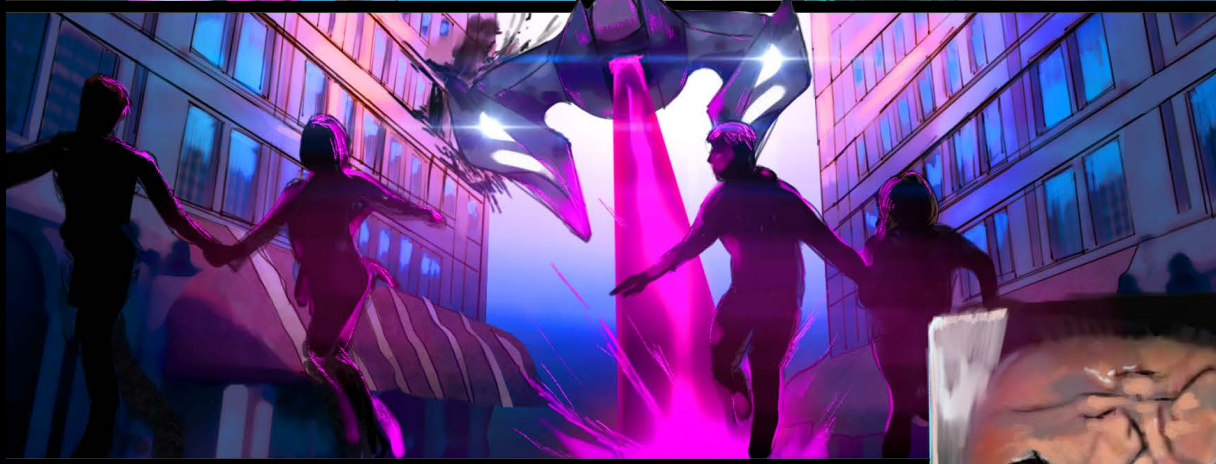




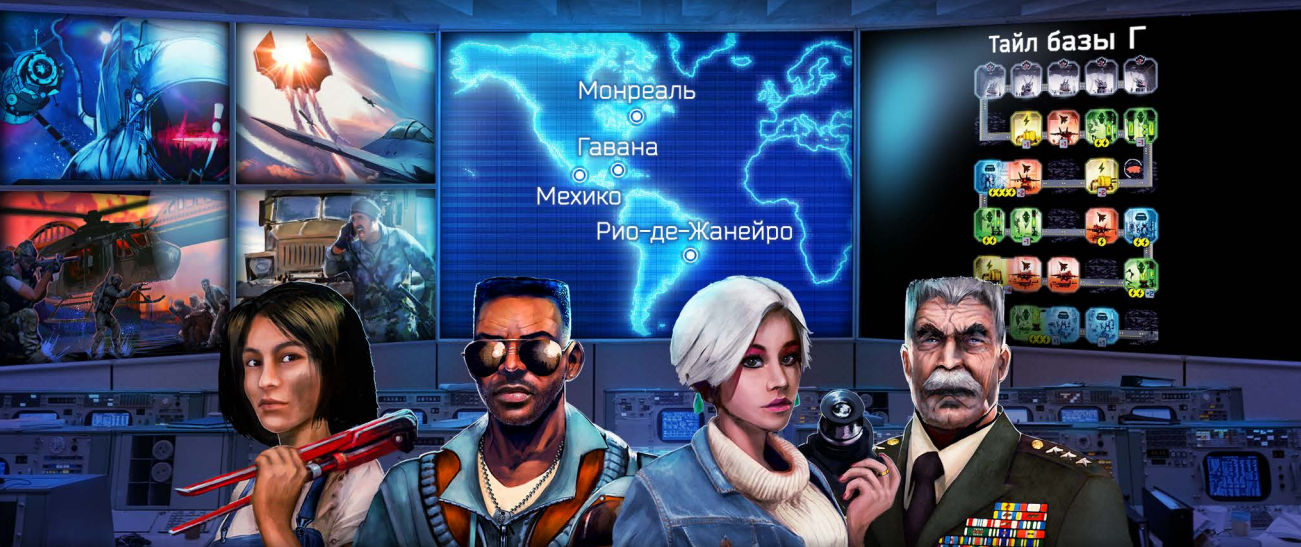
● ПРЯМОЙ ЭФИР

Я НИКОГДА НЕ ВИДЕЛА НИЧЕГО ПОДОБНОГО!

СРОЧНЫЕ НОВОСТИ
НЛО НАД НЬЮ-ЙОРКОМ
Саманта Легранд с места событий



А ВОТ Я ВИДЕЛ.



Огромные космические корабли опускаются на нашу планету. Инопланетный флот заполнил небеса. Пока человечество из всех сил пытается отстоять главные города, исследователи и разведгруппы любой ценой собирают информацию ради победы.

ГЛАВА 1: «ВТОРЖЕНИЕ»

1

Все компоненты кампании помечены специальным символом.

Римская цифра в круге указывает, к какой главе относится каждый конкретный компонент.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ КОМПОНЕНТЫ



Для некоторых сценариев вам понадобятся дополнительные компоненты: жетоны с числами и оранжевый корабль. О том, как их использовать, написано в инструкциях к сценариям.

ЗНАЧЕНИЯ КУБИКОВ

Некоторые способности персонажей и городов могут увеличивать значения кубиков. Однако заметим, что шестигранный кубик не может принимать значения ниже IV и выше VI : если какой-то эффект увеличивает значение кубика выше VI , просто поверните его на максимум.



МОНРЕАЛЬ

Способность города Монреаль позволяет вам активировать несколько блоков базы с одинаковыми эффектами сразу, чтобы суммировать их значения (например, чтобы продвинуться дальше при исследовании). Особый случай: если вы хотите активировать многосекционный блок, сначала подсчитайте его значение, а затем, когда вы используете каждый из двух эффектов этого блока, вы можете дополнительно активировать другие блоки базы с эффектом того же типа и прибавить их значение, чтобы усилить эффект.

МНОГОСЕКЦИОННЫЕ БЛОКИ



Некоторые блоки базы предлагают вам сразу два эффекта за одну активацию. Активировав и обеспечив энергией такой блок, вы сможете **использовать оба эффекта** в любом порядке. Значение такого блока (как обычно) равняется сумме значений кубиков в нём и модификатора (если есть). Однако вы используете получившееся значение **для обоих эффектов**.

Пример: предположим, что в фазу кубиков вы выставили в блок на иллюстрации кубики IV и VI . В итоге значение блока равно $3 + 6 - 2 = 7$. Если вы потратите 4 ед. энергии на его активацию, то сможете использовать оба эффекта этого блока со значением 7 в любом порядке: то есть и сбить корабли пришельцев на клетках со взрывами, значение которых не превышает 7, и собрать нового робота с максимальным значением (поскольку кубик робота не поднимается выше VI).



ГАВАНА

Когда вы активируете блок, в котором находится робот, вы обязаны убрать его с базы вместо того, чтобы понижать его значение. Однако в конце фазы базы вы можете заменить любой неиспользованный кубик рабочего роботом и сохранить его на будущее.



«...МЫ ПРОДОЛЖАЕМ ИССЛЕДОВАТЬ ЭТОТ КОРАБЛЬ, НО...»





Воздушные бои не прекращаются. Наши исследователи тщательно изучают биотехнологии, собранные с мест крушения сбитых инопланетных кораблей, — даже несмотря на постоянные обстрелы и бомбардировки...

ГЛАВА 2: «ПОД ОГНЁМ»

II

Тайл неба повышенной сложности

Эта глава добавляет новый тайл неба. Когда вы проходите главу 2, во время подготовки к битве **замените** самый нижний тайл неба на этот тайл. В результате расстояние от корабля-носителя пришельцев до вашего города **сократится на одну линию**: пришельцы будут наносить удар по городу и возвращаться на корабль, спускаясь на линию без клеток (см. иллюстрацию внизу).



Обратите внимание, что новый тайл неба имеет повышенный уровень сложности: опасная сторона нового тайла неба отмечена 2 звёздами, а обычная — 1 звездой. Остаётся надеяться, что ваши улучшенные персонажи смогут справиться с возросшей опасностью.

Напоминаем, что когда вы выбираете желаемый уровень угрозы, вы должны перевернуть на опасную сторону **нужное количество случайных тайлов неба** (вне зависимости от их сложности).

Улучшенные персонажи



В начале каждой битвы в главе 2 у вас будет два персонажа. Одного из них вы получите вместе с заданием, как и в главе 1: положите его синей (неулучшенной) стороной вверх.



Выберите второго персонажа из числа тех, кто помогал вам в главе 1. Переверните этого персонажа золотой (улучшенной) стороной вверх.

Пятый город

Эта глава включает в себя 5 новых городов, но в кампании будут участвовать всего 4 из них. После того как вы сформируете вторую пару заданий перед второй битвой, отложите в сторону оставшийся тайл города вместе с компонентами, убранными из игры. Он не уничтожен — но в нашей истории не участвует.

Блоки командования



Блоки командования позволяют усилить других рабочих на вашей базе. Активировав блок командования, распределите его значение между остальными кубиками рабочих вне этого блока по вашему усмотрению, прибавьте бонус командования к этим кубикам и поверните их на новые значения. Учтите, что значение кубика не может подниматься выше **4**. Неизрасходованный бонус блока командования пропадает в конце фазы базы. Поскольку пламенные речи не действуют на роботов, вы не можете увеличить значение робота с помощью эффекта блока командования.

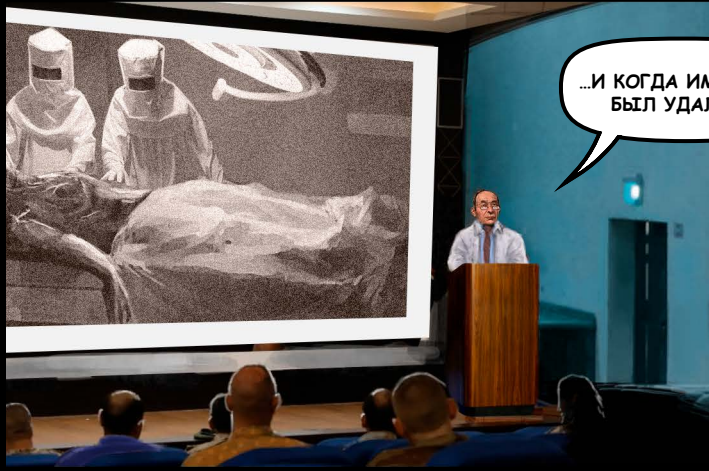


Вы также не можете устанавливать роботов в блоки командования (по той же причине).

Пример: значение блока командования равно 4. Это значит, что если вы активируете этот блок в фазу базы, вы сможете увеличить значение одного или нескольких кубиков рабочих вне этого блока: например, один кубик на +2 и ещё два на +1 — или только один, но сразу на +4.

Новая способность: «ОТПРАВИТЬ КУБИК»

Способности некоторых персонажей и городов позволяют вам отправить (переназначить) кубик в другую клетку базы. Обратите внимание, что целевая клетка должна быть пуста и располагаться в построенной части базы (до экскаватора) на момент применения эффекта. Это действие не приводит к движению кораблей пришельцев.



...И КОГДА ИМПЛАНТ
БЫЛ УДАЛЕН...



...НАШ ВРАГ...



«...СТАЛ НАШИМ СОЮЗНИКОМ».



Технологическое превосходство пришельцев огромно — но один из инопланетян уже сражается на нашей стороне. Поможет ли он нам разобраться, как именно им управлял странный имплант? Нужно найти с пришельцем общий язык, но времени в обрез...

ГЛАВА 3: «НЕРАВНЫЙ БОЙ»

Подготовка неба

Когда вы проходите главу 3, во время подготовки к битве замените 2 тайла неба на тайлы соответствующего цвета из этой главы. Новый тайл из главы 2 не используется в битвах главы 3. Затем выберите ваш желаемый уровень угрозы и переверните нужное количество тайлов неба на сложную сторону, как обычно.



Улучшенные персонажи



В каждой битве главы 3 у вас будет 3 персонажа — один новый (неулучшенный), которого вы получите вместе с заданием, и два улучшенных персонажа из числа тех, кто помог вам и выжил в предыдущих битвах. Выберите 2 улучшенных персонажей для первой битвы на ваш выбор, а оставшиеся будут помогать вам во второй битве.



Вертикальные блоки базы



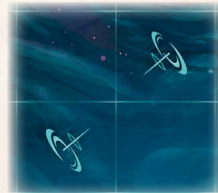
Вертикальный блок базы отличается от обычного многосекционного блока только тем, что обе его клетки расположены в одном столбце. Не забывайте, что вы можете выставить только по одному кубичку рабочего в каждый столбец — а это значит, что такой блок, скорее всего, не сможет заработать хотя бы без одного робота.

ДЕЙСТВИЕ КОРАБЛЯ-НОСИТЕЛЯ ПРИШЕЛЬЦЕВ: ПЕРЕМЕЩЕНИЕ КОРАБЛЕЙ



Когда вы выполняете это действие носителя, сдвиньте все корабли во всех столбцах на столько клеток, сколько указано на действии. Каждый корабль, который достигнет города, нанесёт урон базе и вернётся на корабль-носитель, как обычно. Если в результате один или несколько кораблей оказались на клетках с эффектами, не разыгрывайте их.

ДЕЙСТВИЕ КОРАБЛЕЙ: ПОРТАЛЫ



В распоряжении у кораблей пришельцев оказался новый эффект, который они смогут использовать в фазу кубиков. Порталы — это связанные между собой участки неба с выходами одного цвета, всегда направленные друг на друга. Когда корабль, продвинувшись вперёд, оказывается на клетке портала, немедленно переместите его на другой выход того же портала, если эта клетка не занята другим кораблём или кораблём-носителем пришельцев.

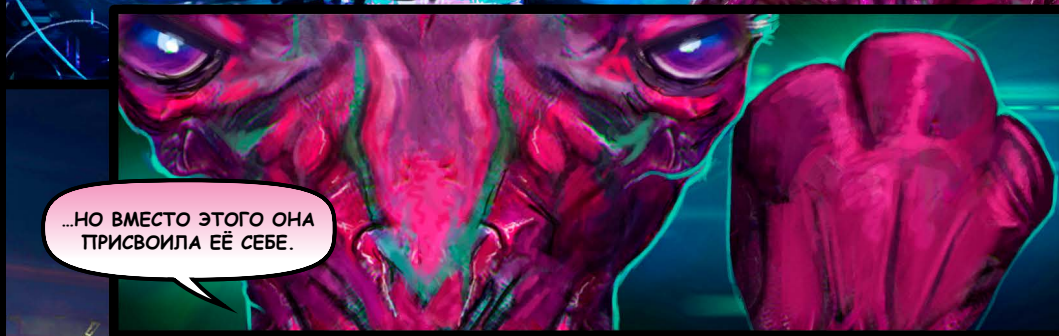
Из-за эффекта портала корабль может закончить ход выше или ниже, чем обычно.



МЫ СОЗДАЛИ
ДУМАЮЩУЮ МАШИНУ.



ОНА ДОЛЖНА БЫЛА
СДЕЛАТЬ НАШУ
ЖИЗНЬ ЛУЧШЕ...



...НО ВМЕСТО ЭТОГО ОНА
ПРИСВОИЛА ЕЁ СЕБЕ.



«Я ЗНАЮ: ДЛЯ ВАС МЫ ВРАГИ. НО ДЛЯ НАС ВЫ ПОСЛЕДНЯЯ НАДЕЖДА».

Наши улучшенные истребители едва успели взлететь перед новой атакой... Мы обнаружили спутник, где находится враждебный искусственный интеллект пришельцев, — и его безвольные воины напали на нас с удвоенным усердием.

ГЛАВА 4: «ПОСЛЕДНЯЯ БИТВА»

Подготовка неба

Во время подготовке к битве используйте новые тайлы неба из главы 3, а также замените самый верхний тайл неба на новый тайл из главы 4. Только самый нижний тайл останется без изменений (тайл неба из главы 2 не используется). Затем выберите ваш желаемый уровень угрозы и переверните нужное количество тайлов неба на более сложную сторону, как обычно.



Багровые взрывы



Значки взрывов на тайле неба из главы 4 имеют особый багровый оттенок. Когда вы активируете эффект блока авиации в фазу базы, вы можете нанести удар по клеткам с жёлтыми или багровыми взрывами, но не одновременно.

Как проходить эту главу

В этой главе есть всего один сценарий — «Последняя битва».

Выпишите на последнем листе своего личного дела все города, которые вы смогли отстоять на протяжении предыдущих глав (т. е. города из тех заданий, в которых вы победили хотя бы во второй партии).

Возьмите тайл одного из этих городов и переверните его **повреждённой стороной вверх**. Затем выберите 3 персонажей из числа тех, кто помогал вам в прошлых битвах: переверните их улучшенной стороной вверх. Начните битву с выбранным городом и персонажами по правилам сценария «Последней битвы».

Если вы потерпели поражение, выбранный вами город уничтожен: поставьте **X** напротив его названия и уберите город из игры. Но спутник пришельцев не остановится, пока не закончит дело: выберите другой уцелевший город из вашей кампании, проделайте все манипуляции выше и начните «Последнюю битву»

снова — пока вы не одержите победу над сценарием или пока все ваши города не будут уничтожены! Перед каждой битвой вы можете выбрать новую тройку персонажей.

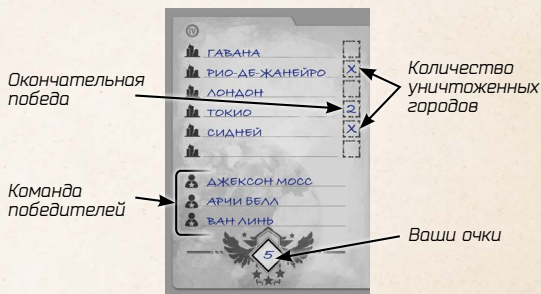


Если вы победили в битве, поздравляем — вы только что прошли всю кампанию и вышли из неё победителем! Запишите в ячейке рядом с названием города значение вашего уровня угрозы.



В самом низу листа личного дела выпишите имена персонажей, которые сопровождали вас в победоносной битве.

Затем подсчитайте ваши победные очки: сложите уровни угрозы во всех битвах, в которых вы победили, и отнимите 1 за каждый **X**.



Что дальше?

Дальше всё зависит только от вас! Вы можете отсортировать все компоненты по главам и пройти кампанию заново — ведь вы испытали в деле только половину всех новых городов, сценариев и персонажей. Вы также можете использовать компоненты кампании в обычной игре. Или сыграть по-настоящему случайную кампанию: перемешайте все города и всех персонажей и возьмите случайные для каждого задания (сценарии остаются частью каждой главы). Вы также можете случайным образом использовать новые тайлы — один нижний тайл из главы 2, два средних из главы 3 и три новых из главы 4 — в любом сочетании. Но не забывайте соблюдать их правильный порядок!

Также вы можете испытать себя на прочность и начать кампанию с одним новым тайлом неба! Скорее всего, вам придётся сыграть на уровне угрозы ниже обычного — но в этом случае при победе в битве прибавьте 1 к значению уровня угрозы города, когда записываете результат.