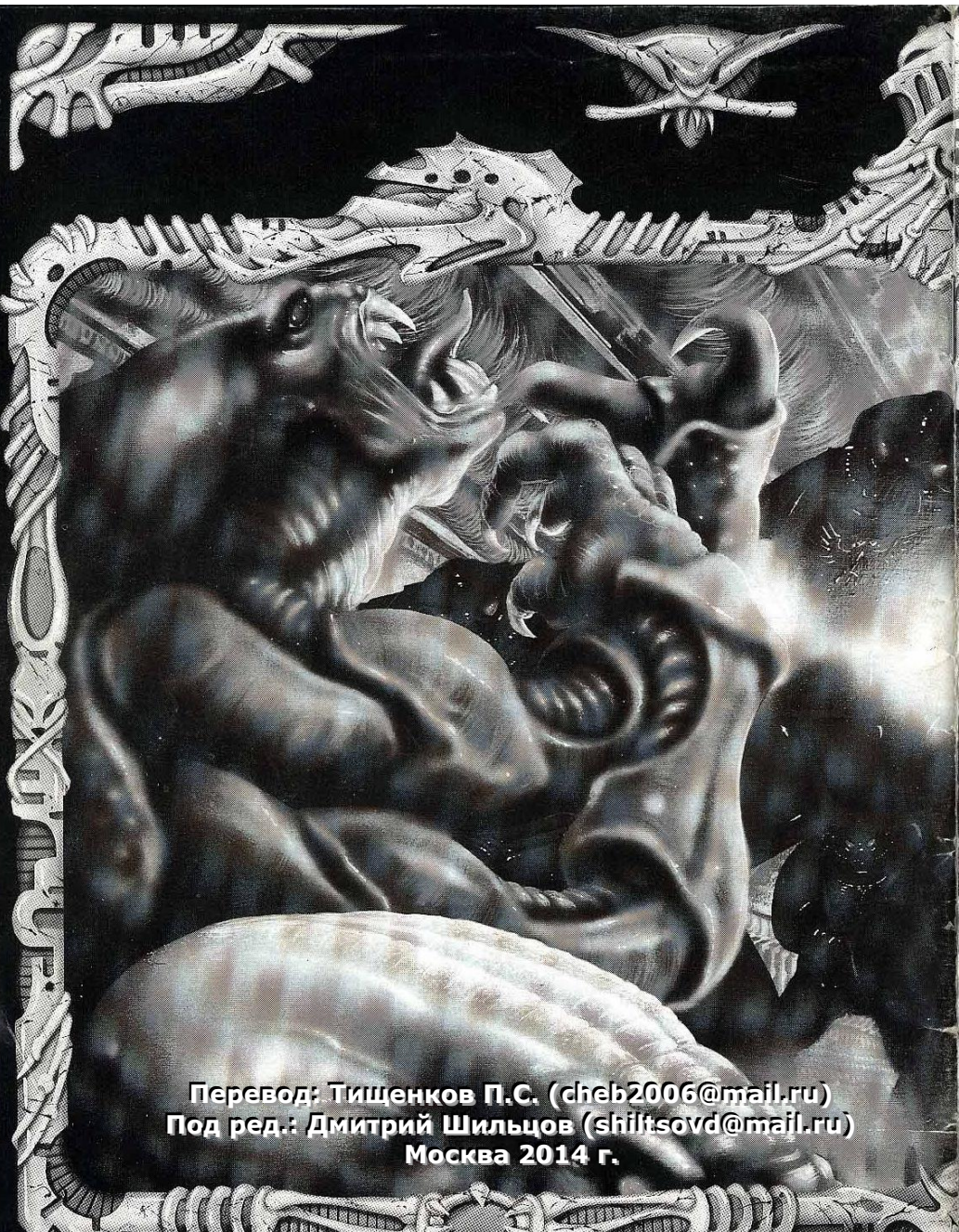




Перевод: Тищенко П.С. (cheb2006@mail.ru)
Под ред.: Дмитрий Шильцов (shiltsovd@mail.ru)
Москва 2014 г.

MB
GAMES ©1990 Milton Bradley Ltd,
Caswell Way,
Newport, Gwent NP9 0YH.
4659GB290

Developed in conjunction with
GAMES WORKSHOP™



SPACE CRUSADE

ПРАВИЛА ИГРЫ

КОСМИЧЕСКИЙ КРЕСТОВЫЙ ПОХОД

РЕШАЮЩАЯ СХВАТКА

Содержимое

50 превосходно детализированных фигурок от «Citadel»:

3 командира десантников,
12 Десантников, 8 Орков, 14 Гретчинов,
3 Генестилера
1 Командир десантников Хаоса,
4 Десантника Хаоса, 4 Андроида
и 1 Дредноут

4 Игровых поля

4 Стены

5 Зажимов для стен

64 Игровых карты:

Три набора по 12 карт для игроков
и 28 карт с событиями для Пришельцев

12 Повязок рангов

1 Руководство к заданиям.

1 Значок первоочередного задания

1 Значок второстепенного задания.

Сборка

Перед началом игры некоторые элементы нужно собрать. Подробная инструкция по сборке находится на внутренней стороне крышки коробки.

Пластиковые фигуры в Космическом Крестовом Походе специально разработаны компанией «Citadel Miniatures»

6 Повязок доблести

1 Панель управления Пришельцев

6 специальных боевых кубиков

3 Справочных таблицы Десантников

3 Десантных абордажных поля

24 Двери

3 Шлюзовых двери

3 Командирских сканера

32 Значка сканера (блипа)

32 Значка подкрепления

4 Значка Хаоса



☐ Каннер докладывает: Сержант погиб. Они все погибли. Я отступаю.
☐ обратно к ... СВЯЗЬ ПРЕРВАЛАСЬ.



☐ В СЕТИ ПУСТО. БОЛЬШЕ НЕТ АКТИВНЫХ КАНАЛОВ СВЯЗИ.
☐ КОНЕЦ ...

Завершение Задания

Если один из игроков Десантников успешно выполняет задание, он может взять значок Первичного задания, который приносит 30 очков. Игрок Десантник, который выполняет второе задание, может взять значок Вторичного Задания, который приносит 15 очков.

Как только миссия завершена, Десантники должны вернуться на и Абордажные корабли. Любая фигура на поле Абордажного корабля защищена от атаки. Пришельцы не могут заходить на абордажные корабли. Как только фигура вернулась на Абордажный корабль, она больше не участвует в игре. Она не может вернуться обратно на поле.

Если Десантники не справились с заданием, они всё равно могут вернуться на Абордажный корабль и бежать. Игрок Пришелец, тем временем, получает значок Первичного Задания. Он так же получает и значок Вторичного Задания, если второе задание было зачитано, но не выполнено. Затем Игрок Пришелец может добавить эти очки к своим суммарным очкам.

Конец игры

Как только все Командиры Десантников вернулись на свои Абордажные корабли, игра заканчивается. Игра заканчивается **автоматически**, если Игрок Пришелец берёт свою последнюю карту событий. Все Игроки Пришельцы имеют по одному последнему ходу, чтобы попытаться спасти как можно больше своих Десантников. Все Десантники, оставшиеся на поле после их последнего хода, считаются погибшими.

Победа в игре

Все игроки подсчитывают набранные очки. Игроки Десантники считают очки за собранные значки сканера. Они так же теряют очки за все свои уничтоженные фигуры. Это будет отображаться на линейке подсчета потерянных очков.

Игрок Пришелец считает очки за уничтоженных им Десантников и Командира.

Игрок с наибольшим количеством очков побеждает.

Ведение:

Перед тем, как начать читать правила, пролистайте этот буклет и прочтите историю, которая сопровождает иллюстрации. Это даст вам представление об игре. Затем внимательно прочтите правила перед началом игры.

Об игре:

Эта игра для 2-4 игроков. Один игрок должен играть за пришельцев. Он называется **Пришельцем**. Другие игроки играют за трех Командиров и их Десантников. игроки называются **Десанниками**.

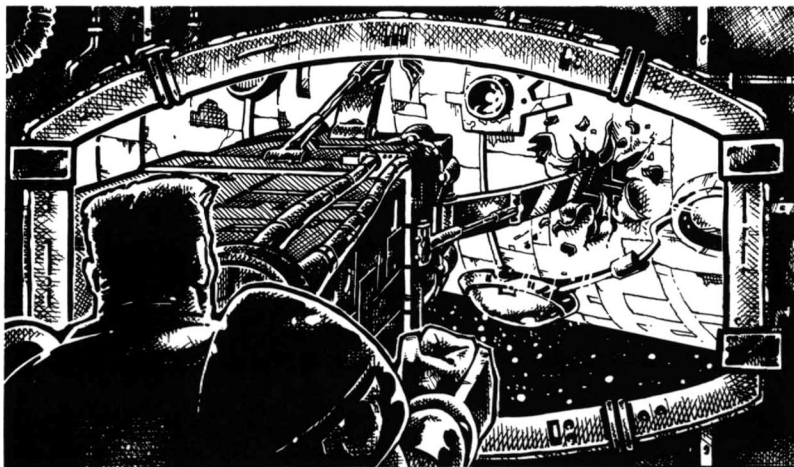
Каждая игра - это задание. Задания подробно описаны в Руководстве с Заданиями. Каждая игра начинается с того, что Пришелец читает одно из заданий. Карта в руководстве с заданиями показывает Пришельцу, как собрать игровое поле и абордажные поля. Руководство так же говорит ему, сколько и каких значков сканера (блипы) он должен взять, так же как какие значки подкрепления ему использовать.

Пока Пришелец отбирает себе значки и собирает игровое поле, Десантники могут выбрать свои карточки и оружие. Когда всё готово, десантники ходят первыми. Начинает игрок-десантник слева от игрока-пришельца, продолжают по часовой стрелке.

Десантники должны попытаться выполнить миссию зачитанную игроком-пришельцем.

В свой ход игрок-десантник может перемещаться и атаковать за каждого из его десантников. По мере того, как десантники исследуют игровое поле, Игрок Пришелец выставляет больше и больше значков сканера. Они показывают положение пришельцев.

Игроки получают очки за уничтожение противников. Игрок, набравший большее количество очков, побеждает.



☐ Ракетницу заело, дайте ... СВЯЗЬ ПРЕРВАЛАСЬ.

☐ СУРЖАНТ КРАУ, ДОЛОЖИТЕ ОБСТАНОВКУ.

Выбор ролей.

Один игрок должен играть за Пришельцев, даже если игроков меньше четырех. Игроки по очереди выбирают, кто за кого будет играть.

Игроки не должны играть более чем за один отряд десантников.

Каждый Игрок-Десантник берёт следующее:

Один набор десантников, включающий фигурку командира, 4 фигурки десантников, 5 вещь-мешков и 9 единиц оружия, 12 персональных карточек плюс соответствующий Командирский сканер, абордажное поле и карточку описания.

Игрок пришелец берёт:

Панель управления Пришельца, Руководство с Заданиями, карточки с событиями Пришельцев, фигурки пришельцев, значки сканера и подкреплений так же должны быть под рукой.



ЗАДАНИЕ: СЕКТОР-547 ОПЕРАЦИЯ ЗАЧИСКИ №57
КОДОВОЕ ИМЯ: МЕРЗОСТЬ
ВЗВОД: АЛЬФА-БЕТА КОИ
СОСТОЯНИЕ: СБЛИЖЕНИЕ С ЦЕЛЬЮ, РАССТОЯНИЕ 1300.
☐ СЕРЖАНТ КРОУ, ОСТАВАЙТЕСЬ НА СВЯЗИ.

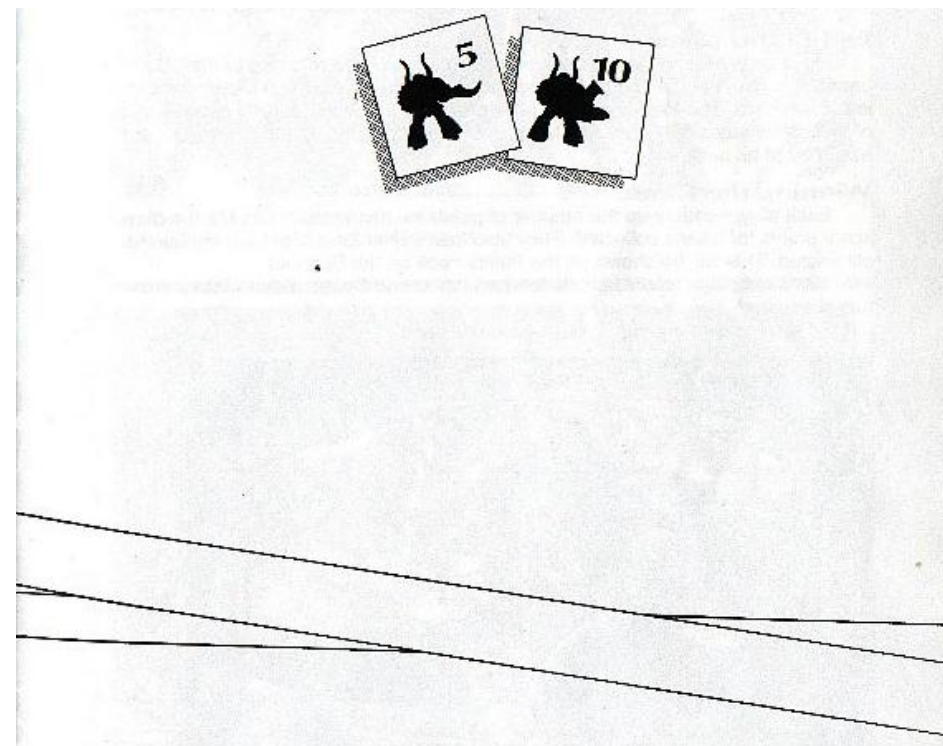
Подкрепление пришельцев.

Игрок-Пришелец начинает игру набором значков подкрепления. Точное количество определено выполняемым заданием. Игрок-пришелец может выставить до шести значков подкрепления в конце своего хода. Однако, если не осталось значков сканера или фигурки в значках подкрепления уже на поле, игрок-пришелец ОБЯЗАН использовать шесть значков подкрепления (или столько, сколько у него осталось).

Значок кладется лицом вверх у края игрового поля, вместе с открытыми значками сканера.

Фигура пришельца которую он представляет ставится на игровое поле на любой клетке помеченной для прибытия подкрепления. Эти клетки обозначены "R" на карте задания. Если соответствующая фигура занята, значок подкрепления нельзя использовать.

Подкрепления не разрешается ставить на клетки, которые видны фигурам Десантников.

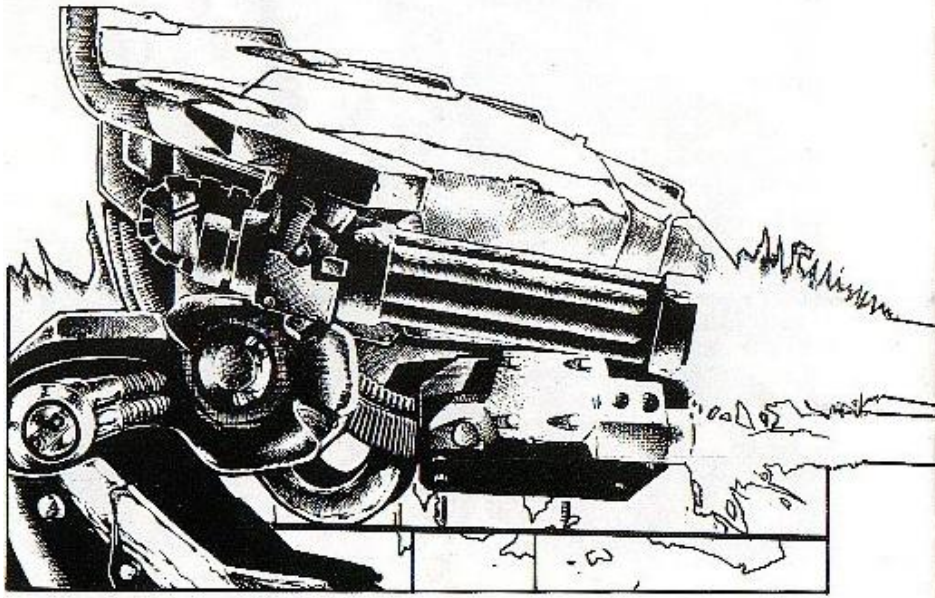


Пример для Дредноута

Дредноут начинает движение с четырех тёмных клеток. Он проходит четыре клетки, сначала на пару клеток отмеченных 1, затем на две отмеченных 2. Затем Дредноут поворачивается и перемещается на клетки 3 и 4. В итоге он заканчивает движение на четырех слабо затенённых клетках.

С этой позиции Дредноут может провести линию видимости для всех его видов оружия до всех клеток, кроме отмеченных X.

	4	3	2	2	
	4	3	1	1	
		X			
		X			



- ☐ ДРЕДНОУТ! В укрытие.
- ☐ Каннер, тащи Девастатор ... СВЯЗЬ ПРЕРВАЛАСЬ.
- ☐ Сержант ранен.
- ☐ Я прикрою Тенарда, ты мочи его Ракетницей.

Начало игры.

В начале каждой игры игроки должны отобрать карточки, оружие и значки, которые будут использоваться.

Игрок-Пришелец

Пришелец должен перемешать карточки событий и положить их в зоне доступности.

Руководство с Заданиями.

Игрок-Пришелец выбирает одно задание из Руководства и зачитывает текст напечатанный жирным шрифтом. Это задание для десантников и говорит им что они должны попытаться сделать, чтобы заработать бонусные очки.

Затем он должен состыковать четыре части игрового поля как показано в схеме задания. Затем на игровое поле устанавливаются 4 стены. Инструкция по сборке в коробке показывает как это нужно сделать. Абордажные поля пристыковать снаружи поля, как это показано в карте задания, так же на поле устанавливаются двери.

Выбор значков сканера.

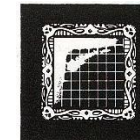
Игрок-пришелец выбирает значки сканера, указанные в задании. Их нужно положить неподалёку, а остальные убрать в коробку. Игроки-Десантники могут видеть сколько значков сканера есть у игрока-пришельца, но не могут видеть каких именно.

Выбор значков подкрепления.

Игрок-пришелец выбирает значки подкрепления, разрешенные в данном задании. Они помещаются неподалёку, остальные убираются в коробку.

Количество подкрепления может отличаться, в зависимости от того, сколько игроков десантников участвует в игре. Десантники могут видеть, сколько значков подкрепления есть у Пришельцев, но не могут видеть каких.

После всех этих действий Игрок-Пришелец готов начать игру.



Значек сканера (Блип)



Значки подкрепления

Игроки-десантники.

Игроки должны настроить сканеры, а так же взять свои карточки и оружие перед началом игры.

Командирский сканер:

Игрок-десантник настраивает сканер передвигая маркер жизни на 6, и маркер подсчета потерянных очков на ноль.

Выбор персональных карточек.

Игрок - десантник должен взять пять своих персональных карточек. Каждый игрок должен взять четыре из восьми карточек Снаряжение и одну из четырех карточек Приказов.

Выбор оружия.

Каждый десантник имеет набор вооружения, из которого можно выбирать нужное, перед каждым заданием. Между заданиями оружие можно менять. Игрок может выбирать только из оружия своего цвета.

Командир

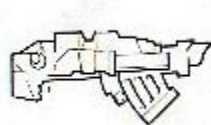
Есть три альтернативных комбинации вооружения для командира:

1) Энерго топор и Болт-Пистол



Дает ему хорошие шансы в рукопашном бою, но малую огневую мощь.

2) Тяжелый Болтер



Дает ему улучшенную огневую мощь, но в рукопашном бою он не сильнее любого обычного десантника.

3) Энерго Меч и Энерго перчатка.



Совсем не дает огневой мощи, но зато дает два грозных оружия рукопашного боя. Каждый десантник должен прикрепить выбранное оружие на его Командира вместе с вещмешком.

Дредноут.

Дредноут это грозная военная машина, разработанная приспешниками Хаоса. Это противник, которого стоит опасаться и уважать.

Перемещение Дредноута.

Дредноут занимает 4 клетки вместо одной. При движении он проходит через фигуры других пришельцев, но не может заканчивать перемещение если хотя бы одна из 4-х клеток занята другой фигурой. При движении Дредноута всегда отсчитывается количество пройденных по одной из передних клеток основания. Дредноут всегда может поворачиваться в другую сторону лицом. Как и у других фигур это не считается ходом и не сокращает дистанцию перемещения.

Дредноут не может перемещаться по диагонали!

Проход через двери.

Из-за своего размера, Дредноут должен пригибаться, проходя через дверные проемы. Когда он приседает, он не может стрелять из своего оружия, поэтому он запрограммирован ни когда не останавливаться в двери. Дредноут ни когда не может заканчивать перемещение в дверном проеме. Если ему не хватает клеток перемещения, чтобы полностью пройти через дверь, он должен остановиться перед ней и пройти через неё в следующий ход.

Вооружение Дредноута.

Дредноут начинает игру с Болтерами установленными на его корпусе и двумя тяжелыми видами оружия. Перед тем, как выставить на игровое поле, Игрок-пришелец должен выбрать какое тяжелое оружие он будет носить и прикрепить его к модели Дредноута.

Когда Дредноут стреляет, он может вести огонь из всех видов своего оружия. Оружие стреляет по одному разу каждое за ход. Можно стрелять несколькими видами оружия по одной цели, или можно атаковать несколько целей разным оружием.

Дредноут может стрелять из всех видов оружия, пока он может провести линию видимости от цели до одной из четырёх своих занимаемых клеток.

Дредноут не может стрелять из оружия, которое было уничтожено. Когда он теряет оба тяжелых оружия он может стрелять только из Болтеров.

Количество жизней Дредноута.

Дредноут имеет три жизни. Когда он теряет одну жизнь, Игрок-пришелец должен снять одно из тяжелых оружий. Второе тяжелое оружие убирается, когда он теряет ещё одну жизнь. Он продолжает кидать полное количество кубиков ближнего боя, даже будучи поврежденным. При потере третьей жизни он убирается с игрового поля.

Атака пришельцами.

Каждая фигура пришельца, кроме Дредноута, может атаковать один раз за ход. Атаковать можно до или после перемещения. Пришельцы тоже могут атаковать стрелковым оружием или в рукопашную.

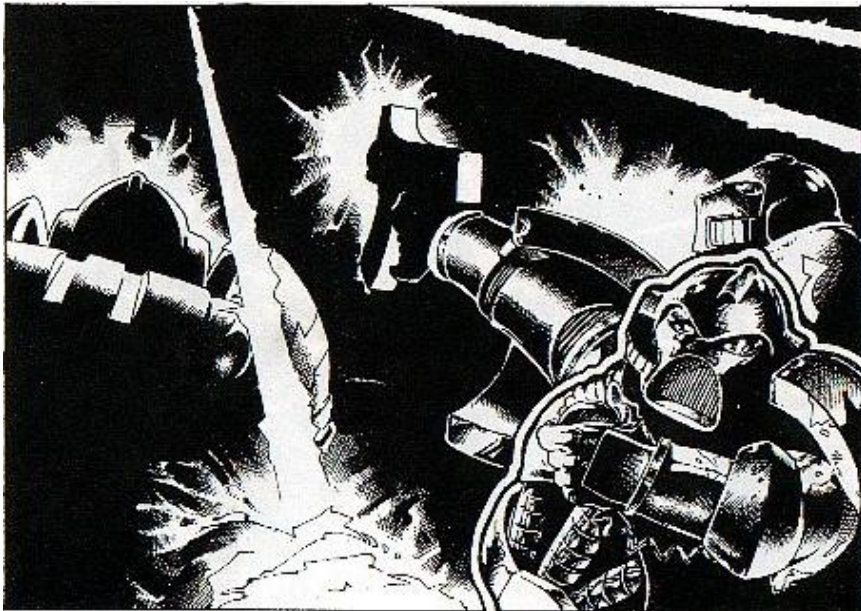
Пришельцы атакуют так же, как и Десантники. Панель управления пришельцев показывает, какие боевые кубики нужно кидать каждым пришельцем.

Некоторые пришельцы имеют тяжелое оружие. Один из Десантников Хаоса имеет тяжелое вооружение и Дредноут может быть вооружен двумя. Это тяжелое оружие стреляет так же, как тяжелое оружие Десантников. Пришельцы не могут стрелять и биться в рукопашную в один ход (как и Десантники).

Уничтожение Десантников.

Если пришелец уничтожил десантника или командира, он должен взять фигуру и поставить её перед панелью Управления Пришельцами. Игрок-пришелец засчитывает по 5 очков за каждого обычного десантника и по 10 очков за каждого Десантника с тяжелым оружием или уничтоженного Командира Десантников.

Десантники наоборот теряют столько очков, сколько записывает себе за них Игрок-Пришелец. Эта потеря очков должна быть отмечена перемещением маркера очков на сканере вниз на необходимое значение. Десантники могут продолжать игру, даже если их командир уничтожен.



- ☐ Тяжелым оружием! ОГОНЬ!
- ☐ СЕРЖАНТ КРАУ, ДОЛЖИТЕ ОБСТАНОВКУ.
- ☐ 20 пришельцев уничтожено, на сканерах чисто, две потери.
- ☐ Сержант! Сканеры показывают большой объект, медленно перемещающийся.

Обычные десантники

Для четырех десантников можно выбрать из доступного оружия. Один из четырех должен нести тяжелое оружие и один должен нести болтер. Оставшимся двоим можно выбрать любое оружие.

Есть три вида тяжелого оружия:

1) Штурмовая пушка

Полезное оружие для стрельбы по разбросанной группе слабых пришельцев, или для атаки одного более сильного пришельца.

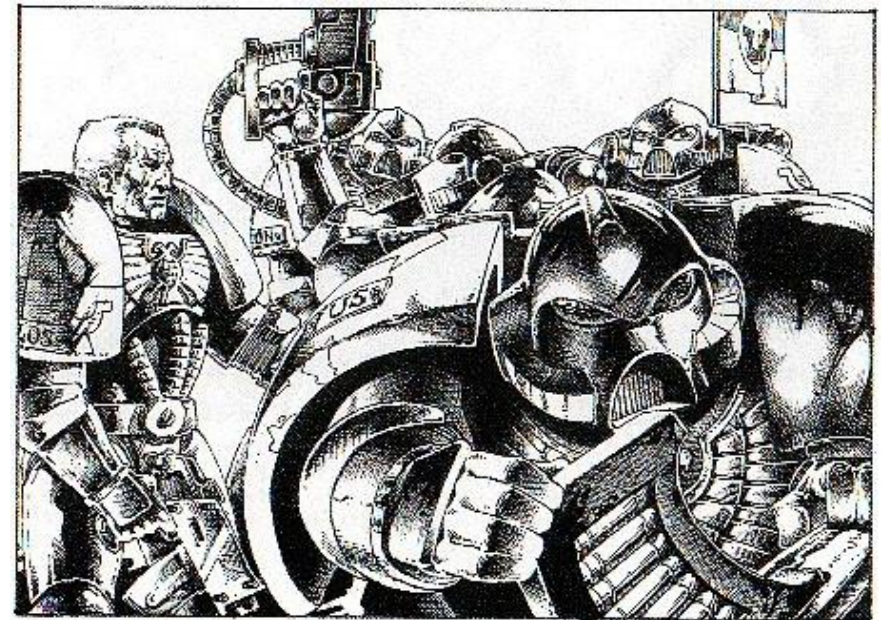
2) Ракетница

Хорошее оружие для атаки пришельцев, которые стоят кучей или для атаки одного более мощного пришельца.

3) Плазмаган

Это очень мощное оружие, которое лучше всего использовать в коридоре против любых пришельцев на линии огня.

Все игроки должны прикрепить выбранное оружие на фигурки вместе с вещмешками. Закончив с выбором оружия, Игроки-Десантники должны поставить фигурки своих десантников на Абордажное поле и приготовиться к штурму корабля пришельцев. После этого игроки готовы начать игру.



- ☐ Мы ожидаем серьезное сопротивление. Приготовьтесь. Судя по сканерам, на корабле могут быть Дредноуты. Мне нужно всё тяжелое вооружение, и проверьте его хорошенько! Если мы встретим Дредноута, не хочу, чтобы хоть одно оружие заклинило!

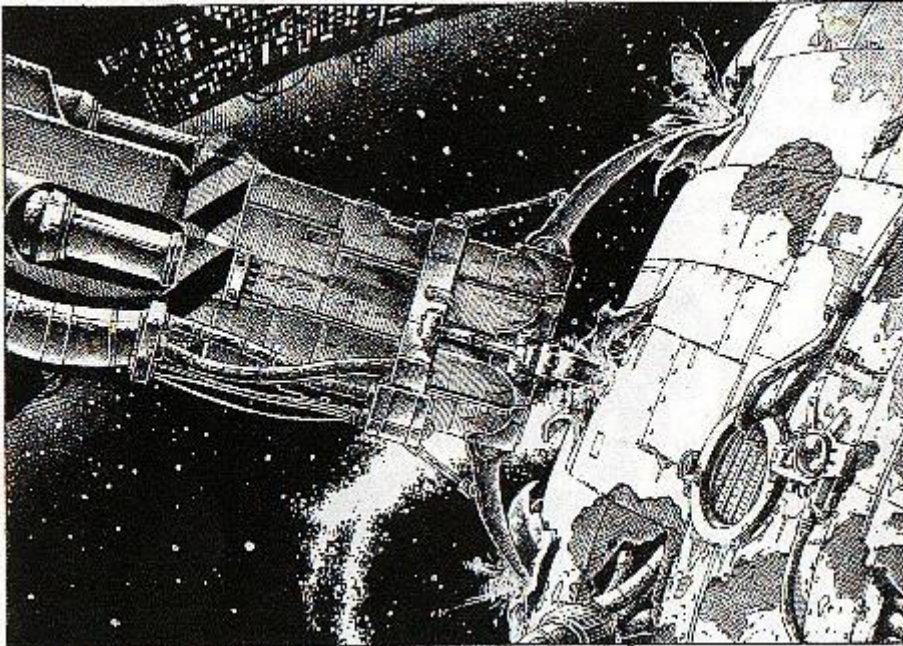
Порядок Игры:

Игроки ходят по очереди, начиная с Десантника слева от Игрока-Пришельца и далее по часовой стрелке.

Ход Десантников

В свой ход десантники могут перемещаться и стрелять за каждую свою фигуру. Можно сначала стрелять потом двигаться или сначала двигаться потом стрелять. Фигуры не обязаны стрелять или двигаться. Фигура не может дважды стрелять или двигаться, если не применялась карта, позволяющая десанникам делать это.

Игрок-десантник может так же использовать любую карточку снаряжения в течении своего хода. Однако, можно использовать только одну карточку Приказов за свой ход. Карточка используется перед ходом и стрельбой, затем убирается.



- ☐ ШВАРТОВЫЕ ЗАХВАТЫ АКТИВИРОВАНЫ, ВЫДВИГАЮ ШТУРМОВОЙ ЗОНД.
- ☐ ВНЕШНЯЯ ОБШИВКА ПРОБИТА, ПРОБИВНАЯ ДВЕРЬ ГОТОВА.

Ход игрока-Пришельца.

В течении хода, Игрок - пришелец может перемещаться и/или атаковать за всех пришельцев на игровом поле, включая значки сканера. Перед тем как перемещать своих пришельцев, он должен взять карточку событий для Пришельцев. Эта карточка действует незамедлительно. После того, как все перемещения и атаки завершены, Игрок - пришелец может взять желаемое количество подкрепления. После этого ход Игрока-пришельца заканчивается.

Движение и атака Пришельцев.

На панели Управления Пришельцев показаны максимальные количества клеток, на которые может ходить каждая фигура. Фигура пришельца может перемещаться до или после атаки, или не перемещаться вовсе.

Фигуры пришельцев следуют тем же правилам перемещения, что и Десантники. Пришельцы могут открывать двери.

Перемещение значков сканера (Блипов).

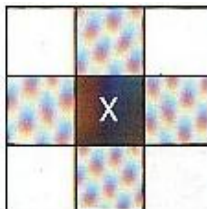
Все значки сканера можно перемещать на 5 клеток, следуя тем же правилам, что и при перемещении фигур. Они могут открывать двери. Если значек при перемещении выходит в поле зрения Десантника, он должен быть открыт. Фигура пришельца может продолжать движение после обнаружения. Однако, клетки пройденные до обнаружения вычитаются из максимального количества клеток перемещения данной фигуры. Если количество пройденных клеток до обнаружения больше или равно возможностям перемещения фигуры, то она не может дальше идти, но может атаковать.



- ☐ Пятеро на подходе, 10 метров.
- ☐ Ганн, приготовиться, ОГОНЬ!
- ☐ Драк! Это Десантники Хаоса
- ☐ Ганн ранен! Отходим к перекрёстку.

Рукопашный бой.

Вместо стрельбы фигура может атаковать, используя оружие ближнего боя. Фигура может пойти в рукопашную перед, или после перемещения. Чтобы атаковать в рукопашную, вы должны быть на одной из четырех соседних клеток: сбоку, спереди или сзади. Нельзя атаковать по диагонали в ближнем бою.



Каждый игрок кидает соответствующие боевые кубики, указанные в возможностях ближнего боя для фигур. Эта информация указана на карточках описания Десантников и панели управления Пришельцев у Игрока - пришельца. Количество кубиков кидаемых за фигуру Командира зависит от выбранного в начале игры оружия.

Игроки сравнивают кто сколько очков выкинул. Побеждает тот, кто выкинул больше. Проигравший должен снять по одной жизни за **каждое** очко свыше того, что выкинул он. Таким образом, если игрок выкинул 1, а его противник выкинул 4, то он теряет 3 жизни.

Если оба игрока выкинули одинаковое число, то это ничья и ни кто не теряет ни одной жизни.

Все уничтоженные фигуры убираются с поля.

Собирание значков сканера (блипов)

Когда десантник уничтожает пришельца, он должен проверить есть ли соответствующий открытый значок сканера или подкрепления для этого пришельца на краю поля. Если такой значок есть, игрок может его взять.

Если нет свободных значков, Десантник не получит очков за уничтоженного пришельца. Забираемый значок не обязательно должен быть именно тем, которым открыли уничтоженную фигуру. Пока есть открытый значок, десантник может получить его за уничтожение соответствующей фигуры пришельцев.



Перемещение

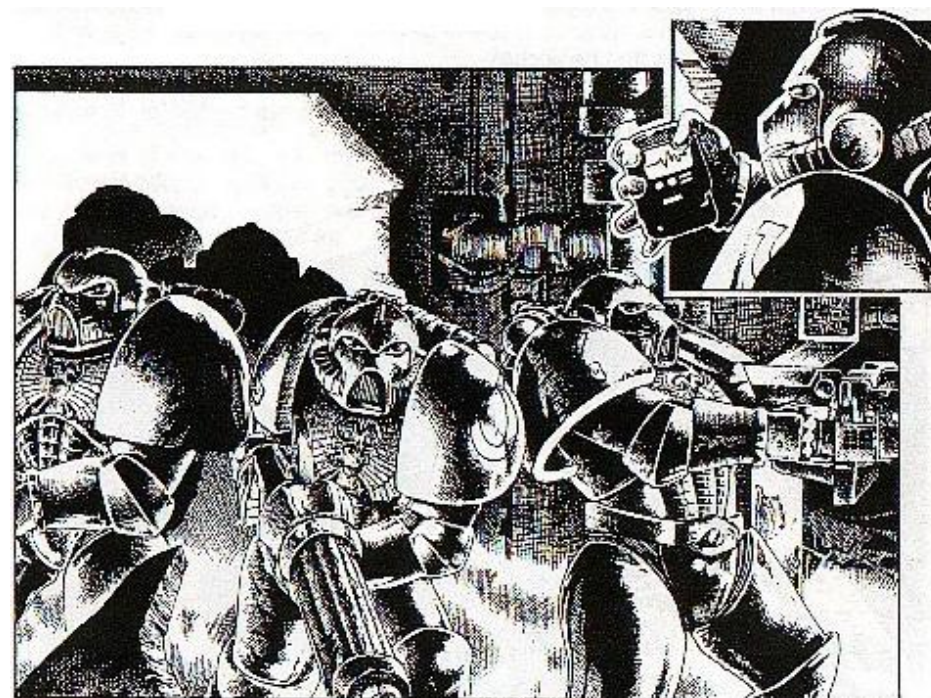
Игровые поля разбиты на клетки, которые используются для перемещения.

Клетки в коридорах и комнатах.

В справочной таблице десантника показано максимальное количество клеток перемещения фигуры. Фигура может перемещаться в любых направлениях, горизонтально, вертикально и диагонально. Игрок всегда может перемещаться на меньшее количество клеток или не двигаться вообще.

Нельзя заканчивать перемещение на занятой клетке. Однако можно проходить через занятые клетки, если достаточно клеток в запасе, чтобы остановиться за ней и фигура стоящая на ней вас пропускает. В противном случае нужно искать другой путь или остановиться. Только одна фигура может занимать клетку. Через свои фигуры можно проходить всегда.

Фигуру можно поворачивать лицом в любую сторону, это не считается ходом.



- ☐ Вперёд!
- ☐ Тенард, прикрывай слева! Ган, на тебе правая!
- ☐ Григби, говори что видно на сканере.
- ☐ Смотрите за обороной и прикройте те двери!

Открытие дверей.

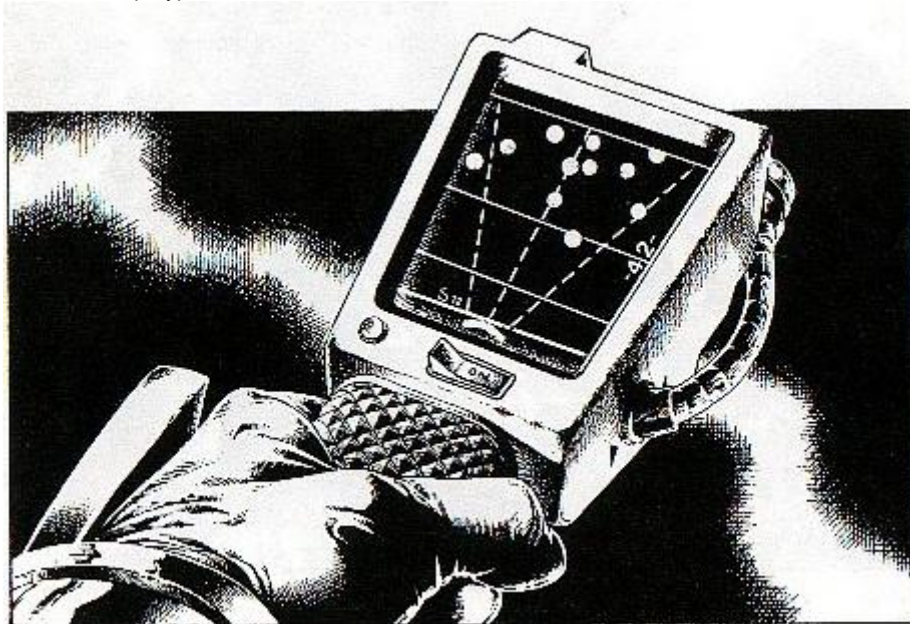
Пришельцы и десантники могут выходить из комнат только через открытые двери. Дверь можно открыть встав на одной из 2-х клеток перед ней и сообщив об открывании. Игрок не обязан открывать дверь, если не хочет. Открытие двери не считается ходом и после открытия можно продолжить движение. Игроки не могут закрывать двери, если у них нет карты, позволяющей делать это.

Заметьте, что каждая из четырех стенок имеет по две двери, они все считаются открытыми и их нельзя закрыть.

Первые шаги по игровому полю

Когда фигура командира десантников впервые заходит на одно из четырех игровых полей, поле должно быть просканировано. Игрок должен закончить перемещение и/или атаковать фигурой, ступившей на поле, затем сделать паузу перед продолжением хода. Это даст Игроку-Пришельцу возможность поставить значки сканера, которые он хочет.

После того как будут расставлены значки сканера, десантник может продолжить перемещаться и/или стрелять ещё не закончившей свой ход фигурой и остальными не ходившими фигурами.



- ☐ Сканер чист... Стойте! Множественные объекты в 30 метрах и ближе.
- ☐ Сколько, Гигби?
- ☐ Десять... нет... может двадцать.
- ☐ Крау штурмовому кораблю: У нас двадцать целей на сканере.
- ☐ ПРИСТУПИТЬ К УНИЧТОЖЕНИЮ

Ракетница

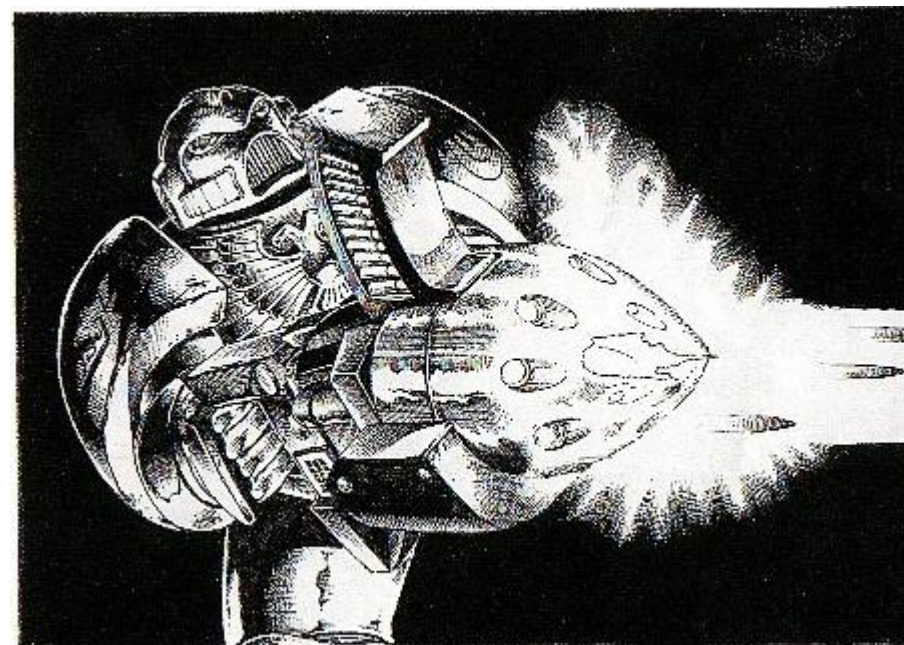
Ракетница должна стрелять по клетке, а не по фигуре, при этом на клетке может быть фигура.

Любая фигура на атакуемой клетке подвергается удару суммарным числом двух кубиков. Далее, любая фигура на соседней клетке будет поражена взрывом и атакована, наибольшим из двух выкинутых чисел атаки. Взрыв не воздействует на фигуры за стеной или дверью.

		3	
3	5	3	
3	3	3	

Пример три: Ракетница.

На примере выше, наиболее затемненная клетка это цель ракетницы. На двух кубиках тяжелого оружия выпало 2 и 3. Таким образом, целевая клетка атакуется 5-ю очками атаки, а все соседние с ней 3-мя. Клетки за стеной не поражаются взрывом.



- ☐ Тенард, приготовь Ракетницу.
- ☐ Целься в дверь в 30 метрах впереди. ОГОНЬ!
- ☐ СЕРЖАНТ КРАУ ДОЛОЖИТЕ ОБСТАНОВКУ.
- ☐ 15 пришельцев уничтожено, пять осталось на сканере, ода потеря.

Плазмаган.

Плазмаган стреляет по всем фигурам на одной линии, которая может быть горизонтальной, вертикальной или диагональной. Суммарное выкинутое число сравнивается с броней каждой фигуры на линии огня. Все десантники оказавшиеся на линии огня так же будут атакованы.

Линию огня перекрывают стены и закрытые двери.

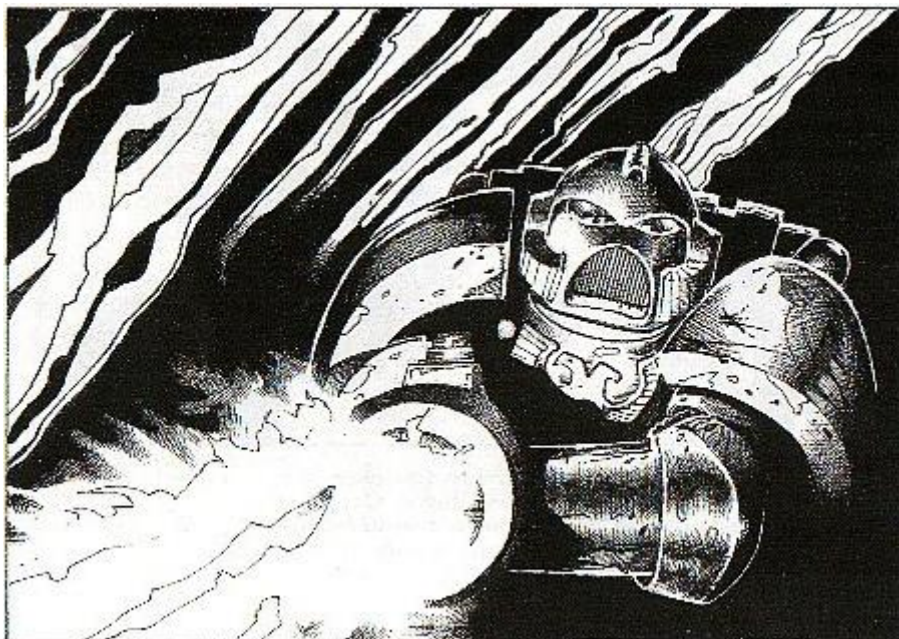
4						
4						
4	4					
X	4	4	A	4	B	4

Пример два: Плазмаган

В примере выше игрок может стрелять в одном из 3-х направлений. Он суммарно выкинул четыре. Таким образом, все пришельцы на линии огня будут атакованы 4-мя единицами атаки.

Пришелец на клетке B будет так же атакован 4-мя, не зависимо от того будет ли уничтожен пришелец на клетке A или нет.

По диагонали у него всего одна клетка для атаки до стены.



- Канер, доставай плазмаган.
- Целься. Подпусти поближе. ОГНЬ!
- Григби ранен!
- Ганн, следи за сканером.

Расстановка значков сканера

Игрок-Пришелец может выставить несколько, ни одного или все оставшиеся его значки сканера на сканируемое игровое поле. Пришелец должен выставить все оставшиеся значки, когда четвёртое поле будет просканировано. Значки можно ставить на любые клетки вне поля зрения десантников и их командиров. На одну клетку можно ставить не более одного значка.

Открытие значков сканера.

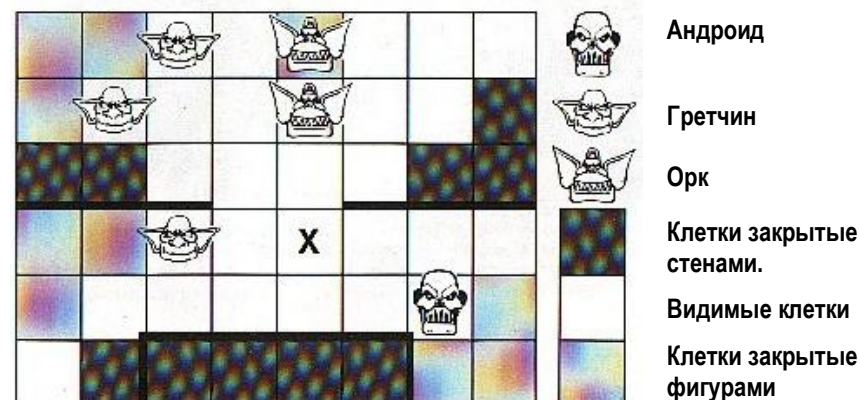
Если десантник перемещается на клетку с которой виден один или несколько значков сканера, эти значки должны быть открыты. Игрок-пришелец должен перевернуть каждый значок, чтобы его могли видеть и поставить соответствующую фигуру на его клетку. Если нет свободных фигур пришельцев данного типа, то пришелец не выставляется на поле. В любом случае значок сканера кладется лицом вверх сбоку от поля.

При открытии значка Дредноута, он ставится на поле так, чтобы хотя бы одна часть его основания стояла на клетке значка сканера.

Линия видимости.

Линия видимости между двумя фигурами определяется проведением прямой линии между центрами клеток на которых они стоят. Если линия проходит через клетку с другой фигурой, закрытую дверь или стену, линия видимости перекрыта. Линию видимости нельзя проводить между двумя фигурами, стоящими на соседних по диагонали клетках. Такие фигуры перекрывают линию видимости только для стрельбы и не мешают обычному обзору и открытию значков сканера.

Если есть разумное несогласие по поводу видимости клетки, игроки кидают по одному кубику. Кто выкинет больше, тот и прав. При одинаковых значениях прав тот, чей сейчас ход.



Стрельба

Стрелять можно только по видимым целям. Цель видима, если можно провести прямую линию видимости до неё. В игре нет максимальной зоны действия оружия. Количество кубиков атаки зависит от используемого оружия.

Легкое оружие

Болтер 2 кубика легкого оружия

Тяжелый Болтер 2 кубика тяж. оружия

Тяжелое оружие.

Штурмовая пушка 2 кубика тяж. оружия

Плазмаган 2 кубика тяж. оружия

Ракетница 2 кубика тяж. оружия

Примечание: Данная информация указана на карточках Десантников для напоминания в течении игры.

Боевые кубики

Есть два вида боевых кубиков: белые - легкое оружие и красные - тяжелое. Кубики нужны при стрельбе и при рукопашном бое.

Бросание кубиков.

При стрельбе, бросьте соответствующие кубики и посчитайте суммарное количество очков. Если суммарное число больше чем значение брони атакуемого, вы смогли нанести урон. Цель теряет по одной жизни за каждую единицу сверх её уровня брони.

Все пришельцы, за исключением Дредноута, имеют по одной жизни и уничтожаются первым же успешным ударом.

Десантники тоже имеют по одной жизни. Только Командир начинает игру с шестью жизнями.

Когда фигура уничтожена, она убирается с поля и за неё засчитываются очки (игрок получает блип уничтоженной фигуры).

Перекидывание кубика.

Некоторые карты позволяют перебросить один кубик, после броска. Вы не обязаны перебрасывать кубик, но если вы это сделали. то обязаны использовать новое значение.

Тяжелое оружие.

Есть три вида тяжелого оружия в игре, каждое имеет свой особенный способ стрельбы. Кубики кидаются как обычно, но всё тяжелое оружие поражает целую область и может нанести урон сразу нескольким целям.

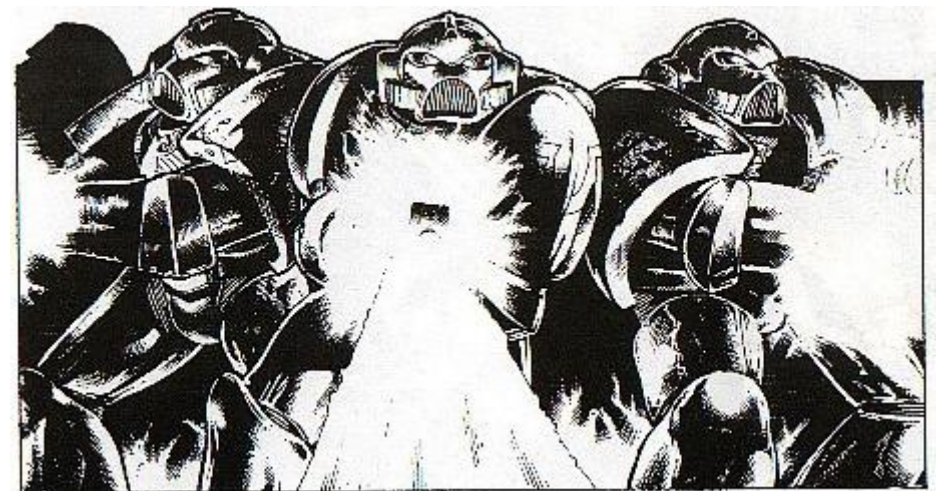
Штурмовая пушка

При использовании штурмовой пушки, суммарное число броска можно разделить между любыми видимыми целями. Удаление одной фигуры может делать видимыми стоящие за ней.

Пример 1: Штурмовая пушка

Посмотрите на рисунок в разделе "Линия видимости". Игрок кидает два красных кубика и набирает в сумме 4. Он может разделить эти очки между несколькими видимыми пришельцами одним из четырех способов:

- по 1 очку против каждого гретчину. Последнее пропадает, так как не сможет перебить значение брони Орка или Андроида.
- 2 очка против ближнего Орка и оставшиеся 2 против 2-х Гретчинов.
- 2 очка против ближнего орка и 2 против второго Орка, так как он становится виден.
- 3 очка против Андроида и 1 очко против одного из трех Гретчинов.



- ☐ Ганн, установи защиту сзади.
- ☐ Взвод, следите за углами. Как близко, Грэгби?
- ☐ Десять метров и приближаются. Пятеро заходят в тыл.
- ☐ Взвод, углы под прицел. Зачистить коридор, ОГОНЬ!