

В конце игры:

Игроки Десантники ДОЛЖНЫ вернуться на свои абордажные корабли. Если командир погиб, игрок теряет все звания и награды.

Игроки Десантники подсчитывают очки, суммируя значения на значках сканера.

Если игрок выполнил Первичное задание, он добавляет себе 30 очков, а за вторичное 15 очков.

Из полученного значения нужно **вычесть** сумму потерь.:

По 5 очков за десантника с болтером

По 10 очков за десантника с тяжелым оружием

По 10 очков за Тарантулу

По 5 очков за стрелка Тарантулы.

Игрок пришелец подсчитывает очки за уничтоженных десантников и добавляет себе очки за невыполненные задания. За невыполненное Вторичное Задание очки начисляются, если оно было озвучено.
(значения очков выше.)

Игрок Десантник или **игрок пришелец** с наибольшим количеством очков побеждает и повышается в звании.

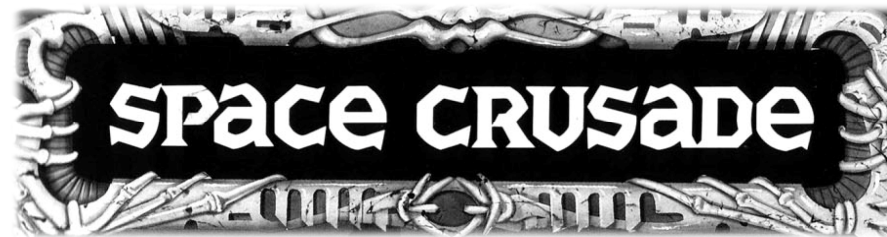
Игрок Десантник или **игрок пришелец**, победивший в партии, тоже получает награды, в дополнение к повышению в звании

Если **игрок** по результатам игры набрал 4 Знака Доблести или Отметки Хаоса, он ДОЛЖЕН обменять его на звание (если звание не последнее).

Примечание: Генестилер не является воином пришельцев, а просто паразит, обитающий на Космической Громаде. Наградой за его уничтожение является безопасность.



Памятку составил: Тищенко П.С., Москва, 2013
(cheb2006@mail.ru)



ПАМЯТКА

В начале игры:

Игроки Десантники выбирают:

По 4 катры снаряжения + 1 за каждое повышение в звании.

По 1 карте приказов + 1 за каждое повышение в звании.

Игрок пришелец берёт по одной карте из колоды событий пришельцев за каждое повышение в звании (вытягивает случайно)

Игроки Десантники начинают игру на полях своих абордажных кораблей. Как только десантник ступил на клетку нового, ещё не сканированного, участка поля, пришелец выставляет на это поле значки сканера (сколько хочет).

Перед каждым ходом:

Игроки Десантники могут использовать снаряжение и приказы.

Игрок пришелец тянет карту из колоды событий пришельцев или использует, вместо неё, имеющуюся на руках карту, если есть.

Если карты в колоде Событий Пришельцев **закончились**, у Десантников будет по одному ходу, чтобы спастись на своих Абордажных кораблях.

Во время хода:

Игроки Десантники могут перемещаться всем отрядом и атаковать (или стрелковым оружием, или в рукопашную) по разу за ход.

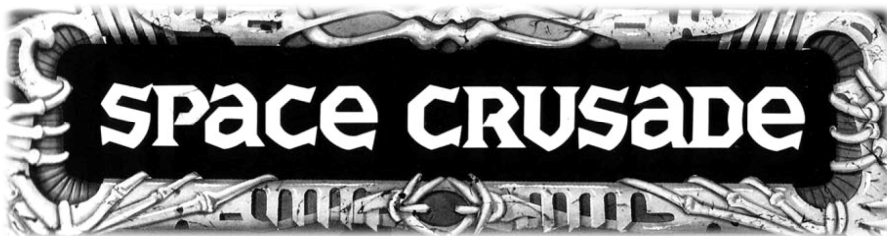
Игрок пришелец может перемещаться и атаковать всеми своими фигурами и перемещать значки сканера на 5 клеток за ход (если при открытии значка оказывается фигура с запасом хода – можно доходить)

Игрок пришелец может открывать двери даже значками сканера.

После каждого хода:

Игрок пришелец может выставить до 6 значков подкрепления.





В конце игры:

Игроки Десантники ДОЛЖНЫ вернуться на свои абордажные корабли. Если командир погиб, игрок теряет все звания и награды.

Игроки Десантники подсчитывают очки, суммируя значения на значках сканера.

Если игрок выполнил Первичное задание, он добавляет себе 30 очков, а за вторичное 15 очков.

Из полученного значения нужно **вычесть** сумму потерь.:

По 5 очков за десантника с болтером

По 10 очков за десантника с тяжелым оружием

По 10 очков за Тарантулу

По 5 очков за стрелка Тарантулы.

Игрок пришелец подсчитывает очки за уничтоженных десантников и добавляет себе очки за невыполненные задания. За невыполненное Вторичное Задание очки начисляются, если оно было озвучено. (значения очков выше.)

Игрок Десантник или **игрок пришелец** с наибольшим количеством очков побеждает и повышается в звании.

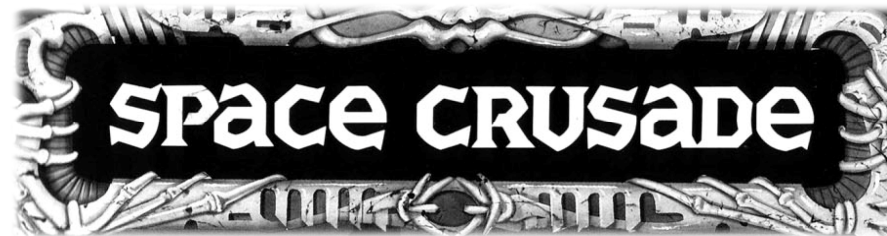
Игрок Десантник или **игрок пришелец**, победивший в партии, тоже получает награды, в дополнение к повышению в звании

Если **игрок** по результатам игры набрал 4 Знака Доблести или Отметки Хаоса, он ДОЛЖЕН обменять его на звание (если звание не последнее).

Примечание: Генестилер не является воином пришельцев, а просто паразит, обитающий на Космической Громаде. Наградой за его уничтожение является безопасность.



Памятку составил: Тищенко П.С., Москва, 2013
(cheb2006@mail.ru)



ПАМЯТКА

В начале игры:

Игроки Десантники выбирают:

По 4 катры снаряжения + 1 за каждое повышение в звании.

По 1 карте приказов + 1 за каждое повышение в звании.

Игрок пришелец берёт по одной карте из колоды событий пришельцев за каждое повышение в звании (вытягивает случайно)

Игроки Десантники начинают игру на полях своих абордажных кораблей. Как только десантник ступил на клетку нового, ещё не сканированного, участка поля, пришелец выставляет на это поле значки сканера (сколько хочет).

Перед каждым ходом:

Игроки Десантники могут использовать снаряжение и приказы.

Игрок пришелец тянет карту из колоды событий пришельцев или использует, вместо неё, имеющуюся на руках карту, если есть.

Если карты в колоде Событий Пришельцев **закончились**, у Десантников будет по одному ходу, чтобы спастись на своих Абордажных кораблях.

Во время хода:

Игроки Десантники могут перемещаться всем отрядом и атаковать (или стрелковым оружием, или в рукопашную) по разу за ход.

Игрок пришелец может перемещаться и атаковать всеми своими фигурами и перемещать значки сканера на 5 клеток за ход (если при открытии значка оказывается фигура с запасом хода – можно доходить)

Игрок пришелец может открывать двери даже значками сканера.

После каждого хода:

Игрок пришелец может выставить до 6 значков подкрепления.

