

OBCY

W grze „OBCY” może brać udział od dwóch do siedmiu osób. Występują w niej dwie rywalizujące ze sobą strony. Jeden z graczy wciela się w Królową OBCYCH i kieruje jej siłami. Drugi gracz (lub kilku graczy — gdy gra odbywa się z udziałem więcej niż dwóch osób) steruje członkami wyprawy, która przybyła do bazy w celu zniszczenia OBCYCH. Zadaniem tych ostatnich jest zabicie wszystkich uczestników ekspedycji.

Zawartość pudełka.

- plansza przedstawiająca plan bazy na której toczy się walka pomiędzy OBCYMI a wyprawą. Legenda objaśniająca naniezione na nią symbole, załączona do instrukcji.
- 6 kart charakterystyk postaci
- 7 pionków kartonowych wraz z podstawkami. Żetony przedstawiające postacie oraz transporter po wycięciu należy złożyć w pół i umieścić w plastikowych podstawkach.
- 72 żetony OBCYCH
- 74 żetony przedmiotów
- 16 czarnych żetonów
- 20 kart z zadaniami. Po wycięciu kart, należy je potasować i odłożyć na bok, będą one tworzyły stos kart z zadaniami.
- tabela „WYNIK WALKI”, „LEGENDA”
- kostka sześcienna
- instrukcja

1. KOLEJNOŚĆ ROZGRYWKI

Obie rywalizujące ze sobą strony wykonują swoje ruchy na przemian w dwóch fazach przez cały czas trwania gry. Oprócz tego w ramach faz wykonywane są poszczególne czynności w ustalonej kolejności. Gracze zobowiązani są do jej przestrzegania.

Faza 1 „WYPRAWA”

- ruch transportera
- poruszanie się oraz wykonywanie innych czynności przez postacie w ramach swoich punktów czynnościowych
- obliczanie skutków ataku ludzi i natychmiastowe wprowadzanie ich do gry

Faza 2 „OBCY”

- wylęganie
- poruszanie się OBCYCH
- przeobrażanie
- obliczanie skutków ataku OBCYCH i natychmiastowe wprowadzanie ich do gry

2. KARTY POSTACI

W skład ekspedycji wchodzi sześć postaci (pięciu ludzi i jeden android). Każda z nich posiada własną kartę charakterystyki z indywidualnymi cechami. Jeżeli członkami wyprawy będzie kierowała tylko jedna osoba dostaje ona karty charakterystyk wszystkich postaci i steruje samotnie całą wyprawą. Natomiast gdy graczy będzie więcej to dzielą pomiędzy siebie postacie w dowolny sposób. W takim przypadku każdy steruje swoją postacią lub postaciami.

2.1 SIŁA

Każda z sześciu postaci biorących udział w wyprawie ma określoną siłę podaną na swojej karcie charakterystyki. Cecha ta obrazuje zarówno wytrzymałość jak i umiejętności bojowe.

- jeżeli siła danej postaci ulega zmniejszeniu, zaznacza się to poprzez zakrycie utraconego bądź utraconych pkt. siły czarnymi żetonami na jej karcie charakterystyki
- możliwe jest odzyskanie utraconych pkt. siły przez użycie pakietów medycznych
- siła danej postaci nie może być wyższa od wartości początkowej

— jeżeli siła danej postaci spadnie do zera (zostaną zakryte wszystkie pkt. siły) oznacza to, że ta postać zginęła. Pionek ją reprezentujący jest zdejmowany z planszy, a wszystkie posiadane przedmioty przepadają.

2.2 KIESZENIE

Każdy członek ekspedycji posiada trzy kieszenie w których może nieść po jednym przedmiocie. Oznacza to, że postać może posiadać naraz nie więcej niż trzy przedmioty. Żetony reprezentujące przedmioty umieszcza się na polach zwanych kieszeniami, które znajdują się na kartach charakterystyk postaci. Jeżeli któryś z członków wyprawy posiada już trzy przedmioty a chce pobrać następny musi jeden z nich wyrzucić by opróżnić kieszeń. Wtedy może podnieść wybrany przedmiot umieszczając go w zwolnionej kieszeni.

2.3 CHARAKTERYSTYKA

Wszystkie postacie posiadają krótką charakterystykę na swojej karcie. Znajduje się w niej stopień, funkcja jaką pełni dana postać w ekspedycji a także ewentualne ograniczenia w używaniu broni oraz przedmioty z którymi rozpoczyna grę.

charakterystyka postaci

	HICKS	1
	kapral marines	2
	ekspert od uzbrojenia	3
	zwiadawca	4
	rozpoznawca wypraw	5
posiadane przedmioty:		
-karabin		
-pusty magazynek		
		kieszenie

punkty siły

3. PUNKTY CZYNNOŚCIOWE

Wszystkie postacie na początku swojej fazy ruchu posiadają 6 punktów czynnościowych, które wykorzystują do poruszania się, strzelania oraz wykonywania innych czynności. W żadnym wypadku postać nie może przekroczyć 6-ciu pkt. czyn. w jednej fazie ruchu. Każda z wykonanych poniżej czynności pociąga za sobą wykorzystanie 1-go pkt. czyn.

- przesunięcie postaci o jedno pole niezależnie czy jest to pomieszczenie, korytarz czy kanał wentylacyjny
- podniesienie i umieszczenie jednego przedmiotu w kieszeni
- wyrzucenie jednego przedmiotu z kieszeni
- oddanie jednego strzału
- odczytanie zadania z dyskietki w komputerze
- użycie ładunku wybuchowego

Po oddaniu strzału lub strzałów przez postać, nie może ona już poruszyć się, ani wykonać innej czynności w tej fazie. Postać może wykorzystać dowolną ilość z posiadanych 6-ciu pkt. czyn.. Nie wykorzystane pkt. czyn. w jednej fazie ruchu nie mogą zostać przeniesione do następnych faz.

Przykład

VASQUEZ przesuwa się o trzy pola (3 pkt. czyn.) stając na polu oznaczonym jako magazyn środków wybuchowych skąd pobiera ładunek wybuchowy (1 pkt. czyn.) umieszczając jego żeton w kieszeni. Następnie przesuwa się o jedno pole (1 pkt. czyn.) i oddaje jeden strzał do OBCEGO (1 pkt. czyn.). W ten sposób VASQUEZ wykorzystała swoje 6 pkt. czyn..

4. PORUSZANIE SIĘ PO BAZIE

4.1 PIESZO

Członkowie ekspedycji poruszają się po terenie bazy przede wszystkim pieszo. W czasie swojej fazy ruchu mogą przesunąć się maksymalnie o sześć pól, jeżeli wykorzystują wszystkie swoje punkty czyn. wyłącznie do poruszania się. W czasie poruszania się postacie mogą dowolnie zmieniać kierunek ruchu. Nie mogą stawać na polu zajęтым przez inną postać ani przechodzić przez to pole. Jeżeli podczas ruchu członek wyprawy znajdzie się na polu sąsiadującym z polem zajęтым przez OBCEGO musi się zatrzymać.

Członkowie ekspedycji rozpoczynają wyprawę z pola na którym wylądował ich statek czyli lądowiska (lewy dolny róg planszy). Podczas dalszej gry postacie nie mogą wchodzić na lądowisko. Jedyny wyjątek stanowi uruchomienie transportera (patrz 4.2). Dopiero po zabicu Królowej OBCYCH członkowie wyprawy mogą wejść na lądowisko co oznacza powrót na statek (patrz 8).

4.2 TRANSPORTER

Do poruszania się po terenie bazy służy również transporter. Do jego uruchomienia potrzebne jest paliwo, które pobiera się w magazynie paliw. Pojemnik z paliwem należy dostarczyć do transportera. Jeden pojemnik z paliwem wystarcza na jazdę transporterem przez trzy fazy po dziesięć pól w każdej z nich. Po czym żeton reprezentujący paliwo odkładany jest na bok. Aby wejść do pojazdu postać musi stanąć na polu na którym on stoi.

Po dostarczeniu paliwa transporter umożliwia:

- poruszanie się po korytarzach i pomieszczeniach
- jazdę po polach zajętych przez OBCYCH (OBCY nie mogą atakować, ani zatrzymywać transportera)
- przewożenie dowolnej ilości postaci

Transporter nie może:

- poruszać się po kanałach wentylacyjnych
- wjechać na pole oznaczone jako śluza
- wjechać na pole oznaczone jako magazyn
- atakować OBCYCH
- poruszać się gdy nie ma w nim paliwa

Po zakończeniu ruchu przez transporter w danej fazie, postaci nim jadące mogą go opuścić i wykorzystać swoje pkt. czyn. (traktując miejsce zatrzymania pojazdu jako pole początku ruchu postaci). Nie mogą jednak opuścić transportera i w tej samej fazie wejść do niego z powrotem. Mogą to uczynić dopiero w następnej fazie. Jeżeli paliwo się skończy wszystkie postaci muszą opuścić transporter. Do czasu dostarczenia pojemnika z paliwem żadna postać nie może w nim przebywać. Postacie i OBCY mogą swobodnie poruszać się po polu zajętych przez transporter. Na planszy przesuwany jest żeton reprezentujący transporter, a wszystkie postacie (żetony je reprezentujące) nim jadące umieszcza się na rysunku pojazdu na planszy. Na początku gry transporter znajduje się na lądowisku przed wejściem do bazy. Nie ma w nim paliwa.

4.3 ŚLUZA

Członkowie wyprawy mogą poruszać się również poza terenem bazy wychodząc na jej zewnątrz przez śluzę. Jest ich pięć, każda oznaczona innym numerem. Aby wyjść na zewnątrz bazy postać musi posiadać skafander pobrany z magazynu skafandrów. Gdy postać stanie na polu oznaczonym jako śluza jest przemieszczana na „tor przejścia” (znajdujący się po prawej stronie planszy) na pole oznaczone jako wejście („we”). Podczas następnych faz postać przesuwa się o jedno pole w każdej. Po przejściu na koniec „toru przejścia” („wy”) postać może wejść do bazy przez dowolnie wybraną śluzę.

5. PRZEDMIOTY

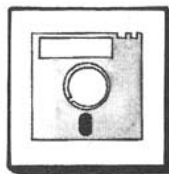
Podczas swojej wyprawy postacie korzystają z przedmiotów pomocniczych w realizacji misji. Każdy z tych przedmiotów ma inne przeznaczenie. Aby pobrać dany przedmiot postać musi stanąć na polu oznaczonym jako magazyn tego rodzaju przedmiotów. Wtedy kosztem jednego pkt. czyn. może podnieść go, czyli żeton reprezentujący ten przedmiot umieścić w wolnej kieszeni. Umieszczony w kieszeni danej postaci przedmiot może być wykorzystywany tylko przez nią. Członkowie wyprawy mogą podawać sobie przedmioty stając na sąsiadujących polach. Jeżeli postać chce się pozbyć jakiegoś posiadanego przedmiotu, (np. w celu opróżnienia kieszeni by móc pobrać inny przedmiot) to kosztem jednego punktu czyn. wyrzuca go, czyli kładzie żeton tego przedmiotu na polu, na którym ta postać aktualnie stoi. Tak pozostawiony żeton leży na tym polu cały czas do momentu, gdy któryś z członków wyprawy stanie na tym polu i podniesie przedmiot.



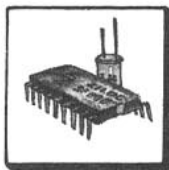
SKAFANDER — pobiera się go w magazynie skafandrów. Służy do wychodzenia na zewnątrz bazy (patrz 4.3) Liczba skafandrów ograniczona jest do czterech. Każdy skafander postaci mogą wykorzystywać dowolną ilość razy, gdyż nie ulega on zużyciu.



POJEMNIK Z PALIWEM — pobiera się go w magazynie paliw. Niezbędny do uruchomienia transportera (patrz 4.2) Liczba pojemników ograniczona jest do sześciu. Po wykorzystaniu danego pojemnika, żeton go reprezentujący odkładany jest na bok, nie bierze on udziału w dalszej grze.



DYSKIETKA — pobiera się ją w magazynie podzespołów. Używa się jej w celu odczytania treści zadania z komputera. (patrz 7). Po dokonaniu odczytu odkładana jest z powrotem do wykorzystania do magazynów podzespołów. Ilość dyskietek jest ograniczona do czterech, co w tym przypadku oznacza, że nie może być naraz wprowadzonych do gry więcej dyskietek niż cztery.



ZAPASOWY PODZESPÓŁ — pobiera się go w magazynie podzespołów. Służy do napraw różnych urządzeń podczas wykonywania zadań. Naprawa polega na zanieśieniu przez dowolną postać pobranego z magazynu zapasowego podzesp. na pole na którym znajduje się uszkodzone urządzenie. W ten sposób urządzenie zostanie naprawione. Ilość podzespołów jest nieograniczona co oznacza, że wykorzystany żeton wraca do magazynu.



ŁADUNEK WYBUCHOWY — można go pobrać w magazynie środków wybuchowych. Używając go postać może wysadzić dowolnie wybrany korytarz (nie można używać go w kanałach wentylacyjnych i pomieszczeniach). Na pole sąsiadujące z polem zajętych przez postać używając ładunek wybuchowy kładzie się żeton — zawalony korytarz. Przez tak oznaczone pole żadna postać ani OBCY nie może przejść do końca gry. Po użyciu żeton ładunku wybuchowego odkładany jest na bok. Ilość ładunków ograniczona jest do czterech.



PAKIET MEDYCZNY — można go pobrać w magazynie środków medycznych. Służy do leczenia ran członków oddziału. Użycie jednego pakietu leczy jedną ranę czyli podnosi o jeden punkt siłę leczonej postaci. Siła postaci w wyniku leczenia nie może stać się wyższa, niż jej wartość początkowa. Pakietów medycznych może używać tylko BISHOP. Leczona postać musi stać na polu sąsiadującym z polem zajętych przez BISHOPA. Ilość pakietów ograniczona jest do sześciu. Żeton użytego pakietu odkładany jest na bok.

BRONŃ — można ją pobrać w magazynie uzbrojenia. Na żetonach obrazujących rodzaj broni podane są jej dwie cechy:
— zasięg (cyfra w lewym dolnym rogu)
— siła ognia (cyfra w prawym dolnym rogu)



PISTOLET
zasięg 3
siła ognia +2



KARABIN
zasięg 4
siła ognia +3



MIOTACZ OGNIA
zasięg 3
siła ognia +4

Pistolet mający zasięg trzy, może razić cel oddalony maksymalnie o trzy pola od strzelającego. Jeżeli odległość jest większa niż zasięg danej broni, nie można oddać strzału. Nie można również strzelać jeżeli linia przeprowadzona między środkiem pola na którym stoi strzelający, a środkiem pola na którym stoi cel przechodzi przez:

- ściany
- pole zajęte przez inną postać
- pole zajęte przez innego OBCEGO niż cel strzału

Drugi parametr — siła ognia służy do obliczania skuteczności strzału (patrz 6).



MAGAZYNEK Z AMUNICJĄ — broń jest bezużyteczna jeżeli oprócz niej postać nie posiada amunicji. Można ją pobierać w magazynach amunicji lub w magazynach uzbrojenia. Pobiera się ją w pełnych magazynkach. Określenie pełny magazynek oznacza, że znajdują się w nim cztery ładunki (tylko tyle może się w nim zmieścić), pozwalające na oddanie tyleż samo strzałów zgodnie z zasadą jeden ładunek na jeden strzał. Gdy podczas gry postać odda strzał należy to uwzględnić poprzez zmianę żetonu magazynku amunicji na taki sam żeton ale z mniejszą ilością ładunków. Gdy wystrzeli wszystkie ładunki nie może więcej strzelać do czasu pobrania pełnego magazynku. Jeden magazynek amunicji niezależnie od ilości ładunków, które się w nim znajdują zajmuje zawsze jedną kieszeń. Ilość amunicji znajdującej się w magazynach jest nieograniczona.

(cyfra na żetonie oznacza ilość niewykorzystanych ładunków)



GRANAT — pobiera się go w magazynie uzbrojenia. Jest to jedyna broń, która raz jednocześnie trzy pola. Można go rzucić na odległość dwóch pól. Gdy granat zostanie użyty w korytarzu lub kanale wentylacyjnym raz pole na które został rzucony oraz dwa pola z nim sąsiadujące. Jeżeli został użyty w pomieszczeniu działa na trzy dowolnie sąsiadujące ze sobą pola, z których co najmniej jedno znajduje się nie dalej niż dwa pola od rzucającej granat postaci. Wszyscy OBCY znajdujący się w strefie działania granatu giną, jak również każda postać, która znajdzie się w tej strefie. Liczba granatów ograniczona jest do czterech. Jest to broń jednorazowego użytku, po wykorzystaniu żeton granatu odkładana jest na bok.

6. WALKA

Członek wyprawy posiadający broń, amunicję i znajdujący się w odpowiedniej odległości może strzelać do OBCYCH. W jednej fazie może strzelać zarówno do jednego jak i do kilku OBCYCH, jeżeli pozwala mu na to ilość posiadanej amunicji. Podejmuje również decyzję ile strzałów oddaje (ile zużyje ładunków amunicji) do każdego z nich. Strzelając większą ilość razy do jednego celu zwiększa skuteczność swojego strzału. Aby poznać wynik ataku postaci obliczamy w pierwszej kolejności skuteczność strzału.

$\text{aktualna siła postaci} + (\text{siła broni} * \text{ilość strzałów})$

Od tak obliczonej skuteczności strzału odejmujemy siłę atakowanego OBCEGO, otrzymujemy w ten sposób właściwy parametr czyli siłę ataku strzelającej postaci. Następnie gracz kierujący atakującą postacią rzuca jeden raz kostką. Wynik walki odnajdujemy w tabeli „WYNIK WALKI” na przecięciu się kolumny „siła ataku” i rzędu „rzut kostką”. W ten sposób obliczamy oddzielnie wynik walki dla każdego atakowanego OBCEGO. Odnaleziony wynik walki natychmiast wprowadzamy do gry. Jeżeli strzelająca postać nie stoi na polu bezpośrednio przyległym do pola atakowanego OBCEGO nie wprowadza się do gry wyniku walki niekorzystnego dla tej postaci. Jeżeli w wyniku walki OBCY musi się wycofać o określoną ilość pól musi to uczynić w taki sposób, by nie wejść na pole sąsiadujące z polem zajęętym przez postać, oraz nie może wejść na pole zajęte przez innego OBCEGO. Jeżeli nie może się wycofać z zachowaniem powyższych warunków to ginie.

Przykład:

Hicks strzela do OBCEGO o sile 4 stojącego w kanale wentylacyj-

nym. Siła Hicksa wynosi 5, strzela on dwa razy z karabinu, który ma siłę ognia +3.

$$5 + (3 * 2) = 11$$

Od obliczonej skuteczności wynoszącej 11 odejmujemy siłę OBCEGO czyli 8 (siła OBCEGO, który stoi w kanale wentylacyjnym ulega podwojeniu). Czyli siła ataku postaci wynosi +3. Gracz kierujący Hicksem wyrzucił kostką 5 oczek. Odnaleziony wynik walki w tabeli na przecięciu kolumny +3 i rzędu 5 mówi, że OBCY traci 1 pkt. siły i musi się wycofać o jedno pole.

7. WYKONYWANIE ZADAŃ

Wyprawa chcąc osiągnąć cel swojej misji musi wykonywać określone zadania, za które otrzymuje punkty umożliwiające zabicie Królowej OBCYCH. Aby odczytać treść zadania należy pobrać dyskietkę z dowolnego magazynu podzespółów i zanieść ją do jednego z trzech komputerów. Gracz, którego postać posiada dyskietkę i stanie na polu oznaczonym jako komputer ciągnie jedną kartę z zadaniem, a dyskietka odkładana jest z powrotem do magazynu podzespółów. Aby odkryć każde następne zadanie należy powtórzyć czynności jak przy pierwszym zadaniu. Kartę z zadaniem czytają jedynie gracze kierujący wyprawą. Dla gracza kierującego OBCYMI treść zadania stanowi tajemnicę. Po wykonaniu zadania (zgodnie z instrukcją zawartą na wyciągniętej karcie) grający OBCYMI czyta jego treść i sprawdza czy zadanie zostało prawidłowo wykonane, po czym karta odkładana jest na bok. Za wykonanie zadania wyprawa otrzymuje jeden punkt co zaznacza przesuwając niebieski żeton po torze punktów, który informuje o ilości wykonanych zadań. Wyprawa może wykonywać naraz maksymalnie trzy zadania to znaczy, że mogą być wyciągnięte jedynie trzy karty z niewykonanymi zadaniami.

8. KRÓLOWA OBCYCH

Celem wyprawy i zarazem warunkiem jej zwycięstwa jest zabicie Królowej OBCYCH a następnie powrót na statek stojący przy wejściu do bazy. Tylko ścisła współpraca graczy kierujących członkami wyprawy, może zapewnić pełen sukces misji. Jeżeli wyprawa osiągnie cel swojej misji to wszystkich graczy kierujących postaciami uważa się za zwycięzców niezależnie, czy postacie przez nich posiadane przeżyły ekspedycję, czy też nie. Należy o tym pamiętać zwłaszcza wtedy, gdy jakaś postać musi poświęcić swoje życie dla ratowania innych członków wyprawy. Poniżej podane zostały dwa warianty dotyczące zabicia Królowej OBCYCH. Gracze ustalają przed rozpoczęciem gry, który wariant wybierają.

Wariant 1

Gracze kierujący postaciami po wykonaniu dowolnego zadania deklarują się, że walczą z Królową OBCYCH. Gracz sterujący OBCYMI rzuca jeden raz kostką ustalając w ten sposób siłę Królowej OBCYCH. Następnie porównuje się siłę z ilością zdobytych przez wyprawę punktów, za wykonane zadania.

Jeżeli siła Królowej OBCYCH jest:

- *mniejsza* to Królowa OBCYCH ginie i OBCY już się nie wylęgają
- *równa* — Królowa OBCYCH ginie lecz OBCY wylęgają się nadal
- *większa* wówczas wyprawa traci wszystkie zdobyte punkty i aby zaatakować ponownie musi zdobyć nowe punkty

Wariant 2

Gracze umawiają się przed rozpoczęciem gry jaka ilość wykonanych zadań będzie potrzebna do zabicia Królowej OBCYCH (np. 3 zadania). Po wykonaniu ostatniego z ustalonej liczby zadań Królowa OBCYCH ginie, a OBCY się już nie wylęgają.

W obu wariantach po zabicie Królowej OBCYCH pozostaje jeszcze dotarcie członków wyprawy na statek stojący na lądowisku przed wejściem do bazy. Jeżeli choć jedna postać tam dotrze to gra kończy się zwycięstwem wyprawy. Jeżeli natomiast po zabicie Królowej OBCYCH, podczas wycofywania wszyscy członkowie wyprawy zostaną zabici gra kończy się remisem.

9. OBCY

OBCYMI kieruje tylko jeden gracz. Po wykorzystaniu fazy ruchu przez członków wyprawy (FAZA 1) następuje faza ruchu OBCYCH (FAZA 2). Na żetonach reprezentujących OBCYCH podana jest ich siła. Jeżeli podczas gry siła danego OBCEGO ulega zmianie, należy wymienić żeton na inny z odpowiednią siłą. OBCY ginie gdy jego siła



spadnie do zera, wtedy jego żeton zdejmowany jest z planszy.

9.1 WYLEGANIE

Gracz kierujący OBCYMI rzuca jeden raz kostką w celu określenia za jaką sumę punktów siły może wprowadzić do gry nowych OBCYCH. Siła OBCEGO nigdy nie może być wyższa niż cztery. Liczba wprowadzonych OBCYCH jest dowolna jeżeli tylko suma ich sił nie przekroczy wyrzuconej liczby oczek.

Przykład:

Wyrzucając kostką 6 oczek decyduje się na jedną z możliwości:

Jeden OBCY o sile 4, drugi o sile 2

Jeden OBCY o sile 4, drugi o sile 1, trzeci o sile 1

Jeden OBCY o sile 3, drugi o sile 2, trzeci o sile 1

....itd.

Za każdym razem suma sił OBCYCH równa jest ilości wyrzuconych oczek czyli 6.

Żetony nowych OBCYCH o wybranej sile ustawia się w miejscach oznaczonych jako pola wylegania. Na planszy znajduje się ich pięć rozmieszczonych w różnych miejscach bazy. Gracz dowolnie wybiera od którego pola wylegania, który OBCY rozpoczyna grę. Oznacza to, że równie dobrze może ustawić wszystkich OBCYCH razem lub każdego osobno, na innym polu wylegania.

Proces wylegania zachodzi w każdej fazie ruchu OBCYCH.

9.2 PORUSZANIE SIĘ OBCYCH

Po przejściu czynności „wylegania” OBCY poruszają się. Każdy nowy OBCY rozpoczyna swoją wędrówkę od pola wylegania na którym został wcześniej umieszczony. OBCY może poruszać się po korytarzach, kanałach wentylacyjnych i pomieszczeniach przesuwając się maksymalnie o cztery pola. Może również nie zmienić pola lub poruszyć się o trzy, dwa lub tylko jedno pole. OBCY nie mogą wchodzić na pole oznaczone jako śluza i wychodzić na zewnątrz bazy. Jeżeli OBCY wejdzie na pole sąsiadujące z polem zajęтым przez postać musi się zatrzymać i atakować ją. (patrz 10). OBCY nie może wchodzić na pole zajęte przez innego OBCEGO (wyjątek stanowi przeobrażenie) ani przechodzić przez to pole. Nie mogą również wchodzić na pole oznaczone jako lądowisko. Siła OBCEGO, gdy stoi on w kanale wentylacyjnym liczy się podwójnie.

9.3 PRZEOBRAŻENIE

W kanałach wentylacyjnych OBCY mogą ulegać przeobrażeniu. Dwóch OBCYCH, gdy stanie na tym samym polu w kanale wentylacyjnym ulega mutacji. W wyniku tego powstaje tylko jeden OBCY o sile równej sumie sił OBCYCH biorących udział w przeobrażeniu. Należy pamiętać, że siła tak powstałego OBCEGO nie może przekroczyć czterech. Gdyby w wyniku przeobrażenia pozostały nie wykorzystane punkty siły, to przepadają. Przeobrażenia nie można dokonać na polu sąsiadującym z polem zajęтым przez członka wyprawy.

Przykład:

W wyniku przeobrażenia OBCEGO o sile 3 i OBCEGO o sile 2 powstaje jeden OBCY o sile 4. Pozostały jeden nie wykorzystany w przeobrażeniu punkt siły przepada.

10. ATAK OBCYCH

OBCY podczas walki nie używają żadnej broni. Aby zaatakować postać, OBCY musi stanąć na polu sąsiadującym z polem na którym ona stoi. Jedną postać może atakować jednocześnie kilku OBCYCH. Siłę ataku oblicza się odejmując od siły atakującego lub sumy sił atakujących OBCYCH aktualną siłę atakowanej postaci. Chodzi tu wyłącznie o siłę postaci określoną na karcie, nie dodaje się do niej żadnych innych parametrów. Następnie gracz kierujący OBCYMI rzuca jeden raz kostką i w tabeli „WYNIK WALKI” na przecięciu kolumny „siła ataku” (obliczonej jak wyżej) i rzędu „rzut kostką” (ilość wyrzuconych oczek) odnajduje wynik ataku. Wynik walki natychmiast wprowadza się do gry. Jeden OBCY może zaatakować tylko jeden raz podczas tej samej fazy. OBCY nie mogą atakować transportera. Każdy OBCY musi zaatakować gdy stoi na polu przylegającym do pola zajętego przez postać. Jeżeli kilku OBCYCH atakuje postać, to niekorzystny dla nich wynik walki dotyczy wszystkich atakujących tę postać OBCYCH. Gdy w wyniku walki postać musi się wycofać, a nie może tego uczynić zgodnie z zasadą, że nie wolno jej stanąć na polu przylegającym do pola OBCEGO ani na polu zajęтым przez inną postać, to traci tyle pkt.

siły o ile pól nie może się wycofać.

Przykład 1:

Jeden OBCY o sile 3 atakuje HICKSA, którego siła wynosi 5, gdyż nie odniósł żadnych ran

$$\text{czyli } 3 - 5 = -2$$

Siła ataku wynosi -2. Wyrzucono kostką 5 tak więc w wyniku walki OBCY traci 2 pkt. siły i cofa się o dwa pola.

Przykład 2:

Trzech OBCYCH jeden o sile 4, drugi o sile 2 i trzeci o sile 3 atakuje HUDSONA, który stracił wcześniej 1 pkt. siły więc jego aktualna siła wynosi 4

$$\text{czyli } (4 + 2 + 3) - 4 = +5$$

Siła ataku wynosi +5. Wyrzucono kostką 4 czyli HUDSON traci 2 pkt. siły (pozostają mu 2 pkt.) i wycofuje się o dwa pola.

11. ZWYCIĘSTWO OBCYCH

Gracz kierujący siłami OBCYCH odnosi wtedy zwycięstwo, gdy uda mu się zabić wszystkich członków wyprawy. OBCY poruszają się i atakują nawet wtedy (mogą się natomiast nie wylegać) gdy wyprawa zabije Królową OBCYCH aż do czasu, gdy choć jeden uczestnik ekspedycji dotrze na statek co jest uznawane za zwycięstwo wyprawy. OBCY po zabiciu ich Królowej mogą doprowadzić jeszcze do remisu, jeśli uda się im zabić wszystkich uczestników w drodze powrotnej na statek. Zasady gry zostały tak ułożone, by OBCY i wyprawa miały równe szanse na zwycięstwo. Wszystko zależy od taktyki przyjętej przez graczy przeciwnych obozów.

12. PRZYGOTOWANIE DO GRY

Jeżeli w grze bierze udział więcej niż dwie osoby, gracze którzy mają kierować członkami wyprawy dzielą pomiędzy siebie wszystkie postacie. Na kartach charakterystyk poszczególnych postaci układają w kieszeniach przedmioty z jakimi rozpoczynają grę. Np. Gorman na początku wyprawy posiada w jednej kieszeni pistolet, w drugiej pełny magazynek a trzecia kieszeń pozostaje pusta. Wszystkie pozostałe żetony przedmiotów i tzw. czarne żetony należy odłożyć na bok w pobliżu graczy kierujących wyprawą. Karty z zadaniami po potasowaniu należy położyć obok planszy. Natomiast żetony OBCYCH kładzie obok siebie gracz wcielający się w Królową OBCYCH. Wszystkie postacie rozpoczynają grę z tego samego miejsca tzn. z lądowiska znajdującego się przed wejściem do bazy (lewy dolny róg planszy), i tam umieszcza się pionki przedstawiające poszczególnych członków wyprawy. Na lądowisku umieszczony jest również transporter. Nie ma w nim paliwa. Na początku gry, na terenie bazy nie ma żadnych OBCYCH. Pojawiają się dopiero w czasie pierwszej „Fazy 2” podczas wylegania. Przed rozpoczęciem gry ustala się który wariant zabicia Królowej OBCYCH będzie obowiązywał w tej rozgrywce. Po tych przygotowaniach można rozpocząć grę by przekonać się kto zwycięży.

opracowanie gry: Artur Górski

opracowanie graficzne: Jerzy Kurczak

© COPYRIGHT GAMBIT Sp. z o. o.

31 - 557 Kraków 49 skr. poczt. 15

UWAGA

Jeśli jesteś autorem ciekawej gry i chcesz by została wydana prześlij projekt na nasz adres. Z autorami najciekawszych pomysłów zawrzemy umowę.