НЕМЕЗИДА

ВІДПЛАТА



ПРАВИЛА ГРИ

AWAKEN REALMS
CHANGE THE GAME

GEEKACH

ЗМІСТ

ВСТУП 6
Загальний огляд перебігу гри 6

ОГЛЯД КІНЦЯ ГРИ 7
Умови перемоги та поразки 7
Огляд кінця гри 7

ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ 8
Загальні приготування 8
Приготування гравців 10

СТРУКТУРА РАУНДУ ГРИ 12
Фаза гравців 12
Фаза прибульців 14
Фаза подій 14
Фаза очищення 15

ДОКЛАДНІ ПРАВИЛА 16
Персонаж 16
Здоров'я та поранення персонажа 18

МАПА 19
Зони 19
Відсіки 20
Коридори 21
Двері 22
Фішки та жетони на мапі 23

ПЕРЕМІЩЕННЯ ПЕРСОНАЖІВ 24
Процес переміщення 24
Процес дослідження 24
Кидок на шум 25

ПРИКЛАД ПЕРЕМІЩЕННЯ ПЕРСОНАЖА 26

ПРЕДМЕТИ 28
Взаємодія 29

ПРИБУЛЬЦІ 30
Типи прибульців 30
Мішечок прибульців 30
Переміщення прибульців 30
Атаки прибульців 32

ЗДОРОВ'Я ПРИБУЛЬЦІВ І БІЙ З НИМИ 33
Одиничні постріли 33
Стрільба чергами 33
Атака ближнього бою 34
Здоров'я інших прибульців 34

КОРОЛЕВА 35
КАРТИ ІНФЕКЦІЙ 36
РОБОТ 37
ПОСАДКОВИЙ МОДУЛЬ І ЗЕНІТНІ СИСТЕМИ 37
ПРОЦЕДУРИ 38
КІНЕЦЬ ГРИ 39
ЗАВДАННЯ І МЕТА МІСІЇ 39
ДОДАТКОВІ РЕЖИМИ ГРИ 40
ГЛОСАРІЙ СИМВОЛІВ 40

ТВОРЦІ ГРИ

Присвячується пам'яті Лукаша Орвата, найкращого з нас. Колись ми зустрінемося знову.

Автор гри: Адам Квапінський

Тестування і розроблення: Міхал Лах, Міхал Орач

Керівниця внутрішнього тестування: Пауліна Влодарчик

Додаткове тестування: Кшиштоф Бельчик, Войцех Фреліх, Ернест Кєдрович, Павел Самборський, Конрад Сульжицький, Філіп Томашевський, Войцех Зелінський
Дякуємо всім гравцям, які допомогли нам тестувати гру в нашому офісі, на ігротеках та онлайн!

Правила гри: Міхал Лах

Автори сценарію: Марцін Мортка, Александра Клеста, Кшиштоф Піскорський

Коректура та редагування: Тайлер Браун, Даніель Морлі, Вікторія Слюсарчик, Марцін Мортка, Метт Клік

Художнє керівництво: Патрик Єндрашек, Адріан Радзюн

Графічний дизайн: Лукаш Стирна, Міхал Леховський, Адріан Радзюн, Міхал Стаховяк, Кароліна Ласкі-Ґетка, Александра Файлерт, Анета Коперкевич, Кінґа Янік, Клаудія Войчик, Анджей Пулторанос

Художники: Пйотр Фоксович, Аґнєшка Шаде, Ева Лабак, Патрик Єндрашек, Якуб Дзіковський, Памела Луневська, Пйотр Орлеанський, Маґдалена Цеплак, Анжеліка Каймович, Мацєй Лашкевич, Матеуш Михальський

3D-моделювання: Пйотр Ґацек, Марек Кондратович, Міхал Лісек, Матеуш Модзелевський, Матеуш Вайда, Єнджей Хоміцький

Верстка й оформлення: Рафал Янішевський, Патриція Маржец, Кінґа Янік, Анета Коперкевич, Єнджей Цєслак

Виробництво: Вітольд Чуді, Адріанна Коцєнцька, Матеуш Вольський, Зофія Єржинська, Яцек Щепінський, Ольга Бараняк, Анна Чайка

Логістика: Катажина Ґрдень, Маґдалена Казун, Міхал Кот, Себастьян Новаковський, Лукаш Пула, Шимон Собчак

PR та комунікації: Домініка Максимяк, Марта Сенницька, Яцек Вала, Мацєй Ґузік-Палис

Особлива подяка: Міхалу Матлошу, Томашу Сейміцькому, Мацею Місінському, Томашу Тшесімєчу, Марцені Тусінській, Анні-Ліс Вілкош, Полу Ґроґану та всім, хто підтримував нас під час створення та розроблення гри!

УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ

Керівник видавництва: Олександр Ручка

Керівник проєкту: Володимир Рибаков

Випускова редакторка: Олена Науменко

Перекладач: Святослав Михаць

Редактор: Сергій Лисенко

Верстальник: Артур Патрихалко

Українське видання © 2025 Geekach LLC

Україна, 03124, Київ, бул. Вацлава Гавела, буд. 4.

www.geekach.com.ua • info@geekach.com.ua

КАРТИ СТАНДАРТНОГО РОЗМІРУ



5 карт-пам'яток



6 карт вибору персонажів



60 карт дій
(по 10 для кожного персонажа)



27 карт інфекцій

Примітка. Попри однакові звороти, карти інфекцій і карти дій кладуть в окремі колоди.



8 карт мети місії



22 карти завдань
(7 спільних завдань та 15 особистих завдань)



12 карт мети для соло / кооперативного режимів



12 карт дослідження



20 карт подій

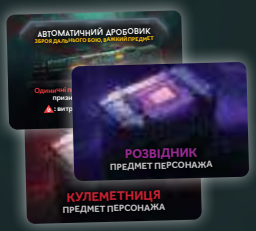


20 карт атак прибульців

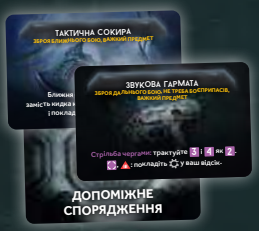
МАЛІ КАРТИ



90 карт предметів
(по 30 карт кожного типу)



7 карт предметів персонажів



24 карти допоміжного спорядження



27 карт важких поранень



6 карт роботів



12 карт здоров'я королеви

ОСНОВНІ КОМПОНЕНТИ



3 крайні фрагменти треку раундів



3 крайні фрагменти зон



23 плитки відсіків
(3 «А», 3 «Б», 4 «В», 13 «?»)



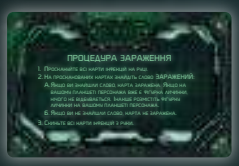
40 плиток коридорів
(по 10 з кожним із чисел 1, 2, 3 і 4)



5 планшетів персонажів



6 плиток персонажів



1 сканер



1 мішечок прибульців



5 пронумерованих
підставок для карт
у рюкзаках персонажів



1 довідник з відсіків
та 1 довідник із завдань



6 кольорових
пластикових кілець



1 довідник із прибульців



2 шестигранні кістки стрільби чергами,
2 восьмигранні кістки одиничних пострілів,
2 десятигранні кістки шуму

ФІГУРКИ



6 персонажів

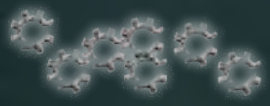


8 служників (4 види фігурок)

ФІШКИ ТА ЖЕТОНИ



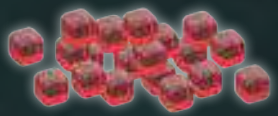
9 фішок вогню



14 фішок несправностей



30 фішок шуму



30 універсальних фішок



1 фішка раундів



5 жетонів яєць



1 жетон самознищення та 1 жетон посадкового модуля



20 жетонів контролю



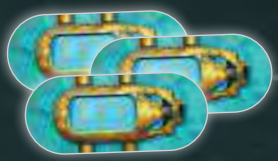
14 жетонів дверей із підставками



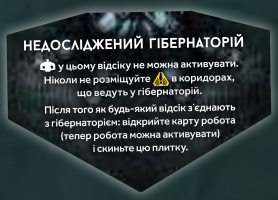
5 жетонів даних



1 жетон гібернаторію



3 жетони життєзабезпечення



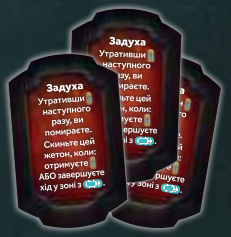
1 плитка недослідженого гібернаторію



80 жетонів тактичного спорядження *(20 боєприпасів, 20 гранат, 20 балонів кисню, 20 аптечок)*



2 жетони зенітних систем



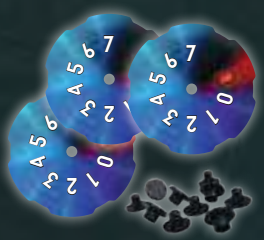
5 жетонів задухи



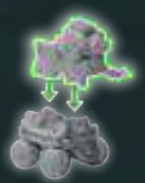
1 жетон першого гравця



40 жетонів прибульців *(1 порожній, 9 королев, 8 служників, 16 трутнів, 6 личинок)*



5 лічильників кисню і 5 наборів заклепок до лічильників *(їх прикріплюють до планшетів персонажів)*



1 робот



36 трутнів (6 видів фігурок)



6 личинок



1 королева

ВСТУП

«Немезида. Відплата» — це захоплива напівкооперативна гра для 1–5 гравців, у якій ви зануритеся в напружену й жахливу історію. Кожен гравець грає за бійця загону космодесантників, озброєного професійним спорядженням. Їх відправляють на космічну станцію, де повно смертоносних інопланетних форм життя, і доручають певну місію... Утім, власні цілі космодесантників можуть не збігатися. Зрештою, понад усе кожен прагне одного — вижити.

ЗАГАЛЬНИЙ ОГЛЯД ПЕРЕБІГУ ГРИ

Десантники, увага!

Ця вступна історія має на меті ознайомити вас зі звичайним перебігом гри «Немезида» та коротко пояснити загальні правила гри. Для зручності всі ігрові терміни, назви предметів, персонажів і відсіків виділені грубим шрифтом. Сподіваємося, завдяки цьому вступу вам буде цікавіше й легше вивчати правила. А після кількох партій ви вже зможете розповідати власні історії!

Не можу не замислюватися над тим, що це, мабуть, найлаконічніший брифінг в історії корпусу космодесантників, бо нам узагалі не надали ніякої інформації. Ані зовнішніх знімків ***станції****, ані креслень* ***відсіків****, лише приблизні вказівки, у яких* ***зонах*** *вони повинні бути... І ось ми висаджуємося з корабля в темряву* ***посадкового майданчика*** *з блискучим* ***спорядженням*** *напоготові. Ми повністю зосереджені на чіткій* ***меті місії*** *— знищити королеву тих істот, що захопили це місце. Звісно, вигідні пропозиції від сторонніх зацікавлених осіб частенько доходять до штурмових загонів на кшталт нашого, тож, скажімо так, у декого з нас іноді бувають* ***особисті завдання****. Не можна втрачати пильності ані на мить.*

Я ***переміщуюся*** *в невідоме, але для* ***розвідника*** *це звична справа. Розумніше буде спершу знайти* ***гібернаторій*** *і взяти його під контроль, адже він може стати нашим єдиним способом урятуватися. Упевнено ведучи групу вперед, я заходжу в наступний* ***відсік*** *без належної зосередженості й обережності — і* ***вогонь*** *відразу вибухає мені в обличчя. Я не встигаю відступити в коридор, як оживає рація: «Позаду тебе, Зеро!»*

Ось і вони — четверо ***трутнів прибульців****, поріддя самого пекла — стоять у коридорі між мною та рештою загону. Усе відбувається швидко: я перемикаю режим своєї* ***штурмової гвинтівки*** *й* ***стріляю чергами*** *в їхні потворні морди, витрачаючи половину* ***боєприпасів*** *і вбиваючи принаймні одного з них, а потім кидаюся крізь полум'я в інший коридор. Хай загін розбирається з рештою потвор, а я продовжу розвідку — один, у пітьмі... принаймні поки що. Не скаржуся, бо у виконанні завдань самотужки є свої переваги.*

Зайшовши в ***зону «Б»****, я знаходжу коридор у* ***гібернаторій****. Однак системи цієї станції сьогодні не в найліпшому стані — на заваді стають* ***зачинені двері****. Тим часом з'являється ще один приваблений* ***шумом*** *прибулець. Я знову перемикаю гвинтівку, бо буде великим марнотратством і невиправданим ризиком витрачати набої на сліпу чергу по цьому швидкому покидьку. Після кількох* ***одиничних пострілів*** *він нарешті падає, але перед тим встигає завдати мені кількох* ***подряпин*** *своїми мерзенними кігтями.*

Мені бракує не лише боєприпасів. Треба негайно поновити свій запас ***кисню****. Після* ***пошуків*** *у відсіку я знаходжу відносно неушкоджений* ***вогнегасник****. Проти задухи не дуже допоможе, проте річ корисна. Нарешті, задихаючись, я входжу в гібернаторій і прямую до сервісного* ***робота****. Зазвичай вони мають на собі кисневі балони... І ось воно, свіже повітря — діє краще, ніж бойові наркотики.*

Офіцер *доповідає про їхні успіхи. Вони діяли методично, узявши під* ***контроль*** *відсіки та* ***зміцнивши коридори****. Вивірено й неквапливо. Не в моєму стилі, але їм вдалося добратися до відсіку* ***керування життєзабезпеченням****. Після* ***ремонту несправності*** *в* ***зону «Б»*** *і мій відсік надходить чисте повітря. Тут панує тиша... Не встигаю я подякувати, як в етер прориває звук інтенсивної стрілянини. Я відразу розумію, що суне щось неймовірно потворне... І я не помилився. Заявилася* ***королева****. А значить, вона не охороняє* ***гніздо****...*

Доведеться діяти під супровід криків мого загону, які чути по рації. Нашому ***бойовому інженеру*** *якимось дивом вдається поранити королеву, але втрата* ***здоров'я*** *лише посилює її лють. За кілька секунд лунає моторошний крик. «Евакуація, негайно!» —* ***командує*** *офіцер. От лайно!.. Але я все ще можу впоратися з цим. Маю план.*

Я входжу в гніздо й беру те, за чим прийшов — ***яйце****. Відступаючи в коридор, я знешкоджую самотню* ***личинку*** *й повертаюся у* ***відсік системи охолодження****, щоб активувати* ***процедуру самознищення****. Залишився тільки цей варіант.* ***Знищення станції*** *означатиме вбивство королеви та знищення гнізда, чи не так? І всього всередині, зокрема й нас. Я зв'язуюся із загоном... тобто з його рештками... і направляю їх до місця зустрічі в* ***зоні «В»****. Потім щодуху біжу.*

Як завжди, я з'являюся першим. ***Рятувальний шатл****, наша остання надія, чекає на нас у доку. Я намагаюся не звертати особливої уваги на нестерпний біль, що пронизує все моє тіло. Зараз я мало що можу зробити з* ***легкими*** *чи* ***важкими пораненнями****, бо* ***операційний відсік*** *в іншому кінці станції. Навіть не хочеться* ***використати аптечку****.*

Через деякий час після мене з'являється Пластир, ***медикиня*** *загону. Однак вона хоче повернутися до інших. Клятий ангел милосердя. Вона бере трохи медикаментів, після чого каже, щоб я охороняв периметр. Ну, я не поділяю її героїчного пориву. «Якого біса, Зеро? — кричить вона по рації, поки я готуюся до запуску шатла, щоб нарешті* ***евакуюватися зі станції****. — Швидко назад! Ти не переживеш цієї подорожі, ти заражений!» Але я не купуюся на таке. Дешевий блеф... Я виконав своє завдання.*

*****

Клята медикиня... І звідки вона знала? Тепер я це відчуваю. Воно ворушиться всередині мене... і швидко росте. Схоже, що в мене небагато часу. Що ж... Не судилося мені стати приводом для батькової гордості, але збагатити його я ще можу. Ага, тепер старий виродок буде казитися, живучи до кінця днів на мої кредити... Чуєте, там, у корпорації? Перекажіть гроші, а потім ще трохи. Я принiс вам удвічі більше зразків, ніж ми домовлялися. І я дуже сподіваюся, що у вас є протоколи для розв'язання проблеми на кшталт тієї, у яку я потрапив... Чи точніше — проблеми в моїй особі. Бо, якщо ні... то повернення шатла на Землю — «з міркувань корпоративної безпеки» — може виявитися ще тим жартом.



ОГЛЯД КІНЦЯ ГРИ

УМОВИ ПЕРЕМОГИ ТА ПОРАЗКИ

У грі «Немезида» може бути кілька переможців, однак це не кооперативна гра. Зрештою, кожен тут бореться за власні інтереси. Кожен персонаж не тільки прагне виконати одне з двох початкових завдань, але й повинен вижити в цій місії, насамкінець знайшовши безпечне місце.

Переможцем вважають кожного персонажа, який виконає всі наведені нижче умови:

1. **Евакуюватися зі станції або зануритися в гібернацію.** До кінця гри кожен персонаж повинен гарантувати собі безпеку. Це означає не тільки не померти, але й скористатися одним з відсіків, який приведе в безпечне місце, наприклад:
   - **А.** Евакуюватися, використавши посадковий модуль у відсіку посадкового майданчика.
   - **Б.** Замкнутися в капсулі, зануривши у гібернацію в гібернаторії.
   - **В.** Евакуюватися зі станції на рятувальному шатлі.
2. **Виконати одне зі своїх завдань.** На початку гри кожен гравець отримує 2 таємні завдання — особисте та спільне.
   - **А.** Особисті завдання стосуються кожного окремого персонажа.
   - **Б.** Спільні завдання відповідають місії всього загону, описаній на карті мети місії.

   Протягом гри кожен гравець вибирає одне зі своїх завдань, яке він намагатиметься виконати.
3. **Вижити після процедур зараження і розвитку личинок.** Під час цих двох процедур наприкінці гри ви перевіряєте, чи вмирають персонажі внаслідок зараження.
   Більше про процедури та завдання див. на с. 38 та 39.

Гравець переможе, якщо виживе й виконає всі 3 перераховані вище умови.

ОГЛЯД КІНЦЯ ГРИ

Гра закінчується, якщо виконується одна з таких умов:

- **Закінчується 14-й раунд.** Час вичерпався, і всіх персонажів, які не евакуювалися / не занурилися в гібернацію, уже неможливо врятувати — вони помирають.

  АБО
- **Усі персонажі померли або евакуювалися / занурилися в гібернацію.** У такому разі в грі більше не залишається гравців, і настає кінець гри.

У будь-якому разі ви переходите до кінця гри, щоб визначити переможців.
Більше про кінець гри див. на с. 39.

ВСТУП *сторінка 6*
ОГЛЯД КІНЦЯ ГРИ *сторінка 7*
ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ *сторінки 8–11*
СТРУКТУРА РАУНДУ ГРИ *сторінки 12–15*
ПЕРСОНАЖ *сторінки 16–18*
МАПА *сторінки 19–23*
ПЕРЕМІЩЕННЯ ПЕРСОНАЖІВ *сторінки 24–27*
ПРЕДМЕТИ *сторінки 28–29*
ПРИБУЛЬЦІ *сторінки 30–32*
БІЙ *сторінки 33–34*
КОРОЛЕВА *сторінка 35*
КАРТИ ІНФЕКЦІЙ *сторінка 36*
РОБОТ *сторінка 37*
ПОСАДКОВИЙ МОДУЛЬ І ЗЕНІТНІ СИСТЕМИ *сторінка 37*
ПРОЦЕДУРИ *сторінка 38*
КІНЕЦЬ ГРИ *сторінка 39*
ЗАВДАННЯ І МЕТА МІСІЇ *сторінка 39*
ДОДАТКОВІ РЕЖИМИ ГРИ *сторінка 40*
ГЛОСАРІЙ СИМВОЛІВ *сторінка 40*

ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

Приготування складаються з двох етапів: загальні приготування та приготування гравців.

Загальні приготування доволі прості, їх можна виконати першими.

Приготування гравців складаються з вибору персонажів (👤) і допоміжного спорядження. Це передбачає ухвалення рішень, тому це повинні зробити всі гравці за столом.

ЗАГАЛЬНІ ПРИГОТУВАННЯ

Усі загальні приготування відбуваються відкрито. Для цього послідовно виконайте такі кроки:

А. ПРИГОТУВАННЯ ЗОН

1. Знайдіть 3 **крайні фрагменти зон** і 3 **крайні фрагменти треку раундів**, з'єднайте їх між собою і покладіть на стіл.
2. Покладіть плитку **недослідженого гібернаторію** поверх **відсіку гібернаторію**.

Примітка. Ця плитка залишається там, поки персонажі не доберуться до гібернаторію. Доти гібернаторій вважають недослідженим, а отже, фішки шуму не можна розміщувати в з'єднаних з ним коридорах, а робота не можна активувати.

3. Покладіть **фішку раундів** на поділку «1» треку раундів.
4. Покладіть **жетон посадкового модуля** (🚀) на поділку «10» треку раундів.
5. Покладіть **жетон самознищення** (☢) у відповідну комірку над треком раундів.
6. Покладіть 1 **універсальну фішку** в найвищу комірку секції **«Вибір завдання»**.
7. Покладіть усі 3 **жетони життєзабезпечення** і **жетон гібернаторію** неактивними сторонами догори (🚫 і 🚫) у відповідні комірки 3 крайніх фрагментів зон.
8. Перетасуйте всі **карти роботів**, візьміть навмання 1 з них і покладіть долілиць у комірку робота крайнього фрагмента зони «А». Решту карт роботів покладіть у коробку, не дивлячись на їхні лицеві сторони.
9. Покладіть 1 **жетон боєприпасів** (повною стороною догори) та 1 **жетон балона кисню** в комірки біля карти робота.



Примітка. Жетони боєприпасів двосторонні – мають повну й напівпорожню сторони. Усі жетони боєприпасів з'являються у грі (під час приготувань або самої гри) повною стороною догори.

10. Складіть **фігурку робота** й розмістіть її в **гібернаторії**.

Примітка. Якщо у вас є доповнення «Територія», поки що не складайте робота. Розмістіть у гібернаторії лише основу робота й почекайте, поки у грі буде відкрита карта робота, а тоді складіть його.

11. Перемішайте й покладіть долілиць обидва **жетони зенітних систем** один поверх іншого в комірку жетонів зенітних систем крайнього фрагмента зони «Б».
12. Покладіть 5 **жетонів яєць** у комірку яєць крайнього фрагмента зони «В».
13. Візьміть 4 **жетони боєприпасів** (повною стороною догори), 4 **жетони гранат** (💣), 4 **жетони балонів кисню** (🫙) й 4 **жетони аптечок** (➕) і покладіть їх у відповідні комірки біля посадкового майданчика.
14. Перемішайте всі **плитки коридорів** і покладіть їх в органайзер біля треку раундів.
    Протягом усієї гри ви братимете з органайзера плитки коридорів так, щоб не бачити їхню лицеву сторону (сторону з ненульовим значенням) до того, як візьмете їх.

СМЕРТЕЛЬНИЙ РЕЖИМ
На деяких плитках коридорів зазначено друге, нижче значення шуму.

Це значення використовують лише в «Смертельному режимі» *(див. с. 40)*.

15. По 1 за раз візьміть 3 випадкові плитки коридорів і з'єднайте їх із посадковим майданчиком, тобто викладіть їх горілиць (стороною з ненульовими значеннями догори).
    Якщо на будь-якій із цих плиток є зображення дверного отвору, то плитку треба розмістити так, щоб отвір був біля входу у відсік посадкового майданчика.
16. Візьміть усі **плитки відсіків**. Посортуйте їх за зворотами на 4 стоси — «А», «Б», «В» і «?». Перемішайте кожен стос окремо й покладіть його долілиць біля плиток коридорів.

ПЕРШОКРОВНІ — ЦЕ ПРИБУЛЬЦІ
Прибульці — це назва всіх інопланетних рас у всесвіті «Немезиди». У цій коробці представлена раса першокровних. Протягом гри трактуйте терміни «першокровні» та «прибульці» (👽) як тотожні.



Б. ПРИГОТУВАННЯ ПРИБУЛЬЦІВ

1. Візьміть **колоду дослідження**, перетасуйте її та покладіть долілиць. Поряд залиште місце для скиду.
2. Візьміть усі **жетони прибульців** і посортуйте їх на стоси за типом прибульців. Перемішайте кожен стос окремо й покладіть його стороною із символом фігурки догори.
3. Візьміть **мішечок прибульців** і покладіть у нього такі жетони:
   - 1 порожній жетон;
   - 2 жетони личинок;
   - 3 випадкові жетони трутнів;
   - 1 додатковий випадковий жетон трутня за кожного персонажа, який бере участь у грі.

   Покладіть мішечок біля решти жетонів прибульців.
4. Візьміть органайзер із фігурками прибульців і покладіть його поряд.
5. Візьміть **колоду атак прибульців** і **колоду подій**, перетасуйте їх окремо й покладіть долілиць. Поряд залиште місце для їхніх скидів.
6. Перетасуйте всі **карти здоров'я королеви** й покладіть їх стороною з числами донизу в комірку для карт здоров'я королеви крайнього фрагмента зони «В». Покладіть універсальну фішку на поділку «0» треку влучань у королеву.
7. Візьміть **довідник із прибульців** і покладіть його біля мішечка стороною «Королева жива» догори. Довідник містить короткий опис ефектів, що активуються після взяття жетонів з мішечка прибульців.

В. ІНШІ КОМПОНЕНТИ

1. Візьміть такі колоди:
   - 3 колоди предметів (червона, зелена, жовта);
   - колоду інфекцій;
   - колоду важких поранень.

   Перетасуйте кожну колоду окремо й покладіть її долілиць праворуч ігрової зони станції. Залиште місце для скидів кожної колоди.
2. Візьміть органайзер з такими компонентами й розмістіть його в межах досяжності:
   - фішки шуму ( );
   - фішки вогню;
   - фішки несправностей;
   - жетони дверей (з підставками);
   - жетони контролю;
   - жетони тактичного спорядження (боєприпаси, балони кисню, гранати й аптечки);
   - універсальні фішки.
3. Візьміть усі 6 кісток, сканер і решту жетонів і покладіть їх неподалік.



ВСТУП *сторінка 6*
ОГЛЯД КІНЦЯ ГРИ *сторінка 7*
ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ *сторінки 8–11*
СТРУКТУРА РАУНДУ ГРИ *сторінки 12–15*
ПЕРСОНАЖ *сторінки 16–18*
МАПА *сторінки 19–23*
ПЕРЕМІЩЕННЯ ПЕРСОНАЖІВ *сторінки 24–27*
ПРЕДМЕТИ *сторінки 28–29*
ПРИБУЛЬЦІ *сторінки 30–32*
БІЙ *сторінки 33–34*
КОРОЛЕВА *сторінка 35*
КАРТИ ІНФЕКЦІЙ *сторінка 36*
РОБОТ *сторінка 37*
ПОСАДКОВИЙ МОДУЛЬ І ЗЕНІТНІ СИСТЕМИ *сторінка 37*
ПРОЦЕДУРИ *сторінка 38*
КІНЕЦЬ ГРИ *сторінка 39*
ЗАВДАННЯ І МЕТА МІСІЇ *сторінка 39*
ДОДАТКОВІ РЕЖИМИ ГРИ *сторінка 40*
ГЛОСАРІЙ СИМВОЛІВ *сторінка 40*

ПРИГОТУВАННЯ ГРАВЦІВ

ПРИГОТУВАННЯ ЗАВДАНЬ І ВИБІР ПЕРСОНАЖІВ

Для приготування гравців виконайте такі кроки:

1. Візьміть **карти-пам'ятки** з номерами, що відповідають кількості гравців, які беруть участь у грі *(наприклад, якщо гравців 3, візьміть карти «1», «2» і «3»)*. Перетасуйте їх і роздайте по 1 карті-пам'ятці кожному гравцеві. Кожен гравець розкриває свою карту.

   Примітка. Номер на карті-пам'ятці потрібен під час вибору персонажів, а також для визначення деяких завдань протягом гри.

2. Візьміть усі **карти завдань** і розділіть їх на 2 колоди — **особисті завдання** та **спільні завдання**. Також візьміть **колоду мети місії**. Вилучіть із кожної колоди всі карти з номерами, які перевищують кількість персонажів, що беруть участь у грі. Потім окремо перетасуйте кожну колоду та:

   А. Роздайте долілиць кожному гравцеві 1 випадкову карту **особистого завдання** та 1 випадкову карту **спільного завдання**. Решту карт завдань покладіть у коробку, не дивлячись на їхні лицеві сторони. У жодному разі не показуйте карти завдань іншим гравцям протягом гри. Ви відкриваєте їх лише наприкінці гри. Утім, ви можете обговорювати карти завдань і брехати про них.

   Б. Візьміть 1 випадкову карту **мети місії** та покладіть її горілиць у комірку мети місії внизу треку раундів. Решту покладіть назад у коробку.

3. Перетасуйте всі **карти вибору персонажів**. Дайте 2 із цих карт гравцеві з номером 1; решта гравців не повинні бачити їх. Цей гравець вибирає одну з цих карт (персонажа, за якого він гратиме) і відкриває її. Іншу карту, не дивлячись на її лицеву сторону, затасуйте в колоду. Повторіть цей процес для решти гравців за порядком зростання їхніх номерів.

ПРИГОТУВАННЯ ПЕРСОНАЖА

Кожен гравець виконує такі кроки:

1. Візьміть 1 **планшет персонажа** й покладіть його перед собою. Потім покладіть **плитку персонажа**, якого ви вибрали, на планшет персонажа.
2. Візьміть 1 **універсальну фішку** й покладіть її на крайню ліву поділку **треку здоров'я** в нижній частині планшета персонажа.
3. Встановіть на своєму **лічильнику кисню** максимальне значення — 7.
4. Візьміть **фігурку** вибраного вами персонажа, вставте її в **кільце** кольору вашого персонажа та розмістіть фігурку на посадковому майданчику.
5. Візьміть **підставку для карт у рюкзаку** з вашим номером гравця і розмістіть її над вашим планшетом персонажа.
6. Візьміть усі **карти дій** вашого персонажа, перетасуйте їх і покладіть долілиць ліворуч від вашого планшета персонажа. Залиште місце праворуч від вашого планшета персонажа для скиду карт дій.

Примітка. Контрактник має 5 карт із написом «Контрактник» і 5 карт із написом «Контрактник: консультантка». Ця відмінність важлива лише для гри з доповненнями, поки що ігноруйте її.

7. Візьміть вашу **карту предмета персонажа** — якщо це важкий предмет, покладіть його в одну з комірок рук на планшеті вашого персонажа. Якщо це броня, покладіть її в секцію «Важкопоранений» треку здоров'я.
   Потім, якщо на карті предмета є комірки для боєприпасів, покладіть по 1 жетону боєприпасів ( ) з органайзера в кожну таку комірку повною стороною догори.

Примітка. Контрактник починає гру з 2 предметами персонажа.

8. Насамкінець візьміть усі **карти вибору персонажів** і покладіть їх у коробку.

ВИБІР ДОПОМІЖНОГО СПОРЯДЖЕННЯ

Ці кроки стосуються лише тих персонажів, які не є контрактниками. Контрактник уже починає з 2 предметами, тому не бере участі у виборі допоміжного спорядження.

Виконайте такі кроки:

1. Візьміть **колоду допоміжного спорядження**, перетасуйте, візьміть із неї 7 карт і покажіть їх усім гравцям.
2. Гравець із найбільшим номером гравця вибирає 1 з цих карт і кладе її на відповідне місце у своїй ігровій зоні; важкий предмет — у порожню комірку руки, броню — в секцію «Важкопоранений» треку здоров'я.
3. Кожен інший гравець за порядком зменшення номерів гравців вибирає по 1 допоміжному спорядженню, поки в усіх гравців не буде по 1 допоміжному спорядженню.
4. Якщо на будь-якій із карт вибраних предметів спорядження є порожні комірки тактичного спорядження, заповніть їх відповідними жетонами тактичного спорядження з органайзера.
   Жетони тактичного спорядження можна розміщувати лише в комірках тактичного спорядження відповідних кольорів.
   У сірих комірках можна розміщувати будь-які жетони тактичного спорядження.
   Більше про жетони тактичного спорядження див. на с. 16.
5. Вилучіть із гри невибране допоміжне спорядження і залиште колоду допоміжного спорядження біля колод предметів. Цю колоду можна використовувати протягом гри.
6. Насамкінець кожен гравець вибирає з органайзера будь-які 4 жетони тактичного спорядження і кладе їх у «Тактичний ремінь» у лівій частині свого планшета персонажа. Жетони боєприпасів кладуть повною стороною догори. Гравці можуть вибирати жетони одночасно, але за потреби робіть це за порядком зменшення номерів гравців.

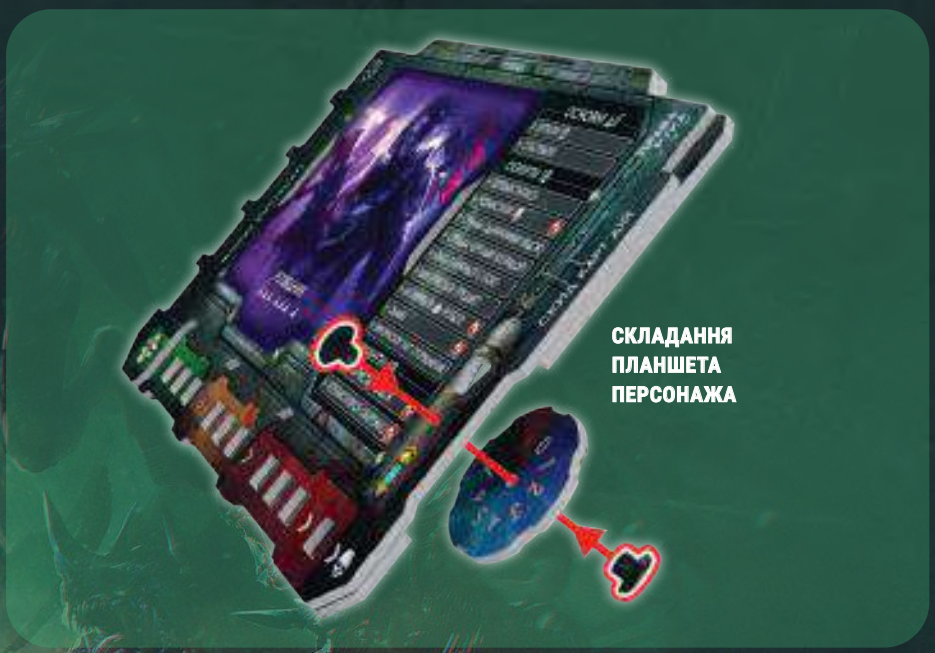
Примітка. У вашій першій партії радимо взяти по 1 жетону кожного типу.

ПОЧАТОК ГРИ

1. Кожен гравець бере на руку 5 карт дій зі своєї колоди дій.
2. Гравець з номером 1 отримує **жетон першого гравця**.
3. Перший гравець починає гру!







СКЛАДАННЯ ПЛАНШЕТА ПЕРСОНАЖА

ВСТУП *сторінка 6*

ОГЛЯД КІНЦЯ ГРИ *сторінка 7*

ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ *сторінки 8–11*

СТРУКТУРА РАУНДУ ГРИ *сторінки 12–15*

ПЕРСОНАЖ *сторінки 16–18*

МАПА *сторінки 19–23*

ПЕРЕМІЩЕННЯ ПЕРСОНАЖІВ *сторінки 24–27*

ПРЕДМЕТИ *сторінки 28–29*

ПРИБУЛЬЦІ *сторінки 30–32*

БІЙ *сторінки 33–34*

КОРОЛЕВА *сторінка 35*

КАРТИ ІНФЕКЦІЙ *сторінка 36*

РОБОТ *сторінка 37*

ПОСАДКОВИЙ МОДУЛЬ І ЗЕНІТНІ СИСТЕМИ *сторінка 37*

ПРОЦЕДУРИ *сторінка 38*

КІНЕЦЬ ГРИ *сторінка 39*

ЗАВДАННЯ І МЕТА МІСІЇ *сторінка 39*

ДОДАТКОВІ РЕЖИМИ ГРИ *сторінка 40*

ГЛОСАРІЙ СИМВОЛІВ *сторінка 40*

СТРУКТУРА РАУНДУ ГРИ

Гра триває кілька раундів.

Кожен раунд складається з 4 окремих фаз:

фаза гравців, фаза прибульців, фаза подій і фаза очищення.

На наступних сторінках ми докладно пояснимо кожну з чотирьох фаз. Нижче ви можете ознайомитися з повною структурою раунду, а також коротким описом кожного кроку.

ФАЗА ГРАВЦІВ

Починаючи з першого гравця (гравця, який має жетон першого гравця) і далі за годинниковою стрілкою, гравці по черзі виконують такі 3 кроки:

1. **Виконати 2 дії.** Виконайте будь-які 2 дії, зазначені на планшеті персонажа.
2. **Втрата кисню.** Якщо ви перебуваєте в зоні з неактивними системами життєзабезпечення (), то втрачаєте 1 очко кисню ().
3. **Поранення від вогню.** Якщо ви перебуваєте у відсіку з вогнем (), то втрачаєте 1 очко здоров'я ().

Цей процес повторюється, поки всі гравці не спасують.

ФАЗА ПРИБУЛЬЦІВ

1. **Прибульці палають.** Прибульці () у відсіках із вогнем зазнають по 1 влучанню.
2. **Прибульці атакують.** Прибульці атакують персонажів () у своїх відсіках.

ФАЗА ПОДІЙ

3. **Розігрування карти події.** Ви розігруєте карту події.
4. **Узяття жетона прибульця.** Колонія прибульців розвивається.

ФАЗА ОЧИЩЕННЯ

5. **Зміна першого гравця.** Першим гравцем стає наступний гравець за годинниковою стрілкою.
6. **Узяття карт дій.** Кожен персонаж поповнює свою руку, узявши карти з колоди.
7. **Плин часу.** Фішку раундів просувають уперед, і починається новий раунд.

ФАЗА ГРАВЦІВ

Під час цієї фази гравці по черзі (за годинниковою стрілкою) виконують ходи, починаючи з першого гравця. Якщо певний гравець уже спасував, його пропускають під час виконання ходів.

Примітка. Номери гравців на картах-пам'ятках не мають значення для порядку ходів. Після приготувань ці номери потрібні лише для деяких карт завдань.

ПОРЯДОК ХОДІВ ДЛЯ РОЗВ'ЯЗАННЯ НІЧИЇХ

Порядок ходів — найпоширеніший спосіб розв'язання нічиїх у «Немезиді».

У правилах може бути вказано першого персонажа за порядком ходів. У будь-якій такій ситуації це стосується першого гравця (гравця, який на цю мить має жетон першого гравця) або найближчого до нього гравця за порядком ходів (за годинниковою стрілкою).

Після того як усі гравці спасують, фаза гравців завершується і починається фаза прибульців.

ХОДИ ГРАВЦІВ

Під час свого ходу гравець повинен послідовно виконати такі 3 кроки:

1. Виконати 2 дії
2. Втрата кисню
3. Поранення від вогню

Гравці також можуть один раз за гру вибрати завдання під час свого ходу — це не вважають дією.
Більше про вибір завдання див. на наступній сторінці.

1. ВИКОНАННЯ ДІЙ

У свій хід гравець повинен виконати 2 дії з переліку на планшеті персонажа (див. нижче). Якщо гравець не може виконати будь-яку іншу дію, то повинен виконати дію «Спасувати». Під час будь-якого свого ходу гравець може виконати ту саму дію кілька разів.

- – Список основних дій – -

Коштує 0 карт дій:
- Зіграти карту дії
- Спасувати

Коштує 1 карту дії:
- Переміститися. *Див. «Переміщення персонажів» на с. 24.*
- Розмістити 1 . *Див. «Жетони контролю» на с. 23.*
- Стріляти одиничними пострілами у відсіку. *Див. «Одиничні постріли» на с. 33.*
- Стріляти чергами в коридорі. *Див. «Стрільба чергами» на с. 33.*
- Виконати атаку ближнього бою. *Див. «Атака ближнього бою» на с. 34.*
- Використати предмет. *Див. «Предмети» на с. 28.*
- Активувати робота. *Див. «Активація робота» на с. 37.*
- Обмінятися. Див. «Обмін» на с. 29.
- Використати будь-яке тактичне спорядження. *Див. «Тактичний ремінь» на с. 16.*

Коштує 2 карти дій:
- Використати відсік. *Див. «Відсіки» на с. 20.*
- Переміститися обережно. *Див. «Переміщення персонажів» на с. 24.*

НЕ В БОЮ

Деякі дії (позначені) можна виконувати лише тоді, коли персонаж не перебуває в бою. Персонажа вважають таким, що перебуває в бою, коли з ним у відсіку є щонайменше 1 прибулець.

Щоб виконати будь-яку дію, гравець оплачує її зазначену вище вартість, скидаючи горілиць відповідну кількість карт дій з руки в скид. Потім він виконує вибрану дію.

ВАРТІСТЬ У КАРТАХ ДІЙ

Карти дій, скинуті для оплати вартості основних дій або внаслідок будь-якого ефекту, кладуть у скид без застосування їхніх ефектів.

Зауважте, що пасування в «Немезиді» — це дія.

Гравець не пасує автоматично, якщо не має карт на руці. Дію пасування все одно треба виконати. Іноді це може змусити гравця почекати до наступного ходу, якщо він уже виконав 2 дії.

2. ВТРАТА КИСНЮ

Якщо ви в зоні з неактивною системою життєзабезпечення, то втрачаєте 1 очко кисню.
Більше про кисень див. на с. 17.

3. ПОРАНЕННЯ ВІД ВОГНЮ

Якщо ви у відсіку з фішкою вогню, то втрачаєте 1 очко здоров'я.
Більше про вогонь див. на с. 23.

РОЗІГРУВАННЯ КАРТ ДІЙ



Карта дії складається з таких частин:

- **А.** **Не в бою.** На деяких картах дій тут може бути цей символ. Він означає, що ці карти не можна використовувати у відсіку, де є прибулець.
- **Б.** **Назва**
- **В.** **Ефекти карти дії.** Ефект, який застосовують під час розігрування карти.
- **Г.** **Ефект реакції.** Деякі карти можуть мати доступний ефект реакції.
- **Д.** **Персонаж.** Указує, якому персонажу належить ця карта.

Виконуючи дію «Зіграти карту дії», гравець відкриває вибрану карту дії з руки, застосовує її ефект, а потім кладе її на верх скиду.

ПАСУВАННЯ

Коли гравець пасує, він може скинути будь-яку кількість карт із руки (карти дій і карти інфекцій), після чого його хід завершується.

З цього моменту він пропускає свої ходи до кінця поточного раунду.

Утім, гравці, які спасували, усе ще можуть використовувати реакції.

РЕАКЦІЇ

Деякі карти дій можна використати поза звичайним порядком ходів, щоб відреагувати на щось, що відбувається в грі. Це називають реакцією.

У будь-який момент гравець може застосувати ефект реакції, якщо дотримано умов, описаних на карті. У такому разі гравець кладе перед собою карту з реакцією, застосовує ефект реакції, а після того кладе карту на верх скиду.

Реакції не вважають діями, їх не рахують до ліміту кількості дій за хід.

ВИБІР ЗАВДАННЯ

Під час своїх ходів гравці також можуть вибрати завдання.

Кожен гравець може вибрати завдання лише один раз за гру, поки в нього ще залишаються 2 карти завдань.

Завдання можна вибрати до або після будь-якої із 2 дій у свій хід, але не під час однієї з них. Це НЕ ВВАЖАЮТЬ дією для будь-яких ігрових аспектів.

Вибираючи завдання, гравець бере 1 зі своїх карт завдань і вилучає її з гри, не показуючи іншим гравцям. Інше завдання гравець залишає в себе — він повинен виконати його до кінця гри. Потім він переміщує фішку треком вибору завдання вниз на 1 поділку (якщо це можливо) і бере карти дій відповідно до позиції фішки.



Кожен вибір завдання зменшує кількість карт, які візьме наступний гравець, що вирішить вибрати завдання.
Перший гравець бере 3 карти дій, другий і третій — по 2 карти, а четвертий і п'ятий — по 1 карті.

Гравець повинен виконати умови карти завдання, яку він залишив собі, інакше він не зможе претендувати на перемогу в грі.

НАКАЗИ Й КОМАНДИ

Деякі ефекти дають змогу персонажам виконувати дії за допомогою іншого персонажа. Власник такого ефекту вибирає персонажа, якому накаже виконати дію. Для такого ефекту можна також вибирати персонажів, що спасували.

Наприклад, якщо ви наказуєте персонажу стріляти чергами, то саме ви вирішуєте, у якому коридорі цей персонаж стрілятиме.

ОБМЕЖЕННЯ КОМАНД
Ви ніколи не можете виконати дію за допомогою іншого персонажа, що призведе до можливої атаки прибульця. Наприклад, наказати іншому персонажу переміститися з відсіку із прибульцями або пройти через коридор з ними.

ЕФЕКТИ
Вибираючи ефект (з карти дії, карти предмета, відсіків тощо), ви повинні бути здатні застосувати ефект повністю. Якщо це неможливо, ви не можете вибрати цей ефект.
Наприклад, карта «Пригнутися і сховатися» вимагає, щоб ви скинули 1 додаткову карту дії. Якщо ви не маєте на руці потрібної кількості додаткових карт дій, то не можете зіграти карту «Пригнутися і сховатися».

Деякі карти можуть мати більше ніж 1 ефект на вибір.

ВСТУП *сторінка 6*
ОГЛЯД КІНЦЯ ГРИ *сторінка 7*
ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ *сторінки 8–11*
СТРУКТУРА РАУНДУ ГРИ *сторінки 12–15*
ПЕРСОНАЖ *сторінки 16–18*
МАПА *сторінки 19–23*
ПЕРЕМІЩЕННЯ ПЕРСОНАЖІВ *сторінки 24–27*
ПРЕДМЕТИ *сторінки 28–29*
ПРИБУЛЬЦІ *сторінки 30–32*
БІЙ *сторінки 33–34*
КОРОЛЕВА *сторінка 35*
КАРТИ ІНФЕКЦІЙ *сторінка 36*
РОБОТ *сторінка 37*
ПОСАДКОВИЙ МОДУЛЬ І ЗЕНІТНІ СИСТЕМИ *сторінка 37*
ПРОЦЕДУРИ *сторінка 38*
КІНЕЦЬ ГРИ *сторінка 39*
ЗАВДАННЯ І МЕТА МІСІЇ *сторінка 39*
ДОДАТКОВІ РЕЖИМИ ГРИ *сторінка 40*
ГЛОСАРІЙ СИМВОЛІВ *сторінка 40*

ФАЗА ПРИБУЛЬЦІВ

У цій фазі прибульці палатимуть й атакуватимуть.

Фаза прибульців складається із 2 коротших послідовних кроків. Після виконання останнього кроку починається фаза подій.

1. ПРИБУЛЬЦІ ПАЛАЮТЬ

Кожен прибулець у відсіку з вогнем зазнає 1 влучання.

Якщо у гнізді є вогонь, то він знищує 1 яйце.
Більше про вогонь див. на с. 23.
Більше про здоров'я прибульців див. на с. 33.

Примітка. Під час цього кроку ви не кидаєте кістку, тому цим влучанням ніколи не можна вбити прибульця (за винятком личинки).

2. ПРИБУЛЬЦІ АТАКУЮТЬ

Кожен прибулець у кожному відсіку атакує персонажа (якщо він там є). Якщо у відсіку більше ніж 1 персонаж, то прибулець атакує першого за порядком ходів персонажа.

Кожну атаку розігрують окремо, починаючи з відсіку у верхньому лівому куті станції й далі ряд за рядом.

Якщо у відсіку більше ніж 1 прибулець, почніть із найбільших прибульців — усі вони атакують того самого персонажа (першого за порядком ходів), якщо тільки цей персонаж не помре або не залишить відсік. Якщо таке станеться, то прибульці, які ще не атакували, атакуватимуть наступного за порядком ходів персонажа.
Більше про атаки прибульців див. на с. 32.



ФАЗА ПОДІЙ

У цій фазі ви берете й розігруєте карту події, яка може істотно вплинути на ситуацію в грі, і тоді вміст мішечка прибульців буде змінений.



Карта події складається з таких частин:

- **А. Переміщення прибульців.** Ці символи визначають, які прибульці переміщуються під час фази подій.
- **Б. Основний ефект події.** Основний ефект, що істотно впливає на гру.
- **В. Другорядний ефект події.** Не такий важливий ефект, переважно пов'язаний з додаванням фішок шуму в коридори.

3. РОЗІГРУВАННЯ КАРТИ ПОДІЇ

Під час цього кроку деякі прибульці переміщуються, а ви розігруєте ефекти карти події.

Візьміть карту з колоди подій і розіграйте її таким способом. Якщо карта описує ефект, який неможливо застосувати, ігноруйте це речення і продовжуйте розігрувати решту ефектів карти.
Наприклад, якщо ефект указує вам розмістити фішку несправності ( ) у відсіку, а там уже є фішка несправності, ігноруйте цей ефект.

1. Переміщення прибульців. Зазначені на карті прибульці переміщуються до найближчих персонажів ( ).
   – – прибульці в коридорах відповідної орієнтації переміщуються.

   Примітка. Прибульці переміщуються по-різному залежно від того, входять вони в коридор, відсік із персонажем чи в порожній відсік.
   Більше про переміщення прибульців див. на с. 30.
2. Застосуйте основний ефект події.
3. Застосуйте другорядний ефект події.

ПОРЯДОК ЗАСТОСУВАННЯ ЕФЕКТІВ

Усі ефекти, у тексті яких зазначено персонажів, застосовують за порядком ходів.

Усі ефекти, у тексті яких зазначено фішки шуму ( ) в коридорах, застосовують, починаючи з коридору у верхньому лівому куті станції й далі ряд за рядом.

4. Скиньте карту події.

4. УЗЯТТЯ ЖЕТОНА ПРИБУЛЬЦЯ

Мішечок прибульців символізує прибульців, що живуть на станції поза межами досяжності персонажів. Під час цього кроку їхня кількість змінюється.

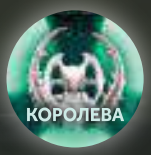
Візьміть із мішечка випадковий жетон прибульця, розіграйте його за вказівками з довідника з прибульців; на цю мить вас цікавить тільки лице жетона — повністю ігноруйте його зворот.

Потім скиньте взятий жетон, поклавши його під низ стосу відповідних жетонів прибульців.

Жетони прибульців завжди кладуть у мішечок, узявши зі стосів жетонів прибульців, і скидають з мішечка назад у ці стоси.

Примітка. Ефекти на жетонах змінюються після смерті королеви — дивіться сторону «Королева мертва» довідника із прибульців.

ПОЯСНЕННЯ ЖЕТОНІВ У ДОВІДНИКУ ІЗ ПРИБУЛЬЦІВ



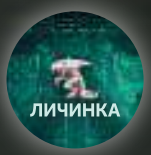
Жетон королеви
Якщо на мапі є королева, то активуйте її.

Інакше покладіть у мішечок 2 жетони личинок.

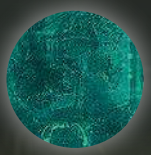
Більше про активацію королеви див. на с. 35.



Жетон служника й жетон трутня
Покладіть у мішечок 2 жетони королеви.



Жетон личинки
Покладіть у мішечок 2 випадкові жетони служників.



Порожній жетон
Покладіть у мішечок 2 випадкові жетони трутнів. Поверніть порожній жетон у мішечок.

ПОРОЖНІЙ ЖЕТОН ЗАВЖДИ В МІШЕЧКУ

Порожній жетон — це єдиний жетон, який повертають у мішечок після кожного його взяття і розігрування.

Усі інші жетони після розігрування скидають.

ФАЗА ОЧИЩЕННЯ

5. ЗМІНА ПЕРШОГО ГРАВЦЯ

Жетон першого гравця передають наступному за годинниковою стрілкою гравцеві.

6. УЗЯТТЯ КАРТ ДІЙ

Кожен гравець бере карти дій зі своєї колоди, щоб мати на руці 5 карт.

ПЕРЕТАСУВАТИ КОЛОДУ ДІЙ

Щоразу, коли у вашій колоді дій більше немає карт, а вам треба взяти ще одну карту (навіть в іншій фазі), спершу перетасуйте всі карти зі свого скиду, сформуйте нову колоду дій і продовжуйте брати карти.

7. ПЛИН ЧАСУ

Просуньте фішку раундів уперед на 1 поділку. Якщо фішка раундів уже на останній поділці, натомість переходьте до кінця гри.

Більше про кінець гри див. на с. 39.

Якщо фішка раундів потрапляє на поділку з будь-яким жетоном, негайно розіграйте його.



ЖЕТОН САМОЗНИЩЕННЯ
Якщо фішка раундів потрапляє на поділку з жетоном самознищення, станція вибухає, і гра закінчується. Усі персонажі всередині станції (а також занурені в гібернацію) гинуть, кожен відсік вважають зруйнованим, а всіх прибульців — мертвими.

Більше про самознищення див. на с. 38.



ЖЕТОН ПОСАДКОВОГО МОДУЛЯ
Якщо фішка раундів потрапляє на поділку з жетоном посадкового модуля, то посадковий модуль намагається приземлитися на посадковому майданчику. Перевірте зенітні системи, відкривши верхній жетон зенітної системи:



Якщо він неактивний (або жетони зенітної системи були вилучені з гри), посадковий модуль успішно приземляється. Розмістіть його на посадковому майданчику й вилучіть із гри жетони зенітної системи — їх не можна міняти. Відтепер персонажі можуть використовувати посадковий майданчик, щоб евакуюватися.



Інакше посадковий модуль буде знищений — вилучіть жетон посадкового модуля із гри.

Якщо посадковий модуль приземлився, то з цього моменту він доступний персонажам — вони можуть евакуюватися зі станції, скориставшись модулем.

Більше про зенітні системи та евакуацію див. на с. 37–38.

ПОЧАТОК НОВОГО РАУНДУ

Тепер починайте новий раунд із фази гравців.

ВСТУП *сторінка 6*
ОГЛЯД КІНЦЯ ГРИ *сторінка 7*
ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ *сторінки 8–11*
СТРУКТУРА РАУНДУ ГРИ *сторінки 12–15*
ПЕРСОНАЖ *сторінки 16–18*
МАПА *сторінки 19–23*
ПЕРЕМІЩЕННЯ ПЕРСОНАЖІВ *сторінки 24–27*
ПРЕДМЕТИ *сторінки 28–29*
ПРИБУЛЬЦІ *сторінки 30–32*
БІЙ *сторінки 33–34*
КОРОЛЕВА *сторінка 35*
КАРТИ ІНФЕКЦІЙ *сторінка 36*
РОБОТ *сторінка 37*
ПОСАДКОВИЙ МОДУЛЬ І ЗЕНІТНІ СИСТЕМИ *сторінка 37*
ПРОЦЕДУРИ *сторінка 38*
КІНЕЦЬ ГРИ *сторінка 39*
ЗАВДАННЯ І МЕТА МІСІЇ *сторінка 39*
ДОДАТКОВІ РЕЖИМИ ГРИ *сторінка 40*
ГЛОСАРІЙ СИМВОЛІВ *сторінка 40*

ЗОЛОТІ ПРАВИЛА

Правило кошмару. Якщо ви з якихось причин сумніваєтеся в певному правилі, порядку застосування ефектів або не можете знайти відповіді на свої запитання, то ви завжди повинні розігрувати конкретну ситуацію за найгіршим можливим сценарієм для гравців.

Якщо ситуація все ще незрозуміла, розіграйте її за найгіршим з можливих сценаріїв для першого за порядком ходів персонажа.

Локальні ефекти. Кожен ефект у грі, ціль якого чітко не вказана, вважають локальним — це означає, що його застосовують у тому ж відсіку, де перебуває персонаж, який застосовує ефект.

Приклад. «Скиньте фішку несправності» означає, що ви скидаєте фішку несправності з відсіку, у якому на цю мить перебуває ваш персонаж, або з будь-якого об'єкта у вашому відсіку (наприклад, зі зброї, яку тримає ваш персонаж).

Ліміт компонентів. Кількість більшості компонентів обмежена. Є особливі правила щодо того, що станеться, якщо вони вичерпаються. Вважайте, що кількість усіх інших компонентів обмежена без будь-яких особливих правил. Якщо треба використати якийсь компонент, а доступних немає, то нічого не відбувається.
Наприклад, персонажі не можуть отримати жетони боєприпасів, якщо всі вони в розпорядженні гравців.

ДОКЛАДНІ ПРАВИЛА



ПЕРСОНАЖ

Під час приготувань до гри плитки персонажів розміщують на універсальних планшетах персонажів. Відтоді все це трактують як планшет персонажа.

Планшет персонажа — це компонент, на якому зазначено всі можливі дії, які може виконувати персонаж. Усі ефекти, поранення та інші статуси, що впливають на персонажа, також розміщують на планшеті.

А. НАЗВА Й РАНГ

Кожен персонаж () має свій ранг. Він важливий для деяких ефектів. Наприклад, персонажі вищого рангу можуть командувати персонажами нижчого рангу за допомогою певних карт дій.
Наприклад, зображена вище медикиня має ранг 2.

Б. ТРЕК ЗДОРОВ'Я

На треку здоров'я показано поточну життєздатність персонажа — скільки поранень він зазнав на цей момент гри, його виснаження тощо.
Більше про здоров'я персонажа див. на с. 18.

В. ТАКТИЧНИЙ РЕМІНЬ

Кожен персонаж має власний тактичний ремінь — він складається з 4 комірок тактичного спорядження, де можна зберігати жетони тактичного спорядження.

КОМІРКИ ТАКТИЧНОГО СПОРЯДЖЕННЯ

Комірки тактичного спорядження є не лише на тактичному ремені, але й на зброї та інших предметах.

ВИКОНАННЯ ДІЇ З БУДЬ-ЯКИМ ТАКТИЧНИМ СПОРЯДЖЕННЯМ

Виконавши таку дію, виберіть будь-яку кількість ваших жетонів тактичного спорядження і використайте їх, застосувавши їхні ефекти. Потім скиньте всі вибрані жетони (крім жетонів боєприпасів, які переміщують на зброю як частину їхнього ефекту).

Ви також можете переміщувати будь-яку кількість своїх жетонів між вашими комірками тактичного спорядження.

ОТРИМАННЯ ЖЕТОНІВ ТАКТИЧНОГО СПОРЯДЖЕННЯ

Нові отримані жетони тактичного спорядження можна розміщувати в порожніх комірках тактичного спорядження відповідного кольору. Це означає, що жетони боєприпасів можна розміщувати безпосередньо в комірках тактичного спорядження на зброї.

Сірі комірки універсальні — у них можна розміщувати будь-які жетони тактичного спорядження.

ЖЕТОНИ БОЄПРИПАСІВ

Символ жетона боєприпасів: 

Жетони боєприпасів двосторонні. На одній стороні зображено жетон з повним боєприпасом, а на іншій — з напівпорожнім.

Використання жетона боєприпасів дає вам змогу **перезарядити** зброю — виберіть зброю і перемістіть жетон боєприпасів з комірки вашого тактичного спорядження в комірку на вибраній зброї.

Ніколи не можна переміщувати жетон боєприпасів, яким уже заряджена зброя. Тобто не можна переміщувати боєприпаси з однієї зброї на іншу.

ЖЕТОНИ БАЛОНІВ КИСНЮ

Символ жетона балона кисню:

Використавши жетон балона кисню, персонаж отримує 3 очки кисню ( ). Встановіть на лічильнику кисню відповідне значення. Запас кисню персонажа ніколи не може перевищувати 7 очок.

ЖЕТОНИ ГРАНАТ

Символ жетона гранати:

Гранати — ефективний спосіб боротьби з великими групами прибульців ( ) у коридорах.

Використавши жетон гранати, персонаж вибирає суміжний коридор, кидає кістку стрільби чергами й додає 2 до результату. Потім призначає стільки ж влучань у вибраному коридорі. Результат не має ніякого ефекту.

Цей кидок не трактують як стрільбу чергами персонажа (ефекти зброї не впливають на результат).

Більше про бій див. на с. 33.

ЖЕТОНИ АПТЕЧОК

Символ жетона аптечки:

Персонажі використовують аптечки для лікування легких поранень.

Використавши жетон аптечки, персонаж відновлює 2 очки здоров'я ( ).

Більше про здоров'я персонажа див. на с. 18.

Г. КОМІРКИ РУК

У верхній частині кожного планшета персонажа є 2 комірки рук.

Усі важкі предмети ви повинні носити в руках. У будь-який момент гри можна нести 1 важкий предмет в 1 комірці руки.

Більше про важкі предмети див. на с. 29.

СКИДАННЯ ПРЕДМЕТІВ І ЖЕТОНІВ ТАКТИЧНОГО СПОРЯДЖЕННЯ

Усі персонажі в будь-який момент гри можуть скинути будь-яку кількість своїх жетонів тактичного спорядження і/або предметів.

Жетони повертають у запас, а карти предметів — у відповідний скид.

Д. КИСЕНЬ



Хоч на станції є кисень, але він сильно забруднений — його не можна використовувати без увімкнених систем життєзабезпечення.

Кожен персонаж починає гру з певним особистим запасом кисню, але з кожним ходом запас зменшуватиметься. Отримати кисень буде не так просто.

Якщо наприкінці ходу (зокрема того, коли персонаж пасує) персонаж перебуває в зоні з неактивною системою життєзабезпечення ( ), він втрачає 1 очко кисню.

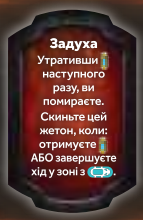
Більше про зони див. на с. 19.

ВИТРАЧАННЯ КИСНЮ

Деякі предмети або ефекти можуть указувати вам витрачати кисень, відповідно зменшуючи значення на лічильнику кисню.

Ви не зможете виконувати дії, які потребують витрат кисню, якщо внаслідок цього ваш запас кисню стане меншим за 0.

З іншого боку, перебування у зоні з активними системами життєзабезпечення ( ) НЕ ПРИЗВОДИТЬ до поповнення особистих запасів кисню. Щоб поповнити особисті запаси кисню, персонаж повинен знайти відповідні предмети або жетони тактичного спорядження.



Коли лічильник кисню досягає , персонаж отримує **жетон задухи, негайно встановлює на своєму лічильнику кисню «0»** та виконує вказівки на жетоні. Персонаж має лише 1 хід, щоб знайти балон кисню і не померти.

Е. ПЕРЕЛІК ДІЙ

У цій секції на планшеті персонажа зазначено всі доступні дії в грі.

Більше про дії див. на с. 12.

Ж. КОЛОДА І СКИД КАРТ ДІЙ

Колоду карт дій розміщують долілиць ліворуч планшета персонажа, а скид карт дій — горілиць праворуч.

ВСТУП *сторінка 6*
ОГЛЯД КІНЦЯ ГРИ *сторінка 7*
ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ *сторінки 8–11*
СТРУКТУРА РАУНДУ ГРИ *сторінки 12–15*
ПЕРСОНАЖ *сторінки 16–18*
МАПА *сторінки 19–23*
ПЕРЕМІЩЕННЯ ПЕРСОНАЖІВ *сторінки 24–27*
ПРЕДМЕТИ *сторінки 28–29*
ПРИБУЛЬЦІ *сторінки 30–32*
БІЙ *сторінки 33–34*
КОРОЛЕВА *сторінка 35*
КАРТИ ІНФЕКЦІЙ *сторінка 36*
РОБОТ *сторінка 37*
ПОСАДКОВИЙ МОДУЛЬ І ЗЕНІТНІ СИСТЕМИ *сторінка 37*
ПРОЦЕДУРИ *сторінка 38*
КІНЕЦЬ ГРИ *сторінка 39*
ЗАВДАННЯ І МЕТА МІСІЇ *сторінка 39*
ДОДАТКОВІ РЕЖИМИ ГРИ *сторінка 40*
ГЛОСАРІЙ СИМВОЛІВ *сторінка 40*

ЗДОРОВ'Я ТА ПОРАНЕННЯ ПЕРСОНАЖА

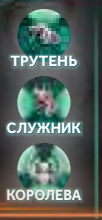


На треку здоров'я персонажа зазначено його 3 стани:

- **Здоровий**
- **Поранений**
- **Важкопоранений**

Персонаж ( ) перебуває у певному стані, коли його фішка здоров'я (універсальна фішка на треку здоров'я) розміщується в одній із комірок відповідної секції. Ці секції самі собою не впливають на перебіг гри, однак атаки прибульців часто залежать від стану атакованого персонажа, іноді навіть відразу вбиваючи його.

ПРИКЛАД АТАКИ ПРИБУЛЬЦЯ



Якщо ви важкопоранені, то помираєте.

Інакше отримайте 1 карту важкого поранення та 1 карту інфекції.

Під час гри персонажі можуть втрачати або відновлювати очки здоров'я ( ). У таких ситуаціях просто переміщуйте свою фішку здоров'я праворуч або ліворуч відповідно.

Коли фішка здоров'я переміститься в секцію з предметом броні, скиньте броню і переміщуйте фішку здоров'я далі. Броня не запобігає втраті здоров'я, якщо це не зазначено на самій карті предмета.
Більше про броню див. на с. 29.

Коли фішка здоров'я переміщується з останньої комірки на символ черепа, персонаж помирає.

СМЕРТЬ

Після того як персонаж помре, вилучіть його фігурку з ігрового поля. Усі предмети персонажа також вилучають. Цей персонаж програв гру, він більше не бере в ній участі.

ВАЖКІ ПОРАНЕННЯ



Персонажі іноді можуть зазнавати важких поранень (переважно внаслідок атак прибульців). Важкі поранення — це карти, що мають негативний вплив на персонажа, зменшуючи як поточну, так і максимально можливу кількість очок здоров'я (фішку здоров'я не можна перемістити в комірку, накриту картою важкого поранення). Важкі поранення можна вилікувати лише за допомогою певних предметів та в певних відсіках.

Щоразу, коли персонаж зазнає важкого поранення, він бере випадкову карту з колоди важких поранень і кладе її в крайню ліву секцію треку здоров'я, де немає карти важкого поранення. Цілком можливо, що ви матимете 2 повністю однакові карти важких поранень — у такому разі не додавайте їхні ефекти.

Якщо фішка здоров'я перебуває в секції, де розміщена карта важкого поранення, перемістіть фішку здоров'я в першу порожню комірку наступної секції. Це може призвести до скидання предмета броні.

СКИДАННЯ КАРТ ВАЖКИХ ПОРАНЕНЬ

Є чимало способів скинути карти важких поранень. Найчастіше це можна зробити завдяки предметам та у відсіках.

Щоразу, коли персонаж застосовує ефект, який дає змогу скинути важке поранення, і має кілька таких карт, він може вибрати, яку з них скинути. У такому разі посуньте решту важких поранень у крайні ліві секції треку здоров'я.

Скидання важких поранень не призводить до переміщення фішки здоров'я.

ВІДНОВЛЕННЯ ЗДОРОВ'Я
Відновлюючи очки здоров'я, гравець завжди може відновити меншу кількість очок здоров'я, ніж зазначено.

МАПА

Мапа в «Немезиді» зображає станцію, розділену на **3 зони — «А», «Б» і «В»**. Станція складається з **відсіків**, які завжди розміщують в одній із 3 зон. Відсіки з'єднуються між собою суміжними **коридорами**.

Персонажів можна розміщувати лише у відсіках, а прибульців (👽) — як у відсіках, так і в коридорах.

РОЗМІР СТАНЦІЇ

Крайні фрагменти зон і крайні фрагменти треку раундів створюють межі станції. Жоден відсік і жоден коридор ніколи не можна розмістити на цих фрагментах або за їхніми межами. Це також стосується правої та нижньої сторони станції.

ЗОНИ

Про зони вам треба знати 2 важливі речі:

- Кожна зона має свою систему життєзабезпечення, яка може бути як активною (🟢), так і неактивною (🔴). Змінити стан цих систем можна у відсіках керування життєзабезпеченням, які є в кожній зоні.
  Більше про відсіки див. у довіднику з відсіків.
- Для кожної зони є свої плитки відсіків, описані нижче (вони мають позначки «А», «Б» і «В»). Ці відсіки часто потрібні для виконання завдань. Усі інші відсіки (з позначкою «?») вважають випадковими, і вони можуть з'явитися в будь-якій зоні.

ЗОНА «А»

Зона «А» — це вхідна зона, у якій ви починаєте свою місію і, найпевніше, там же закінчуєте. Важливі відсіки:

Посадковий майданчик — один зі способів евакуюватися зі станції, а також місце, де персонажі можуть поповнити свої запаси. Персонажі починають гру тут.

Буровий відсік — дає змогу прокладати нові коридори.

Відсік керування життєзабезпеченням «А» — вмикає / вимикає системи життєзабезпечення в зоні «А», дає змогу гасити пожежі.

Операційний відсік — забезпечує найлегший спосіб позбутися важких поранень і навіть уникнути зараження личинками, якщо таке повинно статися.

ЗОНА «Б»

Зона «Б» — це центральна зона з відсіком гібернаторію, одним зі способів безпечно завершити місію на станції. Важливі відсіки:

Гібернаторій — гарантує безпеку кільком персонажам. На початку гри він недосліджений і неактивний (🔴). Це означає, що його не можна використати, але можна ввімкнути у відсіку керування життєзабезпеченням «В».
Більше про гібернаторій див. у довіднику з відсіків і на с. 38.

Система охолодження — дає змогу запустити процедуру самознищення в разі виникнення аварійних ситуацій.
Більше про самознищення див. на с. 38.

Відсік керування життєзабезпеченням «Б» — вмикає / вимикає системи життєзабезпечення в зоні «Б». Ви також можете перевірити тут стан зенітних систем і змінити його.
Більше про зенітні системи див. на с. 37.

Серверний відсік — дає вам змогу збирати жетони даних, потрібні для деяких завдань.

ЗОНА «В»

Зона «В» — найнебезпечніша зона. Важливі відсіки:

Відсік керування життєзабезпеченням «В» — вмикає / вимикає системи життєзабезпечення в зоні «В». Тут ви також можете активувати гібернаторій.

Гніздо — небезпечний відсік із яйцями прибульців.
Більше про гніздо див. на наступній сторінці.

Реактор — надзвичайно важливий відсік. Він повністю знеструмлює станцію, вимикаючи (і запобігаючи повторному вмиканню) всі відсіки керування системами життєзабезпечення, систему самознищення та зенітні системи.

Рятувальний шатл — це спосіб аварійно евакуюватися зі станції, але тільки для 1 особи.
Більше про евакуацію див. на с. 38.

ЗОНИ НА СТАНЦІЇ

На цьому малюнку показані всі місця, де можуть з'являтися відсіки й коридори.



ВСТУП *сторінка 6*
ОГЛЯД КІНЦЯ ГРИ *сторінка 7*
ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ *сторінки 8–11*
СТРУКТУРА РАУНДУ ГРИ *сторінки 12–15*
ПЕРСОНАЖ *сторінки 16–18*
МАПА *сторінки 19–23*
ПЕРЕМІЩЕННЯ ПЕРСОНАЖІВ *сторінки 24–27*
ПРЕДМЕТИ *сторінки 28–29*
ПРИБУЛЬЦІ *сторінки 30–32*
БІЙ *сторінки 33–34*
КОРОЛЕВА *сторінка 35*
КАРТИ ІНФЕКЦІЙ *сторінка 36*
РОБОТ *сторінка 37*
ПОСАДКОВИЙ МОДУЛЬ І ЗЕНІТНІ СИСТЕМИ *сторінка 37*
ПРОЦЕДУРИ *сторінка 38*
КІНЕЦЬ ГРИ *сторінка 39*
ЗАВДАННЯ І МЕТА МІСІЇ *сторінка 39*
ДОДАТКОВІ РЕЖИМИ ГРИ *сторінка 40*
ГЛОСАРІЙ СИМВОЛІВ *сторінка 40*



ВІДСІКИ

Відсіки — це основа гри: персонажі () переміщуються між сусідніми відсіками. На кожній плитці відсіку є чимало пов'язаних із ним символів.

Є 2 типи відсіків — відсіки зон («А», «Б» і «В»), які належать до відповідної зони і які завжди присутні в грі, а також випадкові відсіки («?»), які можуть і не з'явитися в грі.

На плитках відсіків є така інформація:

А. Назва.

Б. Ефект. Короткий опис ефекту відсіку під час його використання.

В. Символи предметів. Показує, які типи предметів можна знайти в цьому відсіку. Переважно на них посилається карта дії «Пошук».

Г. Символ комп'ютера. Показує, чи відсік під'єднаний до сервера. Сам собою символ не має ефекту, але на нього часто посилаються інші дії та ефекти.

Д. Тип відсіку та номер відсіку. Показує, належить відсік до певної зони («А», «Б» або «В») чи він випадковий («?»). Номери відсіків використовують для розв'язання різних нічиїх.

Е. Інші символи. На плитках відсіків також можуть бути інші символи, що позначають особливі правила:

— такі відсіки ніколи не можна взяти під контроль, і там ніколи не можна розміщувати жетони контролю.
Більше про жетони контролю див. на с. 23.

— ці відсіки ніколи не можна пошкодити. Там ніколи не можна розмістити фішку несправності.
Більше про фішки несправностей див. на с. 23.

ВИКОРИСТАТИ ВІДСІК

Щоразу, коли будь-який персонаж використовує відсік (найчастіше під час виконання основної дії «Використати відсік»), він застосовує ефект відсіку.

Примітка. Усі відсіки докладно описані в довіднику з відсіків.

ГНІЗДО

Гніздо має окреме місце на крайньому фрагменті зони «В», де на початку гри є 5 жетонів яєць. Це місце вважають продовженням плитки гнізда, тобто персонажі у гнізді можуть взаємодіяти з жетонами яєць, ніби перебувають у відсіку з яйцями.

Яйця вважають важкими предметами. Їх можна забрати, виконавши дію гнізда.
Більше про важкі предмети див. на с. 29.

Ви можете **знищити** гніздо, вилучивши всі яйця з місця для яєць (виконавши дію гнізда). Коли там більше не залишиться яєць, поставте універсальну фішку на місце для яєць — це означатиме, що гніздо знищено. Воно залишається знищеним, навіть якщо внаслідок інших ефектів ви покладете туди нові яйця.

ВОГОНЬ ЗНИЩУЄ ЯЙЦЯ
Якщо у гнізді є вогонь (), то він вилучає звідти 1 яйце під час кожного кроку «Прибульці палають» у фазі прибульців.

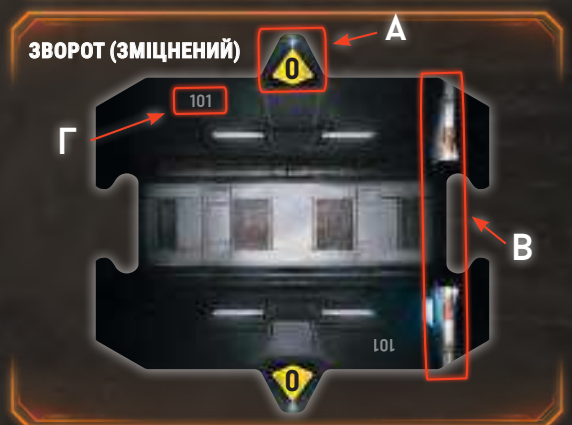
КОРИДОРИ

Для переміщення з відсіку у відсік персонажі використовують суміжні коридори. Унаслідок переміщення чи інших дій у коридорах розміщують фішки шуму (), що попереджають вас про близьку небезпеку.

Зрештою шум може перетворитися на прибульців (), яких розміщують у коридорах — такі прибульці потім переміщуватимуться між коридорами й відсіками.

Більше про фішки шуму див. на с. 25.





А. Значення шуму в коридорі. Використовують під час кидка на шум для визначення того, у яких коридорах треба розмістити фішки шуму.

Б. Значення шуму в смертельному режимі. Деякі коридори мають друге значення шуму, яке використовують лише в смертельному режимі.

В. Дверний отвір. Показує, де є двері. Вони можуть бути відчинені, зачинені або знищені.

Г. Номер. Номер коридору. Використовують для розв'язання нічиїх під час переміщення прибульців. Зауважте, що цей номер завжди починається з числа, що дорівнює значенню шуму на лиці плитки коридору.

Кожен з'єднаний з відсіком коридор вважають суміжним із цим відсіком, незважаючи на інші компоненти на полі (наприклад, прибульців або двері).

На відміну від відсіків, коридори іноді можуть бути розташовані на межі двох зон. У такому разі вважають, що цей коридор належить до обох зон.

У коридорі можуть перебувати:

- Королева та до 2 інших прибульців

  АБО
- Загалом до 6 трутнів, служників і личинок

  АБО
- Фішка шуму

ПРИБУЛЬЦІ ТА ФІШКИ ШУМУ

Коли прибульця розміщують у коридорі з фішкою шуму або він переміщується туди, спершу вилучіть фішку шуму.

У коридорах із прибульцями ніколи не розміщують фішки шуму.

ЗМІЦНЕНИЙ КОРИДОР

Протягом гри персонажі можуть зміцнювати порожні коридори.

Після зміцнення коридору вилучіть із нього фішку шуму (якщо така є) і переверніть його на іншу сторону. На цій стороні зображено значення «0». Ви не розміщуватимете фішки шуму в таких коридорах унаслідок кидка на шум (на кістці немає грані «0»).

Однак прибульці все одно можуть переміщуватися в такий коридор.

Примітка. Коридори, що ведуть до гібернаторію, ніколи не можна зміцнити.

КЛЮЧОВІ СЛОВА ЗВИЧАЙНИХ КОРИДОРІВ

ПОРОЖНІЙ КОРИДОР

Коридор вважають порожнім, якщо в ньому немає прибульців.

Коридор, у якому є фішка шуму, також вважають порожнім.

НЕДОСЛІДЖЕНИЙ КОРИДОР

Коридор, з'єднаний лише з 1 відсіком, вважають недослідженим.



ЛІМІТ КІЛЬКОСТІ ПРИБУЛЬЦІВ

В одному коридорі може перебувати щонайбільше 6 прибульців (у таких ситуаціях королеву рахують як 4 прибульців).

Якщо в будь-який момент прибульці повинні переміститися або їх треба розмістити в коридорі, де для них замало місця, ви повинні натомість:

- Перемістити / розмістити якнайбільше прибульців, надаючи пріоритет найбільшим прибульцям.
- У разі потреби більші прибульці міняються місцями з меншими прибульцями:
  - Під час переміщення просто поміняйте їх місцями (це НЕ ПРИЗВОДИТЬ до атаки прибульців).
  - Під час розміщення вилучіть з коридору потрібну кількість менших прибульців, щоб замість них розмістити більших прибульців.
- Якщо після цього ви не перемістили / розмістили деяких прибульців через ліміт прибульців, то не переміщуйте / розміщуйте їх.

ВСТУП *сторінка 6*
ОГЛЯД КІНЦЯ ГРИ *сторінка 7*
ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ *сторінки 8–11*
СТРУКТУРА РАУНДУ ГРИ *сторінки 12–15*
ПЕРСОНАЖ *сторінки 16–18*
МАПА *сторінки 19–23*
ПЕРЕМІЩЕННЯ ПЕРСОНАЖІВ *сторінки 24–27*
ПРЕДМЕТИ *сторінки 28–29*
ПРИБУЛЬЦІ *сторінки 30–32*
БІЙ *сторінки 33–34*
КОРОЛЕВА *сторінка 35*
КАРТИ ІНФЕКЦІЙ *сторінка 36*
РОБОТ *сторінка 37*
ПОСАДКОВИЙ МОДУЛЬ І ЗЕНІТНІ СИСТЕМИ *сторінка 37*
ПРОЦЕДУРИ *сторінка 38*
КІНЕЦЬ ГРИ *сторінка 39*
ЗАВДАННЯ І МЕТА МІСІЇ *сторінка 39*
ДОДАТКОВІ РЕЖИМИ ГРИ *сторінка 40*
ГЛОСАРІЙ СИМВОЛІВ *сторінка 40*

ДВЕРІ



У деяких коридорах є дверний отвір — це означає, що там є відчинені двері. Завдяки відповідним ефектам двері можна зачинити. Зачинені двері позначають жетоном дверей, який розміщують на місці дверного отвору.

Відсік і коридор, з'єднані зачиненими дверима, усе ще вважають суміжними (а 2 відсіки, між якими є зачинені двері — сусідніми), але двері встановлюють деякі обмеження. Наприклад, перешкоджають переміщенню або стрільбі чергами.

Примітка. На момент розміщення всі коридори повинні бути орієнтовані дверним отвором в напрямку щойно розміщеного відсіку.



За допомогою відповідної дії персонаж може відчинити **позначені жовтим двері**. Двері в кінці коридору А не можна відчинити, бо на шляху до них є інші двері.

Персонаж може стріляти чергами в **позначених зеленим прибульців** у **коридорі В**. Однак не може стріляти в прибульців у **коридорі А**, бо на шляху є двері.

ЗАБЛОКОВАНИЙ ШЛЯХ

Зачинені двері блокують доступ до будь-чого (за винятком фішки шуму) по інший бік. Персонажі не можуть виконувати ніяких дій, які впливають на будь-що за зачиненими дверима.

Примітка. Ефекти, які конкретно вказують на «будь-який об'єкт на станції» (наприклад, переміститися в будь-який відсік на станції), усе ще діють і дають вам змогу переміщуватися навіть у відсік із зачиненими з усіх боків дверима. Ці ефекти дають вам змогу потрапити у відсік іншим способом, наприклад, через вентиляційний коридор.

Персонажі () не можуть переміщуватися, стріляти чергами тощо через коридор із зачиненими дверима. Вони повинні спершу відчинити або знищити ці двері (переважно завдяки виконанню дій чи ефектам карт предметів).

Прибульці (), які намагаються переміститися через зачинені двері, натомість знищують їх.

Більше про переміщення прибульців див. на с. 30.

ВЗАЄМОДІЯ З ДВЕРИМА

Двері можуть бути:

- **Зачинені.** Двері можуть бути зачинені лише в місцях дверних отворів. Коли ви зачиняєте двері, просто розмістіть там жетон дверей.
- **Відчинені.** Вилучіть жетон дверей з ігрового поля.
- **Знищені.** Зачинені двері можуть бути знищені. У такому разі покладіть жетон дверей горизонтально. Тепер такі двері трактують як відчинені, але їх не можна знову зачинити.

ДВЕРІ Й ПОШИРЕННЯ ВОГНЮ

Карти подій та інші предмети можуть призвести до поширення вогню між відсіками. Якщо вогонь повинен поширитися між 2 відсіками, між якими є зачинені двері, то ігноруйте поширення вогню. Зачинені двері перешкоджають поширенню вогню.



ФІШКИ ТА ЖЕТОНИ НА МАПІ



У «Немезиді» на станції можна розміщувати різні фішки й жетони, які позначатимуть різні стани відсіків і коридорів.

У коридорах можна розміщувати **фішки шуму** (). Докладніше про це в розділі «Переміщення персонажів» цих правил.

Фішки вогню і **жетони контролю** розміщують у відсіках, і вони впливають лише на відсіки, у яких розміщені. **Фішки несправностей** можна розміщувати на різних компонентах.

ФІШКИ ВОГНЮ

Пожежі на зруйнованих станціях — звичайне явище. Вони однаково небезпечні як для людей, так і для прибульців. Однак найбільша небезпека полягає в тому, що вогонь може поширитися й охопити всю базу.

Фішки вогню розміщують у відсіках. У кожному відсіку може бути лише 1 фішка вогню. Якщо вам треба покласти фішку вогню у відсік, у якому вона вже є, то нічого не відбувається.

НЕКОНТРОЛЬОВАНИЙ ВОГОНЬ
Якщо в будь-який момент вам треба розмістити фішку вогню, а доступних фішок немає, то станцію вважають знищеною, і гра закінчується.
Більше про знищену станцію див. на с. 38.

Фішки вогню впливають на гру трьома способами:

1. Коли персонаж завершує свій хід у відсіку з фішкою вогню, він втрачає 1 очко здоров'я ().
2. Під час фази прибульців кожному прибульцю у відсіку з фішкою вогню призначають 1 влучання. Якщо у гнізді є фішка вогню, то він знищує там 1 яйце.
3. Унаслідок деяких подій вогонь може поширюватися. Поширення вогню означає розміщення фішок вогню в сусідніх відсіках відповідно до вказівок на певній карті.

   Зачинені двері запобігають поширенню вогню таким способом.

ФІШКИ НЕСПРАВНОСТЕЙ

Фішки несправностей указують на те, що щось зламано й не може бути використано. Ці фішки можна розміщувати на різних компонентах, таких як відсіки, важкі предмети й карти роботів. Коли їх скидають, то повертають у запас.

Байдуже, на якому компоненті розміщена фішка — цей компонент не можна використовувати. Нижче ви знайдете конкретну інформацію про те, як фішки несправностей взаємодіють із компонентами:

1. НА ВІДСІКАХ

У кожному відсіку може бути лише 1 фішка несправності. Якщо фішку несправності треба розмістити у відсіку, де вже є така фішка, то нічого не відбувається. Це входить до правила «Ліміт фішок несправностей», описаного в секції нижче.

Якщо у відсіку є фішка несправності, дія цього відсіку стає недоступною — її ніяк не можна виконати. Фішка не впливає на символи предметів цього відсіку.

2. НА ВАЖКИХ ПРЕДМЕТАХ

Якщо фішка несправності розміщена на важкому предметі, то його ніяк не можна використати (не можна використати його дію, а також предмет не можна використати для одиничного пострілу чи стрільби чергами). Цей предмет трактують так, ніби він не має ані тексту ефекту, ані символів. Жетони тактичного спорядження на предметах усе ще можна використовувати.

Якщо фішку несправності треба розмістити на предметі, де вже є така фішка, то цей предмет натомість знищують і скидають.

3. НА РОБОТІ

Якщо фішка несправності розміщена на карті робота, то цього робота () ніяк не можна використати (відсіки не взаємодіють із роботом, і дії робота теж не можна виконати). Вважайте, що на карті робота немає ані тексту, ані символів. Жетони тактичного спорядження на карті робота доступні, як і раніше. Ефекти, для яких потрібен лише робот, усе ще можна використовувати (наприклад, карта дії «Узяти під контроль»).

Якщо фішку несправності треба розмістити на карті робота, де вже є така фішка, то нічого не відбувається.

СКИДАННЯ ФІШОК НЕСПРАВНОСТЕЙ
Багато ефектів дають вам змогу **скинути фішки несправностей**. Ви можете скидати їх з відсіку, у якому перебуває ваш персонаж, або з будь-якого предмета / робота в цьому відсіку (якщо в тексті ефекту не зазначено інше).

ЛІМІТ ФІШОК НЕСПРАВНОСТЕЙ
Якщо в будь-який момент вам треба розмістити фішку несправності, а доступних фішок немає, то розмістіть натомість у відсіку фішку вогню, якщо це можливо.

Приклад. Ви повинні розмістити фішку несправності на зброї, а інших таких фішок більше немає. Натомість ви розміщуєте у своєму відсіку фішку вогню.

ЖЕТОНИ КОНТРОЛЮ

Узяття відсіків під контроль — це одна з дій, які дають змогу персонажам підготуватися до атак прибульців. Жетони контролю захищають персонажів від атак прибульців, що заходять у відсік.

Багато дій можуть призвести до розміщення жетонів контролю у відсіках. У будь-якому відсіку може бути щонайбільше 3 жетони контролю.

Персонажі ніколи не можуть взяти під контроль відсік, у якому є прибулець.

Примітка. Деякі відсіки неможливо взяти під контроль (як-от гніздо), а деякі відсіки завжди під контролем (як-от укриття).

РОЗІГРУВАННЯ ЖЕТОНІВ КОНТРОЛЮ
Щоразу, коли прибулець заходить у відсік зі щонайменше 1 персонажем і жетоном контролю, то замість розігрування атаки прибульця ви скидаєте жетон контролю.

Скидання жетонів контролю є наслідком переміщення прибульця, і цьому ніколи не можна запобігти.

Жетони контролю НЕ ЗАХИЩАЮТЬ від атак прибульців, які вже перебувають у відсіку (*наприклад, під час кроку «Прибульці атакують»*).

ВСТУП *сторінка 6*
ОГЛЯД КІНЦЯ ГРИ *сторінка 7*
ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ *сторінки 8–11*
СТРУКТУРА РАУНДУ ГРИ *сторінки 12–15*
ПЕРСОНАЖ *сторінки 16–18*
МАПА *сторінки 19–23*
ПЕРЕМІЩЕННЯ ПЕРСОНАЖІВ *сторінки 24–27*
ПРЕДМЕТИ *сторінки 28–29*
ПРИБУЛЬЦІ *сторінки 30–32*
БІЙ *сторінки 33–34*
КОРОЛЕВА *сторінка 35*
КАРТИ ІНФЕКЦІЙ *сторінка 36*
РОБОТ *сторінка 37*
ПОСАДКОВИЙ МОДУЛЬ І ЗЕНІТНІ СИСТЕМИ *сторінка 37*
ПРОЦЕДУРИ *сторінка 38*
КІНЕЦЬ ГРИ *сторінка 39*
ЗАВДАННЯ І МЕТА МІСІЇ *сторінка 39*
ДОДАТКОВІ РЕЖИМИ ГРИ *сторінка 40*
ГЛОСАРІЙ СИМВОЛІВ *сторінка 40*

ПЕРЕМІЩЕННЯ ПЕРСОНАЖІВ

ПРОЦЕС ПЕРЕМІЩЕННЯ

Персонажі () можуть переміщуватися внаслідок різних ефектів, найчастіше під час виконання дії «Переміститися». Переміщення персонажа завжди відбувається з одного відсіку в інший відсік. Персонажів ніколи не розміщують у коридорах.

Процес переміщення складається з таких кроків:

1. **Виберіть напрямок.** Виберіть суміжний коридор, через який переміститься ваш персонаж.
2. **Розіграйте можливі атаки.** Якщо будь-які прибульці () перебувають у тому ж відсіку, що й персонаж, і/або в коридорі, яким хоче переміститися персонаж, то розіграйте атаку для кожного такого прибульця, починаючи з найбільших (щонайбільше 3 атаки).
   Більше про атаки прибульців див. на с. 32.
3. **Подивіться на ефект вашого переміщення:**
   А. Якщо ви переміщуєтеся в уже досліджений відсік:
   – перемістіть туди свого персонажа;
   – якщо ви переміщуєтеся обережно, розмістіть там жетон контролю ();
   – виконайте кидок на шум.
   Більше про кидки на шум див. на наступній сторінці.
   Б. Якщо ви переміщуєтеся недослідженим коридором у недосліджений відсік, розіграйте процес дослідження.

ТАЄМНІ ПРОХОДИ
Іноді ефект (як-от ефект відсіку «Вхід у технічний коридор») дає змогу персонажу переміститися в певний відсік незалежно від відстані. У такій ситуації розіграйте описаний вище процес, за винятком кроку вибору напрямку.

ПРОЦЕС ДОСЛІДЖЕННЯ

На початку гри станція переважно недосліджена. Нові відсіки й коридори з'являються внаслідок переміщень персонажів на нерозвідану територію, яку вони самостійно досліджують.

Щоразу, коли персонаж переміщується недослідженим коридором, він повинен виконати процес дослідження (як зазначено вище в розділі про переміщення).

Процес дослідження розігрують узяттям карти дослідження і розіграванням її в порожньому місці відсіку на кінці недослідженого коридору, яким перемістився персонаж. Карту дослідження треба орієнтувати так само, як і мапу — зверніть увагу на символ «N» на карті та у верхній лівій частині мапи.

Примітка. Карти дослідження не завжди показують коридор, яким перемістився персонаж, адже їхня мета — показати нові коридори, які треба розмістити.



КАРТА ДОСЛІДЖЕННЯ



1. **Розмістіть відсік.** Перевірте, який тип відсіку зазначений у верхній частині карти («А», «Б», «В» або «?»), візьміть випадковий відсік цього типу й покладіть його горілиць на порожнє місце біля виходу з коридору, яким ви переміщуєтеся.
   Якщо відсіків потрібного типу більше немає, то розмістіть натомість випадковий відсік «?».
2. **Розмістіть коридори.** Навколо нового відсіку розмістіть горілиць по 1 випадковому коридору на кожне місце, зазначене на карті, якщо там ще немає коридору.
   Якщо на плитці коридору є дверний отвір, розташуйте її так, щоб дверний отвір з'єднувався зі щойно дослідженим відсіком.
   Під час цього кроку є 2 винятки:
   А. Жоден коридор не може вести за межі станції. Якщо коридор веде до місця за межами станції, то не розміщуйте його.
   Б. Жоден коридор не може вести до вже розміщених відсіків. Якщо коридор веде до вже розміщеного на мапі відсіку, то не розміщуйте його.

Примітка. Коридори не ведуть до вже розміщених відсіків, бо коридори не повинні з'являтися з нізвідки навколо відсіків, які були спроєктовані так, щоб мати лише певні входи.

3. **Розмістіть фішки та жетони.** Розмістіть усі фішки та жетони в коридорах і відсіках, як показано на карті дослідження. Не розміщуйте фішку шуму () в коридорі, де вже є така фішка. У такому разі нічого не відбувається.
4. **Нагадування про переміщення та взяття під контроль.** Перемістіть свого персонажа у відсік. Якщо ви переміщуєтеся обережно, покладіть у цей відсік.
5. **Вхідний ефект.** Деякі карти можуть мати додатковий ефект, який треба застосувати в цей момент. Переважно це кидок на шум.
6. **Інсайдерський символ.** Цей символ не використовують у базовій грі, ігноруйте його.
7. **Скиньте карту дослідження.** Якщо тільки ви вже не вилучили її внаслідок вхідного ефекту.

ПОРОЖНЯ КОЛОДА ДОСЛІДЖЕННЯ
Якщо вам треба взяти карту з колоди дослідження, а вона порожня, перетасуйте всі карти дослідження (крім вилучених), а потім візьміть карту.

КИДОК НА ШУМ

Кидок на шум виконують унаслідок різних дій та ефектів (найчастіше внаслідок переміщення). Також це основний спосіб появи фішок шуму (🔊) на мапі.

КИДОК НА ШУМ ПІСЛЯ КОЖНОГО ПЕРЕМІЩЕННЯ
Після кожного переміщення треба виконати кидок на шум, навіть якщо ви перемістилися у відсік із іншим персонажем і/або прибульцем. Лише деякі особливі ефекти дають змогу переміщуватися без шуму.

Виконуючи кидок на шум, візьміть кістку шуму, киньте її та застосуйте ефект залежно від результату кидка:

- 1, 2, 3, 4 **Якщо випало певне число.** Знайдіть усі коридори, суміжні з відсіком із вашим персонажем, на яких зазначено це число. Для кожного такого коридору послідовно виконайте такі кроки:
  – Якщо в коридорі є щонайменше 1 прибулець: *одному прибульцю вдалося прорватися крізь ваш захист.* Найбільший прибулець із цього коридору переміщується у відсік із вашим персонажем.
  – Якщо в коридорі вже є фішка шуму: *у коридорі з'явилися прибульці.* Розіграйте фішку шуму згідно з довідником із прибульців (див. далі).
  – Якщо в коридорі НЕМАЄ фішок шуму: *ви щось почули.* Покладіть туди фішку шуму.

  Якщо немає коридору з відповідним значенням, нічого не відбувається.
- **Якщо випав символ небезпеки.** *Щось стрибає зі стелі.* Візьміть жетон прибульця з мішечка прибульців і розіграйте його згідно з довідником із прибульців (див. нижче).
  Переважно символ небезпеки означає, що у відсіку з вашим персонажем треба розмістити 1 прибульця. Вас цікавить лише символ на узятому жетоні. Він показує, прибульця якого типу ви повинні розмістити. Повністю ігноруйте число на звороті жетона.

  Після цього скиньте жетон, повернувши його у стос прибульців.

НЕСПОДІВАНІ АТАКИ
Коли ви розміщуєте прибульця у відсіку або він переміщується туди (з будь-якої причини), прибулець відразу намагається атакувати персонажа в цьому відсіку. *Більше про атаки прибульців див. на с. 32.*

РОЗІГРУВАННЯ ФІШОК ШУМУ (🔊)

Фішки шуму найчастіше розігрують унаслідок кидка кістки шуму, але це також може відбутися внаслідок інших ефектів, наприклад, з карт подій. Розігрування фішки шуму трактують як імовірність появи прибульців у коридорах.

Щоб розіграти фішку шуму, вилучіть її, візьміть випадковий жетон прибульця з мішечка прибульців і розіграйте його в тому ж коридорі згідно з довідником із прибульців. Число на звороті жетона показує, скільки прибульців треба розмістити в коридорі. **Червоне число** показує, скільки служників розміщують у коридорі.

Потім покладіть жетон під низ стосу прибульців (якщо не вказано інакше).

Примітка. Порожній жетон завжди повертають у мішечок.



ДОВІДНИК ІЗ ПРИБУЛЬЦІВ



ВСТУП *сторінка 6*
ОГЛЯД КІНЦЯ ГРИ *сторінка 7*
ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ *сторінки 8–11*
СТРУКТУРА РАУНДУ ГРИ *сторінки 12–15*
ПЕРСОНАЖ *сторінки 16–18*
МАПА *сторінки 19–23*
ПЕРЕМІЩЕННЯ ПЕРСОНАЖІВ *сторінки 24–27*
ПРЕДМЕТИ *сторінки 28–29*
ПРИБУЛЬЦІ *сторінки 30–32*
БІЙ *сторінки 33–34*
КОРОЛЕВА *сторінка 35*
КАРТИ ІНФЕКЦІЙ *сторінка 36*
РОБОТ *сторінка 37*
ПОСАДКОВИЙ МОДУЛЬ І ЗЕНІТНІ СИСТЕМИ *сторінка 37*
ПРОЦЕДУРИ *сторінка 38*
КІНЕЦЬ ГРИ *сторінка 39*
ЗАВДАННЯ І МЕТА МІСІЇ *сторінка 39*
ДОДАТКОВІ РЕЖИМИ ГРИ *сторінка 40*
ГЛОСАРІЙ СИМВОЛІВ *сторінка 40*

ПРИКЛАД ПЕРЕМІЩЕННЯ ПЕРСОНАЖА



Гравець виконує дію «Переміститися». Він скидає карту з руки, щоб оплатити вартість дії. Потім гравець виконує такі кроки:

1. **Виберіть напрямок.** Він вирішує переміститися верхнім коридором (також можна переміститися середнім чи нижнім).
2. **Розіграйте можливі атаки.** У вибраному коридорі немає прибульців (). Також їх немає у відсіку, з якого переміщується персонаж (), тому гравець пропускає цей крок.
3. **Подивіться на ефект свого переміщення.** Це переміщення в недосліджений відсік, тому треба виконати процес дослідження.



Гравець бере верхню карту з колоди дослідження. Він розміщує її відповідно до орієнтації мапи й розігрує її ефекти зверху вниз:

1. **Розмістіть відсік.** Залежно від тексту на карті гравець бере випадковий відсік тієї зони, у яку він переміщується. Він бере відсік «А» та додає його на мапу, з'єднуючи з коридором, яким переміщується.
2. **Розмістіть коридори.** Він розміщує коридори так, як зазначено на карті. У цьому прикладі гравець розміщує лише верхній правий коридор. Коридор розміщують так, щоб дверний отвір був повернутий до щойно розміщеного відсіку. Нижній правий коридор не розміщують, бо він вестиме до раніше викладеного відсіку.
3. **Розмістіть фішки та жетони.** Гравець розміщує фішку вогню в новому відсіку. Він не розміщує зображену на карті фішку шуму (), бо нижній правий коридор не був розміщений.



4. **Нагадування про переміщення та взяття під контроль.** Гравець переміщує свою фігурку в новий відсік. Він не виконував обережного переміщення, тому пропускає додавання жетона контролю.



5. **Вхідний ефект.** Відповідно до вхідного ефекту гравець виконує кидок на шум. Результат кидка — «3», тому гравець розміщує фішку шуму в суміжних коридорах із цим значенням (у цьому прикладі лише в коридорі у верхньому правому куті).
6. **Скиньте карту дослідження.** Гравець завершив розігрувати карту дослідження, тому він кладе її у скид карт дослідження і може перейти до виконання другої дії свого ходу.

ВСТУП *сторінка 6*
ОГЛЯД КІНЦЯ ГРИ *сторінка 7*
ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ *сторінки 8–11*
СТРУКТУРА РАУНДУ ГРИ *сторінки 12–15*
ПЕРСОНАЖ *сторінки 16–18*
МАПА *сторінки 19–23*
ПЕРЕМІЩЕННЯ ПЕРСОНАЖІВ *сторінки 24–27*
ПРЕДМЕТИ *сторінки 28–29*
ПРИБУЛЬЦІ *сторінки 30–32*
БІЙ *сторінки 33–34*
КОРОЛЕВА *сторінка 35*
КАРТИ ІНФЕКЦІЙ *сторінка 36*
РОБОТ *сторінка 37*
ПОСАДКОВИЙ МОДУЛЬ І ЗЕНІТНІ СИСТЕМИ *сторінка 37*
ПРОЦЕДУРИ *сторінка 38*
КІНЕЦЬ ГРИ *сторінка 39*
ЗАВДАННЯ І МЕТА МІСІЇ *сторінка 39*
ДОДАТКОВІ РЕЖИМИ ГРИ *сторінка 40*
ГЛОСАРІЙ СИМВОЛІВ *сторінка 40*

ПРЕДМЕТИ

Предмети бувають різних типів. Кожен персонаж починає гру із власним предметом персонажа. Під час приготувань він також отримує допоміжне спорядження (за винятком контрактника), а протягом гри може знаходити інші звичайні предмети.

Найчастіше для застосування ефектів предметів їх треба використовувати (наприклад, виконати базову дію «Використати предмет»). Однак є предмети з пасивними ефектами, які застосовують, коли цього вимагають зазначені на карті умови. Ці предмети ніколи не можна використати під час виконання основної дії «Використати предмет».

Предмет з пасивним ефектом



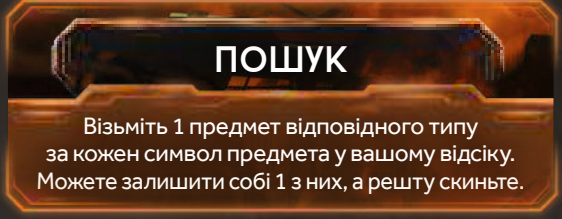
Більшість предметів мають **ознаки**, зазначені під їхньою назвою:

- **Важкий предмет** — карти з горизонтальною орієнтацією, які можна класти лише в комірки рук.
- **Броня** — ці предмети мають комірки у верхній частині карти. Більшість карт броні мають пасивний ефект.
- **Зброя дальнього бою, зброя ближнього бою** — це загальні ознаки, які просто описують предмет. Самі по собі вони не мають ніякого ефекту, але багато дій можуть посилатися на них.
- **Одноразовий** — після використання ці предмети скидають.
- **Не треба боєприпасів** — це ознака особливої зброї, якій не потрібні боєприпаси для одиничних пострілів чи стрільби чергами.

Примітка. Для дій, що вимагають використання зброї з жетонами боєприпасів, вважають, що на цих предметах завжди є жетони боєприпасів.



ОТРИМАННЯ ПРЕДМЕТІВ





Предмети найчастіше можна отримати завдяки використанню карти дії «Пошук». Деякі інші карти та ефекти діють дуже схоже до карти «Пошук», даючи змогу персонажам знаходити ще більше предметів.

Карта дії «Пошук» дає вам змогу взяти 1 карту предмета за кожен символ предмета (, і) у відсіку, де ви шукаєте. Потім ви вибираєте 1 з цих карт і залишаєте собі, а решту кладете під низ відповідних колод. Ви не показуєте іншим гравцям невибрані предмети, які знайшли внаслідок пошуку.

Наприклад, під час пошуку у відсіку керування життєзабезпеченням «Б» ви берете 1 та 1 предмети. Потім ви залишаєте собі 1 з цих карт, а іншу скидаєте, поклавши під низ відповідної колоди.

ЗАПОВНЕНІ ВЩЕРТЬ
Усі комірки тактичного спорядження в знайдених предметах завжди заповнені, якщо такі комірки є.

ЗВИЧАЙНІ ПРЕДМЕТИ



Найпоширенішим типом предметів є звичайні предмети — усі карти предметів вертикальної орієнтації без ключового слова «Броня». Використовуючи такі предмети, просто застосовуйте їхні ефекти.

РЮКЗАК
Усі звичайні предмети завжди кладуть у рюкзак (підставку для карт). Предмети в рюкзаку можна використовувати, виконавши дію «Використати предмет». У рюкзаку можна зберігати будь-яку кількість звичайних предметів. Предмети в рюкзаку — це таємна інформація, і ви відкриваєте ці карти іншим гравцям лише тоді, коли використовуєте їх.

ВАЖКІ ПРЕДМЕТИ



Усі карти предметів з горизонтальною орієнтацією — це важкі предмети. Важкі предмети занадто великі, щоб поміститися в рюкзаку, тому їх треба тримати в одній з комірок рук. У комірці руки можна мати лише 1 предмет.

Якщо ви отримали важкий предмет, а всі комірки рук уже зайняті, то можете спершу скинути один з наявних у вас предметів, щоб звільнити місце для нового предмета.

Зброя (як дальнього, так і ближнього бою) є важливим підтипом важких предметів. Зброя дальнього бою потрібна для одиничних пострілів чи стрільби чергами. Для атаки ближнього бою можна використовувати будь-яку зброю (або взагалі обійтися без зброї), хоча зі зброєю ближнього бою усе-таки буде ліпше.

Яйця прибульців також вважають важкими предметами.

ПРЕДМЕТИ БРОНІ



Предмети броні — це всі предмети з ключовим словом «Броня». Отримавши предмет броні, ви завжди кладете його в секцію «Важкопоранений» треку здоров'я.

У будь-який момент персонаж може носити тільки один предмет броні. Коли персонаж отримує броню, уже маючи іншу броню, він може спершу скинути броню зі свого треку здоров'я, щоб отримати нову броню. Броню не кладуть у рюкзак.

Коли фішка здоров'я переміщується на секцію треку здоров'я з предметом броні, то цей предмет броні ламається — його треба скинути, а потім завдати решти поранень.

Коли персонаж отримує предмет броні, а його фішка здоров'я вже в секції «Важкопоранений», він не може отримати карту броні й натомість скидає її.

КОМІРКИ ТАКТИЧНОГО СПОРЯДЖЕННЯ

На картах різних предметів є комірки для жетонів тактичного спорядження. На більшості карт зброї є комірки для жетонів боєприпасів, бо для стрільби з неї потрібні боєприпаси.

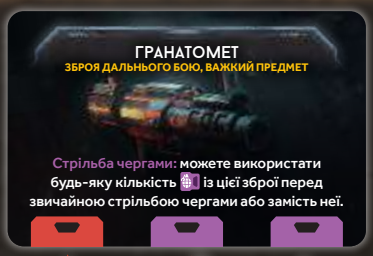
Комірки тактичного спорядження також можна знайти на інших предметах. Колір комірки визначає, які жетони тактичного спорядження можна розмістити в ній.

- Жетон боєприпасів
- Жетон гранати
- Жетон балона кисню
- Жетон аптечки
- Будь-який жетон

Отримавши жетон тактичного спорядження, можете покласти його в будь-яку порожню комірку тактичного спорядження, що відповідає жетону (комірки тактичного ременя вважають комірками для будь-яких жетонів).

Утративши предмет, персонаж також утрачає всі його жетони тактичного спорядження.

Предмет із комірками тактичного спорядження



1 комірка тактичного спорядження для жетона боєприпасів

2 комірки тактичного спорядження для жетонів гранат

ВЗАЄМОДІЯ

У грі «Немезида» більшість ефектів (від дій і предметів) не застосовують до інших персонажів. Так само більшу частину часу не відбувається взаємодії з предметами, що належать іншим персонажам.

Предмет можна використати на іншому персонажі в тому ж відсіку, якщо цей персонаж дозволяє вам це зробити, а предмет має один з таких ефектів:

- Відновлення
- Скидання важких поранень
- Скидання (з предметів, що належать іншому персонажу)
- Отримання

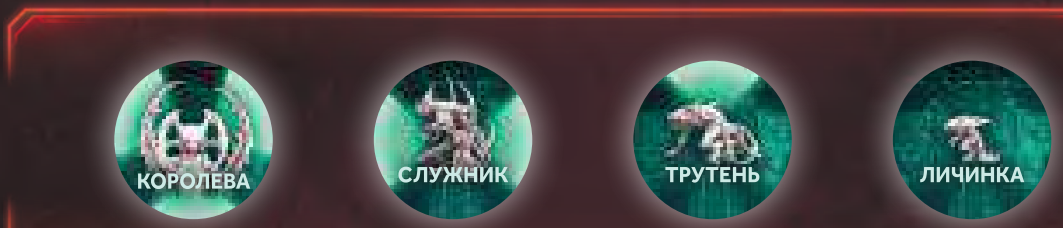
Для будь-якого іншого ефекту ви повинні обмінятися предметом з іншим персонажем, щоб той зміг використати його самостійно.

ОБМІН

Коли персонаж виконує дію обміну, усі персонажі в тому самому відсіку за взаємною згодою можуть відкрити й обмінятися предметами та/або жетонами тактичного спорядження з персонажем, який виконує дію обміну (це може призвести до тристороннього обміну, якщо активний персонаж погоджується). Персонаж може віддати предмет і/або жетон тактичного спорядження, не просячи нічого натомість.

ВСТУП *сторінка 6*
ОГЛЯД КІНЦЯ ГРИ *сторінка 7*
ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ *сторінки 8–11*
СТРУКТУРА РАУНДУ ГРИ *сторінки 12–15*
ПЕРСОНАЖ *сторінки 16–18*
МАПА *сторінки 19–23*
ПЕРЕМІЩЕННЯ ПЕРСОНАЖІВ *сторінки 24–27*
ПРЕДМЕТИ *сторінки 28–29*
ПРИБУЛЬЦІ *сторінки 30–32*
БІЙ *сторінки 33–34*
КОРОЛЕВА *сторінка 35*
КАРТИ ІНФЕКЦІЙ *сторінка 36*
РОБОТ *сторінка 37*
ПОСАДКОВИЙ МОДУЛЬ І ЗЕНІТНІ СИСТЕМИ *сторінка 37*
ПРОЦЕДУРИ *сторінка 38*
КІНЕЦЬ ГРИ *сторінка 39*
ЗАВДАННЯ І МЕТА МІСІЇ *сторінка 39*
ДОДАТКОВІ РЕЖИМИ ГРИ *сторінка 40*
ГЛОСАРІЙ СИМВОЛІВ *сторінка 40*

ПРИБУЛЬЦІ



Прибульці — це інопланетна раса, про яку людство знає дуже мало. Це агресивні й розумні істоти. Вони можуть бути різних типів (описаних нижче). Усі правила, що стосуються прибульців, пояснено на прикладі трутнів, адже вони найчастіше трапляються в «Немезиді». Ці правила стосуються всіх типів прибульців, якщо не вказано інакше.

ТИПИ ПРИБУЛЬЦІВ

У «Немезиді» є 4 типи прибульців (зображені вище). Починаючи з найбільших:

Королева — усього лише одна, але це надзвичайно витривалий та агресивний ворог.

Служники трапляються рідко, але вони небезпечніші за звичайних трутнів.

Трутні — найпоширеніший тип у грі. Зазвичай вони полюють групою з іншими прибульцями.

Личинки не такі смертоносні, як інші прибульці, але підносять неприємні сюрпризи.

ЛІМІТ КІЛЬКОСТІ ПРИБУЛЬЦІВ

Прибульців можна розміщувати як у відсіках, так і в коридорах. У відсіках може перебувати будь-яка кількість прибульців, а от у будь-якому коридорі їх може бути щонайбільше 6 (при цьому королеву рахують як 4 прибульців). *Більше про коридори див. на с. 21.*

Фігурки прибульців — це обмежені компоненти. Якщо будь-коли протягом гри ви будете змушені розмістити більше фігурок певного типу, ніж доступно, то розмістіть скільки зможете, а решту ігноруйте — гірше вже не стане.

МІШЕЧОК ПРИБУЛЬЦІВ

Протягом багатьох фаз ви берете жетони з мішечка прибульців. Щоразу, коли це трапляється, ви розігруєте жетон відповідно до певного стовпця з довідника із прибульців і вилучаєте жетон з мішечка. Після того як розіграєте жетони, ви завжди вилучаєте їх, повернувши у стоси жетонів прибульців. Єдиний виняток — це порожній жетон, який завжди повертають у мішечок.

ПЕРЕМІЩЕННЯ ПРИБУЛЬЦІВ

Прибульці переміщуються коридорами й відсіками в різних ситуаціях. Нижче ви можете ознайомитися із загальними правилами більшості переміщень, потім з коротким описом всіх можливих ситуацій, які можуть виникнути, а після цього з докладним описом кожної ситуації на наступних сторінках.

ЗАГАЛЬНІ ПРАВИЛА:

- **Прибульці переміщуються до найближчого персонажа () найкоротшим маршрутом.** Прибульці переміщуються групою в напрямку найближчого персонажа (якщо не вказано інакше) найкоротшим можливим маршрутом.
  - Коли прибульці вибирають найкоротший маршрут, то повністю ігнорують двері.
- **Прибульці переміщуються між відсіками й коридорами.** Якщо прибулець у коридорі повинен перемістися, то він переміщується в суміжний відсік. Якщо прибулець у відсіку, то переміщується в суміжний коридор.
- **Лише 1 прибулець заходить у відсік із персонажем.** Щоразу, коли прибульці переміщуються з 1 коридору у відсік із персонажем, то в цей відсік переміщується лише найбільший прибулець.
- **Перемістившись у відсік із персонажем, прибульці атакують.** Щоразу, коли прибулець заходить у відсік із персонажем, він завжди атакує (деякі ефекти дають вам змогу запобігти цій атаці, як-от жетони контролю).
- **Прибульці залишаються в бою.** Прибульці не переміщуються, коли перебувають в одному відсіку з персонажем. Вони не ухиляються від бою, якщо тільки їх не витіснять.

ВИБІР ЦІЛІ ПРИБУЛЬЦЯМИ

Коли є кілька персонажів, до яких прибульці могли б переміститися чи атакувати їх, то вони вибирають ціль, дотримуючись цієї схеми:

> Найближчий персонаж

> Якщо на однаковій відстані є кілька персонажів, то з них вибирають того персонажа, який активує атаку/переміщення (якщо такий є)

> Якщо все одно лишається кілька можливих персонажів, то вибирають першого з них за порядком ходів.

КОРОТКИЙ ОПИС МОЖЛИВИХ ПЕРЕМІЩЕНЬ

Карти подій. Прибульці переміщуються відповідно до символів на карті подій.

Кидок на шум. Іноді кидок на шум призводить до того, що прибульці проникають у відсік із суміжного коридору.

Витіснення. Різні ефекти можуть призвести до того, що прибульці будуть змушені відійти геть від персонажів.

Активація королеви. Один з можливих ефектів активації королеви може призвести до її переміщення.

Докладний опис нижче.

КАРТИ ПОДІЙ



Перша частина карти події завжди переміщує прибульців на станції. У ній можна знайти 2 типи ефектів:

Усі в кожному / / переміщуються. Перемістіть усіх прибульців ( ) на станції, які на цю мить перебувають у коридорах указаної орієнтації, у відповідні відсіки.

Усі в кожному відсіку переміщуються. Перемістіть усіх прибульців, які на цю мить перебувають у відсіках, незалежно від їхньої зони, у відповідні коридори.

Під час переміщення прибульців діють загальні правила (завжди переміщуватися до найближчого персонажа найкоротшим маршрутом). Почніть переміщення прибульців на станції з лівого верхнього кута станції, а потім ряд за рядом розігруйте переміщення кожної групи прибульців окремо.

КИДОК НА ШУМ

Більше про кидки на шум див. на с. 25.

Щоразу, коли персонаж виконує кидок на шум, якщо прибульці перебувають у суміжних коридорах, визначених результатом кидка, то один із прибульців (пріоритет за найбільшими) з кожного такого коридору заходить у відсік із цим персонажем й намагається атакувати його.

ВИТІСНЕННЯ

Унаслідок різних ефектів можна витіснити прибульців. Якщо персонаж витісняє прибульця зі свого відсіку або суміжного коридору, то цей прибулець переміщується **геть** від цього персонажа (або від будь-якого іншого джерела ефекту витіснення). Якщо персонаж витісняє прибульця зі свого відсіку, то персонаж вибирає, у який коридор його перемістити.

Якщо прибульця витісняють, але він перебуває далі від джерела цього ефекту, ніж у суміжному коридорі, то його переміщують у коридор / відсік із найменшим номером.

Витіснення може привести до того, що:

- Прибулець переміститься з недослідженого коридору за межі видимої мапи. У такому разі прибулець залишається на місці. Неможливо витіснити його далі.
- Прибулець намагається проникнути через двері. Натомість він знищує їх.
- Прибулець заходить у відсік із персонажами. У такому разі він намагається атакувати першого за порядком ходів персонажа в цьому відсіку.

АКТИВАЦІЯ КОРОЛЕВИ

Більше про активацію королеви див. на с. 35.

Узяття жетона королеви може призвести до активації королеви. Унаслідок цього королева атакує або переміщується. Королева переміщується так само як інші прибульці.

ПЕРЕМІЩЕННЯ ПРИБУЛЬЦІВ ЧЕРЕЗ ДВЕРІ

1. Вибираючи шлях, яким переміщуватимуться прибульці, використовуйте найкоротший маршрут (байдуже, є на шляху двері чи ні).
2. Щоразу, коли прибульці повинні переміститися через зачинені двері, вони знищують ці двері й натомість не переміщуються.

ВИНЯТКИ З ПЕРЕМІЩЕНЬ І ВИБІР З КІЛЬКОХ ВАРІАНТІВ

1. У ситуації, коли прибульці намагаються перемістися до найближчого персонажа, два різні маршрути можуть бути однакової дальності. У такому разі прибульці переміщуються найкоротшим маршрутом, який починається з коридору / відсіку з найменшим номером.
2. Може виникнути ситуація, коли прибульці не зможуть переміститися, бо коридор, куди вони могли б переміститися, уже заповнений (коридори вміщують щонайбільше 6 прибульців). Якщо є інший маршрут тієї ж дальності, вони переміщуються ним.

   Якщо такого маршруту немає, усі прибульці, які можуть переміститися в цей коридор, переміщуються туди, а інші просто чекають (можливо, що в такому разі ніхто із прибульців не переміститься).

ВСТУП *сторінка 6*
ОГЛЯД КІНЦЯ ГРИ *сторінка 7*
ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ *сторінки 8–11*
СТРУКТУРА РАУНДУ ГРИ *сторінки 12–15*
ПЕРСОНАЖ *сторінки 16–18*
МАПА *сторінки 19–23*
ПЕРЕМІЩЕННЯ ПЕРСОНАЖІВ *сторінки 24–27*
ПРЕДМЕТИ *сторінки 28–29*
ПРИБУЛЬЦІ *сторінки 30–32*
БІЙ *сторінки 33–34*
КОРОЛЕВА *сторінка 35*
КАРТИ ІНФЕКЦІЙ *сторінка 36*
РОБОТ *сторінка 37*
ПОСАДКОВИЙ МОДУЛЬ І ЗЕНІТНІ СИСТЕМИ *сторінка 37*
ПРОЦЕДУРИ *сторінка 38*
КІНЕЦЬ ГРИ *сторінка 39*
ЗАВДАННЯ І МЕТА МІСІЇ *сторінка 39*
ДОДАТКОВІ РЕЖИМИ ГРИ *сторінка 40*
ГЛОСАРІЙ СИМВОЛІВ *сторінка 40*



АТАКИ ПРИБУЛЬЦІВ



Прибульці () атакують персонажів () у різних ситуаціях. Найчастіше це відбувається, коли прибулець заходить у відсік із персонажем або у фазі прибульців.

ЗВИЧАЙНІ АТАКИ

Щоразу, коли прибулець атакує персонажа, візьміть випадкову карту атаки прибульця (за винятком атак личинок, описаних нижче).

Щоб розіграти карту, треба знайти символ, який відповідає типу прибульця-нападника (А), і застосувати відповідний ефект (Б). Потім карту скидають.

Колоду атак прибульців перетасовують лише за вказівкою гри.

ВИБІР ЦІЛІ ПРИБУЛЬЦЯМИ

Щоразу, коли прибулець заходить у відсік зі щонайменше 1 персонажем, розіграйте атаку прибульця (якщо її не скасовує жетон контролю чи інший ігровий ефект).

Якщо прибулець зайшов унаслідок ефекту гравця, він атакує цього персонажа, якщо можливо.

Інакше прибулець атакує першого за порядком ходів персонажа.

АТАКИ ЛИЧИНОК

Коли персонажа атакує личинка, натомість виконайте такі кроки:

1. Атакований персонаж отримує 1 карту інфекції та кладе її у свій скид.
2. Покладіть личинку-нападницю на планшет персонажа. Тепер персонаж заражений личинкою.
   Якщо на планшеті атакованого персонажа вже є личинка, то натомість просто скиньте личинку-нападницю.
   Більше про карти інфекцій див. на с. 36.

ЗАПОБІГАННЯ АТАКАМ

Різні ефекти на картах дій і предметів можуть дати змогу персонажу запобігти атаці прибульця.

Якщо це стається, повністю проігноруйте атаку прибульця. Не застосовуйте ніяких додаткових ефектів від цієї атаки прибульця і НЕ БЕРІТЬ карту атаки прибульців.

ЗДОРОВ'Я ПРИБУЛЬЦІВ І БІЙ З НИМИ

Персонажі можуть битися з прибульцями різними способами. Вони можуть стріляти точними одиничними пострілами по прибульцях у своєму відсіку або стріляти чергами по ордах у коридорах. У найважчих ситуаціях також можливі атаки ближнього бою.

Байдуже, який тип бою відбувається — він завжди призводить до призначення влучань прибульцям. Якщо трутні прибульців перебувають у **коридорі**, кожне влучання вбиває одного трутня (ви просто вилучаєте його з мапи). Якщо вони у **відсіку**, то кожне влучання треба трактувати як завдане поранення прибульцю (для цього розміщуйте універсальні фішки біля фігурки прибульця).

ЗБРОЯ

Майже всі бої в «Немезиді» розігрують із використанням зброї. Вибравши зброю для використання під час дії, ви повинні застосувати всі ефекти та модифікатори цієї зброї, якщо не вказано інакше. Ефекти внаслідок певного результату кидка описано на картах зброї — їх застосовують на додачу до звичайних результатів, наведених нижче.

ОДИНИЧНІ ПОСТРІЛИ



Прибульці дуже моторні, тому стріляти по них у тісному відсіку — непросте завдання. У «Немезиді» стрільба одиничними пострілами призводить до одиничних влучань. Кожне влучання збільшує ймовірність загибелі прибульця, але в цьому ніколи не можна бути впевненим.

Персонажі можуть стріляти одиничними пострілами лише в прибульців у своєму відсіку та лише за умови, що мають справну заряджену зброю дальнього бою.

Більше про зброю див. на с. 28.

Унаслідок одиничних пострілів ви не витрачаєте боєприпасів (за винятком одного особливого результату кидка, див. нижче). Персонажі використовують поліпшене спорядження, коли втрата однієї кулі неважлива.

Одиничні постріли розігрують так:

1. **Виберіть зброю і ціль.** Виберіть зброю з руки без фішки несправності та зі щонайменше 1 жетоном боєприпасів (це не обов'язково повинен бути повний жетон боєприпасів). Потім виберіть прибульця в тому ж відсіку що й персонаж.
2. **Призначте 1 влучання.** Покладіть 1 універсальну фішку біля фігурки прибульця.
3. **Виконайте кидок на одиничні постріли.** Киньте кістку одиничних пострілів і розіграйте результат, щоб перевірити, чи загине прибулець.
   - 💥: *критичне влучання.* Прибулець гине, і його повертають у запас прибульців.
   - 2 3 4 5: *звичайне влучання, яке іноді вбиває.* Якщо випало число, менше або рівне кількості влучань у прибульця, то прибулець гине, і його повертають у запас прибульців.
   - 🔫: *ви витратили забагато патронів.* Витратьте 🔫.

Примітка. Личинкам і королеві влучання призначають однаково, але їх здоров'я визначають по-різному. Докладніше на наступній сторінці.

ВИТРАТЬТЕ 🔫



Жетон боєприпасів можна витратити двічі, перш ніж він вичерпається. Якщо ви маєте повний жетон боєприпасів і гра вказує вам його витратити, переверніть його. Якщо ви маєте напівпорожній жетон боєприпасів і гра вказує вам його витратити, скиньте його.

АТАКА ІНШИХ ПЕРСОНАЖІВ

Щоб запобігти серйозним конфліктам між членами загону, людство забезпечило їх імплантатами, які створюють сильний психічний бар'єр і перешкоджають насильству проти собі подібних. Ось чому пряма атака неможлива.

Персонажі не можуть безпосередньо атакувати інших персонажів. І все ж можливо (випадково чи навмисно) завдати шкоди іншим персонажам унаслідок побічних ефектів дій.

Зрештою, замкнути когось у відсіку з вогнем — це не атака.

СТРІЛЬБА ЧЕРГАМИ



Коли прибульці тісняться у вузькому коридорі, саме час стріляти чергами. На це йде значна кількість боєприпасів, але воно того варте.

Персонажі можуть стріляти чергами в прибульців лише в суміжному коридорі й лише за наявності справної зарядженої зброї дальнього бою.

Більше про важкі предмети див. на с. 29.

Стріляючи чергами, ви завжди витрачаєте боєприпаси, але таким способом можна призначити кілька влучань, убивши відразу кількох прибульців.

Стрільбу чергами розігрують таку:

1. **Виберіть зброю та коридор.** Виберіть зброю з руки без фішки несправності та щонайменше з 1 жетоном боєприпасів (це не обов'язково повинен бути повний жетон боєприпасів). Потім виберіть суміжний коридор, у якому ви стрілятимете чергами.
2. **Витратьте 🔫 та виконайте кидок на стрільбу чергами.** Число на кістці показує, скільки влучань буде призначено прибульцям у вибраному коридорі.
3. **Призначте влучання.** Призначте влучання прибульцям у коридорі будь-яким вибраним вами способом. Число на кістці показує, скільки влучань ви призначаєте — 1, 2, 3 або 4.
   - Можна призначити лише 1 влучання трутню та 1 влучання личинці.
   - Можна призначити рівно 2 влучання служнику.
   - Можна призначити будь-яку кількість влучань королеві, але не більше, ніж дозволяє її трек влучань.
   - Усі непризначені влучання втрачаються.
4. **Розігрування влучань.** Влучання розігрують по-різному залежно від типу прибульця:
   - Трутні й личинки з 1 влучанням та служники з 2 влученнями гинуть. Поверніть їх у запас прибульців.
   - За кожне призначене королеві влучання просуньте універсальну фішку на треку влучань у королеву на 1 поділку в напрямку поділки 👑. Це може призвести до додаткових ефектів.
     Більше про здоров'я королеви див. на с. 35.
5. ⛶ – Якщо вам випав цей символ, перевірте, чи немає будь-яких додаткових ефектів, які можуть бути пов'язані з використаною зброєю чи дією. Якщо додаткових ефектів немає, цей символ нічого не робить.

Примітка. Символ ⛶ є на тій же грані кістки стрільби чергами, що й 4. Тобто цей результат означає призначення 4 влучань і додаткових ефектів.



ВСТУП *сторінка 6*
ОГЛЯД КІНЦЯ ГРИ *сторінка 7*
ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ *сторінки 8–11*
СТРУКТУРА РАУНДУ ГРИ *сторінки 12–15*
ПЕРСОНАЖ *сторінки 16–18*
МАПА *сторінки 19–23*
ПЕРЕМІЩЕННЯ ПЕРСОНАЖІВ *сторінки 24–27*
ПРЕДМЕТИ *сторінки 28–29*
ПРИБУЛЬЦІ *сторінки 30–32*
БІЙ *сторінки 33–34*
КОРОЛЕВА *сторінка 35*
КАРТИ ІНФЕКЦІЙ *сторінка 36*
РОБОТ *сторінка 37*
ПОСАДКОВИЙ МОДУЛЬ І ЗЕНІТНІ СИСТЕМИ *сторінка 37*
ПРОЦЕДУРИ *сторінка 38*
КІНЕЦЬ ГРИ *сторінка 39*
ЗАВДАННЯ І МЕТА МІСІЇ *сторінка 39*
ДОДАТКОВІ РЕЖИМИ ГРИ *сторінка 40*
ГЛОСАРІЙ СИМВОЛІВ *сторінка 40*



АТАКА БЛИЖНЬОГО БОЮ

У скрутній ситуації персонаж () може атакувати прибульця () у своєму відсіку в ближньому бою. Це варто робити лише в крайньому разі, бо якщо прибулець переживе атаку, то спробує завдати удару у відповідь.

Щоб провести атаку ближнього бою, виконайте такі кроки:

1. **Отримайте 1 карту інфекції.** Підходити так близько до прибульців — завжди погана ідея.
2. **Виберіть ціль.** Це повинен бути прибулець в одному відсіку з персонажем.
3. **Призначте 1 влучання.** Покладіть 1 універсальну фішку біля фігурки прибульця.
4. **Виконайте кидок.** Киньте кістку одиничних пострілів і розіграйте результат, щоб перевірити, чи загине прибулець.
   - : *критичне влучання.* Прибулець гине, його повертають у запас прибульців.
   - 2 3 4 5: *звичайне влучання, яке іноді вбиває.* Якщо випало число, менше або рівне кількості влучань, які має прибулець, то прибулець гине, його повертають у запас прибульців.
   - : *неефективна атака.* Нічого не відбувається.
5. **Реакція прибульця або запобігання атаці прибульця.** Якщо прибулець не загинув, то намагається завдати удару у відповідь. Ви можете розмістити фішку несправності на будь-якій вашій зброї, щоб запобігти цій атаці. Інакше розіграйте атаку прибульця.

Примітка. Розміщення фішки несправності на зброї, яка вже мала таку фішку, призводить до знищення зброї.

Примітка. Личинкам і королеві влучання призначають однаково, але їх здоров'я визначають по-різному. Докладніше див. нижче.

ЗДОРОВ'Я ІНШИХ ПРИБУЛЬЦІВ

ЗДОРОВ'Я ЛИЧИНОК

У коридорі достатньо 1 влучання, щоб убити личинку.
У відсіку також достатньо 1 влучання, щоб убити личинку. Байдуже, яке число випало на кістці одиничних пострілів.

ЗДОРОВ'Я СЛУЖНИКА

Убивати служників складніше лише в коридорах (для цього потрібні 2 влучання).
Одиничні постріли по служниках у відсіках завжди розігрують так само, як одиничні постріли по трутнях.

ФІШКИ ВЛУЧАНЬ У ПРИБУЛЬЦІВ
У коридорах біля прибульців ніколи не залишають фішок влучань.
Поранений прибулець, який переміщується в коридор, скидає всі свої фішки влучань.

ЗДОРОВ'Я КОРОЛЕВИ

Докладніше про королеву див. на наступній сторінці.

КОРОЛЕВА



ЗДОРОВ'Я КОРОЛЕВИ

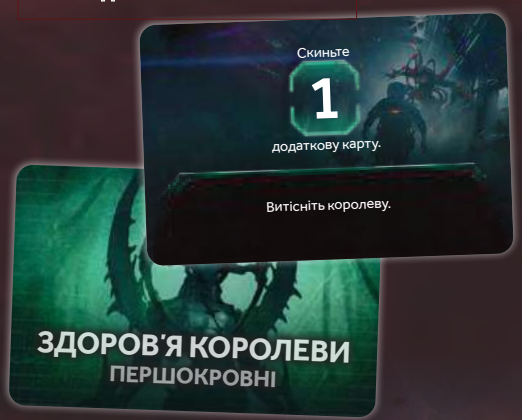
Механіка здоров'я королеви відрізняється від інших прибульців. Вона визначається особливими картами здоров'я королеви. Королеву вбити набагато важче, ніж будь-якого іншого прибульця.

Протягом гри персонажі можуть призначати влучання на треку здоров'я королеви, просуваючись цим треком, і як наслідок брати карти з колоди здоров'я королеви. Розіграна карта здоров'я королеви призводить до скидання інших карт здоров'я королеви й активує особливий ефект. Королева буде вбита лише тоді, коли всі ці карти будуть скинуті.

ПРИЗНАЧАННЯ ВЛУЧАНЬ І СКИДАННЯ КАРТ

Атакуючи королеву, призначайте їй влучання як завжди, відповідно до вказівок у розділі «Бій» цих правил. За кожне призначене королеві влучання перемістіть універсальну фішку на 1 поділку на треку влучань у королеву замість розміщування універсальних фішок біля її фігурки.

КАРТИ ЗДОРОВ'Я КОРОЛЕВИ



Щоразу, коли фішка здоров'я королеви досягає останньої поділки (або ви призначаєте будь-яким іншим способом):

- Ігноруйте всі подальші влучання, призначені королеві під час цієї дії.
- Візьміть верхню карту з колоди здоров'я королеви й розіграйте її:
  - Подивіться на число на розіграній карті здоров'я королеви. Скиньте стільки ж додаткових карт здоров'я королеви, не відкриваючи їх.
  - Застосуйте ефект у нижній частині карти. Цей ефект застосовують навіть за умови, що королева помирає внаслідок скидання останньої карти здоров'я королеви.
- Скиньте взяту карту й поверніть універсальну фішку на поділку «0».

СМЕРТЬ КОРОЛЕВИ

Після того як буде скинута остання карта здоров'я королеви, її вважається мертвою. У такому разі вилучіть її фігурку з гри. З цього моменту:

- Ігноруйте ефекти, які можуть призвести до розміщення королеви на станції.
- Переверніть довідник із прибульців. Жетони прибульців тепер діють інакше.

АКТИВАЦІЯ КОРОЛЕВИ

У різні моменти гри королева може активуватися. Переважно це відбувається внаслідок взяття жетона королеви з мішечка прибульців.

Коли королева активується, вона атакує персонажа в тому самому відсіку, якщо це можливо. Інакше вона переміщується один раз у напрямку найближчого персонажа.

Вона дотримується тих самих правил вибору цілі атаки, що й інші прибульці. Визначаючи, до якого персонажа переміщуватися чи атакувати, вона дотримується такої схеми:

> Найближчий персонаж.

> Якщо на однаковій відстані є кілька персонажів, то з них вибирають того персонажа, який активує атаку/переміщення (якщо такий є).

> Якщо все одно лишається кілька можливих персонажів, то вибирають першого з них за порядком ходів.

ВСТУП *сторінка 6*
ОГЛЯД КІНЦЯ ГРИ *сторінка 7*
ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ *сторінки 8–11*
СТРУКТУРА РАУНДУ ГРИ *сторінки 12–15*
ПЕРСОНАЖ *сторінки 16–18*
МАПА *сторінки 19–23*
ПЕРЕМІЩЕННЯ ПЕРСОНАЖІВ *сторінки 24–27*
ПРЕДМЕТИ *сторінки 28–29*
ПРИБУЛЬЦІ *сторінки 30–32*
БІЙ *сторінки 33–34*
КОРОЛЕВА *сторінка 35*
КАРТИ ІНФЕКЦІЙ *сторінка 36*
РОБОТ *сторінка 37*
ПОСАДКОВИЙ МОДУЛЬ І ЗЕНІТНІ СИСТЕМИ *сторінка 37*
ПРОЦЕДУРИ *сторінка 38*
КІНЕЦЬ ГРИ *сторінка 39*
ЗАВДАННЯ І МЕТА МІСІЇ *сторінка 39*
ДОДАТКОВІ РЕЖИМИ ГРИ *сторінка 40*
ГЛОСАРІЙ СИМВОЛІВ *сторінка 40*

КАРТИ ІНФЕКЦІЙ

Карти інфекцій — це небажані наслідки взаємодії з прибульцями (). Деякі ефекти, як-от атаки прибульців, можуть призвести до того, що персонажі () отримують карти інфекцій.



Отримавши карту інфекції, покладіть її в скид свого персонажа.

Гравцям варто уникати карт інфекцій, бо ті впливають на них двома способами:

1. **Вони заповнюють колоду дій.** Хоча карти інфекцій мають такий же зворот, як і карти дій, їх НЕ МОЖНА скидати для оплати дій.
2. **Вони збільшують ризик смерті.** Наявність великої кількості карт інфекцій у колоді дій наприкінці гри підвищує ймовірність смерті персонажа.

Більше про процедури зараження і розвитку личинок див. на с. 38.

ПРИХОВАНИЙ ТЕКСТ

Кожна карта інфекції містить прихований текст, який залишається таємним, поки ігровий ефект не змусить гравця **просканувати** карту інфекції.

ВИКОРИСТАННЯ СКАНЕРА



У такому разі гравець може розшифрувати карту за допомогою сканера.

Під час сканування карти інфекції ви шукаєте слово «ЗАРАЖЕНИЙ»:

- Якщо на карті вказано саме це слово, це означає, що карта інфекції заражена.
- Якщо на карті немає цього слова, карта не заражена. Уважно читайте текст на карті, бо більшість слів дуже схожі на вигляд.

Точний ефект сканування карт інфекцій залежить від конкретної ситуації і повинен бути зазначений у тексті ефекту. Найчастіше ефект пов'язаний з процедурою зараження.
Більше про процедуру зараження див. на с. 38.

ЗАРАЖЕННЯ ЛИЧИНКОЮ

Забагато карт інфекцій може призвести до зараження персонажа та до його смерті внаслідок цього наприкінці гри.

Найпоширеніший ефект зараження — розміщення фігурки личинки на планшеті персонажа. Це завжди описано в тексті ефекту / процедури. Наявність личинки на планшеті персонажа не спричиняє ніяких штрафів. Наявність личинки істотно збільшує ймовірність смерті цього персонажа (переважно під час перевірок наприкінці гри).
Більше про процедуру розвитку личинок див. на с. 38.

Персонаж може позбутися личинки за допомогою кількох внутрішньоігрових ефектів, як-от ефекту операційного відсіку.

РОБОТ



Досліджуючи станцію, персонажі можуть натрапити на дружнього робота (), якого можна використати для виконання власних завдань. Робот починає гру в гібернаторії. Спершу невідомо, якого робота використовують на станції. На початку гри робота вибирають випадковим способом, і його карту кладуть долілиць. Робот нічого не робить сам, він лише виконує дії за наказом персонажів.

Карту робота відкривають, коли гібернаторій уперше з'єднують із будь-яким відсіком. З цього моменту робота можна активувати.

Прибульці повністю ігнорують робота в усіх ситуаціях. Механічні істоти їх не цікавлять.

АКТИВАЦІЯ РОБОТА

У грі є 6 різних карт роботів, але в одній партії може з'явитися лише 1 з них. Кожна карта має особливий ефект, пов'язаний з роботом.

Персонаж може виконати дію «Активувати робота», скинувши 1 карту дії:

- **Локально.** Якщо персонаж в одному відсіку з роботом

  АБО
- **Віддалено.** Якщо персонаж у відсіку з комп'ютером () і скидає 1 додаткову карту дії.



ЖЕТОН ДАНИХ І РОБОТ
Жетон даних можна отримати завдяки виконанню дії серверного відсіку.

Маючи цей жетон, персонаж може активувати робота віддалено, не скидаючи додаткову карту.

ФІШКА НЕСПРАВНОСТІ НА РОБОТІ

Іноді робот може зламатися. Унаслідок різних ігрових ефектів на роботі розміщують фішку несправності.

Якщо на роботі є фішка несправності, то вважають, що він не може виконати дію, а всі пов'язані з роботом ігрові ефекти недоступні. Однак жетони тактичного спорядження робота все ще можна використовувати.

Якщо персонаж перебуває у відсіку з роботом, то дії, завдяки яким скидають фішки несправності, можна застосувати й до робота.

ПЕРЕМІЩЕННЯ РОБОТА

Робот ніколи не переміщується сам. Усі його переміщення відбуваються внаслідок дій гравця.

Робот завжди переміщується з одного відсіку в сусідній. Він ігнорує прибульців (навіть тих, що в коридорах), але не може переміщуватися через зачинені двері.

Робот ніколи не може переміститися недослідженим коридором, щоб дослідити новий відсік, і ніколи не виконує кидок на шум.

Примітка. Виняток — ефект дослідницького робота, що дає йому змогу дослідити новий відсік. У такому разі він виконує кидок на шум.

КОМІРКИ ТАКТИЧНОГО СПОРЯДЖЕННЯ РОБОТА

Робот має власні комірки тактичного спорядження. Він починає з 2 жетонами — 1 жетоном боєприпасів () та 1 жетоном балона кисню (). Коли персонаж виконує дію «Використати тактичне спорядження», перебуваючи в одному відсіку з роботом, він також може використати жетони тактичного спорядження робота. У такому разі жетони можна переміщувати між комірками тактичного спорядження персонажа й робота.

ПОСАДКОВИЙ МОДУЛЬ І ЗЕНІТНІ СИСТЕМИ



Станція оснащена зенітними системами. Це значить, що активні зенітні системи можуть знищити посадковий модуль (), унеможлививши такий спосіб евакуації.

На початку гри персонажі не знають, працюють зенітні системі чи ні. Їм доведеться дізнатися це самостійно.

Зенітні системи представлені 2 жетонами зенітних систем. Під час приготувань до гри ці жетони кладуть долілиць у випадковому порядку в комірку зенітних систем (на крайньому фрагменті зони «Б»). Верхній жетон вказує на стан зенітних систем.

Під час гри персонажі можуть перевірити (таємно) й обміняти ці жетони, використавши відсік керування життєзабезпеченням «Б». Інформацією про стан жетонів зенітних систем можна ділитися з іншими гравцями (хоча не обов'язково казати правду), але жетони показувати не можна.

РОЗІГРУВАННЯ ЖЕТОНІВ ЗЕНІТНИХ СИСТЕМ

Жетони зенітних систем розігрують, коли фішка раундів переміщується на поділку із жетоном посадкового модуля (або навпаки). Посадковий модуль намагається приземлитися на станції, але може бути знищений під час цього. У цій ситуації перевірте верхній жетон зенітної системи:

- Якщо на ньому напис «АКТИВНО», то посадковий модуль буде знищений. Скиньте жетон посадкового модуля.
- Якщо на ньому напис «НЕАКТИВНО», то посадковий модуль успішно приземляється. Покладіть жетон посадкового модуля на посадковий майданчик й вилучіть із гри жетони зенітних систем — їх не можна поміняти. Відтепер персонажі можуть використовувати посадковий майданчик, щоб евакуюватися.

ПОСАДКОВИЙ МОДУЛЬ

Персонаж може потрапити в посадковий модуль, виконавши дію відсіку посадкового майданчика, поки там є жетон посадкового модуля. Фігурки персонажів у посадковому модулі розміщують у комірці зенітної установки.

Поки персонаж у посадковому модулі:

- Він пропускає свої ходи (але не пасує). Якщо всі інші персонажі спасували, він теж автоматично пасує, і раунд завершується.
- Він не може за власним бажанням залишити посадковий модуль.
- Він не втрачає ані очок кисню, ані здоров'я внаслідок будь-яких ефектів (наприклад, вогню у відсіку). Єдине, що ще може вплинути на нього — це знищена станція.
- Він усе ще бере участь у звичайній фазі очищення. Він бере карти дій, і йому можна передати жетон першого гравця.
- Після того як на посадковому майданчику з'являється будь-який прибулець, персонажі автоматично залишають посадковий модуль — під час своїх наступних ходів вони можуть знову виконувати дії.

РІШЕННЯ ПРО ЗАПУСК ПОСАДКОВОГО МОДУЛЯ

На самому початку фази подій будь-який персонаж усередині посадкового модуля може вирішити запустити посадковий модуль. Якщо це станеться:

- Вилучіть із гри жетон посадкового модуля.
- Розмістіть усі фігурки персонажів з посадкового модуля на відповідних планшетах персонажів — вони успішно евакуювалися зі станції й більше не беруть участі в грі аж до перевірок наприкінці гри.

Примітка. Це не колективне рішення! Достатньо, щоб 1 персонаж вирішив запустити посадковий модуль.

ВСТУП *сторінка 6*
ОГЛЯД КІНЦЯ ГРИ *сторінка 7*
ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ *сторінки 8–11*
СТРУКТУРА РАУНДУ ГРИ *сторінки 12–15*
ПЕРСОНАЖ *сторінки 16–18*
МАПА *сторінки 19–23*
ПЕРЕМІЩЕННЯ ПЕРСОНАЖІВ *сторінки 24–27*
ПРЕДМЕТИ *сторінки 28–29*
ПРИБУЛЬЦІ *сторінки 30–32*
БІЙ *сторінки 33–34*
КОРОЛЕВА *сторінка 35*
КАРТИ ІНФЕКЦІЙ *сторінка 36*
РОБОТ *сторінка 37*
ПОСАДКОВИЙ МОДУЛЬ І ЗЕНІТНІ СИСТЕМИ *сторінка 37*
ПРОЦЕДУРИ *сторінка 38*
КІНЕЦЬ ГРИ *сторінка 39*
ЗАВДАННЯ І МЕТА МІСІЇ *сторінка 39*
ДОДАТКОВІ РЕЖИМИ ГРИ *сторінка 40*
ГЛОСАРІЙ СИМВОЛІВ *сторінка 40*

ПРОЦЕДУРИ

У грі вам траплятимуться посилання на кілька процедур. Щоразу, коли гра пропонує вам провести певну процедуру, просто дотримуйтеся вказівок нижче.

ПРОЦЕДУРА ЗАРАЖЕННЯ

Процедуру зараження проводять для перевірки того, чи персонаж () заражений личинкою.

Процедуру зараження завжди проводять наприкінці гри, але іноді це може статися і протягом гри *(наприклад, унаслідок використання карти дії «Відпочинок»)*.

Щоб провести процедуру зараження:

1. Проскануйте всі карти інфекцій на руці.
2. Подивіться, чи на просканованих картах є слово «ЗАРАЖЕНИЙ»:
   - Якщо ви знайдете на карті слово «Заражений», значить, вона заражена. Розмістіть личинку на вашому планшеті персонажа, якщо її там ще немає.
   - Якщо ви не знайшли такого слова, карта не заражена.
3. Покладіть усі карти інфекцій з руки на верх свого скиду. *Більше про карти інфекцій див. на с. 36.*

ПРОЦЕДУРА РОЗВИТКУ ЛИЧИНОК

Процедуру розвитку личинок проводять для перевірки того, чи вилуплюється личинка, убиваючи персонажа.

Процедуру розвитку личинок завжди проводять наприкінці гри, але іноді це може статися і протягом гри.

Щоб провести процедуру розвитку личинок:

1. Візьміть 4 карти зі своєї колоди дій.
2. Перевірте, чи ви маєте на руці карти інфекцій. Не скануйте їх.
   - Якщо ви не маєте ніяких карт інфекцій, ви все ще живі. Скиньте всі карти з руки.
   - Якщо ви маєте на руці будь-яку карту інфекцій, ваш персонаж помирає.

Якщо протягом гри персонаж помре в такий спосіб, розмістіть у його відсіку 1 трутня. Це може призвести до атаки прибульцем іншого персонажа, який перебуває в тому ж відсіку.

ПРОЦЕДУРА САМОЗНИЩЕННЯ

На станції передбачено процедуру самознищення в разі надзвичайної ситуації. Її можна легко розпочати, але от вимкнути — нелегке завдання, бо для цього у відсіку реактора треба повністю знеструмити станцію.

Після активації процедури розмістіть жетон самознищення () на треку раундів — на 5 поділок попереду від фішки раундів (між фішкою раундів і жетоном самознищення повинно бути 4 порожні поділки). Якщо на треку раундів замало поділок, покладіть жетон самознищення після останньої поділки — у такому разі самознищення активується після кінця гри.

Коли фішка раундів переміщується на поділку із жетоном самознищення, то станція знищується і гра закінчується.

Процедуру самознищення можна вимкнути лише у відсіку реактора, повністю знеструмивши станцію.

ЗНИЩЕНА СТАНЦІЯ

Коли станція знищена, гра закінчується — усіх персонажів, що перебувають на станції (навіть занурених у гібернацію) та прибульців (і королеву також) вважають мертвими. Усі відсіки (і гніздо також) вважають знищеними.

ЕВАКУАЦІЯ / ЗАНУРЕННЯ В ГІБЕРНАЦІЮ

Для перемоги кожен персонаж повинен (крім усього іншого) евакуюватися зі станції або зануритися в гібернацію.

Це можна зробити 3 способами:

1. Евакуюватися з **посадкового майданчика** в посадковому модулі.
2. Зануритися в гібернацію в **гібернаторії**. Цю дію можна виконати лише за умови, що гібернаторій активний ().
3. Евакуюватися зі станції на **рятувальному шатлі**.

Щоразу, коли персонаж намагається скористатися одним із трьох вищезгаданих відсіків, він повинен виконати кидок на шум у межах ефекту цього відсіку. Цей кидок на шум передбачає особливе правило:

- Якщо після цього кидка на шум у відсіку з персонажем з'являється прибулець (), то дію не виконують, а персонаж залишається у відсіку.
- Інакше дію вважають успішною.

У підсумку:

- **Посадковий майданчик.** Персонаж сідає в посадковий модуль і чекає фази подій (прибульці все ще можуть змусити його покинути посадковий модуль). *Більше про посадковий модуль див. на с. 37 і в довіднику з відсіків.*
- **Гібернаторій.** Персонаж успішно занурюється в гібернацію в замкненій капсулі й більше не бере участі в грі аж до перевірок наприкінці гри. Утім, персонаж усе ще може загинути внаслідок знищення станції.
- **Рятувальний шатл.** Персонаж вилетів за межі станції й більше не бере участі в грі аж до перевірок наприкінці гри.

Примітка. Зенітні системи ніяк не взаємодіють із рятувальним шатлом.



КІНЕЦЬ ГРИ

Гра закінчується, якщо виконується одна з таких умов:

- Закінчується 14-й раунд. Час вичерпався, і всіх персонажів, які не евакуювалися / не занурилися в гібернацію, уже неможливо врятувати — вони помирають.

  АБО

- Усі гравці померли або евакуювалися / занурилися в гібернацію.
  - У такому разі в грі більше не залишається учасників, тому гра закінчується.

Коли гра закінчується, гравцям усе одно треба виконати кілька перевірок перед визначенням переможців.

Наприкінці гри ті персонажі, які вижили, евакуювавшись або занурившись у гібернацію, послідовно виконують такі кроки:

1. **Кожен персонаж, на планшеті якого немає личинки**, бере на руку всі карти з колоди дій і скиду та проводить процедуру зараження.
   Більше про процедуру зараження див. на попередній сторінці.
2. **Кожен персонаж, на планшеті якого на цю мить є личинка**, отримує 1 карту інфекції та разом перетасовує всю свою колоду (зокрема скид і карти на руці) і проводить процедуру розвитку личинок.
   Більше про процедуру розвитку личинок див. на попередній сторінці.

Примітка. Персонаж міг отримати личинку під час гри або під час цього кроку.

3. **Кожен персонаж, який ще живий**, відкриває свою карту завдання й перевіряє його виконання.

Примітка. Якщо персонаж до цього моменту ще не вибрав завдання, то він просто робить це зараз (до того, як інші гравці відкриють свої завдання).

4. Кожен уцілілий персонаж, якому вдалося виконати своє завдання, перемагає у грі!



ЗАВДАННЯ І МЕТА МІСІЇ



Кожен персонаж має амбіції та власні бажання, але його рішення рідко бувають остаточними. Карти завдань — це завдання, які гравці вибирають протягом гри.

Мета місії — це спільна мета всього загону. Цю карту відкривають на початку гри, її ніколи не можна поміняти.

Мета місії не завжди доступна для всіх персонажів. Натомість більшість карт спільних завдань, якщо гравець їх вибрав, спрямовують його до досягнення мети місії.

Карти завдань бувають 2 типів, перерахованих нижче. На початку гри кожному гравцеві роздають по 1 випадковій карті завдання кожного типу. Протягом гри кожен гравець повинен вибрати одну зі своїх карт і виконати всі її вимоги, щоб перемогти в грі.
Більше про вибір завдання див. на с. 13.

- **Спільне завдання.** Часто воно якось пов'язане з метою місії. Найчастіше таке завдання потребує досягнення мети місії.
- **Особисте завдання.** На цій карті можуть бути зазначені різні умови, які персонаж повинен виконати.

ПЕРСОНАЖІ, ЩО ЕВАКУЮВАЛИСЯ
Для виконання деяких завдань може знадобитися, щоб персонаж евакуювався зі станції.
Усіх персонажів, які евакуювалися зі станції, вважають такими, що евакуювалися, навіть якби внаслідок проведення процедури зараження наприкінці гри вони б померли.
Персонажі, які занурилися в гібернацію, не евакуюються зі станції.

ВСТУП *сторінка 6*
ОГЛЯД КІНЦЯ ГРИ *сторінка 7*
ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ *сторінки 8–11*
СТРУКТУРА РАУНДУ ГРИ *сторінки 12–15*
ПЕРСОНАЖ *сторінки 16–18*
МАПА *сторінки 19–23*
ПЕРЕМІЩЕННЯ ПЕРСОНАЖІВ *сторінки 24–27*
ПРЕДМЕТИ *сторінки 28–29*
ПРИБУЛЬЦІ *сторінки 30–32*
БІЙ *сторінки 33–34*
КОРОЛЕВА *сторінка 35*
КАРТИ ІНФЕКЦІЙ *сторінка 36*
РОБОТ *сторінка 37*
ПОСАДКОВИЙ МОДУЛЬ І ЗЕНІТНІ СИСТЕМИ *сторінка 37*
ПРОЦЕДУРИ *Сторінка 38*
КІНЕЦЬ ГРИ *сторінка 39*
ЗАВДАННЯ І МЕТА МІСІЇ *сторінка 39*
ДОДАТКОВІ РЕЖИМИ ГРИ *сторінка 40*
ГЛОСАРІЙ СИМВОЛІВ *сторінка 40*

ДОДАТКОВІ РЕЖИМИ ГРИ

СМЕРТЕЛЬНИЙ РЕЖИМ

Цей режим збільшує складність гри. У цьому режимі можна грати як у звичайній, так і в соло- / кооперативній версії гри.

Якщо ви хочете пограти в цьому режимі, використовуйте як звичайні значення шуму, так і другі, менші значення шуму, які можна знайти в деяких коридорах.



Вважайте, що коридори мають обидва значення шуму для будь-яких ефектів. Це означає, що кидки на шум небезпечніші, бо ймовірність появи прибульців і проникнення у відсіки значно зростає.

Примітка. Узяті під контроль коридори все ще мають лише одне значення, яке дорівнює 0.

Під час вибору з будь-яких кількох варіантів використовуйте лише звичайне значення шуму.

ПРАВИЛА СОЛО / КООП-РЕЖИМІВ

Хоча «Немезида» — це напівкооперативна гра, ви також можете грати в неї в повністю кооперативному режимі або навіть соло. Для цього використовують особливі завдання для соло / кооперативного режиму.

ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

Внесіть такі зміни в приготування до гри:

1. Замість розміщення випадкової карти мети місії візьміть і розмістіть кількість випадкових карт соло / кооперативної мети, що дорівнює кількості персонажів, які беруть участь у грі.
2. НЕ БЕРІТЬ звичайні карти завдань. У цьому режимі їх не використовують.

УМОВА ПЕРЕМОГИ

Для перемоги треба досягнути мети місії та щоб вижив щонайменше 1 персонаж.

Примітка. Якщо є кілька завдань, які вимагають від вас виконання тієї самої вимоги (наприклад, отримання жетона даних), то стільки ж персонажів повинні виконати її та вижити.

РЕАНІМАЦІЯ

У цьому повністю кооперативному режимі **операційний відсік** обладнаний пристроєм «Автодок», що дає змогу космодесантникам реанімувати будь-яку людину на межі смерті.

Щоразу, коли один з персонажів помирає, залишайте його фігурку на ігровому полі. Однак покладіть її горизонтально та скиньте всі предмети персонажа. Переміщуючись із відсіку з цією фігуркою, інший персонаж може перемістити фігурку разом із собою, скинувши 1 додаткову карту дії.

Якщо фігурка цього персонажа починає раунд в операційному відсіку (і там немає ані прибульців, ані фішки несправності), то її повертають у вертикальне положення, вилучають усі важкі поранення, а також розміщують фішку здоров'я у крайню ліву комірку секції «Поранений» треку здоров'я.

СКЛАДНІСТЬ

Радимо вам почати зі звичайних приготувань, але ви маєте можливість змінити рівень складності гри як для новачків, так і для досвідчених гравців у «Немезиду».

Для цього просто збільште (або зменште) кількість завдань місії під час приготувань.

Примітка. Може виникнути ситуація, коли для досягнення мети вам знадобиться більше жетонів даних, ніж персонажів на початку гри. У такому разі просто отримайте стільки жетонів, скільки персонажів є в грі.

ГЛОСАРІЙ СИМВОЛІВ

СИМВОЛИ, ПОВ'ЯЗАНІ З КІСТКАМИ

Символи кістки одиничних пострілів — результати кидка кістки одиничних пострілів.

Символи кістки стрільби чергами — результати кидка кістки стрільби чергами.

Символи кістки шуму — результати кидка кістки шуму.

СИМВОЛИ, ПОВ'ЯЗАНІ З МАПОЮ

Червоний, жовтий, зелений предмет — предмет певного типу.

Комп'ютер — показує, чи є в певному відсіку доступ до комп'ютерної системи.

Фішка вогню

Фішка несправності — показує, коли щось зламане / не працює. Її можна розмістити як у відсіку, так і на роботі чи важкому предметі.

Фішка шуму

Жетон контролю

Символи коридорів (орієнтація символу має значення) — показують коридори в певній орієнтації на станції. Найчастіше вони вказують, з яких коридорів переміщуються прибульці.

Активні / неактивні системи життєзабезпечення — відповідні жетони, які можна знайти на крайніх фрагментах зон. Визначають, чи є кисень у відповідній зоні.

Активний / неактивний гібернаторій — відповідний жетон, який можна знайти на крайньому фрагменті зони «Б». Визначає, чи персонажі можуть використати гібернаторій.

Жетон посадкового модуля

Жетон самознищення

СИМВОЛИ ТАКТИЧНОГО СПОРЯДЖЕННЯ

Жетон балона кисню

Жетон боєприпасів

Жетон гранати

Жетон аптечки

КОМІРКИ ТАКТИЧНОГО СПОРЯДЖЕННЯ

Комірка тактичного спорядження для жетона боєприпасів

Комірка тактичного спорядження для жетона гранати

Комірка тактичного спорядження для жетона балона кисню

Комірка тактичного спорядження для жетона аптечки

Комірка тактичного спорядження для будь-якого жетона

ЗАГАЛЬНІ СИМВОЛИ

Персонаж

Кисень — у запасі персонажа (відповідає числу на лічильнику кисню персонажа).

Очки здоров'я персонажа

Карта дії

Робот

Не в бою — дії з цим символом не можна виконувати у відсіку з прибульцями.

Прибулець