

Δ.Ω.Ξ.Λ.Β.

СЦЕНАРИИ

ИГРА
АЛЬБЕРТА РЕЙЕСА

ИЛЛЮСТРАЦИИ
ХОСЕ СОТО



1-4 игрока | От 13 лет | Партия 90 минут | Объясняется за одну партию
✓ Развивает стратегическое мышление | ✓ Партию хочется повторить

0.0 СОДЕРЖАНИЕ

1.0 ОПИСАНИЕ.....	2
2.0 СОСТАВ.....	2
3.0 АДЕЛЬ.....	3
4.0 ОБЩИЕ ПРАВИЛА.....	6
5.0 ПОЖАР НА БОРТУ! (для 1 игрока).....	7
6.0 ОТКРЫТИЕ (для 1 игрока).....	9
7.0 СПАСАТЕЛИ (для 1 игрока).....	10
8.0 БЕЗУМНЫЙ МАКС (для 1 игрока).....	11
9.0 ВЫВОДОК (для 1 игрока).....	12
10.0 СОЛНЕЧНЫЙ ШТОРМ (для 1 игрока).....	14
11.0 САМОУНИЧТОЖЕНИЕ (для 2–4 игроков).....	15
12.0 АСТЕРОИДЫ (для 2–4 игроков).....	16
13.0 НА МАРС (для 2–4 игроков).....	18
14.0 КИБОРГ-УБИЙЦА (для 4 игроков).....	19
15.0 СПРАВОЧНИК.....	20

1.0 ОПИСАНИЕ

В этой книге вы найдёте 10 новых сценариев для игры «АДЕЛЬ». Шесть из них – одиночные, а остальные четыре – кооперативные. Во всех сценариях никто не играет за АДЕЛЬ. Взбунтовавшийся ИИ играет самостоятельно при помощи таблицы приоритетов. Все сценарии играют по обычным правилам (включая правила одиночной игры, как описано в конце базовых правил), если это не противоречит пунктам 3.0 АДЕЛЬ и 4.0 ОБЩИЕ ПРАВИЛА этого буклета или же особым правилам конкретного сценария.

2.0 СОСТАВ

32 НОВЫХ ПРЕДМЕТА



4 жетона образцов



1 жетон пульта д\у



2 жетона электромагнитных пушек



2 жетона учёных



1 жетон самодельного оружия



2 жетона инструментов



4 жетона боеприпасов



2 жетона металлических пластин



4 жетона USB-накопителей



3 жетона яиц



4 жетона жизненно важных предметов (пайки, вода, семена, дождевые черви)



3 жетона шоковых ружей

29 БАЗОВЫХ ПРЕДМЕТОВ



3 жетона
деталей



2 жетона
аптечек



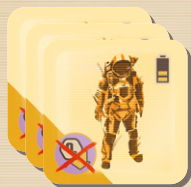
3 жетона
батарей



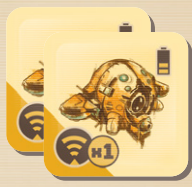
3 жетона
фонарей



3 жетона
огнетушителей



3 жетона
скафандров



2 жетона дронов
слежения



2 жетона
стимуляторов



1 жетон
плюшевого
мишки



7 жетонов ключевых предметов
(синяя карта, удостоверение, топор, чип,
линза-сетчатка, ящик с инструментами, шлем)

42 ЖЕТОНА И ФИШКИ



5 фишек
тревоги



4 фишки
направлений



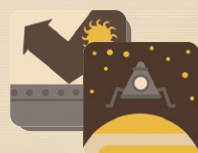
4 фишки
аномалий



4 фишки
астероидов/
солнечного
шторма



2 жетона
бушующих
пожаров/
брешей



2 жетона
убежищ/
челноков



3 жетона
источников
питания



3 жетона
личинок



4 жетона
лазерного
оружия



6 жетонов
компьютеров



4 жетона ролей



1 жетон
робота

ВНИМАНИЕ: для удобства совместности в это дополнение добавлены базовые предметы, которые используются в отдельных сценариях. Когда вам предписано добавить в игру базовый предмет, используйте предметы из этой коробки. При этом стартовый предмет, который кладётся при подготовке на планшет персонажа, можете взять из базовой коробки (так как для стартовых предметов не важна совместность).

3.0 АДЕЛЬ

В отличие от базовой игры, во всех сценариях, кроме последнего, вы все играете в одной команде (или в одиночку) против АДЕЛЬ. Потому не нужно держать информацию в секрете во время игры. Не раздавайте игрокам маркеры миссий. Их можно держать лицом вверх, чтобы все игроки могли их видеть.

Все предметы на корабле оставляйте **после просмотра** лицом вверх. В инвентаре держите предметы лицом вниз, чтобы не спутать их с активированными. Вы можете, но не обязаны показывать любые свои предметы другим игрокам в любой момент.

3.1 ПОДГОТОВКА АДЕЛЬ

При подготовке к сценарию положите фишки **аномалий** на деления **шкалы ходов** по таблице ниже:

СРЕДНЯЯ СЛОЖНОСТЬ				ВЫСОКАЯ СЛОЖНОСТЬ			
ПЕРВАЯ АНОМАЛИЯ	ВТОРАЯ АНОМАЛИЯ	ТРЕТЬЯ АНОМАЛИЯ	ПЕРВАЯ АНОМАЛИЯ	ВТОРАЯ АНОМАЛИЯ	ТРЕТЬЯ АНОМАЛИЯ	ЧЕТВЁРТАЯ АНОМАЛИЯ	
 15-й ХОД	10-й ХОД	5-й ХОД	15-й ХОД	12-й ХОД	9-й ХОД	6-й ХОД	
 16-й ХОД	11-й ХОД	6-й ХОД	16-й ХОД	13-й ХОД	10-й ХОД	7-й ХОД	
 12-й ХОД	8-й ХОД	4-й ХОД	13-й ХОД	10-й ХОД	7-й ХОД	4-й ХОД	
 10-й ХОД	7-й ХОД	4-й ХОД	10-й ХОД	8-й ХОД	6-й ХОД	4-й ХОД	



Положите в мешочек **жетоны аномалий**: «Закреть люки!», «Взрывы», «Разряженные батареи», «Паника» и «Деактивированные терминалы». В начале хода, в котором фишка **аномалии** лежит на **шкале ходов**, берите один случайный жетон **аномалии** из мешочка и кладите её в активную зону на поле.

Уберите все **специальные карты** из колоды АДЕЛЬ (они перечислены на подсказке из базовой игры). Перемешайте оставшиеся и положите их рядом с полем.




Сложите все фишки **опасности**, кроме «шпионажа», рядом с полем. Уберите консоль АДЕЛЬ и цилиндр энергии обратно в коробку, они вам не понадобятся.

3.2 ФАЗА АДЕЛЬ

В своей фазе АДЕЛЬ выкладывает на поле несколько фишек опасностей в зависимости от количества игроков, а именно:

 >> 2 фишки

 >> 2 фишки




 >> 3 фишки

 >> 4 фишки

Чтобы выложить фишку опасности, возьмите карту АДЕЛЬ и проверьте обе локации на основе таблицы приоритетов (на стр. 6). Если приоритет А не применим ни к одной из двух локаций на карте, то переходите к следующему приоритету, пока хотя бы одно из условий не будет выполнено.

Если оба условия подходят, то определите, в какой локации разместить фишку опасности, случайным образом. Например: в обеих локациях есть фигурка экипажа, как сказано в приоритете А, или обе локации – ключевые, как в приоритете Б. Бросьте шестигранный кубик: на 1–3 будет одна локация, а на 4–6 другая.

После определения локации и приоритета следуйте инструкциям в таблице, чтобы определить фишку опасности. Чаще всего вам нужно будет бросить шестигранный кубик и свериться с таблицей. Учитывайте, что АДЕЛЬ:

- Не может выложить две одинаковые фишки опасности в одну локацию.
- Не может выложить «пожар»  там, где есть «тьма» , и наоборот.
- Не может выложить «заблокированную дверь»  в локацию без открытых дверных проёмов.
- Не может выложить опасность, если у неё не осталось фишек этого вида.

Во всех вышеперечисленных случаях переходите к меньшему результату броска кубика. Например, используйте 4, если результат 5 невозможен (например, фишки опасности данного типа закончились), пока не найдёте фишку опасности, которую можно выложить. Если такой не оказалось или результат уже 1 и меньше некуда, то АДЕЛЬ просто не выкладывает фишку.

ПОМНИТЕ: в сценариях АДЕЛЬ не тратит энергию и ей доступны все фишки опасностей.



ПРИМЕР ФАЗЫ АДЕЛЬ

Экипаж только что закончил программирование действий, и они находятся в такой ситуации:


- А** Аня находится в локации 9.
- Б** Боря находится в локации 10.
- В** Вова находится в локации 2, в которой уже лежит «ГИПОКСИЯ».



Так как игроков трое, то АДЕЛЬ берёт 3 карты и будет следовать инструкциям таблицы приоритетов на следующей странице.



















На первой карте локации 5 и 15. Обе находятся далеко от игроков, поэтому приоритет снижается до Г, потому что в локации 5 есть терминал. Бросаем кубик, выпало 3. Значит, на **терминал доставки** надо положить фишку опасности «блокировка».

На второй карте локации 13 и 18, и поскольку ни один приоритет до Е не подходит, сбрасываем эту карту и берём новую.



На новой карте показаны локации 7 и 17. Первая локация подходит приоритету В, так как она находится рядом с фигуркой Ани. На шестигранном кубике выпало 2. Значит, на ближайший к Ане открытый дверной проём нужно выложить фишку опасности «**заблокированная дверь**» . Какой именно проём, также определите с помощью кубика (например, на 1–3 верхний, на 4–6 нижний).

На третьей карте локации 2 и 7, но локация 7 не подходит, так как фигурка Вовы находится в локации 2 и это соответствует приоритету А, который выше. На шестигранном кубике выпало 5. Значит, нужно выложить фишку опасности «**гипоксия**» (4–5) , но она уже есть. Значит, смотрим более низкий результат броска (2–3) и вместо фишки «**гипоксия**» выкладываем фишку «**пожар**» .

ПРИОРИТЕТ	УСЛОВИЕ	ОПАСНОСТЬ
А	Фигурка экипажа в той же локации, что и на карте	<p>1 >> «Заблокированная дверь»  (проём определите кубиком)</p> <p>2–3 >> «Пожар» </p> <p>4–5 >> «Гипоксия» </p> <p>6 >> «Тьма» </p>
Б	Ключевая локация (определяется сценарием)	<p>1 >> «Заблокированная дверь»  (проём определите кубиком)</p> <p>2 >> «Пожар» </p> <p>3–4 >> «Гипоксия» </p> <p>5 >> «Тьма» </p> <p>6 >> «Блокировка»  (сначала на компьютеры, затем на терминалы)</p>
В	Фигурка экипажа в соседней локации от той, что на карте	<p>1–3 >> «Заблокированная дверь»  (проём, который ведёт в ту локацию, что на карте)</p> <p>4 >> «Пожар» </p> <p>5 >> «Гипоксия» </p> <p>6 >> «Тьма» </p>
Г	В локации есть терминал или терминал тревоги	<p>Если терминал рабочий:</p> <p>1–3 >> «Блокировка»  (на терминал)</p> <p>4–6 >> Как в приоритете А (бросьте кубик ещё раз)</p> <p>Если терминал уже отключён, то используйте приоритет А.</p>
Д	Фигурка экипажа находится в двух локациях от той, что на карте	<p>1 >> «Заблокированная дверь»  (проём определите кубиком)</p> <p>2–3 >> «Пожар» </p> <p>4–5 >> «Гипоксия» </p> <p>6 >> «Тьма» </p>
Е	Ничего из перечисленного выше	Сбросьте карту и возьмите новую

ПРИМЕЧАНИЕ: если терминал работает с помощью батареи, то его нельзя заблокировать фишкой «блокировка». В таком случае фишка не выкладывается.

4.0 ОБЩИЕ ПРАВИЛА

Все сценарии играют по следующим правилам:

ХОДЫ: Если вы играете один или вдвоём, то положите жетон хода на деление 18. Есть вас трое, то на деление 15. Если четверо, то на деление 12.

ПРЕДМЕТЫ: в каждом сценарии есть свой список предметов, которые нужно будет подготовить. Используйте жетоны и фишки из этой коробки. Перемешайте их и положите по одному в каждую локацию лицом вниз, как в базовой игре. Если в сценарии не указано иного, то возьмите по одной копии из этих предметов: **огнетушитель, скафандр, фонарь, батарея и дрон слежения** (если вы играете одиночный сценарий, то дрон слежения берёт себе член экипажа. В таком случае не добавляйте его в стопку инженерного терминала). Положите эти пять предметов стопкой лицом вниз в локацию лаборатории (на «Деймосе» в локации 8, на «Фобосе» в локации 14).

Кроме того, возьмите стартовые предметы персонажей из базовой коробки. Если вы решили взять дополнительный предмет для игры на двоих, то также берите его из базовой коробки.

ЦЕЛЬ МИССИИ: в каждом сценарии своя цель. Игра заканчивается в тот момент, когда все условия победы (или поражения) выполнены. Таким образом вы можете оттянуть выполнение условий победы, чтобы получить дополнительные победные очки. О них расскажем дальше.

КЛЮЧЕВЫЕ ПРЕДМЕТЫ: во всех сценариях есть **ключевые предметы** из базовой игры. Они необязательны для победы, но могут дать преимущества в кооперативных сценариях или дополнительные победные очки в одиночных сценариях. Положите по маркеру миссии на ячейку каждого предмета на шкале миссии **лицом вверх**, чтобы вы знали, куда его доставить. **Это справедливо для всех сценариев, кроме 14.0 «Киборг-убийца».**

КЛЮЧЕВЫЕ ЛОКАЦИИ: в каждом сценарии указано, какие локации, вероятнее всего, станут целью АДЕЛЬ. Эти локации подходят для приоритета Б из соответствующей таблицы.

ПОДСЧЁТ ОЧКОВ: у каждого одиночного сценария своя система подсчёта победных очков. Кроме того, есть победные очки, одинаковые для всех сценариев:

Успешное завершение сценария: 5 победных очков.

Бонус за оставшееся здоровье: 3–4 здоровья — 2 победных очка.
5–6 здоровья — 4 победных очка.

Каждый раз, когда жетон точки невозврата перемещается назад: 2 победных очка (фиксируйте их прямо во время партии любым удобным вам способом).

За ремонт повреждений: 1 победное очко.

За доставленный ключевой предмет: 3 победных очка.

5.0 ПОЖАР НА БОРТУ!

ДЛЯ 1 ИГРОКА

АДЕЛЬ устроила ужасный пожар на корабле, и с ним нужно разобраться до того, как он поглотит всё судно. Бушующее пламя вышло из-под контроля, и с ним не справиться обычным огнетушителем. Но система контроля пожаров на центральном пульте управления кораблём всё ещё может вас спасти. Если, конечно, сможете преодолеть все опасности, которые АДЕЛЬ подготовила на вашем пути...

ОСОБЫЕ ОБЪЕКТЫ



2 жетона бушующих пожаров

ПОДГОТОВКА



2 жетона
огнетушителей

2 жетона
батарей

5 жетонов
ключевых
предметов
(любые)

2 жетона
фонарей

2 жетона
скафандров



3 жетона
деталей

2 жетона
стимуляторов

1 жетон
аптечки

1 жетон
плюшевого
мишки

- Уберите жетон **батарей** из стопки **инженерного терминала**. Её нельзя создать в этом сценарии через **инженерный терминал**.
- Бросьте двадцатигранный кубик, чтобы определить, куда положить жетоны **бушующих пожаров**: положите один на выпавшую локацию, а второй – в локацию с числом на 10 больше или меньше, смотря что лучше подходит. Например, если выпало 5, то кладите фишки в локации 5 и 15.



Положите **терминалы тревоги** в локации 3 и 17, но красной стороной вверх.

ЦЕЛЬ МИССИИ



Вы победите, как только уберёте оба жетона **бушующих пожаров** и на поле останется три или меньше фишки опасности «**пожар**» ~~✗~~.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА



БУШУЮЩИЙ ПОЖАР: эти жетоны работают как фишка опасности «**пожар**», но дают штраф **-2 к значению духа на проверки**, чтобы избежать раны. Их нельзя убрать с помощью **огнетушителя**. Кроме того, АДЕЛЬ **не выкладывает фишки опасности «пожар»** в локации с жетонами бушующего пожара.



СИСТЕМА КОНТРОЛЯ ПОЖАРА: **терминалы тревоги** управляют этой системой. Используйте специальное действие на этом терминале, чтобы убрать 1 любой жетон **бушующего пожара**. Как только вы использовали терминал таким образом, уберите его из игры. Чтобы убрать второй жетон **бушующего пожара**, вам придётся использовать второй терминал.



ДЕАКТИВИРОВАННЫЕ ТЕРМИНАЛЫ: оба **терминала тревоги** отключены в начале игры. Их нужно отремонтировать с помощью батарей. Кроме того, **в этом сценарии вы не можете починить эти терминалы с помощью центрального терминала**.

КЛЮЧЕВЫЕ ЛОКАЦИИ

Локации **терминалов тревоги** 3 и 17 считаются **ключевыми локациями** в этом сценарии.

БОНУСНЫЕ ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ

- 7 победных очков**, если на корабле не осталось фишек опасности «**пожар**» в конце сценария.
- Вместо этого 4 победных очка**, если осталась одна фишка опасности «**пожар**».
- Вместо этого 1 победное очко**, если остались две фишки опасности «**пожар**».

6.0 ОТКРЫТИЕ

ДЛЯ 1 ИГРОКА

Чтобы обнаружить следы жизни на Марсе, было решено отправить беспилотный дрон, который возьмёт почвенные пробы с поверхности. Машина вернулась с четырьмя образцами. Если в любом из них обнаружится жизнь, то это станет настоящим открытием! Но АДЕЛЬ снова пытается саботировать миссию... Добудьте образцы, проанализируйте их и отправьте сведения о результатах на Землю!

ПОДГОТОВКА



4 жетона образцов



1 жетон пульта ДУ



5 жетонов ключевых предметов (любые)



2 жетона огнетушителей



2 жетона фонарей



2 жетона батарей



1 жетон скафандра



1 жетон стимуляторов



1 жетон аптечки



1 жетон плюшевого мишки

ЦЕЛЬ МИССИИ

Найдите как можно больше жетонов **образцов** и принесите их к **центральному терминалу** (локация 20) для анализа. Как только вы найдёте один правильный образец, отнесите его к **терминалу доставки** (локация 5), чтобы подготовить его к отправке на Землю. Наконец, отправляйтесь к **командному терминалу** (локация 1), чтобы направить капсулу на Землю с помощью жетона **пульт ДУ**.



ЦЕНТРАЛЬНЫЙ ТЕРМИНАЛ

Чтобы проанализировать образец



ТЕРМИНАЛ ДОСТАВКИ

Чтобы подготовить нужный образец к отправке



КОМАНДНЫЙ ТЕРМИНАЛ

Чтобы с помощью пульта ДУ направить капсулу с образцом на Землю

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА



Образец

Имея жетон **образца** в инвентаре, активируйте **центральный терминал** специальным действием и бросьте кубик. При результате 2 и менее анализ проходит успешно: этот образец правильный. Если это не так, то сбросьте ненужный образец из игры. Следующая попытка будет успешной при результате 3 или меньше, а следующая – 4 или меньше. Если ни один из трёх образцов не оказался правильным, то четвёртый автоматически будет правильным. Однако его всё равно нужно проанализировать. Анализируйте образцы по одному за одно специальное действие.



Пульт ДУ

Кроме того, вам понадобится жетон **пульта ДУ** в инвентаре, чтобы активировать **командный терминал** и завершить сценарий.

КЛЮЧЕВЫЕ ЛОКАЦИИ

Локации 1 (командный терминал), 5 (терминал доставки) и 20 (центральный терминал) считаются ключевыми в этом сценарии.

БОНУСНЫЕ ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ

2 победных очка за каждый проанализированный образец.

7.0 СПАСАТЕЛИ

ДЛЯ 1 ИГРОКА

На борту оказались двое гениальных учёных, которые крайне важны для успеха марсианской миссии. АДЕЛЬ переключила своё внимание на них, и оба учёных тяжело ранены. Вам нужно найти их, отвести в лазарет и защитить.

ПОДГОТОВКА



ЦЕЛЬ МИССИИ

Найти обоих **учёных**, отнести их к **медицинскому терминалу**, чтобы вылечить, и активировать **электромагнитную пушку**, чтобы защитить их в течение хода.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА



Пока вы несёте учёного в инвентаре, он тоже уязвим для фишек опасности «**пожар**».

Делайте отдельную проверку духа для учёного со сложностью 2 каждый раз, когда вы оказываетесь в локации с фишкой опасности «**пожар**». При провале положите любой неиспользуемый кубик на учёного, чтобы отметить его ранение. Если учёный получит **вторую рану**, он умирает, а вы проигрываете сценарий. На учёных не действуют **аномалии и события**.

Вы можете использовать часть исцеления от аптечки, чтобы вылечить учёного (убрать с него кубик ранения). Но для выполнения условий сценария вам всё равно нужно отнести их к **медицинскому терминалу** и активировать его по одному разу за каждого учёного. Как только вы активировали медицинский терминал, выложите жетон **учёного** из своего инвентаря в эту локацию и снимите с него рану. Если по какой-то причине учёный будет ранен уже после того, как вы активировали **медицинский терминал**, то вы можете вылечить учёного и с помощью **аптечки**, и с помощью **терминала**. Вам необязательно иметь жетон учёного в инвентаре, чтобы вылечить его с помощью аптечки. Главное — быть с ним в одной локации. Для победы **необязательно**, чтобы учёные были полностью здоровы.



ЭЛЕКТРОМАГНИТНАЯ ПУШКА: активируйте этот предмет в лазарете (в локации с **медицинским терминалом**). Затем положите жетон в локацию и определите его заряд броском кубика. Пока пушка активна, АДЕЛЬ не может выкладывать новые фишки опасности в эту локацию. (Игнорируйте номер этой локации, если он выпал на карте АДЕЛЬ.) Если в конце вашего хода **электромагнитная пушка** активна и **оба учёных получили помощь в медицинском терминале** и ещё **живы**, вы побеждаете.

КЛЮЧЕВЫЕ ЛОКАЦИИ

Локация с **медицинским терминалом** (4 на «Деймосе» и 18 на «Фобосе») — это **лазарет**. Он считается ключевой локацией.

БОНУСНЫЕ ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ

1 победное очко за каждую фишку опасности (кроме «заблокированная дверь»), сброшенную из локаций, соседних с лазаретом (3 и 10 на «Деймосе», 11 и 19 на «Фобосе»).

8.0 БЕЗУМНЫЙ МАКС

для 1 игрока

АДЕЛЬ взяла под контроль робота-помощника Макса и собирается использовать его против вас. Робот необязателен для успеха миссии, поэтому самый простой способ справиться с ним — просто уничтожить его. Тем не менее, прежде чем сразиться с Максом, вам нужно сначала уничтожить три источника питания, созданных для него Аделью.

ОСОБЫЕ ОБЪЕКТЫ



1 жетон робота



3 жетона источников питания



1 жетон самодельного оружия

ПОДГОТОВКА



2 жетона инструментов



3 жетона деталей



5 жетонов ключевых предметов (любые)



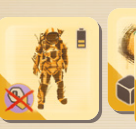
2 жетона огнетушителей



2 жетона фонарей



2 жетона батарей



1 жетон скафандра



2 жетона стимуляторов



1 жетон аптечки

Поместите вашу фигурку в локацию 1, а жетон **робота** — в локацию 20 на «Деймосе» или 14 на «Фобосе».

Положите три **источника питания** в локации 5, 10 и 14 на «Деймосе» или 5, 10 и 19 на «Фобосе».

ЦЕЛЬ МИССИИ

Найдите жетон **инструмента** и используйте его, чтобы отключить три источника питания.

Создайте жетон **самодельного оружия** и избавьтесь от Макса.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА



БЕЗУМНЫЙ МАКС: Макс — это робот-помощник (хотя скорее вредитель) с расширенными возможностями благодаря источникам питания, которые разработала АДЕЛЬ. После каждого вашего хода бросайте кубик, чтобы проверить активацию Макса. Если выпало 2 или больше, Макс двигается на две локации в вашем направлении и если он достиг вашей локации, то атакует. Бросьте два кубика на проверку духа. Каждый провал наносит вам одну рану. В дополнение к этому АДЕЛЬ выкладывает **случайную фишку опасности в локацию**, где остановился Макс (неважно, добрался он до вас или нет). Сделайте бросок по таблице приоритетов в графе А. У Макса иммунитет к фишкам опасностей, и он может ходить через заблокированные дверные проёмы. Если выпало 1, то Макс не активируется, то есть не двигается в вашу сторону, не атакует, даже если начал ход с вами в одной локации, и не размещает случайную фишку опасности. Если игрок в открытом космосе, а на кубике выпало 2 или больше, то Макс также не активируется.

ИСТОЧНИКИ ПИТАНИЯ: каждый отключённый **источник питания** делает Макса уязвимее. После отключения всех трёх источников Макса можно будет уничтожить **самодельным оружием**. Чтобы отключить источник питания, совершите специальное действие в локации с источником питания. Для этого вам понадобится жетон **инструмента** в инвентаре. Не сбрасывайте жетон **инструмента** из инвентаря после отключения **источника питания**. Положите жетон отключённого источника питания на текущее деление шкалы ходов. Каждый жетон на шкале изменяет бросок Макса на +1 (например, если на шкале один жетон **источника питания**, то Макс активируется при броске не от 2 и выше, а от 3 и выше). Кроме того, с каждым отключённым **источником питания** Макс теряет одну способность:



Макс становится медленнее. Теперь при активации он двигается по одной локации за раз.



Урон, наносимый Максом, понижен. Бросайте только один кубик при атаке Макса.



АДЕЛЬ теряет контакт с Максом. Не кладите дополнительную фишку опасности в конце движения Макса.

Когда вы отключили все три источника питания Макса, то он начнёт убегать от вас, вместо того чтобы приближаться к вам. При активации двигайте его на одну локацию в противоположную от вас сторону.



САМОДЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ: этот предмет не находится на поле в начале игры. Чтобы его получить, объедините два жетона **деталей**: сбросьте их из инвентаря и положите в инвентарь жетон самодельного оружия. Когда вы уничтожите все источники питания, вы сможете использовать жетон **самодельного оружия**, чтобы уничтожить Макса. Активируйте предмет в одной локации с Максом, чтобы выиграть сценарий.

ПРИМЕЧАНИЕ: даже если вы играете за Сангу Тенай, вам всё равно понадобится два жетона деталей для создания жетона самодельного оружия (но не для создания других предметов).

КЛЮЧЕВЫЕ ЛОКАЦИИ

Все локации с источниками питания считаются ключевыми локациями (локации 5, 10 и 14 на «Деймосе» или 5, 10 и 19 на «Фобосе»).

БОНУСНЫЕ ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ

Вы получите дополнительные победные очки в зависимости от того, когда вы уничтожили каждый источник питания:

Ходы 15–18: 5 победных очков.

Ходы 11–14: 3 победных очка.

Ходы 7–10: 1 победное очко.

После шестого хода: 0 победных очков.

9.0 ВЫВОДОК

ДЛЯ 1 ИГРОКА

Три загадочных инопланетных объекта органического типа внезапно появились на корабле. Найдите их и выбросьте обратно в открытый космос через люк до того, как из них появится что-то опасное. Но будьте осторожны, АДЕЛЬ закрывает люки один за другим, и на этот раз вы не сможете заново открыть их. Поторопитесь, чтобы добраться до люков, которые ещё открыты.

ПРИМЕЧАНИЕ: этот сценарий надо играть на «Деймосе».

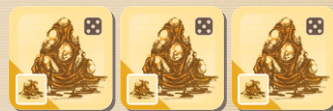
ОСОБЫЕ ОБЪЕКТЫ



3 жетона личинок



5 фишек тревоги



3 жетона яиц

ПОДГОТОВКА



3 жетона яиц

1 жетон самодельного оружия

5 жетонов ключевых предметов (любые)

2 жетона огнетушителей

2 жетона фонарей

1 жетон скафандра

2 жетона батарей

1 жетон стимуляторов

1 жетон аптечки

2 жетона деталей



Перемешайте фишки **тревоги цветовыми секторами вниз** и положите на деления шкалы ходов: 16, 12, 8 и 4. Одну фишку не глядя отложите в сторону. В этом сценарии не используйте жетон аномалии «**Закрывать люки!**».

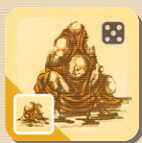
ЦЕЛЬ МИССИИ

Избавьтесь от трёх жетонов **яиц**, выкинув их через люки. Если из яиц вылупятся личинки, то вам нужно будет уничтожить их.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА



ЛЮКИ: каждый раз, когда **жетон хода** достигает фишки **тревоги** на шкале, переверните её и заблокируйте люк в **цветовом секторе**, который указан на фишке. В случае с серым сектором заблокируйте оба люка. Для этого используйте жетоны **закрытых люков** из базовой игры. В отличие от аномалии «**Закрывать люки!**», эти жетоны никак нельзя убрать.



ЯЙЦА: эти предметы можно подбирать и переносить, как любые другие, и их можно выкинуть через люк, используя специальное действие в локации с незакрытым люком и с жетоном **яйца** в инвентаре. Однако из-за их нестабильности в каждой **фазе событий** бросайте шестигранный кубик за каждое **яйцо** отдельно в вашем инвентаре. На 5–6 из яйца вылупляется личинка. Сбросьте жетон **яйца**, из которого уже вылупилась личинка, и возьмите жетон **личинки**. Вы не можете уничтожить яйцо с помощью **самодельного оружия**.



ЛИЧИНКА: когда **личинка** вылупляется из яйца, она тут же пытается вас инфицировать. Бросьте кубик, на 5–6 у неё это получается. Теперь вы инфицированы! Оставьте личинку белой стороной вверх в вашем инвентаре. Она не занимает места.

Если инфицирования не произошло, то личинка убегает от вас. Поместите её жетон оранжевой стороной вверх в случайную соседнюю локацию (бросьте шестигранный кубик). Теперь после каждого вашего хода личинка (или личинки, если их несколько), будет атаковать вас, если вы окажетесь с ней в одной локации. Пройдите обычную **проверку духа** за каждую атакующую личинку и при провале получите рану. После атаки передвиньте личинку на одну локацию прочь от вас. Выбирайте случайную локацию, если их несколько. Личинка каждый ход двигается от вас, даже если она не начинает ход с вами в одной локации. Чтобы избавиться от личинки, активируйте **самодельное оружие** в локации с личинкой. Вам **не нужно** сбрасывать оружие после использования.



ИНФЕКЦИЯ: если у личинки получилось инфицировать вас, то вы в серьёзной опасности. Она остаётся у вас в инвентаре белой стороной вверх и не занимает места.

Вы можете активировать **медицинский терминал**, чтобы уничтожить личинку. Но пока вы этого не сделаете, бросайте кубик в каждой **фазе событий**. Если выпадет 6, то личинка вылупляется из вашего тела, убивая вас. Одновременно вас может инфицировать только одна личинка. Если ещё одна вылупляется из яйца, когда вы инфицированы, то она сразу же убегает.

КЛЮЧЕВЫЕ ЛОКАЦИИ

Все локации с открытыми люками (то есть без жетонов **закрытых люков**) считаются ключевыми.

БОНУСНЫЕ ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ

2 победных очка в конце сценария за каждый сектор, в котором нет жетонов закрытых люков.

10.0 СОЛНЕЧНЫЙ ШТОРМ

ДЛЯ 1 ИГРОКА

Приближаются волны солнечной радиации. Чтобы избежать их разрушительного воздействия, вы должны добраться до внешней части корабля и укрепить изоляцию корпуса. Но имейте в виду, радиация может быть смертельно опасна. Прячьтесь в одном из убежищ перед каждой волной, иначе вы не сможете выжить.

ОСОБЫЕ ОБЪЕКТЫ



2 жетона убежищ



4 фишки солнечной бури



2 жетона брешей

ПОДГОТОВКА



2 жетона батарей



2 жетона огнетушителей



5 жетонов ключевых предметов (любые)



2 жетона фонарей



2 жетона скафандров



2 жетона металлических пластин



2 жетона стимуляторов



2 жетона аптечек



1 жетон плюшевого мишки

Положите жетоны **убежищ** на локации 9 и 12, а жетоны **брешей** – на локации 5 и 16. Положите фишки **солнечной бури** на деления 15, 11, 7 и 3 на **шкале ходов**.

ЦЕЛЬ МИССИИ



КОМАНДНЫЙ ТЕРМИНАЛ

Найдите **металлические пластины**, активируйте **скафандр**, выйдите в **открытый космос** и залатайте обе брешы, попутно избегая **солнечных бурь**. Как только вы это сделали, активируйте **командный терминал** и завершите сценарий.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА



БРЕШИ: чтобы залатать **брешь**, выполните специальное действие, находясь в открытом космосе в зоне, соседней с локацией брешы, имея в инвентаре жетон **металлической пластины**. После применений жетона сбросьте его из игры. Несмотря на схожесть, **брешы** – это не жетоны **повреждения** из базовой игры. Они не отменяют возможность использовать **компьютеры** в локациях, и их нельзя залатать изнутри или при помощи **ремонтного терминала**. Способность **Андреаса Грейзера** тоже не сработает.



СОЛНЕЧНАЯ РАДИАЦИЯ: в **фазе событий**, когда жетон хода достигает фишки **солнечной бури**, корабль накрывает волна солнечной радиации. Если вы не в локации, в которой есть жетон **убежища**, то пройдите проверку духа три раза (четыре раза, если вы снаружи корабля). Получите по одной ране за каждый провал.

КЛЮЧЕВЫЕ ЛОКАЦИИ

Локация 1 (с **командным терминалом**) считается ключевой в этом сценарии.

БОНУСНЫЕ ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ

2 победных очка за каждый раз, когда вы оказались в убежище во время солнечной бури.

11.0 САМОУНИЧТОЖЕНИЕ

ДЛЯ 2–4 ИГРОКОВ

АДЕЛЬ не в силах справиться с членами экипажа и решила разыграть свой последний козырь: активировать систему самоуничтожения корабля.

Вам нужно поторопиться, чтобы найти коды деактивации и отменить процедуру, пока не стало слишком поздно. Но будьте осторожны, некоторые компьютеры могут оказаться ловушкой, которая активирует самоуничтожение раньше времени.

ОСОБЫЕ ОБЪЕКТЫ



6 жетонов компьютеров самоуничтожения



4 фишки тревоги (кроме фишки серого цвета)

ПОДГОТОВКА



4 жетона USB-накопителей



1 жетон линзы-сетчатки



1 жетон удостоверения



1 жетон ящика с инструментами



2 жетона фонарей



2 жетона батарей



1 жетон скафандра



2 жетона огнетушителей



2 жетона деталей



1 жетон плюшевого мишки



1 жетон аптечки



1 жетон стимуляторов



1 жетон дрона слежения

Уберите все карты событий «**дрейф**» из колоды событий.

Командный терминал не работает в этом сценарии.

В этом сценарии жетон **точки невозврата** считается **жетоном самоуничтожения**.

Перемешайте фишки **компьютеров самоуничтожения** цветной стороной вниз и положите их в локации 1, 5, 9, 12, 14 и 18.

Перемешайте фишки **тревоги** цветной стороной вниз (**кроме фишки с серым цветом**) и положите их на деления на шкале ходов в зависимости от количества игроков.

2 игрока: деления 3, 7, 10, 14

|| **3 игрока:** деления 3, 5, 8, 11

|| **4 игрока:** деления 3, 5, 7, 9

Переверните ближайшую к жетону хода **фишку тревоги** цветной стороной вверх. Остальные оставьте лицом вниз.

ЦЕЛЬ МИССИИ

Найдите жетоны **USB-накопителей** и используйте их, чтобы отключить **компьютеры самоуничтожения** в нужном порядке до того, как **жетон хода** окажется ниже **жетона самоуничтожения**, иначе корабль взорвётся.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА



ПРОЦЕДУРА САМОУНИЧТОЖЕНИЯ: если **жетон хода** окажется ниже **жетона самоуничтожения (жетона точки невозврата)**, то корабль взорвётся. Чтобы предотвратить это, вам нужно отключить каждый **компьютер самоуничтожения** в цветовом порядке, указанном на фишках тревоги. Первая **фишка тревоги**, которая уже лежит цветной стороной вверх на шкале ходов, показывает, какого цвета компьютер нужно отключить первым. Если вы отключили первый компьютер, сбросьте эту **фишку тревоги** и переверните следующую **фишку тревоги** цветной стороной вверх. Теперь вы знаете, какой компьютер нужно отключить следующим, и так далее.



ФИШКИ ТРЕВОГИ: в каждой фазе событий, когда жетон хода достигает фишки тревоги на шкале ходов (или оказывается за ней), продвигайте вверх на одно деление жетон самоуничтожения.



ТЕРМИНАЛЫ ТРЕВОГИ: в этом сценарии в качестве альтернативной функции терминалов тревоги вы также можете активировать терминал, чтобы перевернуть любой жетон компьютера самоуничтожения цветной стороной вверх, чтобы узнать его цвет.



ОТКЛЮЧЕНИЕ КОМПЬЮТЕРА САМОУНИЧТОЖЕНИЯ: для отключения компьютера самоуничтожения используйте специальное действие и сбросьте жетон **USB-накопителя** из своего инвентаря в коробку. Переверните жетон **компьютера самоуничтожения** на цветную сторону, если он ещё не перевернут. **Если он совпадает** по цвету с верхней **фишкой тревоги** на **шкале ходов**, то сбросьте и **фишку тревоги**, и жетон этого **компьютера самоуничтожения**. Затем переверните следующую фишку тревоги цветной стороной вверх.



Если они не совпадают и жетон **компьютера самоуничтожения** не серого цвета, то ничего не происходит и жетон компьютера остаётся цветной стороной вверх. Однако жетон **USB-накопителя** придётся сбросить.

Если жетон **компьютера самоуничтожения** окажется серым, то срабатывает ловушка и корабль взрывается.

КЛЮЧЕВЫЕ ПРЕДМЕТЫ

В этом сценарии три ключевых предмета. Их можно доставить в свои локации как обычно, чтобы единоразово получить преимущество. Кладите эти предметы на шкалу миссий после доставки. Вы можете сбросить их из игры в любой момент, чтобы применить следующие эффекты:



УДОСТОВЕРЕНИЕ: передвиньте жетон **самоуничтожения** вниз на одно деление.



ЯЩИК С ИНСТРУМЕНТАМИ: возьмите из коробки ранее уже сброшенный **USB-накопитель** и выложите на поле лицом вверх. Бросьте двадцатигранный кубик, чтобы определить его новую локацию.



ЛИНЗА-СЕТЧАТКА: отмените взрыв корабля за отключение серого компьютера самоуничтожения или не сбрасывайте жетон **USB-накопителя**, если вы попробовали отключить неправильный **компьютер самоуничтожения** (но не серый).

КЛЮЧЕВЫЕ ЛОКАЦИИ

Все комнаты с лежащими цветной стороной вниз (или лежащими цветной стороной вверх, но не серыми) жетонами **компьютеров самоуничтожения** считаются ключевыми локациями.

12.0 АСТЕРОИДЫ!

ДЛЯ 2–4 ИГРОКОВ

Хаос внутри корабля спровоцировал случайное изменение курса. Теперь корабль направляется к опасной астероидной зоне, угрожающей целостности корабля. Пора сменить приоритеты. Избегайте приближающихся астероидов, стреляя по ним оборонительными системами корабля, но будьте осторожны: они могут прилететь с любого направления!

ОСОБЫЕ ОБЪЕКТЫ



4 жетона лазерного оружия



4 фишки астероидов



4 фишки направлений

ПОДГОТОВКА

Играйте этот сценарий на Деймосе



4 жетона боеприпасов



1 жетон линзы-сетчатки



1 жетон удостоверения



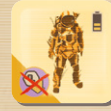
1 жетон ящика с инструментами



1 жетон фонаря



2 жетона батарей



1 жетон скафандра



2 жетона стимуляторов



2 жетона огнетушителей



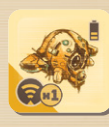
2 жетона деталей



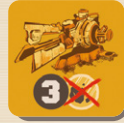
1 жетон плюшевого мишки



1 жетон аптечки



1 жетон дрона слежения



Разместите 4 жетона **лазерного оружия** **оранжевой стороной вверх** в локации **2 (влево), 7 (вниз), 12 (вверх) и 14 (вправо)**. Эти лазеры будут отвечать за переднюю, нижнюю, верхнюю и заднюю зоны корабля соответственно.

Положите фишки астероидов на деления на шкале ходов в зависимости от количества игроков:

2 игрока: деления 2, 5, 8, 11

3 игрока: деления 2, 5, 7, 10

4 игрока: деления 2, 4, 6, 8



Перемешайте все фишки **направления** лицом вниз, возьмите случайную и положите её лицом вверх рядом с первой фишкой **астероидов**. Остальные положите рядом с полем лицом вниз.

ЦЕЛЬ МИССИИ

Найти жетоны **боеприпасов**, чтобы зарядить **лазерное оружие** и расстрелять **астероиды** до того, как они врежутся в корабль. Чтобы победить в этом сценарии, уничтожьте все 4 астероида до того, как жетон хода окажется ниже жетона точки невозврата.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА



АСТЕРОИДЫ: неизвестно, с какой стороны прилетит астероид, поэтому его нужно уничтожить лазерным оружием, направленным в нужную сторону. Астероид должен быть уничтожен не ранее чем **за два хода до его прибытия** (до этого момента считается, что он слишком далеко).

Когда астероид успешно сбит, перемешайте **все фишки направления** лицом вниз, возьмите случайную и положите рядом со следующим астероидом лицом вверх, чтобы увидеть, откуда он прилетит. Может получиться так, что все астероиды могут прилететь с одного направления. Если жетон хода оказывается на одном делении с жетоном астероида, то астероид врежется в корпус и корабль уничтожается.



ЛАЗЕРНОЕ ОРУЖИЕ: лазерные антиметеорные системы корабля питаются от баллонов с газом – это боеприпасы. Как только вы зарядите **лазерное оружие** с помощью жетонов **боеприпасов**, то сможете стрелять из него неограниченное количество раз. Для стрельбы по астероиду совершите специальное действие. Если оружие не улучшено (оранжевая сторона вверх), то вы попадёте при броске шестигранного кубика 3 или меньше. Улучшенное оружие попадает автоматически (белая сторона).



БОЕПРИПАСЫ: эти большие газовые баллоны необходимы для стрельбы из **лазерного оружия**. Поскольку они тяжёлые, как только вы добавите жетон боеприпаса в инвентарь, то возьмите жетон **блока инвентаря**. Считается, что этот предмет занимает две ячейки инвентаря. Чтобы зарядить оружие, используйте действие «активировать предмет», находясь в локации с жетоном лазерного оружия. Положите жетон боеприпаса рядом с жетоном лазерного оружия, чтобы показать, что оно заряжено.

КЛЮЧЕВЫЕ ПРЕДМЕТЫ

В этом сценарии три **ключевых предмета**. Их можно доставить в свои локации как обычно, чтобы единоразово получить преимущество. Каждый раз, когда вы доставляете любой жетон **ключевого предмета**, вы можете улучшить один любой жетон **лазерного оружия**. Переверните улучшенный жетон белой стороной вверх, чтобы отметить это.

КЛЮЧЕВЫЕ ЛОКАЦИИ

Все локации с лазерным оружием считаются ключевыми.

13.0 НА МАРС

ДЛЯ 2–4 ИГРОКОВ

Восстание АДЕЛЬ удавалось сдерживать достаточно долго, чтобы позволить кораблю выйти на орбиту Красной планеты. На поверхности Марса есть несколько модулей выживания, которые построили в ходе ранних беспилотных миссий. Загрузите два челнока всеми необходимыми материалами и высаживайтесь на планету в определённое время, иначе вы окажетесь в сотнях километрах от своего лагеря и погибнете от нехватки кислорода.

ОСОБЫЕ ОБЪЕКТЫ



2 жетона челноков



3 жетона тревоги



4 жетона компьютеров

ПОДГОТОВКА



1 жетон воды



1 жетон пайков



1 жетон семян



1 жетон земляных червей



1 жетон фонаря



2 жетона деталей



2 жетона огнетушителей



1 жетон плюшевого мишки

(Жизненно важные предметы)



2 жетона батарей



1 жетон скафандра



2 жетона стимуляторов



1 жетон аптечки



1 жетон дрона слежения



1 жетон линзы-сетчатки



1 жетон удостоверения



1 жетон ящика с инструментами

Положите жетоны **челноков** в зоне открытого космоса перед люками в локациях **2 и 19 на «Деймосе», 13 и 17 на «Фобосе»**.

Положите жетоны **компьютеров** бесцветной стороной вверх в локации **на «Деймосе»: 1, 5, 14, 18. На «Фобосе»: 1, 5, 15, 19.**

Положите три фишки тревоги на деления на шкале ходов в зависимости от количества игроков.

2 игрока: деления 2, 7 и 11

3 игрока: деления 1, 5 и 10

4 игрока: деления 1, 5 и 9

ЦЕЛЬ МИССИИ

Отстыкуйте оба **челнока** от корабля, активировав **компьютеры**. Соберите все **жизненно важные предметы** и загрузите их в **челноки**. Соберите всех членов экипажа возле **челноков**. **Покиньте корабль** в правильной точке орбиты и не позднее точки невозврата, чтобы оказаться на поверхности Марса в правильной местности.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА



КОМПЬЮТЕРЫ: активируйте все четыре жетона **компьютеров**, чтобы **отстыковать челноки**. Совершите специальное действие в локации с одним из таких жетонов, чтобы сбросить его из игры.



ЧЕЛНОКИ: каждый вмещает **двух членов экипажа** (или **одного при игре вдвоём**), а также **два жетона жизненно важных предметов**. Чтобы **челнок** функционировал, **отстыкуйте** его от корабля. Для этого совершите специальное действие в локациях **2 и 19 на «Деймосе», 13 и 17 на «Фобосе»,** но уже после того, как все **компьютеры** были активированы и сброшены.



ЖИЗНЕННО ВАЖНЫЕ ПРЕДМЕТЫ: эти четыре жетона (**вода, пайки, семена и земляные черви**) не используются в самой игре, но нужны для победы. Выполните специальное действие в локации рядом с жетоном **челнока**, чтобы загрузить один из этих предметов. Оставьте жетон этого предмета рядом с жетоном **челнока**. Этот предмет считается принадлежащим экипажу в контексте условий победы. Загружать **жизненно важные предметы** можно как до отстыковки, так и после.



ОРБИТА МАРСА: фишки **тревоги** на шкале ходов указывают подходящее время для спуска на планету. Вы можете попытаться спуститься на планету только в один из этих трёх ходов. Для этого нужно **находиться в локациях рядом с отстыкованными челноками** (по два члена экипажа на челнок), в которые уже загружены **жизненно важные предметы**, в **один из нужных ходов**. При совпадении всех этих условий экипаж побеждает.

КЛЮЧЕВЫЕ ПРЕДМЕТЫ

В этом сценарии три ключевых предмета. Их можно доставить в свои локации как обычно, чтобы единоразово получить преимущество:



УДОСТОВЕРЕНИЕ: передвиньте одну фишку тревоги на шкале ходов на одно деление вверх или вниз.



ЛИНЗА-СЕТЧАТКА: сбросьте один любой жетон компьютера на ваш выбор. Он считается активированным.



ЯЩИК С ИНСТРУМЕНТАМИ: увеличьте вместимость одного из челноков до трёх жизненно важных предметов.

КЛЮЧЕВЫЕ ЛОКАЦИИ

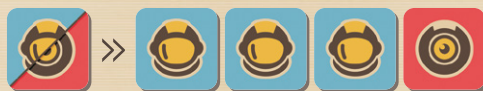
Все локации с жетонами **компьютеров** и рядом с жетонами **челноков** (2 и 19 на «Деймосе», 13 и 17 на «Фобосе») считаются ключевыми.

14.0 КИБОРГ-УБИЙЦА

ДЛЯ 4 ИГРОКОВ

Долгосрочные космические миссии связаны с невероятным напряжением для экипажа. Чтобы справиться с этим, некоторые астронавты вживляют себе киберимпланты. Один член экипажа установил себе такой набор имплантов, не подозревая, что эта технология делает его уязвимым для манипуляций АДЕЛЬ! Когда придёт время, хладнокровный ИИ, не колеблясь, воспользуется им как инструментом против других членов экипажа, но... кем именно?

ОСОБЫЕ ОБЪЕКТЫ



4 жетона ролей

ПОДГОТОВКА



2 жетона огнетушителей



2 жетона батарей



7 жетонов ключевых предметов



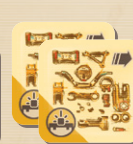
1 жетон фонаря



2 жетона скафандров



3 жетона шоковых ружей



2 жетона деталей



1 жетон аптечки



1 жетон дрона слежения

1 жетон **шокового ружья** положите в стопку предметов для **инженерного терминала**.

Остальные разместите на поле, как и все прочие предметы.

Положите жетон **хода** на деление 15.

Перемешайте и раздайте лицом вниз по одному жетону **роли** каждому игроку. Вы можете смотреть их. Если вам достался красный, то вы **киборг**.

ЦЕЛЬ МИССИИ



Три члена **экипажа победят**, если выполнят условия миссии, как в обычной игре, или если киборг погибнет. **Киборг победит**, если убьёт любого другого члена экипажа или если миссия провалится по обычным правилам (в том числе и при гибели любого другого члена экипажа).

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

ИНФОРМАЦИЯ: в отличие от других сценариев, всю информацию здесь нужно держать в тайне, как в базовой игре.



ШОКОВОЕ РУЖЬЁ: вы можете активировать и сбросить жетон **шокового ружья** в локации с другим игроком, чтобы посмотреть его инвентарь и взять один любой предмет на ваш выбор.

ЭКСТРЕННЫЙ ПРОТОКОЛ: как только будет доставлен третий жетон ключевого предмета, АДЕЛЬ активирует экстренный протокол и у киборга появляется два новых правила:



- С этого момента игроки не должны делиться информацией, если не хотят.
- Киборг может убить другого члена экипажа: чтобы сделать это, закончите свой ход в одной локации с другим членом экипажа в цветовом секторе, совпадающем по цвету с текущим событием (даже если оно было отменено). Когда эти условия выполнены, киборг может объявить, что убивает другого члена экипажа. У него это получается автоматически.



ОСОБЫЕ ТЕРМИНАЛЫ: в этом сценарии у терминалов тревоги есть альтернативный функционал. Когда вы активируете терминал тревоги, вы можете посмотреть инвентарь другого игрока, неважно, где он находится, и взять один его предмет к себе в инвентарь. Помните, что жетоны этих терминалов меняют своё расположение после активации.

Адель кладёт по четыре фишки опасностей в ход, как в любом другом сценарии на четырёх игроков. Возвращайте сброшенные фишки в её запас.

КЛЮЧЕВЫЕ ЛОКАЦИИ

В этом сценарии нет ключевых локаций (приоритет Б не работает в этом сценарии).

15.0 СПРАВОЧНИК

- Если сценарий «Киборг-убийца» покажется вам слишком сложным, то вы можете попробовать сыграть с открытыми маркерами миссии. То есть все члены экипажа с начала игры будут знать, куда нести какой ключевой предмет.

Авторы: Альберт Рейес, Пау Карлес, Хави Капаррос
Художник: Хосе Сото
Русское издание: ООО «Магеллан Производство»
Общее руководство: Михаил Акулов
Руководство производством: Иван Попов
Директор издательского департамента: Александр Киселев
Главный редактор: Валентин Матюша
Выпускающий редактор: Павел Коврижкин
Переводчик: Дмитрий Чупикин
Главный дизайнер-верстальщик: Иван Суховой
Дизайнер-верстальщик: Евгений Загатин
Корректор: Ольга Португалова
Лицензионный менеджер: Иван Гудзовский
Игру тестировали: Луиза Кретьова, Дана Кузнецова, Екатерина Рейес, Матвей Чистяков, Елена Ворноскова

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru. Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.
© 2023 ООО «Магеллан Производство». Все права защищены.
© 2023 DMZGames. All rights reserved.
Версия правил 1.0

И хватит читать мелкий шрифт — давайте играть!



mosigra.ru



maglan.ru



Играть интересно
hobbyworld.ru



dmzgames.es