



НАСТОЛЬНАЯ ИГРА

ПРАВИЛА ИГРЫ

НАСТОЛЬНАЯ ИГРА «НЕЧТО»

Игра погрузит вас в атмосферу культового фильма «Нечто», снятого в 1982 году знаменитым режиссёром Джоном Карпентером. Она посвящена пришельцу (Нечто), способному копировать и поглощать живых существ и скрываться под личиной человека. Истинная цель пришельца — сбежать с антарктической станции и распространить волну заражения по всей планете. Но это ему дастся нелегко, ведь полярники будут всеми силами ему мешать.

На поведение пришельца будет сильно влиять ход игры и то, насколько остальные игроки близки к его разоблачению. Нечто может попробовать действовать сообща с полярниками, чтобы сбежать вместе с ними, или заразить как можно больше из них, чтобы повысить свои шансы на победу. А то и вовсе может добровольно раскрыться и одолеть обитателей станции коварством и грубой силой. Победить в этой игре непросто, но возможно. Однако будьте осторожны! Вас может охватить паранойя — ведь вы никогда не знаете, кто рядом с вами на самом деле!

ПРИМЕЧАНИЕ РАЗРАБОТЧИКОВ

«Нечто» — это настольная игра со скрытыми ролями, в которую могут играть от 1 до 8 участников. Правила в этом буклете предназначены для 4–8 игроков, но есть отдельная брошюра с изменёнными правилами для 1–3 игроков. В начале партии преимущество отнюдь не на стороне пришельца, ведь ему приходится бороться в одиночку против остальных игроков. По ходу игры ситуация может поменяться, и в непростом положении могут оказаться уже люди. Играющий за пришельца может выжидать и прятаться всю игру — но ему нужно быть осторожным, ведь люди победят, если смогут уничтожить пришельца или сбежать, оставив его на станции. Так что мы не рекомендуем использовать эту тактику в ваших первых партиях — с ней трудно совладать, пока вы лишь постигаете механику игры. Кроме того, очень важно, чтобы все игроки знали, как правильно отыгрывать роль пришельца, поскольку после начала партии игрок уже не сможет спросить совета или свериться с правилами, не выдав себя.

По этой причине и чтобы облегчить вам понимание правил, все правила для игры за разоблачённого пришельца отмечены **КРАСНЫМ**.



СОСТАВ ИГРЫ

КОМПОНЕНТЫ ДЛЯ ПАРТИИ ПО ПРАВИЛАМ ДЛЯ 1–3 ИГРОКОВ



1 планшет лидера



1 двусторонняя таблица погоды для 1–6 и 7–8 игроков



1 планшет и 1 жетон замерзания



1 игровое поле



4 фишки собак



16 карт ролей (8 — «Человек», 8 — «Нечто»)



8 планшетов персонажей



51 карта действий (17 — «Активация», 17 — «Саботаж», 17 — «Ремонт»)



15 карт предметов (4 — «Топливо», 4 — «Инструменты», 2 — «Ключи», 2 — «Проволока», 3 — «Фонарик»)



12 карт оружия (2 — «Огнёмёт», 4 — «Динамит»/«Коктейль Молотова», 2 — огнестрельное оружие, 4 — холодное оружие)



11 карт локаций («Арсенал», «Генераторная», «Котельная», «Кухня», «Лаборатория», «Метеостанция», «Псарня», «Радиорубка», «Склад», «Снегоход» и «Штатный вертолёт»)



40 жетонов лаборатории (16 образцов крови и 24 испорченных образца)



20 жетонов повреждений



1 жетон сбоя электроснабжения



6 жетонов пожара



8 жетонов силы пришельца



8 дисков подозрений (в 8 цветах игроков)



16 жетонов заражения в 8 цветах («Здоровый человек»)



8 жетонов заражения в 8 цветах («Пришелец»)



1 мешочек лаборатории



1 мешочек заражения



9 жетонов заражения собак (7 — «Здоровая собака» и 2 — «Собака-пришелец»)



1 фишка спасательного вертолётa








8 фигурок персонажей + 8 пластиковых подставок









Фигурки пришельцев обозначают их силу (1, 2, 3 и 4 соответственно) и считаются за жетоны силы пришельца

ПОДГОТОВКА

- 1** Разложите игровое поле в середине стола.
- 2** Положите карту с таблицей погоды в указанную на поле ячейку стороной, соответствующей числу игроков. Если игроков 4 или 5, используйте таблицу погоды, изображённую прямо на игровом поле, а карту верните в коробку.
- 3** Заполните треки генераторной и котельной фишками топлива (по 4 фишки на каждый трек). Поместите эти фишки в ячейки, отмеченные символом . Поместите 1 фишку топлива на трек S.O.S., на деление «полный бак» (крайнее слева) в нижнем ряду.
- 4** Заполните кладовую (помещение справа от кухни) 16 фишками еды — по 1 в каждую ячейку. 
- 5** Положите карту локации «Псарня» на соответствующее место на поле, затем перемешайте остальные карты локаций и сложите лицевой стороной вниз. Раскройте верхнюю карту получившейся колоды локаций и положите жетон лидера в ту локацию, которая указана на раскрытой карте. Затем замешайте эту карту обратно в колоду и положите её рядом с полем. Наконец, посадите в псарню 4 собак. Они вступят в игру в конце первого раунда.
- 6** Поместите 1 жетон повреждения на снегоход. В зависимости от количества игроков поместите на штатный вертолёт следующее число жетонов повреждений.
 - 4 игрока:** 2 жетона повреждений. 
 - 5 игроков:** 3 жетона повреждений.
 - 6 игроков:** 4 жетона повреждений.
 - 7 игроков:** 5 жетонов повреждений.
 - 8 игроков:** 6 жетонов повреждений.
- 7** В зависимости от количества игроков сформируйте колоду оружия из перечисленных ниже карт, затем перемешайте её и положите лицевой стороной вниз на арсенал.
 - 4–5 игроков:** 1 — «Огнёмёт», 3 — «Динамит»/«Коктейль Молотова», 1 — огнестрельное оружие, 3 — холодное оружие.
 - 6–7 игроков:** 1 — «Огнёмёт», 3 — «Динамит»/«Коктейль Молотова», 2 — огнестрельное оружие, 4 — холодное оружие.
 - 8 игроков:** 2 — «Огнёмёт», 4 — «Динамит»/«Коктейль Молотова», 2 — огнестрельное оружие, 4 — холодное оружие.
- 8** В зависимости от количества игроков сформируйте колоду предметов из перечисленных ниже карт, затем перемешайте её и положите лицевой стороной вниз на склад.
 - 4–5 игроков:** 2 — «Топливо», 2 — «Инструменты», 2 — «Ключи», 1 — «Проволока», 2 — «Фонарик».
 - 6 игроков:** 2 — «Топливо», 2 — «Инструменты», 2 — «Ключи», 1 — «Проволока», 3 — «Фонарик».
 - 7 игроков:** 3 — «Топливо», 3 — «Инструменты», 2 — «Ключи», 2 — «Проволока», 3 — «Фонарик».
 - 8 игроков:** 4 — «Топливо», 4 — «Инструменты», 2 — «Ключи», 2 — «Проволока», 3 — «Фонарик».
- 9** В зависимости от количества игроков поместите указанное количество фишек топлива в подземное хранилище (справа от котельной).
 - 4–5 игроков:** 10 фишек топлива. 
 - 6 игроков:** 14 фишек топлива.
 - 7–8 игроков:** 18 фишек топлива.
- 10** В зависимости от количества игроков поместите указанное количество фишек топлива в уличный резерв.
 - 4 игрока:** 3 фишки топлива. 
 - 5 игроков:** 4 фишки топлива.
 - 6 игроков:** 5 фишек топлива.
 - 7 игроков:** 6 фишек топлива.
 - 8 игроков:** 7 фишек топлива.



- 11** Поместите в радиорубку (закрыв соответствующие ячейки) столько жетонов повреждений, сколько игроков участвует в партии. 
- 12** Поместите в мешочек лаборатории 2 жетона образцов крови и 3 жетона испорченных образцов на каждого игрока (например, если игроков 6, положите 12 жетонов образцов крови и 18 жетонов испорченных образцов).  
- 13** Перемешайте колоду действий и положите рядом с полем лицевой стороной вниз.
- 14** Выдайте каждому игроку компоненты его цвета: 1 диск подозрений, 3 жетона заражения и 2 карты роли. Также каждый игрок получает 2 случайные карты действий из колоды. Затем пусть каждый игрок поместит свой диск на жёлтое деление трека подозрений.   



- 15** Раздайте всем игрокам по 1 планшету персонажа (случайному или на выбор, как решите). Вставьте фигурки выбранных персонажей в подставки соответствующих цветов. Затем поместите эти фигурки персонажей в комнату отдыха.
- 16** Возьмите столько жетонов заражения собак, сколько игроков участвует в партии: среди них должен быть 1 жетон «Собака-пришелец», а остальные — «Здоровые собаки». Перемешайте их в закрытую и раздайте по 1 всем игрокам случайным образом, не раскрывая. Каждый игрок тайно смотрит, какой жетон он получил. Игрок, получивший жетон «Собака-пришелец», становится первым игроком-пришельцем. **Важно:** игроки должны стараться не выдать свою роль и не дать другим игрокам подсказок, кто они на самом деле! Каждый игрок берёт карту, соответствующую его роли (человек или пришелец) и кладёт закрытую под свой планшет персонажа справа, а вторую карту роли так же в закрытую кладёт рядом.
- 17** Затем сложите ВСЕ жетоны заражения собак (всего 9 штук) в мешочек заражения (не глядя на их лицевые стороны).
- 18** Сложите оставшиеся жетоны повреждений в штаб-квартиру.
- 19** Поместите фишку спасательного вертолётa на символ вертолётa на треке S.O.S.
- 20** Наконец, положите рядом с полем (в запас) жетон соя электро-снабжения, планшет и жетон замерзания, жетоны силы пришельца, фигурки пришельца, фишки канистр, жетоны пожара и кубик погоды. Жетоны и фишки из запаса вводятся в игру при помощи разных эффектов и сюда же они впоследствии будут сбрасываться.
- 21** Тот, кто последним смотрел фильм «Нечто», становится первым игроком. Он берёт планшет лидера и кладёт на стол перед собой.


ОБЗОР ИГРЫ

Настольная игра «Нечто» состоит из серии раундов. В каждом раунде разыгрывается 8 фаз (некоторые из них могут быть пропущены в зависимости от текущей ситуации).

	Фаза 1. Погодные условия Лидер бросает кубик погоды, чтобы определить погодные условия.
	Фаза 2. Обслуживание станции и приближение спасательного вертолёта Лидер убирает фишки топлива из локаций согласно таблице погоды. Кроме того, если вы уже послали сигнал S.O.S., лидер продвигает фишку спасательного вертолёта по треку S.O.S.
	Фаза 3. Действия пришельца (только если пришелец разоблачён) Разоблачённый пришелец делает ход, используя карты локаций и жетоны силы пришельца: пытается саботировать локацию и поглотить персонажей-людей.
	Фаза 4. Персонажи берут карты действий и выполняют действия Персонажи пытаются наладить работу станции и придумать способ бегства, а скрытые пришельцы пытаются их заразить и устроить саботаж. Каждый игрок выбирает локацию, в которую он переместится, и закрытую кладёт на планшет лидера карту действия. Затем, если в локацию помимо персонажа есть кто-то ещё, происходит стычка, и персонаж может тайно заразиться. После того как все стычки разыграны, лидер перемешивает карты действий на планшете и по очереди их разыгрывает, назначая действия персонажам в подходящих для этого локациях, и персонажи должны выполнить назначенные им действия.
	Фаза 5. Комната отдыха и обвинения Во время отдыха персонажи могут обмениваться оружием и предметами и выдвигать обвинения друг против друга, тем самым меняя положение дисков на треке подозрений. Пришелец в этой фазе может добровольно разоблачить себя.
	Фаза 6. Проверки (только если хотя бы 1 персонаж имеет возможность провести проверку) Персонажи, у которых есть нужное для проверки оборудование (образец крови либо огнемёт и проволока), могут с его помощью проверить роли других игроков и попытаться разоблачить пришельца.
	Фаза 7. Питание Лидер сбрасывает всю еду из кухни, чтобы прокормить персонажей. Если на кухне нет еды, лидер сбрасывает 4 фишки еды из кладовой.
	Фаза 8. Перемещение собак и смена лидера Собаки — потенциальный источник заражения — перемещаются между локациями, а жетон лидера может сменить владельца.

ОБЗОР ЛОКАЦИЙ

Ниже приводятся краткие описания всех локаций на игровом поле. Более подробно локация описаны на стр. 20–22.

	Арсенал: здесь хранится оружие. В качестве действия здесь можно посмотреть 2 верхние карты оружия и оставить себе одну из них.
	Генераторная: обеспечивает станцию электроэнергией, пока хватает топлива. В качестве действия здесь можно пополнять запасы топлива из подземного хранилища или чинить генераторную, если она повреждена. Если генераторная серьёзно повреждена, станция погружается в темноту, и персонажи играют карты действий наугад.
	Комната отдыха: здесь персонажи встречаются в фазе 5, обмениваются картами, проводят проверки и выдвигают обвинения друг против друга.
	Котельная: отапливает станцию, пока хватает топлива. В качестве действия здесь можно пополнять запасы топлива из подземного хранилища или чинить котельную, если она повреждена. Если котельная получает невосстановимые повреждения, персонажи начинают замерзать.
	Кухня и кладовая: в начале игры кладовая полна еды. В качестве действия еду можно приготовить, переместив 2 фишки из кладовой на кухню. В конце раунда персонажи съедают всю приготовленную еду с кухни, а если её там нет — то 4 фишки еды из кладовой. Если еды не хватает, персонажи начинают голодать: лимит карт действий на руке сокращается до двух.
	Лаборатория: здесь хранятся образцы крови и испорченные образцы (в одном мешочке). В качестве действия здесь можно вытянуть из мешочка 1 случайный жетон. Если образец не испорчен, его в дальнейшем (в фазе 6) можно использовать, чтобы проверить роль игрока.
	Метеостанция: в качестве действия здесь можно бросить кубик погоды, а также пополнить запас топлива из подземного хранилища в одной из других локаций. Результат броска кубика погоды в дальнейшем можно использовать в фазе 1.
	Псарня: в начале игры здесь находятся 4 собаки. В конце первого раунда они разбегаются по другим локациям станции: некоторые из них, возможно, заражены и могут заразить игроков.
	Радиорубка: в начале игры повреждена. В качестве действия её можно чинить, а как только будет починена — вызвать спасательный вертолёт, на котором можно будет сбежать со станции.
	Склад: здесь хранятся различные полезные предметы. В качестве действия здесь можно посмотреть 2 верхние карты предметов и оставить себе одну из них.
	Снегоход: в начале игры повреждён и не заправлен. В качестве действия его можно чинить и заправлять, а когда он будет готов к запуску — сбежать со станции при наличии ключей.
	Спальня: здесь игроки могут пропустить ход, сбросив с руки все карты действий и набрав новые.
	Штатный вертолёт: в начале игры повреждён и не заправлен. В качестве действия его можно чинить и заправлять, а когда он будет готов к запуску — сбежать со станции при наличии ключей.

ЛЮДИ И ПРИШЕЛЬЦЫ

В тексте правил «персонажем» называют любого игрока, кроме разоблачённого пришельца. «Скрытый пришелец» — это игрок, играющий за пришельца, который притворяется человеком, а «разоблачённый пришелец» — игрок, чья роль как пришельца уже раскрыта (по его собственной воле или после проверки). «Человек» означает игрока, который играет не за скрытого пришельца. Также встречается термин «живое существо» — к этой категории относятся и люди, и пришельцы, и собаки.

Таким образом, в игре две команды: люди и пришельцы. Все члены одной команды побеждают или проигрывают вместе. Человек может быть заражён, превратиться в пришельца и перейти в другую команду! Человек также может быть поглощён — в этом случае он выбывает из игры, но остаётся в той команде, в которой был до поглощения, и ещё имеет шанс победить.



ПОДРОБНЕЕ О ФАЗАХ

ФАЗА 1. ПОГОДНЫЕ УСЛОВИЯ

Лидер бросает кубик погоды и помещает его на таблицу погоды в соответствии с выпавшим результатом. Если перед броском кубик находился на метеостанции (см. стр. 21), лидер сам решает, какой результат выбрать: тот, который выпал на кубике, или тот, который был перед броском.

ФАЗА 2. ОБСЛУЖИВАНИЕ СТАНЦИИ И ПРИБЛИЖЕНИЕ СПАСАТЕЛЬНОГО ВЕРТОЛЁТА

Станция потребляет топливо в генераторной и в котельной в зависимости от результата броска кубика, лежащего на таблице погоды. Если топлива не хватает, чтобы удовлетворить потребности станции, сбросьте все фишки топлива из локации, и за каждую недостающую фишку топлива эта локация получает 1 жетон повреждения (но суммарно локация не может получить больше жетонов повреждений, чем есть свободных ячеек на треке).



КОТЕЛЬНАЯ

Если в этой локации оказывается 3 жетона повреждений, она получает невозможные повреждения. Положите на локацию планшет замерзания, затем положите жетон замерзания на начало трека. Начиная со следующего раунда котельная не будет потреблять топливо — вместо этого жетон будет продвигаться по треку замерзания в зависимости от результата броска кубика, лежащего на таблице погоды. Если жетон достигает конца трека замерзания, все люди, оставшиеся на станции, замерзают насмерть и пришелец побеждает в игре! Жетон можно перемещать в начало трека замерзания при помощи поджога (см. «Поджог локаций» на стр. 19).



В бурю котельная потребляет 2 фишки топлива. Доступна только 1 фишка, так что её сбрасывают и добавляют 1 жетон повреждения. Теперь в котельной 3 жетона повреждений, так что котельная получает невозможные повреждения и на неё кладут планшет замерзания. Люди на станции начинают замерзать!





ГЕНЕРАТОРНАЯ

Если в этой локации оказывается 2 жетона повреждений, электроснабжение по всей станции отключается. Положите в генераторную жетон сбоя электроснабжения. Пока он остаётся в игре, в фазе 4 действуют правила темноты (см. ниже). Пока электроснабжение отключено, генераторная не потребляет фишки топлива.

Жетон сбоя электроснабжения убирается, как только вы убираете хотя бы 1 жетон повреждения из генераторной.



В бурю генераторная потребляет 2 фишки топлива. Доступна только 1 фишка, так что её сбрасывают и добавляют 1 жетон повреждения. Теперь в генераторной 2 жетона повреждения, так что электроснабжение отключено и в локацию кладут жетон сбоя электроснабжения.



В фазе 4 игрок выполняет действие «Ремонт» в генераторной: убирает оттуда 1 жетон повреждения и вместе с ним убирает жетон сбоя электроснабжения. Правила темноты больше не действуют.

ТЕМНОТА

Если электроснабжение в генераторной отключено, станция погружается во тьму. В фазе 4 игроки не смогут выбрать, какую карту действия положить на планшет лидера. Вместо этого сосед слева не глядя берёт случайную карту с руки игрока и кладёт на планшет лидера лицевой стороной вниз.

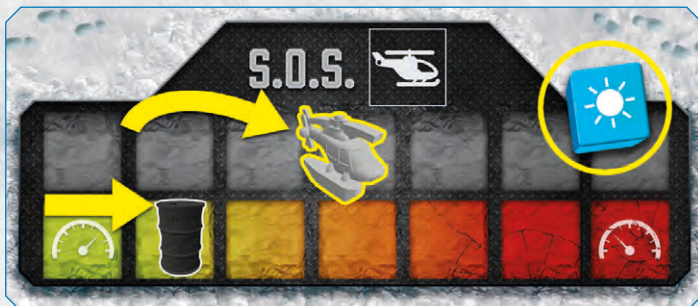


СПАСАТЕЛЬНЫЙ ВЕРТОЛЁТ

Если сигнал S.O.S. ещё не был послан (см. «Радиорубка», стр. 21), то ничего не происходит. Если сигнал S.O.S. был послан в предыдущем раунде, продвигите фишку спасательного вертолёт по верхнему треку S.O.S. в соответствии с таблицей погоды (первым движением она ставится на первое деление трека, а дальше начинает продвигаться по нему). Кроме того, продвигите фишку топлива на 1 деление вперёд по нижнему треку S.O.S.

Далее в фазе 2 каждого раунда вы продвигаете фишку топлива на 1 деление вперёд, а фишку спасательного вертолёт — в соответствии с таблицей погоды.

Если спасательный вертолёт уже прибыл, он остаётся на последнем делении, а вы просто продвигаете фишку топлива на 1 деление вперёд. Если фишка топлива достигла последнего деления и в фазе 2 должна снова передвинуться, вертолёт немедленно улетает без пассажиров. Теперь им нужно искать другой способ спасения!



Благодаря солнечной погоде вертолёт продвигается на 4 деления (первым движением встаёт на первое деление трека, а дальше трижды продвигается по треку), потребив всего 1 фишку топлива.

ФАЗА 3. ДЕЙСТВИЯ ПРИШЕЛЬЦА

Эту фазу разыгрывают, только если пришелец уже разоблачён (например, если игрок по своей воле раскрыл, что он пришелец, или его разоблачили при проверке). С этого момента основная цель пришельца — устраивать саботаж на станции и/или поглощать других игроков. Для этого пришелец выбирает 1 или несколько карт из колоды локаций и кладёт их взакрытую на стол перед собой. Пришельцу нужно решить, сколько жетонов силы пришельца (и/или фигурок пришельцев) поместить на каждую сыгранную им карту локации. От суммарного значения силы на жетонах и фигурках зависит сила пришельца в этой локации, а от этого в свою очередь зависит, сколько повреждений ей будет нанесено, если пришелец справится с присутствующими в этой локации людьми.

Выбранные карты локаций будут раскрыты в фазе 4, ТОЛЬКО ПОСЛЕ того, как все игроки поместят своих персонажей в локации и положат свои карты действий на планшет лидера. Все жетоны силы (кроме потерянных в ходе стычек) вернутся к пришельцу после того, как будут разыграны все стычки (см. стр. 9–11).



У разоблачённого пришельца 4 жетона силы номиналом 1. Он выбрал 3 локации и решает распределить жетоны следующим образом: 2 в одну локацию, ещё 1 в другую и последний в третью. Карты локаций будут раскрыты только в следующей фазе.

ФАЗА 4. ПЕРСОНАЖИ БЕРУТ КАРТЫ ДЕЙСТВИЙ И ВЫПОЛНЯЮТ ДЕЙСТВИЯ

Каждый персонаж, начиная с лидера, добирает на руку карты действий до предела руки (обычно предел равен 3 картам на игрока, но, если на станции закончилась еда, он уменьшается до 2). Если нужно взять карту действия, но в колоде их не осталось, перемешайте стопку сброса и сформируйте новую колоду. Если у игрока уже максимум карт на руке, он не добирает карт. Затем лидер берёт из колоды действий 1 дополнительную карту и, не глядя на неё, кладёт взакрытую на планшет лидера.

КАРТЫ ДЕЙСТВИЙ

Колода действий состоит из карт 3 типов: «Активация», «Ремонт» и «Саботаж». В колоде поровну карт каждого типа.



АКТИВАЦИЯ

Активируйте действие локации.



РЕМОТ

Уберите жетон повреждения.



САБОТАЖ

Поместите в локацию жетон повреждения (если на ней ещё остались свободные ячейки для жетонов) или выполните действие саботажа (если есть).

4.1. ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ И ПЛАНИРОВАНИЕ ДЕЙСТВИЙ

Начиная с игрока слева от лидера, все игроки должны переместить своих персонажей. Каждый игрок должен выбрать один из двух вариантов.

- Поместить своего персонажа в локацию и передать карту действия. Поместите своего персонажа в выбранную локацию, выберите 1 карту действия у себя на руке и положите на планшет лидера взакрытую (если только ваш уровень подозрений не на максимуме — подробнее см. в «Фазе 5» на стр. 14). Сложенные на планшете лидера карты образуют стопку активных карт.

Примечание: хотя игрокам и рекомендовано делиться информацией, игрок не вправе никому говорить, какие карты у него на руке или какую карту он положил на планшет лидера.

Если в локации, куда вы поместили своего персонажа, находится жетон лидера, возьмите этот жетон и положите перед собой: в следующем раунде вы будете лидером.

Учтите, что в каждой зелёной локации может одновременно находиться не более 3 персонажей.

Важно: если в генераторной лежит жетон сбоя электроснабжения, этот этап нужно разыгрывать по правилам темноты (см. стр. 8).

- Поменять карты. Если вам не нравятся карты у вас на руке, вы можете поместить своего персонажа в спальню, положить набор фигурку персонажа (до конца раунда он не выполняет других действий), сбросить взакрытую все карты действий с руки (в зону для сброса на игровом поле, справа от спальни) и взять на выбор столько же карт из колоды действий. Затем замешайте колоду действий со стопкой сброса и сформируйте новую колоду. Если сейчас действуют правила темноты, то они никак на вас не влияют.



ОСОБОЕ ДЕЙСТВИЕ

Случается, что у вас нет подходящих карт для выполнения действия, но и терять ход на замену карт не хочется. В таком случае вы можете поместить своего персонажа в нужную вам локацию и сбросить с руки все карты действий (взакрытую, в зону сброса). Затем возьмите 1 карту с верха колоды действий и посмотрите. Эту карту вы обязаны выложить взакрытую на планшет лидера к другим картам действий. Если сейчас действуют правила темноты, то они никак на вас не влияют.



Красный выложил 1 карту действия взакрытую в стопку активных карт на планшете лидера. У жёлтого нет подходящих карт, и он решает поменять свои карты действий. Он отправляет своего персонажа в спальню и сбрасывает все карты с руки. Затем он берёт 3 карты на свой выбор из колоды действий и замешивает в неё весь сброс.

Синий хотел бы выполнить действие в лаборатории, но у него нет подходящих карт на руке. Он решает испытать удачу, сбрасывает с руки все 3 карты действий и тянет верхнюю карту из колоды. Её он обязан выложить на планшет лидера взакрытую.

СТЫЧКИ

После того как лидер тоже сделал свой ход, проверьте, произойдут ли в этом раунде стычки. Стычки происходят в каждой локации (даже в спальне), где находится больше 1 живого существа (персонажа, собаки, пришельца).

Если в игре есть разоблачённый пришелец, сперва разыграйте все стычки, в которых участвует он (см. п. 1 ниже), а затем разыграйте остальные стычки, если есть (см. п. 2).

- 1 Разоблачённый пришелец раскрывает свои карты локаций и кладёт в эти локации жетоны силы пришельца, которые он им назначил в фазе 3. Если пришелец находится в локации один, он может устроить там саботаж и нанести повреждения, как указано в параметрах каждой локации (см. стр. 20–22). Если в локации с разоблачённым пришельцем есть персонажи и/или собаки, разыгрывается стычка, как описано в разделе «Стычки» на следующей странице. После стычек все жетоны силы пришельца (кроме потерянных) возвращаются в запас пришельца.

- 2 Когда разыграны все стычки с участием разоблачённого пришельца, нужно разыграть все остальные стычки, как описано в разделе «Стычки» на следующей странице.

СТЫЧКИ

ВСЕ СТЫЧКИ НУЖНО РАЗЫГРАТЬ ДО ТОГО, КАК ЛИДЕР НАЧНЁТ НАЗНАЧАТЬ ИГРОКАМ КАРТЫ ИЗ СТОПКИ АКТИВНЫХ КАРТ.

Стычка происходит всякий раз, когда в одной локации собирается больше 1 живого существа (включая собак, персонажей и разоблачённых пришельцев). Стычка — самая рискованная часть игры для персонажей-людей, ведь именно в момент стычки пришелец может заразить другого обитателя базы. Если у вас есть при себе оружие (холодное, огнестрельное или огнемёт, см. стр. 19), вы можете избежать стычки со своим участием. Применив холодное оружие, сбросьте его карту из

игры сразу после стычки. Чтобы применить огнемёт, сбросьте 1 фишку канистры. Огнестрельное оружие можно применять сколько угодно раз. Если вы избежали стычки одним из перечисленных способов, но в локации осталось больше 1 живого существа, стычка всё равно происходит, только без вас.

Все стычки разыгрываются по одной за раз. Если требуется определить порядок стычек, то решение принимает лидер. Стычки бывают нескольких типов.



ОДИН ПЕРСОНАЖ И СОБАКА

Этот персонаж проводит проверку заражения (см. стр. 11).



ДВА ИЛИ БОЛЬШЕ ПЕРСОНАЖЕЙ И СОБАКА

Собака поймана, и её запирают на псарне.

Не проводите проверку заражения от этой собаки. Добавьте карту псарни в колоду локаций, если её там нет. Заперев собаку, разыграйте стычку, как если бы в ней участвовало 2 или больше персонажей (без собаки), см. ниже.

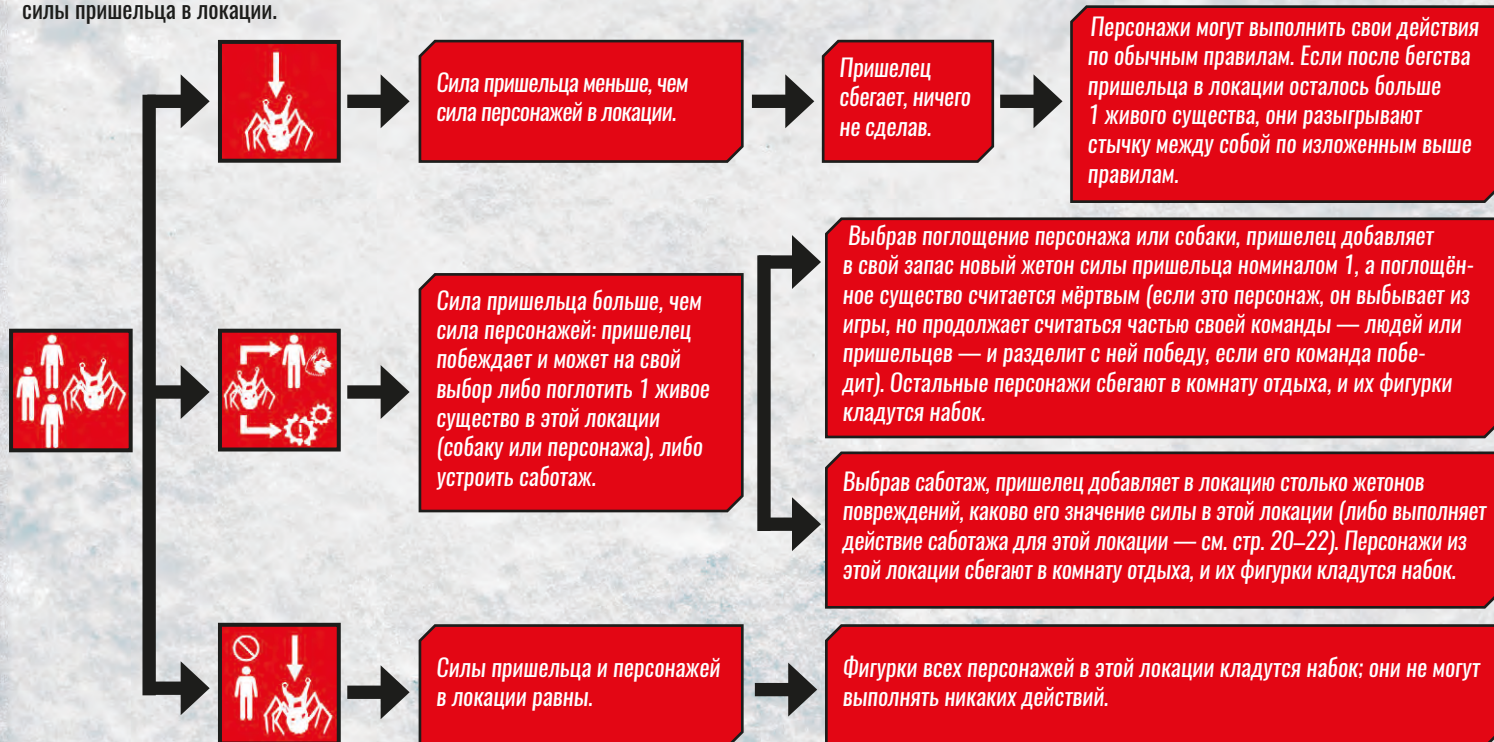


ДВА ИЛИ БОЛЬШЕ ПЕРСОНАЖЕЙ (БЕЗ СОБАКИ)

Каждый участник стычки, чей диск подозрений не находится на зелёном делении трека подозрений, кладёт взакрытую перед собой 2 жетона заражения, соответствующих его роли (если игрок — человек, он **ДОЛЖЕН** положить 2 жетона «Человек», если пришелец — может положить либо 1 жетон «Человек» и 1 жетон «Пришелец», либо 2 жетона «Человек»). Затем все участники стычки проводят проверку заражения (см. стр. 11).

ОДИН ИЛИ НЕСКОЛЬКО ПЕРСОНАЖЕЙ И РАЗОБЛАЧЁННЫЙ ПРИШЕЛЕЦ

Сложите силу всех персонажей в локации (у каждого персонажа значение силы равно 1, а сила собаки равна 0) и сравните с суммарным номиналом жетонов силы пришельца в локации.



Если вместе с пришельцем в локации находится только собака, пришелец выбирает: либо поглотить собаку и добавить в свой запас новый жетон силы пришельца номиналом 1 (и убрать собаку из игры), либо устроить саботаж в локации.

Если персонаж вступает в стычку с разоблачённым пришельцем и имеет при себе огнемёт, коктейль Молотова или динамит, он может применить один из этих предметов, чтобы вынудить пришельца сбежать (см. «Применение оружия», стр. 19). При этом пришелец теряет жетон силы номиналом 1, находящийся в этой локации.

Стычка с разоблачённым пришельцем не влияет на положение дисков на треке подозрений (см. далее).
Важно: если разоблачённый пришелец потерял свой последний жетон силы пришельца, он уничтожен. Но это не приводит к автоматической победе людей, ведь в игре могут находиться и скрытые пришельцы.

ПРОВЕРКА ЗАРАЖЕНИЯ

Такая проверка происходит во время стычки между 2 или более персонажами либо между 1 персонажем и собакой.

Если в стычке участвуют только персонажи, каждый из них тайно просматривает 1 из двух жетонов заражения другого и возвращает жетон владельцу. Если в стычке участвуют больше 2 персонажей, каждый сам выбирает, у кого из участвующих в стычке персонажей посмотреть 1 жетон заражения (не надо брать по жетону у каждого). Затем каждый игрок, который посмотрел чужой жетон, продвигает свой диск подозрений на 1 деление вперёд по треку подозрений.

Важно: если игрок находится на зелёном делении трека подозрений, то во время стычки он не выкладывает жетоны заражения, а другой участник стычки (если он один) не продвигает свой диск по треку подозрений.



В этой фазе четверо персонажей встретились в двух разных локациях.

Зелёный и синий разыгрывают стычку в генераторной. Каждый игрок выбирает 2 из 3 своих жетонов заражения и выкладывает их взакрпую перед собой. Синий — скрытый пришелец, он решает положить жетоны «Человек» и «Пришелец», надеясь заразить зелёного. Зелёный — человек, он может положить перед собой только свои 2 жетона «Человек». Каждый игрок смотрит, никому не показывая, 1 из жетонов, выложенных другим, и выясняет, заражён он или нет. В нашем случае зелёный узнаёт, что он заражён, и с этого момента его игровая роль меняется. Затем каждый из участников этой стычки продвигает свой диск подозрений на 1 деление вперёд на треке подозрений.

Тем временем красный и жёлтый разыгрывают стычку в котельной. Поскольку персонажей двое, они запирают собаку на псарне (и не будут тянуть жетоны заражения из мешочка). Жёлтый выкладывает 2 жетона заражения перед собой (а поскольку он человек, он должен выложить 2 жетона «Человек»). Игроки не сомневаются, что красный — человек, поскольку он на зелёном делении трека подозрений. Поэтому красный не выкладывает никаких жетонов заражения перед собой, но должен взять 1 из жетонов, выложенных жёлтым. Из-за этого красный продвигает свой диск подозрений на 1 деление вперёд по треку и покидает зелёное деление. Красный смотрит жетон и узнаёт, что он не заражён. Жёлтый не продвигает свой жетон на треке подозрений, поскольку жетонов заражения не брал.

Если в стычке участвуют один персонаж и собака, игрок достаёт 1 жетон из мешочка заражения, тайно его смотрит и возвращает в мешочек. Затем он продвигает свой диск на 1 деление вперёд по треку подозрений.

Стычка может привести к тому, что игрок сменит свою роль. Если он посмотрел жетон «Пришелец» (или «Собака-пришелец»), он переходит в команду пришельцев (или остаётся в ней, если был скрытым пришельцем до этого). Если игрок посмотрел жетон «Человек» (или «Здоровая собака»), его роль не меняется.

После того как игрок посмотрел чужой жетон заражения (независимо от того, сменил он команду или нет), он должен взять обе свои карты ролей, перемешать, посмотреть их, не открывая другим, и положить карту, соответствующую своей новой роли, под свой планшет персонажа.

Важно: при проверке заражения игрокам нельзя отпускать комментарии, давать намёки и вообще как-то явно реагировать на происходящее, раньше времени выдавая свою роль. Никто не должен понять, кем был участник стычки: человеком или пришельцем.

Независимо от того, произошло ли заражение и поменялась ли роль, игрок, выполнивший проверку, всё равно должен взять все свои карты ролей, перемешать их и положить карту, соответствующую его роли, под свой планшет персонажа. Благодаря этому другие игроки не будут знать, поменял он роль или нет.

4.2. ПЕРСОНАЖИ ВЫПОЛНЯЮТ ДЕЙСТВИЯ

Когда все стычки разыграны, лидер перемешивает стопку активных карт. Затем он **должен** раскрыть и разыграть **как минимум 1 карту действия** из стопки.

Когда лидер раскрывает карту, он должен назначить её действие **1 любому персонажу**, чья фигурка не лежит на боку и находится в локации, к которой применимо это действие. Например, невозможно назначить карту ремонта персонажу, если в его локации нет жетонов повреждений.

После выполнения действия положите набор фигурку персонажа, которому было назначено действие. В этом раунде ему больше нельзя назначать действий. Разыгранную карту действия положите в зону для сброса карт действий (на поле, справа от спальни).

БОНУС СОТРУДНИЧЕСТВА

Многие локации на станции можно использовать эффективнее, если несколько персонажей работают вместе. Это называется бонусом сотрудничества и отмечено символом

Когда персонажу назначают действие «Активация» или «Ремонт» в локации, где есть бонус сотрудничества, и в этой локации находится ещё хотя бы 1 стоячий персонаж (чья фигурка не лежит на боку), он выполняет действие столько раз, сколько **стоячих персонажей** в этой локации. Затем, чтобы отметить, что действие выполнено, **только фигурка персонажа, которому было назначено это действие, кладётся набор**.



3 персонажа находятся у штатного вертолётного, и лидер назначает одному из них действие «Ремонт». Поскольку в этой локации 3 стоячих персонажа, с вертолётной площадки снимают 3 жетона повреждений (вместо 1), а затем фигурку персонажа, которому было назначено это действие, кладётся набор.

Если далее по ходу игры назначить другому персонажу в этой локации ещё 1 действие «Ремонт», здесь будет находиться 2 стоячих персонажа, так что можно будет убрать ещё 2 жетона повреждений (и снова положить набор только 1 фигурку персонажа, а последняя фигурка останется стоять).

Если **никто** из персонажей не может выполнить действие, это действие пропускают, но выбрать персонажа всё равно нужно. Лидер выбирает 1 персонажа, и его фигурка кладётся набор.

Разыграв карту действия, лидер может при желании раскрыть следующую карту из стопки активных карт и назначить действие другому персонажу, а может остановиться и убрать все оставшиеся карты с планшета лидера в стопку сброса карты действия.

Важно: в вопросах, какому персонажу какое действие достанется и стоит ли продолжать раскрывать карты и выполнять действия, последнее слово всегда остаётся за лидером.

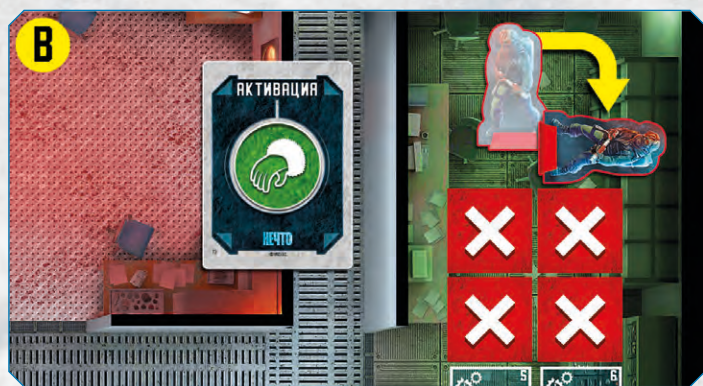


Лидер раскрывает верхнюю карту действия из стопки активных карт, и это «Активация». Он назначает её жёлтому персонажу. Поскольку в генераторной есть бонус сотрудничества, жёлтый персонаж помещает в локацию 2 фишки топлива вместо 1.

Затем игрок кладёт фигурку жёлтого персонажа набор, отмечая, что действие выполнено.



Лидер раскрывает третью активную карту: это «Ремонт». Он назначает это действие синему персонажу. В его локации есть бонус сотрудничества, но других стоячих персонажей нет, так что бонус использовать нельзя. Поэтому игрок убирает только 1 жетон повреждения, после чего кладёт синюю фигурку набок, отмечая, что действие выполнено.



Лидер раскрывает четвёртую активную карту: снова «Активация». Из персонажей, которым её можно назначить, остался только красный. Увы, его локация не предусматривает «Активации», пока не уберены все повреждения, так что действие пропадает, но фигурка персонажа всё равно кладётся набок.



Лидер раскрывает вторую активную карту: это «Саботаж». Он назначает её зелёному персонажу на метеостанции. Для этого игрок кладёт фигурку персонажа набок и выполняет действие саботажа, сбрасывая фишку топлива из подземного хранилища.



ФАЗА 5. КОМНАТА ОТДЫХА И ОБВИНЕНИЯ

В этой фазе все игроки (кроме разоблаченных пришельцев) возвращают своих персонажей в комнату отдыха.

Здесь игроки могут обмениваться картами оружия и/или предметов, а также высказать свои подозрения в том, кто из игроков может быть скрытым пришельцем.

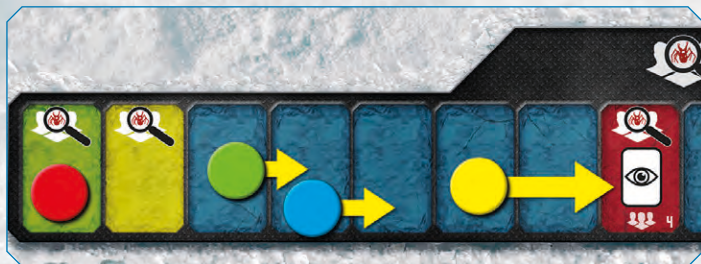
После обсуждения и обмена обвинениями каждый игрок может проголосовать, кого из товарищей он считает скрытым пришельцем. Проголосовать можно только против 1 персонажа. Нельзя голосовать против себя.

Лидер считает до трёх, и каждый игрок указывает пальцем на другого игрока, которого подозревает. Игроки, не желающие никого обвинять, могут просто скрестить руки и тем самым воздержаться от голосования.

Начиная с лидера и далее по часовой стрелке, каждый диск подозрения продвигается вперёд на столько делений, сколько пальцев указывает на его владельца.

Важно: нельзя голосовать против игроков, чьи диски подозрений находятся на зелёном делении.

Если диск подозрений игрока оказался в зоне максимальных подозрений (отмечена красным фоном, на котором указано число участников партии) или продвинулся ещё дальше, этот игрок должен будет в фазе 4 класть карту действия на планшет лидера в открытую (см. стр. 9).



При игре вчетвером во время голосования красный и синий указали на жёлтого. Жёлтый указал на зелёного, а зелёный — на синего.

Их диски продвигаются по треку подозрений в соответствии с результатами голосования. Жёлтый диск продвигается на 2 деления и достигает зоны максимальных подозрений — теперь жёлтому придётся в фазе 4 класть карту действия на планшет лидера в открытую. Зелёный и синий диски продвигаются на 1 деление каждый.

Обратите внимание: никто не мог голосовать против красного, поскольку его диск на зелёном делении — он уже доказал, что он человек.

Его диск покинет зелёное деление трека подозрений, если он переживёт стычку с собакой или с другим персонажем, который ещё не доказал, что он человек.

При желании пришелец может добровольно разоблачить себя в этой фазе (см. стр. 15). С этого момента он будет играть как разоблаченный пришелец. В других фазах добровольно разоблачать себя нельзя.

ФАЗА 6. ПРОВЕРКИ

В этой фазе можно проверить роль персонажа при помощи проверки А (образец крови) и/или проверки Б (испытание огнём). С помощью проверок раскрываются роли персонажей.

Если у вас есть неспорченный образец крови, вы можете провести **проверку А** на персонаже, у которого в данный момент **самый высокий уровень подозрений**. Если по этому показателю лидируют сразу несколько игроков, сами выберите одного из них. Если самый подозрительный вы, то таким способом (если хотите) можете проверить и себя (раскрыть остальным свою роль). Если у вас несколько образцов крови, всё равно можно провести только 1 проверку.

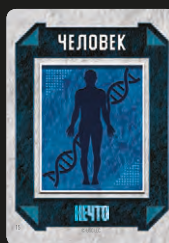
Для проведения проверки А достаточно показать 1 жетон образца крови, положить его в зону сброса (справа от лаборатории) и указать на проверяемого игрока. Этот игрок показывает всем свою карту роли и раскрывает свою истинную природу (человек или пришелец).

Если у вас есть набор карт «Проволока» + «Огнёмёт» (у вашего персонажа должны быть обе карты одновременно), вы можете провести **проверку Б** на любом персонаже на свой выбор независимо от его положения на треке подозрений (можно выбрать и себя).

Для проведения проверки Б надо указать, какого игрока вы проверяете, и сбросить 1 фишку канистры с карты огнёмёта. Этот игрок показывает всем свою карту роли и раскрывает свою истинную природу (человек или пришелец).

Важно: вся группа может провести только **ОДНУ** проверку А и **ОДНУ** проверку Б за раунд. Если проверку могут провести несколько игроков, лидер решает, кто из них её проведёт.

ИТОГИ ПРОВЕРКИ

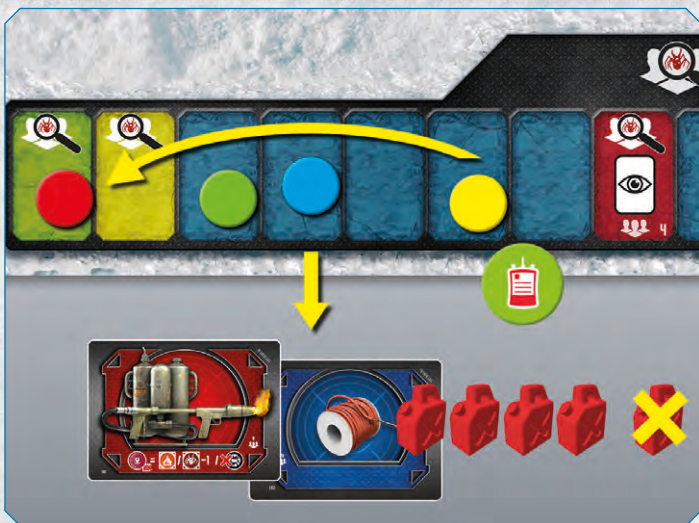


ЕСЛИ ПРОВЕРЯЕМЫЙ ИГРОК ОКАЗАЛСЯ ЧЕЛОВЕКОМ, ПЕРЕМЕСТИТЕ ЕГО ДИСК ПОДОЗРЕНИЙ НА ЗЕЛЁНОЕ ДЕЛЕНИЕ ТРЕКА.



ЕСЛИ ПРОВЕРЯЕМЫЙ ИГРОК ОКАЗАЛСЯ ПРИШЕЛЬЦЕМ, ОН НЕМЕДЛЕННО РАЗОБЛАЧЁН И ДАЛЕЕ ИГРАЕТ КАК РАЗОБЛАЧЁННЫЙ ПРИШЕЛЕЦ (см. «Если пришелец разоблачён», стр. 15).





У красного есть образец крови, так что он может провести проверку А, но только на жёлтом персонаже, который самый подозрительный. Красный сбрасывает жетон образца крови, и жёлтый раскрывает свою карту роли — он человек, поэтому его диск переносится на зелёное деление. У зелёного есть и проволока, и огнёмёт, так что он может потратить фишку канистры и провести проверку Б на любом персонаже. Он выбирает синего, и тот раскрывает свою карту роли — оказывается, он пришелец!

ЕСЛИ ПРИШЕЛЕЦ РАЗОБЛАЧЁН

В фазе 5 пришелец может добровольно раскрыть свою роль и начать играть как разоблачённый пришелец. Кроме того, пришельца могут разоблачить другие игроки в фазе 6 (по результатам проверки). В случае разоблачения пришелец убирает из игры своего персонажа, кладёт все свои карты под низ соответствующих колод, сбрасывает все свои жетоны (жетоны лаборатории — взакрытую), убирает свой диск с трека подозрений и переворачивает свой планшет персонажа. Если разоблачённый пришелец был лидером, планшет лидера передаётся его соседу слева. Начиная со следующего раунда разоблачённый пришелец будет действовать в фазе 3.

Если это первый разоблачённый пришелец в партии, он берёт колоду локаций и жетоны силы пришельца суммарным номиналом, равным числу игроков в партии (включая его самого), поделённому на 2 (с округлением вниз). На одной стороне жетона указан номинал 1, на другой — номинал 2. Кроме того, в составе игры есть фигурки пришельцев номиналом 1, 2, 3 и 4 соответственно: они также считаются жетонами силы пришельца. Жетоны и фигурки можно разминать в любой момент партии.

Если же на момент разоблачения в игре уже есть (или были) разоблачённые пришельцы, новый пришелец лишь добавляет жетон силы номиналом 1 в текущий запас пришельца. С этого момента все разоблачённые пришельцы действуют сообща, вместе принимают решения и выполняют действия.



Во время отдыха в фазе 5 красный решает разоблачить себя и показать свою карту роли пришельца. Он убирает своего персонажа из игры, убирает свой диск с трека подозрений, переворачивает планшет персонажа, сбрасывает все жетоны и подкладывает все свои карты под низ соответствующих колод. Поскольку он первый разоблачённый пришелец в игре, он берёт жетоны силы пришельца, чей суммарный номинал равен числу игроков в партии, поделённому на 2. Он также кладёт перед собой колоду локаций. С этого момента он играет как разоблачённый пришелец.

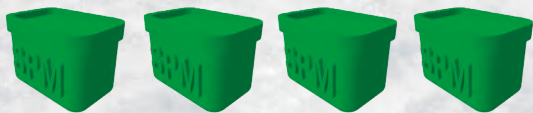
Важно: когда разоблачёнными пришельцами становятся несколько игроков, помните, что это не отдельные игроки в команде. Поскольку все пришельцы — части одного организма, все разоблачённые пришельцы принимают решения коллективно. Жетоны силы пришельца не «принадлежат» какому-либо конкретному игроку.



По итогам проверки в фазе 6 жёлтого разоблачили — он оказался пришельцем. Жёлтый убирает своего персонажа из игры и возвращает все свои карты в соответствующие колоды, а затем добавляет жетон силы номиналом 1 в текущий запас пришельца. С этого момента он принимает решения и выполняет действия совместно с другим разоблачённым пришельцем.

ФАЗА 7. ПИТАНИЕ

В этой фазе игрокам надо накормить персонажей. Если на кухне есть фишки еды, **сбросьте их все** (обычно это 2 фишки, но количество не имеет значения — главное, чтобы была хотя бы 1 фишка). Если на кухне нет ни одной фишки, сбросьте 4 фишки еды из кладовой. Если еды не хватает, чтобы прокормить обитателей станции, персонажи начинают **голодать**: теперь каждому разрешено держать на руке не больше 2 карт действий.



ФАЗА 8. ПЕРЕМЕЩЕНИЕ СОБАК И СМЕНА ЛИДЕРА

Если сейчас первый раунд, собаки разбегаются из псарни по станции. Раскройте 4 карты из колоды локаций и поместите в каждую из этих локаций по 1 фишке собаки. Карта «Псарня» остаётся лежать на поле. Если в какой-то момент игры персонажи загонят хотя бы 1 собаку обратно на псарню, замешайте карту «Псарня» в колоду локаций.

Если сейчас не первый раунд, лидер собирает с поля всех собак, которые не на псарне, и перемешивает колоду локаций. Затем он раскрывает столько карт, сколько собак находится не на псарне. За каждую раскрытую карту он помещает собаку в указанную локацию.

Когда размещение собак закончится (не важно, в первом раунде или в последующих), игрок, у которого в данный момент находится жетон лидера, берёт планшет лидера и становится новым лидером. Если ни у кого нет жетона, планшет остаётся у текущего лидера. В любом случае лидер раскрывает ещё 1 карту локаций, кладёт в эту локацию жетон лидера и перемешивает колоду локаций.

Если в какой-то момент этого процесса из колоды локаций раскрывается карта псарни, она кладётся на поле в локацию «Псарня», а все находящиеся в ней собаки немедленно входят в игру. Лидер должен продолжать раскрывать карты локаций и размещать собак, пока не разместит всех собак по локациям. Если карта псарни раскрывается при определении локаций для жетона лидера, то после размещения всех собак из псарни нужно раскрыть другую карту локаций и поместить в неё жетон лидера (он не может оказаться на псарне).



В этой фазе лидер раскрывает 3 карты из колоды локаций, поскольку по станции всё ещё бродят 3 собаки, а четвёртая заперта на псарне. Для начала он размещает фигурки собак в локациях, соответствующих этим 3 картам. Затем лидер раскрывает ещё 1 карту из колоды локаций, чтобы положить туда жетон лидера. Ему попадает «Псарня».

Увы, это значит, что кто-то выпустил запертую там собаку. Так что лидер должен раскрыть ещё 1 карту, чтобы решить, куда отправится собака. Он раскрывает «Арсенал» и помещает туда собаку. Затем он раскрывает ещё 1 карту, чтобы поместить жетон лидера (это оказывается «Генераторная»). Карту псарни лидер кладёт в локацию «Псарня» на поле, а остальные карты локаций перемешивает.

ВАРИАНТ ПРАВИЛ ДЛЯ ПСАРНИ

В ваших первых играх вам может показаться слишком сложным возиться с собаками, поскольку игроки ещё только осваивают механику игры. В таком случае можете использовать этот вариант правил. Уберите карту локаций «Псарня» из игры. В конце первого раунда собаки разбегаются по локациям и в каждом последующем раунде будут перемещаться по обычным правилам, но если впоследствии их всех переловят, они больше не смогут сбежать из псарни.

КОНЕЦ ИГРЫ

Настольная игра «Нечто» может закончиться по-разному в зависимости от решений, принимаемых игроками.

Все люди немедленно побеждают, если они ВСЕ ВМЕСТЕ сбежали со станции и среди сбежавших нет пришельцев.

Как же выбраться?

БЕГСТВО НА СПАСАТЕЛЬНОМ ВЕРТОЛЁТЕ

Если спасательный вертолёт уже прибыл (фишка вертолёта находится на крайнем правом делении трека S.O.S.), то в фазе 4, после того как будут разыграны все стычки, персонажи имеют возможность сбежать на спасательном вертолёте. Решение о беге принимает **наименее подозрительный игрок** (тот, чей диск находится на треке подозрений левее остальных). Если таких игроков несколько, то слово остаётся за тем из них, кто ходит раньше по порядку хода (начиная с игрока слева от лидера и далее по часовой стрелке).

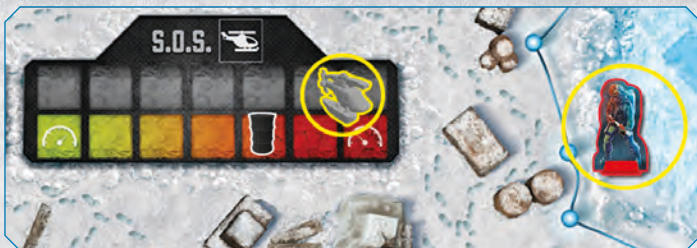
Наименее подозрительный игрок объявляет, садится он в спасательный вертолёт или нет. Если он отказывается, в этом раунде никто не сбегает на спасательном вертолёте (но в следующем раунде у игроков снова будет шанс).

Если наименее подозрительный игрок сел в вертолёт, то **второй на треке подозренности** персонаж решает, хочет ли он тоже сесть в вертолёт. Но он может забраться в вертолёт, только если персонаж, уже находящийся на борту вертолёта, разрешит ему. Если разрешение не получено, второй персонаж остаётся на станции, а ход переходит к **третьему на треке подозренности**, который также может сесть, только если ему разрешит находящийся на борту, и так далее.

Процесс продолжается до тех пор, пока на борту не окажется **новый персонаж**. Когда — и если — это произошло, новый спасённый раскрывает свою карту роли. Если он пришелец, игра немедленно заканчивается победой пришельцев. Если же он человек, процесс посадки на борт продолжается: начиная с наименее подозрительного персонажа, который ещё не на борту, и далее в прежнем порядке. Только теперь, чтобы новый персонаж поднялся на борт, нужно разрешение **всех**, кто уже находится в вертолёте (если хотя бы 1 из сидящих в вертолёте не согласен, новый персонаж не попадает на борт).

Процесс продолжается до тех пор, пока не решится судьба самого **подозрительного персонажа** (того, что стоит правее других на треке подозрений) и находящиеся в вертолёте персонажи не решат, что больше никого не берут на борт. После этого спасательный вертолёт улетает со своими пассажирами. Все игроки раскрывают свои карты ролей. Если на станции остались только пришельцы, а на борту вертолёта находятся только люди, то люди победили. Если же среди улетевших есть пришельцы или среди оставшихся есть люди, победили пришельцы!

Важно: если спасательный вертолёт прилетел, то он остаётся на станции лишь до тех пор, пока ему хватает топлива. Во время каждого хода в фазе 2 сдвигайте фишку топлива на 1 деление вперёд по треку S.O.S. Если фишка топлива достигла последнего деления и в фазе 2 должна снова передвигаться, вертолёт немедленно улетает без пассажиров, бросив выживших на произвол судьбы.



В фазе 2 «Обслуживание станции и приближение спасательного вертолѣта» спасательный вертолѣт прилетает на станцию. В фазе 4, после того как разыграны все стычки, красный (по праву наименее подозрительного) объявляет, что садится на вертолѣт. Он запускает процесс окончания игры и начинает отбор персонажей, которые спасутся. Поднявшись на борт, он должен решить, брать ли с собой жѣлтого (второго на треке подозрений). Но жѣлтому он не доверяет — его поведение по ходу игры всё время было странным. Так что он решает бросить жѣлтого на станции. Он принимает решение по зелёному и берѣт его на борт, поскольку зелёному он полностью доверяет.

Зелѣный поднимается на борт и раскрывает свою карту роли, доказывая, что он действительно человек. Поскольку на борт поднялся новый персонаж, процесс начинается с начала трека подозрений и возвращается к жѣлтому. Но оба игрока на борту вертолѣта снова решают не брать его и переходят к синему. Красный и зелёный ему тоже не доверяют — по ходу игры несколько раз жѣлтый и синий участвовали в совместных стычках. Так что они решают рискнуть и бросить синего на станции. Вертолѣт улетает со станции, а жѣлтый и синий раскрывают свои карты роли — они оба пришельцы! Красный также раскрывает свою роль: он оказывается человеком. Люди сделали рискованный выбор, но он привѣл к успеху — они победили.

БЕГСТВО НА ШТАТНОМ ВЕРТОЛѢТЕ ИЛИ СНЕГОХОДЕ

Если штатный вертолѣт или снегоход готовы к запуску (починены и заправлены, см. стр. 22), на таком транспорте можно сбежать со станции. Для этого нужно, чтобы в фазе 4 лидер назначил карту «Активация» персонажу, у которого есть карта предмета «Ключи» и который находится в локации с готовым к запуску штатным вертолѣтом или снегоходом. Этот персонаж показывает карту «Ключи», первым поднимается на борт и начинает процесс посадки остальных. Процесс протекает по тому же принципу, что и в случае со спасательным вертолѣтом: первым к владельцу ключей пытается присоединиться наименее подозрительный персонаж, и так далее. Если никто больше не попал на борт, владелец ключей будет единственным, кто сбежит со станции (это один из вариантов победы скрытого пришельца, если именно он окажется сбежавшим).

Пришелец побеждает, если выполняется любое из условий:

- **пришелец поглотил последнего человека;**
- **хотя бы один человек насмерть замѣрз на станции;**
- **скрытый пришелец сбежал вместе с людьми (на спасательном вертолѣте, штатном вертолѣте или снегоходе);**
- **скрытый пришелец сбежал один (на спасательном вертолѣте, штатном вертолѣте или снегоходе).**

УТОЧНЕНИЯ

- Даже если люди уничтожили всех пришельцев на станции, для победы им всё равно нужно сбежать и предупредить человечество о неминуемой угрозе.
- Если персонаж-человек был поглощён разоблачённым пришельцем, он выбывает из игры, но остаѣтся в команде людей и побеждает, если выполняются условия победы для людей.
- Если скрытый пришелец был поглощён разоблачённым пришельцем, он выбывает из игры, но остаѣтся в команде пришельцев и побеждает, если выполняются условия победы для пришельцев.
- В редком случае, когда в игре не осталось ни одного человека (пришельцы тайно заразили всех), выигрывают все игроки-пришельцы, кроме того, которого заразили последним.



СПОСОБНОСТИ ПЕРСОНАЖЕЙ



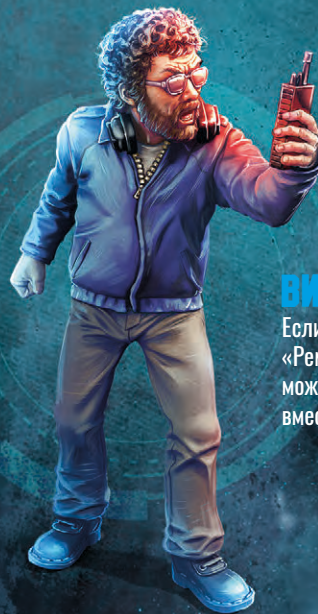
БЕННИГС

Если он на метеостанции и ему назначено действие «Активация», он бросает кубик погоды дважды и может выбрать любой из результатов.



КЛАРК

Он игнорирует собак во всех локациях и не разыгрывает стычку с собакой, если оказался с ней в локации один на один.



ВИНДОУЗ

Если ему назначено действие «Ремонт» в любой локации, он может починить 2 повреждения вместо 1.



МАКРИДИ

Если он в арсенале и ему назначено действие «Активация», он может взять 3 карты, выбрать 1 из них и сбросить 2 оставшиеся.



ГАРРИ

В фазе 4 после взятия карт он может сбросить 1 карту действия и взять новую.



ДОКТОР БЛЭР

Если он в лаборатории и ему назначено действие «Активация», он может взять 1 дополнительный жетон лаборатории.

НОРРИС

У него есть свой фонарик, и на него не действуют эффекты темноты, так что он всегда может выбрать карту действия, которую хочет положить на планшет лидера.



НОЛЗ

Если он на кухне и ему назначено действие «Активация», то для приготовления еды он перемещает из кладовой одну фишку вместо двух.



ОРУЖИЕ И ПРЕДМЕТЫ

У игрока может быть сколько угодно карт оружия и предметов. Получив карту, храните её в тайне от других игроков (кроме «Огнемёта» — см. далее), пока не примените.

Каждую карту оружия или предмета можно применить лишь 1 раз, после чего её **убирают из игры** (исключения из этого правила перечислены ниже). Не возвращайте их в колоды.

ПРИМЕНЕНИЕ ОРУЖИЯ



ДИНАМИТ И КОКТЕЙЛЬ МОЛОТОВА

Карту «Динамит» или «Коктейль Молотова» можно использовать в бою с разоблачённым пришельцем (если вы участвуете с ним в стычке). Для этого карту нужно убрать из игры, а также сбросить 1 лежащую взакрытую карту действия из стопки активных карт и положить набок свою фигурку. Пришелец сбрасывает (убирает в запас) жетон силы пришельца номиналом 1 из локации и сбегает (см. стр. 10).

Карту «Динамит» или «Коктейль Молотова» также можно использовать, чтобы поджечь локацию, в которой вы находитесь, и тем самым нагреть замерзающую станцию. Для этого карту нужно убрать из игры, а также сбросить 1 лежащую взакрытую карту действия из стопки активных карт и положить набок свою фигурку в комнате отдыха. Подробнее о поджоге см. «Поджог локаций» далее.



ОГНЕМЁТ

Получив эту карту, положите её в открытую перед собой и поместите на неё 6 фишек канистр из общего запаса. Огнемёт можно использовать в бою с разоблачённым пришельцем (если вы участвуете с ним в стычке). Для этого вам нужно сбросить 1 фишку канистры с карты, а также сбросить 1 лежащую взакрытую карту действия из стопки активных карт и положить набок свою фигурку. Пришелец сбрасывает (убирает в запас) жетон силы пришельца номиналом 1 из локации и сбегает (см. стр. 10).

С помощью огнемёта можно также избежать стычки и проверки заражения (см. стр. 10) или провести проверку Б (см. стр. 14), сбросив 1 фишку канистры с карты.

Карту «Огнемёт» также можно использовать, чтобы поджечь локацию, в которой вы находитесь, и тем самым нагреть замерзающую станцию. Для этого сбросьте 1 фишку канистры с карты, а также сбросьте 1 лежащую взакрытую карту действия из стопки активных карт и положите набок свою фигурку в комнате отдыха. Подробнее о поджоге см. «Поджог локаций» далее.



ОГНЕСТРЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ

С его помощью можно избежать стычки (и проверки заражения). Огнестрельное оружие сохраняется после применения (см. стр. 10).



ХОЛОДНОЕ ОРУЖИЕ

С его помощью можно избежать стычки (и проверки заражения). Холодное оружие убирается из игры после применения (см. стр. 10).

Примечание: когда вы сбрасываете карты оружия или предметов без использования (например, в ситуации, когда вас разоблачили как пришельца), возвращайте их под низ соответствующих колод в случайном порядке, а не убирайте из игры.

Если в колоде оружия или предметов закончились карты, игроки больше не могут брать оттуда новые карты до конца игры (если только разоблачённый пришелец не вернёт карты в одну из колод).

ПОДЖОГ ЛОКАЦИЙ

В фазе 4, сразу после того, как будут разыграны все стычки, персонаж с подходящим оружием (см. слева) может поджечь локацию, в которой находится, чтобы нагреть замерзающую станцию. Положите жетон пожара в локацию, которую вы подожгли, и уберите её карту из колоды локаций. После поджога жетон заморозки возвращается на первое деление трека на планшете заморозки. Локация считается уничтоженной, и до конца игры персонажи не могут ни входить туда, ни выполнять в ней какие-либо действия.

ПРИМЕНЕНИЕ ПРЕДМЕТОВ



ИНСТРУМЕНТЫ

Эту карту можно использовать, чтобы починить локацию, в которой вы сейчас находитесь, без использования карты действия «Ремонт». Для этого уберите карту инструментов из игры и уберите из локации 1 жетон повреждения. Это выполняется в свой ход и не считается вашим действием в этом раунде, поскольку оно бонусное.



КЛЮЧИ (ОТ СНЕГОХОДА И ШТАТНОГО ВЕРТОЛЁТА)

С их помощью можно сбежать со станции на штатном вертолёте или снегоходе. Чтобы их использовать, нужно, чтобы транспорт был готов к запуску (см. стр. 22) и чтобы лидер назначил вам действие «Активация» в фазе 4.



ПРОВОЛОКА

С помощью проволоки и огнемёта можно провести проверку Б в фазе 6, сбросив 1 фишку канистры (см. стр. 14). Проволока сохраняется после применения.



ТОПЛИВО

Эту карту можно использовать, чтобы переместить 1 фишку топлива из подземного хранилища в локацию, где вы сейчас находитесь. Для этого уберите карту топлива из игры. Это выполняется в свой ход и не считается вашим действием в этом раунде, поскольку оно бонусное.



ФОНАРИК

С его помощью можно избежать эффектов темноты (см. стр. 8) и разыгрывать карты как обычно. Фонарик сохраняется после применения. Если вы хотите выполнить особое действие (см. стр. 9), можете посмотреть 2 карты из колоды действий, выбрать одну и положить её на планшет лидера, а вторую сбросить.

ПОДРОБНОЕ ОПИСАНИЕ ЛОКАЦИЙ

ЦВЕТА ЛОКАЦИЙ

ЗЕЛЁНЫЕ ЛОКАЦИИ: активные зоны, которыми могут пользоваться персонажи, разоблачённые пришельцы и собаки.

СИНИЕ ЛОКАЦИИ: зоны, которыми могут пользоваться только персонажи, без ограничений по численности.

ЖЁЛТЫЕ ЛОКАЦИИ: зоны, где хранятся припасы станции.

КРАСНЫЕ ЛОКАЦИИ: зоны, которыми не может пользоваться никто: это зоны сброса.

ФИОЛЕТОВЫЕ ЛОКАЦИИ: зоны, которыми могут пользоваться только разоблачённые пришельцы.

АРСЕНАЛ

Максимум: 3 персонажа + разоблачённый пришелец + 1 собака



ПОДГОТОВКА: состав колоды оружия зависит от числа игроков.

4–5 игроков: 1 — «Огнёмёт», 3 — «Динамит»/«Коктейль Молотова», 1 — огнестрельное оружие, 3 — холодное оружие.

6–7 игроков: 1 — «Огнёмёт», 3 — «Динамит»/«Коктейль Молотова», 2 — огнестрельное оружие, 4 — холодное оружие.

8 игроков: 2 — «Огнёмёт», 4 — «Динамит»/«Коктейль Молотова», 2 — огнестрельное оружие, 4 — холодное оружие.

НАЗНАЧЕНИЕ: позволяет вам найти оружие.

БОНУС СОТРУДНИЧЕСТВА: нет.

ДОСТУПНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Активация: посмотрите 2 карты оружия, оставьте себе одну из них, а вторую положите под низ колоды. Если вы получили огнёмёт, покажите его другим игрокам; если нет, храните карту в тайне.

Саботаж при помощи карты действия: не глядя уберите из игры 1 случайную карту оружия из колоды.

Саботаж разоблачённого пришельца: не глядя уберите из игры 1 случайную карту оружия из колоды за каждое очко силы, которое у пришельца есть в арсенале.

ГЕНЕРАТОРНАЯ

Максимум: 3 персонажа + разоблачённый пришелец + 1 собака



ПОДГОТОВКА: в начале игры все ячейки генераторной заняты фишками топлива.

НАЗНАЧЕНИЕ: питает станцию электричеством.

БОНУС СОТРУДНИЧЕСТВА: есть.

ДОСТУПНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Активация: возьмите 1 фишку топлива из подземного хранилища и поместите в генераторную.

Саботаж при помощи карты действия: добавьте 1 жетон повреждения.

Саботаж разоблачённого пришельца: добавьте 1 жетон повреждения за каждое очко силы, которое у пришельца есть в генераторной.

Ремонт: уберите 1 жетон повреждения.

ПОВРЕЖДЕНА (есть хотя бы 2 жетона повреждений): электроснабжение по всей станции отключается. Положите в генераторную жетон сбоя электроснабжения. Пока он остаётся в игре, в фазе 4 действуют правила темноты (см. стр. 8).

КОМНАТА ОТДЫХА

Нет ограничений, недоступна разоблачённым пришельцам



ПОДГОТОВКА: здесь персонажи начинают игру.

НАЗНАЧЕНИЕ: место встречи в фазе 5 и 6 для обмена картами, обвинений и проведения проверок.

БОНУС СОТРУДНИЧЕСТВА: нет.

ДОСТУПНЫЕ ДЕЙСТВИЯ: нет.

КОТЕЛЬНАЯ

Максимум: 3 персонажа + разоблачённый пришелец + 1 собака



ПОДГОТОВКА: в начале игры все ячейки котельной заняты фишками топлива.

НАЗНАЧЕНИЕ: отапливает всю станцию. Продолжает работать, пока все ячейки повреждений не будут заняты жетонами.

БОНУС СОТРУДНИЧЕСТВА: есть.

ДОСТУПНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Активация: возьмите 1 фишку топлива из подземного хранилища и поместите в котельную.

Саботаж при помощи карты действия: добавьте 1 жетон повреждения.

Саботаж разоблачённого пришельца: добавьте 1 жетон повреждения за каждое очко силы, которое у пришельца есть в котельной.

Ремонт: уберите 1 жетон повреждения.

РАЗРУШЕНА: если котельная получила невосстановимые повреждения, она не подлежит ремонту. Положите на эту локацию планшет замерзания, затем положите жетон замерзания на начало трека. Отныне котельная не будет потреблять топливо, а вместо этого жетон будет продвигаться по треку замерзания в соответствии с таблицей погоды.

КУХНЯ И КЛАДОВАЯ

Максимум: 3 персонажа + разоблачённый пришелец + 1 собака



ПОДГОТОВКА: в начале игры кладовая вся заполнена едой, независимо от числа игроков.

НАЗНАЧЕНИЕ: в кладовой хранится еда для пропитания персонала, которую можно приготовить на кухне.

БОНУС СОТРУДНИЧЕСТВА: нет.

ДОСТУПНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Активация: позволяет приготовить еду на текущий ход. Возьмите 2 фишки еды из кладовой и поместите их на кухню.

Саботаж при помощи карты действия: сбросьте 2 фишки еды из кладовой.

Саботаж разоблачённого пришельца: сбросьте 2 фишки еды за каждое очко силы, которое у пришельца есть на кухне.

ПОВРЕЖДЕНА: в тот момент, когда в фазе 7 на кухне и в кладовой оказывается недостаточно еды, чтобы прокормить обитателей станции (см. стр. 16), персонажи начинают голодать: лимит карт действий на руке сокращается до 2. При необходимости каждый игрок может сам выбрать и сбросить с руки 1 карту действия.



ЛАБОРАТОРИЯ

Максимум: 3 персонажа + разоблачённый пришелец + 1 собака



ПОДГОТОВКА: в начале игры число жетонов в лаборатории зависит от числа персонажей. Каждый персонаж добавляет в мешочек лаборатории 2 жетона образцов крови и 3 жетона испорченных образцов.

НАЗНАЧЕНИЕ: позволяет игрокам получать жетоны для проверки А, которые помогут раскрыть роль наиболее подозрительного персонажа.

БОНУС СОТРУДНИЧЕСТВА: есть.

ДОСТУПНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Активация: возьмите 1 жетон из мешочка лаборатории. Вы можете либо сразу сбросить этот жетон взакрытую (положить в зону сброса на поле, справа от лаборатории), либо оставить себе, не раскрывая его другим игрокам до тех пор, пока не используете его в фазе 6.

Саботаж при помощи карты действия: сбросьте 1 жетон лаборатории с образцом крови из мешочка лаборатории.

Саботаж разоблачённого пришельца: сбросьте 1 случайный жетон из мешочка лаборатории за каждое очко силы, которое у пришельца есть в лаборатории. Сброшенные жетоны не раскрывайте.

МЕТЕОСТАНЦИЯ

Максимум: 3 персонажа + разоблачённый пришелец + 1 собака



ПОДГОТОВКА: нет.

НАЗНАЧЕНИЕ: позволяет бросить кубик погоды и добавить 1 фишку топлива из подземного хранилища в локацию на ваш выбор, если в ней есть подходящая свободная ячейка. После броска кубик погоды остаётся на метеостанции до следующего раунда.

БОНУС СОТРУДНИЧЕСТВА: нет.

ДОСТУПНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Активация: бросьте кубик погоды. Если он уже находился на метеостанции, можно выбрать либо новый результат броска, либо предыдущий. Если нет, вы должны оставить новый результат. Кроме того, переместите 1 фишку топлива из подземного хранилища в локацию на выбор игрока, выполняющего действие.

Саботаж при помощи карты действия: сбросьте 1 фишку топлива из подземного хранилища.

Саботаж разоблачённого пришельца: сбросьте 1 фишку топлива из подземного хранилища за каждое очко силы, которое у пришельца есть на метеостанции.

ПСАРНЯ

Только разоблачённые пришельцы и собаки



ПОДГОТОВКА: положите сюда карту локации «Псарня».

НАЗНАЧЕНИЕ: здесь можно запереть собак. Если на псарне есть хотя бы 1 собака, добавьте карту «Псарня» в колоду локаций. Если на псарне снова нет собак, верните карту «Псарня» в эту локацию на поле.

БОНУС СОТРУДНИЧЕСТВА: нет.

ДОСТУПНЫЕ ДЕЙСТВИЯ: нет.

Действие разоблачённого пришельца: разоблачённый пришелец может в фазе 3 отправиться на псарню, чтобы поглотить 1 находящуюся там собаку и получить дополнительный жетон силы пришельца номиналом 1.

РАДИОРУБКА

Максимум: 3 персонажа + разоблачённый пришелец + 1 собака



ПОДГОТОВКА: в начале игры в радиорубке столько жетонов повреждений, сколько игроков в партии.

НАЗНАЧЕНИЕ: если радиорубку полностью починить, можно послать сигнал S.O.S. при помощи действия «Активация». В этом случае спасательный вертолёт получает сигнал и в фазе 2 следующего раунда начнёт движение по верхнему треку S.O.S. (см. стр. 8).

БОНУС СОТРУДНИЧЕСТВА: есть.

ДОСТУПНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Активация: отправьте сигнал S.O.S.

Саботаж при помощи карты действия: добавьте 1 жетон повреждения.

Саботаж разоблачённого пришельца: добавьте 1 жетон повреждения за каждое очко силы, которое у пришельца есть в радиорубке.

Ремонт: уберите 1 жетон повреждения.

ПОВРЕЖДЕНА (есть хотя бы 1 жетон повреждения): пока радиорубка повреждена, послать сигнал S.O.S. нельзя.

Примечание: после того как сигнал S.O.S. отправлен, спасательный вертолёт продолжит лететь к станции, даже если радиорубку снова повредят.

СКЛАД

Максимум: 3 персонажа + разоблачённый пришелец + 1 собака



ПОДГОТОВКА: состав колоды предметов зависит от числа игроков.

4–5 игроков: 2 — «Топливо», 2 — «Инструменты», 2 — «Ключи», 1 — «Проволока», 2 — «Фонарик».

6 игроков: 2 — «Топливо», 2 — «Инструменты», 2 — «Ключи», 1 — «Проволока», 3 — «Фонарик».

7 игроков: 3 — «Топливо», 3 — «Инструменты», 2 — «Ключи», 2 — «Проволока», 3 — «Фонарик».

8 игроков: 4 — «Топливо», 4 — «Инструменты», 2 — «Ключи», 2 — «Проволока», 3 — «Фонарик».

НАЗНАЧЕНИЕ: позволяет вам находить различные предметы, в том числе ключи для бегства на штатном вертолёте или снегоходе, фонарики, защищающие от эффектов темноты, инструменты для ремонта и топливо.

БОНУС СОТРУДНИЧЕСТВА: нет.

ДОСТУПНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Активация: посмотрите 2 карты предметов и оставьте себе 1 из них, а вторую положите под низ колоды. Храните полученную карту в тайне.

Саботаж при помощи карты действия: не глядя уберите из игры 1 случайную карту предмета из колоды.

Саботаж разоблачённого пришельца: не глядя уберите из игры 1 случайную карту предмета из колоды за каждое очко силы, которое у пришельца есть на складе.



СНЕГОХОД

Максимум: 3 персонажа + разоблачённый пришелец + 1 собака (при бегстве ограничений нет)



ПОДГОТОВКА: в начале игры на снегоходе лежит 1 жетон повреждения.

НАЗНАЧЕНИЕ: если снегоход полностью починен и заправлен топливом, на нём можно сбежать со станции.

БОНУС СОТРУДНИЧЕСТВА: есть.

ДОСТУПНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Активация: возьмите 1 фишку топлива из уличного резерва и поместите на снегоход — или попытайтесь сбежать, если снегоход уже готов к запуску (см. стр. 17).

Саботаж при помощи карты действия: добавьте 1 жетон повреждения.

Саботаж разоблачённого пришельца: добавьте 1 жетон повреждения за каждое очко силы, которое у пришельца есть на снегоходе.

Ремонт: уберите 1 жетон повреждения.

ПОВРЕЖДЁН (есть хотя бы 1 жетон повреждения): пока снегоход повреждён, на нём нельзя сбежать, даже если у вас есть ключи и хватает топлива.

СПАЛЬНЯ

Нет ограничений, недоступна разоблачённым пришельцам



ПОДГОТОВКА: нет.

НАЗНАЧЕНИЕ: позволяет вам сбросить все карты действий с руки и выбрать столько же новых из колоды. После этого замешайте сброс в колоду действий.

БОНУС СОТРУДНИЧЕСТВА: нет.

ДОСТУПНЫЕ ДЕЙСТВИЯ: нет.

ШТАТНЫЙ ВЕРТОЛЁТ

Максимум: 3 персонажа + разоблачённый пришелец + 1 собака (при бегстве ограничений нет)



ПОДГОТОВКА: в начале игры на штатном вертолёте лежат несколько жетонов повреждений в зависимости от числа игроков.

4 игрока: 2 повреждения.

5 игроков: 3 повреждения.

6 игроков: 4 повреждения.

7 игроков: 5 повреждений.

8 игроков: 6 повреждений.

НАЗНАЧЕНИЕ: если штатный вертолёт полностью починен и заправлен топливом, на нём можно сбежать со станции.

БОНУС СОТРУДНИЧЕСТВА: есть.

ДОСТУПНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Активация: возьмите 1 фишку топлива из уличного резерва и поместите на штатный вертолёт — или попытайтесь сбежать, если вертолёт уже готов к запуску (см. стр. 17).

Саботаж при помощи карты действия: добавьте 1 жетон повреждения.

Саботаж разоблачённого пришельца: добавьте 1 жетон повреждения за каждое очко силы, которое у пришельца есть на штатном вертолёте.

Ремонт: уберите 1 жетон повреждения.

ПОВРЕЖДЁН (есть хотя бы 1 жетон повреждения): пока штатный вертолёт повреждён, на нём нельзя сбежать, даже если у вас есть ключи и заправлено топливо.

Важно: всякий раз, когда локацию убирают из игры по любой причине, уберите и карту этой локации из колоды локаций.





НЕЧТО

НАСТОЛЬНАЯ ИГРА

ПРАВИЛА ДЛЯ 1–3 ИГРОКОВ



ПРИМЕЧАНИЕ РАЗРАБОТЧИКОВ

Эта версия игры серьёзно отличается от игры по базовым правилам. Сюда не вошли все игровые механики, связанные с напряжением и блефом (по очевидной причине — нет прямого соперничества игроков), составлявшие одну из особенностей игры.

Зато в этой версии вы сможете сыграть одиночную или кооперативную партию (в составе от 2 до 3 игроков) против пришельца, которым будет управлять сама игра.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ КОМПОНЕНТЫ

Три шестигранных кубика действий (на гранях: 2 символа активации (🔋), 2 символа ремонта (🔧), 1 символ саботажа (⚙️) и 1 символ увеличения угрозы пришельца (👁️)), 8 карт ролей (6 людей и 2 пришельца) и особый планшет лидера.

ПОДГОТОВКА

Следуйте обычным правилам подготовки, но со следующими изменениями на указанных этапах. Обратите внимание, что во всех пунктах компоненты выкладываются на поле таким образом, как если бы в партии участвовало 6 игроков.

- 2 Положите на поле карту с таблицей погоды стороной, соответствующей 6 игрокам.
- 5 Следуйте указаниям в базовых правилах, но не выкладывайте на поле жетон лидера.
- 6 Поместите 1 жетон повреждения на снегоход и 4 жетона повреждений на штатный вертолёт.
- 7 Сформируйте колоду оружия из следующих карт: 1 — «Огнемёт», 3 — «Динамит»/«Коктейль Молотова», 2 — огнестрельное оружие, 4 — холодное оружие.
- 8 Сформируйте колоду предметов из следующих карт: 3 — «Топливо», 3 — «Инструменты», 2 — «Ключи», 2 — «Проволока», 3 — «Фонарик».
- 9 Поместите 14 фишек топлива в подземное хранилище.

- 10 Поместите 5 фишек топлива в уличный резерв.
- 11 Поместите 6 жетонов повреждений в радиорубку.
- 12 Положите в мешочек лаборатории 12 жетонов образцов крови и 18 жетонов испорченных образцов.
- 13 Колода действий в этом варианте игры не используется.
- 14 Раздайте всем игрокам планшеты персонажей (случайные или на выбор, как решите), распределив их следующим образом: при игре в одиночку — 6 планшетов одному игроку; при игре вдвоём — 3 планшета каждому игроку; при игре втроём — 2 планшета каждому игроку.
- 15 За каждого своего персонажа игрок выбирает цвет и получает компоненты этого цвета: 1 подставку, 1 диск подозрений и 1 жетон заражения. Вставьте фигурки персонажей в подставки выбранных цветов. Затем поместите все фигурки персонажей в комнату отдыха. Диск подозрений поместите на жёлтое деление трека подозрений, а жетон заражения — на планшет персонажа, чтобы отметить его цвет. Лицевая сторона жетона заражения не важна. Затем поместите фигурку пришельца с номиналом силы 4 на красное деление для 6 игроков на треке подозрений.
- 16 В этом варианте игры заражённые игроки не определяются с помощью жетонов заражения собак. Вместо этого возьмите 8 особых карт ролей (для 1–3 игроков). Перемешайте их и раздайте взакрытую, подложив 1 случайную карту под каждый из 6 планшетов персонажей. Не смотрите на их лицевые стороны. Оставшиеся карты не глядя уберите в коробку.
- 20 Следуйте указаниям в базовых правилах и добавьте в запас компонентов 3 кубика действий.
- 21 Обычный планшет лидера не используется. Вместо него первый игрок получает особый планшет лидера, предназначенный для 1–3 игроков.

Все прочие (не отмеченные в этом списке) этапы подготовки проводятся по базовым правилам.

ОБЗОР ИГРЫ

Кооперативная игра существенно отличается от версии для 4–8 игроков. Главные отличия: здесь используются кубики действий вместо карт действий, а действия пришельца откладываются до фазы 4. Новый порядок раунда представлен ниже.

	Фаза 1. Погодные условия — не меняется Лидер бросает кубик погоды, чтобы определить погодные условия.
	Фаза 2. Обслуживание станции и приближение спасательного вертолёта — не меняется Лидер убирает фишки топлива из локаций согласно таблице погоды. Кроме того, если вы уже послали сигнал S.O.S., лидер продвигает фишку спасательного вертолёта по треку S.O.S.
	Фаза 3. Перемещение персонажей Персонажи перемещаются по станции, пытаются наладить её работу и вычислить пришельца.
	Фаза 4. Действия пришельца (только если пришелец разоблачён) Пришелец делает ход, используя особый алгоритм действий: пытается саботировать локации и поглотить персонажей-людей.
	Фаза 5. Действия персонажей Персонажи выполняют действия, используя кубики действий.
	Фаза 6. Комната отдыха Во время отдыха персонажи могут обмениваться оружием и предметами.
	Фаза 7. Проверки (только если хотя бы 1 персонаж имеет возможность провести проверку) — не меняется Персонажи, у которых есть нужное для проверки оборудование (образец крови либо огнемёт и проволока), могут с его помощью проверить роли других персонажей и попытаться разоблачить пришельца.
	Фаза 8. Питание — не меняется Лидер сбрасывает всю еду из кухни, чтобы прокормить персонажей. Если на кухне нет еды, лидер сбрасывает 4 фишки еды из кладовой.
	Фаза 9. Перемещение собак, смена лидера и изменение угрозы пришельца Собаки перемещаются между локациями, планшет лидера передаётся следующему игроку, а угроза пришельца изменяется.

ПОДРОБНЕЕ О ФАЗАХ

В этом разделе подробно рассмотрены только те фазы, в которых произошли изменения относительно базовых правил.

ФАЗА 1. ПОГОДНЫЕ УСЛОВИЯ

В этой фазе нет изменений.

ФАЗА 2. ОБСЛУЖИВАНИЕ СТАНЦИИ И ПРИБЛИЖЕНИЕ СПАСАТЕЛЬНОГО ВЕРТОЛЁТА

В этой фазе нет изменений.

ФАЗА 3. ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ

Начиная с лидера, каждый игрок должен переместить своих персонажей. Для каждого своего персонажа игрок выбирает один из двух доступных вариантов:

- поместить персонажа в любую локацию, кроме спальни;
- поместить персонажа в спальню, чтобы помочь другим персонажам снизить влияние случая при бросках кубиков в фазе 5.

Важно: в каждом раунде только один персонаж может отправиться в спальню.

После того как все персонажи размещены по локациям, разыгрываются стычки с собаками по правилам базовой игры. Если игрок вытянул из мешочка жетон «Собака-пришелец», персонаж заражён (см. «Разоблачение пришельца» на стр. 26). Стычки между персонажами также разыгрываются, но по изменённым правилам: если в одной локации находятся несколько персонажей, каждый из них просто продвигает свой диск на треке подозрений на 1 деление вправо (как и в базовых правилах, если диск одного из персонажей находится на зелёном делении трека подозрений, диски остальных участвующих с ним в стычке персонажей не продвигаются). Персонажи по-прежнему могут использовать оружие, чтобы избежать стычек.

ФАЗА 4. ДЕЙСТВИЯ ПРИШЕЛЬЦА

Эту фазу разыгрывают, только если пришелец уже разоблачён (см. «Разоблачение пришельца» на стр. 26). С этого момента основная цель пришельца — устраивать саботаж на станции и/или поглощать других персонажей. Разоблачённым пришельцем управляет сама игра при помощи определённого алгоритма. Пришелец будет атаковать случайные локации. Он всегда будет пытаться атаковать локацию с достаточной силой, чтобы иметь возможность победить максимально возможное число персонажей.

Алгоритм действий пришельца такой:

1. Определите, в какой локации больше всего персонажей. Целевое значение атаки пришельца в этом раунде равно числу персонажей в этой локации + 1.
2. Возьмите случайную карту из колоды локаций и положите её взакрытую на стол. Положите на неё жетоны силы пришельца суммарным номиналом, равным целевому значению атаки.



Больше всего персонажей находится на метеостанции — двое. Таким образом, целевое значение атаки пришельца равно трём. Пришелец кладёт 3 жетона силы на первую случайную карту локации.

3. Если после этого у пришельца остались жетоны силы, повторите процесс: положите на стол взакрытую следующую случайную карту локации и положите на неё жетоны силы пришельца суммарным номиналом, равным целевому значению атаки. Продолжайте процесс, пока у пришельца остаются жетоны силы. Если у пришельца осталось меньше жетонов силы, чем целевое значение атаки, просто положите на карту локации оставшиеся жетоны и закончите процесс.

4. Раскройте карты локаций и переместите с них жетоны силы пришельца в соответствующие локации. Разыграйте стычки и саботаж согласно обычным правилам.



На первой карте локации лежат 3 жетона. У пришельца осталось 2 жетона, и он кладёт их на вторую карту локации.



Карты локаций раскрыты, и жетоны силы пришельца кладутся в соответствующие локации.

Важно: если в одной локации с пришельцем оказываются несколько живых существ и пришелец побеждает их по силе, используйте следующий порядок приоритетов.

- Если по результатам стычки пришелец должен выбрать, кого поглотить: персонажа или собаку, — то он всегда выбирает персонажа.
- Если выбор стоит между несколькими персонажами, игроки сами выбирают, какой из персонажей будет поглощён (если они не могут прийти к решению, окончательное слово за лидером).
- Пришелец будет саботировать локацию только в том случае, если в ней нет ни персонажей, ни собак.

ФАЗА 5. ДЕЙСТВИЯ ПЕРСОНАЖЕЙ

В начале этой фазы можно предпринять бегство на спасательном вертолёте, если для этого выполняются все условия (разыгрывается по обычным правилам).

Затем выполняются действия персонажей. Для этого лидер бросает 3 кубика действий и, оценив результаты, решает, какому персонажу (кроме того, кто находится в спальне) назначить результаты этого броска (все 3 кубика — 1 персонажу). Затем игроки могут повлиять на результаты следующими способами.

- Персонаж, который находится в спальне (см. «Фаза 3. Перемещение персонажей» на стр. 24), может поменять результат 1 кубика на любой другой. Положите набор фигурку персонажа в спальне, чтобы отметить, что в этом раунде он больше не может повлиять на результаты бросков.
- Персонаж, которому назначены результаты броска, может отменить любое число результатов. За каждый отменённый результат игрок продвигает диск этого персонажа по треку подозрений на 1 деление вправо.

Важно: если диск подозрений персонажа оказался на одном делении с жетоном угрозы пришельца (или правее), правила игры за этого персонажа меняются (см. врезку «Разоблачение пришельца» на стр. 26).

Если после всех манипуляций с кубиками остались неотменённые результаты и/или , их все нужно применить, а действие персонажа отменяется (его фигурку при этом нужно положить набор).

- Саботаж (): выполните действие «Саботаж» в локации, где находится персонаж.
- Увеличение угрозы пришельца (): сдвиньте жетон угрозы пришельца на 1 деление влево на треке подозрений.

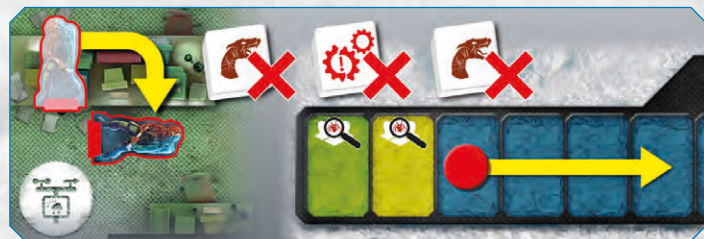
Если же результатов и/или не осталось, персонаж, которому назначены результаты броска, может выполнить ровно 1 действие («Активация» или «Ремонт»), соответствующее результату одного из назначенных ему кубиков (если они остались). Затем фигурку этого персонажа нужно положить набор. Как вариант, персонаж может выбрать результат или , чтобы поджечь свою локацию (см. «Поджог локаций» на стр. 19).

Принцип бонуса сотрудничества в этой версии игры не меняется (см. «Бонус сотрудничества» на стр. 12).

Закончив с одним персонажем, лидер решает: продолжить и бросить кубики ещё раз, чтобы назначить результаты другому персонажу, либо остановиться и перейти к следующей фазе. Лидер может продолжать до тех пор, пока остаются персонажи, чьи фигурки не лежат на боку.



На кубиках действий выпали 1 , 1 и 1 . Персонаж, которому назначены эти результаты, продвигает свой диск подозрений на 1 деление вправо, чтобы отменить выпавший . Теперь он может выбрать, какое из оставшихся 2 действий (или) выполнить. После этого его фигурка кладётся набор.



На кубиках действий выпали 2 и 1 . Персонаж, которому назначены эти результаты, продвигает свой диск подозрений на 3 деления вправо и отменяет все 3 результата. Он не выполняет ни одного действия, но его фигурка всё равно кладётся набор. В этом раунде ему больше нельзя назначать результаты броска.



На кубиках действий выпали 1 , 1 и 1 . Персонаж, которому назначены эти результаты, продвигает свой диск подозрений на 1 деление вправо и отменяет . В этот момент жёлтый персонаж находится в спальне и решает, что в этот ход нужно выполнить действие . Поскольку такой результат не выпал, он кладёт набор фигурку жёлтого персонажа в спальне и заменяет на . Лежащая на боку фигурка персонажа в спальне означает, что до конца раунда подобная манипуляция с результатами более недоступна.

ФАЗА 6. КОМНАТА ОТДЫХА

В этой фазе все персонажи (кроме разоблачённого пришельца) возвращаются в комнату отдыха, где могут обменяться картами оружия и/или предметов.

ФАЗА 7. ПРОВЕРКИ

Проверки проводятся по правилам базовой игры (проверку А можно проводить только на самом подозрительном персонаже, а проверку Б — на любом). Когда персонажа проверяют, раскройте его особую карту роли, подложенную под планшет персонажа, чтобы выяснить, человек он или пришелец. Если он оказался человеком, переместите его диск на зелёное деление трека подозрений. Если он оказался пришельцем, правила игры за этого персонажа меняются (см. «Разоблачение пришельца» ниже).

РАЗОБЛАЧЕНИЕ ПРИШЕЛЬЦА

По ходу игры пришелец может быть разоблачён одним из трёх способов:

- при проверке в фазе 7 после раскрытия карты роли;
- при заражении от собаки в фазе 3. В этом случае **карта роли не раскрывается**: персонаж становится пришельцем, даже если по карте роли он человек;
- если диск подозрений персонажа оказался на одном делении с жетоном угрозы пришельца (либо правее). В этом случае **карта роли также не раскрывается**: персонаж становится пришельцем, даже если по карте роли он человек.

Важно: если несколько дисков подозрений находятся на одном делении с жетоном угрозы пришельца, только один из этих персонажей (на выбор лидера) превращается в пришельца.

Компоненты разоблачённого пришельца (в том числе диск подозрений) убираются из игры по обычным правилам. Если это первый разоблачённый пришелец в игре, его сила равна 5 (возьмите жетоны силы пришельца суммарным номиналом 5). Если же на момент разоблачения в игре уже был пришелец, новый пришелец добавляет жетон силы номиналом 1 в текущий запас пришельца.

ФАЗА 8. ПИТАНИЕ

В этой фазе нет изменений.

ФАЗА 9. ПЕРЕМЕЩЕНИЕ СОБАК, СМЕНА ЛИДЕРА И ИЗМЕНЕНИЕ УГРОЗЫ ПРИШЕЛЬЦА

В этой фазе собаки перемещаются по станции согласно базовым правилам. После того как все собаки были размещены по локациям, игрок слева от лидера получает планшет лидера (при игре вдвоём или втроём).

В конце этой фазы нужно переместить жетон угрозы пришельца по треку подозрений. Это происходит по одному из двух вариантов:



- если на делении с жетоном угрозы нет дисков подозрений, сдвиньте его на 1 деление влево;
- если жетон угрозы находится на одном делении с диском подозрений одного или нескольких персонажей, сдвиньте его на столько делений вправо, сколько дисков подозрений находятся на одном с ним делении. Диски вместе с ним не сдвигаются.

Если это движение приводит жетон угрозы пришельца на деление, уже занятое диском подозрений, происходит разоблачение пришельца (см. врезку выше). Если на этом делении более одного диска, в пришельца превращается лишь один персонаж на выбор лидера. Диски остальных персонажей остаются лежать на текущем делении трека подозрений.

ТЕМНОТА

Этот режим вступает в действие, если генераторная не работает и станция погружена во тьму. В фазе 5 меняется порядок событий: сначала лидер выбирает персонажа, которому назначит результаты броска, и только потом бросает кубики действий. Если у персонажа есть фонарик, он может перебросить 3 кубика или меньше. Их перебрасывают по одному, и необязательно перебрасывать все 3. Каждый кубик можно перебросить только 1 раз.

БЕГСТВО ЛЮДЕЙ И ПОБЕДА В ИГРЕ

В тот момент, когда люди вот-вот сбегут одним из трёх доступных способов, пришелец должен предпринять последнюю отчаянную попытку преградить им путь. Для этого он перемещается в выбранную персонажами локацию для бегства и бросает столько кубиков действий, каково его текущее значение силы. Если при броске выпало 3 или более результатов  и/или , то бегство людей срывается, игра переходит к фазе 6 и продолжается с этого места. Если нет, людям удалось сбежать и победить в игре (если выполнены все прочие условия победы).

Важно: условие победы людей из базовой игры («ни одного пришельца не улетело и ни одного человека не осталось на станции») по-прежнему должно выполняться. Последняя попытка пришельца преградить путь улетающим персонажам происходит до того, как будут раскрыты роли всех персонажей, оставшихся на станции.

ИЗМЕНЕНИЯ В ПРАВИЛАХ ЛОКАЦИЙ



Кухня: если персонажи голодают (см. «Питание» на стр. 16), бросайте в фазе действий персонажей 2 кубика действий вместо 3.



Псарня: если карта псарни будет раскрыта в фазе 4, пришелец поглощает одну из собак, находящихся на псарне (если есть), по обычным правилам.



Спальня: персонаж в этой локации может выбрать результат одного кубика действий и изменить его на другой. Для этого положите фигуру персонажа набок и переверните кубик на нужный вам результат. Подробнее см. в разделе «Фаза 5. Действия персонажей» на стр. 25.

ИЗМЕНЕНИЯ В СПОСОБНОСТЯХ ПЕРСОНАЖЕЙ

Текст способностей некоторых персонажей в этом варианте игры изменяется.

Гарри: в фазе 5, после того как вам были назначены действия, вы можете перебросить 1 кубик действий.

Норрис: у вас есть свой фонарик, и на вас не действуют эффекты темноты. Если сейчас действуют правила темноты, то в фазе 5, после того как вам были назначены действия, вы можете перебросить 3 кубика или меньше (их перебрасывают по одному, и необязательно перебрасывать все 3; каждый кубик можно перебросить только один раз).

СОЗДАТЕЛИ

Разработчики: Андреа Креспи и Джузеппе Чичеро
Редактор: Роберто Викарио
Перевод на английский: Паоло Робино
Художники: Давиде Корси, Риккардо Кроза и Матиас Мацетти
Дизайнеры: Матиас Мацетти, Маурицио Джуста — Vertigo Adv
Менеджер краудфандинга: Мауро Кьяботто
Редактор английской версии: Уильям Ниблинг
Дизайн фигурок: Aragorn Marks Design Limited, Давиде Корси, Фернандо Арментано и Кристиан Хартман из Ludus Magnus Studio.

Директор по производству: Сильвио Негри-Клементи
Издано при участии: Марики Беретты, Алесандры Негри-Клементи, Джованни Негри-Клементи и Келли Стокко
Pendragon Game Studio srl — Via Curtatone, 6 — 20122 Milano
www.pendragongamestudio.com/it
info@pendragongamestudio.com

Особые благодарности:

Андреа: в первую очередь хочу поблагодарить мою жену Сильвию и дочь Мишель за их терпение. И отдельное спасибо Джузеппе, который сопровождал меня в этом дивном приключении.

Джузеппе: спасибо моей девушке Роберте за бесконечное терпение, с которым она выслушивала мои теории об игровых механиках и динамике. Она всегда

останется моим любимым игроком-тестировщиком, потому что она чрезвычайно искренняя и критичная. Я категорически благодарю Андреа за то, что поверил в меня и многому меня научил. Спасибо также Сильвио и Келли из издательства Pendragon за то, что сразу приняли нас как часть семьи.

Спасибо вам, ребята из Саронно, с которыми мы проводили вечера за играми: Джованни Скалабрини, Лука Де Грегориис, Карло Теттаманти, Алессандро Тремолада, Сомине Макканьян, Амброджио и Маттео Карнаго, Алессандро Карлини, Марко Фугаччи, Алессандро Бранка и Андреа Сеттони, а также Эрнесто, Розанна и Давиде Ровелети, Давиде Кальца, Даниэле Марлиани, Роберто Джакомаццо и Амброджио Грими. Отдельное спасибо Роберто Викарио, нашему товарищу и менеджеру по производству в Pendragon, и всем тем, кто играл в игру и помог сделать её такой, какая она сегодня!

All rights reserved – ©2021 Pendragon Game Studio srl.
Produced by: Pendragon Game Studio Date: April 2021
Location: Shanghai Bangds Printing CO. Ltd - Shanghai - China
© Universal City Studios LLC. All Rights Reserved.



РУССКОЕ ИЗДАНИЕ

Общее руководство: Михаил Акулов
Руководство производством: Иван Попов
Главный редактор: Александр Киселев
Выпускающий редактор: Валентин Матюша
Переводчик: Александр Гагинский
Дополнительная вычитка: Анастасия Павутницкая
Старший дизайнер-верстальщик: Иван Сухойей
Дизайнер-верстальщик: Ксения Таргулян
Корректор: Мария Шульгина
Директор по развитию бизнеса: Сергей Тягунов

Редакция благодарит Юлию Колесникову, Александра Ильина и Елену Ворноскову за помощь в подготовке игры к изданию.

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru
Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2021 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 1.0

hobbyworld.ru



