

ИИГО



НАСТОЛЬНАЯ ИГРА

ЭРРАТА К ПЕРВОМУ ТИРАЖУ

Уважаемые игроки. После выхода первого тиража игры «Нечто» её разработчики внесли ряд изменений в правила, которые незначительно изменили игровой процесс. Для второго русского тиража игры «Нечто» мы обновили перевод правил в соответствии с правками разработчиков. В этом файле мы перечислили основные изменения в правилах относительно первого тиража. Полный обновлённый перевод правил (версия 2.0.) можно скачать со страницы игры на сайте hobbygames.ru.

СТЫЧКИ (СТР. 10)

Добавление: стычки с собакой или с разоблачённым пришельцем нельзя избежать при помощи оружия.

СТЫЧКИ

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

Стычка происходит всякий раз, когда в одной локации собирается больше 1 живого существа (включая собак, персонажей и разоблачённых пришельцев). Стычка — самая рискованная часть игры для персонажей-людей, ведь именно в момент стычки пришелец может заразить другого обитателя базы. Если в стычке участвуют только персонажи и у вас есть при себе оружие (холодное, огнестрельное или огнемёт, см. стр. 19), вы можете избежать стычки со своим участием (стычки с собакой или с разоблачённым пришельцем таким способом избежать нельзя).

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

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

ПОГЛОЩЕНИЕ ПЕРСОНАЖА (СТР. 10)

Уточнение: поглощённый персонаж не раскрывает свою карту роли.



Выбрав поглощение персонажа или собаки, пришелец добавляет в свой запас новый жетон силы пришельца номиналом 1, а поглощённое существо считается мёртвым (если это персонаж, он не раскрывает свою карту роли, но выбывает из игры. При этом он продолжает считаться частью своей команды — людей или пришельцев — и делит с ней победу, если его команда победит). Остальные персонажи сбегают в комнату отдыха, и их фигурки кладутся набок.

ПРОВЕРКА ЗАРАЖЕНИЯ (СТР. 11)

Добавление: персонажи, чьи фигурки лежат на боку, считаются находящимися вне игры и не участвуют ни в стычках, ни в проверках заражения.

Примечание: персонажи, чьи фигурки лежат на боку, считаются находящимися вне игры и не участвуют ни в стычках, ни в проверках заражения.

ФАЗА 5. КОМНАТА ОТДЫХА И ОБВИНЕНИЯ (СТР. 14)

Добавление: в комнате отдыха можно обмениваться жетонами лаборатории.

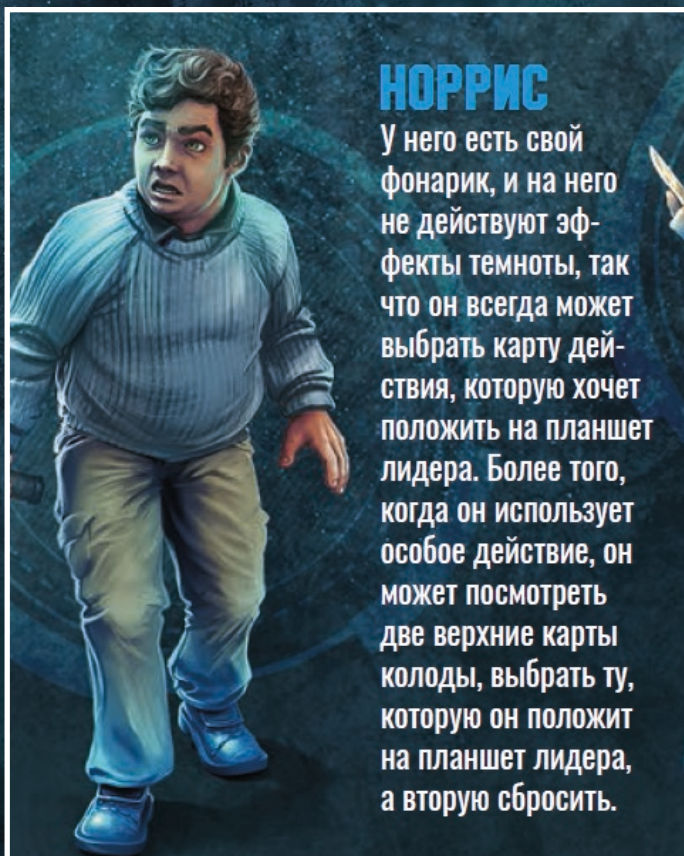
ФАЗА 5. КОМНАТА ОТДЫХА И ОБВИНЕНИЯ

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

Здесь игроки могут обмениваться картами оружия и/или предметов (а также жетонами лаборатории, не раскрывая их), а также высказать свои подозрения в том, кто из игроков может быть скрытым пришельцем.

НОРРИС (СТР. 18)

Добавление: когда Норрис использует особое действие, он может посмотреть две верхние карты колоды, выбрать ту, которую он положит на планшет лидера, а вторую сбросить.



НОРРИС

У него есть свой фонарик, и на него не действуют эффекты темноты, так что он всегда может выбрать карту действия, которую хочет положить на планшет лидера. Более того, когда он использует особое действие, он может посмотреть две верхние карты колоды, выбрать ту, которую он положит на планшет лидера, а вторую сбросить.

ОРУЖИЕ И ПРЕДМЕТЫ (СТР. 19)

Добавление: стычки с собакой или с разоблачённым пришельцем нельзя избежать при помощи оружия.

Исключение: когда вас разоблачают как пришельца, не сбрасывайте карты оружия и предметов, а вместо этого положите их под низ соответствующих колод.

Примечание: оружие, позволяющее вам избегать стычек, действует только в отношении других персонажей, но не собак и разоблачённых пришельцев. Если в колоде оружия или предметов закончились карты, игроки больше не могут брать оттуда новые карты до конца игры (если только разоблачённый пришелец не вернёт карты в одну из колод).

ДИНАМИТ, КОКТЕЙЛЬ МОЛОТОВА, ОГНЕМЁТ (СТР. 19)

Уточнение: карта действия, которую нужно сбросить из стопки активных карт для активации оружия, должна быть случайной.



ДИНАМИТ И КОКТЕЙЛЬ МОЛОТОВА

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

ПОДЖОГ ЛОКАЦИЙ (СТР. 19)

Полностью переработаны правила поджога.

ПОДЖОГ ЛОКАЦИЙ

В фазе 4, непосредственно перед тем, как будут выполнены какие-либо действия персонажей, персонаж с подходящим оружием (см. выше) может поджечь локацию, в которой находится, чтобы уничтожить её и нагреть замерзающую станцию (если она замерзает). Чтобы это сделать, нужно получить разрешение от лидера. Положите жетон пожара в локацию, которую вы подожгли, и уберите её карту из колоды локаций. Если станция замерзла, после поджога жетон замерзания возвращается на первое деление трека на планшете замерзания. Локацию можно поджигать и в том случае, если станция не замерзает (по описанным выше правилам).

Локация считается уничтоженной, и до конца игры персонажи не могут ни входить туда, ни выполнять в ней какие-либо действия. Все персонажи, находящиеся в подожжённой локации, помещаются в комнату отдыха, а их фигурки кладутся набок. Если в подожжённой локации находились собаки, поместите их фигурки рядом с полем: в конце раунда они вернутся на поле по обычным правилам.

ПРАВИЛА ДЛЯ 1-3 ИГРОКОВ. ФАЗА 7. ПРОВЕРКИ (СТР. 26)

Добавление: если персонажа поглощают без проверки, его особая карта роли не раскрывается.

Важно: если персонажа поглощают без проверки (когда его диск подозрений достигает деления, на котором находится жетон угрозы пришельцев), его особая карта роли не раскрывается.

ПРАВИЛА ДЛЯ 1-3 ИГРОКОВ. РАЗОБЛАЧЕНИЕ ПРИШЕЛЬЦА (СТР. 26)

Добавление: после разоблачения сдвиньте жетон угрозы пришельцев вправо.

Компоненты разоблачённого пришельца (в том числе диск подозрений) убираются из игры по обычным правилам. Если это первый разоблачённый пришелец в игре, его сила равна 5 (возьмите жетоны силы пришельца суммарным номиналом 5). Если же на момент разоблачения в игре уже был пришелец, новый пришелец добавляет жетон силы номиналом 1 в текущий запас пришельца. После этого сдвиньте жетон угрозы пришельцев на столько делений вправо, сколько дисков подозрений находятся на одном с ним делении.