



Цель игры

Задача космонавтов – победить хитрого Пришельца. Для этого нужно быстро вооружиться, надеть скафандры и окружить врага. Грамотно используйте коридоры корабля, двери и шлюзы. Задача монстра – уничтожить всех людей, развиться до более продвинутой формы и захватить пульт управления звездолетом.

В коробке:

- Большое игровое поле – звездолет
- 5 больших карточек персонажей
- 4 карточки космонавтов без скафандров
- 4 карточки космонавтов в скафандрах
- 4 карточки скафандров
- 3 карточки форм Пришельца
- 1 карточка яиц Пришельца
- 4 карточки паутины Пришельца
- 6 карточек «Бум»
- 4 карточки оружия (бластер, плазмомет, огнемёт, луче́мет с прицелом)
- 20 фишек-сердечек
- Специальный кубик
- Правила (Вы как раз держите их в руках)

3 звездолет «Протон» был атакован в космосе странной кометой, которая пробила обшивку корабля. В результате на борт проникло опасное инопланетное существо. Пришелец хочет уничтожить экипаж и повернуть звездолет к Земле, чтобы завоевать все человечество! Смогут ли четыре человека помешать его коварным планам?



Автор игры Е. Колодин

Художник П. Нестерова

Редактор Н. Колодина

Воспроизведение любых компонентов игры без разрешения правообладателя запрещено!

ПЕРСОНАЖИ

Персонаж	Количество жизней	Особенность
 Марк	2	Капитан корабля. У него изначально есть бластер.
 Николай	3	Штурман. Здоровый и выносливый. У него на одну жизнь больше, чем у других героев.
 Виктория	2	Инженер. Может починить все разрушенные Пришельцем объекты, кроме анабиозных камер.
 Лена	2	Медик. Спортивная девушка. К своему ходу при передвижении может добавлять + 1

ОРУЖИЕ

Карточка Как действует



Бластер



Плазмомет



Огнетет



Лучмет с прицелом

Отнимает у Пришельца 2 жизни, если через 1 клетку от него и меньше (по прямой или диагонали) выкинуть любую четную цифру (2,4,6) – они обозначены на кубике символом удара.

Отнимает у Пришельца 3 жизни, если через 2 клетки от него и меньше (по прямой или диагонали) выкинуть на кубике любую четную цифру (2,4,6). Самое мощное оружие на корабле.

Отнимает у Пришельца 3 жизни, если за 0 клеток от него (на соседней клетке по прямой или диагонали) выкинуть любую четную цифру (2,4,6).

Отнимает у Пришельца 2 жизни, если через 3 клетки от него и меньше (по прямой или диагонали) выкинуть любую четную цифру (2,4,6) на кубике. Самое дальнбойное оружие на корабле.

ПРИШЕЛЕЦ

Карточка формы Количество жизней Особенности



Первая форма Пришельца

4

Слизняк, быстро передвигающийся на ножках-щупальцах. К броску кубика при передвижении +1. Не может проходить через закрытые двери, зато резво бегаёт по зеленым вентиляционным трубам. Его укус отнимает 1 жизнь (см. раздел «Бой ближний»). Если он достигнет космонавта без скафандра и накроет своей карточкой – человек погибнет, а Пришелец перейдет во вторую форму.



Вторая форма Пришельца

6

Монстр с человеческим телом и головой с щупальцами отнимает ударом по 2 жизни. Может открывать синие шлюзовые двери звездолета, как и люди. Но не может передвигаться по вентиляции – уже слишком большой и к ходу +1 не прибавляет. Зато может ставить заслоны из паутины. Если Пришелец уничтожит еще одного космонавта, то переходит в третью форму.



Третья форма Пришельца

8




Сильный монстр с клешнями и щупальцами. Удар отнимает уже 3 жизни. Кроме того, в этой форме Пришелец может изда- лека плюнуть кислотой в космонавта и отнять одну жизнь (см.раздел «Бой дальний»). Он также открывает синие двери, но может сломать и красную бронированную дверь в кабину звездолета. Может ставить заслоны из паутины.

Важно! На игрока в скафандре Пришелец не может «запрыгнуть». Сначала он должен подбежать и разорвать скафандр ударом. Когда Пришелец меняет форму – его карточка на игровом поле заменяется на соответствующую. А жизней становится столько – сколько положено этой форме изначально.

БУМ Когда Пришелец разрушает объекты на звездолете (анабиозные камеры, шлюзы, аппарат в медицинском отсеке, дверь в кабину звездолета) на них кладется карточка «Бум». Починить объекты может инженер Виктория. Для этого ей нужно подойти на соседнюю с объектом клетку и выкинуть любую нечетную цифру на кубике (1,3,5). Карточка «Бум» при этом убирается. Только анабиозные камеры починить нельзя – слишком сложная аппаратура...



КАРТОЧКИ



ПАУТИНА Во второй и третьей форме Пришелец в свой ход на соседней от себя клетке может поставить карточку паутины, закрывая проход игрокам. Чтобы пройти через заблокированную монстром клетку, космонавты должны уничтожить паутину выстрелом или ударом руки. Тогда карточка паутины идет в сброс. Пришелец может свободно проходить через эти заслоны. Он может встать на клетку с паутиной – спрятаться в ней. В этом случае космонавты сначала должны уничтожить паутину и только потом нанести удар по монстру. Но паутину Пришелец не может ставить на ту клетку, где он стоит. Всего у Пришельца четыре паутины. Можно ставить только одну паутину за ход.



ЯЙЦА ПРИШЕЛЬЦА В любой своей форме Пришелец один раз за игру может устроить логово и отложить на корабле яйца. В свой ход он кладет карточку яиц рядом – на соседнюю клетку. Сделать это он может в любом месте на корабле, кроме клеток вентиляционной трубы. Встав на карточку с яйцами, он сразу же восстанавливает свои жизни до изначальных для своей формы. То есть в первой форме до 4, во второй до 6, в третьей до 8. Кроме того, если Пришелец умрет, то через пять ходов космонавтов из яиц снова вылупится первая форма Пришельца, и с ней придется сражаться заново. Яйца космонавтам нужно тоже уничтожить – достаточно подойти и сделать удачный выстрел или просто удар рукой. Если Пришелец находится на клетке с яйцами и по нему сделали выстрел, в первую очередь уничтожаются яйца.



СКАФАНДР Он позволяет игрокам выходить в космос через шлюзы. Но главное – защищает голову человека от нападения Пришельца в его первой форме. Чтобы надеть скафандр нужно просто подойти и встать на клетку с любым белым скафандром. Карточка скафандра при этом убирается в сброс. Карточка вашего героя без скафандра кладется на вашу большую карту персонажа, и замечается на поле карточкой вашего героя в скафандре. Теперь вы будете управлять ей. Скафандр защитит вас от первого удачного удара Пришельца, каким бы сильным он не был, но только один раз. Жизни при этом вы не теряете. Но после первого же удара скафандр разрывается и вместо карточки героя в скафандре на поле нужно снова положить карточку героя без скафандра, а карточку героя в скафандре убрать в сброс. Минус в скафандрах – неудобно двигаться. К броску кубика при передвижении –1. Лена, которая быстро бежит, в скафандре ходит на столько – сколько показал кубик (не отнимает –1 к ходу, но и не прибавляет).



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1** Определитесь, каким героем вы будете играть. Один обязательно играет за Пришельца, остальные – за людей. Если игроков двое – один управляет за монстра, а второй за всю команду космонавтов. Если трое – один за Пришельца, второй за двух космонавтов, третий тоже за двух. Если четверо – один за Пришельца, трое за своих персонажей, кто-то еще за четвертого героя. Пятеро – каждый за своего героя. Большие карточки персонажей игроки кладут перед собой и раскладывают на них по 2 фишки-сердечка, тот, кто играет за Николая – 3. Тот, кто играет за капитана Марка, кладет еще карточку зеленого бластера. Игрок, управляющий Пришельцем, на свою карту персонажа кладет четыре сердечка, карточку яиц, двух последующих форм Пришельца и четыре карточки паутины.
- 2** Разложите карту звездолета. В кабину корабля на кресла положите маленькие карточки космонавтов в соответствии с их цветом, карточку Лены – на желтый стул в медицинском отсеке. Карточку Пришельца в его первой форме положите на красную клетку в левом нижнем углу звездолета. Три оставшиеся карточки оружия (лучемет с прицелом, плазмомет и огнемет) перемешайте рубашкой вверх – и разложите наугад на сиреневые сейфы в звездолете. У шлюзов выхода в космос в стойках положите карточки белых скафандров (четыре штуки).
- 3** Рядом с полем игры положите четыре карточки персонажей в скафандрах, и шесть карточек «БУМ».




Как ходить

Игроки по очереди, по часовой стрелке – кидают кубик и передвигают карточки персонажей на столько клеток, сколько показала цифра. Пришелец в первой форме и Лена могут добавлять к ходу +1. Первый ход всегда делает Пришелец.

- Двигаться можно, как угодно, сворачивая в стороны, но только по прямой (по диагонали ходить нельзя).
- Пришелец в первой форме может передвигаться по клеткам вентиляционной трубы. Космонавты – нет.
- В первой форме Пришелец не может проходить через закрытые двери.
- При желании все игроки (и Пришелец, и космонавты) могут ходить на меньшее число клеток, чем выпала цифра на кубике.
- Космонавты могут проходить через фишки друг друга, но не через фишку Пришельца. Нужно останавливаться перед ним на соседней клетке и драться. Пришелец тоже не может проходить через фишки космонавтов, должен остановиться и драться.
- На одной клетке двум игрокам останавливаться нельзя.
- В двух местах на звездолете вентиляционная труба проходит НАД коридором. Пришелец по ней может пролезть НАД космонавтами и они его не заметят. Драться в этом случае не надо.

Бой ближний

В первой форме Пришелец опасен тем, что если догонит и накроет своей карточкой карточку космонавта БЕЗ СКАФАНДРА, то человек сразу погибает. Монстр прыгает ему на голову и сразу переходит во вторую форму (см. раздел «Пришелец»).



● Пришелец может разрушать объекты на корабле: скафандры, оружие в сейфах, анабиозные камеры, пульта управления шлюзами, аппарат в медотсеке. Для этого нужно подбежать к объекту вплотную (на соседнюю клетку) и СРАЗУ ЖЕ кинуть кубик еще раз. Если выпала четная цифра (2,4,6) – объект разрушен. Если это скафандр или оружие – их карточка идет в сброс. На другие объекты ставится карточка «Бум». Если при ударе выпала любая нечетная цифра (1,3,5) – монстр промахнулся.

● Точно так же Пришелец в первой форме может ударить и космонавта. Подойдя на соседнюю клетку и, выкинув четную цифру, он отнимет у него 1 жизнь или разорвет скафандр, если герой успел его надеть. Во второй своей форме Пришелец отнимает ударом уже 2 жизни, в третьей - 3.

● Если все жизни у игрока закончились, он считается убитым.

● Если Пришелец в первой форме уничтожил космонавта ударом, а не запрыгнул на него, во вторую форму он не переходит.

● Космонавты тоже могут драться руками. Нужно подойти к Пришельцу на соседнюю клетку и СРАЗУ ЖЕ кинуть кубик еще раз. Если выпала четная цифра (2,4,6) – отняли одну жизнь.

Бой дальний

Но гораздо эффективнее воспользоваться оружием. На звездолете есть бластер, огнемет, плазмомет и лучевой пистолет с прицелом. У каждого из них своя дальность действия, она указана на карточке оружия сверху со стрелочкой. Например, выстрелить из бластера космонавт может не только на соседней клетке от врага, но и через клетку до него. А лучемет может достать врага и через три клетки!

● Стрелять можно только по прямой или диагонали! Как только подошли на расстояние выстрела СРАЗУ ЖЕ кидаете кубик и если выпала любая четная цифра (2,4,6) вы попали! При этом отнимаете у врага столько жизней, сколько сердечек с минусом нарисовано на карточке оружия.

● Точно так же и Пришелец в третьей форме может плюнуть кислотой (через две клетки и меньше) и отнять одну жизнь.

Важно! Во время боя часто бывает так, что в ваш ход противник уже находится в зоне действия вашего оружия (удара). В этом случае вы можете сначала выстрелить (ударить), а потом СРАЗУ ЖЕ кинуть кубик еще раз, чтобы отбежать. То есть ход игрока (и космонавтов и Пришельца) состоит из двух действий: передвижение и удара. Или удара и передвижения – по ситуации. Но перед броском кубика игрок ОБЯЗАН сказать, что он собирается делать: стрелять или отбежать!

● Стрелять в Пришельца через карточку другого космонавта нельзя – иначе вы попадете в друга.

● Стрелять через стены и закрытые двери нельзя.

● Если космонавт погиб – его оружие остается на клетке, где он стоял. Оружие могут подобрать другие космонавты, встав на эту клетку. Это оружие также может уничтожить Пришелец.

● Игроки могут меняться найденным оружием, если стоят на соседних клетках. Дополнительный ход на это не тратится.



Экипировка

Чтобы вооружиться, нужно добежать до любого сейфа с карточкой оружия и встать на эту клетку. Карточка оружия при этом переворачивается и кладется на большую карточку персонажа. Теперь ваш герой вооружен!

Двери

Коридоры и каюты звездолета перекрыты дверями. Но рядом с каждой из них нажимная плита, на которой нарисованы следы. Если космонавт стоит у двери или просто проходит дальше по плите – дверь автоматически открывается. Пришелец в первой форме не может открывать дверей, но космонавты сами могут ее открыть, встав на «следы», и монстр этим воспользуется...

Медицинский отсек

В этом месте – на клетке-аппарате для реанимации каждый игрок-космонавт может всегда получить дополнительную жизнь один раз за всю игру. Для этого нужно встать на клетку с аппаратом и пропустить свой следующий ход.

Шлюзы и спасательная капсула

В звездолете есть два шлюза (верхний и нижний), через которые можно выйти в космос (двойные красные двери).

Для этого космонавту нужно надеть скафандр. Зайдя за первую дверь, герой останавливается между дверями. И только на следующий свой ход выходит в космос. Выйдя из одного шлюза, на следующий свой ход можно зайти в другой. При этом сначала герой тоже останавливается между дверями, и только на следующий ход заходит внутрь звездолета. Рядом со шлюзами стоят желтые пульта управления. Здесь можно ввести код экстренного открытия шлюза. Для этого нужно встать на клетку с пультом и СРАЗУ ЖЕ кинуть кубик еще раз. Если выпала цифра 5 или 6, шлюз открывается, и всех, кто находится в этом отсеке ДО ЗАКРЫТЫХ ДВЕРЕЙ (и космонавтов и Пришельца) выносит в космос вместе с воздухом. Герои без скафандров и Пришелец в этом случае погибают. Если дверь в коридор открыта, то вынесет и тех, кто находится в коридоре. Но вытянуть Пришельца таким образом из вентиляционных труб невозможно. Пришелец может сломать пульта. В космосе рядом с кораблем есть спасательная капсула. Если положение безнадежно – можно выйти в космос в скафандре и улететь. Но капсула одноместная...

Анабиозный отсек

Здесь расположены три камеры, в которых космонавты спят годами в полете. Трое спят – один по очереди несет вахту. Пришелец, уничтожив их, обрекает экипаж на старение в звездолете. Охраняйте капсулы! Инженер не сможет их починить!

Победа

Победа Пришельца – это уничтожение всех людей, контроль над звездолетом и полет на Землю. Победа людей – уничтожение Пришельца и его яиц. Удачной схватки!

