

## Legendary™ Encounters: An Alien™

«Я не могу соврать насчет ваших шансов, но я вам сочувствую» – Эш, научный сотрудник космического межзвездного буксира "Nostromo"

### Обзор игры

Добро пожаловать в колодостоительную игру Legendary™ Encounters: An Alien™. В этом полностью кооперативной игре, рассчитанной на 1-5 игроков, где каждый получает себе роль, такую как Стрелок или Медик, и колоду базовых карт Персонажей. В начале вашего хода, возьмите карту из колоды Уля и поместите ее лицом вниз на игровом поле, показывая тем самым, как чужие пробираются через Комплекс. Затем разыграйте карты со своей руки, чтобы сформировать Атаку, получить Очки Призыва, или активировать особые способности. Используйте Атаку для того, чтобы убить чужих или для сканирования карт в Комплексе, а Очки Призыва – для получения новых Персонажей в свою колоду. В конце своего хода, каждый чужой, который добрался до Боевой Зоны, атакует вас.

Всякий раз, когда ваша колода карт заканчивается, перетасуйте вашу колоду сброса, чтобы сформировать новую колоду, включая новоприобретенных Персонажей. Это позволит улучшить со временем вашу колоду, но будьте осторожны: колода Уля также набирает силу. Постепенно вы будете сталкиваться с более агрессивными и сильными врагами, пока не дойдете до Последней Вражины.

### Как выиграть

Игроки должны работать сообща, чтобы выполнить три основополагающие Цели, например: "SOS", "They Mostly Come At Night" или "Who's Laying The Eggs?". По ходу игры, чужие нападают на игроков, нанося им раны. Если игрок получает количество ран, равное или больше, чем показатель здоровья его персонажа, он умирает и выбывает из игры. Если все игроки умирают, чужие победили. Если хотя бы один игрок выживает и выполняет конечную цель, побеждают игроки.

### Ваша первая игра

Для вашей первой игры, следуйте правилам подготовки на стр. 2, используя конкретные, перечисленные там, стопки карт. Это позволит смоделировать ситуацию из кинофильма «Чужой™». После этого вы можете, следуя инструкциям на стр. 15, моделировать ситуации из кинофильмов «Чужие™», «Чужой<sup>3</sup>™» и «Чужой: Воскрешение™», или же вы можете смешивать и сочетать Цели, Персонажей, и Локации из различных фильмов, чтобы создавать свои собственные сценарии. После того, как вы освоите игру, вы можете попробовать режим со Скрытым Замыслом, который привносит возможность играть одному из участников против других.

### Скрытые Враги

Когда из колоды Уля берутся карты, они размещаются лицом вниз на Вентиляционные Шахты и могут быть просканированы игроками, у которых значение Атаки достаточно для того, чтобы перевернуть их лицевой стороной вверх. Вы можете найти чужого (его следует убить), Событие или Угрозу (например, "Scheme Twists" и "Master Strikes"), или потенциального союзника, который скрывался от чужих.

### Получение ран игроками

Когда карта проходит через Шлюз в Комплекс, она опускается вниз в Боевую Зону, где сразу же вскрывается, если еще не была вскрыта до этого. В конце хода каждого игрока, враги в Боевой Зоне нападают на активного игрока, принуждая его брать карты из колоды Ран, равное числу врагов. Когда игроки получают слишком много ран, они умирают.

### Роли

Каждый игрок выбирает одну из десяти ролей в начале игры. Ваша роль определяет, значение вашего Здоровья, и дает вам особую карту Роли Персонажа, которая вкладывается в стартовую колоду.

### Игроки-Чужие

Если раскрывается карта Лицевата, ваша команда должна убить его, как можно быстрее. В противном случае игрок станет «оплодотворенным» и получает карту Грудолома, который, в конечном счете, убивает его. Если игрок умирает таким образом, то может повторно войти в игру, как вновь созданный Чужой, но на этот раз, он будет играть против остальной части команды.

## Ваша первая игра – используйте следующие карты

- **Локация:** The Nostromo
- **Цель 1 / Улей 1:** The S.O.S
- **Цель 2 / Улей 2:** No One Can Hear You Scream
- **Цель 3 / Улей 3:** A Perfect Organism
- **Персонажи:** Warrant Officer Ripley, Captain Dallas, Chief Engineer Parker, Navigator Lambert

**Примечание:** у всех этих Персонажей есть значок .

**Роли игрока:** стрелок, техник, научный сотрудник, медик, разведчик (при игре вчетвером уберите разведчика, при игре втроем – медика и разведчика, и т.д.)

## Подготовка к игре

### Карты игрока

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

- 7 Специалистов
- 5 Бойцов-«Салаг»

Каждый игрок выбирает одну из десяти ролей, беря соответствующих Аватара и карту Роли Персонажа (вы можете их выбрать, или раздавать случайно, или 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 Здоровье 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, когда вы играете по Расширенным правилам (см. стр. 12-14 для получения дополнительной информации).

## Игровые стопки карт

**Примечание:** только сектора Сержант, Раны, Инкубатор, Локация, Цель, Улей и Казармы на игровом поле используются при подготовке к игре. Остальные сектора будут использованы только после начала игры.

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

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

Разместите 14 карт Инкубатора лицом вверх в одноименном секторе на поле. Их не надо перемешивать. Они используются лишь, когда случаются особые события во время игры.

## Локация и Цели

**Примечание:** см. стр. 15 о том, как имитировать игру за каждый из кинофильмов кवादралогии.

Выберите одну Локацию и разместите ее в соответствующий сектор.

Цели обозначаются «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».

## Улей

Каждой из выбранных Целей соответствует «мини-колода» карт Уля, 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 Дронов, которые замешиваются (не глядя на них, чтобы сохранить напряженность игры) в мини-колоды в зависимости от того, сколько участвует игроков. В соло-режиме, вы замешаете по одной случайной карте Дрона в каждую мини-колоду, при игре вдвоем – по две, и т.д.

Вот, как строится колода Уля:

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

## Казармы

В игре представлены 16 различных Персонажей, для каждого из которых существует 14 соответствующих карт. Чтобы выстроить Казарму, выберите четырех Персонажей (наугад или на выбор) и перемешайте все карты этих персонажей вместе (в общей сложности получится 56 карт).

В игре представлены четыре различных Персонажа Рипли (по одному для каждого из четырех кинофильмов), и каждый из них имеет свой собственный набор из 14 карт. Вы можете выстроить Казарму с любым набором карт Рипли (или даже со всеми, если захотите).

## 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 фазы:

1. **Фаза Улья:** возьмите карту Улья (оставив ее лицом вниз) и добавьте ее в Комплекс.
2. **Фаза Действия:** сыграйте карты со своей руки, используя их для найма, сканирования и схватки.
3. **Ударная Фаза:** каждый противник в Боевой зоне наносит Раны.
4. **Фаза Очистки:** сбросьте карты с руки и все сыгранные карты, а затем наберите шесть новых карт.

## Фаза Улья: Добавьте Карту Улья в Комплекс

В начале вашего хода, положите верхнюю карту Улья (не глядя на нее) на ближайший участок Комплекса. Чужие наступают!

## Протолкните другие карты вперед при необходимости

Каждый из пяти участков Комплекса может содержать только одну карту. Всякий раз, когда карта должна добавиться в Комплекс, но другая карта есть на означенном участке, новая карта «толкает» прежнюю карту на один участок к Шлюзу, 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 в Шлюзовом участке и получает «толчок», она покидает Комплекс и входит в Боевую зону. Если она все еще лежит лицом вниз, немедленно переверните ее лицом вверх (см. стр. 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, начиная с самого «правого» врага, последовательно разрешая карты 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 Класса Персонажа и способности Экипажа;
- 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 при ее Найме.

После добавления карты из Улья, вы разыгрываете карты с вашей руки. Некоторые из ваших карт приносят «Очки Найма», которые позволяют нанимать других Персонажей. Другие карты приносят «Атаку», что позволяет вам сканировать участки и убивать врагов. Некоторые карты приносят вам особые способности, как например добор карт или лечение.

- Сыграйте каждую карту с руки в любом порядке, по одной за раз.
  - Каждый раз, когда вы играете карту, сразу сделайте то, что указано на карте. На некоторых картах указано "Once this turn", а значит вы можете позже в этот ход применить это свойство.
  - Вы получаете Очки Найма со значков новобранцев на картах, но вы не должны использовать эти Очки Найма сразу.
  - Вы наращиваете Атаку с соответствующих карт, но вы не должны использовать ее сразу.
  - На некоторых картах может быть указано нечто вроде «2+» внутри их значков новобранцев или атаки. «2» означает, что вы всегда получите, по крайней мере 2 с этой карты. Символ «+» означает, что вы можете получить больше Очков Найма или Атаки, с отсылкой на особое свойство 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 хороших обстоятельствах, но рискованными или очень вредными при неудачных.

## Класс и Способность Экипажа

- Некоторые Персонажи обладают способностью со значком Класса и двоеточием, например: : Вы получаете +2 
  - 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 только способность Класса с карты лишь раз, даже если вы сыграли две или более карт требуемого класса ранее в свой ход.
  - вы должны использовать способность Класса, если можете (если способность не говорит "You may...").
- Некоторые Персонажи обладают значком способности Экипажа, такими, как  или .
  - они работают так же, как способности Класса.
  - значок Экипажа находится также в верхнем левом углу карты.

### Пример способности Класса:

- Карта "Captain of the Ship" всегда дает 2 ед. Атаки, когда вы разыгрываете ее, даже если у вас нет никаких других  карт.
- Если вы уже играли еще одну  карту до нее в этот ход, то вы можете использовать способность "Captain of the Ship", чтобы получить дополнительный 2 ед. Атаки (в общей сложности 4 ед. Атаки).
- Если вы играете две копии "Captain of the Ship", как ваши первые две карты в свой ход, вы можете использовать способность лишь на второй карте за счет первой, что даст вам в сумме 6 ед. Атаки.

## Найм Персонажей, Сканирование Участков, и Схватка с Врагами

С помощью карт на вашей руке, или после того как вы сыграли 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 столько раз, сколько вы в состоянии и в любом порядке.

### Как Нанимать Персонажей

Штаб на поле содержит 5 зон, в каждой из которых лежит 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, 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 выложите в нее верхнюю карту из Казармы лицом вверх. Например, вы можете нанять персонажа, посмотреть на нового, вышедшего на замену, и нанять его, если у вас достаточно Очков Найма.

Также вы можете нанять Сержанта из стопки Сержантов: потратьте 3 Очка Найма и положите верхнюю карту из этой стопки в свой сброс. Сержанты всегда стоят 3 Очка Найма и есть Сержанты каждого из пяти Классов, но в остальном они идентичны.

Некоторые особые способности предписывают вам «получить» ("gain") персонажа. Всякий раз, когда вы получаете персонажа он уходит в ваш сброс, если в эффekte не говорится иначе.

## Как Просканировать Участок

Во время игры карты в Комплексе будут скрыты (лицом вниз). Как правило, просканировать эти карты (перевернуть их лицевой стороной вверх) является хорошей идеей. Если вы найдете таким образом чужого, вы сможете попробовать убить его прежде, чем он окажется в Боевой зоне и начнет атаковать вас.

Каждая из пяти зон в Комплексе обладает Стоимостью Сканирования. Чтобы просканировать зону со скрытой картой, необходимо провести Атаку равную Стоимости Сканирования этой зоны. Затем переверните скрытую карту лицом вверх.

В игре есть особые способности, которые позволяют сканировать зону. В этих случаях, вам не придется уплачивать Стоимостью Сканирования для переворота карты.

## Переворот Скрытых Карт Лицом Вверх

Переворот скрытых карт происходит или путем сканирования зон Комплекса, или, когда карта попадает в Боевую зону. В зависимости от того, чем эта карта является, происходит разное, при ее перевороте.

## Выявление Врага

Врагами являются большинство карт в Комплексе. Враги включают себя чужих, а также людей или андроидов, которые работают против игроков. 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 Комплекса, как если бы была скрыта. Некоторые враги обладают "**Reveal:**" способностью, которая срабатывает лишь единожды при перевороте 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, когда вы раскрываете Событие, для вас будет срабатывать свойство Цели 1. Позже, когда вы завершите Цель 1, для вас будет срабатывать свойство Цели 2 при выявлении События. В конце концов, для вас будет срабатывать свойство Цели 3 (см. Выполнение Целей на стр. 6).

## 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 Угрожающее свойство на карте Локации.

## Выявление Персонажа или Особой Карты

Иногда вы можете найти Персонажа или Особую карту. Эти карты будут всегда с "Reveal" способностью, поясняющей, что надо сделать. Чаще всего произойдет что-то положительное, если вы вскрыете одну из этих карт, прежде чем ее вытолкнут в Боевую зону.

## Как Бороться с Врагом

После того, как враг был вскрыт, вы можете сразиться с ним. Вы можете бороться с любым количеством врагов, по одному за раз, в Комплексе или в Боевой зоне. Проведите Атаку равную силе Атака противника, чтобы убить его. Затем положите эту карту в сектор Мертвых Врагов на игровом поле.

Вы можете сразиться с врагом только, если у вас есть достаточное значение Атаки, чтобы убить его. Если, так или иначе, враг имеет 0 Атаки, он умрет сразу же, когда вы решитесь атаковать его.

После того, как вы убили врага, и у вас есть еще неиспользованная Атака, вы можете использовать ее для сканирования участка и/или, чтобы сразиться еще с врагами.

Некоторые враги обладают "Death" свойством. Которое срабатывает после его гибели.

## **Ударная Фаза: Каждый Враг в Боевой Зоне Атакует**

Справа налево каждый враг в Боевой зоне атакует вас один раз. Когда противник наносит удар, вы должны взять карту из колоды ран.

Большинство ран обладают силой Атаки, выражающейся в ущербе от Ран. Положите эти раны рядом с вашим Аватаром. Если в какой-то момент суммарно повреждений от ран будет больше или равно показателю 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). Иногда эффекты игры могут заставить вас вытащить раны. Они работают так же, как и при атаке врага.

К счастью, некоторые эффекты позволяют лечить раны. Когда рана исцелена или иным образом сброшена, положить ее в сектор сброса Ран на игровом поле.

## **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. Кроме того, 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, оставшихся в колоде, а вам еще надо добрать, перетасуйте ваш сброс, чтобы сформировать новую колоду. Затем доберите необходимые оставшиеся карты.
- Не перетасовывайте ваш сброс, пока ваша колода полностью не исчерпана, и вам не надо добирать карты из колоды.

## **Выполнение Целей**

Существует много разных типов Целей. Одни призывают найти и выявить определенные карты. Другие требуют закрепить особые карты в зоне Комплекса. Третьи будут выполнены после убийства конкретного чужого.

Игроки выполняют одновременно только одну, «текущую цель». 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.

По первости, может быть не сразу понятно, как выполнить Цель, но прокладывание пути через Улей принесет понимание.

## **Цели и Карты Задач**

Некоторые Цели требуют, чтобы вы сделали что-то с картами, которые найдете в Улье. Карты помечаются в качестве задач для Цели 1, 2, или 3. Если одна из этих карт обладает свойством, по которому можно потратить Очки Найма, вы можете использовать способность, только если вы на соответствующей Цели.

## **Заключительные Враги**

Каждая Цель 3 требуется от игроков убить одного или нескольких конкретных чужих. Этих чужих называют «Последняя Вражина». Вы не можете сражаться с Последней Вражиной, пока вы не доберетесь до Цели 3 (если вы еще не завершили Цель 2, когда появляется Последняя Вражина, вы, вероятно, в беде).

## Ключевое Слово-Способность на Персонажах

Существует четыре ключевых слова-способности, 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 Сержанты уже с ним.

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.
- Активный игрок (не вы) может сыграть копию карты, которую вы с ним согласовали (см. Копирование Карты на стр. 10).
- В конце хода игрока, положите карту, которую вы откладывали для Согласования, в СВОЙ сброс.

Вы можете Согласовывать лишь по одной карте каждому игроку в его ход. Тем не менее, каждый из игроков в ход другого может отправить на Согласование по одной карте, что даст этому игроку огромное преимущество.

Когда вы отправляете карту на Согласование игроку, он может выбрать не копировать ее. В любом случае вы добываете другую карту.

#### *Пример Согласования:*

Сейчас ход игрока **А**. Игрок **В** дает на Согласование карту "Find It And Kill It", кладя ее лицом вверх, затем добывает другую карту, и говорит об этом **А**. Игрок **С** также решается на Согласование, и выкладывает карту "The Company's Orders", добывает другую карту, и говорит об этом **А**.

Игрок **А** копирует обе карты Согласования, получая 2 Атаки от первой и 2 Очка Найма от второй. Кроме того, так как "Find It And Kill It" –  карта, это позволяет ему инициировать свою способность выживания "First Aid", которая излечивает Рану у любого игрока. В конце хода игрока, карта игрока **В** отправляется в сброс **В** игрока, а карта игрока **С** – в сброс **С** игрока.

### Бдительный / "Vigilant"

Бдительные персонажи могут остаться в игре дольше, чем на один ход. При розыгрыше Бдительного персонажа, в конце своего хода, когда вы сбрасываете свои карты и набираете новую руку, оставьте свои бдительные карты в игре.

Большинство Бдительных персонажей позволяют сбросить их, чтобы получить эффект, такой как получение Атаки или увернуться от Удара.

Во время хода, когда был разыгран Бдительный персонаж, он помогает инициировать способность Класа и способность Экипажа. Однако, на других ходах, когда карта Бдительного персонажа остается в игре, она уже не поможет вам запустить эти способности.

Если эффект призывает что-то сделать с одним из «ваших» героев, это распространяется на персонажей в руке, на тех, кого вы сыграли в этот ход, и на любых Бдительных персонажей, которые у вас в игре. Если вам нужно, "show" персонажа для эффекта, вы можете показать одного из ваших Бдительных персонажей.

### Жертва / "Sacrifice"

Некоторые карты позволяют пожертвовать ими, чтобы получить особый эффект. Такая карта разыгрывается, как обычно, и в любое время вашего хода вы можете убить ее, отправив ее на Кладбище, чтобы получить с нее Жертвенный эффект.

Жертвуя карту, вы сохраняете с нее Очки Найма, Атаку, и свойство "Once this turn". Она также по-прежнему может считаться инициирующей способность Класа и способность Экипажа других карт.

### Призыв / "Mobilize"

Персонажи с этим ключевым словом предоставляет вам особые способности сразу, как только вы их получаете (при найме или иным образом; после обновления карт Штаба). Вы должны использовать свойство Призыва, если только оно не определяется, как "You may...".

Единожды сработавший эффект Призыва, затем игнорируется.

## Лицехваты / "Facehuggers" и Грудоломы / "Chestbusters"

Лицехваты работают иначе, чем другие чужие. Всякий раз, когда один из них вскрывается, он размещается прямо перед активным игроком (Лицехват как бы пытается присоединиться к этому игроку).

Этот игрок может сразиться и убить его в этот ход, если это возможно. Если этот игрок не может убить его, у игроков есть только еще один ход (следующего игрока), чтобы справиться с ним. Если это не удастся, Лицехват «оплодотворяет» первоначального игрока: Лицехват отмирает и карта уходит в сектор Мертвых Врагов на игровом поле, а игрок кладет в свой сброс карту Грудолома из Инкубатора.

Если в игре остался только один игрок и он открывает Лицехвата, у него будет только этот и следующий ходы, чтобы убить его. Лицехваты не могут быть перемещены эффектами игроков (как "Electric Prod").

Если одновременно несколько Лицехватов «оплодотворяют» игрока, все они умирают, а игрок получает только одну карту Грудолома.

Будьте осторожны: Лицехваты могут возникнуть из неожиданных мест, без предупреждения!

Когда вы получаете карту Грудолома происходят следующие вещи:

- Враги больше не будут наносить по вам удары (сейчас вы часть их семьи)
- Если Лицехват должен быть размещен перед вами, она движется к следующему игроку.
  - У этого игрока только этот и следующий ход, прежде чем он будет оплодотворен
  - Если нет другого игрок для перехода, Лицехват умирает.
- В тот момент, когда вы добираете в руку карту Грудолома, он, с помощью своих челюстей, выходит наружу через вашу грудную клетку, а вы умираете в ужасной агонии.
  - Если вы играете по расширенному правилу «Игрок-Чужой» (см. стр. 12), вы вновь входите в игру, как Чужой. В противном случае, вы просто выходите из игры.

### *Пример Лицехват + Грудолом:*

Игрок **А** тратит 2 Атаки и сканирует Med-Lab. Переворачивает скрытую карту, а там – Лицехват! Игрок кладет Лицехвата перед своим Аватаром. Игрок понимает, что у него не хватает Атаки, чтобы убить его и начинает паниковать. Он заканчивает свой ход, и смотрит на следующего игрока (игрока **В**): «Эй, ты можешь убить эту тварь?»

Игрок **В** начинает свой ход. Он понимает, что у него не хватает сил убить Лицехвата: «Мне очень жаль – я не могу тебе помочь...» В конце хода игрока **В**, Лицехват оплодотворяет игрока **А**, Лицехват отмирает и карта уходит в сектор Мертвых Врагов на игровом поле, а игрок кладет в свой сброс карту Грудолома из Инкубатора.

Если игроки смогут найти способ, чтобы удалить Грудолома из сброса или колоды игрока, с ним все будет в порядке. В противном случае, когда он доберет его, игрок тут же умрет.

## Дополнительные правила

### Игроки против Игроков

Иногда игрок может захотеть сразиться с другим игроком (это обусловлено при игре по Расширенным Правилам с Игроком-Чужим или со Скрытыми Замыслами).

Во время своего хода, вы можете сразиться с другим игроком (Атака должна равняться значению Защиты игрока). Этот игрок должен взять карту Раны. Вы можете напасть в свой ход на другого игрока несколько раз, пока не исчерпаете весь запас своей Атаки.

### «Ваши Персонажи» / "Your characters"

Если эффект относится к "your characters" это распространяется на любого персонажа как в руке, так и тех, кого вы уже разыграли в этот ход (включая всех Бдительных персонажей, см. стр. 7). Это не распространяется на персонажей в колоде, в сбросе, и Копии персонажей.

### Морские пехотинцы

У Специалистов и «Салаг», с которыми вы начинаете игру, а также у Сержантов, которых вы нанимаете, у всех у них есть символ  способности Экипажа. У Специалистов и «Салаг» нет класса персонажа, но есть Сержанты с каждым из пяти классов персонажей.

## **«Убить» / "Kill"**

В дополнение к потраченной Атаке для убийства врагов, есть много эффектов, которые предлагают "kill" определенные карты. Убитые враги отправляются в сектор Мертвых Врагов, а убитые персонажи отправляются в сектор Мертвых Персонажей. Если случается убить Грудолома, положите его обратно в Инкубатор. А если так или иначе «убиваются» Угроза или Событие, положите их в сектор Сброса Угроз/Событий на игровом поле.

Если карта говорит убить "one of your characters" вы можете убить персонажа в вашей руке или того, что уже играли в этом ходу. В последнем случае вы все равно сохраняете с этой карты Очки Найма, Атаку, и свойство "Once this turn". Она также по-прежнему может считаться иницилирующей способностью Класса и способность Экипажа других карт.

Убийство некоторых из Базовых Колониальных Морпехов (Специалистов и «Салаг»), с которыми вы начинаете игру, может быть очень хорошо для вас, так как это означает, что более мощные персонажи будут чаще добираться вами в руку, вместо слабых Базовых.

## **«Получение» / "Gaining" Карт**

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

### **Закончились Карты в Стопке Улья**

Часто стопка Улья заканчивается пока игроки пытаются победить Последнюю Вражину. Если вам нужно добавить карту Улья, а его стопка пуста, возьмите все карты из сектора Мертвых Врагов, перемешайте их все вместе и создайте новую стопку карт Улья.

В том маловероятном случае, когда стопка Улья иссякнет во второй раз (и вам надо добрать карту), все игроки умирают, т.к. чужие хлынут рекой.

### **Закончились Карты в Стопке Казарм**

Если иссякнут карты в Казармах, играйте, как обычно, просто Штаб больше не будет присылать персонажей (у вас еще остались Сержанты).

### **Закончились Карты в Стопке Сержантов**

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

### **Закончились Карты в Стопке Ран**

Когда эта колода заканчивается, перемешать все сброшенные раны, чтобы сделать новую колоду Ран.

## **Особые Способности на Картах**

- Текст карты сильнее 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 вы 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 активный игрок, делает выбор.
- Если карта инструктирует "you" что-то сделать, это относится к активному игроку.

## **«Показать» / "Show" Карту**

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

## **«Раз в ход» / "Once this turn"**

Большинство способностей карт применяется сразу, когда вы ее играете. Тем не менее, на некоторых написано «Раз в ход». Это означает, что вы можете использовать эту способность не сразу, а в дальнейшем во время всей Фазы Действия. Как только начинается Ударная фаза вы уже не можете использовать ее.

### «Следующий игрок» / "Next Player"

Некоторые эффекты, относятся к следующему игроку по очереди. Но в случае с одним игроком, это относится к нему же. Например, если в эффекте говорится: «Вы и следующий игрок каждый доберите по ране», вам нужно взять две Раны.

### Противник Получает -2 Атаки

Некоторые эффекты снижают Атаку противника. Она никогда не может быть ниже 0. При борьбе с врагом, у которого сила Атаки равна 0, вы можете убить его, не используя Атаку.

### «Закрепить» / "Attach" на Участке

Некоторые карты укажут вам «закрепить» ее на участке. В этом случае положите ее на этот участок Комплекса, но сдвиньте ее немного вверх. Другие карты могут по-прежнему входить на этот участок поверх установленной карты, но название закрепленной карты до сих пор видно. Закрепленность не считается, как "в" этом участке.

### «Зачистить» / "Clear" Участок

Участок считается «зачищенным», если на нем нет карты. Участок, в котором есть закрепленная карта тоже считается зачищенным, если на нем нет других карт. Если участок получает статус «заблокирован» за счет эффекта, он выходит из игры и никогда не будет считаться «зачищенным».

### Копирование Карты

Некоторые эффекты позволяют копировать карту. Всякий раз, когда вы копируете карту, сделайте вид, как будто вы только что сыграли эту карту. Вы получаете все ее Очки Найма, Атаку, и особые способности, включая способности Класа и Экипажа, а также ключевые слова, такие как Жертва. Копия карты не может быть убита или сброшена.

### «Не сдвигается» / "Does Not Move"

Некоторые враги не сдвигаются. Если другая карта пытается войти на этот участок, недвижимая карта остается на месте, а другая карта перескакивает на следующий участок.

### «Не Наносит Ран» / "Does Not Strike"

Некоторые враги не ранят. Просто игнорируйте этого врага во время Ударной Фазы.

### Двойной Удар и Тройной Удар

Когда враг поражает вас Двойным Ударом, вы берете две карты Ран вместо одной. Если у врага Тройной Удар, вы возьмете три карты Ран вместо одной.

### «Ударные» / "Strike" Способности

Некоторые враги имеют «Ударные» способности. Когда эти враги наносят удар по вам, в дополнение к получению Раны, следуйте инструкциям на карте.

### Площадь Способности

Некоторые карты имеют способности, которые активны только, когда карта находится в определенной области. Они выглядят так: "Complex:", "Operations:", или "Combat Zone:"

### «Событийные» / "Event" Способности

Некоторые враги имеют способности, которые срабатывают, когда раскрывается Событие. При этом сначала разрешается Событие на карте Цели, и только потом – на картах любых врагов в игре.

### «Особые» / "Special" Карты Улья

Некоторые карты в Улье помечены как «Особые». Просто следуйте инструкциям на этих картах, когда они вскрываются.

### Платежные Способности

Некоторые карты допускают «оплату»  для получения эффекта. В этом случае, просто проведите  и следуйте инструкциям.

## Выращенный в лаборатории

Выращенный в лаборатории становится клоном другой картой, которую вы сыграли в этот ход. В этом случае, она получает показатели, текст, класс, группу, имя персонажа, и т.д. клонированной карты. Тем не менее, она также по-прежнему считается картой Рипли (для таких карт, как Acid Blood или The Newborn).

## Вентиляция Заблокирована

Одна карта, Ventilation Lock, может заблокировать Вентиляционные Шахты. Когда это происходит, данный участок перестает существовать. Переложите текущую карту Цели (No One Can Hear You Scream) на этот участок, а затем положите всю колоду Улья поверх нее.

## Метки Колод

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

## Согласованность действий

Если карта предписывает что-то сделать одновременно нескольким игрокам, то вначале это делает активный игрок, затем все остальные по часовой стрелке.

Если несколько карт одновременно перемещаются в Боевую зону, переверните сначала одну лицом вверх (при необходимости) и разрешите любой "Reveal" эффект или ее эффект Угрозы или События. Затем поверните следующую карту лицом вверх, и так далее.

Если несколько эффектов происходят одновременно, и не ясно, в каком порядке их разрешать, решение принимает активный игрок.

## Классы Персонажей



**Разведчики** лучшие в получении информации, сканировании участков, и в доборе карт.



**Лидеры** преуспели в генерации дополнительных Очков Найма и доборе лишних персонажей.



**Силовики** блистательны в генерации Атак и убийстве карт, которые больше не нужны в вашей колоде.



**Экстремалы** могут избежать получения ран и исцелять игроков.



**Технари** – мастера на все руки, которые могут подпадать под воздействие других классов, а также делать некоторые уникальные вещи, такие как перемещение врагов или копирование других карт, которые вы сыграли в этот ход.

## Экипажи



**Nostromo:** *«Мы пойдем парами. Шаг за шагом проверим каждый закоулок, каждую дырку... пока не загоним его в угол, а потом вышвырнем, на хер, в открытый космос»* – офицер Рипли.



**Sulaco:** *«У нас тут тактические умные ракеты, импульсные фазированные плазменные винтовки, базуки, у нас есть электронные яйцезезки! У нас есть атомные бомбы, ножи, заостренные палочки...»* – рядовой Хадсон



**Fury-161:** *«Мы все умрем. Единственный вопрос: когда. Вы хотите умереть стоя, или, мать вашу, на коленях, вымаливая жизнь? Я не хочу просить! Никто мне никогда ничего не давал! Поэтому к черту эту тварь! Давайте с ней драться!»* – брат Диллон



**The Betty:** *«Эй, Рипли. Я слышал, ты вроде уже сталкивалась с этими тварями раньше. И что ты сделала? – Я умерла»* – Джонер и Рипли № 8.



**Колониальные Морпехи:** *«Ну, ладно, милашки, вы одна команда и вам не о чем беспокоиться. Прилетели, победили, улетели. Это вам понятно?»* – сержант Эйпон

## Расширенные правила

Это правила, которые вы можете использовать, как только почувствуете, что освоили игру.

### Расширенное Правило: Игрок-Чужой

*«У тебя в груди чудовище, по-настоящему мерзкое. Через несколько часов оно вырвется через твою грудную клетку, и ты умрешь. Есть вопросы?»* – Рипли № 8

В стандартных правилах, когда игроки, умирающие от Грудолома, выходят из игры (как, если бы они умирали от количества Ран). С этим же дополнительным правилом, когда игрок умирает от Грудолома, он получают возможность повторно войти в игру на следующий же ход, как Игрок-Чужой. Вот как это работает:

- Когда вы умираете, удалите свой Аватар и все ваши карты (колоду, руку, и т.д.) из игры.
- Выберите случайный Аватар для Чужого.
- Перемешайте 36-ти карточную колоду Игрока-Чужого и доберите в руку из нее 6 карт.
- Теперь у вас есть новая цель: Убейте остальных игроков.
- Каждый ход выполняйте предложенные действия в следующем порядке:
  1. Разыграйте любое количество карт со своей руки.
  2. Сбросьте каждую сыгранную карту, плюс оставшиеся в вашей руке, и наберите новую руку из 6 карт (вы больше ничего не делаете в ваш ход).
- Если ваша колода закончилась, перетасуйте ее, как будто вы обычный игрок.
- Игроки могут сражаться с вами, потратив Атаку, равную числу вашей Защиты. Каждый раз, когда вы атакованы таким путем, возьмите карту Раны. Игнорируйте любой текст на ней, но, если она несет на себе число повреждений (1 или выше) положите ее рядом с Аватаром.
- Если в какой-то момент урон от Ран будет превышать или равен вашему Здоровью, вы умираете. Удалите свою колоду, руку и сброс из игры, но оставьте любые карты, которые вы, возможно, выложили на игровое поле.
- Вас больше не надо считать, как «игрока» при применении эффектов в игре. Если в эффекте говорится про «следующего игрока», и если это вы, пусть вас пропускает и переходят к следующему игроку. Примечание: некоторые карты относятся конкретно к "Alien Player".
- Если раскрывается Событие или Угроза, это тоже будет относиться к следующему после вас игроку.
- Лицехват, попавший к вам, переходит к следующему игроку.
- Если в какой-то момент все игроки в игре Чужие, игра заканчивается.

### Расширенное Правило: Скрытые Замыслы

*«Берк, я не знаю кто хуже, ты или они. Они хотя бы не имеют друг друга ради чертовых процентов»* – Эллиен Рипли

Как будто орды чужих было не достаточно! Теперь среди вас может быть предатель. Правила Скрытого Замысла добавляют элемент секретности и неизвестности среди игроков.

#### Карты Замыслов

В начале игры после того, как игроки выбрали свои роли и собрали свои 13-ти карточные стартовые колоды, выполните следующие действия:

- Не глядя на карты, случайным образом, выберите по одной из десяти «Хороших Замыслов» для каждого игрока, но пока не выдавайте им.
- Не глядя на карты, случайным образом, выберите одну из пяти «Злых Замыслов».
- Перемешайте отобранные карты (Злую и Хорошие) вместе и раздайте каждому игроку по одной. Оставшуюся карту положите обратно в коробку с игрой, не глядя на нее (она не будет задействована в игре). Если это была Злая карта, значит в игре не будет предателя... но игроки-то пока этого не знают.
- Игроки теперь могут посмотреть на свои карты Замыслов, чтобы узнать, какая же карта им досталась. Затем каждый игрок кладет ее под своего Аватара лицом вниз (можно просматривать ее в любой момент игры). Вы не имеете права раскрывать свою карту Замысла другим игрокам.

Если вы получили Хороший Замысел, вы играете нормально, т.е. вы выиграете, выполнив все три Цели.

Если вы получили Злой Замысел, вы играете иначе. Вы тайно работаете на «Компания» и любой ценой хотите, чтобы все остальные игроки умерли, а также, по возможности, заполучить образец чужого. После того как все остальные мертвы, вы должны вызвать спасательную команду от Компании (см. ниже).

## **Секреты Раскрыты**

- Во время подготовки к игре, отложите карты «Секреты Раскрыты» по числу игроков. Каждый из них заменяет одну из карт Дрона в колоде Улья, используемой в этой игре.
- Например, при игре втроем, вы обычно используете в общей сложности девять карт Дронов. Однако, при игре втроем со Скрытым Замыслом, вы должны использовать три карты «Секреты Раскрыты» и шесть карт Дронов.
- Во время игры, когда вскрывается карта «Секреты Раскрыты», активный игрок должен раскрыть карту Замысла одного любого игрока, у которого она не была еще выявлена. Затем отложите карту «Секреты Раскрыты» в сторону, она больше не понадобится до конца игры.
- Когда у игрока вскрывается карта Замысла, происходят две вещи:
  1. Для других игроков становится очевидным, является этот игрок предателем или нет.
  2. Игрок получает обратно свою карту Замысла. Она уходит в сброс и работает, как обычная карта Персонажа.

## **Когда Игрок Умирает**

Если игрок умирает, и его карта Замысла не выявлена, он показывает ее в этот момент.

## **Когда Умирает Игрок со Злым Замыслом**

Хорошим игрокам не нужна смерть Злого игрока. Они могут выиграть, только выполнив три Цели или нет в живых предателя. Тем не менее, если Злой игрок умирает, это не только снижает угрозу для команды, но и дает игрокам дополнительное время: смешайте каждого врага и скрытую карту из Комплекса вместе и положите их поверх колоды Улья.

## **Когда Умерли Все, Кроме Предателя**

Теперь все, что нужно Предателю, это сыграть свою карту Замысла, чтобы выиграть игру.

Альтернативная Победа: карты Замысла считаются картами Персонажей, что дает возможность их убить. Если карта Замысла Злого игрока убита, он все еще может выиграть. Все остальные игроки должны умереть, а Злой игрок должен завершить все три Цели.

## **Когда Умерли Все**

Иногда, когда Хорошие игроки смогли убить Злого игрока или наоборот, но нахлынули чужие, то в этом случае, проиграли все, как и в обычной игре.

## **Когда Игрок-Чужой и Предатель в Одном Лице**

В этом случае для хороших парней дела идут совсем из рук вон плохо. Предателю не нужно убивать Игрока-Чужого для того, чтобы выиграть игру, у Игрока-Чужого есть опция причинить вред, кому захочет.

## **Отсроченные Скрытые Намерения**

Это вариант Скрытых Намерений, где игрокам не разрешается смотреть на свои собственные карты Замыслов до тех пор, пока карта «Секреты Раскрыты» не будет сыграна на них. Таким образом, вы не можете даже понять, что вы плохой парень. В этой вариации выяснив, что вы Злой, представители Компании отправляют вам особый приказ (прямо посреди игры) – убить всех остальных, после того как они узнали о существовании чужого.

## **Советы по Игре**

В начале игры вы не знаете, кому можно доверять (если только вы не Злой игрок). Вы можете атаковать других игроков, если хотите, но вы рискуете причинить ущерб потенциальному союзнику или приоткроете тем самым завесу тайны относительно своего Замысла.

Когда вы вскрыете карту «Секреты Раскрыты», будет здорово попробовать найти Злого игрока, потому что тогда каждый сможет начать бороться с ним, а Хорошие игроки перестанут помогать ему. Но с другой стороны также может быть полезным показать себя. Мало того, что вы положите свою карту Замысла, как персонажа в колоду, так еще и другие Хорошие игроки будут знать, что вы в их команде.

Мы рекомендуем отыграть несколько раз без добавления правила Скрытых Замыслов, т.к. они делают игру намного сложнее, добавляют элемент недоверия, ведь в любой момент игрок может предать всех.

## Разговоры за Столом и Этикет

В обычных партиях игрокам разрешается говорить все, что хотят, и даже показывать друг другу карты на руках. При игре же со Скрытыми Замыслами рекомендуем придерживаться этикета:

- Игроки не могут раскрыть свои карты Замыслов или обсуждать любые детали о ней (название, параметры, игровой текст).
- Игроки не могут расспрашивать других игроков подробно об их картах Замыслов. Нормальным будет спросить игрока о том Добрый он или Злой, но в ответ не получить прямого ответа.
- Игроки могут лгать о составе своей руки или намерениях.
- Игроки должны раскрывать каждую карту, которую они разыгрывают в процессе своего хода.
- Сброс каждого игрока является общедоступной информацией и может быть просмотрен любым игроком в любое время.

## 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, чем прочие. 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 Дронов в каждую мини-стопку Улья. Чем больше используется Дронов, тем проще игра. Мы рекомендуем начинать с одной дополнительной картой Дрона в каждой мини-стопке.
- Расценивайте показатель Защиты каждого игрока, как дополнительное Здоровье.
- Дайте каждому игроку один (или два) «подготовительных» хода, с пропуском Фазы Улья.

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

- Во время подготовки к игре не затасовывайте много карт Дронов, чем их меньше, тем сложнее игра. Мы рекомендуем начать, удалив по одному Дрону из каждой мини-стопки.
- Во время подготовки игры, разместите в Комплексе карты из Улья (лицом вниз). Чем больше карт, тем сложнее игра.

## Подсчет

Если вы хотели бы вести подсчет ваших игр, используйте эти правила. Они особенно полезны, если вы хотите определить общего победителя по серии игр со Скрытыми Замыслами.

### Обычные Игры (Без Скрытых Замыслов)

- Если игроки проигрывают, они не зарабатывают очков.
- Если игроки выигрывают, каждый получает по 1 очку за каждого выжившего игрока. Умершие игроки тоже получают очки, если они не превратились Игроков-Чужих.
- Игроки-Чужие никогда не получают очки. Их цель: не дать заработать очки.

### Игры со Скрытыми Замыслами

- Если хорошие игроки проигрывают, они не зарабатывают очков.
- Если хорошие игроки выигрывают и не было ни одного игрока со Злым Замыслом, они получают 1 очко за каждого выжившего игрока, плюс 1 бонусное очко за трудность игры в паранойи.
- Если хорошие игроки выигрывают и был игрок со Злым Замыслом, игроки получают 1 очко за каждого выжившего игрока, плюс 5 бонусных очков за срыв плана злого игрока.
- Если злой игрок проигрывает, он не зарабатывает очков.
- Если злой игрок выигрывает, он получает 2 очка за каждого умершего хорошего игрока.

## Достижения

- Когда вы набираете новую руку и в ней нет ни одной базовой карты.
- Когда вы комбинируете три различных класса в один ход.
- Если у вас есть все пять классов в руке (или перед вами.)
- Если Штаб представлен одним классом.
- Если Штаб содержит все пять классов.

## Погружение в Киносагу

Мы предлагаем вам во время ваших первых раз окунуться в игру через проживание каждого из кинофильмов Квадралогии. Чтобы сделать это, используйте следующие карты:

### Чужой™

- **Локация:** The Nostromo
- **Цель 1 / Улей 1:** The S.O.S
- **Цель 2 / Улей 2:** No One Can Hear You Scream
- **Цель 3 / Улей 3:** A Perfect Organism
- **Персонажи:** Warrant Officer Ripley, Captain Dallas, Chief Engineer Parker, Navigator Lambert

*Примечание:* у всех этих Персонажей есть значок .

### Чужие™

- **Локация:** Hadley's Hope
- **Цель 1 / Улей 1:** The Lost Colony
- **Цель 2 / Улей 2:** They Mostly Come At Night
- **Цель 3 / Улей 3:** Who's Laying The Eggs?
- **Персонажи:** Lieutenant Ripley, Corporal Hicks, Private Hudson, Bishop

*Примечание:* у всех этих Персонажей есть значок .

### Чужой<sup>3</sup>™

- **Локация:** Fiorina "Fury" 161
- **Цель 1 / Улей 1:** Where are the Brothers?
- **Цель 2 / Улей 2:** The Beast is Out There
- **Цель 3 / Улей 3:** Nobody Can Stop It
- **Персонажи:** Sister Ripley, Brother Dillon, CMO Clemens, Francis "85" Aaron

*Примечание:* у всех этих Персонажей есть значок .

### Чужой: Воскрешение™

- **Локация:** The Auriga
- **Цель 1 / Улей 1:** Breakout
- **Цель 2 / Улей 2:** You're a Thing. A Construct.
- **Цель 3 / Улей 3:** She'll Breed. You'll Die.
- **Персонажи:** Ripley No. 8, Call, Johner, Christie

*Примечание:* у всех этих Персонажей есть значок .

## Краткое руководство по игре

### Подготовка к игре

*Примечание: только сектора Сержант, Раны, Инкубатор, Локация, Цель, Улей и Казармы на игровом поле используется при подготовке к игре. Остальные сектора будут использованы только после начала игры.*

1. Каждый игрок выбирает соответствующих Аватара и карту Роли Персонажа.
2. Каждый игрок берет 7 Специалистов, 5 «Салаг», карту Роли Персонажа и перемешивает их, создавая колоду из 13 карт, а затем набирает руку из 6 карт.
3. Перемешайте карты Сержантов и Ран, затем разместите их отдельными стопками лицом вниз в соответствующих секторах на игровом поле.
4. Разместите 14 карт Инкубатора лицом вверх в соответствующем секторе на поле.
5. Выберите одну Локацию и разместите ее в одноименный сектор.
6. Выберите одну Цель 1, одну Цель 2, и одну Цель 3 и положите их лицевой стороной вверх в сектор Цели на игровом поле так, чтобы Цель 1 была бы сверху, а Цель 3 – в самом низу.
7. Найдите три мини-колоды Уля, которые соответствуют выбранным Целям. Замешайте по одной случайной карте Дрона за каждого игрока в мини-колоду 3 и положите ее лицом вниз в Сектор Уля. Затем повторите этот процесс для мини-колод 2 и 1. В итоге у вас получится единая колода Уля, где мини-колода Цели 1 будет сверху, а мини-колода Цели 3 – в самом низу.
8. Выберите четырех Персонажей, перемешайте все карты этих персонажей вместе (56 карт) и разместите общей колодой лицом вниз на сектор Казарм. Затем выложите 5 карт в Штаб лицевой стороной вверх.

### В свой ход

Во время своего хода, выполните последовательно следующие шаги:

1. **Фаза Уля:** возьмите карту Уля (оставив ее лицом вниз) и добавьте ее в Комплекс.
2. **Фаза Действия:** сыграйте карты со своей руки, используя их для найма, сканирования и схватки.
3. **Ударная Фаза:** каждый противник в Боевой зоне наносит Раны.
4. **Фаза Очистки:** сбросьте карты с руки и все сыгранные карты, а затем наберите 6 новых карт.