Legendary® Encounters: A Predator™

«Кто ты, чёрт тебя подери?» *– Датч*

Обзор игры

Колодостроительная игра ***Legendary® Encounters: A Predator™*** – это на самом две игры в одной: вы можете играть сообща за людей, убегая и отбиваясь от Хищника, или же вы можете сыграть за Хищников, устроивших охоту на людишек, стараясь заработать больше других очков Репутации.

Вариант игры: Жертва (игроки в роли Людей)

Это полностью кооперативный режим, рассчитанный на 1-5 игроков, каждый из которых берет на себя роль (например, Разведчика или Агента ЦРУ) и стопку стартовых карт. В начале своего хода игрок вытаскивает карту из колоды Врагов и размещает ее лицом вниз на поле, показывая тем самым, как Хищник выслеживает вас в густых Зарослях. Затем разыгрываются карты с руки, чтобы произвести Атаку, получить очки Найма или применить спецсвойства. Атака применяется для того, чтобы отразить нападение Хищника или вскрыть карты в Зарослях. Очки Найма применяются для получения новых карт в свою колоду. В конце своего хода, если есть карты Хищника в Боевой Зоне, игрок добирает карты Удара и терпит от них урон.

Всякий раз, когда ваша колода заканчивается, перетасуйте карты вашего сброса, формируя тем самым новую колоду вместе с теми персонажами, которых вы недавно наняли. Таким образом, ваша колода будет становиться все сильнее и сильнее, но и колода Врага не даст вам расслабиться до самой финальной стычки с Хищником.

Игрокам предстоит работать сообща для выполнения 3^{x} Целей, таких как: «*Locate and Wipe Out the Guerrilla Camp*» или «*Set Up a Defensive Position*». По мере прохождения игры, Хищник будет атаковать и ранить игроков. Если игрок получит урон равный или больше его показателя здоровья, то он погибает и покидает игру. Если же погибают все игроки, то победа за Хищником. Но если хотя бы один игрок сумеет достичь финальной цели, побеждают игроки.

Вариант игры: Охотники (игроки в роли Хищников)

В этом полностью кооперативном режиме игры базовый игровой механизм такой же: 1-5 игроков берут себе роль (например, Старейшего Охотника или Охотника Джунглей) и стопку стартовых карт. Каждый ход в Заросли добавляется карта из колоды Добычи. Вы также разыгрываете карты с руки, чтобы произвести Атаку и получить очки Найма, а конце вашего хода всякая карта Добычи в Боевой Зоне нанесет урон по вам.

Однако, есть кое-какие отличия: карты Добычи входят в игру лицом вверх (Хищники весьма преуспели в выслеживании); нет Целей; вместо этого вы должны справиться с Добычей и выполнить условия карт Тестов, чтобы определить самого достойного среди вас. Некоторые карты Добычи будут с картами Экипировки, что увеличивает их опасность, и, если вы не будете осторожны, то угодите в Ловушку. Наконец, некоторые карты наносят по вам удар и способны убить Хищника-соперника (которого вы также добавите в свою Комнату Трофеев).

Ваша первая игра (в роли Людей)

Для вашей первой игры следуйте правилам подготовки на с.2, и используйте приведенный ниже перечень карт, которые имитируют события кинофильма ***Хищник™***, в рамках которого вы играете за людей.

После вашей первой партии вы можете уже проследовать инструкции на с.11, чтобы разыграть события киноленты ***Хищник 2™*** или же вы можете смешивать Цели, Персонажей и Локации из этих двух фильмов. Начиная со с.12 для вас изложено, как разыграть эти два фильма в роли Хищников.

Если у вас есть игра *Legendary® Encounters: An Alien™*

Вам будет интересно, что кооперативный режим Хищника полностью совместима с игрой «*Чужой*». Вы можете смешивать карты Рипли с картами Датча и выстраивать колоду Врага используя как Ксеноморфов, так и Хищников. Еще вы можете сыграть за Хищников и поохотиться на Чужих за очки Репутации (см. с.11 и 17).

Ваша первая игра – используйте следующие карты

- **Локация:** The Val Verdean Jungle
- **Цель 1 / колода Врага 1:** Expendable Assets
- **Цель 2 / колода Врага 2:** Flares, Frags, and Claymores
- **Цель 3 / колода Врага 3:** Get to the Choppa!
- **Персонажи:** Blain, Dillon, Dutch, Mac

Примечание: все Персонажи со значком

Роли игрока: лейтенант, разведчик, партизан, агент ЦРУ, радист (при игре вчетвером уберите радиста, при игре втроем – агента ЦРУ и радиста, и т.д.).

Подготовка к игре

Карты игрока

Выдайте каждому игроку его персональную 12-ти карточную стопку, состоящую из следующих карт:

- 7 карт Опыта
- 5 карт Грубой Силы

Каждый игрок выбирает одну из десяти ролей, беря соответствующих Аватара и карту Роли Персонажа (можете их выбирать, раздавать случайно, или даже выдать каждому игроку два случайных Аватара, из которых каждый должен выбрать себе одного). Аватар остается на столе перед каждым игроком на протяжении всей игры.

- значение Здоровья определяет, сколько ран он может принять на себя, до того, как вас убьют.
- Аватар также определяет, какую карту Роли Персонажа вы получите (добавляется каждым игроком к своей стопке 13-ой картой).
- значение Защиты используется только для атаки по вам другими игроками (обычно этот параметр не учитывается, но, когда вы смешиваете с Чужими, вы сможете играть, как Предатель или Чужой).

Игровые стопки карт

Примечание: *на игровом поле при подготовке к игре используются сектора Офицеры, Удары, Цель, Враг и Казармы (у некоторых секторов два названия: верхнее используется при игре за Охотников, нижнее – при игре за Загнанных).*

Перемешайте 10 карт Офицеров вместе и разместите стопкой лицом вниз в своем секторе на поле.

Перемешайте 40 карт Удара вместе и разместите стопкой лицом вниз в соответствующем секторе на поле.

Локация и Цели

Выберите одну Локацию и разместите ее в соответствующем секторе поля.

Цели обозначаются, как «1», «2», или «3». В каждой игре используется по одной карте от этих категорий. Выберите «1», «2», и «3» и разместите их в соответствующем секторе так, чтобы на поле Цель «1» была сверху, а Цель «3» в самом низу. Игроки должны завершать Цели по очереди, от Цели «1» к Цели «3».

Колода Врага

Каждой из выбранных Целей соответствует «мини-колода» карт Врага, которые укладываются друг на друга по аналогии с картами Целей (сверху стопка карт Цели «1», а внизу стопка карт Цели «3»).

В игре есть 24 карты Молодежи, которые замешиваются (не глядя на них) в мини-колоды в зависимости от того, сколько участвует игроков (см. таблицу ниже).

Вот, как строится сама колода Врага:

- Найдите мини-колоду Цели «3» (13 карт), замешайте в нее по одной случайной карте Молодежи за каждого игрока, и положите стопку лицом вниз в сектор Врага на игровом поле.
- Найдите мини-колоду Цели «2» (11 карт), замешайте в нее по одной случайной карте Молодежи за каждого игрока, и положите стопку лицом вниз поверх стопки «3» в секторе Врага на игровом поле.
- Найдите мини-колоду Цели «1» (9 карт), замешайте в нее по одной случайной карте Молодежи за каждого игрока, и положите стопку лицом вниз поверх стопки «2» в секторе Врага на игровом поле.

Число игроков	Кол-во карт Молодежи в мини-колоде 1	Кол-во карт Молодежи в мини-колоде 2	Кол-во карт Молодежи в мини-колоде 3	Особые правила
1	0	0	0	
2	0	1	2	
3	2	3	4	
4	4	5	6	
5	4	5	6	1 подготовительный раунд*

***Если играют пятеро, то каждый игрок разыгрывает 1 «подготовительный» раунд (пропускается лишь фаза Врага).**

В соло режиме, но при выборе двух Аватаров, используйте линию дуэльной партии.

Примечание: *эта же таблица может применяться по добавлению Дронов в игре Legendary® Encounters: An Alien™.*

Казармы

В игре представлены 8 различных Персонажей, для каждого из которых существует 14 соответствующих карт. Чтобы выстроить Казарму, выберите четырех Персонажей (наугад или обдуманно) и перемешайте все карты этих персонажей вместе (в общей сложности получится 56 карт).

Начало игры

- Разместите верхние пять карт Казармы в пяти секторах Штаба (HQ).
- Каждый игрок перемешивает свою личную колоду (13 карт) и набирает из нее себе руку (6 карт).
- Выберите первого игрока. Ходы игроков сменяются по часовой стрелке.

В свой ход

Во время своего хода, выполните последовательно следующие шаги:

1. **Фаза Врага/Добычи**: возьмите карту Врага (оставив ее лицом вниз) или карту Добычи (переверните ее!) и добавьте ее в Заросли.
2. **Фаза Действия:** разыграйте карты со своей руки, используя их для найма, сканирования и схватки.
3. **Ударная Фаза:** каждый Враг/Добыча в Боевой Зоне наносит Урон.
4. **Фаза Очистки:** сбросьте карты с руки и все сыгранные карты, а затем наберите 6 новых карт.

Фаза Врага: Добавьте Карту Врага в Заросли

В начале вашего хода, положите верхнюю карту Врага (не глядя на нее) на ближайший участок Зарослей. Хищник надвигается!

Протолкните другие карты вперед при необходимости

Каждый из пяти участков Зарослей может содержать только одну карту. Всякий раз, когда карта должна добавиться в Заросли, но другая карта уже лежит на означенном участке, новая карта «толкает» прежнюю карту на один участок в сторону Холмов, занимая ее место (запуская подчас последовательное смещение карт).

- **Помните:** карта проталкивается вперед только, если это необходимо, чтобы освободить место для другой карты, входящей на этот участок.
- Смещаемые карты остаются, как были: или лицом вниз, или вверх.

Карта может быть вытолкнута в Боевую Зону

Если карта находится на участке Холмов и получает «толчок», она покидает Заросли и входит в Боевую Зону. Если она все еще лежит лицом вниз, немедленно переверните ее лицом вверх (см. с.5, где разъясняется, что происходит, когда карта переворачивается лицом вверх).

Боевая Зона может содержать любое количество карт. Каждый раз, когда в нее добавляется новая, сдвиньте существующие вправо. Каждый Враг в Боевой Зоне будет атаковать игрока в конце его хода. Последовательно разрешите карты каждого из Врагов (строго справа налево).

Фаза Действия: Сыграйте Карты со Своей Руки для Найма, Сканирования и Схватки

Ваша колода состоит из карт Персонажей, на которых есть следующие составляющие:

- В левом верхнем углу располагаются значки Персонажа – его Класса и его Команды;
- Далее вниз по левому краю располагается значения очков Найма и Атаки;
- В центральном текстовом блоке прописывается свойство данной карты;
- В правом нижнем углу указана стоимость этой карты для ее Найма.

После добавления карты Врага, вы разыгрываете карты со своей руки. Некоторые из ваших карт приносят «*очки Найма*», которые позволяют нанимать других Персонажей. Другие карты приносят «*Атаку*», что позволяет вам сканировать участки Зарослей и убивать Врагов. Некоторые карты обладают спецсвойствами, как например добор карт или лечение.

- Сыграйте каждую карту с руки в любом порядке, по одной за раз.
    - Каждый раз, когда вы разыгрываете карту, сразу сделайте то, что указано на ней. Иногда указано "Once this turn" («раз за ход»), а значит вы сможете позже в этот ход применить это свойство.
    - Вы получаете очки Найма со значков Найма на картах, но вы не обязаны использовать эти очки сразу.
    - Вы наращиваете Атаку с соответствующих карт, но вы не обязаны использовать ее сразу.
    - На некоторых картах может быть указано нечто вроде «2+» на значках Найма или Атаки. «2» означает, что вы всегда получите, по крайней мере 2 единицы с этой карты. Символ «+» означает, что вы можете получить больше очков Найма или Атаки, по спецсвойству карты.
- Держите сыгранные карты лицом вверх перед собой до конца своего хода.
- Вы не обязаны разыгрывать каждую карту с руки. Некоторые карты являются очень мощными при стечении благоприятных условий, но рискованными или очень вредными при неблагоприятных.

Свойства Класса и Команды

- Некоторые Персонажи обладают способностью со значком Класса и двоеточием, например: **:** Вы получаете **+3**
    - вы можете использовать эту способность Класса, только если вы уже сыграли еще одну карту этого Класса раньше в свой ход.
    - Класс карты показан значком Класса в верхнем левом углу карты.
    - вы можете использовать способность Класса с карты только лишь раз, даже если вы сыграли две или более карт требуемого класса ранее в свой ход.
- Некоторые Персонажи обладают значком способности Команды, такими, как или .
    - они работают так же, как способности Класса.
    - значок Команды находится также в верхнем левом углу карты.

Пример способности Класса:

- Карта "The Door Swings Both Ways" всегда дает 2 .
- Если вы уже сыграли до этого еще одну карту в этот ход, то вы можете использовать способность "The Door Swings Both Ways", чтобы сбросить, а затем добрать карты.
- Если вы играете две копии "The Door Swings Both Ways", как ваши первые две карты в свой ход, то вы можете использовать способность лишь на второй карте за счет первой.

Найм Персонажей, Сканирование Участков, и Схватка с Врагами

Между розыгрышем карт с вашей руке, или после того как вы разыграли все ваши карты, вы можете нанять любое количество персонажей, просканировать любое количество участков, и сразиться с любым количеством врагов. Вы можете сделать что-то или все из перечисленного, сколько в состоянии и в любом порядке.

Как Нанимать Персонажей

Штаб на поле содержит 5 зон, в каждую из которых выкладывается по одному персонажу лицом вверх из Казармы.

Чтобы нанять персонажа из Штаба, потратьте очки Найма в количестве равном стоимости персонажа (указана в нижнем правом углу карты), а затем положите его в свой сброс. Когда ваша колода заканчивается, и вы перетасовываете вашу колоду сброса, чтобы сформировать новую колоду, будьте уверены в том, что новый персонаж скоро окажется в вашей руке, и вы сможете применить его свойства.

Всякий раз, когда зона в Штабе пустеет по той или иной причине, сразу заполните ее верхней картой из Казармы лицом вверх. Например, вы можете нанять персонажа, посмотреть на нового, вышедшего на его замену, и нанять его, если у вас достаточно очков Найма.

Также вы можете нанять Офицера из соответствующей стопки: потратьте 3 очка Найма и положите верхнюю карту из этой стопки в свой сброс. Офицеры имеются для каждого из пяти Классов и стоят всегда 3 очка Найма, а в остальном они идентичны между собой.

Некоторые спецсвойства предписывают вам «получить» ("gain") персонажа. Всякий раз, когда вы получаете персонажа он уходит в ваш сброс, если в спецсвойстве не оговорено иное.

Как Просканировать Участок

Во время игры карты в Зарослях будут скрыты (лицом вниз). Как правило, просканировать эти карты (перевернуть их лицевой стороной вверх) является хорошей идеей. Таким образом, если вы найдете карту Хищника, вы сможете попытаться убить его прежде, чем он окажется в Боевой Зоне и начнет атаковать вас.

Каждая из пяти зон в Зарослях обладает Стоимостью Сканирования. Чтобы просканировать зону со скрытой картой, необходимо потратить очки Атаки в количестве равном Стоимости Сканирования этой зоны. После чего переверните скрытую карту лицом вверх.

В игре встречаются спецсвойства, которые позволяют сканировать зону. В этих случаях, вам не придется уплачивать Стоимость Сканирования для переворота карты.

Переворот Скрытых Карт Лицом Вверх

Переворот скрытых карт происходит или путем сканирования зон Зарослей, или, когда карта переходит в Боевую Зону. То, что происходит при ее перевороте, зависит от ее типа.

Выявление Врага

Враги составляют подавляющее число карт в Зарослях. Враги включают себя людей, партизан или член банды, или Хищник. На картах Врагов есть следующие важные составляющие:

- в центральном текстовом блоке прописывается свойство данной карты;
- в правом нижнем углу указана сила Атаки (надо обладать такой же Атакой, чтобы убить Врага).

Когда раскрывается Враг, карта остается там, где есть, и продолжает движение в рамках Зарослей, как если бы была скрыта. Некоторые Враги обладают **"Reveal:"** способностью, которая срабатывает единожды при раскрытии этой карты.

Выявление События

Каждая карта Цели обладает Событийным свойством. Когда вскрывается Событие, выполните Событийное свойство на текущий Цели, а затем положите карту События в сброс Угроз/Событий.

В начале игры, при вскрытии События, для вас сработает свойство Цели 1. Позже при выявлении События, когда вы завершите Цель 1, для вас будет срабатывать свойство Цели 2. И, в конце концов, для вас будет срабатывать свойство Цели 3 (см. Выполнение Целей на с. 11).

Выявление Угрозы

Каждая карта Локации обладает тремя пронумерованными (1, 2, 3) Угрожающими свойствами. В первый раз, когда в игре раскрывается карта Угрозы, срабатывает первое Угрожающее свойство на карте Локации. Затем положите карту Угрозы в сброс Угроз/Событий. Когда во второй раз вскрывается карта Угрозы, срабатывает второе Угрожающее свойство на карте Локации, а при выявлении третьей Угрозы – третье.

Метки

Каждая вышедшая Угроза помечает игрока, который вскрыл ее. Это означает, что Хищник проявляет особое внимание к этому игроку. Игрок может быть помечен не один раз и многие эффекты связаны с такими игроками. Помеченность длится всю партию, если какой-либо эффект не отменит этого.

Выявление Целевой или Особой Карты

Иногда вы можете найти Целевую или Особую карту. Эти карты будут всегда с **"Reveal:"** способностью, поясняющей, что надо сделать.

Как Бороться с Врагом

После того, как враг был вскрыт, вы можете сражаться с ним. Вы можете бороться с любым количеством врагов, по одному за раз, в Зарослях или в Боевой Зоне. Потратьте очки Атаки в количестве равном силе Атаки противника, чтобы убить его. Затем положите эту карту в сектор Мертвых Врагов /Добычи на игровом поле.

Вы можете сражаться с врагом только, если у вас есть достаточно очков Атаки, чтобы убить его. Если, так или иначе, у врага 0 Здоровья, он умирает сразу же, когда вы решитесь атаковать его.

После того, как вы убили врага, и у вас есть еще неиспользованные очки Атаки, вы можете использовать их для сканирования участка и/или, чтобы сразиться еще с врагами.

Некоторые враги обладают **"Death"** свойством, которое срабатывает после его гибели.

Заметьте, что большинство карт врагов-Хищников обладают именами и значком его экипировки или других характеристик. Это говорит о тактике Хищника, но, когда вы убиваете эту карту, на самом деле, вы не убиваете Хищника, а лишь временно отгоняете его от себя.

Ударная Фаза: Атакует Каждая карта Врага, находящаяся в Боевой Зоне

Справа налево каждый враг в Боевой Зоне атакует вас один раз. Когда противник наносит удар, вы должны взять карту из колоды Ударов (состоящей из карт Ран).

Большинство карт Ран обладают показателем урона, применимому к вашему Аватару (положите их рядом с ним). Если в какой-то момент суммарный урон будет равен или больше показателя Здоровья вашего Аватара, вы умираете и выходите из игры. Вам больше не надо ходить, удалите все ваши карты из игры. Теперь дело за вашими товарищами по команде отомстить за вас!

Некоторые Раны имеют дополнительные эффекты, некоторые делают гадости вместо причинения ущерба, а некоторые из них «промахиваются» (не причиняют никакого вреда).

Некоторые игровые эффекты могут заставить вас вытащить карту Раны вне Ударной фазы. Они срабатывают так же, как и при атаке врага: вы берете верхнюю карту колоды Ударов и прикладываете ее к своему Аватару.

К счастью, некоторые эффекты позволяют излечивать урон, в результате чего карта Раны уходит в свой сброс на поле.

Некоторые Враги обладают Ударным свойством: когда они бьют по вам, следуйте тексту их свойства.

Некоторые эффекты позволяют «избежать» (**"Avoid"**) удара. В этом случае вы не добираете карту Раны и не следуете тексту Ударного свойства на карте Врага.

Фаза Очистки: Сбросьте Карты с Руки и Доберите 6 Новых Карт

- В конце вашего хода, положите все разыгранные вами в этот ход карты в свой сброс, а также сбросьте все карты с руки, которые вы не разыгрывали в этот ход. Вы можете просматривать свой сброс в любое время.
- Затем доберите 6 новых карт из колоды.
- Если у вас нет достаточно карт в колоде, а вам еще надо добрать, перетасуйте ваш сброс, формируя тем самым новую колоду. Затем доберите необходимые оставшиеся карты.
- Не перемешивайте ваш сброс, пока колода полностью не исчерпана, **и** вам не надо добирать карты из нее.

Выполнение Целей

Существует различные типы Целей. Одни призывают найти и выявить определенные карты. Другие требуют закрепить особые карты на участке Зарослей. Третьи будут выполнены после убийства конкретного врага.

Игроки выполняют одновременно только одну, «*текущую*». Всякий раз, когда Цель будет выполнена, немедленно положите ее под низ стопки Целей. После этого игроки могут приступить к выполнению следующей Цели. Нельзя приступать к очередной Цели, пока не завершена текущая. Когда будет выполнена третья Цель, игра окончится, а игроки выиграли.

У некоторых Целей в тексте есть слово "Setup". Сразу следуйте инструкциям, когда она становится текущей Целью.

На первых порах, может быть не сразу понятно, как выполнить Цель, но вы всегда сможете обрести ясность, прокручивая колоду Врага.

Карты Целей и Задач

Некоторые Цели требуют, чтобы вы сделали что-то с картами, которые найдете в колоде Врага. Карты помечаются, как Задачи для Целей 1, 2, или 3. Если одна из этих карт обладает свойством, по которому можно сделать что-то, вы сможете воспользоваться этим свойством только в рамках соответствующей Цели.

Если текст карты призывает вас «выполнить цель», но вы еще не выполнили предыдущую, то игнорируйте этот текст, пока не завершите текущую.

Два Пути к Победе

После того, как вы достигнете Цели 3, вы сможете выиграть, убив самого Хищника, «Последнего Врага». Вы можете сражаться с ним **лишь , как только** вы закончили Цель 2 (если вы еще не выполнили Цель 2, а он уже появился, то вы, вероятно, в беде). Убийство Последнего Врага – Главная Цель, но каждая мини-колода Цели 3 обладает альтернативный путем для победы, т.н. «*Малые Цели*». Выполнив их, вы добудете себе Малую Победу, что чуть хуже, чем убийство Хищника, но значительно лучше, чем смерть.

Ключевые Слова-Способности на Персонажах

Существует несколько ключевых слов-способностей, которые вы можете встретить на картах Персонажей:

«Согласование» / "Coordinate"

Согласование позволяет другому игроку «позаимствовать» одну из ваших карт. Это является одним из важнейших способов, чтобы помочь вашей команде убить свирепых врагов. Это наиболее распространенное ключевое слово, встречающееся на персонажах в Казармах, и все Офицеры обладают им.

Во время хода другого игрока вы можете *Согласовать* с ним свои действия следующим образом:

- Отложите в сторону (считается «вне игры») карту Согласования из своей руки (лицом вверх), а затем сразу же доберите новую карту, чтобы заменить ее. Пока карта отложена, она «*вне игры*».
- Активный игрок (не вы) может сыграть копию карты, которую вы с ним *согласовали* (см. *Копирование Карты* на с. 9).
- В конце хода активного игрока, уберите отложенную для Согласования карту в СВОЙ сброс.

Вы можете *Согласовывать* лишь по одной карте, но в ход каждого игрока. Однако, так может поступить каждый из игроков в ход другого, что может дать активному игроку огромное преимущество.

Когда вы предлагаете игроку карту на *Согласование*, он может выбрать и не копировать ее, НО вы все равно добираете другую карту.

Пример свойства «Согласования»:

Сейчас ход игрока **A**. Игрок **B** предлагает ему на *Согласование* карту "The Speech", кладя ее лицом вверх, а затем добирает другую карту, и говорит об этом игроку **A**. Игрок **C** также решается на *Согласование*, и выкладывает карту "Commander", добирает другую карту, и говорит об этом игроку **A**.

Игрок **A** копирует обе карты, выделенные на Согласование. Это дает ему 1 очко Атаки с первой карты и 2 очка Найма со второй. А так как "The Speech" – карта, это позволяет ему инициировать способность класса на своей карте "Luck is My Specialty".

В конце хода игрока, карта игрока **B** отправляется в сброс **B** игрока, а карта игрока **C** – в сброс **C** игрока.

«Дуй за Подмогой!» / "Call for Backup"

Каждая карта Роли обладает свойством «*Дуй за подмогой!*», что дает вам бонус за каждую согласованную карту для вас в этот ход. Когда вы разыгрываете карту с этим свойством, вы можете активировать эту способность только раз за этот ход. Применив ее, для вас сработает спецсвойство единожды за всякого, кто предложил согласование в этот ход.

Пример свойства «Дуй за Подмогой!»:
Сейчас ход игрока **A**, и он разыгрывает "It Ain't No Man", но пока не активирует свойство «*Дуй за Подмогой!*». Игрок и **B,** и **C**, оба выделяют по карте на согласование. Игрок **A** активизирует свое свойство «*Дуй за Подмогой!*», которое срабатывает дважды (по разу за каждую из карт, предложенных на согласование) и зачитывает: «*Раз в свой ход, вы можете просканировать любой сектор*». Таким образом, в этот ход игрок **A** сможет бесплатно просканировать два сектора.

Примечание: *не имеет значения, если кто-то предоставил бы вам карту на согласование до того или после того, как вы разыграли "It Ain't No Man". Важно лишь то, чтобы они были предоставлены вам на согласование до того, как вы активируете свойство «Дуй за Подмогой!».*

«Братья по оружию» / "Brothers in Arms"

В любой момент своего хода вы можете разыграть карту со свойством «*Братья по оружию*», и активировать его единожды. Сделав это, вы единожды придадите спецсвойство для каждого персонажа Казармы, разыгранного в этот ход (с отличным названием от карты со свойством «*Братья по оружию*»).

Пример свойства «Братья по Оружия»:
Игрок **A** разыгрывает карту "Bad Idea", которая является картой Датча. Затем он разыгрывает еще одну карту Датча, карту Мака, и две неодинаковые карты Блейна. После этого он активирует свойство «*Братья по Оружию*» с карты "Bad Idea". Поскольку карта "Bad Idea" является картой Датча, он учитывает каждого разыгранного им персонажа, отличного от Датча. Он разыграл Мака и Блейна, следовательно, в общей сложности два (вторая карта Блейна не учитывается).

Свойство «*Братья по Оружию*» с карты "Bad Idea" дает +2 , следовательно игрок **A** получит в общей сложности +4 (два за Мака, и два за Блейна).

Поскольку Казармы включают в себя карты только четырех разных персонажей, то лучшим результатом по свойству «*Братья по Оружию*» является три. Если кто-то предлагает на согласование карту с символом, который еще не был разыгран на этом ходу, то это реально может помочь вашему свойству «*Братья по Оружию*».

Примечание: карточки Ролей и Офицеры не учитываются при активации свойства «*Братья по Оружию*».

«Заносчивость» / "Showboat"

«*Заносчивость*» работает так же, как и «*Братья по оружию*», с одним лишь исключением: вместо учета каждого другого сыгранного вами персонажа в этот ход, вы учитываете каждую другую карту **того же** персонажа, сыгранного вами в этот ход.

Пример свойства «Заносчивость»:
Игрок **А** разыгрывает карту Хэрригана – "Now It's Personal", а затем он разыгрывает еще две другие карты Хэрригана. После этого он активирует способность «*Заносчивость*». Т.к. он разыграл две других карты Хэрригана в этот ход, то способность «*Заносчивость*» дает ему +1 дважды. Предела на эффект «*Заносчивость*» за один ход нет.

Примечание: *если вы разыграли две копии одной и той же карты со свойством «Заносчивость», то при их активации, они будут «видеть» друг друга.*

Свойства Врагов

Свойства Врагов говорят о том, когда они случаются. Например: некоторые свойства «непрерывны», т.е. активны всегда; другие активны лишь до тех пор, пока Враг находится в Зарослях; третьи – лишь в особых секторах, или пока кто-то находится в Боевой Зоне.

Несколько свойств Врагов, срабатывающих сразу, разрешаются в порядке справа налево из Боевой Зоны в Заросли.

Некоторые Враги также обладают ключевыми словами:

«Двойной Удар» / Double Strike

Во время Ударной фазы враг в Боевой Зоне с таким ключевым словом ранит вас дважды (по одному удару за раз), и поэтому вы можете уклониться от каждого из этих ударов, не беря карту Удара.

«Бегун» / Runner

В конце фазы Врага «бегун» в Зарослях должен переместиться на один участок, продвигая карты, как обычно.

Дополнительные правила

«Ваши Персонажи» / "Your Characters"

Если какой-либо эффект направлен на «ваших персонажей», то в их число входят как любые персонажи в вашей руке, так и любые персонажи сыгранные вами в этот ход. Персонажи в вашей колоде или сбросе не учитываются. Виртуальные копии персонажей (которые были выделены на согласование) тоже не учитываются.

«Убийство» / "Kill"

В дополнение к трате очков Атаки для убийства врагов есть еще не мало эффектов для того, которые говорят, что «убивают» конкретные карты. Убитые карты врагов отправляются в сектор Мертвых Врагов/Добычи, а убитые персонажи – в сектор Мертвых Персонажей. Наконец, «погибшие» карты Угроз или Событий уходят в одноименный сектор сброса.

Если текст карты обращается к вам со словами убейте «одного из своих персонажей», то вы можете выбрать для этого персонажа из своей руки, или одного из только что разыгранных. Если вы выбираете последнее, то вы все равно учитываете его очки Найма, Атаки и спецсвойство, в том числе свойство «раз в ход». Погибшие персонажи также учитываются при активации свойств Класса или Группы.

«Умерщвление» стартовых карт (карты Опыта и Грубой силы) является благом для вас, поскольку таким образом вы очищаете свою колоду в пользу значительно более сильных карт, которые будут приходить к вам руку чаще.

Вы не можете убить виртуальную карту (ту, что направлена вам на согласование другим игроком).

«Получение» карт / "Gaining"

Когда вы получаете карту, положите ее в свой сброс. Ее вы сможете добрать в руку, лишь перетасовав сброс.

Закончились Карты в Колоде Врага

Иногда колода Врага заканчивается еще до того, как игроки попытались победить Последнего Врага. Если вам нужно добавить карту Врага, но колода закончилась, возьмите все карты мертвых Врагов, перемешайте их все вместе и создайте новую колоду карт Врага.

Не замешивайте обратно сброшенные События, Угрозы, Задачи или особые карты. Перемешайте только Врагов.

В том маловероятном случае, когда стопка Врага иссякнет во второй раз (и вам надо добрать карту), считается, что ваше время вышло и Хищник расправился с каждым из вас.

Закончились Карты в Казармах

Если иссякнут карты в Казармах, играйте, как обычно, просто Штаб больше не будет присылать персонажей (отличных от Офицеров).

Закончились Карты в Стопке Офицеров

Если иссякнет эта стопка, играйте, как обычно, но у вас не будет больше возможности нанимать Офицеров.

Закончились Карты в Колоде Ран

Когда эта колода заканчивается, перемешать все сброшенные раны, чтобы сделать новую колоду Ран. Если кто-то из игроков погибает, его карты Ударов отправляются в соответствующую стопку сброса.

Особые Способности на Картах

- Текст карты приоритетнее правил игры.
- Если одна карта говорит, что вы не можете сделать что-то, а другая говорит вам сделать это, «не можете» в этом случае сильнее.
- Если карта говорит вам что-то сделать, но вы не можете сделать все, то сделайте столько, сколько можете. Например, если карта говорит вам, чтобы вы сбросили две карты со своей руки, а у вас есть только одна, просто сбросьте одну карту.
- Если карта требует выбора и не ясно, кто должен сделать выбор, то выбор делает активный игрок.
- Если текст карты говорит **"you"** что-то сделать, то это относится к активному игроку.

«Показать карту» / "Show"

Это просто означает, что вы должны показать другим игрокам, что у вас есть конкретная карта (на руке или уже в игре). Вы не обязаны разыгрывать или сбрасывать эту карту.

«Раз в ход» / "Once this turn"

Большинство способностей карт применяется сразу, когда вы ее разыгрываете. Тем не менее, на некоторых написано «*раз в ход*». Это означает, что вы можете использовать эту способность не сразу, а чуть позже во время фазы Действия. Как только начинается Ударная фаза вы уже не можете задействовать ее.

«Отмена Удара» / "Cancel a Strike"

Некоторые карты Удара предоставляют вам шанс отменить их после того, как вы их вытянули, но не успели применить. Когда вы отменяете Удар, сбросьте эту карту, как будто этого Удара никогда и не было вовсе.

«Следующий Игрок» / "Next Player"

Некоторые игровые эффекты обращены к следующему по ходу игроку. Однако, если в игре остался только один участник (соло режим, или все остальные погибли) «следующим игроком» становится он сам. Например, если в эффекте говорится: «Вы и следующий игрок, каждый доберите по ране», вам нужно взять две Раны.

«Уклонитесь от одной из карт Удара» / "Avoid any one Strike"

Если у вас есть таковое свойство, то вы пропускаете добор одной карты Удара (от Врага во время Ударной фазы или любого другого эффекта, например, События) в текущем ходу. Если вы решите уклониться от Удара с Врага, обладающего Ударным спецсвойством, то данная оно не срабатывает.

Враг получает -1ед. Здоровья

Некоторые эффекты снижают Здоровье врага. Оно никогда не может быть ниже 0. При сражаетесь с врагом, у которого Здоровье равно 0, вы можете убить его, не используя очки Атаки.

«Закрепить на Участке» / "Attach"

Некоторые карты укажут вам «закрепить» ее на конкретном участке. В этом случае положите ее на этот участок Зарослей, но сдвиньте ее немного вверх. Другие карты могут по-прежнему выкладываться на этот участок поверх установленной карты, но название закрепленной карты должно быть видно. Закрепленная карта не сдвигается с этого участка до тех пор, пока это не будет обусловлено игровым эффектом.

«Зачистить Участок» / "Clear"

Участок считается «зачищенным», если на нем нет карты. Участок, в котором есть закрепленная карта тоже считается зачищенным, если на нем нет других карт.

Копирование Карты

Некоторые эффекты позволяют вам разыгрывать виртуальную копию карты. Всякий раз, когда вы копируете карту, сделайте вид, как будто вы только что разыграли ее. Вы получаете все ее очки Найма, Атаки, и спецсвойства, включая способности Класса и Команды. Виртуальная копия карты не может быть убита.

«Уплатите или » / "Pay or Abilities"

Некоторые карты позволяют вам «уплатить» тем или другим для получения эффекта. В этом случае просто потратьте необходимую сумму и следуйте инструкциям. Затраченный тот или иной «*ресурс*» больше не может быть потрачен на что-либо еще.

Враги перед Игроками

Иногда Враг может оказаться непосредственно перед вами, а не в Зарослях или Боевой Зоне. В этом случае вы не можете разыгрывать эффекты, чтобы сдвинуть этого Врага.

Метки Колод

Большинство карт в игре несут на себе метку, поясняющую откуда эта карта. Это особенно полезно, когда вы собираете игру в коробку после окончания партии.

Времена и сроки

Если карта призывает нескольких игроков сделать что-то в одно и тоже время, первым это выполняет активный игрок, а далее все от него по часовой стрелке.

Если сразу несколько карт сдвигаются в Боевую Зону, то переворот карт лицом вверх должен проходить последовательно: переворот первой карты, разрешение ее эффекта, далее тоже самое со следующей картой и т.д.

Если сразу срабатывает несколько эффектов и не ясно в какой последовательности их применять, решение об очередности принимает активный игрок.

Классы Персонажей

Разведчики лучшие в получение информации, сканировании участков, и в доборе карт.

Лидеры преуспели в генерации дополнительных очков Найма и хороши для получения персонажей.

Силовики блистательны в сражение с врагами (и в получении очков Репутации, если вы Хищник).

Экстремалы могут избежать получения ран и исцелять игроков.

Технари могут вытворять несусветное, например: переместить карту из вашего сброса на верх вашей колоды.

Команды

Команда Датча: ***«А почему вы не задействуете регулярные войска? Мы-то вам зачем?» «Это потому, что какой-то дурак сказал, что вы – лучшие».*** – Датч и Диллан.

Группа Хэрригана: ***«Слушай сюда, это я называю "речь", пацан. Она у меня одна, говорю только один раз, так что слушай внимательно. До данного момента ты развлекался и игрался, бегал за разбойниками и жрал пончики. Но теперь ты попал в самое дерьмо. Метрополитен – это зона боевых действий»*** – лейтенант Майк Хэрриган

Охотник Джунглей: ***«Это случается только в очень жаркое лето. А в этом году лето особенно жаркое. Мы начали находить наших мужчин... Находили их с содранной кожей... а иногда – и гораздо хуже... 'El cazador trofeo de los hombres' Это значит "демон, который делает из мужчин трофеи"»*** – Анна.

Городской Охотник: ***«Нельзя удержать неудержимое. Нельзя уничтожить неуязвимое. Существо, которое убивает твоих и моих людей находится по ту сторону. Я чувствую, что он рядом. Нельзя посмотреть в глаза демону, пока он не придет за тобой»*** – Король Вилли.

Регулировка Сложности Игры

Игра может быть очень трудна, особенно для новичков в ней. Некоторые Цели и Локации труднее, чем другие, а некоторые комбинации персонажей и ролей работают лучше прочих. В дополнение к испытанию различных комбинаций, предлагаем несколько способов, которые помогут сделать игру легче или труднее.

Чтобы сделать игру проще, выполните одну или несколько из перечисленных опций:

- Во время подготовки к игре, затасуйте дополнительные карты Молодежи в каждую мини-стопку Врага. Чем больше используется карт Молодежи, тем проще игра. Мы рекомендуют начинать с одной дополнительной картой Молодежи в каждой мини-стопке.
- Расценивайте показатель Защиты каждого игрока, как дополнительное Здоровье.
- Дайте каждому игроку один (или два) «подготовительных» хода, с пропуском фазы Врага (***при игре впятером***, каждый игрок автоматически получает один подготовительный ход).

Чтобы сделать игру сложнее, выполните одну или несколько из перечисленных опций:

- Во время подготовки к игре не затасовывайте много карт Молодежи, чем их меньше, тем сложнее игра. Мы рекомендуем начать игру, удалив по одной карте Молодежи из каждой мини-стопки.
- Во время подготовки к игре, разместите в Зарослях карты из колоды Врага (лицом вниз). Чем больше карт, тем сложнее игра.

Опциональное Правило: Все или Ничего

В этом варианте, игра заканчивается вскоре после того, как погибает один игрок. Если игрок убит, закончите текущий круг. Затем каждый из оставшихся в живых игроков получает один дополнительный ход. Если игроки не сумели за это отведенное время победить, они проиграли. Это правило делает игру сложнее, но благодаря ему выбывший игрок не будет долго отсиживаться в качестве простого зрителя.

Подсчет

Если вы захотите вести подсчет ваших игр, используйте эти правила.

- Если игроки проигрывают, им присуждается 0 очков.
- Если игроки побеждают, убив Последнего Врага (Главная Цель), то они получают 5 очков, плюс по 1[му] очку за каждого выжившего игрока.
- Если игроки побеждают по Малой Цели, они получают по 1[му] очку за каждого выжившего игрока.

Погружение в Киносагу

До того, как вы начнете смешивать колоды Казарм или Врагов, мы предлагаем вначале окунуться в игру через проживание каждого из кинофильмов. Чтобы сделать это, используйте следующие карты:

Хищник™

- **Локация:** The Val Verdean Jungle
- **Цель 1 / колода Врага 1:** Expendable Assets
- **Цель 2 / колода Врага 2:** Flares, Frags, and Claymores
- **Цель 3 / колода Врага 3:** Get to the Choppa!
- **Персонажи:** Blain, Dillon, Dutch, Mac

Примечание: все Персонажи со значком

Роли игрока: лейтенант, разведчик, партизан, агент ЦРУ, радист.

Хищник 2™

- **Локация:** The Streets of Los Angeles
- **Цель 1 / колода Врага 1:** War Zone
- **Цель 2 / колода Врага 2:** Personal Little War
- **Цель 3 / колода Врага 3:** Other-World Life-Form
- **Персонажи:** Danny, Harrigan, Keyes, Lambert

Примечание: все Персонажи со значком

Роли игрока: детектив, оперативник, агент, гангстер, репортер.

Сочетание *Predator*™ с *Aliens*™

Вы можете совместить обе игры ***Legendary*® *Encounters***, выполнив нижеследующее.

Подготовка к игре

1. Выберите на каком из игровых полей будете играть (это никак не сказывается на процессе игры).
2. Выдайте игрокам по стартовой колоде (7 карт Опыта или Специалистов и 5 карт Грубой Силы или «Салаг»).
3. Используйте по выбору карты Офицеров или Сержантов.
4. Воспользуйтесь Локацией из любой игры.
5. Воспользуйтесь тремя картами Цели и их мини-колодами, но, чтобы получился верный состав (Цели 1, 2, 3).
6. Используйте по выбору карты Дронов или Молодежи (или сообща) при составлении колоды Врага.
7. Воспользуйтесь любой из колод Ударов.
8. Разместите карты Лицехватов и Грудоломов в секторе Инкубатора на игровом поле.
9. Выберите любых 4[х] персонажей для составления колоды Казарм (суммарно 56 карт).
10. Каждый из игроков берет себе из любой игры одного Аватара и его карту роли.

Особое Правило: Метки

При игре с Локацией из ***Aliens***, всякий раз, когда вскрывается карта Угрозы и выполняются предписанные действия, активный игрок размещает эту карту Угрозы рядом со своим Аватаром. Это значит, что он «помечен». Но, если предписания говорят о том, чтобы карту Угрозы была бы помещена куда-нибудь еще (в чью-то колоду или в Улей), то исполните это вместо «отмечания» игрока.

Особое Правило: Уклонение от Следующего Удара и Уклонение от Любого Удара

В игре ***Aliens***, карты позволяют уклоняться от «следующего Удара», а в игре ***Predator*** – похожие карты позволяют вам выбирать, от какого Удара уклоняться (это особо полезно при уклонении от Врага с ударным спецсвойством). При смешивании игр «уклонение от следующего Удара» становится «уклонением от любого Удара».

Игровая Терминология и Сочетание Полей

Specialist = Experience
Grunt = Brute Force
Sergeant = Commander
Hive = Enemy
Complex = Wilds

Room = Space
Drone = Young Blood

Airlock = Hills
Ruins = Med-Lab
River = Weapons Locker
Graveyard = Power Station
Undergound = Ventilation Shafts

Игра за Хищников

Подготовка к игре

Большинство нюансов и правил базовой игры совпадает с игрой, когда вы выступаете в роли Хищников. В этом разделе речь пойдет об отличиях и новых аспектах. Самым большим отличием является то, что вместо работы сообща в борьбе с Хищником, теперь игроки соревнуются в том, кто сумеет заработать больше очков Репутации.

Примечание: *за исключением стартовых карт (карт Опыта и Грубой Силы), все названия и метки колод прочих карт в этом режиме игры будут зеленого цвета.*

Карты игрока

Выдайте каждому игроку его персональную 12-ти карточную стопку, состоящую из следующих карт:

- 7 карт Опыта
- 5 карт Грубой Силы

Затем каждый из игроков выбирает одну из ролей Хищника, беря себе карту роли и Аватара (можете их выбирать, раздавать случайно, или даже выдать каждому игроку два случайных Аватара, из которых каждый должен выбрать себе одного). Ваш Аватар работает тем же самым образом, но кроме всего прочего теперь содержит значение Репутации и показатель Инициативы, по которому определяют первенство хода.

Комната Трофеев

Отведите место рядом с вашим Аватаром под Комнату Трофеев, куда вы будете складывать каждый Трофей вашей коллекции (карты Добычи, Экипировки, Ловушек, и т.д.) лицом вверх. Вы можете просматривать свою Комнату Трофеев в любое время, но другие игроки этого сделать не могут.

Игровые стопки

- Перемешайте 8 карт Инстинкта Убийцы и поместите их стопкой лицом вниз в секторе игрового поля.
- Перемешайте 60 карт Ударов Добычи и поместите их стопкой лицом вниз в секторе игрового поля.
- В этом режиме нет карт Локаций и Целей. Вместо этого перемещайте раздельно 20 карт Экипировки и 20 карт Ловушек, а затем поместите их в соответствующих секторах игрового поля.
- Отложите карты Тестов и Конкуренции. Они не понадобятся вам, пока вы не отыграете несколько партий.

Колода Добычи

В игре представлены 6 мини-колод Добычи, каждая из которых помечена цифрой «1», «2» или «3». Во время игры три мини-колоды составляют единую колоду, в которой стопка «1» является самой верхней, а «3» – самой нижней.

Также в игре имеются 24 карты Наемников, определенное число которых (зависит от числа игроков, см. таблицу ниже) замешивается в мини стопки.

Колода Добычи составляется следующим образом:

- Выберите 3 мини-колоды Добычи (одну «1», одну «2» и одну «3»).
- В каждую из них вмешайте определенное число карт Наемников.
- Затем положите в сектор Добычи мини-колоду «3», на нее мини-колоду «2», и, наконец, мини-колоду «1».

Примечание: *для вашей первой игры за Хищников мы рекомендуем вам отыграть по фильму Хищник (см. с.16).*

Число игроков	Кол-во карт Наемников в мини-колоде 1	Кол-во карт Наемников в мини-колоде 2	Кол-во карт Наемников в мини-колоде 3	Особые правила
1	0	0	0	
2	0	1	2	
3	2	3	4	
4	4	5	6	
5	4	5	6	1 подготовительный раунд*

***Если играют пятеро, то каждый игрок разыгрывает 1 «подготовительный» раунд (пропускается лишь фаза Врага).**

В соло режиме, но при выборе двух Аватаров, используйте линию дуэльной партии.

Арсенал

В игре представлены 8 различных групп карт Арсенала, в каждой из которых по 14 карт. Каждая группа помечена либо, как «Лесная», либо, как «Городская», и подразделены на 4 класса: Разведчики, Силовики, Экстремалы и Технари.

Примечание: *при игре за Хищников класс «Лидеры» отсутствует.*

Чтобы составить колоду Арсенала, возьмите четырех группы (наугад или обдуманно) и перемешайте все эти карты вместе (в общей сложности получится 56 карт). Вы можете брать 4 разных класса или же задвоить 1-2 из них.

Начало игры

- Разместите верхние пять карт Арсенала на пяти секторах Штаба (HQ).
- Каждый игрок перемешивает свою личную колоду (13 карт) и набирает из нее себе руку (6 карт).
- Игрок с наименьшим числом Инициативы ходит первым. Ходы игроков сменяются по часовой стрелке.

В свой ход

Во время своего хода, выполните последовательно следующие шаги:

1. **Фаза Добычи**: возьмите карту Добычи и добавьте ее в Заросли лицом вверх.
2. **Фаза Действия:** разыграйте карты с руки, используя их для найма, схватки и предотвращения опасности.
3. **Ударная Фаза:** каждый карта Добычи в Боевой Зоне наносит Урон.
4. **Фаза Очистки:** сбросьте карты с руки и все сыгранные карты, а затем наберите 6 новых карт.

Фаза Врага: Добавьте Карту Врага в Заросли

Важное отличие этой фазы от прочих режимов в том, что карта Добычи вскрывается сразу и добавляется в Заросли ЛИЦОМ ВВЕРХ. При игре за Хищников вам не придется сканировать (лишь за редким исключением).

Колода Добычи представлена тремя типами карт: Добычи, «Одеться!» и Опасности.

Выявление карты Добычи

Когда вы вскрываете карту Добычи, она выкладывается в сектор Underground, проталкивая другие карты, как обычно. Некоторые карты Добычи помечены **"Worthy Prey"** («Важная Добыча»), а раз за игру вы столкнетесь с **"Ultimate Prey"** («Величайшей Добычей»). Некоторые карты отсылаются к этим терминам.

Выявление карты Экипировки

Когда вы вскрываете карту «Одеться!» сбросьте ее и сразу же доберите карту Экипировки из одноименной колоды. Присоедините (как довесок) эту карту лицом вверх к карте Добычи ближайшей к колоде Добычи. Если таких карт нет, оставьте карту Экипировки в секторе Underground, и приложите ее к следующей вступившей в этот сектор карте Добычи.

Карта Снаряжения наделяет карту Добычи определенным свойством. На карте Добычи может быть несколько карт Экипировки. Если две или более карты Экипировки обладают свойством, которое срабатывает одновременно, то они срабатывают по порядку прикрепления на карту Добычи.

Выявление карты Опасности

Карты Опасности представляют собой обманки и прочие защитные ловушки, которые подстроила для вас добыча. Карты Опасности входят в Заросли, и, как и карты Добычи, продвигаются по ним, но с ними нельзя сражаться. Вместо этого вы можете уплатить и избежать Опасности, отложив эту карту в свою Комнату Трофеев.

Если же карта Опасности дойдет до Боевой Зоны, она сразу же сбрасывается, а активный игрок обязан взять карту Ловушки из соответствующей стопки, и поместить ее перед собой.

Когда вы выкладываете перед собой карту Ловушки, ее эффект начинает действовать незамедлительно (среди прочих, есть и смертельные Ловушки). Ловушка будет находиться перед вами до тех пор, пока вы не уплатите за нее означенные очки (после этого переложите ее в свою Комнату Трофеев).

Фаза Действия: Сыграйте Карты со Своей Руки для Найма, Схватки и т.д.

Карты Хищника работают так же, как и карты людей: вы разыгрываете их, чтобы получить , и спецсвойство, а также можете запускать спецсвойства, используя значки на картах.

На некоторых картах есть слово **"Activate:"**, означающее возможность активации этой карты в любой момент после ее розыгрыша в рамках вашей фаза Действия.

Найм персонажей одинаков в обоих вариантах игры.

Схватка с Добычей, одинакова в обоих вариантах, за исключением того, что убитая карта Добычи размещается возле Аватара в вашей Комнате Трофеев. Если на Добыче была карта Экипировки, положите ее туда же.

Вы можете потратить , чтобы избежать Опасности в Зарослях или для того, чтобы ликвидировать Ловушку, лежащую перед собой. В обоих случаях положите карту в вашу Комнату Трофеев.

Некоторые эффекты могут послужить причиной того, что карта будет выложена в Заросли лицом вниз. В этом случае вы тратите для сканирования участка, как обычно.

Ударная Фаза: Атакует Каждая карта Добычи, находящаяся в Боевой Зоне

Карты Добычи из Боевой Зоны наносят урон таким же образом. Как и в обычном режиме.

Когда вы играете за Хищников, вы можете встретиться с двумя типами карт Ран: картами Урона и Бесчестия. Карты Урона работают, как и всегда: если суммарный урон равен или больше вашего Здоровья, вы умираете. Карты Бесчестия выкладываются рядом с Аватаром) вас не убивают, а в конце игры вычитаются из накопленных вами очков Репутации.

Примечание: *добрав смертельную карту Раны, вы умираете сразу же и не добираете больше карт ран.*

Фаза Очистки: Сбросьте Карты с Руки и Доберите 6 Новых Карт

В этой фазе все работает, как обычно.

Лечение Повреждений и Восстановление Репутации

При игре за Хищника, лечение работает с небольшим отличием. Слово **"Heal"** (с последующей цифрой) содержится на многих картах. Сыграв одну из таких карт, вы начинаете накапливать очки Лечения (как или), и можете потратить их во время своей фазы Действия, чтобы излечить себя от Урона. «Излеченные» карты Ран уходят в свой сброс, при этом вы не можете «излечить» карту Раны частично: все или ничего.

Пример Лечения
У игрока есть следующие карты Ран: 1 – "Gotta Hand it to ‘Em" (3 ед. Урона), 1 – "Just a Scratch" (2 ед. Урона) и 3 – "Flesh Wound" (с 1 ед. Урона каждая). Если он разыграет карты, суммарно дающие 3 очка Лечение, то ему доступны следующие варианты:

- излечить только "Gotta Hand it to ‘Em";
- излечить "Just a Scratch" и одну карту "Flesh Wound";
- излечить все три карты "Flesh Wound".

Восстановление Репутации происходит тем же путем: вы накапливаете очки Восстановления и можете их потратить, чтобы «сбросить» Бесчестие (карты уходят в свой сброс). При этом вы не можете «сбросить» карту Бесчестия, уплатив за нее лишь частично: все или ничего.

Если на карте Раны есть и Урон и Бесчестие, вы должны излечить Урон и восстановить Бесчестие последовательно в рамках одного хода. Чтобы сбросить эту карту Раны.

Примечание: *вы не можете излечивать Урон или восстанавливать Бесчестие у другого Хищника.*

Дуэль с другими Хищниками

Если вы разыграли карту с ключевым словом **"Duel"** во время своей фазы Действия, у вас есть возможность атаковать другого игрока. Потратьте очки равные показателю брони этого Хищника и заставьте его тем самым добрать карту Раны. Вы можете атаковать по разу за каждое слово *"Duel"*, разыгранное вами (одного и того же игрока или разных, но всякий раз необходимо оплачивать свою атаку очками). Вас при этом не атакуют.

Если карта Раны оказалась для вашего оппонента смертельной, заберите его Аватар в свою Комнату Трофеев.

Окончание игры

Игра завершается в трех случаях:

- повержена "*Ultimate Prey*" («Величайшая Добыча»);
- убит Хищник;
- закончилась колода Добычи.

Когда повержена Величайшая Добыча, разрешите имеющиеся "*Death*" свойства, положите ее в вашу Комнату Трофеев и завершите игру.

Примечание: *если из-за свойства Величайшая Добыча должна вернуться обратно в колоду Добычи, то игра не останавливается.*

Когда погибает Хищник, переверните его Аватар лицом вниз, он выбыл из игры. Завершите текущий круг, а затем каждый оставшийся в живых Хищник получает еще один ход. На этом игра заканчивается.

Примечание: *если во время «дополнительного времени» была повержена Величайшая Добыча, игра останавливается тут же.*

Если вам необходимо выложить карту Добычи, а колода пуста, перемешайте неиспользованные карты Наемников и сформируйте из них новую колоду Добычи. Если и она закончилась, а вам необходимо выложить карту в Заросли, то игра закончена, а Добычи удалось улизнуть.

Когда игра завершена, каждый игрок подсчитывает свои очки Репутации в Комнате Трофеев со всех карт: Добычи, Экипировки, Опасности, Ловушек и Хищников, которые были убиты ими. Если они выжили, то к этому они прибавляют очки Репутации со своего Аватара, а затем (из общей суммы) вычитают очки Бесчестия. Игрок, набравший больше всех очков Репутации – побеждает (даже, если он мертв к этому моменту).

Если два или более игроков набрали очков Репутации поровну, то определить победителя поможет следующая последовательность вопросов:

1. Может кто-то из них убил Величайшую Добычу?
2. Может кто-то из них убил больше Хищников?
3. Может кто-то из них убил больше Добычи с меткой "*Worthy Prey*" («Важная Добыча»)?
4. Может кто-то из них убил больше других Добычи (включая «Важную Добычу»)?
5. Может у кого-то из них больше всех карт в его Комнате Трофеев?
6. Есть хоть кто-то среди них живой?

Если все же не удалось выявить одного победителя, они разделяют славу Лучших Охотников!

Карты Тестов и Конкуренции

Данные карты – это дополнительный путь получения очков Репутации. Поскольку эти карты являются необязательными, то добавлять их в игру мы рекомендуем лишь спустя нескольких партий. Вначале добавьте карты Тестов, а потом добавляйте и карты Конкуренции тоже.

Карты Тестов

Во время подготовки к игре замешайте 10 случайных карт Тестов в колоду Арсенала. Когда будет вскрыта карта Тестов, разместите ее на Равнину Тестов (чуть ниже сектора Штаба). Каждая карта Теста – это некое условие, выполнив которое в свой ход, вы перекладываете ее в свою Комнату Трофеев.

Примечание: *если вы вскрыли новую карту Теста посреди своего хода. То все, что вы делали до этого не может повлиять на выполнение условия на ней.*

Если какой-либо эффект с карту призывает вас вскрыть карты Арсенала и ее оказывается Тест, то поместите ее на Равнину Тестов и доберите следующую карту вместо нее. Не забудьте после игры изъять карты Теста из Арсенала.

Карты Конкуренции

Играя с картами Тестов, вы можете добавить и карты Конкуренции. Во время подготовки к игре, раздайте каждому игроку по одной случайной карте Конкуренции. Эти карты являются секретом для других игроков, а потому помещается под вашего Аватара лицом вниз (вы можете смотреть на него в любой момент; ОПЦИОНАЛЬНО вы можете играть и с выложенными картами Конкуренции лицом вверх). Каждая карта Конкуренции – это персональная цель для игрока. В конце игры игроки вскрывают свои карты Конкуренции и получают очки Репутации по условию, изложенных на этих картах.

Примечание: *некоторые карты Конкуренции ссылаются на карты Арсенала, коими считаются все карты, составляющие Арсенал на момент начала партии (в том числе и карты Тестов).*

<u>Ключевые слова на картах Добычи</u>

«Бегун» / "Runner"

В конце фазы Добычи, карта в Зарослях с этим ключевым словом должна продвинуться на один участок, проталкивая другие карты, как обычно.

«Побег» / "Escape"

Когда карта Добыча с этим ключевым словом входит в Боевую Зону, она немедленно сбрасывается.

«Смертоносный» / "Lethal"

Когда карта Добычи с этим ключевым словом атакует вас, то вы умираете, если берете карту Раны с Уроном.

«Разоружение» / "Disarming"

Когда вскрывается карта Добычи с таким ключевым словом, каждый игрок случайным образом сбрасывает 2 карты с руки. Каждый из игроков доберет недостающие карты лишь в конце <u>своего</u> хода.

«Арест» / "Arrest"

Карта "Police Officer" может «*арестовывать*» другую карту Добычи (положите "Police Officer" поверх другой Добычи), при этом весь текст с карты такой Добычи (ровно, как и с ее «довесков» Экипировки) пропадает, да и с ней самой уже нельзя вести схватку, она не атакует, и к ней нельзя прикрепить карту Экипировки. Когда перемещается карта "Police Officer", то и арестованная Добыча движется с ней. Когда убивают карту "Police Officer", арестованная карта начинает функционировать нормально. Пока Добыча арестована она все же учитывается, как «в игре», и на нее могут ссылаться другие карты.

Трофеи

Все карты в вашей Комнате Трофеев учитывается, как Трофей, а именно карты: Добычи, Экипировки, Опасности, Ловушки, Тесты, другие Хищники, убитые вами и т.д.

Соло-режим

Когда вы играете соло, попытайтесь заполучить настолько много очков Репутации, насколько это возможно.

Регулировка Сложности Игры

Игра может быть очень трудна, особенно для новичков в ней. К тому же, если вы играете группой, нацеленной на дуэли, возможно вы захотите составить колоду Добычи попроще.

Чтобы сделать колоду Добычи проще, выполните одну из перечисленных опций:

- Во время подготовки к игре, затасуйте дополнительные карты Наемников в каждую мини-стопку Добычи. Наемники слабее чем обычные карты Добычи, поэтому чем чаще вы сталкиваетесь с ними вначале игры, тем легче она будет. Мы рекомендуют начать с одной лишней картой Наемника в каждой мини-стопке.
- Дайте каждому игроку один «подготовительных» хода, с пропуском фазы Врага (т.е. просто не выкладывайте карты Добычи в Заросли).

Чтобы сделать игру сложнее, выполните одну или несколько из перечисленных опций:

- Во время подготовки к игре не затасовывайте много карт Наемников, чем их меньше, тем сложнее игра. Мы рекомендуем начать игру, удалив по одной карте Наемников из каждой мини-стопки.
- Пусть каждый игрок выполнит один ход, в котором не будет ничего кроме фазы Добычи и Ударной фазы (игроки не разыгрывают карты и не сбрасывают свою руку в конце хода).

Играть сообща

Вместо соперничества вы и ваши сородичи Хищники могут решить работать сплоченно, дабы настигнуть Величайшую Добычу. Каждый из игроков должен подтвердить до начала партии. Что игра будет кооперативной, и, следовательно, дуэли и ряд других эффектов не будут применяться в этом случае, зато появится ряд преимуществ: вы сможете лечить раны и восстанавливать Репутацию других Хищников, а также оплачивать , чтобы сбросить ловушку, лежащую перед другим Хищником (положите ее потом в свою Комнату Трофеев).

Ряд Ловушек перед началом такой партии необходимо изъять: "Flash Trap", "Laser Trap", "Log Trap" и "Razor Trap".

"Poison Trap" и "Snare Trap" теперь применимы для Лечения или Восстановления Репутации у любого игрока. Но другие Хищники могут выкрасть Лечение или Восстановление у вас. Ваша группа победит в игре, убив Величайшую Добычу. Победив или проиграв, вы все же можете подсчитать, как много очков Репутации вы заработали в общий котел группы, а потому стремитесь показать лучший результат.

Погружение в Киносагу

До того, как вы начнете смешивать карты Арсенала или мини-колоды Врагов, мы предлагаем вначале используйте следующие наборы карт:

Хищник™

- **Колода Добычи 1:** No Sport – 1
- **Колода Добычи 2:** Payback Time – 2
- **Колода Добычи 3:** What the Hell Are you? – 3
- **Арсенал:** Woodland (Intel, Strength, Survival, Tech)

Примечание: все Персонажи со значком

Роли игрока: Охотник Джунглей и любые другие.

Хищник 2™

- **Колода Добычи 1:** Drawn By Heat and Conflict – 1
- **Колода Добычи 2:** This is History – 2
- **Колода Добычи 3:** A Taste for Beef – 3
- **Арсенал:** Urban (Intel, Strength, Survival, Tech)

Примечание: все Персонажи со значком

Роли игрока: Городской Охотник и любые другие.

Охота на Чужих

Подготовка к игре

1. Игра будет проходить на поле *Alien*.
2. Воспользуйтесь Локацией из *Alien*.
3. Воспользуйтесь тремя картами Цели и их мини-колодами, чтобы составить колоду Улья, как обычно (используйте подсказку по Наемникам, чтобы определить количество карт Дронов для мини-колод).
4. Воспользуйтесь колодой Ударов от Добычи ("Prey Strike").
5. Задействуйте Инкубатор.
6. Оставьте стопку Ловушек, на тот случай, если эффект укажет вам добрать одну из них (если ею окажется "Shadow Trap", сбросьте ее и доберите новую).
7. Составьте Арсенал, как обычно, и разместите колоду в сектор Казарм.
8. Поместите карты Инстинкта Убийцы на сектор Сержантов.
9. Выдайте игрокам по стартовой колоде (7 карт Опыта или Специалистов и 5 карт Грубой Силы или «Салаг»), Аватару и карте Роли, как обычно.
10. Решите с какими дополнительными правилами из *Alien* вы будете играть (подробности ниже).
11. Если вы играете с картами Тестов и/или Конкуренции, тогда не используйте следующие карты:
    - "Test of Courage"
    - "Test of Focus"
    - "Test of Respect"
    - "Cleverness"
    - "Cunning"
    - "Fearlessness"
    - "Technique"

Игровая Терминология и Сочетание Полей

Specialist = Experience	Operations = Testing Ground	Airlock = Hills
Grunt = Brute Force	Room = Space	Ruins = Med-Lab
Sergeant = Killer Instinct	Drone = Mercenary	River = Weapons Locker
Enemy = Prey	Complex = Wilds	Graveyard = Power Station
Hive = Prey Deck		Undergound = Ventilation Shafts

Особые правила

- Вы играете в режиме конкуренции. Когда вы убиваете врага, он отправляется в вашу Комнату Трофеев.
- Число очков Репутации на картах Врагов соотносится с меткой их колоды. Так что, если это карта из "SOS – 1", то она принесет 1 очко Репутации, а если из "No One Can Hear You Scream – 2", то 2 очка.
- Карта Дрона и карты Инкубатора (в том числе и *Грудолом*), приносят по 1 очку Репутации.
- Во время фазы Врага, **вскройте** верхнюю карту Улья. Если это Событие или Угроза, то разрешите сразу, если это Враг, он входит в Комплекс **лицом вверх**. Если на карте есть **"Reveal"** эффект, заставляющий переместить ее куда-нибудь, сделайте это тут же без продвижения карты по Вентиляционной Шахте (это считается, как выявление карты в Комплексе).
- Некоторые эффекты обяжут вас добавить карту Улья лицом вниз. В этом случае, не смотрите на нее. Она должна быть отсканирована, чтобы вы могли перевернуть ее лицом вверх.
- Если карта "Egg" или "Colonist Host" погибает в результате События, никто не получает Трофей.
- Вы должны быть в состоянии завершить Цели, как и в обычной игре *Alien*, и некоторые из них одарят вас очками Репутации (см. ниже).
- Враги помеченные, как Последний Враг, считаются, Величайшая Добыча.
- Если в колоде Улья закончились карты, перемешайте неиспользуемые карты Дронов, чтобы создать новую колоду Улья. Если исчерпается и она, игра окончена.
- Вы можете провести Дуэль, чтобы иметь возможность сразиться с "Ash" во время хода.
- Приносимые очки Репутации картами "Failed Clones" (в рамках Цели "You're a Thing. A Construct") основываются на их редкости. "Common" карты обладают цветной рамкой по обеим сторонам карты (1 очко), "Uncommon" – обладают только слева (2 очка), а у "Rare" карт ее нет вообще (3 очка).
- Если Лицехват прыгает на вас, у вас есть время до конца **вашего** следующего хода, чтобы убить его, прежде, чем он оплодотворит вас. Другие игроки не могут сражаться с Лицехватом, что на вас.
- Если вы играете с дополнительными *Alien* правилами для игроков, то, когда игрок умирает от Грудолома, это не приводит к окончанию игры. Игроки-Хищники могут атаковать игрока-Чужого без необходимости использовать ключевое слово **"Duel"**. Если Хищник убивает игрока-Чужого, он отправляет его Аватар в свою Комнату Трофеев, где он принесет игроку 5 очков Репутации.
- Даже если вы умираете от Грудолома, вы все еще можете выиграть, но, если вы играете с игроком-Чужим, вы не можете больше получать или терять Репутацию, т.к. вы стали Чужим.

Обновленные Цели и Локации

Используйте следующую обновленный текст для карт Цели и Локаций, играя в режиме Хищники против Чужих. Вы также можете применить эти изменения и для обычной игры в *Alien*, чтобы сделать игру сложнее (игнорируйте при этом любое упоминание Комнаты Трофеев). Изменения представлены по квадрологии Чужих.

Чужой™

The S.O.S.

Цель: отыщите обе части S.O.S. (отыскав одну, поместите ее в своей Комнате Трофеев, она принесет вам 1 очко Репутации)
Событие: **Rough Landing** – Каждый игрок добирает по карте Раны.

No One Can Hear You Scream

Цель: заблокируйте Вентиляционные шахты (сделав это, поместите "Ventilation Seal" в своей Комнате Трофеев, она принесет вам 2 очка Репутации).
Событие: **People are Disappearing –** Каждый игрок сбрасывает с руки 2 случайных карты.

A Perfect Organism

Цель: уничтожьте "Perfect Organism" (эта карта принесет вам 5 очков Репутации вместо 3).
Событие: **It's Hunting Us** – Сдвиньте крайне левую в Комплексе скрытую карту / Врага в Боевую Зону, и добавьте лицом вниз карту Улья в Комплекс.

The Nostromo

Угроза 1: Brought Something Back
Добавьте в Комплекс из Улья три карты лицом вниз.
Угроза 2: It's Loose
Поместите 2 верхние карты Улья в Боевую Зону.
Угроза 3: Self-Destruct
Оставьте карту Угрозы лицом вверх там. Где была вскрыта, она будет сдвигаться, как Враг. Если она достигнет Боевой Зоны, сбросьте ее, и каждый игрок берет 3 карты Раны.
Уплатите 8 и обезоружьте ее (поместите ее в свою Комнату Трофеев, она принесет вам 3 очка Репутации).

Чужие™

The Lost Colony

Цель: убейте трех "Colonist Hosts" (положите их в Комнату Трофеев, как обычно).
Событие: **Low Visibility –** Добавьте в комплекс 2 карты Улья лицом вниз.

They Mostly Come At Night

Цель: разместите "Sentry Guns" в двух секторах Комплекса (если вы играете за Хищника, то размещенные "Sentry Guns" – ваши до конца игры, и только вы получите этот бонус).
Событие: **Somebody's Gonna Have To Go Out There –** Каждый игрок добирает по 2 карты Раны.

Who's Laying The Eggs

Цель: убейте Королеву (она принесет вам 5 очков Репутации, вместо 3).
Событие: **Taken to the Hatchery –** Поместите крайне левого персонажа в Штабе, как Пленника в сектор Операций. Затем добавьте в Комплекс карту Улья лицом вниз.
Любой игрок может уплатить равной цене Пленника, чтобы спасти его (берет его себе).

Hadley's Hope

Угроза 1: What Are We Supposed to Use, Harsh Language?
Каждый игрок показывает карты в руке и сбрасывает всех персонажей с 1 или более.
Угроза 2: They Cut the Power
Заполните Комплекс картами Улья (лицом вниз). Затем переверните всех Врагов в Комплексе лицом вниз, перемешайте все карты Комплекса вместе и выложите их вновь в Комплексе.
Угроза 3: Cocooned
Каждый игрок берет по карте Ловушки (если вы играете без них, то вместо этого поместите карту своего Аватара, как Пленника, в сектор Операций, и, пока он там, вы не можете атаковать, сканировать или получать персонажей. Вы или другой игрок можете уплатить 6 , чтобы освободить вашего Аватара).

Чужой 3™

Where Are The Brothers?
Цель: найдите обоих "Missing Brothers", и спасите, если они еще живы (оба спасены и/или погибли, то Цель выполнена).
Событие: **Dead on Arrival –** Каждый игрок, кто не спас "Missing Brothers" берет 2 карты Ран.

The Beast is Out There
Цель: разместите "Bishop's Head" в Комплексе (сделав, положите ее в своей Комнате Трофеев – 2 очка Репутации).
Событие: **Easy Prey –** Каждый игрок показывает свою руку и случайно сбрасывает персонажа стоимостью 1 или более.

Nobody Can Stop It
Цель: убейте "Beast" (каждый раз, ранив ее, положите эту карту События в свою Комнату Трофеев – 2 очка Репутации, как "Beast").
Событие: **It's a Dragon! –** добавьте в Комплекс карту Улья лицом вниз. Если "Beast" в игре, положите карту События на нее.

Fiorina "Fury" 161
Угроза 1: Stowaway
Замешайте 5 Лицехватов из Инкубатора в Казармы.
Угроза 2: Blood and Terror
Каждый игрок случайно выбирает один из своих Трофеев-Врагов. Смешайте их вместе лицом вниз и две из них положите в Комплекс, а оставшиеся – поверх Улья (если вы играете без Комнаты Трофеев, то вместо этого положите двух случайных мертвых Врагов в Боевую Зону).
Угроза 3-4: There's No One Coming To Help Us
Убейте каждого персонажа в Штабе, а затем перезаполните его. После этого замешайте карту Угрозы в колоду Казармы. Когда она выйдет вновь, повторите эту процедуру, а затем убейте ее.

Чужой: Воскрешение™

Breakout
Цель: убейте трех "Xenomorph Clone" (положите их в Комнату Трофеев, как обычно).
Событие: **They've Escaped** – Добавьте в Комплекс карту Улья лицом вниз. Если есть Враги в Комплексе, сдвиньте их к Боевой Зоне.

You're a Thing. A Construct.
Подготовка к игре: поместите 3 верхние карты Казармы в Боевую Зону, как "Failed Clone". Они не атакуют, но могут быть побеждены.
Цель: убейте всех "Failed Clone" (чтобы убить, уплатите в количестве равном его стоимости, а затем положите ее в свою Комнату Трофеев. "Common" принесут 1 очко Репутации, "Uncommon" – 2, а "Rare" – 3).
Событие: **Absolute Horror –** Каждый игрок добирает карту Раны за каждого "Failed Clone" в Боевой Зоне.

She'll Breed. You'll Die.
Цель: убейте "Cloned Queen" и "Newborn" (каждый принесет по 5 очков Репутации; оба должны быть убиты к концу игры).
Событие: **It's Their Ship Now** – Убейте самого левого персонажа в Штабе и положите карту События на это место (этот участок теперь не часть Штаба), а затем добавьте карту Улья в Комплекс лицом вниз.

The Auriga
Угроза 1: No Time to Waste
Получите карту Угрозы. Всякий раз, добирая ее, игрок берет карту Раны, а затем положите эту карту Угрозы в сброс любого игрока.
Угроза 2: We Have to Work Together
Начиная с вас, каждый игрок может показать любые свои карты. За каждый из 5 классов, который не был показан, добавьте в Комплекс по карте Улья лицом вниз.
Угроза 3: They're All Dead
Каждый игрок показывает свою руку и убивает всех персонажей с напечатанным (одним или более).

Подготовка Наемников / Молодежи (Н/М)

Число игроков	Кол-во карт Н/М в мини-колоде 1	Кол-во карт Н/М в мини-колоде 2	Кол-во карт Н/М в мини-колоде 3	Особые правила
1	0	0	0	
2	0	1	2	
3	2	3	4	
4	4	5	6	
5	4	5	6	1 подготовительный раунд*

***Если играют пятеро, то каждый игрок разыгрывает 1 «подготовительный» раунд (пропускается лишь фаза Врага/Добычи).**