



НАСТОЛЬНАЯ ИГРА
АДАМА КВАПИНСКОГО
АВТОР ДОПОЛНЕНИЯ:
ПАВЕЛ САМБОРСКИЙ

ПРАВИЛА ИГРЫ

НЕМЕЗИДА

ДОПОЛНЕНИЕ «КАРНОМОРФЫ»



rebel

СОСТАВ ИГРЫ

- 2 СОСТАВ ИГРЫ
КОМПОНЕНТЫ
ПОДГОТОВКА
- 4 ВСТУПЛЕНИЕ
МУТАЦИИ
КАРТЫ МУТАЦИИ ПЕРСОНАЖЕЙ
ДЕЙСТВИЯ МУТАЦИИ
КАРТЫ ИНФЕКЦИЙ
- 5 ПРАВИЛА КАРНОМОРФОВ
СИМВОЛЫ КАРНОМОРФОВ
АТАКА ПРИШЕЛЬЦЕВ
ПОЛУЧЕНИЕ УРОНА И СМЕРТЬ КАРНОМОРФОВ
АДАПТАЦИИ КАРНОМОРФОВ
- 6 ИЗМЕНЕНИЯ В ПРАВИЛАХ БАЗОВОЙ ИГРЫ
СТОЛКНОВЕНИЯ
ФАЗА СОБЫТИЯ
- 7 ПРОВЕРКА ЗАРАЖЕНИЯ В КОНЦЕ ИГРЫ

КОМПОНЕНТЫ

- 1 планшет карноморфов
- 5 карт-памяток
- 8 красных жетонов глотателей
- 2 синих жетона глотателей
- 1 жетон свежевателя
- 4 жетона останков пришельцев
- 20 карт атак карноморфов
- 20 карт событий
- 12 карт мутаций персонажей
- 8 карт адаптаций карноморфов



● 8 глотателей



● 3 свежевателя



● 8 падалыщиков



● 1 мясник

При игре с этим дополнением термин «Карноморф» полностью соответствует термину «Пришелец».

ПОДГОТОВКА

1] Положите **игровое поле** в центр стола. Используйте основную сторону игрового поля.



Примечание: основная сторона игрового поля обозначена символом тройной красной стрелки в левом верхнем углу.

2] Перемешайте все **жетоны отсеков с номером 2** и, не смотря на их лицевые стороны, положите в случайном порядке по одному на каждую ячейку отсека с номером 2 на игровом поле (лицевой стороной вниз).

Верните все оставшиеся жетоны отсеков с номером 2 обратно в коробку.

Примечание: поскольку количество жетонов отсеков с номером 2 превышает количество соответствующих ячеек на поле, не все из них будут использоваться в каждой партии. Игроки никогда заранее не будут знать, какие именно отсеки есть на корабле.

Примечание: когда вы возвращаете какие-либо нераскрытые компоненты обратно в коробку, не смотрите на их лицевые стороны.

3] Затем таким же образом положите все **жетоны отсеков с номером 1** на ячейки игрового поля с номером 1.

4] Возьмите **жетоны исследования**, перемешайте их и, не смотря на их лицевые стороны, положите в случайном порядке по одному на каждый жетон отсека (лицевой стороной вниз).

Верните все оставшиеся жетоны исследования обратно в коробку.

5] Возьмите **карты координат**, случайным образом выберите одну из них и, не смотря на её лицевую сторону, положите лицевой стороной вниз на соответствующую ячейку рядом с мостиком.

Верните все оставшиеся карты координат обратно в коробку.

6] Положите **1 фишку состояния** на деление «Б» трека курса. Это **фишка курса**.

7] Выберите случайным образом указанное количество **жетонов спасательных капсул**:

- **1–2 игрока:** 2 жетона спасательных капсул;
- **3–4 игрока:** 3 жетона спасательных капсул;
- **5 игроков:** 4 жетона спасательных капсул.

Положите жетон спасательной капсулы с наименьшим номером в зону А, затем положите следующий в порядке возрастания номеров жетон в зону Б. Таким же образом, чередуя зоны А и Б, разместите остальные жетоны спасательных капсул.

Кладите жетоны спасательных капсул стороной с надписью «Закррито» вверх.

Верните все оставшиеся жетоны спасательных капсул обратно в коробку.

8] Возьмите оба **жетона двигателей** с номером 1 (один с надписью «Повреждён» и один с надписью «Исправен»), перемешайте их лицевой стороной вниз и положите стопкой на ячейку двигателя с номером 1 на игровом поле (также лицевой стороной вниз). Верхний жетон двигателя обозначает его фактическое состояние.

Повторите эту операцию для жетонов двигателей с номерами 2 и 3.

Важное замечание: убедитесь, что никто из игроков не видел лицевые стороны этих жетонов и не знает, в каком состоянии находятся двигатели в начале партии.

9] Возьмите **планшет карноморфов** и положите его рядом с полем. Затем положите на соответствующие ячейки:

- 8 **жетонов яиц**;
- 3 карты **адаптаций карноморфов**, взятые случайным образом (положите эти карты лицевой стороной вниз).

Поместите на каждую карту адаптации 1 фигурку карноморфа соответствующего типа: падальщик, свежеватель и мясник.

Эти фигурки необходимо будет поместить на поле, когда вы впервые столкнётесь с этим типом карноморфов, а затем раскройте соответствующую карту адаптации.

10] Возьмите **мешок пришельцев** и поместите в него следующие **жетоны пришельцев**:

- 1 **пустой**;
- 2 **синих глотателя**;
- 2 **красных глотателя**.

Затем дополнительно положите в мешок столько **красных жетонов глотателей**, сколько игроков участвует в партии.

11] Замените колоды **событий** и **атаки пришельцев** на аналогичные колоды из этого дополнения. Положите рядом с полем лицевой стороной вниз колоду **инфекций**, колоду **тяжёлых ран**, а также 3 колоды **предметов** (зелёную, жёлтую и красную). Перемешайте по отдельности все эти колоды.

Положите колоду **сборных предметов** рядом с остальными 3 колодами предметов.

Положите **сканер** рядом с колодой инфекций.

12] Положите в запас рядом с полем следующие компоненты:

- **фишки огня**;
- **фишки неисправности**;
- **фишки шума**;
- **фишки боеприпасов/урона**;
- **фишки состояний** (используются в качестве фишек лёгких ран, слизи, сигнала, самоуничтожения, времени и курса);
- **жетоны дверей**;
- **красные жетоны трупов персонажей**;
- 2 **боевых кубика**;
- 2 **кубика шума**;
- **жетон первого игрока**.

13] Положите 1 фишку состояния на **первое (зелёное) деление** трека времени. Это **фишка времени**.

14] Возьмите столько **карт-памяток**, сколько игроков участвует в партии, и случайным образом раздайте каждому игроку одну из них. Эти карты определяют порядок выбора персонажей (шаг 17). Если в партии участвуют 3 игрока, возьмите карты с номерами 1–3, если 4 игрока — карты с номерами 1–4 и т. д.

Номер, указанный на карте-памятке и подставке инвентаря, — это номер игрока. Он имеет значение не только при выборе персонажа, но также и при выполнении некоторых миссий.

Верните все оставшиеся карты-памятки обратно в коробку.

15] Каждый игрок берёт 1 **пластиковую подставку для карт инвентаря** с таким же номером, какой указан на его карте-памятке. Эта подставка предназначена для хранения карт предметов в тайне от других игроков.

Затем замените все карты-памятки из базовой игры на карты-памятки из этого дополнения.

Совет: используйте памятки из базовой игры для напоминания о том, кто из игроков спасовал, а кто продолжает выполнять действия.

16] Разделите колоду **карт миссий** на 2 части: колоду **личных целей** и колоду **заданий корпорации**. Уберите из обеих колод все карты, на которых указано большее число игроков, чем участвует в партии.

Перемешайте по отдельности обе колоды и раздайте всем игрокам по 1 карте личной цели и 1 карте задания корпорации. Игроки не должны раскрывать друг другу информацию о полученных картах миссий!

Верните все оставшиеся карты миссий обратно в коробку.

Когда в игре впервые появится пришелец, каждый игрок должен будет сбросить одну из своих карт миссий и сосредоточиться на выполнении второй.

Совет: игроки получают миссии до выбора персонажей, поэтому у них есть возможность выбрать того персонажа, который лучше подходит для выполнения полученных миссий.

17] Перемешайте все **карты выбора персонажей**. Игроки выбирают своих персонажей в следующем порядке: сначала игрок 1 случайным образом берёт 2 карты выбора персонажей, раскрывает их, выбирает одну и замешивает вторую обратно в стопку карт выбора персонажей. Затем таким же образом персонажа выбирает игрок 2, затем игрок 3 и т. д.

Игрок может управлять только тем персонажем, карту которого он оставил себе при выборе персонажей.

После того как все игроки выберут персонажей, верните все оставшиеся карты выбора персонажей обратно в коробку.

18] Каждый игрок берёт следующие компоненты выбранного им персонажа:

А) планшет персонажа;

Б) фигурку персонажа, которую он ставит в губернаторий (перед этим поместив её на цветное кольцо-подставку);

В) колоду карт действий, которую он перемешивает и кладёт лицевой стороной вниз слева от своего планшета персонажа;

Г) карту начального предмета (оружие), которую он кладёт в ячейку левой или правой руки на своём планшете персонажа; затем он кладёт на эту карту **фишки боеприпасов** в количестве, равном показателю вместимости боеприпасов этого оружия;

Д) 2 карты находок персонажа, которые он кладёт оборотной стороной вверх (с **горизонтальной ориентацией**) рядом со своим планшетом персонажа. В начале игры у персонажа **нет этих предметов**, но в ходе игры он может выполнить указанные на этих картах условия, чтобы получить соответствующие предметы.

Верните все компоненты невыбранных персонажей обратно в коробку.

Е) Оставьте место для стопки сброса карт действий — это место для использованных карт действий и карт инфекций.

19] Игрок 1 берёт **жетон первого игрока**.

20] Положите в губернаторий **синий жетон трупа персонажа**. Он обозначает тело первого погибшего члена экипажа и считается одним из тяжёлых объектов, которые могут нести персонажи.

ВСТУПЛЕНИЕ

Всё произошло из-за одной-единственной кошки.

Должно быть, она пробралась на борт во время нашей встречи с научным кораблём «Адрастия», вращающимся вокруг протопланеты ДБ-198. Забрав полученные с ДБ-198 образцы, мы совершили обратный гиперпрыжок, и все благополучно уснули в гибернационных камерах. Все, кроме кошки.

Даже девять жизней не могли её спасти. Когда корабль разогнался до 1000 г, бедняга превратилась в четырёхкилограммовый снаряд, который разбил несколько канистр с образцами и превратился в тонкий слой белковой смеси на двери отсека. Ничего страшного, правда? Однако оказалось, что в повреждённых образцах было спрятано нечто странное. Ненасытная, паразитическая форма ксенуклеиновой кислоты, которая могла прикрепиться ко многим различным генетическим молекулам, включая ДНК, и переписать их, чтобы вырастить организмы-носители. Этот странный вирус пересобрал останки кошки. Затем он прошёл по всей биомассе в наших кухонных припасах. Наконец он нашёл нас, запертых в гибернационных камерах; законсервированные куски плоти, ожидающие вскрытия.

Вскоре начался настоящий ад. Мы пытались бороться с этими тварями, но чем больше мы истекали кровью и чем больше нас умирало, тем сильнее и крупнее они становились. Последние из нас теперь планируют уничтожить корабль, но путь в центр управления преграждает неуклюжая громада плоти, которую всё ещё венчает изуродованная кошачья голова. Я вызвался зажарить её из огнёмёта. Я знаю, что это самоубийство, но это проклятое животное должно заплатить за всё, что случилось с моей командой!

Карноморфы — это раса быстро адаптирующихся монстров, которые едят всё на своем пути, будь то члены экипажа, мёртвые тела или даже представители их собственного вида. Игра с карноморфами более сложна, чем с пришельцами. Если игроки хотят выжить в этой жестокой гонке между выполнением своих целей и адаптацией карноморфов, им следует больше внимания уделять сотрудничеству со своими товарищами и, конечно же, ждать подходящего момента, чтобы нанести им удар в спину.

МУТАЦИИ

В дополнении «Карноморфы» персонажи могут **мутировать**. В этом случае игрок получит **карту мутации** и будет накапливать **фишки мутации** на планшете своего персонажа.

КАРТЫ МУТАЦИИ

Карты мутации — это карты, отражающие генетические изменения, происходящие в организме персонажей после воздействия карноморфов.

Всякий раз, когда игроку нужно взять карту мутации, он берёт 2 карты, выбирает 1 из них и замешивает вторую обратно в колоду карт мутации. Получив карту мутации, игрок кладёт её лицевой стороной вниз рядом с планшетом своего персонажа, не показывая другим игрокам до тех пор, пока он впервые не выполнит действие мутации.

Если у игрока есть карта мутации и он должен получить её снова — ничего не происходит.

ДЕЙСТВИЕ МУТАЦИИ

В этом дополнении появляется новый тип действия, которое игрок может выполнить в свой ход, — **действие мутации**. Чтобы его выполнить, игрок должен просканировать любую карту инфекции у себя на руке и поместить 1 фишку мутации на планшет своего персонажа (независимо от результата сканирования). У каждой карты мутации есть два возможных эффекта действия:

- Если сканирование карты инфекции укажет, что персонаж ЗАРАЖЁН, карта помещается в стопку сброса и игрок выполняет действие карты мутации, отмеченное словом «ЗАРАЖЁН».

- Если сканирование карты инфекции укажет, что персонаж НЕ ЗАРАЖЁН, игрок убирает эту карту из своей колоды и берёт новую карту инфекции, которую кладёт в стопку сброса карт действий. Затем он выполняет действие карты мутации, отмеченное словами «НЕ ЗАРАЖЁН».

При первом использовании действия мутации карта мутации персонажа переворачивается лицевой стороной вверх, и с этого момента все игроки могут её видеть.

Примечание: персонажи не могут предположить наверняка, как они отреагируют на подобные странные изменения своего организма.

ФИШКИ МУТАЦИИ

В качестве фишек мутации используются **фишки боеприпасов/урона** с базовой игры. **Каждый** раз, когда игроку нужно получить фишку мутации, выполняйте следующее:

- Если у персонажа нет карты мутации, он получает одну такую карту вместо фишки мутации (он берёт 2 карты мутации, выбирает одну и замешивает обратно другую) (*подробности см. выше в разделе «Карты мутации»*).

- Если у персонажа есть карта мутации, он помещает фишку мутации на свой планшет в ту ячейку, куда должна помещаться личинка в правилах базовой игры (ячейка, где изображена фигурка персонажа).

Когда персонаж получает 4-ю фишку мутации, он немедленно погибает. Поместите в его отсек падальщика и жетон труп персонажа.

Игрок не может сбросить фишку мутации, но он может избавиться от карты мутации с помощью операционного блока или предмета «Антидот».

Фишки мутации остаются на планшете персонажа до конца игры, даже если ему удастся избавиться от карты мутации.

КАРТЫ ИНФЕКЦИЙ

Когда игрок получает результат «ЗАРАЖЁН» при сканировании карты инфекции во время отдыха или выполнения действия отсеков «Душевая» или «Кают-компания», он получает **фишку мутации** вместо фигурки личинки.

Не забудьте, что, если у игрока нет карты мутации, он получает её вместо получения фишки мутации.

Все остальные правила базовой игры относительно карт инфекций остаются неизменными.

ПРАВИЛА КАРНОМОРФОВ

СИМВОЛЫ КАРНОМОРФОВ

 **ГЛОДАТЕЛЬ**

КРАСНЫЙ ГЛОДАТЕЛЬ — если игрокам нужно поместить жетоны глодателей в мешок пришельцев, всегда кладите в него красные жетоны глодателей (если они доступны), а не синие.

 **ПАДАЛЬЩИК**

 **СВЕЖЕВАТЕЛЬ**

 **МЯСНИК** — необычайно огромное отродье карноморфов. Чтобы подчеркнуть его размер, в правила игры вводится одно исключение:

Мясник не может войти в технические коридоры. Если ему необходимо передвинуться в технические коридоры, вместо этого он остаётся в своём отсеке.

Примечание: в дополнении «Карноморфы» нет аналога личинки!

При игре с дополнением «Карноморфы» игроки не помещают фигурки пришельцев на планшеты своих персонажей. Ячейка на планшете, предусмотренная для размещения личинки, используется только для накопления фишек мутации.

АТАКА ПРИШЕЛЬЦЕВ

АТАКА ГЛОДАТЕЛЯ

Вместо розыгрыша карты атаки персонаж, атакованный глодателем, получает карту мутации персонажа, 1 карту инфекции и 1 лёгкую рану. Затем уберите фигурку глодателя с поля и добавьте 1 жетон падальщика в мешок пришельцев.

Если у атакованного персонажа уже есть карта мутации, он получает только карту инфекции и 1 лёгкую рану.

Все остальные правила базовой игры относительно атак пришельцев остаются неизменными.

ПОЛУЧЕНИЕ УРОНА И СМЕРТЬ КАРНОМОРФОВ

Дополнение «Карноморфы» немного меняет базовые правила игры относительно символов выносливости, указанные в разделе «Получение урона и смерть пришельцев» базовой игры.

Нанеся урон любому карноморфу, откройте 1 карту атаки пришельцев. На карте указаны два числа: одно для глодателей, другое для всех остальных типов карноморфов (обозначено соответствующими символами). Если показатель выносливости рядом с нужным символом меньше или равен текущему количеству фишек урона у этого карноморфа, то этот карноморф убит.

Однако некоторых карноморфов не так просто убить:

● **ГЛОДАТЕЛЬ** и **ПАДАЛЬЩИК** — когда любой из них погибает, уберите его фигурку с поля и поместите вместо неё 1 жетон останков пришельца.

● **СВЕЖЕВАТЕЛЬ** — когда свежеватель погибает, уберите его фигурку с поля и поместите вместо неё 1 жетон останков пришельца и фигурку падальщика.

● **МЯСНИК** — когда мясник умирает, уберите его фигурку с поля и поместите вместо неё 2 фигурки падальщиков. После своей смерти мясник уже не может вновь появиться на поле до конца игры — верните фигурку мясника обратно в коробку.

Примечание: когда вы помещаете на поле фигурки падальщиков таким образом, НЕ ВЫТЯГИВАЙТЕ жетоны из мешка пришельцев! Количество жетонов в мешке не меняется.

АДАПТАЦИИ КАРНОМОРФОВ

Карты адаптаций карноморфов заменяют карты уязвимостей пришельцев. Однако эти карты усиливают карноморфов, а не ослабляют их.

Всякий раз, когда на поле появляется новый тип карноморфов, возьмите нужную фигурку с планшета карноморфов и раскройте соответствующую карту адаптации.

Пример: впервые появившаяся на поле фигурка падальщика раскрывает карту адаптации из ячейки падальщика планшета карноморфов. Игроки могут сбросить её, изучив труп персонажа.



Персонажи могут изучить объекты (труп персонажа/останки пришельца/яйцо пришельцев) в лаборатории и сбросить карту адаптации карноморфов из игры, при условии что данная адаптация раскрыта и соответствующая ей фигурка больше не находится на планшете карноморфов.



ИЗМЕНЕНИЯ В ПРАВИЛАХ БАЗОВОЙ ИГРЫ

СТОЛКНОВЕНИЕ

Дополнение «Карноморфы» вносит одно небольшое изменение в раздел «Столкновение»:



ПУСТОЙ ЖЕТОН — положите фишку шума в каждый коридор, ведущий в отсек, в котором разыгрывается это столкновение.

Если пустой жетон был последним жетоном в мешке, поместите в мешок 1 жетон глодателя.

Все остальные правила базовой игры относительно розыгрыша столкновений остаются неизменными.

НЕ ЗАБУДЬТЕ: если игрокам нужно поместить жетоны глодателя в мешок пришельцев, всегда кладите в него красные жетоны глодателя (если они доступны), а не синие.

ФАЗА СОБЫТИЯ

Эта фаза состоит из следующих шагов:

1: ТРЕК ВРЕМЕНИ

Продвиньте фишку на треке времени на 1 деление вправо.

Если процесс самоуничтожения корабля запущен, также продвиньте фишку на треке самоуничтожения на 1 деление вправо.

2. АТАКА ПРИШЕЛЬЦЕВ – КОРМЛЕНИЕ

Кормление — это новая механика, позволяющая карноморфам становиться больше и сильнее.

Каждый карноморф, находящийся в бою, проводит атаку. Карноморф находится в бою, если в его отсеке есть хотя бы один персонаж.

Если в игре раскрыта карта адаптации «Прозорливость», карноморфы кормятся до своих атак.

Если карноморф не находится в бою, он кормится, если находится в одном отсеке с любым тяжёлым объектом (труп персонажа/останки пришельца/яйцо пришельцев) и/или глодателем.

Если в одном отсеке находятся сразу несколько карноморфов, разыграйте кормление в соответствии со следующим приоритетом: мясник > свежеватель > падальщик > глодатель.

Кормление разыгрывается по шагам в следующем порядке:

1) Лечение: уберите все фишки урона с кормящегося карноморфа.

2) Развитие: замените фигурку кормящегося карноморфа фигуркой следующего уровня:

- **глодатель** становится **падальщиком**;
- **падальщик** становится **свежевателем**;
- **свежеватель** становится **мясником**.

Примечание: убитый мясник уже не может вновь появиться на поле до конца игры. В этом случае при кормлении свежевателя просто уберите с него все фишки урона.

Примечание: мясник не может развиваться. Если он кормится, просто уберите с него все фишки урона.

3) Поедание: уберите тяжёлый объект/фигурку глодателя из отсека.

Если в отсеке находится несколько тяжёлых объектов/фигурок глодателей, придерживайтесь следующего приоритета при поедании: красный жетон трупа персонажа > яйцо пришельцев > останки пришельца > глодатель > синий жетон трупа персонажа.

ВАЖНО: в данном режиме игры синий жетон трупа персонажа может покинуть игру, что сделает одну из миссий невыполнимой.

Если во время кормления в запасе не осталось необходимых фигурок следующего уровня, карноморф не может развиваться. Просто уберите с него все фишки урона и тяжёлый объект/фигурку глодателя из отсека.

Примечание: если на планшете карноморфов есть яйца, каждый находящийся в гнезде карноморф съедает одно из них во время шага атаки пришельцев.

Все остальные правила базовой игры относительно шага атаки пришельцев остаются неизменными.

Ниже приведены несколько примеров кормления.

ПРИМЕР 1

Два глодателя находятся в отсеке, где нет персонажей. Во время шага атаки пришельцев один из них кормится и поедает другого, в результате чего сбрасывает все свои фишки урона. Затем одна фигурка глодателя заменяется фигуркой падальщика, а вторая — убирается с поля.

ПРИМЕР 2

Один свежеватель и один глодатель находятся в гнезде. На планшете карноморфов лежат 6 жетонов яиц. Во время шага атаки пришельцев первым кормится свежеватель, в результате чего он сбрасывает все свои фишки урона. Затем фигурка свежевателя заменяется на фигурку мясника, и с планшета карноморфов сбрасывается 1 жетон яйца. Затем кормится глодатель: с него сбрасываются все фишки урона, его фигурка заменяется на фигурку падальщика, и с планшета карноморфов сбрасывается 1 жетон яйца. В результате кормления в гнезде теперь находятся один мясник и один падальщик, а на планшете карноморфов лежат 4 жетона яиц.

ПРИМЕР 3

В одном отсеке находится один падальщик, один глодатель, один жетон останков пришельца и один красный жетон трупа персонажа. Во время шага атаки пришельцев первым кормится падальщик, поедая труп персонажа; уберите все его фишки урона, замените его фигурку на фигурку свежевателя и уберите с поля жетон трупа персонажа. Затем кормится глодатель, поедая останки пришельца: все его фишки урона также сбрасываются, его фигурка заменяется на фигурку падальщика, а жетон останков пришельца убирается с поля.

3. УРОН ОТ ОГНЯ

Каждый карноморф, находящийся в отсеке с фишкой огня, получает 1 урон.

4. РОЗЫГРЫШ КАРТЫ СОБЫТИЯ

Откройте 1 карту из колоды событий и разыграйте её.

Примечание: не забудьте, что мясник не может войти в технические коридоры.

5. ВЫТЯГИВАНИЕ ЖЕТОНА ПРИШЕЛЬЦА

Вытяните 1 жетон из мешка пришельцев. Примените эффект, соответствующий символу на вытянутом жетоне пришельца:



СИНИЙ ГЛОДАТЕЛЬ — уберите этот жетон из мешка пришельцев и поместите в мешок 1 жетон глодателя. Затем все игроки в порядке хода выполняют **бросок на шум**.

Если персонаж находится в бою с пришельцем, он не выполняет бросок на шум.

Примечание: всякий раз, когда игрокам необходимо поместить жетон глодателя в мешок пришельцев (например, когда глодатель передвигается в технические коридоры), помещайте сначала красный жетон глодателя. Синие жетоны глодателей можно помещать в мешок пришельцев, только когда в запасе закончились все красные жетоны глодателей.



КРАСНЫЙ ГЛОДАТЕЛЬ — верните красный жетон глодателя обратно в мешок, после чего поставьте фигурку глодателя в каждый отсек, в котором уже находится глодатель (даже если он в бою) и/или тяжёлый объект (даже если он в руках у персонажа!).

Если гнездо исследовано и не уничтожено, также поместите туда одного глодателя.

Примечание: размещая на поле фигурки глодателей таким образом, НЕ вытягивайте жетоны из мешка пришельцев и не разыгрывайте внезапные атаки! Количество жетонов в мешке не меняется. Если первый в игре карноморф появляется на поле в результате вытягивания жетона из мешка, каждый игрок должен выбрать одну из своих карт миссий и убрать вторую, не показывая её остальным игрокам.



ПАДАЛЬЩИК — верните жетон падальщика обратно в мешок, после чего все игроки в порядке хода выполняют **бросок на шум**.

Если персонаж находится в бою с пришельцем, он не выполняет бросок на шум.



СВЕЖЕВАТЕЛЬ — верните жетон свежевателя обратно в мешок, после чего все игроки в порядке хода выполняют **бросок на шум**.

Если персонаж находится в бою с пришельцем, он не выполняет бросок на шум.



МЯСНИК — уберите жетон мясника из мешка, после чего поставьте фигурку мясника в отсек с персонажем, у которого есть фишка слизи, и разыграйте столкновение.

Если фишки слизи есть у нескольких персонажей, фигурка мясника помещается в отсек к тому из них, у кого меньше карт на руке.

В случае равенства числа карт фигурка мясника помещается к игроку с наименьшим номером.

Если ни у кого из персонажей нет фишки слизи, мясник появляется в отсеке с первым игроком.



ПУСТОЙ — уберите с поля всех падальщиков, не находящихся в одном отсеке с персонажем.

Поместите соответствующие им жетоны в мешок пришельцев.

Добавьте в мешок пришельцев 1 жетон глодателя.

Затем все игроки в порядке хода выполняют **бросок на шум**.

Если персонаж находится в бою с пришельцем, он не выполняет бросок на шум.

Верните пустой жетон в мешок.

ПРОВЕРКА ЗАРАЖЕНИЯ В КОНЦЕ ИГРЫ

Каждый выживший персонаж (либо находящийся в гибрации, либо покинувший корабль в спасательной капсуле) проверяет свои карты инфекций.

Если рядом с планшетом персонажа находится карта мутации, игрок пропускает шаг А и переходит сразу к шагу Б.

А) Игрок сканирует все свои карты инфекций на руке, в колоде действий и в стопке сброса. Если среди этих карт есть хотя бы 1 карта с надписью «ЗАРАЖЁН», игрок получает карту мутации.

Б) Если у игрока есть карта мутации, игрок замешивает все свои карты действий и инфекций в одну колоду и берёт из неё 4 верхние карты. За каждую взятую карту инфекции персонаж получает 1 фишку мутации. Если персонаж накопил 4 фишки мутации, он погибает, иначе ему удалось выжить.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

АВТОР ИГРЫ «НЕМЕЗИДА»: Адам Квапиньский

АВТОРЫ ДОПОЛНЕНИЯ «КАРНОМОРФЫ»: Павел Самборский, Адам Квапиньский

РАЗВИТИЕ И ТЕСТИРОВАНИЕ: Павел Самборский, Лукаш Кравец,

Кшиштоф Бельчик, Бартоломей Калиш, Ян Труханович, Михал Лах

СОСТАВЛЕНИЕ ПРАВИЛ: Лукаш Кравец, Бартоломей Калиш

ХУДОЖНИКИ: Лукаш Яскольски, Михал Салата, Эва Лябак, Патрик

Ендрашек, Анджей Пулторанос, Анна Мирча, Якуб Матиа, Марчин Баства

ДИЗАЙНЕРЫ: Адриан Радзюн, Анджей Пулторанос, Михал Орач,

Енджей Цеслак

СОЗДАНИЕ 3D-МОДЕЛЕЙ: Енджей Хомицкий, Пётр Гацек, Матеуш Модзелевский

АРТ-ДИРЕКТОР: Марцин Сверкот

БЛАГОДАРНОСТИ:

Отдельная благодарность выражается Кену Каннингему и Жордану Люмине, а также всем, кто поддержал проект на Kickstarter. Спасибо всем, кто помогал тестировать игру в ArBar и Tabletop Simulator.

ИГРУ ТЕСТИРОВАЛИ: Павел Чохра, Михал Мисталь, Мартына Махница, Матеуш Господарчик

ПЕРЕВОД НА АНГЛИЙСКИЙ ЯЗЫК: Павел Самборский, Лукаш Кравец

ВЫЧИТКА: Эрве Добе при поддержке спонсоров проекта на Kickstarter.

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

ОБЩЕЕ РУКОВОДСТВО: Михаил Акулов

РУКОВОДСТВО ПРОИЗВОДСТВОМ: Иван Попов

ГЛАВНЫЙ РЕДАКТОР: Александр Киселев

ВЫПУСКАЮЩИЙ РЕДАКТОР: Юлия Колесникова

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ВЫЧИТКА: Валентин Матюша

ПЕРЕВОДЧИК: Кирилл Войнов

СТАРШИЙ ДИЗАЙНЕР-ВЕРСТАЛЬЩИК: Иван Суховей

ДИЗАЙНЕР-ВЕРСТАЛЬЩИК: Дмитрий Ворон

КОРРЕКТОР: Ольга Португалова

ДИРЕКТОР ПО РАЗВИТИЮ БИЗНЕСА: Сергей Тягунов

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.

© 2021 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 1.0. hobbyworld.ru

ПАМЯТКА

ФИШКИ МУТАЦИИ

Если вы помещаете 4-ю фишку мутации на свой планшет персонажа, ваш персонаж погибает!

КАРТЫ МУТАЦИИ ПЕРСОНАЖА

Не показывайте свою карту мутации другим игрокам до тех пор, пока впервые не воспользуетесь ей.

Чтобы активировать действие мутации, просканируйте и сбросьте карту инфекции с руки и поместите 1 фишку мутации на планшет своего персонажа.

АДАПТАЦИИ КАРНОМОРФОВ

Раскройте карту адаптации, когда убираете с неё фигурку карноморфа.

Изучив объект, уберите из игры соответствующую раскрытую карту адаптации.

АТАКА ГЛОДАТЕЛЯ

Когда глотатель атакует, персонаж получает карту мутации, 1 карту инфекции и 1 лёгкую рану.

Затем уберите глотателя с поля и поместите 1 жетон падальщика в мешок пришельцев.

ОТСЕК С ГНЕЗДОМ И ЯЙЦА

Карноморфы поедают яйца пришельцев во время кормления и тем самым могут сами уничтожить гнездо. Однако не стоит забывать, что последствия этого могут дорого обойтись игрокам, ведь они столкнутся с толпой выросших кровожадных тварей.

КОРРЕКТИРОВКА КАРТ МИССИЙ

АУТОПСИЯ:

Вы должны отправить сигнал, **И** должна быть сброшена карта адаптации в ячейке «Останки пришельца».

ВЕЛИКАЯ ОХОТА:

Вы должны отправить сигнал, **И** мясник должен быть убит.

ПОЛЕВЫЕ ИССЛЕДОВАНИЯ:

Должны быть сброшены хотя бы 2 карты адаптации карноморфов.

СМЕРТЬ В ЯЙЦЕ:

Должна быть сброшена карта адаптации в ячейке «Яйцо пришельцев».

ПОМНИТЕ, ЧТО СИНИЙ ЖЕТОН ТРУПА ПЕРСОНАЖА МОЖЕТ ПОКИНУТЬ ИГРУ!

КОРМЛЕНИЕ

Если карноморф не находится в бою и в его отсеке находится тяжёлый объект и/или глотатель:

Карноморфы в отсеке кормятся согласно следующему приоритету:

- 1) Мясник
 - 2) Свежеватель
 - 3) Падальщик
 - 4) Глотатель
- Уберите все фишки урона с кормящегося карноморфа.
 - Замените фигурку кормящегося карноморфа фигуркой следующего уровня.

Во время кормления карноморф поедает один тяжёлый объект/глодателя по следующему приоритету:

- 1) Красный труп персонажа
 - 2) Яйцо пришельцев
 - 3) Останки пришельца
 - 4) Глотатель
 - 5) Синий труп персонажа
- Съеденный во время кормления тяжёлый объект/глодатель убирается с поля.

Повторите вышеуказанные действия для каждого карноморфа, не находящегося в бою и стоящего в отсеке с тяжёлым объектом и/или глотателем.

Помните, что во время кормления глотатель может съесть другого глотателя!

ПЕРВОЕ СТОЛКНОВЕНИЕ

Помните, что успешная внезапная атака глотателя по-прежнему считается столкновением (несмотря на то, что он сразу же покинет поле), поэтому в этом случае игрокам обычно приходится выбрать одну из своих карт миссий.

ТОЛКОВАНИЕ СЛОВА «ПРИШЕЛЕЦ»

Многие карты и правила базового набора игры «Немезида» используют термин «Пришелец». При игре с этим дополнением термин «Карноморф» полностью соответствует термину «Пришелец».