ogniową według wskazań tabeli działań Znonów [26.9] i rzutu strategicznego.

PROCEDURA

Gracz sprawdza tabelę działań Znonów, by określić, jakie działanie podejmie każda z kontrolowanych przez Znonów jednostek. Rzut strategiczny określa, w jakiej kolejności podjęte zostaną potencjalne działania Znonów w tej rundzie, opisane w tabeli. Jeśli możliwe jest działanie o największym priorytecie, zostaje ono podjęte. Jeśli działanie to jest niemożliwe w tej sytuacji i dla tej jednostki rozważa się kolejne po niej działanie o największym priorytecie (priorytet określany jest rzutem strategicznym w tej rundzie), aż do momentu, w którym działanie to jest możliwe.

ZASADY SZCZEGÓŁOWE

[26.1] Jeśli kiedykolwiek występuje możliwość jednego lub więcej działań, jednakowo spełniających priorytety rzutu strategicznego i tabeli działań Znonów, gracz powinien wybrać między poszczególnymi działaniami przy pomocy rzutu kostką.

Na przykład, jeśli jednostka ma wybór w przejściu na cztery różne pola, gracz powinien ponumerować te pola i rzucić kostką, wybierając pole wskazane przez pierwszy rzut 1÷4.

[26.2] Działania wszystkich jednostek kontrolowanych przez Znonów znajdujących się na polach, na których nie ma jednostek przeciwnika, podejmowane są przed działaniami jednostek, zajmujących pola, na których są już jednostki przeciwnika.

[26.3] W ramach postanowień [26.2], jednostki kontrolowane przez Znonów podejmują działania w następującej kolejności: kontrolowani przez Znonów kosmiczni komandosi, żołnierze, robotnice, Królowe, Pierwsza Królowa, zakładnicy kontrolowani przez Znonów.

[26.4] Jednostki kontrolowane przez Znonów, których żetony leżą na polach w pozycji zakrytej, nie inicjują i nie biorą udziału w żadnym działaniu.

[26.5] W każdej sytuacji, w której istnieje możliwość wyboru jednostki, do której jednostka kontrolowana przez Znonów otworzy ogień w walce ogniowej kolejność, według której należy wybierać cel jest następująca: zakładnicy kontrolowani przez Ziemię, inżynier, strzelcy, zwiadowcy.

[26.6] Jednostki kontolowane przez Znonów prowadzić będą tak wiele walk wręcz, jak to tylko możliwe, przy różnicy sił zero lub większej.

Jeśli między jednostkami, które mają zostać zaatakowane, możliwy jest wybór, zaatakowana ma zostać jednostka z największą siłą w walce wręcz, przeciw której można osiągnąć różnicę $\geq 0$. Jednostki kontrolowane przez Znonów nie mogą toczyć potyczki przy różnicy $< 0$.

[26.7] Królowe, Pierwsza Królowa i kontrolowani przez Znonów zakładnicy nie mogą wkraczać na pola, na których znajdują się

jednostki nieprzyjaciela, chyba, że znajdujące się na danym polu jednostki przyjacielskie dysponują przewagą w punktach siły w walce wręcz nad jednostkami nieprzyjacielskimi.
[26.8] Jednostki kontrolowane przez Znonów znajdujące się na polu, na którym dysponują równą lub większą liczbą punktów siły w walce wręcz pozostają zawsze na tym polu.
[26.9] Tabela działań Znonów.

## [27.0] Zasady specjalne w wersji gry dla jednego gracza

ZASADA OGÓLNA
W kolejnych punktach podano zasady, różniące wersję dla jednego gracza od standartowych zasad „W imieniu Ziemi".

ZASADY SZCZEGÓŁOWE
[27.1] **Wszystkie jednostki kontrolowane przez Znonów traktowane są tak, jakby zawsze znajdowały się w zasięgu kontroli umysłowej.**
Fazę aktywacji Królowych należy wykreślić z zasad kolejności rozgrywki.
[27.2] **W każdej sytuacji, w której kosmiczny komandos wkroczy na pole, na którym znajduje się żeton leżący w pozycji zakrytej, musi się natychmiast zatrzymać.**
Na początku każdej fazy walki wręcz Znonów, żetony jednostek leżące w pozycji zakrytej na polach, które zajmują także siły Ziemi należy przewrócić (ujawnić). Jeśli okaże się, że żeton, który przewrócono, jest żetonem fałszywej pułapki, zostaje on usunięty. Jeśli jest to prawdziwa pułapka, atakuje ona dokładnie tak, jak w standardowej wersji gry, a jeśli jest to żołnierz lub robotnica, traktowany jest on jak każda inna jednostka.
[27.3] **Jednostki Znonów nie mogą odciąć grawitacji lub unieruchomić systemu podtrzymywania życia, a pole chłodni nie ma żadnego wpływu na grę w wersji dla jednego gracza.**
[27.4] **Podczas każdej fazy kontroli umysłowej, każda odpowiednia Królowa i Pierwsza Królowa będzie próbowała objąć kontrolą umysłową najbliższą sobie jednostkę kontrolowaną przez Ziemię.**
Jeśli w tej samej odległości znajduje się więcej niż jedna jednostka, próba przejęcia kontroli umysłowej prowadzona będzie przeciw jednostkom w następującej kolejności: inżynier, zwiadowca, strzelec, zakładnik, kontrolowany przez Ziemię. Wszystkie zyski i wymagania, związane z kontrolą umysłową w wersji standardowej obowiązują w wersji gry dla jednego gracza.
[27.5] **Z wyjątkiem kilku jednostek z grupy C rozlokowanych na statku żetony wszystkich jednostek Znonów umieszczone są na polach rysunkiem do góry (ujawnione).**
Żetony jednostek z grupy C, raz przewrócone (ujawnione) pozostają ujawnione w dalszym ciągu gry.
[27.6] **Rzuty kostką oznaczające zranienie traktowane są jak rzuty kostką powodujące eliminację jednostki lub jednego ze strzelców.**
[27.7] **Nie wolno wykonać egzekucji na zakładnikach (chociaż wolno ich atakować w walce ogniowej i w walce wręcz), jeśli są oni kontrolowani przez Ziemię.**
[27.8] **W każdej fazie nadprzestrzeni, dopóki nieprzyjaciel nie zniszczy obu siłowni, gracz musi rzucać kostką i sprawdzać w tabeli nadprzestrzeni, czy w wyniku rzutu „Wielki Rój" nie skrył się w nadprzestrzeni.**
Jeśli, po rzucie kostką i sprawdzeniu w tabeli, okaże się, że „Rój" zdołał skryć się w nadprzestrzeni, gracz przegrywa. Gracz przegrywa także automatycznie, jeśli gra nie skończy się do końca 30 rundy. W każdym innym przypadku zwycięstwo liczy się tak, jak w [22.0].

### [26.9] Tabela działań Znonów.

**Dla jednostek, znajdujących się na polach, na których nie ma jednostek nieprzyjacielskich:**
Przy rzucie strategicznym 1 lub 2 priorytet, według którego rozpatrywać się będzie możliwości, jest następujący: A, B, C, D, E, F, G, H. Przy rzucie 3 lub 4 priorytet jest następujący: E, F, G, A, C, D, B, I, H. Przy rzucie 5 lub 6 priorytet jest następujący: D, C, A, I, H.
A: Rozpocząć walkę ogniową z „Pelikanem" przez otwarty luk.
B: Otworzyć ogień w walce ogniowej do najbliższej jednostki nieprzyjacielskiej, a później wkroczyć na nieprzyjacielskie pole.
C: Ruszyć w stronę najbliższego pola zajętego przez nieprzyjaciela (i wkroczyć na nie, jeśli to możliwe), o ile takie zajęte pole jest nie dalej niż 10 punktów ruchu.
D: Związać najbliższą jednostkę nieprzyjacielską walką ogniową (jeśli to konieczne, należy wykonać ruch by otrzymać prostą linię ognia).
E: Ruszyć w stronę (i jeśli to możliwe wejść na pole) najbliższego przyjacielskiego zakładnika, jest znajduje się on w odległości do 10 punktów ruchu.
F: Ruszyć w stronę (i jeśli to możliwe wejść na pole) najbliższej przyjacielskiej Królowej lub Pierwszej Królowej, jeśli znajduje się ona w odległości do 10 punktów ruchu.
G: Ruszyć w stronę (i jeśli możliwe wejść na pole) najbliższej przyjacielskiej jednostki, jeśli jakaś znajduje się w odległości do 10 punktów ruchu.
H: Nie robić nic.
I: Wykorzystać całą zdolność ruchu poruszając się drogą wybraną losowo (przez rzut kostką).
**Dla jednostek znajdujących się na polach, na których znajdują się już jednostki nieprzyjacielskie uwzględnić jednak [26.8]:**
Przy rzucie strategicznym 1÷4 priorytet, według którego rozpatrywać się będzie możliwości jest następujący: W, X, Y, Z. Przy rzucie 5 lub 6 priorytet ten jest następujący: Y, Z.
W: Spróbuj oderwać się od przeciwnika a następnie zaatakuj inną jednostkę nieprzyjacielską w walce ogniowej.
X: Spróbuj oderwać się od przeciwnika, a następnie przesuń się na najbliższe pole, na którym znajdują się jednostki nieprzyjacielskie i na którym, wraz z twym przybyciem, całkowita siła w walce wręcz jednostek sojuszniczych będzie większa niż jednostek nieprzyjacielskich.
Y: Spróbuj oderwać się od przeciwnika i przesuń się na najbliższe pole, na którym znajdują się wyłącznie jednostki sojusznicze.
Z: Spróbuj oderwać się od przeciwnika i wykorzystaj swą całą zdolność ruchu poruszając się w przypadkowym kierunku.
*Uwaga:* Słowo „najbliższy" oznacza najbliższy licząc w punktach ruchu, a nie w innych jednostkach odległości.

### [24.4] Tabela początkowego rozmieszczenia Znonów

| *Drugi rzut kostką* | *Pierwszy rzut kostką* | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| **1** | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| **1** | 1 | 3 | 5 | 7 | 9 | 11 |
| **2** | 13 | 15 | 17 | 19 | 21 | 23 |
| **3** | 25 | 27 | 29 | 31 | 33 | 35 |
| **4** | 37 | 39 | 41 | 43 | 45 | 47 |
| **5** | 50 | 52 | 55 | 57 | 60 | 62 |
| **6** | 65 | 67 | 70 | 72 | 75 | 77 |

### [25.7] Tabela rozmieszczenia Królowych

| *Rzut kostką* | *Pole* |
|---|---|
| **2** | 2 |
| **3** | 4 |
| **4** | 14 |
| **5** | 12 |
| **6** | 13 |
| **7** | 3 |
| **8-9** | 8 |
| **10** | 9 |
| **11-12** | 7 |

### [25.8] Tabela populacji gniazda

| *Rzut kostką* | *Jednostki* |
|---|---|
| **2** | 0 |
| **3-4** | 1 |
| **5-6** | 2 |
| **7-9** | 3 |
| **10-11** | 4 |
| **12** | 5 |

### [25.9] Tabela rozwinięcia Gniazd

| *Drugi rzut kostką* | *Pierwszy rzut kostką* | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| **1** | 1 | 1 | 2 | 3 | 3 | 4 |
| **2** | 5 | 5 | 6 | 6 | 6 | 6 |
| **3** | 7 | 7 | 7 | 7 | 8 | 8 |
| **4** | 8 | 8 | 9 | 9 | 9 | 10 |
| **5** | 10 | 10 | 10 | 11 | 11 | 12 |
| **6** | 13 | 13 | 13 | 14 | 15 | 15 |

### [27.9] Tabela nadprzestrzeni

| Runda | Obie siłownie nie zniszczone | Jedna siłownia zniszczona |
|---|---|---|
| 1-6 | – | – |
| 7-8 | 1 | – |
| 9-10 | 1-2 | 1 |
| 11-12 | 1-3 | 1-2 |
| 13-14 | 1-4 | 1-3 |
| 15 | 1-5 | 1-4 |

## [4.9] Tabela Kosztów Jednostek

| Jednostka | Koszt w punktach posiadania |
|---|---|
| Statek „Pelikan" + Inżynier | 8 |
| Inżynier | 3 |
| Zwiadowca | 2 |
| 2 Strzelców | 4 |
| Żołnierz Znonów | 3 |
| Robotnica Znonów | 1 |
| Pułapka | 4 |
| Fałszywa pułapka | 2 |
| By odjąć jeden o liczby rund, po których „Wielki Rój" wejdzie w nadprzestrzeń | 4 |

## [9.6] Tabela kosztów w punktach ruchu:

| Działanie: | Koszt w punktach ruchu |
|---|---|
| Wkroczenie na pole | 1 |
| Przejście przez drzwi, wyłom lub otwarty luk | +1 |
| Otwarcie ognia w walce ogniowej | 2* |
| Zwiększenie siły w walce ogniowej o 1 | 1 |
| Próba wybicia wyłomu w ścianie** | 2 |
| Próba usunięcia pułapki** | 1 |
| Opuszczenie pola zajmowanego przez nieprzyjaciela | +1 |
| Nieudana próba opuszczenia pola, zajmowanego przez nieprzyjaciela | 2 |
| Otwarcie lub zamknięcie luku*** | 2 |
| Odcięcie grawitacji**** | 2 |
| Wyłączenie systemu podtrzymywania życia**** | 1 |
| Próba zniszczenia wyrzutni laserowych lub siłowni | 1 |

* *Jeden punkt dla Królowej i Pierwszej Królowej* [18.5]
** *Tylko inżynier może podjąć to działanie.*
*** *Tylko kosmiczny komandos może podjąć to działanie.*
**** *Tylko kosmiczny komandos lub robotnica może podjąć to działanie.*

## [5.8] Tabela obrony zewnętrznej

| | Liczba wysłanych „Pelikanów" | | |
|---|---|---|---|
| **Liczba oczek** | **4** | **5** | **6** |
| **1** | 0 | 0 | 1 |
| **2** | 1 | 1 | 2 |
| **3** | 2 | 2 | 2 |
| **4** | 2 | 2 | 2 |
| **5** | 2 | 3 | 3 |
| **6** | 3 | 3 | 3 |

Cyfra mówi, ile „Pelikanów" zostaje poddanych procedurze rzutu kostką, by z tabeli zniszczeń „Pelikanów" 5.9 określić ich uszkodzenia.

## [16.6] Tabela rezultatów walki wręcz

| | Zmodyfikowany wynik rzutu kostką | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Skutek dla: | 0 lub mniej | 1,2 | 3,4 | 5,6 | 7 do 12 | 13 lub więcej |
| atakowanego | — | — | — | 1r | 1 | 2 |
| atakującego | 1 | 1r | — | — | — | — |

Klucz: 1r = Jedna z biorących udział w walce jednostek została ranna (do wyboru gracza, kontrolującego tę jednostkę). 1 = Jedna z biorących udział w walce osób została wyeliminowana (do wyboru gracza, kontrolującego tę jednostkę). 2 = Jednostka, biorąca udział w alce, została wyeliminowana. Żetony jednostek, które zostały wyeliminowane, należy usunąć z mapy. — = bez efektu.

## [5.9] Tabela zniszczeń „Pelikanów"

| Liczba oczek | Stopnień zniszczenia „Pelikana" |
|---|---|
| **1** | 1 |
| **2** | 2 |
| **3** | 2 |
| **4** | 3 |
| **5** | 4 |
| **6** | D |

Cyfra oznaczona, ile osób spośród przebywających na statku zostało wyeliminowanych. D = zniszczenie samego „Pelikana" i całej załogi.

## KOLEJNOŚĆ ROZGRYWKI

A. Etap kontroli umysłowej.
1. Faza kontroli umysłowej.
2. Faza aktywacji królowych.
B. Etap ruchu i walki Ziemian.
1. Fazza ruchu i walki ogniowej Ziemian.
2. Faza walki wręcz Ziemian.
C. Etap ruchu i walki Znonów.
1. Faza ruchu i walki ogniowej Znonów.
2. Faza walki wręcz Znonów.
D. Etap ucieczki „Roju".
1. Faza ewakuacji.
2. Faza obrony zewnętrznej.
3. Faza nadprzestrzeni.
E. Etap rejestracji rund.