

# НЕЧТО

The title 'НЕЧТО' is rendered in a large, bold, black font with a distressed, hand-painted appearance. The letters are filled with a blue-tinted image of a person in a snowy, desolate landscape. The person is wearing a heavy, dark winter coat and a fur-lined hood. The scene is filled with falling snow, creating a sense of cold and isolation. The background of the entire page is a textured, light blue-grey surface that resembles snow or ice.

НОРВЕЖСКАЯ СТАНЦИЯ

ПРАВИЛА ИГРЫ

## НЕЧТО. НОРВЕЖСКАЯ СТАНЦИЯ

Это дополнение к настольной игре «Нечто» позволит вам пережить происшествие на исследовательской станции «Туле», показанное в фильме 2011 года (приквеле к фильму 1982 года), который повествует о событиях после обнаружения летающей тарелки. Как и в базовой игре, ключевая особенность игрового процесса состоит в способности Нечто к имитации, позволяющей ему скрывать свою сущность и выдавать себя за человека. В этот раз пришелец снова попытается покинуть станцию и распространиться по планете. Но будьте внимательны: в дополнении многие из механик изменены, так что игрокам придётся принимать другие решения. В частности, на этот раз игроки смогут покинуть станцию по отдельности: игрок-человек, сбежавший со станции, немедленно считается победителем, в то время как остальные продолжают играть.

Кроме того, как и в фильме, предназначенный для бегства транспорт готов к использованию с самого начала, и риск того, что пришельцу удастся сбежать, достаточно высок, чтобы люди сами начали ломать свой транспорт. Таким образом, у применения карты саботажа появляется новая глубина и значение.

Ещё одна новая механика — проверка зубов, позволяющая определить, кто на самом деле является человеком. Важно отметить, что эта проверка работает только в отношении людей и не поможет определить пришельца. Чтобы провести эту проверку, вам понадобится фонарик, так что в дополнении у этого предмета появляется новая важная роль.

Наконец, играющему за пришельца доступны две новые концовки: теперь он может сбежать при помощи НЛО или покинуть станцию в теле собаки. В последнем случае станет доступным вариант базовой игры под названием «Вожак стаи».



# СОСТАВ ИГРЫ

Для игры с этим дополнением вам понадобится большинство компонентов базовой игры, а также компоненты дополнения, указанные далее.



1 поле станции



1 поле НЛО



7 карт оружия (4 — «Граната»,  
3 — «Снайперская винтовка»)



16 карт зубов (8 — «Здоровые зубы»,  
8 — «Зубные коронки»)



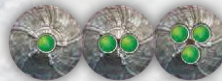
4 карты предметов  
(1 — «Ключи», 3 — «Фонарик»)



1 карта локации  
(«Бытовка»)



9 жетонов заражения неигровых персонажей  
(7 — «Человек», 2 — «Пришелец»)



22 жетона взлёта  
(10 номиналом «1», 8 номиналом «2», 4 номиналом «3»)



8 карт локаций НЛО



8 планшетов персонажей



5 карт последовательности  
запуска



1 фигурка пришельца (уровень силы 2)



8 фигурок персонажей



4 фигурки неигровых персонажей

## ПОДГОТОВКА

Следуйте этапам подготовки к базовой игре со следующими изменениями.

**1** Разложите поле станции из дополнения в середине стола.

**5** Уберите из колоды локаций базовой игры карту «Псарня». Положите карту локации «Бытовка» из этого дополнения на соответствующее место на поле, затем перемешайте остальные карты локаций и сложите лицевой стороной вниз. Раскройте верхнюю карту получившейся колоды локаций и положите жетон лидера в ту локацию, которая указана на раскрытой карте. Затем замешайте эту карту обратно в колоду и положите её рядом с полем. Наконец, поместите в бытовку 4 фигурки неигровых персонажей. Они вступят в игру в конце первого раунда.



**6** Не помещайте жетоны повреждений на снегоходы и штатный вертолёт: на начало игры с дополнением они не нуждаются в ремонте.

**7** Внесите следующие изменения в колоду оружия базовой игры: 4 карты «Динамит/Коктейль Молотова» верните в коробку;

добавьте в колоду все карты оружия из этого дополнения (4 карты «Граната» и 3 карты «Снайперская винтовка»). «Гранаты» действуют точно так же, как «Динамит» из базовой игры. Описание «Снайперской винтовки» вы найдёте на стр. 10.



В зависимости от количества игроков сформируйте колоду оружия из перечисленных ниже карт, затем перемешайте её и положите лицевой стороной вниз на арсенал.

**4–5 игроков:** 1 — «Огнёмёт», 3 — «Граната», 3 — «Снайперская винтовка», 1 — огнестрельное оружие, 3 — холодное оружие.

**6–7 игроков:** 1 — «Огнёмёт», 3 — «Граната», 3 — «Снайперская винтовка», 2 — огнестрельное оружие, 4 — холодное оружие.

**8 игроков:** 2 — «Огнёмёт», 4 — «Граната», 3 — «Снайперская винтовка», 2 — огнестрельное оружие, 4 — холодное оружие.

**8** Внесите следующие изменения в колоду предметов базовой игры: 2 карты «Проволока» и 3 карты «Фонарик» верните в коробку; добавьте в колоду все карты предметов из этого дополнения (3 карты «Фонарик» на замену базовым и 1 карту «Ключи»).



В зависимости от количества игроков сформируйте колоду предметов из перечисленных ниже карт, затем перемешайте её и положите лицевой стороной вниз на склад.

**4–5 игроков:** 2 — «Топливо», 2 — «Инструменты», 3 — «Ключи», 2 — «Фонарик».

**6 игроков:** 2 — «Топливо», 2 — «Инструменты», 3 — «Ключи», 3 — «Фонарик».

**7 игроков:** 3 — «Топливо», 3 — «Инструменты», 3 — «Ключи», 3 — «Фонарик».

**8 игроков:** 4 — «Топливо», 4 — «Инструменты», 3 — «Ключи», 3 — «Фонарик».

**10** Не создавайте уличный резерв. На начало игры с дополнением транспортные средства уже полностью заправлены.

**14** Выдайте каждому игроку компоненты его цвета: 1 диск подозрений, 3 жетона заражения и 2 карты роли. Также каждый игрок получает 2 случайные карты действий из колоды и 2 карты зубов (1 — «Здоровые зубы» и 1 — «Зубные коронки»). Затем пусть каждый игрок поместит свой диск на жёлтое деление трека подозрений.

**16** Возьмите столько жетонов заражения неигровых персонажей, сколько игроков участвует в партии: среди них должен быть 1 жетон «Пришелец», а остальные — «Человек». Перемешайте их взакрытую и раздайте по 1 всем игрокам случайным образом, не раскрывая. Каждый игрок тайно смотрит, какой жетон он получил. Игрок, получивший жетон «Пришелец», становится первым игроком-пришельцем. Важно: игроки должны стараться не выдать свою роль и не дать другим игрокам подсказок, кто они на самом деле! Каждый игрок берёт карту, соответствующую его роли, и кладёт взакрытую под свой планшет персонажа справа, а вторую карту роли так же взакрытую кладёт рядом.



Затем каждый игрок берёт 2 свои карты зубов и смотрит на их лицевые стороны: **при этом игрок-пришелец запоминает, в какой руке у него какая карта.** После этого каждый игрок перемешивает под столом обе свои карты зубов, достаёт одну случайную из них, **смотрит её, никому не показывая,** и кладёт взакрытую под свой планшет персонажа, а вторую так же взакрытую кладёт рядом. **ВАЖНО: у пришельца не может быть зубных коронок, поэтому он должен положить под планшет карту «Здоровые зубы».** Для этого он лишь делает вид, что перемешивает карты под столом, а на деле достаёт карту «Здоровые зубы» (которую запомнил), смотрит и кладёт взакрытую под свой планшет персонажа, стараясь не выдать себя.

**17** Затем сложите ВСЕ жетоны заражения неигровых персонажей в мешочек заражения (жетоны заражения собак верните в коробку).



**18** Сложите жетоны повреждений в большую красную комнату или рядом с полем в пределах досягаемости всех игроков.

**20** Положите рядом с полем (в запас) жетон сбоя электроснабжения, планшет и жетон замерзания, жетоны силы пришельца, фигурки пришельца, фишки канистр, жетоны пожара, кубик погоды, поле НЛО, карты локаций НЛО, 5 карт последовательности запуска и жетоны взлёта. Жетоны и фишки из запаса вводятся в игру при помощи разных эффектов и сюда же они впоследствии будут сбрасываться.

**22** Поместите 1 фишку собаки из базовой игры на первое (самое левое) деление счётчика бегства собаки. Остальные фишки собак верните в коробку.



## ПОДРОБНЕЕ ОБ ИЗМЕНЕНИЯХ В ФАЗАХ

### ФАЗА 4. ПЕРСОНАЖИ БЕРУТ КАРТЫ ДЕЙСТВИЙ И ВЫПОЛНЯЮТ ДЕЙСТВИЯ

#### СТЫЧКИ

Правила стычек с неигровыми персонажами не отличаются от правил стычек с собаками из базовой игры, за исключением того, что пойманные неигровые персонажи запираются не на псарне, а в бытовке.

#### ПРОВЕРКА ЗАРАЖЕНИЯ ПОСЛЕ СТЫЧКИ

После того как игрок посмотрел чужой жетон заражения (независимо от того, сменил он команду или нет), он должен взять обе свои карты ролей, перемешать, посмотреть их, не открывая другим, и положить карту, соответствующую своей новой роли, под свой планшет персонажа. Затем он должен взять обе свои карты зубов, посмотреть, перемешать, посмотреть их снова, не открывая другим, и положить под свой планшет персонажа **либо ту же карту, которая у него была до этого (если он человек), либо карту «Здоровые зубы» (если он пришелец).**

#### ПЕРСОНАЖИ ВЫПОЛНЯЮТ ДЕЙСТВИЯ

Если лидер назначает карту «Активация» персонажу, у которого есть карта «Ключи» и который находится в одной из трёх локаций для бегства (у штатного вертолётца или одного из двух снегоходов) без жетонов повреждений, этот персонаж может показать карту «Ключи» и объявить о своём бегстве.

- Люди и скрытые пришельцы (в человеческом облике) могут успешно сбежать при помощи **штатного вертолётца**. Если на штатном вертолётце сбегаёт человек, он автоматически считается победителем и выбывает из игры, а остальные продолжают играть по обычным правилам. Если на штатном вертолётце сбегаёт пришелец, он показывает свою карту роли, объявляя конец игры и победителями в партии считаются пришельцы.
- При помощи **снегохода** успешно сбежать могут только люди. Если на снегоходе сбегаёт человек, он автоматически считается победителем и выбывает из игры, а остальные продолжают играть по обычным правилам. Если на снегоходе в одиночку сбегаёт пришелец, он доезжает на нём до НЛО, показывает свою карту роли и начинает бегство на НЛО (см. стр. 7).
- Правила бегства на **спасательном вертолётце** — такие же, как в базовой игре.

**ВАЖНО:** если у штатного вертолётца или снегохода находится больше одного персонажа, тот из них, у кого есть «Ключи», может решить, взять ли с собой некоторых или всех персонажей в одной с ним локации. Процесс происходит по правилам базовой игры: первым делом владелец ключей решает, взять ли на борт наименее подозрительного персонажа в одной с ним локации, и так далее. После этого сбежавшие таким образом персонажи раскрывают свои роли. Если среди них окажется пришелец, люди автоматически проигрывают в партии.

Если бегство прошло успешно и игра продолжается, положите карту «Ключи» поверх локации, использованной для бегства: на этом транспорте больше никто не сможет сбежать.



Красный находится у снегохода, и у него есть ключи. Лидер назначает ему действие «Активация», так что красный может покинуть станцию и победить в игре. В одной локации с ним находится зелёный, так что красный должен решить, брать ли его с собой. Если красный решает взять с собой зелёного, тот должен раскрыть свою карту роли. Если зелёный оказывается пришельцем, люди проигрывают.



## ОБЗОР ИГРЫ

Игровой процесс настольной игры «Нечто. Норвежская станция» проходит так же, как в базовой игре, за исключением некоторых изменений.

- Функции собак и псарни теперь исполняют неигровые персонажи и бытовка соответственно. Правила взаимодействия с этими компонентами точно такие же.
- После стычек (в фазе 4) участникам потребуется перемешать не только свои карты ролей, но и свои карты зубов.
- Полностью поменялась проверка Б в фазе 6: вместо огнемёта и проволоки теперь используется фонарик.
- В игре теперь два снегохода вместо одного. Все три транспортных средства (включая штатный вертолёт) заправлены и отремонтированы с самого начала игры. Также игроки могут покидать станцию поодиночке.
- В игру добавились новые виды концовок и способы победы.

	Фаза 1. Погодные условия
	Фаза 2. Обслуживание станции и приближение спасательного вертолётца
	Фаза 3. Действия пришельца (только если пришелец разоблачён)
	Фаза 4. Персонажи берут карты действий и выполняют действия
	Фаза 5. Комната отдыха и обвинения
	Фаза 6. Проверки (только если хотя бы 1 персонаж имеет возможность провести проверку)
	Фаза 7. Питание
	Фаза 8. Перемещение неигровых персонажей и смена лидера

## ФАЗА 6. ПРОВЕРКИ

В этой фазе можно проверить роль персонажа при помощи проверки А (образец крови) и/или проверки Б (проверка фонариком). С помощью проверок раскрываются роли персонажей.

**Проверка А** проводится по правилам базовой игры.

Если у вас есть фонарик, вы можете провести **проверку Б** на любом персонаже на свой выбор независимо от его положения на треке подозрений (можно выбрать и себя). Для проведения проверки Б надо указать, какого игрока вы проверяете, и сбросить с руки лицевой стороной вниз 1 карту действия. Этот игрок показывает всем свою карту зубов. **Эту проверку можно проводить сколько угодно раз, пока у вас есть карты действий для сброса.**

**ИТОГИ ПРОВЕРКИ Б:** если у проверяемого персонажа есть зубные коронки, он совершенно точно является человеком и его диск подозрений перемещается на зелёное деление трека. Если у проверяемого персонажа здоровые зубы, его роль не может быть определена и проверка ни к чему не приводит.



**ЗУБНЫЕ КОРОНКИ:** совершенно точно человек, диск подозрений перемещается на зелёное деление трека.



**ЗДОРОВЫЕ ЗУБЫ:** роль не может быть определена, ничего не происходит.



## ФАЗА 8. ПЕРЕМЕЩЕНИЕ НЕИГРОВЫХ ПЕРСОНАЖЕЙ И СМЕНА ЛИДЕРА

Правила в этой фазе не отличаются от аналогичных правил из базовой игры, за исключением того, что функцию собак теперь исполняют неигровые персонажи, а функцию карты «Псарня» теперь исполняет карта «Бытовка».

В конце фазы **фишка собаки передвигается на 1 деление вперёд** по счётчику бегства собаки.



## КОНЕЦ ИГРЫ

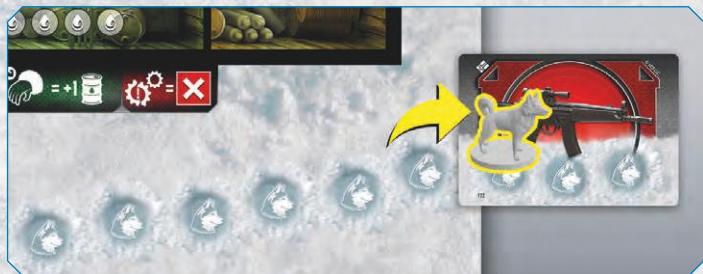
В этом дополнении к условиям победы из базовой игры добавляется 3 новых варианта.

- **Новый вариант победы для людей:** при бегстве во время фазы 4 каждый из людей может сбежать самостоятельно и таким образом немедленно получить индивидуальную победу (см. стр. 5).
- **У пришельца появляется 2 новых варианта победы.**

**БЕГСТВО СОБАКИ.** Пришелец может затаиться и одержать победу, дождавись, пока со станции не сбежит заражённая собака. Как только собака достигнет последнего деления своего счётчика, игра заканчивается и игроки-пришельцы побеждают. Если вы хотите сыграть в режиме кампании, то в следующей партии можете воспроизвести события фильма 1982 года в варианте игры «Вожак стаи» (см. стр. 10).

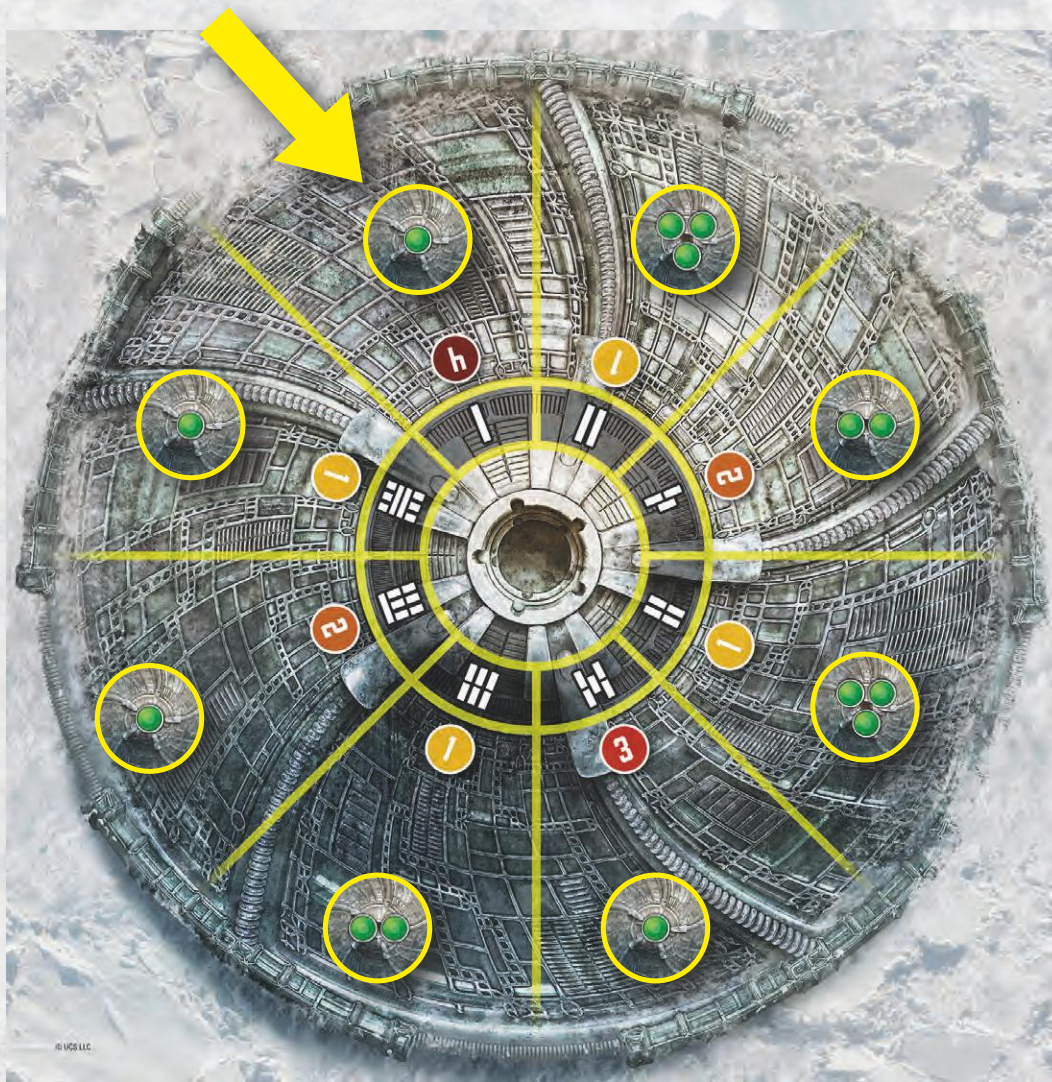


Люди могут замедлить бегство собаки, если найдут и разыграют карту «Снайперская винтовка», новое оружие из этого дополнения (см. стр. 10).



**БЕГСТВО НА НЛО.** Если пришелец в человеческом облике сбежит при помощи одного из снегоходов, запустится режим «Бегство на НЛО»: обычный режим игры завершается, и начинается финальная битва. Как и в фильме, выжившие направляются вслед за сбежавшим пришельцем. Для этой части игры требуется небольшая подготовка.

Замените поле станции на поле НЛО.  
Перемешайте жетоны взлёта и поместите по 1 случайному жетону лицевой стороной вверх в каждую локацию НЛО, а оставшиеся жетоны поместите в запас лицевой стороной вниз.



Расположите рядом с полем НЛО 5 карт последовательности запуска стороной с красными точками вверх в порядке возрастания слева направо.



Все игроки-пришельцы раскрывают свою роль и объединяются в группу и далее играют за одного пришельца. Эта группа берёт 8 карт локаций НЛО и жетоны силы пришельца по обычным правилам. Если ранее не было разоблачено ни одного пришельца, суммарный номинал жетонов силы пришельца рассчитывается по следующей формуле: число игроков в партии, поделённое на 2 (с округлением вниз), плюс число игроков-пришельцев минус 1.



Скрытый пришелец сбежал на снегоходе, и все пришельцы раскрывают свои роли. В игре 7 участников, из которых оказалось 4 пришельца. Они берут колоду локаций НЛО и жетоны силы пришельца суммарным номиналом 6 (7, поделённое на 2 с округлением вниз, плюс 4 минус 1).

Поле НЛО разделено на 8 секторов. У каждого сектора есть значение (4 сектора со значением 1, 2 со значением 2, 1 со значением 3 и 1 со значением 4). Оно отображает минимальный номинал силы, которым должен обладать пришелец, чтобы войти в этот сектор. В этом режиме люди и пришелец выполняют действия по очереди.

Пришельцу необходимо подать питание на НЛО, собирая жетоны взлёта и активируя с их помощью карты последовательности запуска, в то время как люди должны помешать пришельцу достигнуть своей цели.

Первое действие выполняет пришелец. Как и в фазе 3, он выбирает карты локаций НЛО и кладёт на них один или несколько жетонов силы пришельца. Это нужно делать, соблюдая указанные выше требования: суммарный номинал жетонов силы пришельца в секторе должен быть больше либо равен значению этого сектора.



Пришелец решает отправиться в 3 локации и делит жетоны силы пришельца между ними. Среди них не может быть локация со значением 4, так как для входа туда нужна сила 4.

Затем люди выставляют своих персонажей в локации НЛО, пытаясь помешать пришельцу завершить последовательность запуска.



После того как люди закончат выставлять персонажей, пришелец раскрывает свои карты локаций и размещает свои жетоны силы в указанных локациях. Стычки людей и пришельца разыгрываются по всем правилам базовой игры (в том числе персонажи могут использовать оружие). Единственное исключение: если сила пришельца больше, чем сила людей, пришелец может на свой выбор либо поглотить человека, либо взять жетоны взлёта.

После того как разыграны все стычки, игроки могут взять жетоны взлёта следующим образом:

- За каждый сектор, в котором пришелец по силе превзошёл людей и решил никого не поглощать, пришелец берёт жетон взлёта из этого сектора (если есть) плюс случайные жетоны из запаса в количестве, равном значению этого сектора (1, 2, 3 или 4).
- За каждый сектор, в котором люди по силе превзошли пришельца, люди берут ровно 1 случайный жетон взлёта из запаса, вне зависимости от значения сектора. Если запас пуст, люди вместо этого берут жетон взлёта из любого сектора (если есть).



Все персонажи разместились на поле НЛО, и пришло время стычек. В крайнем левом секторе пришелец превосходит по силе людей: он берёт жетон взлёта из этого сектора, а также ещё 1 случайный жетон из запаса (согласно значению сектора). В следующем секторе люди превосходят по силе пришельца: они берут 1 случайный жетон взлёта из запаса. В следующем секторе силы людей и пришельца равны: в нём ничего не происходит. В крайнем правом секторе пришелец превосходит по силе людей. Он может выбрать: поглотить 1 человека и получить за это новый жетон силы пришельца либо взять жетон взлёта из сектора и ещё один случайный из запаса.

После того как игроки возьмут жетоны, пришелец может активировать (перевернуть) в порядке возрастания не более 2 карт последовательности запуска, потратив жетоны взлёта соответствующим суммарным номиналом. Карты последовательности запуска имеют следующую стоимость: 2, 3, 4, 5, 6. Нельзя активировать карту последовательности запуска, если ещё не активирована карта с более низкой стоимостью.

**ВАЖНО:** вы не получаете сдачи при трате жетонов взлёта. Следовательно, если суммарный номинал жетонов больше, чем стоимость карты, избыток сгорает.



Пришелец собрал три жетона взлёта и решает потратить их на активацию первых двух карт последовательности запуска. Стоимость карт равна соответственно 2 и 3, а суммарный номинал жетонов равен 6. Чтобы активировать обе карты, нужно потратить все 3 жетона, причём сдачи не будет. Либо можно приберечь два жетона на будущий раунд и активировать только первую карту последовательности запуска.

После активации карт последовательности запуска текущий раунд заканчивается, и начинается новый раунд. Все фигурки персонажей и жетоны силы пришельца убираются с поля НЛО. Игроки **НЕ** кладут новые жетоны взлёта на поле НЛО.

Если группа пришельцев успешно активирует последнюю карту в последовательности запуска, игра немедленно заканчивается победой пришельцев. Если пришельцы не могут завершить последовательность, так как закончились жетоны взлёта (включая жетоны на поле НЛО), победа остаётся за людьми.



# СПОСОБНОСТИ ПЕРСОНАЖЕЙ



## СЭМ КАРТЕР

Если он в арсенале и ему назначено действие «Активация», он может взять 3 карты, выбрать 1 из них и сбросить 2 оставшиеся.



## ДЖУЛЬЕТТ

Если она на кухне и ей назначено действие «Активация», то для приготовления еды она перемещает из кладовой одну фишку вместо двух.



## ЙОНАС

Если ему назначено действие «Ремонт» в любой локации, он может починить 2 повреждения вместо 1.



## ПЕТЕР

Если он на складе и ему назначено действие «Активация», он может взять 3 карты, выбрать 1 из них и сбросить 2 оставшиеся.



## ДЕРЕК

Он игнорирует неигровых персонажей во всех локациях.



## ДОКТОР САНДЕР

Если он в лаборатории и ему назначено действие «Активация», он может взять 1 дополнительный жетон лаборатории.



## ЛАРС

Если он на метеостанции и ему назначено действие «Активация», он бросает кубик погоды дважды и может выбрать любой из результатов.



## КЕЙТ

В фазе 4 после взятия карт она может сбросить 1 карту действия и взять новую.

## ОРУЖИЕ



### СНАЙПЕРСКАЯ ВИНТОВКА

В этом дополнении появляется новое оружие: снайперская винтовка Ларса. В колоде оружия есть 3 карты «Снайперская винтовка», которые можно использовать, чтобы выиграть время и замедлить бегство собаки. На каждой карте «Снайперская винтовка» изображено разное количество делений счётчика бегства собаки (1, 2 или 3). Чтобы

использовать эту карту, просто в свой ход положите её в конец счётчика бегства собаки (это действие считается бонусным). Чтобы закончить игру, собаке придётся пройти эти деления счётчика в дополнение к основным.

**Важно:** после того как карта «Снайперская винтовка» была размещена, её нельзя убрать или заменить. За одну партию можно использовать только ОДНУ карту «Снайперская винтовка».



### ГРАНАТА

«Гранаты» действуют точно так же, как «Динамит» из базовой игры.

## ВАРИАНТ ИГРЫ «ВОЖАК СТАИ»

Этот вариант игры становится доступен, если партия заканчивается бегством собаки, и проходит по правилам базовой игры с описанным далее исключением (таким образом события обоих фильмов разыгрываются друг за другом).

Вожак стаи — это собака с отличающимся поведением, заменяющая одну из 4 собак, которые бродят по станции. Отметьте её любым удобным способом.

В фазе 8 вожак стаи перемещается вместе с другими собаками по обычным правилам. Однако он перемещается ещё и в фазе 4, после того как лидер переместил своего персонажа и разыграл свою карту действия.

Для этого лидер перемешивает карты локаций, открывает верхнюю карту и перемещает вожака стаи в локацию согласно раскрытой карте.

Основная особенность состоит в том, что это перемещение происходит неожиданно и игроки не могут его предугадать, поэтому ходить по станции в одиночку становится ещё опаснее.

После того как вожак стаи переместился, все стычки разыгрываются по обычным правилам.

#### Особенности вожака стаи:

- его могут поймать только 3 человека (не 2, как других собак);
- он перемещается и в фазе 4, и в фазе 8.



## УТОЧНЕНИЯ ПО УСЛОВИЯМ ПОБЕДЫ

- Если хотя бы один человек смог сбежать (в одиночку или вместе на одном транспорте) при помощи штатного вертолѐта или снегохода, эти люди выходят из игры и получают индивидуальную победу, а игра продолжается без них.
- Если пришелец смог сбежать при помощи штатного вертолѐта в одиночку или смешавшись с людьми, игра заканчивается победой пришельца и тех людей, которые сбежали раньше. Люди, сбежавшие в штатном вертолѐте вместе с пришельцем, терпят поражение.
- Если пришелец смог сбежать при помощи снегохода в одиночку, запускается режим игры «Бегство на НЛО».
- Если пришелец смог сбежать при помощи снегохода, смешавшись с людьми, игра заканчивается победой пришельца и тех людей, которые сбежали раньше. Люди, сбежавшие на снегоходе вместе с пришельцем, терпят поражение.
- Процесс приближения спасательного вертолѐта разыгрывается так же, как в базовой игре. Даже если на спасательном вертолѐте оказывается пришелец, люди, которые спаслись раньше, всё равно остаются победителями.
- Если на базе не осталось людей (они все сбежали или были заражены) и остались только скрытые пришельцы, игра заканчивается победой людей.
- Если были использованы штатный вертолѐт и оба снегохода, а спасательный вертолѐт улетел прежде, чем кто-либо успел на него сесть, игра немедленно заканчивается победой тех людей, которые сбежали раньше, и поражением всех остальных. В таком случае необязательно открывать свои карты ролей: холод и плохая погода решат судьбу как оставшихся на базе людей, так и пришельцев.

- Если на НЛО больше нет людей, игра заканчивается победой пришельца и тех людей, которые сбежали раньше.
- Если пришелец активирует последнюю карту последовательности запуска, игра немедленно заканчивается победой пришельца и тех людей, которые сбежали раньше.



## СОЗДАТЕЛИ

**Разработчики:** Андреа Креспи и Джузеппе Чичеро

**Редактор:** Роберто Викарио

**Перевод на английский:** Паоло Робино

**Художники:** Давиде Корси, Риккардо Кроза и Матиас Мацетти

**Дизайнеры:** Матиас Мацетти, Маурицио Джуста — Vertigo Adv

**Менеджер краудфандинга:** Мауро Кьяботто

**Редактор английской версии:** Уильям Ниблинг

**Дизайн фигурок:** Aragorn Marks Design Limited, Давиде Корси, Фернандо Арментано и Кристиан Хартман из Ludus Magnus Studio.

**Директор по производству:** Сильвио Негри-Клементи

**Издано при участии:** Марики Беретты, Алессандры Негри-Клементи, Джованни Негри-Клементи и Келли Стокко

Pendragon Game Studio srl — Via Curtatone, 6 — 20122 Milano

[www.pendragongamestudio.com/it](http://www.pendragongamestudio.com/it)

[info@pendragongamestudio.com](mailto:info@pendragongamestudio.com)

All rights reserved – ©2021 Pendragon Game Studio srl.

Produced by: Pendragon Game Studio Date: April 2021

Location: Shanghai Bangds Printing CO. Ltd - Shanghai - China

© Universal City Studios LLC. All Rights Reserved.



## РУССКОЕ ИЗДАНИЕ

**Общее руководство:** Михаил Акулов

**Руководство производством:** Иван Попов

**Главный редактор:** Александр Киселев

**Выпускающий редактор:** Валентин Матюша

**Переводчик и корректор:** Мария Шульгина

**Дополнительная вычитка:** Анастасия Павутницкая

**Старший дизайнер-верстальщик:** Иван Суховой

**Дизайнер-верстальщик:** Ксения Таргулян

**Директор по развитию бизнеса:** Сергей Тягунов

Редакция благодарит Юлию Колесникову, Александра Ильина и Елену Ворноскову за помощь в подготовке игры к изданию.

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на [newgame@hobbyworld.ru](mailto: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](http://hobbyworld.ru)



