

O B C Y

KOLEJNY CUDOWNY DZIEŃ W KORPUSIE

Kooperacyjna gra typu survival



INSTRUKCJA



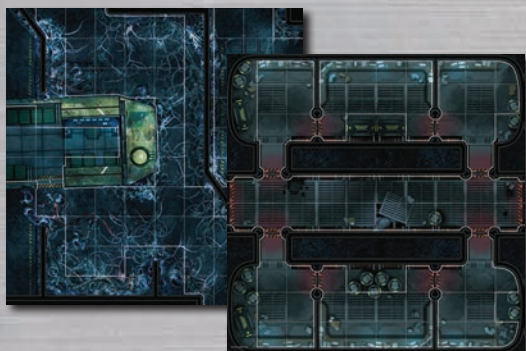
WPROWADZENIE

Słuchajcie, Marines! Sytuacja wygląda tak. Niespodziewanie utraciono kontakt z kolonią terraformacyjną Nadzieja Hadleya na egzoksiężycu LV-426. Korporacja Weyland-Yutani wraz z Kolonialną Piechotą Morską wysyłają was do układu podwójnego Zeta Reticuli, aby dowiedzieć się, co się stało...

W grze gracze wcielają się w załogę USS Sulaco, która musi współpracować, aby przetrwać, pokonać ksenomorficznych Obcych i ukończy poszczególne misje w Nadziei Hadleya.

Każda z misji może zostać wypełniona indywidualnie w ramach jednej rozgrywki albo połączona z innymi w dłuższą kampanię, podczas której w miarę rozwoju historii śledzi się postępy i doświadczenie graczy.

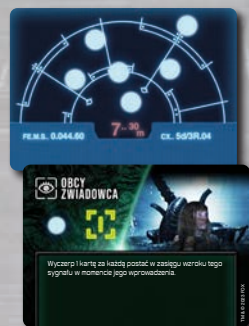
ZAWARTOŚĆ



4 PLANSZE



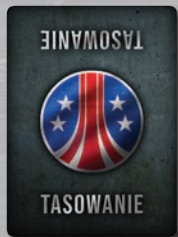
60 KART
WYTRZYMAŁOŚCI



42 KARTY
CZUJNIKA
RUCHU



WSKAŹNIK TUR



KARTA
TASOWANIA



ORGANIZATOR KART



9 KART MISJI



2 KOŚCI MARINES

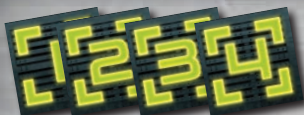
Te dziesięciościenne kości (k10) są określane w tej instrukcji jako kości Marines.

Cyfra 1 jest na nich oznaczona symbolem ★.



KOŚĆ OBCYCH

Ta sześciościenna kość (k6) jest określona w tej instrukcji jako kość Obcych.



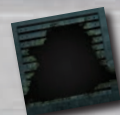
4 ŻETONY PUNKTU
WPROWADZENIA



21 ŻETONÓW
SYGNAŁU



4 ŻETONY
SYGNAŁU MISJI



4 ŻETONY
TUNELU



8 ŻETONÓW
SKRZYNI



2 ŻETONY
KOMPUTERA



12 ŻETONÓW
BARYKADY



2 ŻETONY DZIAŁKA
STRAŻNICZEGO



2 ŻETONY
TWARZOŁAPA



21 ŻETONÓW
OBCYCH



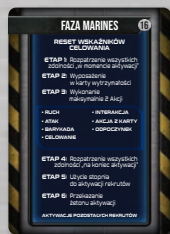
2 ŻETONY
WYJŚCIA



WSKAŹNIK DZIAŁEK
STRAŻNICZYCH



7 KART POSTACI



6 KART ZE
SKRÓTEM ZASAD



ŻETON
AKTYWACJI



6 WSKAŹNIKÓW
CELOWANIA



Kpr. Dwayne Hicks Szer. William L. Hudson Por. Scott Gorman Szer. Jenette Vasquez Szer. Ricco „Frosty” Frost Ellen Ripley Newt

7 FIGUREK POSTACI



16 FIGUREK OBCYCH

PRZYGOTOWANIE GRY

- 1 Wybór misji do rozegrania spośród kart misji. Przy grze w kampanię będzie to **Misja 1: Newt**.
- 2 Rozłożenie plansz zgodnie z wybraną kartą misji i umieszczenie obok organizatora kart.
- 3 Każdy gracz wybiera postać, którą chce zagrać, i kładzie przed sobą jej kartę stroną bohatera do góry.
- 4 Umieszczenie pozostałych kart postaci w pobliżu, stroną rekruta do góry.
- 5 Gracze wyposażają swoich bohaterów i rekrutów w sprzęt i broń ze stosu kart wytrzymałości.
- 6 Utworzenie talii wytrzymałości przez potasowanie wszystkich pozostałych kart sprzętu i broni z resztą kart wytrzymałości i umieszczenie jej w organizatorze kart. Umieszczenie karty tasowania na spodzie talii wytrzymałości.
- 7 Przekazanie każdej postaci wskaźnika Celowania i ustawienie go tak, by wskazywał wartość Celowania z karty postaci.
- 8 Utworzenie talii czujnika ruchu zgodnie z instrukcjami na karcie misji, a następnie umieszczenie jej w organizatorze kart.
- 9 Umieszczenie na planszy żetonów punktu wprowadzenia, sygnału i innych żetonów misji zgodnie z instrukcjami zawartymi na karcie misji. Pozostałe żetony sygnału należy pomieszczać z zakrytymi wartościami i utworzyć z nich na boku pulę żetonów.
- 10 Wszystkie figurki i żetony Obcych należy umieścić obok puli żetonów sygnału.
- 11 Umieszczenie postaci w ich miejscach początkowych.
- 12 Jeśli misja wymaga wskaźnika tur, należy ustawić go na 1 i umieścić obok planszy.
- 13 Umieszczenie żetonu wyjścia zgodnie z instrukcjami z karty misji.
- 14 Umieszczenie żetonu aktywacji obok postaci bohatera najwyższego stopniem.

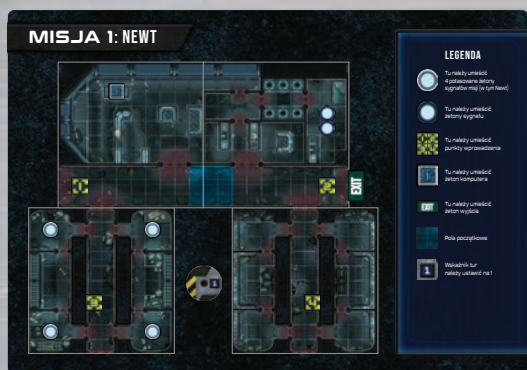
PRZYKŁADOWY UKŁAD NA STOLE





1 KARTY MISJI

Karty misji służą do przygotowania plansz do gry i rozłożenia komponentów na stole, a także określają warunki zwycięstwa w sekcji „Gra Skończona!”. Zawierają wszystko, co jest potrzebne do rozegrania misji, w tym specjalne zasady.



WAŻNE!

Misje określają, co zrobić, aby wygrać. Należy zwrócić szczególną uwagę na warunki zwycięstwa!

2 PLANSZE

Gra zawiera 4 dwustronne plansze tworzące przestrzeń rozgrywki. Po jednej stronie planszy znajduje się część Nadziei Hadleya, a po drugiej zainfekowana przez Obcych stacja przetwarzania atmosfery zasilana energią termojądrową.

Każda karta misji zawiera instrukcje określające, jak należy ułożyć plansze.



NADZIEJA
HADLEYA

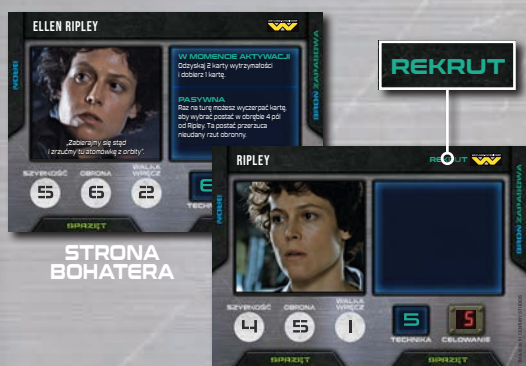
STACJA
PRZETWARZANIA
ATMOSFERY



3 4 KARTY POSTACI

Podczas gry każdy gracz wciela się w bohatera. Pozostałe postacie zostają rekrutami.

Wszystkie informacje potrzebne do gry daną postacią znajdują się na jej karcie postaci. Każda karta postaci ma dwie strony: bohatera i rekruta. Należy użyć strony bohatera dla postaci wybranych przez graczy. Wszystkie pozostałe postacie używają strony rekruta.



STRONA REKRUTA

Postać może należeć do Marines albo być cywilem, co pokazuje symbol w prawym górnym rogu jej karty.



MARINE

CYWIL



3 BOHATEROWIE

Bohater to postać kontrolowana przez gracza.

Bohaterowie mają lepsze statystyki niż ich odpowiedniki w wersji rekruta. Mają również dostęp do specjalnych zdolności i zasad, które pomagają im w misjach. Ponadto bohaterowie będący Marines mają swoje stopnie, które określają kolejność gry i pozwalają graczowi kontrolować określoną liczbę postaci rekrutów.



4 REKRUCI

Rekruci to postacie, które nie są przypisane do żadnego gracza, ale mogą zostać aktywowane przez grupę.

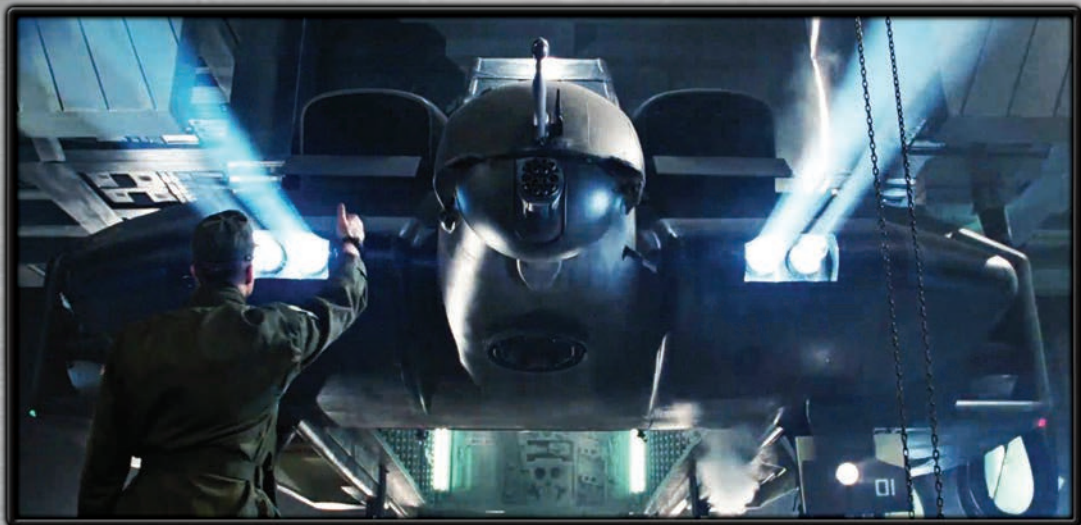
Rekruci mogą zostać aktywowani przez postacie bohaterów (str. 22).

Jeśli bohater gracza zginie albo zostanie schwytany, gracz może wybrać rekruta, aby go zastąpić (str. 24).



UWAGA: Rekruci nigdy nie mają kart na ręce.

Jeśli jakiś efekt gry spowodowałby umieszczenie karty na ręce rekruta, zamiast tego należy ją odłożyć na spód stosu wyczerpania.



ZDOLNOŚCI

Każda postać bohatera i wiele postaci rekrutów dysponuje zdolnościami, których mogą użyć, by pomóc przetrwać sobie i innym postaciom. Mają one zastosowanie w różnych momentach gry.

PASYWNA: Zdolność działa zawsze. Można jej użyć w dowolnym momencie, nawet w Fazie Obcych.

W MOMENCIE AKTYWACJI: Zdolność rozpatruje się, gdy tylko postać zostaje aktywowana (str. 17).

PODZAS AKTYWACJI: Zdolność rozpatruje się raz podczas każdej aktywacji postaci w dowolnym jej momencie.

NA KONIEC AKTYWACJI: Zdolność rozpatruje się na koniec aktywacji postaci (str. 22).

W FAZIE KOŃCOWEJ: Zdolność rozpatruje się na koniec każdej tury gry (str. 28).

Przykładowo, Hudson ma 2 zdolności po stronie bohatera. Pierwsza uruchamia się, gdy zostaje on aktywowany, i pozwala mu odzyskać karty z ręki. Druga uruchamia się po zakończeniu jego aktywacji, i powoduje, że musi on odkryć kartę, aby określić, co się stanie.

▲ SZER. WILLIAM L. HUDSON
HUDSON

"Widnaliśmy w nocy. Zwykle."

W MOMENCIE AKTYWACJI
Możesz odzyskać dowolną liczbę kart ★ albo 🗑️ z ręki.

NA KONIEC AKTYWACJI
Odłóż kartę:
★ albo 🗑️ Włóż tę kartę na rękę.
🗑️ Podrzuć wierzchnią kartę z tali czujnika ruchu – możesz ją umieścić na spodzie tali.

SZYBKOŚĆ

55

SPRZĘT

OBRONA

7

SPRZĘT

WALNA WRĘCZ

22

SPRZĘT

TECHNIKA

7

CELOWANIE

CELOWANIE

6

SPRZĘT

NEWT

Newt jest niedostępna do czasu ukończenia pierwszej misji.

Jeśli bohaterką gracza jest Ripley, ten gracz kontroluje również Newt jako bohaterkę. Jeśli Ripley jest rekrutką, Newt też jest rekrutką.

Osoba grająca Ripley używa tej samej ręki dla niej i Newt, ale obie postacie mają swoje własne, oddzielne aktywacje.

Newt nie można wyposażać w karty broni.

REBECCA „NEWT” JORDEN
W

"Zwykle przychodzą w nocy. Zwykle."

PASYWNA
Gdy Newt wykonuje Akcję Odpoczynku, możesz odzyskać dodatkową kartę.

NA KONIEC AKTYWACJI
Możesz wyczerpać 2 karty, aby poruszyć postać znajdującą się w zasięgu wzroku Newt o dokładnie 2 pola w jej kierunku.

SZYBKOŚĆ

55

SPRZĘT

OBRONA

7

SPRZĘT

WALNA WRĘCZ

3

TECHNIKA



5 PRZYGOTOWANIE POSTACI

Na początku misji w ramach kampanii gracze mogą za darmo wyposażać postacie bohaterów i rekrutów w dowolne karty broni lub sprzętu ze stosu kart wytrzymałości.

Postać można wyposażać w maksymalnie 2 karty broni. Pierwszą broń umieszcza się po lewej stronie karty postaci. Drugą broń musi mieć słowo kluczowe „zapasowa” (str. 31) i umieszcza się ją po prawej stronie. Dodatkowo postać można wyposażać w maksymalnie 2 karty sprzętu.

NAZWA

KARABIN PULSACYJNY M41A

TYP



BRON

KOSZT

3

KOSZT

SERIA

Wyczerp kartę, gdy ta postać wykonuje Akcję Ataku tą bronią.

Po wykonaniu przez postać Akcji Ataku tą bronią może ona wykonać Darmową Akcję Ataku z użyciem broni ze słowem kluczowym „granat”, w którą jest wyposażona.

OPIS

Przykładowo, Hicks jest wyposażony w Karabin Pulsacyjny M41A jako swoją broń i Strzelbę Ithaca 37 jako broń zapasową. W ramach sprzętu jest wyposażony w Hełm M4 i Pancierz Taktyczny.

KARABIN PULSACYJNY M41A

BRON

KOSZT 3

SERIA

Wyczerp kartę, gdy ta postać wykonuje Akcję Ataku tą bronią.

Po wykonaniu przez postać Akcji Ataku tą bronią może ona wykonać Darmową Akcję Ataku z użyciem broni ze słowem kluczowym „granat”, w którą jest wyposażona.

KPR. DWAYNE HICKS

WYTRZYMAŁOŚĆ

W KODOWYM ANTYFRANCU

W kodowym antyfrancu znajduje się słowo kluczowe „granat”.

HELM M4

SERWIS

Użyj tej postaci nie ude wuj traci odorny, jeśli ude.

Ude odorny ude wuj ude ude.

Wyczerp tę kartę.

STRZELBA ITHACA 37

BRON

KOSZT 2

SERIA

Wyczerp kartę, gdy ta postać wykonuje Akcję Ataku tą bronią.

Po wykonaniu przez postać Akcji Ataku tą bronią może ona wykonać Darmową Akcję Ataku z użyciem broni ze słowem kluczowym „granat”, w którą jest wyposażona.

PANCERZ TAKTYCZNY

SERWIS

Użyj tej postaci nie ude wuj traci odorny, jeśli ude.

Ude odorny ude wuj ude ude.

Wyczerp tę kartę.

UWAGA: W misji „Polowanie na Robale” gracze nie otrzymują żadnego początkowego sprzętu ani broni poza Pistoletem HK VP70.



6 UTWORZENIE TALII WYTRZYMAŁOŚCI

Talia wytrzymałości to bardzo ważny zasób, którego gracze będą używać w trakcie gry do kontrolowania stanu amunicji, zasobów i wytrzymałości grupy. W trakcie gry karty z talii wytrzymałości będą przenoszone na stos wyczerpania i na odwrot.

Na początku gry należy potasować wszystkie niewykorzystane karty wytrzymałości, aby utworzyć talię wytrzymałości. Następnie należy umieścić ją w organizatorze po lewej stronie. Pola na prawo od niej są przeznaczone na stos wyczerpania i stos kart odrzuconych. Na koniec należy umieścić kartę tasowania na spodzie talii wytrzymałości.

WYTRZYMAŁOŚĆ



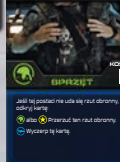
TALIA WYTRZYMAŁOŚCI

WYTRZYMAŁOŚĆ



STOS WYCZERPANIA

KARTY ODRZUCONE



STOS KART ODRZUCONYCH

WAŻNE!

Jeśli w dowolnym momencie w talii wytrzymałości i na stosie wyczerpania nie ma żadnych kart, wszyscy gracze natychmiast przegrywają grę, więc właściwe zarządzanie talią wytrzymałości jest niezbędne do przetrwania!



7 WSKAŹNIKI CELOWANIA

Wskaźniki Celowania określają, jak celnie strzelają postacie w danej turze. Na początku tury wskaźniki zazwyczaj są ustawione na wartość Celowania postaci.

Aby trafić w cel podczas strzelania, należy wyrzucić na kości liczbę równą lub niższą od wartości wskaźnika Celowania. Po rzucie kością należy zmniejszyć wartość wskaźnika o 1.



UWAGA: Wartość wskaźnika Celowania postaci nie może być mniejsza niż 1 ani większa niż 10.

8 TALIA CZUJNIKA RUCHU

Talia czujnika ruchu wprowadza nowych Obcych i daje im specjalne zdolności.



Liczba sygnałów oznacza to, ile żetonów sygnału dana karta wprowadzi do gry.



1 SYGNAŁ



2 SYGNAŁY

Miejsce oznacza punkt wprowadzenia, gdzie należy umieścić żetony sygnału.

Po umieszczeniu żetonów sygnału należy przeczytać opis i wykonać zawarte w nim instrukcje.

Rewersy kart czujnika ruchu pomagają oszacować nadchodzące niebezpieczeństwo. Widnieją na nich trzy różne poziomy zagrożenia, które wskazują, jak trudna jest dana karta.



TYPY KART CZUJNIKA RUCHU



KARTA TUNELU: Te karty powodują umieszczenie żetonów tunelu na planszy.



KARTA UKRYTEGO ZAGROŻENIA: Ta karta otrzymuje premię, jeśli jej sygnały nie są umieszczone w zasięgu wzroku postaci.



KARTA AKTYWNEGO ZAGROŻENIA: Ta karta otrzymuje premię, jeśli jej sygnały są umieszczone w zasięgu wzroku postaci.



KARTA ROBOTNICZY: Te karty mają różne efekty.

9 PUNKTY WPROWADZENIA I ŻETONY SYGNAŁU



Żetony punktów wprowadzenia umieszcza się na planszy zgodnie z instrukcjami na karcie misji. Są to miejsca, w których do gry wejść Obcy.



Żetony sygnału oznaczają niepotwierdzony kontakt. Mają one dwie strony: stronę z symbolem sygnału i stronę z wartością. Na początku gry należy umieścić wszystkie żetony stroną z sygnałem do góry, zasłaniając wartość, aby utworzyć pulę żetonów sygnału, z której będą one pobierane w trakcie rozgrywki.

10 FIGURKI I ŻETONY OBCYCH

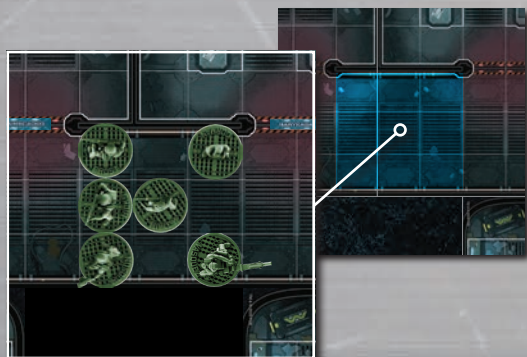
Kiedy sygnały zostaną zauważone, zmieniają się w figurki Obcych, których jedynym celem jest zniszczenie postaci graczy.

Niektóre sygnały będą wprowadzać wielu Obcych, tworząc roje. Oznacza się je pojedynczą figurką Obcego stojącą na stosie żetonów Obcych. Te żetony to dodatkowe punkty życia figurki umieszczonej na szczycie stosu.



11 MIEJSCA POCZĄTKOWE FIGUREK POSTACI

Gracze mogą rozstawiać swoje postacie w dowolnym miejscu na obszarze wskazanym na karcie misji.



12 WSKAŹNIK TUR

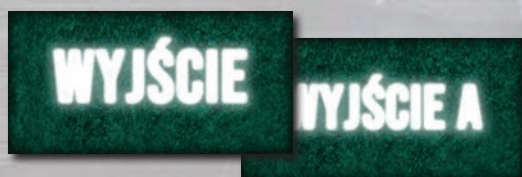
W niektórych misjach uwzględnione są wydarzenia odbywające się w określonych turach. Wskaźnik tur służy do śledzenia przebiegu rozgrywki i pilnowania tych ważnych wydarzeń.



13 ŻETONY WYJŚCIA

Żetony wyjścia umieszcza się na krawędziach planszy zgodnie z instrukcjami na karcie misji. Postacie mogą na nie wejść, aby opuścić planszę i ukończyć misję.

Niektóre misje mają dwa wyjścia - wtedy należy użyć stron z napisem „Wyjście A” i „Wyjście B”.



14 ŻETON AKTYWACJI

Żeton aktywacji wskazuje, kto jest aktualnym graczem. Na początku Fazy Marines gracz najwyższym stopniem wybiera dowolnego gracza i daje mu żeton aktywacji. Ten gracz wykonuje pierwszą aktywację w tej fazie.

Po zakończeniu swojej aktywacji każdy gracz przekazuje żeton aktywacji graczowi po lewej stronie, aż do rozegrania aktywacji postaci wszystkich graczy.



TALIA WYTRZYMAŁOŚCI

Talia wytrzymałości to bardzo ważny zasób, którego gracze będą używać w trakcie gry do kontrolowania stanu amunicji, zasobów i wytrzymałości grupy. W trakcie gry karty z talii wytrzymałości będą przenoszone na stos wyczerpania i na odwrót.

Talia ta jest używana do dobierania, wyczerpywania i odkrywania kart. Nie można dobrać karty, gdy talia wytrzymałości jest pusta.

Talia wytrzymałości składa się z czterech różnych typów kart: broni, sprzętu, wydarzenia i zagrożenia.

WAŻNE!

Jeśli w dowolnym momencie w talii wytrzymałości i na stosie wyczerpania nie ma żadnych kart, wszyscy gracze natychmiast przegrywają grę, więc właściwe zarządzanie talią wytrzymałości jest niezbędne do przetrwania!

TYPY KART WYTRZYMAŁOŚCI



KARTY BRONI

Karty broni pozwalają postaciom bronić się przed atakami Obcych. Niektóre bronie są łatwe w użyciu, inne bywają nieco trudniejsze.

Karty broni są oznaczone ikoną:

KARTY SPRZĘTU

Karty sprzętu dają postaciom zdolności pomagające w wykonywaniu zadań lub zapewniające ochronę przed Obcymi.

Karty sprzętu są oznaczone ikoną:

PŁACENIE KOSZTU

Niektóre karty broni, sprzętu i wydarzenia mają koszt w postaci kart wytrzymałości, które należy wyczerpać, aby je zagrać (str. 12).

KARTY WYDARZENIA

Karty wydarzenia można zagrywać w dowolnym momencie (nawet podczas aktywacji innego gracza lub Obcych). Należy wykonać instrukcje opisane na karcie, a następnie umieścić ją zakrytą na wierzchu stosu wyczerpania.

Karty wydarzenia są oznaczone ikoną:

KARTY ZAGROŻENIA

Karty zagrożenia muszą zostać zagrane, gdy gracz je dobiera albo odkrywa. Nie zagrywa się ich jednak, jeśli zostały odkryte przez kartę czujnika ruchu. Należy postępować zgodnie z instrukcjami na karcie.

Karty zagrożenia są oznaczone ikoną:



ODKRYWANIE KART

Niektóre karty do wywołania swojego efektu wymagają odkrycia odpowiedniego typu karty.

Aby odkryć kartę, należy odwrócić wierzchnią kartę z talii wytrzymałości i sprawdzić jej typ:

ODPOWIEDNI: Jeśli odkryta karta jest poszukiwanego typu, należy rozpatrzyć wszystkie odpowiadające mu efekty gry.

NIEODPOWIEDNI: Jeśli odkryta karta nie należy do jednego z poszukiwanych typów, nic się nie dzieje.

ZAGROŻENIE: Jeśli odkryta karta jest kartą zagrożenia, po rozpatrzeniu odkrycia należy natychmiast rozpatrzyć to zagrożenie.

Po rozpatrzeniu efektu należy umieścić odkrytą kartę na spodzie talii wytrzymałości pod kartą tasowania.

UWAGA: Jeśli w talii wytrzymałości nie ma już żadnych kart, zamiast tego do odkrywania kart należy użyć stosu wyczerpania, a odkrytą kartę odłożyć na jego spód.

Przykładowo, Vasquez ma zdolność, której musi użyć w momencie aktywacji. Jej zdolność wymaga odkrycia karty.

Jeśli wierzchnia karta z talii okaże się kartą broni, zdolność Vasquez pozwala jej wykonać Darmową Akcję Celowania. Następnie należy zakryć odkrytą kartę i położyć ją na spód talii wytrzymałości.



W MOMENCIE AKTYWACJI

Odkryj kartę:

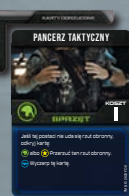
- Wykonaj Akcję Celowania.
- albo Odzyskaj kartę i dobierz kartę.



TALIA
WYTRZYMAŁOŚCI



STOS
WYCZERPANIA



STOS KART
ODRZUCONYCH



STOS WYCZERPANIA

W trakcie gry karty będą wymagały wyczerpywania kart z talii wytrzymałości w celu opłacenia kosztu kart lub w ramach użycia ich zdolności. Wyczerpane karty kładzie się zakryte na stosie wyczerpania, który znajduje się pomiędzy talią wytrzymałości a stosem kart odrzuconych. Na początku gry w tym stosie nie ma żadnych kart.

WYCZERPYWANIE KART

Aby wyczerpać kartę, należy przenieść zastaloną wierzchnią kartę z talii wytrzymałości na wierzchu stosu wyczerpania. Nie należy jej odkrywać.

Przykładowo, straż z karabinu Smart Gun M56 wymaga wyczerpania 3 kart. W tym celu należy wziąć 3 wierzchnie karty z talii wytrzymałości i położyć je zakryte na wierzchu stosu wyczerpania.

Wyczerp 3 karty, gdy postać wykonuje Akcję Ataku tą bronią.



BRAK WYTRZYMAŁOŚCI

Jeśli efekt gry wymaga wyczerpania kart, należy najpierw wyczerpać jak najwięcej kart z talii wytrzymałości. Jeśli w dowolnym momencie w talii wytrzymałości nie ma już żadnych kart, należy zamiast tego odrzucić pozostałą liczbę kart ze stosu wyczerpania na stos kart odrzuconych.

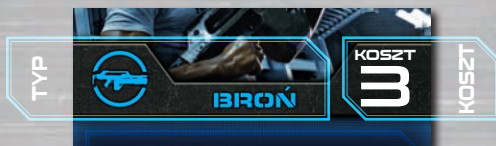
SKOŃCZENIE SIĘ KART

Jeśli w dowolnym momencie w talii wytrzymałości i na stosie wyczerpania nie ma żadnych kart, wszyscy gracze przegrywają misję i gra się kończy.

PŁACENIE KOSZTU

Przy zagrywaniu karty trzeba zapłacić jej koszt poprzez wyczerpanie wskazanej liczby kart.

Koszt zagrania lub wyposażenia karty znajduje się po prawej stronie karty, obok jej typu.



ODZYSKIWANIE KART

Za każdym razem, gdy karta lub Akcja pozwala na odzyskanie karty, należy przenieść wierzchnią kartę ze stosu wyczerpania na spód talii wytrzymałości.

Niektóre efekty gry umożliwiają odzyskiwanie kart z ręki. W tym celu należy umieścić zakryte karty z ręki na spodzie talii wytrzymałości.

Przykładowo, gracz wykonuje Akcję Odpoczynku i wybiera odzyskanie 3 kart. Może odzyskać karty ze swojej ręki lub ze stosu wyczerpania. W tym przypadku gracz decyduje się na odzyskanie 2 wierzchnich kart ze stosu wyczerpania i 1 karty z ręki - umieszcza je zakryte pod talią wytrzymałości.



Jedna karta z ręki...

i dwie zakryte karty ze stosu wyczerpania.

STOS KART ODRZUCONYCH

Stos kart odrzuconych znajduje się na prawo od stosu wyczerpania. Po odrzuceniu karty należy umieścić ją odkrytą na stosie kart odrzuconych. Karty z tego stosu można przeglądać w dowolnym momencie gry. Na początku gry w tym stosie nie ma żadnych kart.

ODRZUCANIE KART

Niektóre efekty wymagają odrzucania kart z gry. W tym celu należy wziąć wymaganą liczbę kart z ręki lub z talii wytrzymałości i umieścić je odkryte na stosie kart odrzuconych. Jeśli w ten sposób zostanie odrzucona karta zagrożenia, trzeba natychmiast ją rozpatrzyć.

Niektóre efekty nakazują odrzucić karty z ręki. W takim przypadku należy odrzucić jedynie karty z własnej ręki.

Jeśli efekt karty nakazuje odrzucenie karty, a w talii wytrzymałości ani na ręce gracza nie ma już żadnych kart, zamiast tego należy odrzucić wierzchnią kartę ze stosu wyczerpania.

Przykładowo, jeśli karta wymaga odrzucenia karty, należy wziąć wierzchnią kartę z talii wytrzymałości i odłożyć ją odkrytą na stos kart odrzuconych.

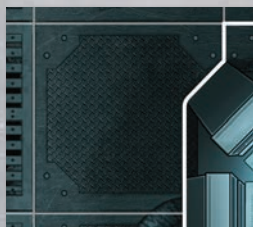


ELEMENTY PLANSZ

POLA

Pola na planszy, po których mogą chodzić figurki, to kwadraty o cienkich białych ramkach. Niektóre pola mają nieregularne krawędzie, ale nadal są to pola, z których mogą korzystać figurki.

Obszary oznaczone grubą białą linią są odgródzone - nie blokują zasięgu wzroku, ale nie można się przez nie poruszać.

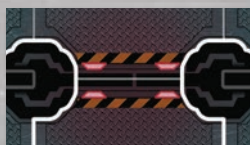


DRZWI

Drzwi znajdują się pomiędzy dwoma polami. Są oznaczone na planszach w poniższy sposób.

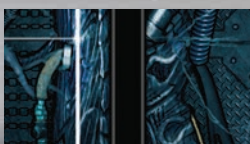
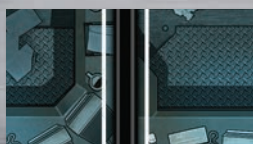
Drzwi działają jak ściany, gdy są zamknięte. Po otwarciu nie blokują ruchu ani zasięgu wzroku.

Drzwi otwierają się automatycznie, gdy na polu przyległym do nich pojawi się dowolna figurka lub dowolny sygnał. Podobnie drzwi zamykają się, jeśli na przyległym do nich polu nie ma żadnej figurki ani żadnego sygnału.



ŚCIANY

Ściany oznaczone są grubą czarną linią lub innym kształtem, takim jak framuga drzwi, i blokują zasięg wzroku. Liczy się tylko czarny obszar; przez grube białe linie wokół ścian nie można przejść, ale widać, co jest za nimi. Postacie i Obcy nie mogą wchodzić w interakcje z rzeczami po drugiej stronie ściany.



ZABARYKADOWANE DRZWI

Zabarykadowane drzwi są zamknięte na stałe i działają jak ściany. Figurki nie mogą się przez nie poruszać i nic przez nie nie widzą (ale mogą próbować się przez nie przebić). Zabarykadowane drzwi są oznaczone żetonem barykady.



TURY GRY

Każda tura gry jest podzielona na trzy główne fazy: Fazę Marines, Fazę Obcych i Fazę Końcową.

Podczas Fazy Marines gracze po kolei aktywują wszystkie swoje postacie. W Fazie Obcych poruszają się i atakują wszyscy Obcy, a następnie do gry wprowadzane są nowe sygnały. W Fazie Końcowej gracze sprawdzają warunki zwycięstwa albo przegranej. Po zakończeniu wszystkich faz rozpoczyna się nowa tura gry.



PRZEBIEG TURY GRY

FAZA MARINES

RESET WSKAŹNIKÓW CELOWANIA

KOLEJNOŚĆ AKTYWACJI

AKTYWACJE BOHATERÓW

AKTYWACJE POZOSTAŁYCH REKRUTÓW

FAZA OBCYCH

FAZA KOŃCOWA

FAZA MARINES

Podczas Fazy Marines gracze po kolei aktywują swoje postacie bohaterów. Każda postać zostaje aktywowana raz w tej fazie. Po aktywacji wszystkich postaci należy przejść do Fazy Obcych.

RESET WSKAŹNIKÓW CELOWANIA

Na początku Fazy Marines należy ustawić wskaźnik Celowania każdej postaci tak, aby wskazywał wartość Celowania z jej karty.

Przykładowo, wskaźnik Celowania Hicksa pokazywał 4 na końcu poprzedniej tury. Na karcie postaci Hicksa wartość Celowania wynosi 7, więc na początku jego aktywacji gracz ustawia jego wskaźnik Celowania na 7.



KOLEJNOŚĆ AKTYWACJI

Gracz kontrolujący najwyższego stopniem bohatera należącego do Marines wybiera gracza, który rozpocznie tę fazę, i przekazuje mu żeton aktywacji. Jeśli wśród bohaterów nie ma żadnych Marines, należy wybrać gracza, który otrzyma żeton aktywacji.

Następnie ten gracz aktywuje swoją postać bohatera (a w takim przypadku jak Ripley i Newt każdą ze swoich postaci w wybranej przez siebie kolejności). Po aktywacji postaci przekazuje żeton aktywacji graczowi po swojej lewej stronie.



AKTYWACJE BOHATERÓW

Kiedy gracz otrzymuje żeton aktywacji, aktywuje swoją postać bohatera.

Każda aktywacja postaci odbywa się w sześciu etapach:

ETAPY AKTYWACJI

ETAP 1: Rozpatrzenie wszystkich zdolności „w momencie aktywacji”

ETAP 2: Wyposażenie w karty wytrzymałości

ETAP 3: Wykonanie maksymalnie 2 Akcji

ETAP 4: Rozpatrzenie wszystkich zdolności „na koniec aktywacji”

ETAP 5: Użycie stopnia do aktywacji rekrutów

ETAP 6: Przekazanie żetonu aktywacji

ETAP 1: ROZPATRZENIE WSZYSTKICH ZDOLNOŚCI „W MOMENCIE AKTYWACJI”

Niektóre zdolności kart uruchamiają się „w momencie aktywacji”, czyli gdy tylko postać zostaje aktywowana. Taką zdolność należy natychmiast rozpatrzyć przed przejściem do następnego etapu.

Jeśli takich zdolności jest więcej niż jedna, aktywny gracz może zdecydować, w jakiej kolejności ich użyć.

Smart Gun M56.

W MOMENCIE AKTYWACJI

Odkryj kartę:

Wykonaj Akcję Celowania.

albo Odzyskaj kartę i doberz kartę.

BRONŹ

OS



ETAP 2: WYPOSAŻENIE W KARTY WYTRZYMAŁOŚCI

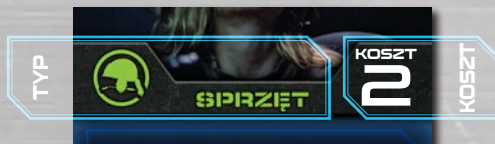
Na tym etapie gracz może wykonać dowolne lub wszystkie z poniższych czynności w dowolnej kolejności:

WYPOSAŻENIE W KARTY: Postać można wyposażać w dowolną kartę broni lub sprzętu z ręki, płacąc jej koszt i umieszczając ją na pustym miejscu na karcie postaci (str. 14).

Jeśli nie ma wolnego miejsca albo postać ma już broń podstawową lub zapasową, gracz musi albo ją wymienić, aby zwolnić miejsce, albo zatrzymać kartę na ręce, dopóki nie będzie mógł wyposażać w nią postaci.

WYMIANA KART: Gracz może zwrócić na rękę dowolną kartę broni lub sprzętu, w którą wyposażona jest jego postać.

WYPOSAŻENIE INNYCH POSTACI: Gracz może wyposażać inne postacie znajdujące się w obrębie 2 pól od jego postaci w karty broni lub sprzętu, które ma na ręce, płacąc ich koszt jak zwykle.



UWAGA: Postać można wyposażać w maksymalnie 2 karty broni. Druga broń musi mieć słowo kluczowe „zapasowa” (str. 8).

Przykładowo, Hicks jest wyposażony w Karabin Pulsacyjny M41A jako swoją broń i Strzelbę Ithaca 37 jako broń zapasową.

W ramach sprzętu jest wyposażony w Hełm M4 i Pancerz Taktyczny.



ETAP 3: WYKONANIE MAKSYMALNIE 2 AKCJI

Każda postać może wykonać 2 Akcje w każdej turze. Akcje mogą być takie same albo różne.

Akcje dostępne dla postaci:

AKCJE POSTACI

RUCH: Poruszenie się maksymalnie o wartość Szybkości postaci

ATAK: Zaatakowanie figurek Obcych za pomocą swoich broni

BARYKADA: Próba zabarykadowania albo usunięcia barykady drzwi, punktu wprowadzenia albo tunelu

CELOWANIE: Zwiększenie wskaźnika Celowania o +1

INTERAKCJA: Wejście w interakcję z czymś na planszy

AKCJA Z KARTY: Wykonanie specjalnej Akcji z karty

ODPOCZYNEK: Dobranie kart lub odzyskanie wyczerpanych kart

TEST TECHNIKI

Aby wykonać niektóre Akcje, trzeba zdać test Techniki. W tym celu należy sprawdzić wartość Techniki swojej postaci i rzucić kością Marines. Jeśli wynik rzutu jest równy lub niższy od wartości Techniki, test jest udany. W przeciwnym razie postać ponosi porażkę i może spróbować ponownie w ramach kolejnej Akcji.



UWAGA: Niektóre efekty kart dają postaci Darmową Akcję. Te karty nie liczą się do limitu 2 Akcji, które postać może wykonać podczas swojej aktywacji.

AKCJA: RUCH

Postacie wykonujące Akcję Ruchu mogą poruszyć się o liczbę pól na planszy równą maksymalnie wartości swojej Szybkości. Postacie mogą poruszać się w dowolnym kierunku, także po przekątnej.

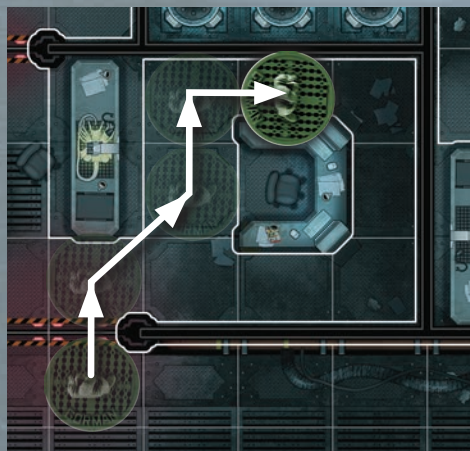
Przykładowo, Gorman wykonuje Akcję Ruchu i porusza się o 4 pola do przodu.



Postać nie może poruszać się przez zabarykadowane drzwi, odgradzony teren (oznaczony grubą białą linią) i figurki Obcych. Nie może też skończyć ruchu na polu zajęтым przez inną postać lub dowolny żeton.

Postać musi natychmiast przerwać swoją Akcję Ruchu, jeśli wejdzie na pole przyległe do pola z figurką Obcego lub żetonem sygnału. Jeśli postać rozpoczyna Akcję Ruchu na polu przyległym do pola z figurką Obcego, nadal może się poruszyć, ale musi się zatrzymać jak zwykle, jeśli wejdzie na pole przyległe do pola z figurką Obcego (nawet z tą samą figurką) lub żetonem sygnału.

Przykładowo, Gorman wykonuje kolejną Akcję Ruchu. Porusza się o 1 pole przez drzwi (framuga drzwi uniemożliwia mu przejście przez nie po przekątnej), a następnie po przekątnej na kolejne pole obok konsoli sterowania. Podobnie jak framuga gruba biała linia wokół konsoli blokuje wszelkie połączenia między jego obecnym a docelowym polem, więc Gorman musi przesunąć się o 1 pole w górę, zanim będzie mógł obejść konsolę.



AKCJA: ATAK

Postać wykonująca Akcję Ataku może zaatakować dowolną figurkę lub żeton Obcego w zasięgu wzroku za pomocą jednej z wyposażonych kart broni. Można strzelać przez Obcych, ale nie przez postacie.

Aby wykonać Atak bronią, należy rzucić kością Marines i porównać wynik z wartością wskaźnika Celowania swojej postaci. Jeśli wynik rzutu jest równy lub niższy od tej wartości, postać zabija danego Obcego. Należy usunąć z gry albo figurkę tego Obcego, albo jeden z żetonów Obcych znajdujących się pod nią, jeśli stoi ona na stosie żetonów Obcych.

Jeśli wyrzucona liczba jest wyższa od wartości wskaźnika Celowania, Atak pułtuje.

Za każdym razem, gdy postać wykonuje rzut na Atak - niezależnie od tego, czy trafia - należy zmniejszyć wartość wskaźnika Celowania o 1 do minimum 1.

ATAK Z WYCZERPANIEM: Niektóre bronie (takie jak Karabin Pulsacyjny M41A i Smart Gun M56) używają specjalnej zasady, która wymaga wyczerpania kart, aby wykonać nimi Akcję Ataku.

Nie należy tego mylić z kosztem wyposażenia w broń. Ten koszt płaci się tylko w momencie wyposażenia w broń z ręki podczas gry (str. 17).

Przykładowo, Hudson wyczerpuje kartę, aby strzelić z Karabinu Pulsacyjnego M41A w figurkę Obcego. Jego wskaźnik Celowania wskazuje 6. Rzuca kością Marines i otrzymuje wynik 4. Obcy zostaje zabity i usunięty z planszy. Następnie Hudson zmienia wartość wskaźnika Celowania z 6 na 5.

SERIA: Niektóre bronie używają słowa kluczowego „seria”. Po udanym trafieniu taką bronią można wyczerpać 1 kartę, aby przejść w tryb serii (niezależnie od tego, ile kart zostało już wyczerpanych, aby wykonać Akcję Ataku). Pozwala to wykonać kolejny atak przeciwko Obcemu, co zmniejsza wartość wskaźnika Celowania o 1 za dodatkowy Atak.

Ataki można powtarzać, za każdym razem wyczerpując kolejną kartę, wykonując Atak i zmniejszając wartość wskaźnika, do momentu spudłowania albo decyzji o zakończeniu serii.

Przykładowo, Karabin Pulsacyjny M41A Hudsona ma zdolność „seria”, więc może on strzelać, dopóki nie spudłuje. Wyczerpuje kartę, następnie wybiera innego Obcego w zasięgu wzroku i rzuca ponownie. Tym razem musi wyrzucić 5 lub mniej. Otrzymuje wynik 2, aby trafić drugiego Obcego, po czym zmienia wartość wskaźnika Celowania z 5 na 4. Strzela do trzeciego Obcego, wyczerpując kolejną kartę, wyrzuca 8 i pułtuje, po czym zmienia wartość wskaźnika Celowania z 4 na 3. Spudłował, więc jego Akcja Ataku się kończy.

DARMOWE AKCJE: Niektóre bronie (takie jak Granaty M40) mogą zostać użyte w ramach Darmowej Akcji po zaatakowaniu inną bronią. W takim przypadku po rozpatrzeniu Ataku pierwszą bronią (w tym ataku serią) należy rozpatrzyć zwykłą Akcję Ataku drugą bronią. Jest to Darmowa Akcja, która nie wykorzystuje drugiej Akcji postaci.

Przykładowo, Hudson ma Granaty M40 jako broń zapasową. Decyduje się z nich skorzystać po wystrzeleniu z Karabinu Pulsacyjnego M41A, więc w tym celu odrzuca kartę i wykonuje Darmową Akcję. Następnie, ponieważ wykorzystał tylko 1 ze swoich 2 Akcji, wykonuje kolejną Akcję Ataku Karabinem Pulsacyjnym M41A, mimo że wartość jego wskaźnika Celowania jest już zmniejszona do 2.

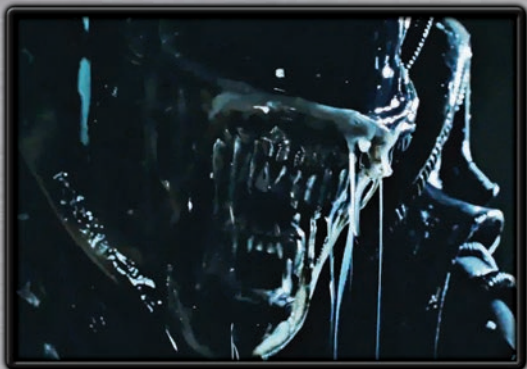
ATAKI OBSZAROWE: Niektóre bronie (takie jak Miotacz Ognia M240) używają specjalnej zasady wymagającej wybrania pola (pustego albo zajętego), które zostanie zaatakowane. Następnie gracz rzuca kością, aby trafić każdą figurkę (zarówno postaci, jak i Obcego), żeton roju i sygnału, które znajdują się na tym polu i wszystkich do niego przyległych. Jeśli żeton sygnału zostanie zabity, należy go usunąć niezależnie od tego, ilu Obcych wskazuje.

Jest to pojedyncza Akcja, więc tylko raz płaci się wszelkie koszty i zmniejsza wartość wskaźnika Celowania niezależnie od tego, dla ilu celów wykonuje się rzuty.

Przykładowo, pole znajdujące się w obrębie 4 pól od Hudsona ma na sobie rój sześciu Obcych, ale tuż obok jest Ripley, więc Hudson nie chce ryzykować, że ją zabije, i wybiera inne pole. To pole jest puste, ale tylko na dwóch przyległych polach znajdują się Obcy, a na jednym jest rój Obcych.

Hudson rzuca kością za każdą z figurek Obcych i otrzymuje wyniki 7 i 8, co zabija jednego Obcego. Rój ma trzy żetony, więc Hudson rzuca cztery razy kością (raz za model i trzy razy za żetony). Otrzymuje wyniki 3, 4, 6 i 9, zabijając wszystkie trzy żetony.





ZAWSZE TRAFIA: Niektóre bronie (takie jak Pistolet HK VP70) używają specjalnej zasady, która sprawia, że zawsze trafiają po wyrzuceniu określonej liczby. One również wymagają wyrzucenia wyniku równego lub mniejszego od wartości wskaźnika Celowania jak zwykle. Jeśli jednak wynik jest większy od wartości wskaźnika, ale równy lub mniejszy od liczby w specjalnej zasadzie, broń nadal trafia i zabija Obcego.

Przykładowo, wskaźnik Celowania Gormana wskazuje 4, gdy wykonuje on Akcję Ataku Pistoletem HK VP70. Wyrzuca 4 i zabija Obcego, po czym zmniejsza wartość wskaźnika do 3. Zgodnie ze specjalną zasadą broni wyczerpuje kartę, aby wykonać drugą Akcję Ataku (jako Darmową Akcję). Wyrzuca 7 i puźuje, zmniejszając swoją wartość Celowania do 2.

Następnie Gorman wykonuje kolejną Akcję Ataku jako swoją drugą Akcję i wyrzuca 3. Normalnie by spudłował, ale Pistolet HK VP70 zawsze trafia przy wyniku 3 lub mniejszym, więc postać zabija Obcego, po czym zmniejsza wartość wskaźnika do 1. Nie ma więc Obcych w zasięgu wzroku, kończy zatem swoją Akcję bez oddawania drugiego strzału.



ZASIĘG WZROKU:

Figurka ma inną figurkę, żeton lub obiekt na planszy w zasięgu wzroku, jeśli można poprowadzić linię prostą z dowolnej części jej pola do dowolnej części pola, na którym znajduje się cel, bez przechodzenia przez pole innej postaci (z wyjątkiem postaci powalonej, str. 24), ścianę (zaznaczoną grubą czarną linią) lub zamknięte albo zabarykadowane drzwi.

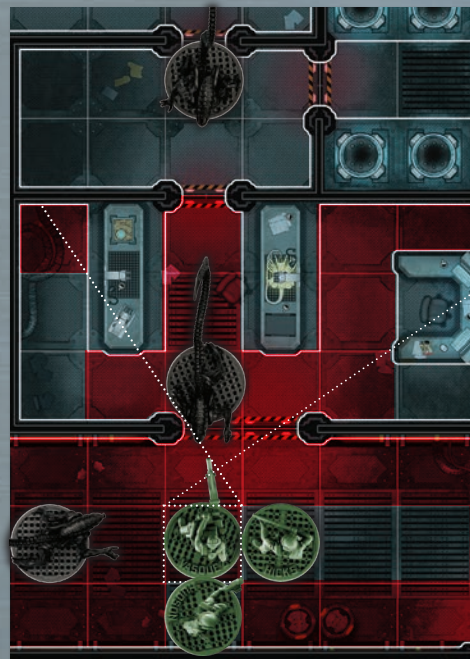
Linia wyznaczająca zasięg wzroku może przechodzić po przekątnej przez narożnik pomiędzy postacią a ścianą albo inną postacią, pod warunkiem, że figurka, od której jest poprowadzona, znajduje się na polu przyległym do tego narożnika.

Przykładowo, wszystkie pola zaznaczone na czerwono są w zasięgu wzroku Vasquez.

Przerywanymi liniami wyznaczono od narożników jej pola granice jej zasięgu wzroku dotyczące pól w pomieszczeniu za drzwiami. Nie widzi ona pól zasłoniętych przez ściany.

Może strzelić do Obcego znajdującego się w tym samym pomieszczeniu i do Obcego w pomieszczeniu obok, ponieważ stoi on na polu przyległym do drzwi do tego pomieszczenia, co sprawia, że są otwarte.

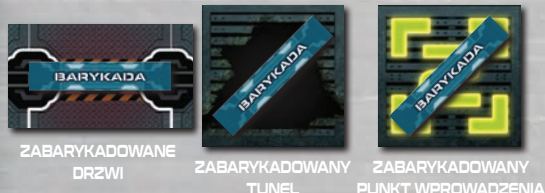
Nie może jednak strzelić do Obcego w dalszym pomieszczeniu - kolejne drzwi są zamknięte, ponieważ nie przylega do nich żadna figurka.



Vasquez nie może strzelać przez Hicksa ani Hudsona, ale może strzelać między nimi, ponieważ jej pole przylega do narożników ich pól.

AKCJA: BARYKADA

Postacie używają Akcji Barykady, aby zabarykadować drzwi, tunele i punkty wprowadzenia albo usuwać z nich barykady. W tym celu postać musi znajdować się na polu przyległym do pola obiektu, który próbuje zabarykadować albo z którego chce usunąć barykadę, i zdać test Techniki. Jeśli test będzie udany, należy umieścić żeton barykady na drzwiach, żetonie tunelu lub żetonie punktu wprowadzenia albo usunąć żeton barykady, jeśli ten już się tam znajduje.



Przykładowo, Hicks chce zabarykadować drzwi, aby powstrzymać Obcego przed wejściem, więc wykonuje test Techniki i wyrzuca 4. Jego wartość Techniki wynosi 5, więc udaje mu się zabarykadować drzwi.



PRZEBIJANIE SIĘ PRZEZ ZABARYKADOWANE

DRZWI: Figurki Obcych i żetony sygnału, które muszą przejść przez zabarykadowane drzwi, aby dotrzeć do postaci, zatrzymują się na polu przyległym do barykady i próbują ją zniszczyć. Należy rzucić kością Obcych. Przy wyniku 5 lub wyższym należy usunąć żeton barykady, a jeśli Obcemu lub sygnałowi został jeszcze ruch, może go kontynuować. W przeciwnym razie Obcemu lub sygnałowi nie udaje się przebić i natychmiast kończy on swój ruch.

PRZEBIJANIE SIĘ PRZEZ ZABARYKADOWANE ŻETONY TUNELU I PUNKTY WPROWADZENIA:

Jeśli sygnał miałby wejść do gry przez zabarykadowany żeton tunelu albo punktu wprowadzenia, należy rzucić kością Obcych. Przy wyniku 5 lub wyższym należy usunąć żeton barykady i umieścić sygnał. W przeciwnym razie żeton sygnału zostaje odrzucony. Jeśli w tym samym punkcie do gry wchodzi więcej niż jeden sygnał, należy rzucać kością dla każdego z nich po kolei do momentu usunięcia żetonu barykady albo odrzucenia wszystkich żetonów sygnału.

AKCJA: CELOWANIE

Postać wykonująca Akcję Celowania zwiększa wartość swojego wskaźnika Celowania o 1. Dzięki temu wartość wskaźnika może być wyższa niż wartość Celowania na karcie postaci.

Przykładowo, Hudson wykonuje Akcję Celowania. Jego wskaźnik Celowania obecnie wskazuje 6, więc zostaje przestawiony z 6 na 7.



UWAGA: Wartość wskaźnika Celowania postaci nie może być mniejsza niż 1 ani większa niż 10.

AKCJA: INTERAKCJA

Niektóre misje będą zawierały obiekty lub pola na planszy, z którymi można wchodzić w interakcję. W tym celu postać znajdująca się na polu przyległym do danego obiektu wykonuje Akcję Interakcji. Jej rezultat wraz z innymi efektami gry jest szczegółowo opisany w samej misji.

AKCJA: ODPOCZYNEK

Postać bohatera wykonująca Akcję Odpoczynku może dobrać maksymalnie 2 karty z talii wytrzymałości, a następnie odzyskać maksymalnie 3 karty ze stosu wyczerpania lub z ręki (str. 14).

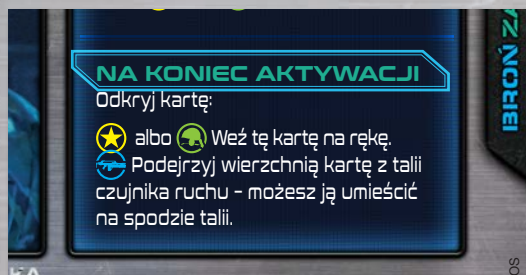
Postać rekruta wykonująca Akcję Odpoczynku odzyskuje 3 karty ze stosu wyczerpania, ale nie dobiera kart.



ETAP 4: ROZPATRZENIE WSZYSTKICH ZDOLNOŚCI „NA KONIEC AKTYWACJI”

Niektóre zdolności kart uruchamiają się „na koniec aktywacji”. Taką zdolność należy natychmiast rozpatrzyć przed przejściem do następnego etapu.

Jeśli takich zdolności jest więcej niż jedna, aktywny gracz może zdecydować, w jakiej kolejności ich użyć.



ETAP 5: UŻYCIĘ STOPNIA DO AKTYWACJI REKRUTÓW

Po aktywacji postaci bohatera należącego do Marines gracz może aktywować postacie rekrutów, które nie zostały jeszcze aktywowane w tej Fazie Marines. Liczba rekrutów, których może aktywować, zależy od stopnia ukazanego na górze jego karty postaci. Na tym etapie postać bohatera nie może aktywować rekruta o stopniu wyższym niż jej własny.

Na tym etapie postacie bohaterów cywilnych nie mogą aktywować rekrutów.



STOPIEŃ 1: Bohater może aktywować 1 rekruta.



STOPIEŃ 2: Bohater może aktywować maksymalnie 2 rekrutów.



STOPIEŃ 3: Bohater może aktywować maksymalnie 3 rekrutów.

ETAP 6: PRZEKAZANIE ŻETONU AKTYWACJI

Jeśli gracz po lewej stronie aktywnego gracza nie aktywował jeszcze swojej postaci w tej turze, należy przekazać mu żeton aktywacji. Jeśli nie ma już więcej postaci bohaterów do aktywacji, to aktywacja bohaterów w ramach Fazy Marines dobiega końca.



AKTYWACJE POZOSTAŁYCH REKRUTÓW

Gracz najwyższy stopniem aktywuje teraz wszystkich pozostałych rekrutów, którzy nie zostali jeszcze aktywowani w tej Fazie Marines, a następnie Faza Marines się kończy. Jeśli wśród bohaterów nie ma żadnych Marines, należy wybrać gracza, który aktywuje pozostałych rekrutów.



FAZA OBCYCH

Po aktywacji wszystkich postaci przychodzi kolej na Obcych. Obcy i żetony sygnału poruszają się i atakują, a następnie gracze dobierają karty czujnika ruchu i faza się kończy.

Faza Obcych dzieli się na trzy etapy:

ETAPY FAZY OBCYCH

ETAP 1: Aktywacja Obcych

ETAP 2: Aktywacja sygnałów

ETAP 3: Dobranie kart czujnika ruchu



ETAP 1: AKTYWACJA OBCYCH

Wszystkie figurki Obcych aktywują się, zaczynając od Obcego, który znajduje się najbliżej Marines, i przechodząc kolejno do coraz dalszych. Jeśli dwie lub więcej z nich znajdują się w tej samej odległości od postaci, gracz najwyższym stopniem wybiera, który Obcy aktywuje się jako pierwszy.

Przy aktywacji Obcy zawsze wykonuje ruch, a następnie atakuje, jeśli może to zrobić. Należy zakończyć pełną aktywację jednego Obcego przed przejściem do aktywacji następnego.

RUCH OBCYCH

Figurka Obcego rusza się, jeśli nie znajduje się na polu przyległym do pola postaci. W przeciwnym razie pomija ruch i od razu atakuje.

Wartość Szybkości wszystkich Obcych wynosi 6.

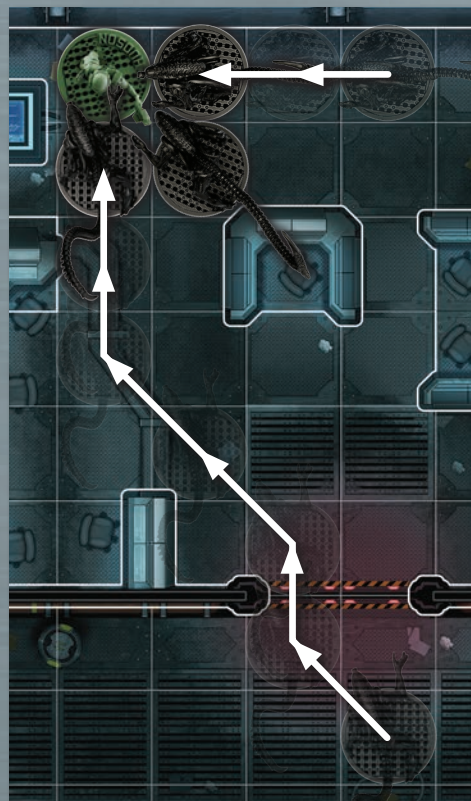
Obcy muszą ruszyć w kierunku najbliższej postaci (w tym takiej, która została powalona, str. 24), wybierając najkrótszą możliwą drogę, ale unikając przeszkód (poza zabarykadowanymi drzwiami) i ślepych zaułków. Obcy kończy ruch, gdy:

- kończy mu się Szybkość;
- wchodzi na pole przyległe do pola postaci albo rozpoczyna na nim ruch;
- nie udaje mu się przebić przez zabarykadowane drzwi.

Figurki Obcych nie mogą wejść na pole z inną figurką Obcego albo z żetonem sygnału.

Przykładowo, Hudson jest najbliższą postacią dla trzech Obcych, więc ruszają oni w jego kierunku najkrótszą drogą.

Jeden Obcy jest już na polu przyległym do Hudsona i się nie rusza. Drugi Obcy porusza się o 2 pola, zatrzymując na polu przyległym do Hudsona. Trzeci Obcy wykorzystuje wszystkie 6 punktów swojej Szybkości, aby dotrzeć do Hudsona.



OGIEŃ DEFENSYWNY

Kiedy figurka Obcego wchodzi na pole przyległe do pola postaci albo rozpoczyna na nim ruch, zanim taki Obcy zaatakuje, postacie znajdujące się w obrębie 4 pól od niego i mające go w zasięgu wzroku mogą otworzyć Ogień Defensywny.

Zaczynając od postaci najbliższej Obcego, gracze po kolei wykonują normalną Akcję Ataku (str. 19) przeciwko Obcemu. Należy pamiętać o wyczerpaniu wymaganych kart i zmniejszeniu wartości wskaźnika Celowania jak zwykle. Po zabiciu tego Obcego postacie przestają strzelać, ale są gotowe na kolejnego Obcego.

ATAK

Jeśli figurka Obcego przetrwa Ogień Defensywny, postać będąca jej celem musi natychmiast spróbować obronić się przed jej atakiem.

RZUT OBRONNY: Gracz rzuca kością Marines i porównuje wynik z wartością Obrony postaci. Jeśli wynik jest równy lub mniejszy od wartości Obrony, postać wykonuje unik i przeżywa atak. Do wyniku rzutu należy dodać +1 za każdy żeton Obcego, na którym stoi figurka Obcego.

KONTRATAK: Jeśli wynik tego samego rzutu jest jednocześnie równy lub mniejszy od wartości Walki Wręcz postaci, zabija ona atakującego Obcego. Jeśli figurka Obcego stoi na żetonach Obcych, należy zamiast tego usunąć jeden z nich.

NIEUDANA OBRONA: Jeśli postaci nie uda się rzut obronny, zostaje powalona. Jeśli gracz wyrzuci 10 lub więcej przy obronie, zamiast tego postać zostaje zabita i usunięta z gry.

POWALENIE

Figurki powalonych postaci należy położyć na boku. Powalona postać musi pominąć wszystkie Akcje (w tym Akcje Darmowe, takie jak Ogień Defensywny), ale nadal może wykonywać rzuty obronne. Postać automatycznie wstaje na początku Fazy Obcych, jeśli na polach przyległych do jej pola nie ma figurek Obcych.

SCHWYTANIE

Powalona postać, która na początku Fazy Obcych znajduje się na polu przyległym do co najmniej jednego pola z figurką Obcego, zostaje schwytana i usunięta z gry wraz z jedną z przyległych figurek Obcych i wszystkimi żetonami Obcych, na których stoi ta figurka. Schwytane postacie można uratować, rozgrywając misję ratunkową.

UTRATA BOHATERA

Kiedy postać bohatera zostaje zabita lub schwytana, kontrolujący ją gracz odrzuca wszystkie karty, które ma na ręce i w które była wyposażona utracona postać. Następnie może wybrać postać rekruta, którą odwraca na drugą stronę i zmienia w nową postać bohatera. Jeśli nie ma już żadnych rekrutów, ten gracz zostaje wyeliminowany.

Wartość wskaźnika Celowania postaci nie ulega zmianie w momencie odwrócenia karty. Należy ją zresetować na początku aktywacji postaci jak zwykle.

Przykładowo, Hudson otwiera Ogień Defensywny i zabija dwóch pierwszych Obcych, którzy weszli na przyległe do niego pola.



Nie udaje mu się zastrzelić trzeciego Obcego wchodzącego na przyległe pole, więc ten Obcy go atakuje. Hudson wykonuje rzut obronny i otrzymuje wynik 2 - rzut się udaje, ponieważ jego wartość Obrony wynosi 6.

Jego wartość Walki Wręcz wynosi 2, więc udaje mu się również kontratak, którym zabija Obcego.



ETAP 2: AKTYWACJA SYGNAŁÓW

Po aktywacji wszystkich figurek Obcych należy wybrać planszę do gry i aktywować wszystkie znajdujące się na niej żetony sygnału - następnie należy przejść do kolejnej planszy itd. Sygnały aktywuje się po kolei, zaczynając od tego, który znajduje się najbliżej postaci, i wybierając kolejno coraz dalsze. Jeśli dwa lub więcej z nich znajdują się w tej samej odległości od postaci, gracz z najwyższym stopniem wybiera, który sygnał aktywuje się jako pierwszy.

Przy aktywacji sygnał zawsze wykonuje ruch, a następnie wszyscy Obcy umieszczeni za jego pomocą dokończają swój ruch i atakują, jeśli mogą to zrobić. Należy zakończyć pełną aktywację jednego sygnału przed przejściem do aktywacji następnego. Każdy sygnał aktywuje się tylko raz, nawet jeśli przemieści się na inną planszę.

RUCH SYGNAŁÓW

Po wybraniu planszy należy rzucić kością Obcych. Wartość Szybkości wszystkich sygnałów na tej planszy jest równa temu wynikowi.

Podobnie jak figurki Obcych, żetony sygnału również muszą ruszyć w kierunku najbliższej postaci, wybierając najkrótszą możliwą drogę, ale unikając przeszkód (poza zabarykadowanymi drzwiami) i ślepych zaułków. Sygnał kończy ruch, gdy:

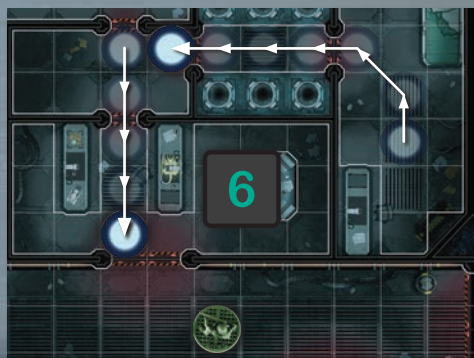
- kończy mu się Szybkość;
- wchodzi na pole przyległe do pola postaci;
- nie udaje mu się przebić przez zabarykadowane drzwi.

Żetony sygnału nie mogą wejść na pola z figurką Obcego ani z innym żetonem sygnału.

PRZERWANY RUCH: Zauważenie żetonu sygnału może na chwilę przerwać ruch innej figurki albo jego własny ruch. Gdy tylko zostanie on zauważony, ruch zostaje wstrzymany i należy rozpatrzyć zauważenie. Następnie należy dokończyć przerwany ruch figurki lub żetonu.

Przykładowo, na tej planszy wyrzucono 6 jako wartość Szybkości sygnałów. Oba sygnały widoczne na planszy ruszają najkrótszą drogą w kierunku Hicksa.

Ruch jednego sygnału zostaje przerwany, gdy drzwi się otwierają, a sygnał wchodzi w zasięg wzroku Hicksa. Ten sygnał poruszy się o 4 pola, więc zostały mu 2 pola ruchu.



ZAUWAŻENIE SYGNAŁÓW:

Żeton sygnału zostaje zauważony, gdy tylko znajdzie się w zasięgu wzroku postaci.

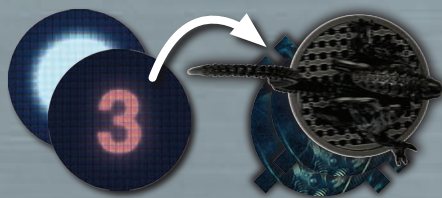
Kiedy żeton sygnału zostanie zauważony, należy go odwrócić i ujawnić, ilu Obcych się na nim znajduje.

Jeśli odkryta liczba to 1, należy zastąpić go figurką Obcego.

Jeśli odkryta liczba jest większa niż 1, staje się on rojem Obcych. Należy zastąpić go figurką Obcego i umieścić pod nią tyle żetonów Obcych, aby ich łączna liczba (po dodaniu figurki) była równa tej odkrytej.

Po ich umieszczeniu należy odłożyć ten żeton z powrotem do puli żetonów sygnału i je pomieszać.

Przykładowo, sygnał pojawia się w zasięgu wzroku, zostaje odwrócony i na spodzie ma liczbę 3. Zostaje zastąpiony 1 figurką Obcego z 2 żetonami Obcych pod spodem, aby utworzyć rój składający się z trzech Obcych.



Rój może teraz dokończyć swój ruch. Przesuwa się więc na pole przyległe do Hicksa.





ATAK

Po zauważeniu sygnału i jego rozpatrzeniu figurka Obcego kończy swój ruch i atakuje, jeśli to możliwe, tak jak podczas Fazy Obcych (str. 24).

ROJE OBCECH

Kiedy żeton sygnału zmienia się w więcej niż jednego Obcego, staje się rojem Obcych.

RUCH: Roje Obcych poruszają się tak samo jak figurki Obcych.

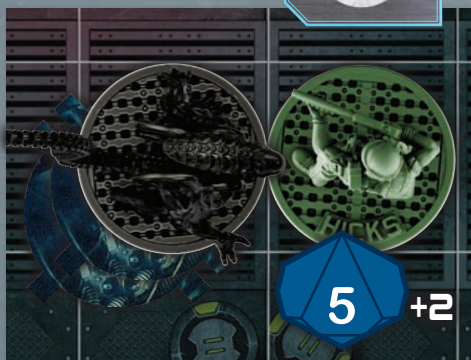
ATAK: Przy ataku rój Obcych dodaje +1 do rzutu obronnego postaci będącej jego celem za każdy żeton Obcego w stosie.

OBRONA: Kiedy rój Obcych zostaje trafiony bronią lub w Walce Wręcz, należy usunąć 1 żeton Obcego zamiast figurki. Gdy rój straci wszystkie żetony, staje się normalną figurką Obcego.

Przykładowo, rój Obcych z 2 żetonami Obcych atakuje Hicksa, który wyrzuca 5 i dodaje +2 za żetony Obcych, co razem daje mu 7. Wartość jego Obrony wynosi 6, więc nie udaje mu się rzut obronny.

OBRONA

6



ETAP 3: DOBRANIE KART CZUJNIKA RUCHU

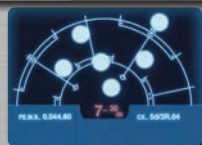
Po aktywowaniu i rozpatrzeniu wszystkich Obcych i sygnałów gracze dobierają liczbę kart czujnika ruchu zależną od liczby graczy.

GRACZE	Karty czujnika ruchu
1	2
2 - 4	3
5 lub więcej	4

Zaczynając od postaci najwyższej stopniem, gracze po kolei dobierają i rozpatrują po 1 karcie czujnika ruchu. Jeśli kart do doboru jest więcej niż graczy, to pierwszy gracz dobierze łącznie 2 karty, a jeśli jest ich mniej, to ostatni gracz nie dobiórą żadnej.

Jeśli skończą się karty czujnika ruchu, należy potasować odrzucone karty i utworzyć nową talię czujnika ruchu.

Każda karta czujnika ruchu zawiera informacje o wprowadzaniu nowych żetonów sygnału i miejscu ich pojawienia się, a czasami również opis efektu specjalnego. Karty czujnika ruchu należy odrzucić po użyciu.



TALIA CZUJNIKA RUCHU - KARTY DO DOBRANIA



TALIA CZUJNIKA RUCHU - KARTY ODRZUCONE

WPROWADZANIE SYGNAŁÓW

Każda karta czujnika ruchu zawiera liczbę sygnałów i miejsce. Liczba sygnałów to liczba żetonów sygnału, które karta wprowadza do gry. Miejsce pozwala zidentyfikować, w którym punkcie wprowadzenia się one pojawiają.

WPROWADZANIE SYGNAŁÓW: Należy wylosować wskazaną liczbę żetonów z puli żetonów sygnału i umieścić je zakryte na punkcie wprowadzenia albo jak najbliższej niego tak, aby na każdym polu znajdował się 1 sygnał. Jeśli nie ma wystarczającej liczby przyległych pustych pól, żeton sygnału umieszcza się na najbliższym pustym polu, nawet jeśli między nim a punktem wprowadzenia znajduje się postać lub kilka postaci.

Żetony sygnału nie mogą być układane na sobie. Jeśli istnieje możliwość wyboru miejsca umieszczenia sygnału, robi to gracz najwyższy stopniem.

KONIEC SYGNAŁÓW: Jeśli skończą się żetony sygnału, należy przesunąć każdy sygnał w grze o 3 pola (zgodnie z normalnymi zasadami ruchu sygnałów) za każdy brakujący żeton sygnału. Może to skutkować wykryciem żetonów sygnału i zwróceniem ich do puli, gdzie będą dostępne do ponownego umieszczenia.

OPIS: Rozpatrując karty czujnika ruchu, należy pamiętać o dokładnym czytaniu i przestrzeganiu opisów na kartach. O ile nie zaznaczono inaczej, Obcy nie atakują, gdy zostaną przesunięci przez kartę czujnika ruchu.

Niektóre karty czujnika ruchu wymagają umieszczenia żetonów tunelu na polach przyległych do postaci bohatera gracza, który dobrał daną kartę. Taki żeton należy umieścić na polu, na którym nie ma jeszcze żetonu tunelu ani punktu wprowadzenia. Jeśli gracz dobiera więcej niż 1 kartę wymagającą umieszczenia żetonu tunelu w tej samej turze, należy umieścić tylko 1 żeton, ale wykonać pozostałe instrukcje.



ZAUWAŻENIE WPROWADZONYCH SYGNAŁÓW

Czasami żeton sygnału może zostać zauważony natychmiast po jego umieszczeniu. W takim przypadku należy natychmiast rozpatrzeć zauważenie i umieścić odkrytych Obcych na planszy. Ci Obcy nie ruszają się ani nie atakują aż do etapu Aktywacji Obcych w następnej Fazie Obcych.

WIĘCEJ OBCYCH

Jeśli macie ochotę wprowadzić więcej Obcych do swojej gry, Gale Force Nine sprzedaje rozszerzenie „Alien Warriors” z dodatkowymi dwunastoma figurkami Obcych. Użycie jednego lub więcej takich zestawów pozwala zastąpić żetony w roju Obcych dodatkowymi figurkami dzięki poniższym opcjonalnym zasadom.

OBCY – OPCJONALNE ZASADY

Jeśli dostępna jest wystarczająca liczba figurek Obcych, zamiast tworzyć roje, gdy żeton sygnału zmienia się w więcej niż jednego Obcego, można umieścić na planszy kilka figurek.

Należy użyć tylu figurek Obcych, ile pokazuje żeton sygnału. Pierwszą umieszcza się na polu, na którym znajdował się żeton. Dodatkowe figurki Obcych należy umieścić na pustych polach przyległych do pola pierwszej figurki, ale niezajmujących się w zasięgu wzroku żadnej postaci w momencie zauważenia sygnału.

Jeśli dookoła żetonu sygnału nie ma wystarczającej liczby pustych pól, figurki Obcych należy umieścić na pustych polach położonych w najkrótszej odległości ruchu od żetonu sygnału, pamiętając, aby były one poza zasięgiem wzroku postaci. Należy to robić, aż odpowiednia liczba figurek znajdzie się na planszy.

Jeśli istnieje kilka pól, na których można umieścić figurkę Obcego, decyduje gracz najwyższy stopniem.

Przykładowo, Hicks podchodzi do drzwi, otwiera je i zauważa sygnał, odkrywając czterech Obcych. W grze używana jest opcjonalna zasada zastępowania rojów dodatkowymi figurkami Obcych, więc jedna figurka zostaje umieszczona na polu z sygnałem, a dwie kolejne na polach przyległych. Choć obok sygnału są jeszcze dwa przyległe puste pola, nie można tam umieścić ostatniego Obcego, ponieważ Obcy na tym polu otworzyłby drzwi i znalazłby się w polu widzenia Hicksa albo Hudsona. Zamiast tego musi zostać on umieszczony na jednym z pól na lewo od drzwi albo w pomieszczeniu za Obcym wysuniętym najbardziej na prawo.



FAZA KOŃCOWA

Po dobraniu i rozpatrzeniu kart czujnika ruchu przez wszystkich graczy rozgrywka przechodzi do Fazy Końcowej.

Składa się ona z trzech etapów, które należy wykonać w następującej kolejności:

ETAPY FAZY KOŃCOWEJ

ETAP 1: Rozpatrzenie efektów Fazy Końcowej

ETAP 2: Warunki zwycięstwa i przegranej

ETAP 3: Sprzątanie

ETAP 1: ROZPATRZENIE EFEKTÓW FAZY KOŃCOWEJ

Zdolności niektórych kart uruchamiają się na tym etapie. Należy natychmiast je rozpatrzyć przed przejściem do następnego etapu. Jeśli takich zdolności jest więcej niż jedna, gracze mogą zdecydować, w jakiej kolejności ich użyć.

ETAP 2: WARUNKI ZWYCIĘSTWA I PRZEGRAŃEJ

Czy wszystkie wymagania misji zostały spełnione? Jeśli tak, wygrywają Marines!

Czy wszystkie postacie zostały zabite, powalone lub schwytane? Jeśli tak, natychmiast wygrywają Obcy. Gra skończona! To koniec!

Jeśli odpowiedź na oba te pytania brzmi „nie”, to znaczy, że misja nie została jeszcze ukończona!

ETAP 3: SPRZĄTANIE

Jeśli w misji wykorzystywany jest wskaźnik tur, należy ustawić na nim następną wartość i rozpocząć kolejną turę od Fazy Marines.

ZASADY MISJI

GRA W RAMACH KAMPAII

Chociaż misje można rozgrywać pojedynczo, rozgrywanie ich po kolei w ramach kampanii jest jeszcze lepsze. Gracze tworzą drużynę, która dzięki współpracy musi ukończyć wszystkie misje i przeżyć, by móc o tym opowiedzieć!

Podczas kampanii gracze przechodzą misje po kolei, uważnie obserwując straty w ludziach i odrzuconych kartach wytrzymałości w poszczególnych rozgrywkach. Na końcu podliczają uzyskany wynik, by zobaczyć, jak dobrze im poszło.

ROZGRYWANIE MISJI

Misje w ramach kampanii przygotowuje się i rozgrywa jak zwykle, włącznie z wyposażaniem postaci za pomocą talii wytrzymałości. Jednak po każdej rozgrywce gracze mają coraz mniej zasobów. Talia wytrzymałości traci część kart, a postacie mogą zostać zabite lub schwytane. Należy o tym pamiętać podczas rozgrywki!

Zwykle misje rozgrywa się w następującej kolejności:

MISJA 1: NEWT

MISJA 2: UCIECZKA

MISJA 3: PRZETRWANIE

Można również rozegrać misję ratunkową i misję zaopatrzeniową pomiędzy normalnymi misjami kampanii, aby spróbować uratować schwytane postacie albo odzyskać potrzebne zasoby i uzupełnić talię wytrzymałości.

PRZEGRANIE MISJI

Jeśli graczom nie uda się wygrać misji, gra się kończy! Nie ma już nikogo, kto mógłby kontynuować kampanię, pozostaje tylko zorganizować kolejną ekspedycję i spróbować ponownie.



UTRATA KART WYTRZYMAŁOŚCI

Po ukończeniu misji należy wykonać następujące kroki:

- 1: Każdy gracz przeszukuje stos kart odrzuconych i wybiera 1 kartę, którą zwraca do talii wytrzymałości.
- 2: Wszystkie karty zagrożenia ze stosu kart odrzuconych należy zwrócić do talii wytrzymałości.
- 3: Należy potasować stos kart odrzuconych i usunąć połowę (zaokrągloną w górę) tych kart z gry. Nie używa się ich do końca kampanii.
- 4: Pozostałe karty ze stosu kart odrzuconych oraz wszystkie karty z rąk graczy należy zwrócić do talii wytrzymałości, aby wykorzystać je w następnej misji.

ZABITE POSTACIE

Postacie zabite podczas misji w ramach kampanii zostają usunięte z gry i nie można ich użyć do końca kampanii.

KOŃCOWY WYNIK KAMPANII

Po ostatniej misji kampanii pora zobaczyć, jak dobrze poradzili sobie gracze. Końcowy wynik kampanii oblicza się zgodnie z poniższymi instrukcjami:

- 1: Stos wyczerpania i wszystkie karty z rąk graczy należy położyć na wierzch talii wytrzymałości.
- 2: Należy odrzucić 5 kart z talii wytrzymałości za każdą postać (poza Newt), która została zabita (w tym ofiary Twarzołapa) albo która wciąż jest schwyta na końcu kampanii.
- 3: Należy odrzucić 10 kart, jeśli Newt została zabita podczas kampanii, albo zwrócić 10 odrzuconych lub usuniętych kart na wierzch talii wytrzymałości, jeśli przetrwała.
- 4: Należy usunąć stos kart odrzuconych z gry.
- 5: Końcowy wynik jest równy liczbie kart pozostałych w talii wytrzymałości.

MISJE DODATKOWE

MISJE RATUNKOWE

Podczas kampanii niektóre postacie mogą zostać powalone i schwyte. Zostają one odciągnięte, aby stać się żywicielami dla Twarzołapów Obcych.

Gracze mogą podjąć się misji ratunkowej pomiędzy zwykłymi misjami kampanii i spróbować je uratować. Jeśli taka misja się powiedzie, uratowane postacie wracają do gry.

Tę misję można rozegrać dowolną liczbę razy, dopóki istnieją postacie, które zostały schwyte. Należy jednak pamiętać, że każda próba wymaga wydania zasobów, których nie da się odzyskać!

MISJA ZAOPATRZENIOWA

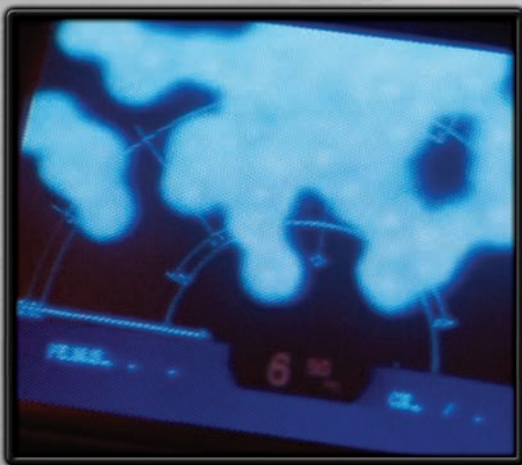
Podczas kampanii można stracić przydatne zasoby i sprzęt. W takim przypadku gracze mogą podjąć się misji zaopatrzeniowej, aby otrzymać z powrotem karty wytrzymałości.

Tę misję można rozegrać tylko raz w ramach każdej kampanii.

MISJE „POLOWANIE NA ROBALE”

Misje „Polowanie na Robale” to samodzielne gry, w których Marines prowadzeni przez graczy ścierają się z Obcymi w walce na śmierć i życie. Marines muszą przetrwać do momentu wyczerpania kart z talii czujnika ruchu (nie należy tasować tej talii) oraz zabicia wszystkich figurek Obcych i żetonów sygnału. Jeśli przynajmniej jedna postać przetrwa, wszyscy gracze wygrywają. Jeśli wszystkie postacie zostaną zabite lub jeśli skończą się karty wytrzymałości, wszyscy gracze przegrywają.

W misjach „Polowanie na Robale” postacie nie otrzymują żadnego początkowego sprzętu ani broni poza Pistoletem HK VP70 dla każdej z nich. W tych misjach nie należy używać postaci Newt.





ŻETONY MISJI

KOMPUTERY I SKRZYNIIE

W niektórych misjach wykorzystuje się żetony komputera i skrzyni. Należy zapoznać się z kartą misji, aby dowiedzieć się, jak działają.



DZIAŁKA STRAŻNICZE

Działka strażnicze są używane w „Misji 3: Przetrwanie” i we wszystkich misjach „Polowanie na Robale”.

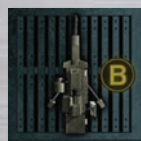
Podczas przygotowania gracz umieszcza żetony działek strażniczych w dowolnym miejscu na planszy, zwrócone w dowolnym kierunku. Działka strażnicze mogą strzelać tylko do celów znajdujących się przed ich żetonem. Figurki znajdujące się bezpośrednio po ich bokach lub za nimi są poza ich zasięgiem wzroku.



Za każdym razem, gdy w zasięgu wzroku działka strażniczego porusza się figurka Obcego, figurka postaci albo żeton sygnału, działko do nich strzela. Jeśli spudłuje, a cel nadal się porusza, działko strzela ponownie za każde pole, o które rusza się cel, dopóki

nie opuści on jego zasięgu wzroku. Nie należy odwracać żetonów sygnału, w które strzela działko strażnicze - dokładna liczba Obcych ma pozostać nieznana.

Na początku gry należy ustawić wskaźniki działek strażniczych na 450. Za każdym razem, gdy działko strażnicze strzela, należy zmniejszyć wartość jego wskaźnika do następnej liczby na tarczy. Po osiągnięciu 000 kończy mu się amunicja i przestaje strzelać.



Podczas ostrzału działka strażniczego gracz najwyższym stopniem rzuca dwiema kośćmi Marines i odrzuca wyższy wynik. Jeśli otrzymany wynik wynosi 7 lub mniej, działko zabija to, co znajduje się na docelowym polu - niezależnie od tego, czy jest to postać, pojedynczy Obcy, cały rój Obcych czy żeton sygnału.

TWARZOŁAPY

Twarzołapy zachowują się pod każdym względem tak samo jak figurki Obcych. Jeśli jednak postaci nie uda się rzut obronny przeciwko atakowi Twarzołapa, nie zostaje ona zabita. Zamiast tego na jej karcie należy umieścić żeton Twarzołapa.

Nawet jeśli postać przetrwa tę misję, liczy się do zabitych na koniec tej kampanii.



POZOSTAŁE ZASADY

WYBÓR GRACZA

Czasami w grze dochodzi do sytuacji, w których Obcy mają kilka opcji do wyboru, na przykład którą postać gracza zaatakować, gdy dwie z nich znajdują się równie blisko. W takich przypadkach gracz najwyższy stopniem decyduje o tym, co zrobią. Jeśli kilku graczy ma równy stopień, muszą zdecydować wspólnie.

PRZERZUCANIE KOŚCI

Niektóre karty i zdolności pozwalają graczom przerzucić wynik na kości. Nowy wynik zawsze zastępuje poprzedni, a przerzucenie liczy się jako ten sam rzut (przykładowo, przerzucony strzał z broni zmniejsza wartość wskaźnika Celowania tylko o 1, a nie o 2). Przerzucony wynik jest ostateczny i nie można go przerzucić drugi raz.

SŁOWNICZEK SŁÓW KLUCZOWYCH

SŁOWA DOTYCZĄCE POSTACI

W MOMENCIE AKTYWACJI: Zdolność uruchamia się na początku aktywacji postaci.

PODCZAS AKTYWACJI: Zdolności można użyć w dowolnym momencie aktywacji postaci.

NA KONIEC AKTYWACJI: Zdolność uruchamia się na końcu aktywacji postaci.

PASYWNA: Zdolność działa zawsze i można jej użyć w dowolnym momencie.

SŁOWA DOTYCZĄCE WYDARZEŃ

AKCJA: Ta karta wykorzystuje do zagrania jedną z Akcji postaci.

DARMOWA AKCJA: Ta karta może zostać zagrana tylko podczas aktywacji postaci, ale nie wykorzystuje do zagrania żadnej z jej Akcji.

SŁOWA DOTYCZĄCE BRONI

ZAPASOWA: Ta broń może zostać użyta zamiast broni podstawowej. W dowolnym momencie postać może być wyposażona w tylko 1 broń zapasową.

MASYWNA: Kiedy postać jest wyposażona w tę broń, nie można jej wyposażyć w broń zapasową.

KRÓTKI DYSTANS: Niektóre bronie są przydatne podczas walki na krótki dystans. Szczegóły dotyczące strzelania z takiej broni znajdują się na jej karcie.

NIEPORĘCZNA: Tej broni nie można używać do Ognia Defensywnego podczas Fazy Obcych.

SERIA: Po udanym trafieniu tą bronią można wyczerpać 1 kartę wytrzymałości, aby wykonać kolejny Atak. Ataki można powtarzać do momentu spudłowania albo decyzji o zakończeniu serii.

GRANAT: Do tego słowa kluczowego odnoszą się inne karty, takie jak Karabin Pulsacyjny M41A.

TWÓRCY GRY

PROJEKT GRY
ANDREW HAUGHT

POMOC W PROJEKCIE GRY
MIKE HAUGHT
PHIL YATES

PROJEKT GRAFICZNY
VICTOR PESCH

PRODUCENCI
PETER SIMUNOVICH
JOHN-PAUL BRISIGOTTI

ZARZĄDZANIE PROJEKTEM
GORDON DAVIDSON
CHRIS TOWNLEY

MODELE 3D
GINO CRUZ
ARCHON STUDIO

KOREKTA
DAVID ADLAM, TOM CULPEPPER, ALAN GRAHAM,
RYAN JEFFARES, CARSTEN MACLEAN, MICHAEL
MCSWINEY, LUKE PARSONAGE, WAYNE TURNER

TESTY
SAM COGGAN, KAREN DRANSFIELD, STEVE EYLES,
DAVE GABRIEL, SEAN GOODISON, ASHLEIGH HEELAM,
ASHLEY HEELAM, MAREN KATELAAN, PETER
KATELAAN, LEONARD LANDREY, STUART LAPWOOD,
DANIEL LINDER, GREG LOCKTON, STUART MITCHELL,
DARREN MORGAN, CHRIS PALMER, PHIL PETRY, GAVIN
VAN ROSSUM, ASHLEY RYAN, ROB SADLER, DECLAN
SALMON, JOHN SHACKLE, CHRIS TOWNLEY, DEAN
WEBB, JOSHUA WELLINGTON, OLIVIA WINN

SKRÓT ZASAD

FAZA MARINES

RESET WSKAŹNIKÓW CELOWANIA 16

Na początku Fazy Marines wskaźniki Celowania postaci należy obrócić na ich wartości Celowania.

ETAP 1: ZDOLNOŚCI „W MOMENCIE AKTYWACJI” 17

Należy natychmiast rozpatrzyć wszystkie zdolności działające „w momencie aktywacji”.

ETAP 2: WYPOSAŻENIE W KARTY WYTRZYMAŁOŚCI 17

Dowolne czynności w dowolnej kolejności:

- **WYPOSAŻENIE:** Wyposażenie w karty broni lub sprzętu.
- **WYMIANA KART:** Zwrócenie kart wyposażonej postaci.
- **WYPOSAŻANIE INNYCH POSTACI:** Wyposażenie innych postaci znajdujących się w obrębie 2 pól od postaci gracza.

ETAP 3: WYKONANIE MAKSYMALNIE 2 AKCJI 18

Postać może wykonać 2 z poniższych akcji w każdej turze:

RUCH: Maksymalnie o wartość Szybkości postaci.

ATAK: Atak figurek Obcych.

BARYKADA: Próba zabarykadowania albo usunięcia barykady danego przejścia.

CELOWANIE: Zwiększenie wskaźnika Celowania o +1.

INTERAKCJA: Wejście z czymś w interakcję.

AKCJA Z KARTY: Wykonanie specjalnej Akcji z karty.

ODPOCZYNEK: Dobranie lub odzyskanie kart.

ETAP 4: ZDOLNOŚCI „NA KONIEC AKTYWACJI” 22

Należy natychmiast rozpatrzyć wszystkie zdolności działające „na koniec aktywacji”.

ETAP 5: UŻYCIĘ STOPNIA DO AKTYWACJI REKRUTÓW 22

Postacie bohaterów należących do Marines aktywują rekrutów. Stopień postaci określa, ilu z nich można aktywować.

STOPIEŃ 1: Aktywacja 1 rekruta.

STOPIEŃ 2: Aktywacja maksymalnie 2 rekrutów.

STOPIEŃ 3: Aktywacja maksymalnie 3 rekrutów.

ETAP 6: PRZEKAZANIE ŻETONU AKTYWACJI 22

Przekazanie żetonu aktywacji graczowi po lewej stronie. Jeśli wszyscy gracze zakończyli swoje aktywacje w tej turze, żeton aktywacji należy przekazać graczowi najwyższemu stopniem.

AKTYWACJE POZOSTAŁYCH REKRUTÓW 22

Gracz najwyższy stopniem aktywuje teraz wszystkich pozostałych rekrutów, którzy nie zostali jeszcze aktywowani.

FAZA OBCYCH

ETAP 1: AKTYWACJA OBCYCH 23

Ten etap przebiega w następującej kolejności:

- **RUCH OBCYCH:** Wartość Szybkości Obcych wynosi 6.
- **OGIEŃ DEFENSYWNY:** Postacie w obrębie 4 pól od Obcego atakują go, gdy wchodzi na pole przyległe do postaci.
- **ATAK OBCYCH:** Postacie wykonują rzuty obronne i porównują z wartością Obrony.

OBRONA: Wynik równy lub mniejszy – postać przeżywa.

KONTRATAK: Wynik równy lub mniejszy od wartości Walki Wręcz – atakujący Obcy albo rój Obcych zostaje zabity.

NIEUDANY RZUT: Postać powalona; zostanie schwytana na początku następnej Fazy Obcych, o ile nie zostanie uratowana.

ETAP 2: AKTYWACJA SYGNAŁÓW 25

Ten etap przebiega w następującej kolejności:

- **RUCH SYGNAŁÓW:** Wybór planszy i rzut kością Obcych. Wynik to wartość Szybkości wszystkich sygnałów na tej planszy.
- **ZAUWAŻENIE SYGNAŁÓW:** Sygnał zostaje zauważony, gdy znajdzie się w zasięgu wzroku postaci. Żeton sygnału zamienia się w Obcego (i w razie potrzeby w żetony Obcych). Następnie Obcy kończy ruch sygnału i atakuje.
- **OGIEŃ DEFENSYWNY:** Postacie atakują Obcych.
- **ATAK OBCYCH:** Postacie wykonują rzuty obronne.

ETAP 3: DOBRANIE KART CZUJNIKA RUCHU 26

Gracze dobierają wskazaną liczbę kart czujnika ruchu.

Gracze	Karty czujnika ruchu
1	2
2 - 4	3
5 lub więcej	4

FAZA KOŃCOWA

ETAP 1: EFEKTY FAZY KOŃCOWEJ 28

Należy natychmiast rozpatrzyć wszystkie zdolności działające „w Fazie Końcowej”.

ETAP 2: WARUNKI ZWYCIĘSTWA I PRZEGRANEJ 28

Czy wszystkie wymagania misji zostały spełnione? Jeśli tak, wygrywają Marines!

Czy wszystkie postacie zostały zabite, powalone lub schwytane? Jeśli tak, wygrywają Obcy.

Jeśli odpowiedź na oba te pytania brzmi „nie”, oznacza to, że misja nie została jeszcze ukończona.

ETAP 3: SPRZĄTANIE 28

Ten etap przebiega w następującej kolejności:

- Ustawienie następnej wartości na wskaźniku tur.
- Rozpoczęcie kolejnej tury od Fazy Marines.

