

Kooperativní hra o přežití v hloubi nehostinného vesmíru, kde váš křik nikdo neuslyší

V E T Ě Ě L C I

DALŠÍ SKVĚLÝ DEN U JEDNOTKY



„No dobře, zlatička, na co čekáme? Na snídani v posteli? Další skvělý den u jednotky! Den u námořní pěchoty je jak leháro na farmě. Každé jídlo je hostina! Každá výplata je bohatství! Každá formace je přehlídka! Miluju námořní pěchotu!” – seržant Apone

PRAVIDLA HRY



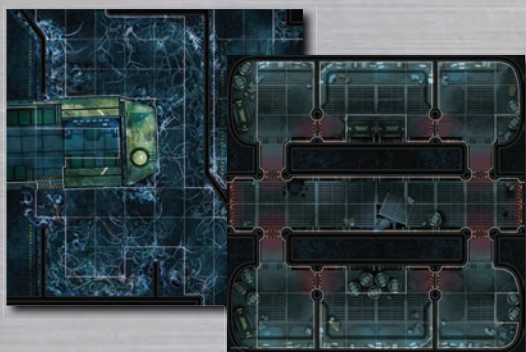
O HŘE

Tak poslouchejte, mariňáci! Situace je následující. Terraformovací kolonie Hadleyho Naděje, nacházející se na exoměsíci LV-426 známém též jako Acheron, náhle přerušila kontakt. Korporace Weyland-Yutani vás ve spolupráci s velením Koloniální námořní pěchoty posílá do dvojhvězdného systému Zeta Reticuli, abyste zjistili, co se stalo...

V této hře se hráči stávají členy posádky vojenské vesmírné lodi USS Sulaco, kteří musí vzájemně spolupracovat, aby při plnění své mise na LV-426 přežili a porazili xenomorfní vetřelce.

Všechny mise v této hře mohou být hrány zcela samostatně. Lze je ale rovněž propojit do jedné velké příběhové kampaně, v níž hráči postupně objevují tajemství skrývající se na nehostinném, bouřemi zmítaném měsíci.

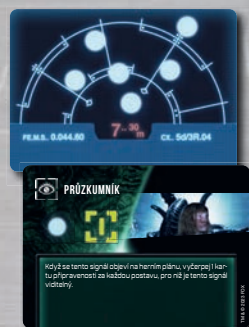
OBSAH HRY



MAPOVÉ DÍLY (4x)



KARTY OPERAČNÍ PŘIPRAVENOSTI (60x)



KARTY SIGNÁLŮ (42x)



POČÍTADLO HERNÍCH KOL



KARTA PŘESKUPENÍ



POŘADAČ KARET




KARTY MISÍ (9x)



KOSTKY MARIŇÁKŮ (2x)

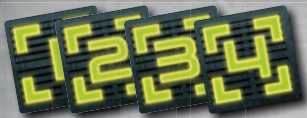
Tyto dvě desetistěnné kostky (K10) jsou ve hře označovány jako kostky mariňáků.

Číslice 1 je na kostkách mariňáků představována symbolem .



KOSTKA VETŘELCŮ

Tato šestistěnná kostka (K6) je ve hře označována jako kostka vetřelců.



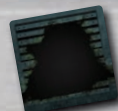
**ŽETONY
NASAZENÍ (4x)**



**ŽETONY
SIGNÁLŮ (21x)**



**ŽETONY
VÝZNAČNÝCH
SIGNÁLŮ (4x)**



**ŽETONY
PRŮLEZŮ (4x)**



**ŽETONY
KONTEJNERŮ (8x)**



**ŽETONY
POČÍTAČOVÝCH
TERMINÁLŮ (2x)**



**ŽETON
NEPRŮCHODNOSTI
(12x)**



**ŽETONY
ASOV (2x)
AUTONOMNÍ STŘELECKÉ
OBRANNÉ VĚŽE***



**ŽETON
FACEHUGGERŮ
(2x)**



**ŽETONY
VETŘELCŮ
(21x)**



**ŽETONY
VÝCHODŮ (2x)**



UKAZATEL MUNICE ASOV



KARTY POSTAV (7x)



**PŘEHLEDOVÉ
KARTY (6x)**



**ŽETON
AKTIVACE**



**UKAZATELE
MÍŘENÍ (6x)**



Des. Dwayne
Hicks



Voj. William
L. Hudson



Por. Scott
Gorman



Voj. Jenette
Vasquezová



Voj. Ricco
„Frosty“ Frost



Ellen
Ripleyová



Rebecca „Newt“
Jordanová

POSTAVY (7x)



VETŘELCI (16x)

**NÁVOD NA SESTAVENÍ
FIGUREK (V ANGLIČTINĚ)**



* Příslušníci Koloniální námořní pěchoty (USCM) této obranným věžím rovněž někdy říkají „VOSY“.

PŘÍPRAVA HRY

- 1 Z karet misí vyberte jednu misi, kterou budete hrát. Pokud se rozhodnete hrát příběhovou kampaň, vaší první misí bude **Mise 1: Newt**.
- 2 Podle pokynů uvedených na vybrané kartě mise připravte **mapové díly** tvořící **herní plán** a vedle nich umístěte **pořadač karet**.
- 3 Každý z hráčů si vybere jednu **postavu**, za níž bude hrát, vezme si její kartu a položí si ji před sebe stranou **hrdiny** vzhůru.
- 4 Všechny ostatní (nevybrané) karty postav dejte na herní plochu, a to stranou **pěšáka** vzhůru.
- 5 Všem postavám (hrdinům i pěšákům) přiřadíte **zbraně a vybavení** (podrobněji na straně 8).
- 6 Všechny zbývající karty operační připravenosti důkladně zamíchejte a vytvořte z nich **balíček operační připravenosti** - ten umístěte na odpovídající místo v pořadači karet. Pod balíček připravenosti dejte kartu **Přeskupení**.
- 7 Každé postavě dejte **ukazatel míření** a nastavte jej podle **hodnoty míření** uvedené na kartě postavy.
- 8 Podle pokynů na kartě mise vytvořte **dobírací balíček signálů** a dejte jej na odpovídající místo v pořadači karet.
- 9 Podle pokynů na kartě mise umístěte na herní plán **žetony nasazení, signálů** a další **žetony dané misí**. Všechny zbývající žetony signálů zamíchejte a položte čísla dolů do společné **zásoby žetonů**.
- 10 Všechny **vetřelce** a **žetony vetřelců** dejte vedle zásoby žetonů signálů.
- 11 Postavy umístěte na jejich **výchozí pozice** dané vybranou misí.
- 12 Pokud mise vyžaduje **počítadlo kol**, nastavte jej na hodnotu danou misí a položte poblíž herního plánu.
- 13 Podle pokynů na kartě mise umístěte **žeton východu**.
- 14 **Žeton aktivace** dejte postavě hrdiny s **nejvyšší hodnotí**.

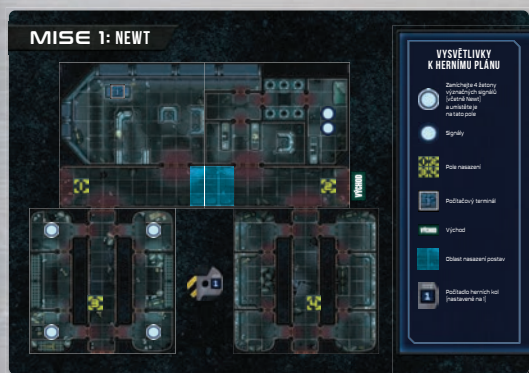
PŘÍPRAVA HERNÍ PLOCHY





1 KARTY MISÍ

Karty misí se používají při přípravě hry a k určení podmínek vítězství. Na každé kartě mise naleznete vše, co k hraní dané mise potřebujete, a to včetně všech zvláštních pravidel, která pro ni platí.



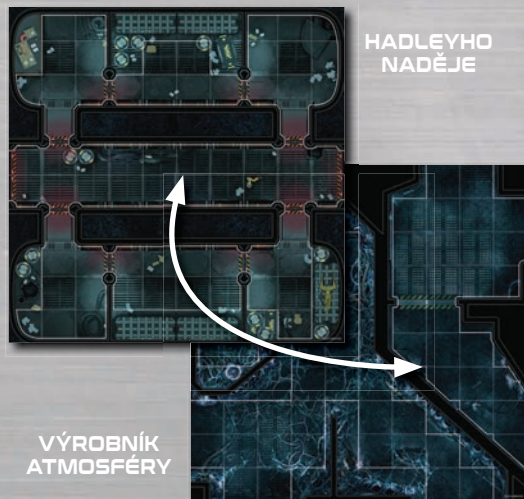
DŮLEŽITÉ!

Na kartách misí je vždy uvedeno, co musíte provést pro úspěšné dokončení mise, pozorně si tedy prostudujte podmínky vítězství!

2 HERNÍ PLÁN

Hra obsahuje čtyři oboustranné **mapové díly**. Na jedné straně dílů jsou vyobrazeny části kolonie Hadleyho Naděje, zatímco na jejich druhé straně jsou zachyceny vetřelci zamořené části výrobniku atmosféry.

Každá karta mise obsahuje pokyny, které vám sdělí, jak mapové díly nachystat pro hru a vytvořit z nich herní plán.



3 4 KARTY POSTAV

Každý hráč se ve hře ujímá role jedné **postavy** - **hrdiny**. Postavy nepřipravené žádnému hráči se označují jako **pěšáci**.

Všechny informace nezbytné ke hraní postavy se nachází na její kartě. Každá karta postavy má dvě strany: **stranu hrdiny** a **stranu pěšáka**. Stranu hrdiny použijte pro každou postavu hráče. Všechny ostatní postavy používají stranu pěšáka.



STRANA HRDINY

STRANA PĚŠÁKA

Postava může být dále buď **mariňák**, nebo **civilista** (jak ukazuje symbol v pravém horním rohu její karty).



MARIŇÁK

CIVILISTA



3 HRDINOVÉ

Hrdina je **postava ovládaná konkrétním hráčem**. Ačkoliv jde o stejnou postavu, jsou vlastnosti hrdiny vždy lepší než vlastnosti pěšáka. Hrdinové navíc ovládají rozličné zvláštní schopnosti pomáhající jim v plnění cílů. Každý **mariňácký hrdina** má také svou **hodnotu**, která určuje pořadí hraní v herním kole a umožňuje mu během jeho tahu **ovládat určitý počet pěšáků**.



4 PĚŠÁCI

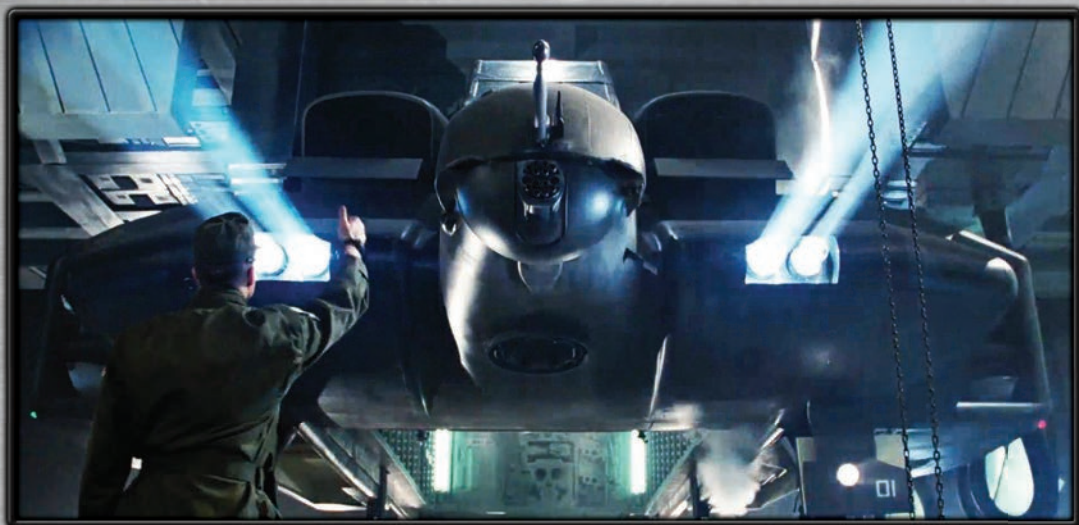
Pěšáci jsou postavy **nepřipravené konkrétním hráčem**, sdílí je společně celá herní skupina.

Pěšáci mohou být aktivováni hrdiny během jejich tahu (viz strana 19).

Pokud některý z hrdinů zemře nebo je odвлечен vetřelci, může si hráč zvolit jednoho z pěšáků, jenž se stane jeho novým hrdinou (viz strana 21).



POZNÁMKA: Pěšáci nikdy nemají karty v ruce. Pokud by jakýkoli herní efekt měl dát pěšákovi kartu do ruky, umístí se místo toho tato karta na spodek balíčku vyčerpaných karet.



ZVLÁŠTNÍ SCHOPNOSTI

Všichni hrdinové, a dokonce i někteří pěšáci mají **zvláštní schopnosti**, které jim i ostatním postavám pomáhají přežít. Tyto schopnosti se projevují v různých okamžicích herního kola:

STÁLÁ: Tato schopnost je vždy aktivní. Lze ji využívat kdykoli, dokonce i ve *Fázi vetřelců*.

PŘI AKTIVACI: Tato schopnost se vyhodnotí ihned po aktivaci této postavy (viz strana 17).

BĚHEM AKTIVACE: Tato schopnost se vyhodnotí po každé, když je tato postava aktivována, a to kdykoli během její aktivace.

NA KONCI AKTIVACE: Tato schopnost se vyhodnotí na konci aktivace této postavy (viz strana 22).

NA KONCI KOLA: Tato schopnost se vyhodnotí na konci každého herního kola (viz strana 28).

Hudson má jako hrdina dvě zvláštní schopnosti. První nastane při jeho aktivaci a umožní mu obnovit některé karty z jeho ruky (vrátit je do balíčku připravenosti). Druhá nastane na konci jeho aktivace a umožní mu odhalit vrchní kartu z balíčku připravenosti a vyhodnotit, co se stane.

VOJ. WILLIAM L. HUDSON HRDINA



„Teď jsme pěkně v prdeli.“

PŘI AKTIVACI
Můžeš obnovit libovolný počet karet nebo ze své ruky.

NA KONCI AKTIVACE
Dohal kartu připravenosti!
Vezmi si odhalenou kartu do ruky.
Skrýt se podívej na vrchní kartu z balíčku připravenosti – můžeš ji buď ponechat na svém místě, nebo ji umístit do spodní balíčku.

POHYB

4

VYBAVENÍ

OBRANA

6

VYBAVENÍ

BOJ ZBLÍZKA

2

VYBAVENÍ

TECHNOLOGIE

7

VYBAVENÍ

MĚŘENÍ

6

VYBAVENÍ

NEWT

Newt není hratelnou postavou, dokud nedokončíte první misi.

Pokud si některý z hráčů vybere jako svého hrdinu Ripleyovou, bude zároveň s ní hrát i za Newt jako hrdinku. Pokud je ve hře Ripleyová pěšákem, bude pěšákem i Newt.

Hráč hrající za Ripleyovou používá karty v ruce pro Ripleyovou i Newt, ale každá z těchto postav má vlastní, samostatnou aktivaci.

Newt nemůže používat zbraně ani se vybavit jejich kartami. Rovněž nedokáže bojovat zblízka.

REBECCA „NEWT“ JORDENOVÁ HRDINA



„Měli bychom se vrátit zpátky, protože brzy bude tma a ani většinou chodí v noci.“

NA KONCI AKTIVACE
Můžeš vyčerpat 2 karty připravenosti a pohnout postavou, kterou Newt vidí, až o 2 pole směrem k ní.

STÁLÁ
Kdykoli Newt provede akci *Oddech*, můžeš obnovit o 1 kartu připravenosti více.

POHYB

5

VYBAVENÍ

OBRANA

7

VYBAVENÍ

TECHNOLOGIE

3

VYBAVENÍ



5 VYBAVENÍ POSTAV

Na začátku mise si hráči obvykle mohou vybavit své hrdiny a pěšáky libovolnými zbraněmi či vybavením z balíčku připravenosti vytvořeného pro tuto misi.

Každá postava může mít až dvě zbraně. První zbraň je umístěna ve slotu vlevo od karty postavy. Druhá zbraň musí mít klíčové slovo **ZÁLOŽNÍ** (viz strana 31) a je umístěna ve slotu vpravo od karty postavy. Kromě toho může postava mít až dva kusy vybavení.

NÁZEV

PULZNÍ PUŠKA M41A

DRUH



ZBRANĚ

CENA

3

CENA

PLNĚ AUTOMATICKÁ

Pro provedení akce **Útok** touto zbraní vyčerpj kartu připravenosti.

Po akci **Útok** touto zbraní smí postava provést volnou akci **Útok** zbraní s klíčovým slovem **GRANÁT**, kterou je vybavena.

HERNÍ EFEKT

Desátník Hicks používá jako svou hlavní zbraň pulzní pušku M41A a jako záložní zbraň má brokovnici Ithaca 37. Dále je vybaven přilbou M4 a ochrannou vestou M3.

<p>PULZNÍ PUŠKA M41A</p> <p>ZBRANĚ 3</p> <p>PLNĚ AUTOMATICKÁ</p> <p>Pro provedení akce Útok touto zbraní vyčerpj kartu připravenosti.</p> <p>Po akci Útok touto zbraní smí postava provést volnou akci Útok zbraní s klíčovým slovem GRANÁT, kterou je vybavena.</p>	<p>BES. DWAYNE HICKS</p> <p>HEROINA</p> <p>PLNĚ AUTOMATICKÁ</p> <p>Pro provedení akce Útok touto zbraní vyčerpj kartu připravenosti.</p> <p>Po akci Útok touto zbraní smí postava provést volnou akci Útok zbraní s klíčovým slovem GRANÁT, kterou je vybavena.</p>	<p>BROKOVNICE ITHACA 37</p> <p>ZBRANĚ 2</p> <p>MAXIMÁLNÍ ZÁLOŽNÍ</p> <p>V hodu na strážní zbraň 1. Pro provedení akce Útok touto zbraní vyčerpj kartu připravenosti.</p> <p>Po akci Útok touto zbraní smí postava provést volnou akci Útok zbraní s klíčovým slovem GRANÁT, kterou je vybavena.</p>
<p>PŘILBA M4</p> <p>VYBAVENÍ 2</p> <p>Pokud tato postava reaguje v hodu na strážní zbraň 2, vyčerpj kartu připravenosti.</p> <ul style="list-style-type: none"> 🛡️ Přidá ochrannou vestu 🔄 Vytváří tuto kartu 	<p>OCHRANNÁ VESTA M3</p> <p>VYBAVENÍ 1</p> <p>Pokud tato postava reaguje v hodu na strážní zbraň 1, vyčerpj kartu připravenosti.</p> <ul style="list-style-type: none"> 🛡️ Přidá ochrannou vestu 🔄 Vytváří tuto kartu 	

POZNÁMKA: V misi **Útok vetřelců** nemají hráči na začátku žádné vybavení ani zbraně kromě pistolí HK VP70.



6 VYTVOŘENÍ BALÍČKU OPERAČNÍ PŘIPRAVENOSTI

Balíček operační připravenosti (často též jen balíček připravenosti) je klíčovým zdrojem, který hráči používají po celou hru ke sledování zásob munice, zdrojů a operační výdržě celé skupiny. Během hry se karty přesouvají z balíčku připravenosti do balíčku vyčerpání a zpět podle toho, jaké akce postavy provádí.

Na začátku hry zamíchejte všechny nepoužité karty připravenosti (nepřidělené postavám) a vytvořte z nich balíček připravenosti, který umístíte do pořadače karet zcela vlevo, s volnými místy vpravo pro balíčky vyčerpaných a vyřazených karet. Pod balíček připravenosti nezapomeňte nakonec vložit kartu **Přeskupení**.

NEPŘIPRAVENOST



BALÍČEK PŘIPRAVENOSTI

VYČERPÁNÍ



BALÍČEK VYČERPÁNÍ

VYŘAZENÍ



BALÍČEK VYŘAZENÍ

DŮLEŽITÉ!

Pokud kdykoli během hry nastane situace, že v balíčcích připravenosti i vyčerpání nejsou žádné karty, hra okamžitě končí prohrou hráčů! Zodpovědná správa balíčku připravenosti je tedy k přežití vašich postav klíčová!



7 UKAZATELE MÍŘENÍ

Každá postava má svůj **ukazatel míření**, který zachycuje, jak přesně dokáže v dané chvíli střílet. Ukazatel se obvykle na začátku každého kola nastavuje na **hodnotu míření postavy**, jež je uvedena na její kartě.

Abyste při střelbě zasáhli svůj cíl, musíte na kostce mariňáků hodit číslo **menší nebo rovné**, než je hodnota na vašem ukazateli míření. Po hodu kostkou **snižte hodnotu na ukazateli míření o 1**.



POZNÁMKA: Ukazatel míření postavy nemůže klesnout pod 1 ani nemůže být zvýšen nad 10.

8 BALÍČEK SIGNÁLŮ

Pomocí **balíčku signálů** se na herním plánu objevují noví vetřelci a dochází k různým událostem ovlivňujícím průběh hry.

DRUH	LOKACE
 WYCHYTRALÝ NEPRÍTEL	 2
<p>Pokud je v balíčku vyřazení nějaká karta (1), náhodně z tohoto balíčku vyber 1 kartu (2) a poté ji zamíchej do balíčku vyčerpání.</p>	
<p>HERNÍ EFEKT</p>	

Počet signálů udává, kolik žetonů signálů tato karta přivede do hry.



1 SIGNÁL

Lokace určuje, na které pole nasazení vetřelců umístíte žetony signálů.

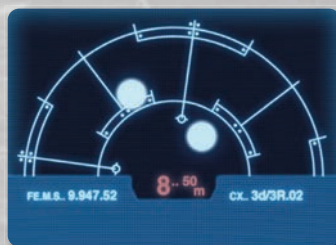


2 SIGNÁLY

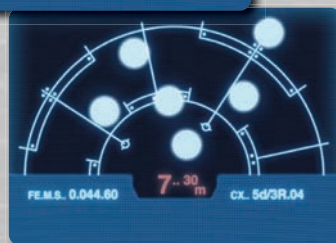
Po umístění žetonů signálů přečtěte **herní efekt** nacházející se na kartě signálů a vyhodnoťte jej.

O hrozbě, která vás čeká, si můžete udělat představu pohledem na zadní stranu karet signálů. Na zadní straně jsou **tři různé úrovně hrozby**, jež napovídají, jak bude karta nejspíše obtížná.

ÚROVEŇ HROZBY I



ÚROVEŇ HROZBY II



ÚROVEŇ HROZBY III



DRUHY KARET SIGNÁLŮ



KARTA PRŮLEZU: Tyto karty umístíte na herní plán žetony průlezů.



KARTA SKRYTÉ HROZBY: Pokud signály umístěné touto kartou nejsou postavám viditelné, znamená to nepřijemnosti.



KARTA AKTIVNÍ HROZBY: Pokud signály umístěné touto kartou jsou postavám viditelné, znamená to nepřijemnosti.



KARTA VETŘELCE: Tyto karty mohou mít nejrůznější efekty.

9 ŽETONY NAsAZENÍ A ŽETONY SIGNÁLŮ



Žetony nasazení se umísťují na herní plán podle pokynů na kartě mise. Označují pole, kudy na herní plán vstupují vetřelci.

Žetony signálů (někdy se jim též říká blypy) představují nepotvrzené kontakty. Mají dvě strany - stranu signálu a stranu s číslicí. Na začátku hry položíte všechny žetony signálů stranou se signálem nahoru tak, aby číslice nebyla vidět, čímž vytvoříte zásobu žetonů signálů.



10 ŽETONY A FIGURKY VETŘELCŮ

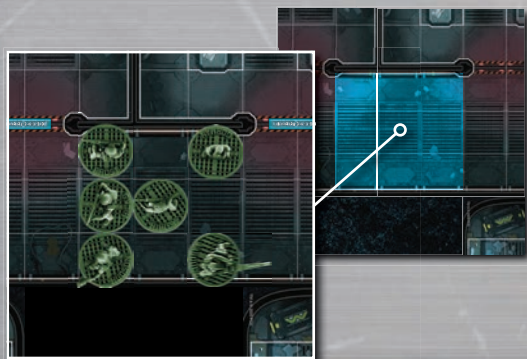
Jakmile se žeton signálu ocitne ve výhledu některé postavy, nahraďte jej figurkou vetřelce. Hlavním cílem vetřelců je zničit postavy hráčů.

Některé signály mohou být tvořeny vícero vetřelci, kteří společně tvoří houf vetřelců - ten je znázorněn jednou figurkou vetřelce umístěnou na sloupečku žetonů vetřelců. Tyto žetony představují další vetřelce v houfu, které musí postavy pro své bezpečí zneškodnit.



11 OBLAST NAsAZENÍ POSTAV

Na počátku hry mohou hráči umístit své postavy kamkoli do oblasti určené na kartě mise.



12 POČÍTADLO HERNÍCH KOL

V některých misích mohou nastat události, jež se odehrávají v určitých kolech. Počítadlo herních kol slouží ke sledování postupu ve hře, abyste na důležité události nezapomněli.



13 ŽETONY VÝCHODŮ

Žetony východů se umísťují na okraje herního plánu podle pokynů na kartě mise. Postavy se přesouvají na žetony východů, aby opustily mapu a dokončili misi.

Některé mise mají dva východy - v takovém případě použijte žetony Východ A a Východ B.



14 ŽETON AKTIVACE

Žeton aktivace určuje, který z hráčů je právě na tahu. Na začátku Fáze mariňáků vybere hráč, jehož postava má nejvyšší hodnotu, libovolného hráče a předá mu žeton aktivace. Tento hráč provede v této fázi aktivaci své postavy jako první. Po dokončení tahu předá žeton aktivace hráči po své levici. Taktó aktivace pokračují, dokud všichni hráči neaktivují své postavy.



BALÍČEK OPERAČNÍ PŘIPRAVENOSTI

Balíček operační připravenosti (často zkráceně jen **balíček připravenosti**) je klíčovým zdrojem, který hráči používají po celou hru ke sledování zásob munice, zdrojů a operační výdrže celé skupiny. Během hry se karty přesouvají z balíčku připravenosti do balíčků vyčerpání a vyřazení a zpět podle toho, jaké akce postavy provádí.

Tento balíček se používá vždy, když si potřebujete **dobrat, vyčerpát** nebo **odhalit karty**. Nejsou-li v balíčku připravenosti žádné karty, nelze je dobírat.

V balíčku připravenosti se mohou nacházet čtyři druhy karet: zbraně, vybavení, události a hrozby.

DŮLEŽITÉ!

Pokud kdykoli během hry nastane situace, že v balíčcích připravenosti ani vyčerpání nejsou žádné karty, hra okamžitě končí prohrou hráčů! Zodpovědná správa balíčku připravenosti je tedy k přežití vašich postav klíčová!

DRUHY KARET OPERAČNÍ PŘIPRAVENOSTI



KARTY ZBRANÍ

Karty zbraní umožňují postavám bojovat s vetřelci. Použití některých zbraní je snadné, u jiných je manipulace s nimi o něco složitější.

Karty zbraní jsou označeny symbolem:



KARTY VYBAVENÍ

Karty vybavení pomáhají postavám při nejrůznějších činnostech nebo jim poskytují ochranu proti útokům vetřelců.

Karty vybavení jsou označeny symbolem:



CENA ZA POUŽITÍ

Za použití některých zbraní a vybavení či vyvolání události je třeba zaplatit, a to vyčerpáním určitého počtu karet připravenosti (viz strana 12).

KARTY UDÁLOSTÍ

Karty události lze hrát kdykoli (dokonce i během tahu jiného hráče nebo tahu vetřelců). Při zahrání karty se řiďte pokyny na ní uvedenými a poté ji odložte lícem dolů na balíček vyčerpání.

Karty události jsou označeny symbolem:



KARTY HROZEB

Karta hrozby musí být zahrána a vyhodnocena okamžitě, jakmile si ji hráč dobere do ruky - v takovém případě postupujte podle pokynů uvedených na kartě.

Pokud je karta hrozby pouze odhalena, nikoli dobrána do ruky, nevyhodnocuje se.

Karty hrozeb jsou označeny symbolem:





DOBÍRÁNÍ A HRANÍ KARET

Některé karty události či schopnosti postav vám umožňují (nebo dokonce přímo nařizují) **dobrat** si karty připravenosti. Kdykoli si máte dobrat kartu, **vezměte vrchní kartu z balíčku připravenosti a přidejte si ji do ruky**.

Kartu události můžete ze své ruky zahrát kdykoli – za její zahrání ale musíte **vyčerpát** tolik karet připravenosti, **kolik je cena za zahrání na ní uvedená** (viz strana 14). Jakmile je efekt karty události vyhodnocen, je vyčerpána i samotná karta události.

Postavu můžete **vybavit** kartami zbraní či vybavení **během její aktivace** (viz strana 17). Tyto karty připravenosti nemusíte hrát hned, jakmile je doberete – pokud chcete, můžete si je ponechat v ruce, dokud je nebudete potřebovat. Dokud jimi ale postavu nevybavíte, nemají žádný efekt.

Pro počet karet v ruce **neexistuje žádný limit**. Pokud ale budete mít v ruce příliš mnoho karet, mohou v balíčku připravenosti dojít karty, čímž se zvýší riziko prohry kvůli nedostatku karet (viz strana 14).

VOLNÉ AKCE

Karty, které postavě umožňují provést **volnou akci**, lze zahrát **pouze během aktivace této postavy**. Jde o dodatečnou akci ke dvěma akcím, které může postava běžně vykonat (viz strana 16). Každou volnou akci může postava provést za svoji aktivaci **pouze jednou**.

VOLITELNÉ NEBO POVINNÉ

Pokud karta uvádí, že **můžete** či **smíte** něco udělat, je to **volitelné**. Pokud slovo **můžete** či **smíte** chybí, **musíte** udělat to, co karta nařizuje.

KARTA PŘESKUPENÍ

Karta **Přeskupení** je na počátku hry umístěna na spodku balíčku připavenosti. Když obnovujete a odhalujete karty, vkládáte je do balíčku připavenosti **pod kartu Přeskupení**.

Když se karta **Přeskupení** dostane na vršek balíčku připavenosti, **vezměte všechny karty pod ní, zamíchejte je a opět je položte na kartu Přeskupení**, čímž vytvoříte nový balíček připavenosti.





ODHALOVÁNÍ KARET

Někdy vás mohou karty vyzvat, abyste z balíčku připravenosti **odhalili kartu** - bude-li odhalená karta správného druhu, spustí se herní efekt karty, která odhalení vyvolala.

Pro odhalení karty otočte **vrchní kartu** z balíčku připravenosti a podívejte se, jakého je druhu:

SHODNÁ: Odpovídá-li druh odhalené karty požadovanému druhu karty, vyhodnoťte všechny herní efekty vztahující se k tomuto druhu karty.

ODLIŠNÁ: Pokud druh odhalené karty požadovanému druhu neodpovídá, nic se nestane.

HROZBA: Karty hrozeb nemají při odhalení žádný zvláštní efekt, jednoduše je umístěte na spodek balíčku připravenosti jako obvykle.

Po vyhodnocení efektu odložte odhalenou kartu lícem dolů na spodek balíčku připravenosti pod kartu **Preskupení**.

POZNÁMKA: V případě, že už v balíčku připravenosti nejsou žádné karty, použijte k odhalování karet balíček vyčerpání - odhalenou kartu pak vraťte na spodek balíčku vyčerpání.

Vojín Vasquezová má schopnost, která je vyvolána při každé její aktivaci. Tato schopnost vyžaduje, abyste odhalili kartu připravenosti.

Podíváte se na vrchní kartu z balíčku připravenosti - je to karta zbraně, takže Vasquezová díky své schopnosti získá volnou akci Míření. Odhalenou kartu pak dejte lícem dolů pod balíček připravenosti.



PŘI AKTIVACI

Odhal kartu připravenosti:

- Proved volnou akci **Míření**.
- Obnov 1 kartu připravenosti a poté si 1 kartu připravenosti dober.



BALÍČEK PŘIPRAVENOSTI



BALÍČEK VYČERPÁNÍ



BALÍČEK VYŘAZENÍ



BALÍČEK VYČERPÁNÍ

Některé karty během hry vyžadují, abyste z balíčku připravenosti **vyčerpali karty** - buď jako cenu za zahrání karty, nebo v rámci herního efektu karty. Když máte vyčerpát karty, dejte je **lícem dolů na balíček vyčerpání**, nacházející se mezi balíčkem připravenosti a balíčkem vyřazení. Na začátku hry obvykle v balíčku vyčerpání žádné karty nejsou.

VYČERPÁNÍ KARET

Pro vyčerpání karty vezměte vrchní kartu z balíčku připravenosti a přesuňte ji **lícem dolů navrch balíčku vyčerpání**. Neodhalujte, jaká karta to je.

Například pro střelbu z pulzního kulometu M56 Smartgun musíte vyčerpát tři karty. Vezměte tedy tři vrchní karty z balíčku připravenosti a položte je lícem dolů na balíček vyčerpání.

Pro provedení akce **Útok** touto zbraní **vyčerpaj 3 karty připravenosti**.



PRÁZDNÝ BALÍČEK PŘIPRAVENOSTI

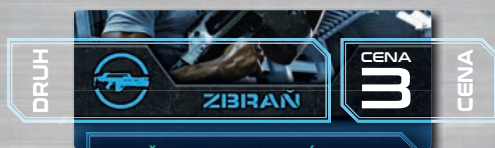
Pokud po vás herní efekt žádá, abyste vyčerpali karty, musíte nejdříve vyčerpát tolik karet, kolik je možné, z **balíčku připravenosti**. Pokud už v něm žádné karty nejsou, odložte zbývající požadovaný počet karet z balíčku vyčerpání do balíčku vyřazení.

PRÁZDNÉ BALÍČKY PŘIPRAVENOSTI A VYČERPÁNÍ

Pokud kdykoli během hry nejsou žádné karty ani v balíčku připravenosti, ani v balíčku vyčerpání, **všichni hráči prohrávají a hra končí!**

PLATBA ZA ZAHRÁNÍ KARTY

Při hraní karty musíte zaplatit její cenu **vyčerpáním požadovaného počtu karet**. Cena za zahrání karty nebo vybavení se kartou je uvedena vpravo od druhu karty.



OBNOVA KARET

Kdykoli vám karta nebo akce umožní **obnovit kartu**, vezměte vrchní kartu z balíčku vyčerpání a umístěte ji lícem dolů **pod balíček připravenosti**.

Některé herní efekty vám umožní **obnovit karty z ruky**. V takovém případě dejte kartu z ruky lícem dolů pod balíček připravenosti.

Provedete akci Oddech a rozhodnete se obnovit tři karty - můžete přitom obnovit karty z ruky nebo z balíčku vyčerpání. V tomto případě si zvolíte vzít dvě vrchní karty z balíčku vyčerpání a jednu kartu z ruky a všechny tři dáte lícem dolů pod balíček připravenosti.



Jedna karta z ruky a...

... dvě karty z balíčku vyčerpání.

BALÍČEK VYŘAZENÍ

Balíček vyřazení se nachází vpravo od balíčku vyčerpání. Když **vyřazujete karty**, umísťujete je **lícem nahoru na balíček vyřazení**. Karty v tomto balíčku si můžete kdykoli během hry prohlížet. Na začátku hry je balíček vyřazení prázdný, žádné karty v něm nejsou.

VYŘAZOVÁNÍ KARET

Některé herní efekty po vás mohou chtít, abyste **vyřadili karty** ze hry. Pro jejich vyřazení vezměte požadovaný počet karet z ruky nebo z balíčku připravenosti a položte je **lícem nahoru na balíček vyřazení**. Pokud je tímto způsobem vyřazena karta **hrozby**, okamžitě ji **vyhodnoťte**.

Některé efekty vám přímo říkají, abyste vyřadili karty z ruky - v takovém případě smíte vyřadit **pouze karty z ruky**.

Pokud vám efekt nařizuje vyřadit kartu a v balíčku připravenosti nebo v ruce už žádné karty **nejsou**, musíte místo toho vyřadit vrchní kartu z balíčku vyčerpání.

Pokud vám karta říká, že máte vyřadit kartu, vezměte vrchní kartu z balíčku připravenosti a dejte ji lícem nahoru na balíček vyřazení.

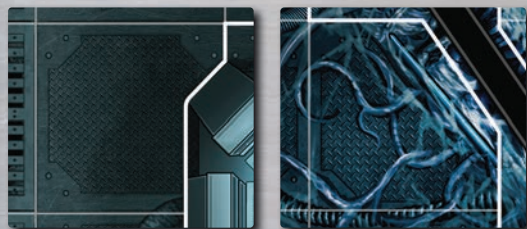


OBJEKTY NA HERNÍM PLÁNU

POLE

Pole, po nichž se mohou figurky pohybovat na herním plánu, jsou představována čtverci ohraničenými **tenkou šedou linkou**. Některá pole mohou mít nepravidelné okraje, ale stále se počítají jako plochodílná pole a figurky se přes ně **mohou pohybovat**.

Oblasti ohraničené **tlustou bílou čarou** nepřekáží ve výhledu, ale jsou **neprůchodné** a není možné jimi procházet.



STĚNY

Stěny jsou vyznačené **černou plochou** zpravidla ještě navíc ohraničenou **tenkou šedou linkou** a brání ve **výhledu**. Rozhodující je pouze černá plocha - jakákoli silná bílá čára kolem stěny je **neprůchodná**, ale je přes ni vidět. Postavy ani vetřelci nemohou přímo interagovat s ničím, co je na druhé straně stěny.



DVEŘE

Dveře se nacházejí mezi dvěma poli, která od sebe oddělují. Když jsou **zavřené**, chovají se podobně jako stěny - **brání postavám i vetřelcům ve výhledu**. **Otevřené dveře neblokují výhled ani pohyb**.

Dveře se **automaticky otevřou**, když na pole s nimi **sousedícími** vstoupí jakákoli figurka nebo signál. Stejně tak se dveře **automaticky zavřou**, když už na polích vedle nich **není žádná figurka ani žeton signálu**.



NEPRŮCHODNÉ DVEŘE

Neprůchodné dveře jsou trvale zavřené a fungují jako stěny. Figurky jimi **nemohou projít ani skrz ně vidět** (ale mohou se jimi pokusit proniknout). Neprůchodné dveře jsou označeny **žetonem neprůchodnosti**.



HERNÍ KOLA

Každé herní kolo se dělí do tří hlavních fází: **Fáze mariňáků**, **Fáze vetřelců** a **Fáze konce kola**.

Během **Fáze mariňáků** hráči postupně aktivují své postavy, dokud neproběhne aktivace všech postav ve hře.

Ve **Fázi vetřelců** se všichni vetřelci pohybují a útočí a poté se do hry přidávají nové žetony signálů.

Ve **Fázi konce kola** se kontrolují podmínky vítězství nebo prohry.

Po dokončení všech fází začíná nové herní kolo.



PRŮBĚH HERNÍHO KOLA

FÁZE MARIŇÁKŮ

NASTAVENÍ UKAZATELŮ MÍŘENÍ

URČENÍ POŘADÍ AKTIVACÍ

AKTIVACE HRDINŮ

AKTIVACE ZBÝVAJÍCÍCH PĚŠÁKŮ

FÁZE VETŘELCŮ

FÁZE KONCE KOLA

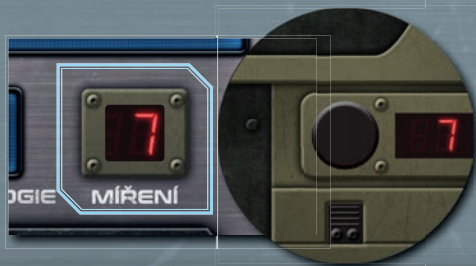
FÁZE MARIŇÁKŮ

Během **Fáze mariňáků** hráči postupně aktivují všechny své hrdiny a pěšáky. Každá postava je v této fázi aktivována právě jednou. Jakmile jsou dokončeny aktivace všech postav ve hře, pokračuje herní kolo **Fází vetřelců**.

NASTAVENÍ UKAZATELŮ MÍŘENÍ

Na počátku **Fáze mariňáků** nastavte ukazatel míření každé postavy na odpovídající hodnotu míření uvedenou na kartě postavy.

*Hicksův ukazatel míření byl v předchozím kole přenastaven na hodnotu 4. Jeho karta ukazuje hodnotu míření 7, takže na začátku **Fáze mariňáků** hráč na ukazateli nastaví hodnotu 7, aby odpovídala hodnotě Hicksova míření.*



URČENÍ POŘADÍ AKTIVACÍ

Hráč, jehož mariňácký hrdina má nejvyšší hodnotu, zvolí hráče, který jako první aktivuje svého hrdinu, a to tak, že mu předá žeton aktivace. Pokud ve hře nejsou žádní mariňáčtí hrdinové, společně vyberte hráče, který žeton aktivace dostane.

Tento hráč pak aktivuje svého hrdinu (nebo v případě, že ovládá více hrdinů, například Ripleyovou a Newt, aktivuje je v libovolném pořadí). Jakmile tento hráč dokončí aktivaci své postavy, předá žeton aktivace hráči po své levici.



AKTIVACE HRDINŮ

Když hráč obdrží žeton aktivace, aktivuje svého hrdinu.

Každá postava při své aktivaci postupně provede šest kroků:

KROKY AKTIVACE

- KROK 1:** Vyhodnocení efektů *Při aktivaci*
- KROK 2:** Vybavení se kartami připravenosti
- KROK 3:** Provedení až 2 akcí
- KROK 4:** Vyhodnocení efektů *Na konci aktivace*
- KROK 5:** Aktivace pěšáků
- KROK 6:** Předání žetonu aktivace

KROK 1: VYHODNOCENÍ EFEKTŮ PŘI AKTIVACI

Některé karty mají efekty, které se spouštějí **na počátku aktivace postavy** - tedy ihned, jakmile je postava aktivována. Každý takový efekt musí být vyhodnocen před tím, než přejdete k dalšímu kroku.

Pokud má být zároveň vyhodnoceno více efektů *Při aktivaci*, rozhoduje o pořadí vyhodnocení aktivní hráč.

PŘI AKTIVACI

Odhai kartu připravenosti:

- Proved' volnou akci *Míření*.
- Obnov 1 kartu připravenosti a poté si 1 kartu připravenosti dober.

ZBRANĚ - ZÁLOŽNÍ



KROK 2: VYBAVENÍ SE KARTAMI PŘIPRAVENOSTI

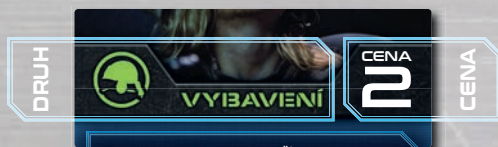
V tomto kroku můžete provést následující činnosti (v libovolném počtu a pořadí):

VYBAVENÍ SE KARTOU: Zaplacením odpovídající ceny (viz strana 14) se můžete **z ruky vybavit kartou zbraně nebo vybavení**. Tato karta musí být umístěna do volného slotu na kartě postavy.

Nemáte-li na kartě volný slot nebo už jste vybaveni hlavní či záložní zbraní, musíte nejprve kartu z příslušného slotu odebrat zpět do ruky. Nechcete-li kartu ze slotu odebrat a uvolnit tak místo, můžete si kartu, kterou jste se chtěli vybavit, ponechat v ruce a počkat na vhodnější příležitost.

ODEBRÁNÍ KARTY: Ze své karty postavy můžete vzít libovolnou kartu zbraně či vybavení a vrátit si ji do ruky.

VYBAVENÍ JINÝCH POSTAV: Kartou zbraně či vybavení můžete vybavit i jinou postavu, je-li vzdálená **do 2 polí** od vaší postavy. Stále musíte zaplatit odpovídající cenu za vybavení.



POZNÁMKA: Většina postav může být vybavena až dvěma zbraněmi, přičemž druhá zbraň musí být označena jako **ZÁLOŽNÍ** (viz strana 7).

Desátník Hicks používá jako svou hlavní zbraň pulzní pušku M41A a jako záložní zbraň má brokovnici Ithaca 37. Dále je vybaven přílbou M4 a ochrannou vestou M3.



KROK 3: PROVEDENÍ AŽ 2 AKCÍ

Každá postava smí ve svém tahu provést 2 akce (může to být dvakrát stejná akce nebo dvě různé akce).

Akce, které může postava provádět, jsou:

AKCE POSTAV

POHYB - Postava se přesune až o tolik polí, kolik činí její hodnota pohybu.

ÚTOK - Postava pomocí své zbraně zaútočí na vetřelce.

**ZPRŮCHODNĚNÍ/
ZNEPRŮCHODNĚNÍ** - Postava se pokusí zprůchodnit nebo naopak zneprůchodnit dveře, průlez či pole nasazení.

MÍŘENÍ - Postava si zvýší hodnotu na svém ukazateli míření o 1.

INTERAKCE - Interakce postavy s objekty na herním plánu.

AKCE KARTY - Provedení zvláštní akce uvedené na kartě.

ODDECH - Dobrána karet a/nebo obnova vyčerpaných karet.

HOD NA TECHNOLOGICKOU ZDATNOST

Některé akce vyžadují úspěšný hod na **technologickou zdatnost**. Pro provedení takového hodu vezměte hodnotu **technologie postavy** a hodte kostkou mariňáků - pokud je hozený výsledek **menší nebo rovný hodnotě technologie postavy**, akce skončí úspěchem. V opačném případě akce skončí neúspěchem. O nový hod se lze pokusit až v průběhu nějaké další akce.



POZNÁMKA: Některé efekty karet poskytují postavám volné akce. Volné akce se nepočítají do limitu dvou akcí na jednu aktivaci. Pokud není přímo řečeno, jakého druhu má volná akce být, může postava jako volnou akci provést libovolnou z akcí postav.

AKCE: POHYB

Postava, která provede akci **Pohyb**, se může přesunout až o tolik polí, kolik činí její hodnota pohybu. Pohybovat se může libovolným směrem, a to i diagonálně.

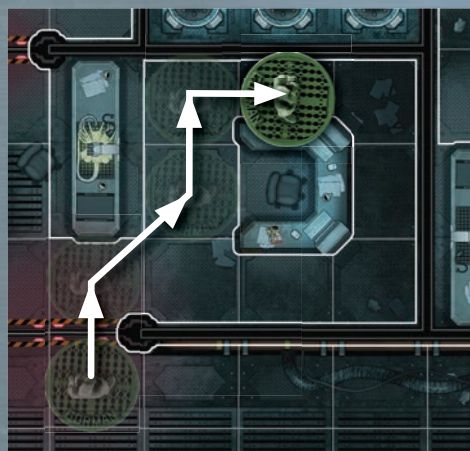
Gorman provede akci Pohyb a posune se kupředu o čtyři pole.



Postava **nemůže projít skrz neprůchodné dveře**, přes neprůchodný terén (ohrazený tlustou bílou čarou) ani skrze pole, na nichž se nacházejí vetřelci. Rovněž **nesmí zakončit svůj pohyb na poli**, kde se nachází jiná postava nebo jakýkoli žeton.

Postava musí svůj pohyb okamžitě **ukončit**, vstoupí-li na pole sousedící s vetřelcem nebo žetonem signálu. Pokud postava začne svou akci **Pohyb** vedle vetřelce, může se pohnout (ale následně již platí všechna pravidla pro pohyb popsaná výše).

Gorman provede další akci Pohyb. Přesune se o jedno pole za dveře (zárubně dveří mu brání v diagonálním pohybu dveřmi) a pak diagonálně o jedno pole mezi laboratorní stůl a pracovní stůl. Podobně jako u zárubní dveří, tlustá bílá čára kolem pracovního stolu blokuje průchod mezi jeho polem a polem, na které se chce přesunout. Gorman se tedy musí přesunout ještě o jedno pole výše, než může obejít horní část pracovního stolu.



AKCE: ÚTOK

Postava, která se rozhodne pro akci **Útok**, může pomocí některé ze svých vybavených zbraní **zaútočit na jakéhokoliv jí viditelného vetřelce**. Může střelou přes jiné vetřelce, ale nemůže střelou přes jiné postavy.

Pro útok pomocí zbraně **hodíte kostkou mariňáků** a výsledek **porovnejte s hodnotou na ukazateli míření** své postavy. Je-li výsledek **menší nebo roven**, než je tato hodnota, je zasažený **vetřelec zabit**. Odstraňte figurku zasaženého vetřelce z herního plánu - v případě, že má pod sebou žetony vetřelců, odeberte místo figurky jeden z těchto žetonů.

Pokud při hodu na útok padne **větší číslo**, než je hodnota na ukazateli míření, **útok mine cíl**.

Po každém hodu na útok (bez ohledu na jeho úspěšnost) **snižte hodnotu na ukazateli míření postavy o 1** (nejméně však na 1).

CENA ZA POUŽITÍ: Pro některé zbraně (jako například pro **pulzní pušku M41A** nebo **pulzní kulomet M56 Smartgun**) platí zvláštní pravidlo, že pokud s nimi chce postava zaútočit, musí při tom **vyčerpat určitý počet karet z ruky**.

Je důležité **neplést si cenu za útok s cenou za vybavení se zbraní**. Cenu za vybavení se zbraní platíte pouze tehdy, když zbraň vybavujete z ruky během hry (viz strana 17).

Hudson chce ze své věrné M41A vypálit po vetřelci, který se na něj řítí temným koridorem. Nejprve musí vyčerpat jednu kartu z ruky. Poté si hodí kostkou mariňáků a porovná hozenou hodnotu (4) s hodnotou na svém ukazateli míření (6). Hudson vetřelce úspěšně zasahuje a figurka vetřelce je odebrána z herní mapy. Na závěr útoku musí Hudson o 1 snížit hodnotu na svém ukazateli míření z 6 na 5.

PLNĚ AUTOMATICKÁ STŘELBA: Některé zbraně jsou označeny jako **plně automatické**. Po každém úspěšném zásahu takovou zbraní můžete **vyčerpat další kartu a pokračovat v palbě** (nezávisle na tom, kolik karet bylo nutné vyčerpat k zahájení útoku). To vám umožní provést útok na dalšího vetřelce.

Se střelbou můžete pokračovat, dokud se **nerozhodnete přestat** nebo **neminete**. Nezapomeňte, že po každém výstřelu **musíte snížit hodnotu na ukazateli míření**.

Hudsonova M41A umožňuje plně automatickou střelbu, takže Hudson může pokračovat v palbě, dokud nemine. Vyčerpal další kartu, zacílil na vetřelce, který se řítí za prvním, nyní již mrtvým vetřelcem, a hází znovu. Tentokrát potřebuje hodit 5 nebo méně. Hodí 2 - hlava druhého vetřelce vybuchne pod náporom střel, ukazatel míření klesá na 4. Třetí útok - Hudson opět vyčerpal kartu, hodí 8 a mine, ukazatel míření klesne na 3. Protože Hudson minul, jeho útok končí.

VOLNÉ AKCE: Některé zbraně (jako například **třířstivé granáty M40**) lze použít **pomocí volné akce** po útoku jinou zbraní. V takovém případě po dokončení útoku (včetně případné plně automatické střelby) s první zbraní **provedete pomocí volné akce běžnou akci Útok s druhou zbraní**, aniž byste tím využili druhou akci postavy.

Hudson má jako záložní zbraň granáty M40. Po střelbě z pulzní pušky se ještě rozhodne jako volnou akci vystřelit z podvěsného granátometu granát - vyřadí kartu granátů a zaútočí. Jeli-kož Hudson ještě nevyčerpal svou druhou akci, může pomocí ní znovu vystřelit z pulzní pušky (i když po výstřelu granátu bude na jeho ukazateli míření pouze 2).

PLOŠNÉ ÚTOKY: Některé zbraně (jako například **plamenomet M240**) umožňují postavě zvolit **cílové pole** (ať už prázdné, či obsazené) a vést **útok na toto konkrétní pole a na všechna pole s ním sousedící**, která společně tvoří **zónu zásahu** - cílem útoku jsou pak všechny figurky (postavy i vetřelci), houfy vetřelců a žetony signálů, které se nacházejí v zóně zásahu, přičemž proti každému cíli je veden **samostatný hod na útok**. Je-li zničen žeton signálu, je odstraněn ne- hledě na to, kolik představoval vetřelců.

Plošný útok je stále jen jedinou akcí, takže cenu za použití zbraně platíte pouze jednou a také ukazatel míření snižujete pouze o 1, nehledě na počet provedených hodů na útok.

Nedaleko Hickse je pole, kolem něhož se to- slova rojí vetřelci, ale protože je vedle tohoto pole i Ripleyová, rozhodne se Hicks útočit jinak, aby ji neohrozil. Jím vybrané pole je prázdné, ale v zóně zásahu jsou na dvou samostatných poli- ch dva vetřelci a na třetím poli je dokonce čtyř- členný houf vetřelců.

Hicks nejprve hází na útok za každou samostatnou figurku (padne mu 7 a 8 - zabije jednoho vetřelce). Dále hází čtyřikrát za houf vetřelců (jednou za figurku a třikrát za žetony) a padne mu 3, 4, 6 a 9 - zabije všechny tři žetony, ale jeden vetřelec z houfu přežil.





AUTOMATICKÝ ZÁSAH: Některé zbraně (jako například pistole HK VP70) zasáhnou cíl vždy, když při hodů na útok padne určité číslo, neohledě na hodnotu na ukazateli míření. Kromě toho zasáhnou cíl i tehdy, když je číslo hozené při hodů na útok menší nebo rovno hodnotě na ukazateli míření.

Gorman vypálí ze své pistole HK VP70. Při hodů na útok mu padne 4, což se přesně rovná hodnotě na ukazateli míření - vetřelec umírá a hodnota na ukazateli míření se snižuje na 3. Pistole HK VP70 umožňuje vyčerpáním karty provést volnou akci Útok, takže Gorman vystřelí znovu. Padne mu 7, méně a hodnota na jeho ukazateli míření klesá na 2.

Ve své druhé akci se zoufalý Gorman pokusí znovu vystřelit - padne 3. To by za běžných okolností znamenalo neúspěch, ale protože pistole vždy zasahuje při hodů 3 a méně, Gorman vetřelce zabije (a jeho ukazatel míření se sníží na 1). Protože už na dohled nejsou žádní další vetřelci, Gorman svou akci ukončí, aniž by využil následnou volnou akci.



VÝHLED A VIDITELNOST

Figurka má ve výhledu jiné pole, figurku, žeton nebo objekt na herní mapě, pokud může vést **přímou čáru z libovolné části svého pole na libovolnou část cílového pole**, aniž by tato čára procházela polem s jinou postavou (kromě situace, kdy je tato postava sražená k zemi, viz strana 24), **stěnou** (černá plocha) nebo **zavřenými či neprůchodnými dveřmi**. Pole, figurka, žeton nebo objekt na herní mapě jsou pro postavu viditelné, **nachází-li se v jejím výhledu**.

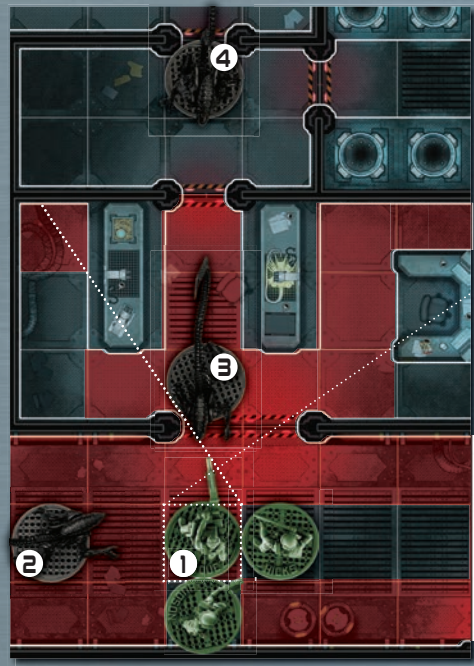
Výhled může vést i z rohu pole figurky mezi dvěma jinými postavami nebo jinou postavou a zdí (viz příklad níže).

Pro Vasquezovou 1 jsou viditelná všechna červeně podbarvená pole.

Tečkované čáry ukazují krajní body jejího výhledu z rohů pole, na němž se nachází, na pole v sousední místnosti. Pole zakrytá zdí pro ni nejsou viditelná.

Vasquezová může střítet na vetřelce 2 ve stejné místnosti a také na toho v sousední místnosti 3, protože ten stojí u dveří, které jsou v důsledku jeho přítomnosti otevřené.

Nemůže ale střítet na vetřelce 4 ve vzdálenější místnosti, protože u dveří do této místnosti nestojí žádná figurka - dveře jsou proto zavřené a brání ve výhledu.



Vasquezová nemůže střítet přes Hickse ani Hudsona, ale protože roh jejího pole leží mezi jejich poli, může mezi nimi střítet.

AKCE: ZPRŮCHODNĚNÍ/ ZNEPRŮCHODNĚNÍ

Postavy používají akci *Zprůchodnění/Zneprůchodnění* k *zprůchodnění* (nebo naopak *zneprůchodnění*) *dveří, průlezů a polí nasazení*. Postava, která chce něco *zprůchodnit* či *zneprůchodnit*, se musí *nacházet na poli sousedícím s tímto objektem a uspět v hodu na technologickou zdatnost*. Pokud je hod úspěšný, položte na dveře, průchod nebo pole nasazení *žeton neprůchodnosti* (nebo žeton neprůchodnosti naopak odeberte, pokud už tam je).



NEPRŮCHODNÉ
DVEŘE



NEPRŮCHODNÝ
PRŮLEZ



NEPRŮCHODNÉ
POLE NASAZENÍ

Hicks chce zneprůchodnit dveře, aby zabránil vetřelci v průchodu, takže hodí na technologickou zdatnost a padne mu 4. Jeho hodnota technologie činí 5, dveře se mu tedy podařilo zneprůchodnit.



PRONIKNUTÍ NEPRŮCHODNÝMI DVEŘMI: Vetřelci a žetony signálu, kteří potřebují projít neprůchodnými dveřmi, aby se dostali k postavě, se *zastaví na poli vedle dveří* a pokusí se jimi *proniknout*. Hodte kostkou vetřelců - pokud *padne 5 nebo více, odstraňte žeton neprůchodnosti* a vetřelec nebo signál pokračuje dál ve svém pohybu, zbývá-li mu ještě nějaký. Při jakémkoli jiném výsledku se vetřelci či signálu *nepodaří dveřmi proniknout a jeho tah okamžitě končí*.

PRONIKNUTÍ NEPRŮCHODNÝMI PRŮLEZY A POLI NASAZENÍ: Pokud by se měl signál objevit na neprůchodném průlezu nebo neprůchodném poli nasazení, hodte kostkou vetřelců - pokud *padne 5 nebo více, odstraňte žeton neprůchodnosti* a žeton signálu *umístíte na herní plán*. Při jakémkoli jiném výsledku je žeton signálu *odstraněn*. V případě, že se má na stejném místě objevit vícero signálů, hází se na každý signál zvlášť, dokud není žeton neprůchodnosti odstraněn, nebo dokud nejsou všechny signály odstraněny.

AKCE: MÍŘENÍ

Postava, která provede akci *Míření*, si *smí zvýšit hodnotu na svém ukazateli míření o 1*. Tím se může hodnota na ukazateli míření zvýšit nad hodnotu míření na kartě postavy.

Hudson provede akci Míření. Jeho ukazatel míření je aktuálně nastaven na 6, takže ho posune na 7.



POZNÁMKA: Hodnota na ukazateli míření nikdy nemůže být menší než 1 a nikdy nemůže být větší než 10.

AKCE: INTERAKCE

V některých misích se na herním plánu *nacházejí objekty, s nimiž mohou postavy interagovat*. Aby postava mohla provést interakci, musí se *nacházet na poli sousedícím s objektem, s kterým se snaží interagovat*. Výsledek interakce je vždy uveden v popisu konkrétní mise.

AKCE: ODDECH

Hrdina provádějící akci *Oddech* si může z balíčku připravenosti *dobrat až dvě karty* a poté může *obnovit až tři karty z balíčku vyčerpání a/nebo ze své ruky* (viz strana 14).

Pěšák provádějící akci *Oddech* si žádné karty *nedobírá*, ale může z balíčku vyčerpání *obnovit až tři karty*.



KROK 4: VYHODNOCENÍ EFEKTŮ NA KONCI AKTIVACE


Některé karty mají efekty, které se spouštějí **na konci aktivace postavy**. Každý takový efekt musí být vyhodnocen před tím, než přejdete k dalšímu kroku.

Pokud má být zároveň vyhodnoceno více efektů **Na konci aktivace**, rozhoduje o pořadí vyhodnocení aktivní hráč.

NA KONCI AKTIVACE

Odhal kartu připravenosti:

  Vezmi si odhalenou kartu do ruky.

 Skrytě se podívej na vrchní kartu z balíčku signálů - můžeš ji buď ponechat na svém místě, nebo ji umístit dospodu balíčku.

ZÍRAŇ



KROK 5: AKTIVACE PĚŠÁKŮ

Po ukončení své aktivace může **mariňácký hrdina aktivovat pěšáky**, kteří v tomto kole nebyli dosud aktivováni. Kolik pěšáků může mariňácký hrdina aktivovat, závisí na jeho **hodnosti**, jež je uvedena v levém horním rohu jeho karty. V tomto kroku hrdina nemůže aktivovat pěšáka, který má vyšší hodnost než on sám.

Civilisté v tomto kroku **nemohou** aktivovat pěšáky.



DES. DWAYNE HICKS



HODNOST 1: Mariňácký hrdina smí aktivovat 1 pěšáka.



HODNOST 2: Mariňácký hrdina smí aktivovat až 2 pěšáky.



HODNOST 3: Mariňácký hrdina smí aktivovat až 3 pěšáky.

KROK 6: PŘEDÁNÍ ŽETONU AKTIVACE

Pokud hráč po vaší levici v tomto kole dosud **neaktivoval** svého hrdinu, **předejte mu žeton aktivace**. Pokud už byli všichni hrdinové aktivováni, **Fáze aktivace hrdinů** ve **Fázi mariňáků** končí.



AKTIVACE ZBÝVAJÍCÍCH PĚŠÁKŮ

Mariňácký hrdina s nejvyšší hodností nyní **aktivuje všechny pěšáky**, kteří tomto kole dosud **nebyli aktivováni**. V případě, že ve hře není žádný mariňácký hrdina, vyberte hráče, který pěšáky aktivuje. Po aktivaci všech zbývajících pěšáků **Fáze mariňáků** končí a nastává **Fáze vetřelců**.



FÁZE VETŘELCŮ

Jakmile všechny postavy dokončí svůj tah, nastává *Fáze vetřelců* - vetřelci a signály se pohybují a útočí a poté jsou vyhodnoceny karty signálů, čímž *Fáze vetřelců* končí.

Fáze vetřelců se dělí do tří po sobě jdoucích kroků:

PRŮBĚH FÁZE VETŘELCŮ

KROK 1: Aktivace vetřelců

KROK 2: Aktivace signálů

KROK 3: Vyhodnocení karet signálů



KROK 1: AKTIVACE VETŘELCŮ

Všichni vetřelci se aktivují jeden po druhém - jako **první** je aktivován vetřelec **nejblíže postavám** a postupně jsou aktivováni vetřelci od postav stále vzdálenější. Pokud je vícero vetřelců od postav vzdáleno stejně, určí **mariňácký hrdina s nejvyšší hodností**, který z vetřelců bude aktivován jako první.

Při své aktivaci se vetřelec vždy nejprve **pohybuje** a poté **útočí** (pokud může). Než je aktivován další vetřelec, musí být aktivace předešlého vetřelce zcela dokončena.

POHYB VETŘELCE

V případě, že se vetřelec nachází na poli **sousedícím s nějakou postavou**, **zaútočí** na ni. Jinak dojde k **pohybu** za jeho kořistí.

Hodnota pohybu všech vetřelců činí **6**.

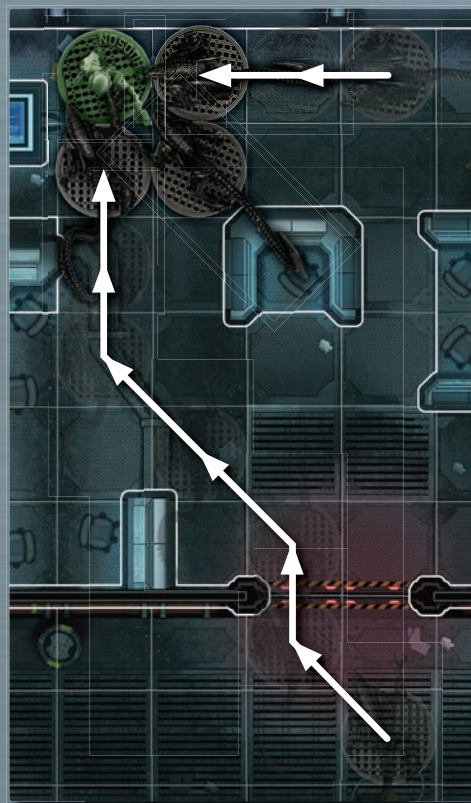
Vetřelci se vždy pohybují **nejkratší možnou cestou** k **nejbližší postavě** (i když je sražena k zemi, viz strana **24**), přičemž se vyhýbají překážkám (kromě neprůchodných dveří) a slepým uličkám. Vetřelec **ukončí svůj pohyb**, když:

- se pohne o tolik polí, kolik činí hodnota jeho pohybu,
- začne svůj pohyb na poli **sousedícím s postavou**,
- **vstoupí na pole** **sousedící s postavou**,
- **nepronikne** **neprůchodnými dveřmi**.

Vetřelec nikdy **nemůže vstoupit** na pole, kde se už nachází jiný **vetřelec** nebo **signál**.

Nejbližší postavou ke třem vetřelcům na herním plánu je Hudson, takže všichni míří nejkratší cestou právě k němu. Jeden vetřelec je přímo vedle Hudsona, takže se nepohybuje.

Druhý vetřelec se přesune o 2 pole a zastaví se vedle Hudsona. Třetí využije celý svůj pohyb o 6 polí a rovněž se přesune do těsné blízkosti nešťastného Hudsona.



OBRANNÁ PALBA

Když se vetřelec pohne na pole **sousedící s postavou** nebo svůj pohyb na takovém poli **začne**, mohou všechny postavy, které vetřelce vidí a jsou od něj do čtyř polí, na vetřelce **zaútočit**, a to **před jeho vlastním útokem**.

Počínaje postavou, která je vetřelci nejbližší, se hráči střídají v **provedení běžné akce Útok** (viz strana 19) proti tomuto vetřelci (nezapomeňte vyčerpat potřebné karty a snížit ukazatel míření jako obvykle). Jakmile je daný vetřelec zabit, postavy přestanou střílet a jsou připraveny na příchod dalšího vetřelce.

ÚTOK VETŘELCE

Pokud vetřelec přežije případnou obrannou palbu, musí se cílová postava okamžitě sama **bránit útoku vetřelce**.

HOD NA OBRANU: Hráč hodí kostkou mariňáků a hozený výsledek porovná s **hodnotou obrany** své postavy. Pokud je výsledek **menší nebo roven** hodnotě obrany, postava se útoku **vyhnula** a přežila. Za každý žeton vetřelce pod útočícím vetřelcem **přičtete k hodu +1**.

PROTIÚTOK: Pokud je výsledek hodů zároveň **menší nebo roven** hodnotě boje zblízka postavy, je **vetřelec při svém útoku zabit**. Má-li vetřelec pod sebou žetony vetřelců, odeberte místo vetřelce jeden z těchto žetonů.

NEÚSPĚŠNÁ OBRANA: Pokud postava **neuspěje** v hodě na obranu, je **sražena k zemi**. Pokud je výsledek hodů na obranu **10 nebo více**, je postava **přímo zabita** a odstraněna ze hry.

SRAŽENÍ K ZEMI

Když je postava **sražena k zemi**, položte její figurku **na bok**. Sražená postava **nemůže provádět žádné akce** (včetně volných akcí, jako je obranná palba), ale stále **může provádět hody na obranu**. Pokud na počátku další **Fáze vetřelců** nejsou vedle postavy žádní vetřelci, **vzchopí se** - automaticky se zvedne ze země a může pokračovat ve hře.

ODVLEČENÍ VETŘELCI

Sražená postava, která má vedle sebe na začátku Fáze vetřelců alespoň jednoho vetřelce, je vetřelci odvedena pryč - je odstraněna ze hry společně s jedním z vetřelců vedle ní (a všemi žetony vetřelců, které se pod ním nacházejí). Odvedené postavy je možné zachránit prostřednictvím **záchranné mise**.

ZTRÁTA HRDINY

Když je postava **hrdiny zabita nebo odvedena vetřelci**, hráč **vyřadí všechny karty z ruky** a rovněž všechny karty, kterými byla ztracená postava **vybavena**. Poté si může zvolit jednoho **pěšáka**, který se stane jeho **novým hrdinou** - otočí kartu postavy na odpovídající stranu a pokračuje za něj jako za hrdinu. Pokud už nejsou k dispozici žádní pěšáci, je hráč **vyřazen ze hry**.

Ukazatel míření nového hrdiny zůstává nastavený na stejné hodnotě, jakou měl před otočením karty postavy. Na počátku aktivace postavy nastavte ukazatel jako obvykle.

Hudson provede obrannou palbu a zabije první dva vetřelce, kteří se k němu přiblíží.



Třetího vetřelce už při jeho pohybu nezvládne zastřelit, takže na něj vetřelec zaútočí. Hudson provede hod na obranu a padne mu 2, což je vzhledem k jeho hodnotě obrany 6 úspěch.

Hodnota jeho boje zblízka je 2, takže zároveň úspěšně provedl protiútok a vetřelce zabil.



KROK 2: AKTIVACE SIGNÁLŮ

Po aktivaci všech vetřelců na herním plánu vyberte **mapový díl** a **aktivujte** na něm všechny **žetony signálů**. Poté přejděte na další mapový díl a postup opakujte, dokud nejsou aktivovány všechny žetony signálů na herním plánu.

Signály aktivujte po **jednom** - začněte tím, který je nejbližší postavám, a pokračujte vzdálenějšími signály. Pokud je od postav stejně vzdáleno vícero signálů, určí **mariňácký hrdina s nejvyšší hodnotí**, který signál bude aktivován jako první.

Po své aktivaci se signál vždy **pohybuje** a poté případní vetřelci, kteří se ze signálu objeví, **dokončí jeho pohyb a zaútočí** (mohou-li). Vždy nejprve dokončete aktivaci jednoho signálu, než přejdete na další. Každý signál se může aktivovat jen jednou, a to i když se během svého pohybu přesune na jiný mapový díl.

POHYB SIGNÁLŮ

Po výběru mapového dílu hodte **kostkou vetřelců** - všechny signály na tomto herním plánu mají v této *Fázi vetřelců* **hodnotu pohybu** rovnou výsledku hodu.

Stejně jako vetřelci se i signály pohybují **nejkratší možnou cestou k nejbližší postavě**, přičemž se vyhýbají překážkám (kromě neprůchodných dveří) a slepým uličkám.

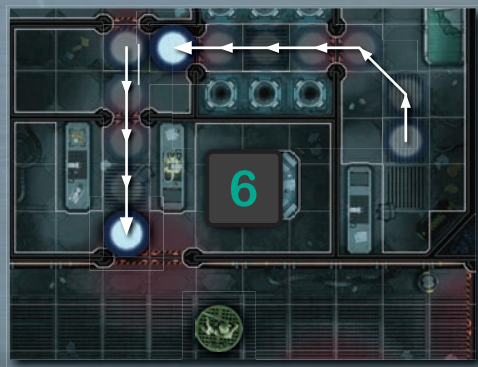
Signál **ukončí svůj pohyb**, když:

- se pohne o tolik polí, kolik činí hodnota jeho pohybu,
- vstoupí na pole sousedící s postavou,
- nepronikne neprůchodnými dveřmi.

Signál nikdy nemůže vstoupit na pole, kde se už nachází vetřelec nebo jiný žeton signálu.

Na pohyb signálů na tomto herním plánu padlo 6. Oba signály se vydají nejkratší možnou cestou k Hicksovi.

Jednomu signálu je pohyb přerušen, protože se otevřely dveře a pro Hickse je signál nyní viditelný. Tento signál se pohnul o čtyři pole, takže mu po vyhodnocení odhalení zbývají ještě dvě pole, o něž se může pohnout.



PŘERUŠENÍ POHYBU: Dojde-li k odhalení signálu, může to dočasně přerušit pohyb jiné figurky nebo i jeho vlastní pohyb. Při odhalení se **přeruší veškerý pohyb**, vyhodnotí se odhalení a poté se **dokončí pohyb**.

ODHALENÍ SIGNÁLŮ

Signál je **odhalen**, jakmile se **dostane do výhledu libovolné postavy**.

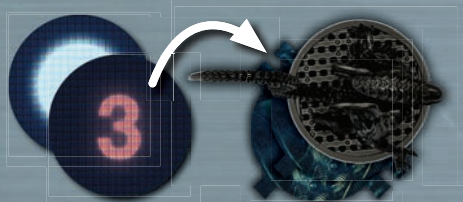
Při odhalení signálu otočte žeton **lícem vzhůru** - hodnota na žetonu určí, kolik se ze signálu objeví vetřelců.

Pokud je na žetonu hodnota 1, vyměňte signál za jednoho vetřelce.

Pokud je na žetonu hodnota větší než 1, vznikne **houf vetřelců** - signál vyměňte za vetřelce a pod něj dejte tolik žetonů vetřelců, aby celkový počet figurky a žetonů odpovídal odhalenému číslu.

Po umístění vetřelce a případných žetonů vetřelců zamíchejte žeton signálu zpět do zásoby signálů.

Signál, který se dostal do Hicksova výhledu, se otočí a ukáže se číslo 3. Vyměňte signál za jednu figurku vetřelce a pod ni umístěte dva žetony vetřelců - vznikne houf vetřelců o síle 3.



Pohyb nyní může pokračovat. Houf vetřelců se pohne o dvě pole, která mu ještě z pohybu zbývají, a přesune se na pole vedle Hickse.





ÚTOK VETŘELCE

Po odhalení signálu dokončí vetřelec svůj pohyb a zaútočí, pokud je to možné, stejně jako při aktivaci vetřelců (viz strana 23).

HOUFY VETŘELCŮ

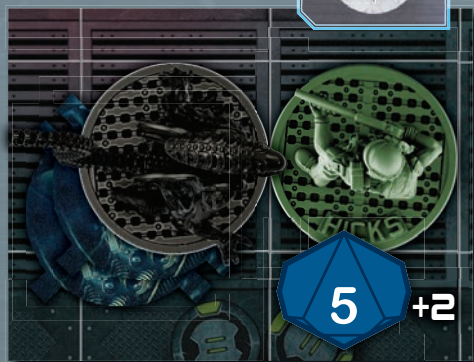
Když se při odhalení signálu objeví více než jeden vetřelec, stane se z nich **houf vetřelců**.

POHYB: Houfy vetřelců se pohybují stejně jako samostatní vetřelci.

ÚTOK: Při hodu na obranu přidává každý žeton vetřelce v houfu +1 k hodnotě **hozené na kostce mariňáků**.

OBRANA: Když je houf zasažen zbraní nebo v boji zblízka, odstraňte místo vetřelce **jeden žeton vetřelce**. Pokud houf přijde o všechny žetony vetřelců, stává se z něj samostatný vetřelec.

Houf vetřelců obsahující dva žetony vetřelců útočí na Hickse. Hicks hodí na obranu 5 a přičte 2 za žetony vetřelců, což je dohromady 7. Jeho hodnota obrany je 6, takže vetřelci srazí Hicke k zemi, jelikož ten ve své obraně neuspěl.



KROK 3: VYHODNOCENÍ KARET SIGNÁLŮ

Po aktivaci všech vetřelců a signálů **vyhodnotí hráči z balíčku signálů tolik karet signálů, kolik odpovídá počtu hráčů ve hře:**

Počet hráčů	Počet karet signálů
1	2
2 až 4	3
5 či více	4

Počínaje mariňáckým hrdinou s nejvyšší hodnotí každý hráč **vyhodnotí kartu signálu**. Má-li se vyhodnotit více karet, než je ve hře hráčů, vyhodnotí mariňácký hrdina s nejvyšší hodnotí o jednu kartu více než ostatní.

Dojdou-li v balíčku signálů karty, zamíchejte všechny již vyhodnocené karty a vytvořte z nich nový balíček signálů.

Na každé kartě signálu je uvedeno, kolik a kde se má na herním plánu **objevit nových signálů**. Některé karty signálů mohou mít i jiné další efekty. Po svém vyhodnocení jsou karty signálů odloženy na odkládací balíček signálů.



DOBÍRACÍ
BALÍČEK
SIGNÁLŮ

ODKLÁDACÍ
BALÍČEK
SIGNÁLŮ

POZNÁMKA: Pokud se text v pravidlech nebo na kartách zmiňuje o balíčku signálů, je tím vždy míněn dobírací balíček signálů.

OBJEVENÍ SIGNÁLŮ

Na každé kartě signálu je uveden počet signálů a lokace. Počet signálů udává, kolik žetonů signálů tato karta přivede do hry, a lokace určuje, na které pole nasazení vetřelců umístíte žetony signálů.

OBJEVENÍ SIGNÁLŮ: Náhodně vezměte uvedený počet žetonů signálů ze zásoby a umístěte je lícem dolů na pole nasazení vetřelců (nebo co nejbližší) tak, aby na každém poli byl právě jeden žeton signálu. Pokud není v okolí pole nasazení volné pole, dejte žeton signálu na **nejbližší možné volné pole**, i kdyby to mělo být na druhé straně herního plánu.

Žetony signálů se nikdy neumisťují na sebe. Je-li na výběr, kam signál umístit, rozhoduje mariňák s nejvyšší hodnotí.

NEDOSTATEK ŽETONŮ SIGNÁLŮ: Pokud dojdou žetony signálů, pohněte každým signálem ve hře o tři pole (za použití běžných pravidel pro pohyb signálů) za každý chybějící žeton signálu. Tímto pohybem mohou být některé signály spatřeny a vráceny zpět do zásoby, takže mohou být opět použity.

HERNÍ EFEKT: Při vyhodnocování karet signálu nezapomeňte vyhodnotit i herní efekt uvedený na kartě. Jestliže dojde v důsledku efektu na kartě signálu k přesunu vetřelců, vetřelci **neútočí** (není-li uvedeno jinak).

Některé karty signálů vyžadují umístění žetonu průlezu vedle hrdiny hráče, který kartu vyhodnocuje. Žeton průlezu nemůže být umístěn na pole, na němž se nachází jiný žeton průlezu nebo žeton nasazení vetřelců. Pokud hráč vyhodnocuje během jednoho kola více karet vyžadujících umístění žetonu průlezu, **umístí pouze jeden žeton**, ale ostatní instrukce na kartách musí dodržet.

DRUH	LOKACE
 PRŮZKUMNÍK	
SIGNÁLY	
<p>Když se tento signál objeví na herním plánu, vyčerpá 1 kartu připravenosti za každou postavu, pro niž je tento signál viditelný.</p>	
HERNÍ EFEKT	

ODHALENÍ OBJEVUJÍCÍCH SE SIGNÁLŮ

Někdy může být signál odhalen okamžitě po svém objevení - v takovém případě rovnou nahradte signál odpovídajícím počtem vetřelců. Tito vetřelci se až do své aktivace v další *Fáze vetřelců* nepohybují ani neútočí.

JEŠTĚ VÍC VETŘELCŮ

Pokud byste ve své hře rádi měli ještě víc vetřelců, je možné hru rozšířit o modul, v němž se nachází dvanact vetřelčích válečníků. Tím bude možné nahradit žetony vetřelců v houftech vetřelců samostatnými figurkami.

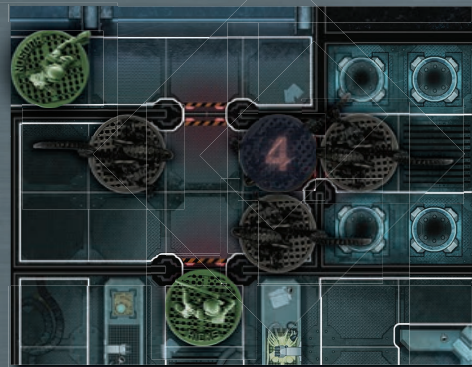
NAHRAZENÍ HOUFŮ VETŘELCŮ

Máte-li dostatek figurek vetřelců, můžete místo vytvoření houfu vetřelců při odhalení signálu umístit na herní mapu přímo samotné vetřelce - první vetřelec se objeví na místě signálu. Každý další vetřelec se objeví na volném poli vedle prvního vetřelce, ovšem platí, že toto pole nesmělo být ve výhledu žádné postavy, když došlo k odhalení signálu.

Pokud vedle prvního vetřelce není dostatek volných polí splňujících výše uvedenou podmínku, umístíte všechny zbývající vetřelce na nejbližší možná volná pole, která nejsou ve výhledu postav.

Pokud je na herním plánu více polí, na nichž se může vetřelec objevit, rozhoduje o jeho umístění mariňák s nejvyšší hodnotí.

Hicks se pohne ke dveřím, za nimiž se nachází signál. Dveře se automaticky otevrou, takže dojde k odhalení signálu - za signálu se objeví čtyři vetřelci. Jelikož se používá volitelné pravidlo o nahrazování houfů, objeví se první vetřelec na místě signálu a dva další vetřelci na polích vedle něj. Přestože vedle prvního vetřelce jsou ještě dvě volná pole, poslední dosud nenasazený vetřelec se na nich nemůže objevit, protože kdyby zde byl, způsobil by otevření dveří a byl by ve výhledu Hickse nebo Hudsona. Poslední vetřelec se tedy může nacházet o jedno pole dále od prvního vetřelce vlevo od dveří nebo o jedno pole dále za vetřelcem vpravo v chodbě.



FÁZE KONCE KOLA

Poté co si všichni hráči vyhodnotí své karty signálů, začíná *Fáze konce kola*.

Fáze konce kola se dělí do tří po sobě jdoucích kroků:

PRŮBĚH FÁZE KONCE KOLA

KROK 1: Vyhodnocení efektů *Na konci kola*

KROK 2: Kontrola splnění podmínek mise

KROK 3: Příprava na další herní kolo

KROK 1: VYHODNOCENÍ EFEKTŮ NA KONCI KOLA

Některé karty mají herní efekty, které jsou vyvolány během tohoto kroku. Všechny tyto efekty vyhodnoťte před tím, než přejdete k dalšímu kroku. Pokud je těchto efektů více, můžete určit, v jakém pořadí budou vyhodnoceny.

KROK 2: KONTROLA SPLNĚNÍ PODMÍNEK MISE

Podářilo se vám splnit všechny cíle mise? V tom případě vyhrávají *marináci*!

Byly všechny postavy zabity, sraženy k zemi nebo odvlčeny *vetřelci*? V takovém případě okamžitě vyhrávají *vetřelci*. Nezvládli jste to! Je po všem!

Pokud ale ani jedna strana nevyhrála, mise zatím končí! Je třeba se připravit na další herní kolo.

KROK 3: PŘÍPRAVA NA DALŠÍ HERNÍ KOLO

Jestliže mise používá počítadlo kol, otočte ho na další číslo v pořadí a začněte nové herní kolo *Fází marináků*.

MISE

PŘÍBĚHOVÁ KAMPAŇ

Přestože lze hrát jednotlivé mise samostatně, mnohem zábavnější je hrát je postupně jako *příběhovou kampaň*. Vy a vaši spoluhráči budete muset spolupracovat, abyste dokončili všechny mise a přežili! Jen tak o tom budete moci později vyprávět!

Během *příběhové kampaně* hráči hrají jednotlivé mise v daném pořadí, přičemž si z jedné hry do druhé zaznamenávají ztráty postav a vyřazené karty připravenosti. Po dokončení *příběhové kampaně* hráči určí své závěrečné skóre podle toho, jak se jim dařilo.

HRANÍ MISÍ V KAMPANI

V *příběhové kampani* chystáte a hrajete každou misi běžným způsobem, a to včetně vybavení postav kartami z balíčku připravenosti. Ovšem po každé misi budete mít k dispozici méně zdrojů, jak budete vyřazovat karty z balíčku připravenosti a postavy budou zabíjeny nebo odvlčeny *vetřelci*. Pamatujte na to během hry!

Obecně platí, že mise hrajete v pořadí podle jejich čísel:

MISE 1: NEWT

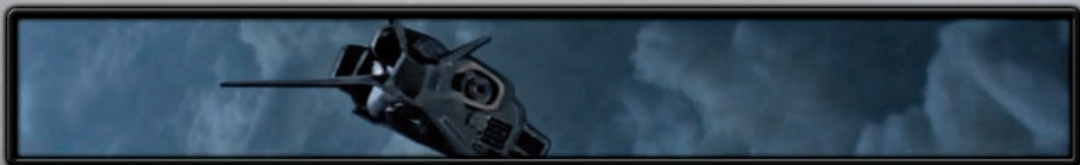
MISE 2: ÚTĚK

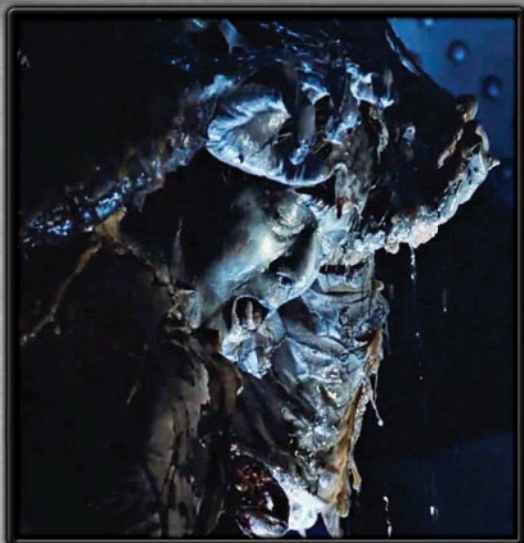
MISE 3: PŘEŽÍT!

Mezi běžné mise kampaně však také můžete zařadit *záchranné* či *zásobovací mise*, abyste získali zpět odvlčené postavy nebo doplnili tolik potřebné zásoby a obnovili váš balíček připravenosti.

PROHRA V MISI

Pokud se vám nepodaří misi vyhrát, *hra končí*! *Není nikdo, kdo by mohl pokračovat v kampani*, takže budete muset vyslat na LV-426 novou výpravu a zkusit to znovu.





ZTRÁTA KARET PŘIPRAVENOSTI

Po dokončení mise postupujte podle těchto kroků:

- 1: Každý hráč projde balíček vyřazení a vybere **jednu kartu**, kterou vrátí do balíčku připravenosti.
- 2: Všechny **karty hrozeb** v balíčku vyřazení vraťte do balíčku připravenosti.
- 3: Zamíchejte balíček vyřazení a **polovinu** těchto karet (zaokrouhleno nahoru) **odstraňte trvale ze hry**. Tyto karty už po zbytek příběhové kampaně nejsou dostupné.
- 4: Všechny zbývající karty v balíčku vyřazení a všechny karty v ruce hráčů **vraťte do balíčku připravenosti** - všechny karty v balíčku připravenosti jsou nyní dostupné pro další misi.

MRTVÉ POSTAVY

Postavy, které byly během mise v kampani zabity, jsou ze hry **trvale odstraněny** a nemohou být po zbytek příběhové kampaně použity.

ZÁVĚREČNÉ SKÓRE

Po poslední misi v příběhové kampani nastal čas zjistit, jak jste si vedli. K určení závěrečného skóre postupujte podle následujících kroků:

- 1: Položte balíček vyčerpání a všechny karty v rukách hráčů na vršek balíčku připravenosti.
- 2: Za každou postavu (kromě Newt), která byla zabita (včetně všech obětí facehuggerů) nebo je na konci kampaně stále mezi postavami odvěčenými vetřelci, **vyřadte z balíčku připravenosti 5 karet**.
- 3: Pokud byla Newt během kampaně zabita, **vyřadte z balíčku připravenosti 10 karet**. Jestliže Newt naopak přežila, **vraťte 10 vyřazených nebo trvale odstraněných karet** zpět do balíčku připravenosti.
- 4: Odstraňte balíček vyřazení ze hry.
- 5: Vaše závěrečné skóre je dáno počtem karet, které **zůstanou v balíčku připravenosti**.

ZVLÁŠTNÍ MISE

ZÁCHRANNÉ MISE

Během kampaně mohou být některé vaše postavy odvěčeny vetřelci, aby se staly hostiteli xenomorfních embryl.

Mezi příběhovými misemi se můžete pokusit o **záchrannou misi**, abyste odvěčené postavy zachránili dřív, než dojde k jejich infekci. V případě úspěšné záchranné mise se zachráněné postavy **vracejí zpět do hry**.

Tuto misi můžete provádět i **opakovaně**, jsou-li nějaké postavy odvěčeny vetřelci. Mějte však na paměti, že při každém pokusu o záchranu takových postav spotřebujete zdroje, které už ne získáte zpět!

ZÁSOBOVACÍ MISE

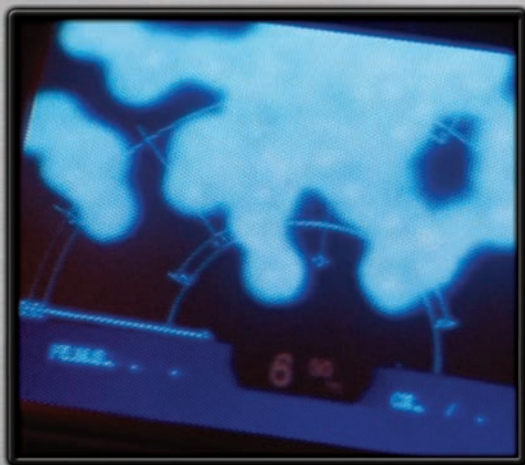
Během kampaně můžete přijít o vybavení a zdroje, které byste později mohli potřebovat. Pokud k tomu dojde, můžete vyrazit na **zásobovací misi** a pokusit se získat zpět alespoň část karet připravenosti.

Na zásobovací misi se můžete během jedné kampaně vydat **pouze jednou**.

MISE VETŘELCI ÚTOČÍ

Mise *Vetřelci útočí* jsou samostatné hry, kde se vaši mariňáci utkají s vetřelci v boji na život a na smrt. Mariňáci musí přežít tak dlouho, dokud **není balíček signálů zcela bez karet** (tento balíček se nemíchá) a **všichni vetřelci nejsou zabiti**. Pokud přežije alespoň jedna postava, všichni hráči vítězí. Pokud jsou všechny postavy zabity nebo dojdou karty připravenosti, všichni hráči prohrávají.

V těchto misích se nevyskytuje Newt a postavy **nemají** na začátku žádné vybavení ani zbraně kromě **pistolí HK VP70**.





ZVLÁŠTNÍ ŽETONY

POČÍTAČOVÉ TERMINÁLY A KONTEJNERY

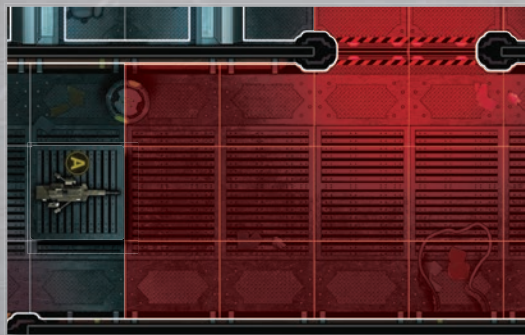
V některých misích se používají zvláštní žetony počítačových terminálů a kontejnerů. Jak tyto žetony fungují, zjistíte vždy v popisu konkrétní mise na její kartě.



AUTONOMNÍ STŘELECKÉ OBRANNÉ VĚŽE (ASOV)

Autonomní obranné střelecké věže (ASOV) se používají v *Misi 3: Přežít!* a ve všech misích *Vetřelci útočí!*

Při přípravě hry umístíte žetony ASOV na libovolná pole na herním plánu a natočíte je do směru, kterým budou mířit. Věže mohou střílet pouze na cíle, které jsou před nimi. Nemají výhled na žádné figurky, které jsou po jejich bocích nebo za nimi.



Kdykoli se postava, vetřelec nebo signál **pohne do výhledu ASOV**, věž na něj vystřelí. Pokud mine a cíl pokračuje v pohybu, vystřelí znovu za každé pole, na něž cíl vstoupí, dokud cíl neopustí výhled věže. Signál, na který věž střílí, neotáčejte - přesný počet vetřelců skrývajících se v signálu zůstává neznámý.

Ukazatel munice ASOV nastavte na začátku hry na hodnotu 450. Při každém výstřelu věže snižte odpovídající ukazatel o jednu pozici. Jakmile ukazatel dosáhne nuly, věž už nemá munici a nemůže dále střílet.



Když ASOV střílí, mariňák s nejvyšší hodnotou hodí **dvěma kostkami mariňáků** a kostku s **vyšším výsledkem odloží pryč**. Pokud na zbývajícím kostce padlo **7 nebo méně**, je vše v cílovém poli - ať už postava, vetřelec, houf vetřelců, nebo signál - **zničeno**.

FACEHUGGERI

Facehuggeri* se ve všech ohledech chovají jako běžní vetřelci. Nicméně pokud postava neuspěje v hodů na obranu proti útoku facehuggera, není zabita ani odvěčena. Místo toho položte na kartu této postavy žeton facehuggera.

V případě, že postava přežije misi, v níž obdržela žeton facehuggera, i tak se bere na **konci kampaně** jako zabitá.



* Facehugger (lat. Manumala noxhydria) je druhé vývojové stádium xenomorfa XX121. Mariňáky též někdy označovány jako „ksichtolep“.

DALŠÍ PRAVIDLA

ROZHODNUTÍ HRÁČŮ

Někdy nastanou situace, kdy mají vetřelci na výběr z různých možností, například když si mají vybrat, na kterou ze dvou stejně vzdálených postav zaútočí. V takovém případě rozhoduje o tom, co vetřelci udělají, vždy **mariňák s nejvyšší hodnotí**. Mají-li někteří mariňáci stejnou hodnotu, musí se na řešení dohodnout společně.

PŘEHOZENÍ KOSTEK

Některé karty a schopnosti umožňují hráčům **přehodit výsledek kostky**. Nový výsledek vždy nahrazuje původní a počítá se jako jediný hod (například přehozovaná střelba snižuje ukazatel míření postavy pouze o 1, nikoli o 2). Výsledek přehození je **konečný a nelze jej znovu přehodit**.

PŘEHLED KLÍČOVÝCH SLOV

KARTY PŘIPRAVENOSTI

AKCE: K provedení akce z této karty je třeba jedné akce postavy.

VOLNÁ AKCE: K provedení volné akce z této karty může dojít jen během aktivace vaší postavy, aniž by postava spotřebovala některou ze svých akcí.

POSTAVY

BĚHEM AKTIVACE: Tato schopnost se vyhodnotí po každé, když je tato postava aktivována, a to kdykoli během její aktivace.

NA KONCI AKTIVACE: Tato schopnost se vyhodnotí na konci aktivace této postavy.

NA KONCI KOLA: Tato schopnost se vyhodnotí na konci každého herního kola.

PŘI AKTIVACI: Tato schopnost se vyhodnotí ihned po aktivaci této postavy.

STÁLÁ: Tato schopnost je vždy aktivní. Lze ji využívat kdykoli, dokonce i ve *Fázi vetřelců*.

ZBRANĚ

GRANÁT: Na toto klíčové slovo se odkazují jiné karty (například *Pulzní puška M41A*).

NA BLÍZKO: Zbraň vhodná pro boj na krátkou vzdálenost. Podrobnosti k jejímu užití jsou vždy uvedeny přímo na její kartě.

PLNĚ AUTOMATICKÁ: Po úspěšném zásahu s touto zbraní lze vyčerpat 1 kartu připravenosti a provést další útok. V opakovaných útocích je možné pokračovat, dokud nedojde k minutí nebo se hráč nerozhodne přestat.

ROZMĚRNÁ: Postava vybavena rozměrnou zbraní nemůže být zároveň vybavena zbraní záložní.

TĚŽKO OVLADATELNÁ: Z této zbraně není možné vést obrannou palbu během *Fáze vetřelců*.

ZÁLOŽNÍ: Z této zbraně lze vystřelit místo střelby z hlavní zbraně. Každá postava může být vybavena jen jednou záložní zbraní.

AUTOŘI

NÁVRH HRŮ
ANDREW HAUGHT
MIKE HAUGHT
PHIL YATES

GRAFICKÁ ÚPRAVA
VICTOR PESCH

VEDOUcí VÝROBY
PETER SIMUNOVICH
JOHN-PAUL BRISIGOTTI

VEDENÍ PROJEKTU
GORDON DAVIDSON
CHRIS TOWNLEY

NÁVRH MINIATUR
GINO CRUZ
ARCHON STUDIO

KOREKTURY
DAVID ADLAM, TOM CULPEPPER, ALAN GRAHAM,
RYAN JEFFARES, CARSTEN MACLEAN, MICHAEL
MCSWINEY, LUKE PARSONAGE, WAYNE TURNER

TESTOVÁNÍ HRŮ
SAM COGGAN, KAREN DRANSFIELD, STEVE EYLES,
DAVE GABRIEL, SEAN GOODISON, ASHLEIGH HEELAM,
ASHLEY HEELAM, MAREN KATELAAN, PETER
KATELAAN, LEONARD LANDREY, STUART LAPWOOD,
DANIEL LINDER, GREG LOCKTON, STUART MITCHELL,
DARREN MORGAN, CHRIS PALMER, PHIL PETRY, GAVIN
VAN ROSSUM, ASHLEY RYAN, ROB SADLER, DECLAN
SALMON, JOHN SHACKLE, CHRIS TOWNLEY, DEAN
WEBB, JOSHUA WELLINGTON, OLIVIA WINN

ČESKÝ PŘEKLAD
A GRAFICKÁ ÚPRAVA
BLACK LIGHT STUDIO

JAZYKOVÁ ÚPRAVA
ELIŠKA POSPÍŠILOVÁ

REDAKCE PŘEKLADU
JAN BŘEZINA
DANIEL KNÁPEK
VLADIMÍR SMOLÍK

Rox
oleo
xox
Rex
HRY

Královsky se bavte!

PŘEHLED

FÁZE MARIŇÁKŮ

NASTAVENÍ UKAZATELŮ MÍŘENÍ 16

Na počátku *Fáze mariňáků* nastavte ukazatel míření každé postavy na odpovídající hodnotu míření uvedenou na kartě postavy.

AKTIVACE HRDINŮ 17

Každá postava při své aktivaci postupně provede šest kroků:

KROK 1: VYHODNOCENÍ EFEKTŮ PŘI AKTIVACI 17

Okamžitě vyhodnoťte všechny efekty *Při aktivaci*.

KROK 2: VYBAVENÍ SE KARTAMI PŘIPRAVENOSTI 17

Proveďte následující činnosti (v libovolném počtu a pořadí):
VYBAVENÍ SE KARTOU: Vybavte se kartou zbraně a/nebo vybavení.

ODEBRÁNÍ KARTY: Vraťte si vybavenou kartu do ruky.

VYBAVENÍ JINÝCH POSTAV: Vybavte kartou zbraně a/ nebo vybavení jinou postavu vzdálenou nejvýše 2 pole.

KROK 3: PROVEDENÍ AŽ 2 AKCÍ 18

Postava může provést až 2 akce:

POHYB: Postava se přesune až o tolik polí, kolik činí její hodnota pohybu.

ÚTOK: Postava pomocí své zbraně zaútočí na vetřelce.

ZPRŮCHODNĚNÍ/ZNEPŘŮCHODNĚNÍ: Postava se pokusí zprůchodnit nebo naopak zneprůchodnit dveře, průlez či pole nasazení.

MÍŘENÍ: Postava si zvýší hodnotu na svém ukazateli míření o 1.

INTERAKCE: Interakce postavy s objekty na herním plánu.

AKCE KARTY: Provedení zvláštní akce uvedené na kartě.

ODDECH: Dobrání karet a/nebo obnova vyčerpaných karet.

KROK 4: VYHODNOCENÍ EFEKTŮ NA KONCI AKTIVACE 22

Okamžitě vyhodnoťte všechny efekty *Na konci aktivace*.

KROK 5: AKTIVACE PĚŠÁKŮ 22

Mariňáčtí hrdinové mohou aktivovat dosud neaktivované pěšáky. Hrdina smí aktivovat tolik pěšáků, kolik odpovídá jeho hodnotě:

HODNOST 1: Aktivace až 1 pěšáka.

HODNOST 2: Aktivace až 2 pěšáků.

HODNOST 3: Aktivace až 3 pěšáků.

KROK 6: PŘEDÁNÍ ŽETONU AKTIVACE 22

Předejte žeton aktivace hráči po vaší levici. Pokud již byli všichni hrdinové aktivováni, dejte žeton hráči, jehož mariňácký hrdina má nejvyšší hodnotu.

AKTIVACE ZBÝVAJÍCÍCH PĚŠÁKŮ 22

Mariňácký hrdina s nejvyšší hodnotou aktivuje všechny zbývající pěšáky, kteří dosud nebyli aktivováni.

FÁZE VETŘELCŮ

KROK 1: AKTIVACE VETŘELCŮ 23

Při aktivaci vetřelce proveďte následující:

- **POHYB VETŘELCE:** Vetřelec se přesune až o 6 polí směrem k nejbližší postavě.
- **OBRANNÁ PALBA:** Na vetřelce na poli sousedícím s postavou mohou zaútočit všechny postavy vzdálené do čtyř polí.
- **ÚTOK VETŘELCE:** Postava se brání útoku vetřelce:
 - **HOD NA OBRANU:** Pokud je hod menší nebo roven hodnotě obrany postavy, postava přežila.
 - **PROTÍÚTOK:** Pokud je hod menší nebo roven hodnotě boje zblízka postavy, je vetřelec při svém útoku zabit.
 - **NEÚSPĚŠNÁ OBRANA:** Pokud je hod větší než hodnota obrany postavy, je postava sražena k zemi. Je-li na počátku *Fáze vetřelců* vedle sražené postavy vetřelec, je tato postava odvěčena vetřelci. Při hod 10 a více je postava přímo zabita.

KROK 2: AKTIVACE SIGNÁLŮ 25

Při aktivaci signálu proveďte následující:

- **POHYB SIGNÁLU:** Vyberte mapový díl a hodte kostkou vetřelců. Hod udává, o kolik polí se pohnou signály z vybraného mapového dílu.
- **ODHALENÍ SIGNÁLU:** Signál je odhalen, jakmile se dostane do výhledu libovolné postavy. Signál je poté nahrazen vetřelcem (a popřípadě žetony vetřelců). Poté vetřelec dokončí pohyb signálu, a dostane-li se na pole sousedící s postavou, zaútočí. Průběh útoku je stejný jako v Kroku 1.

KROK 3: VYHODNOCENÍ KARET SIGNÁLŮ 26

Postupně vyhodnoťte tolik karet signálů, kolik odpovídá počtu hráčů ve hře:

Počet hráčů	Počet karet signálů
1	2
2 až 4	3
5 či více	4

FÁZE KONCE KOLA

KROK 1: VYHODNOCENÍ EFEKTŮ NA KONCI KOLA 28

Okamžitě vyhodnoťte všechny efekty *Na konci kola*.

KROK 2: KONTROLA SPLNĚNÍ PODMÍNEK MISE 28

Pokud se podařilo splnit všechny cíle mise, hráči vyhrávají! Pokud byly všechny postavy zabity, sraženy k zemi nebo odvěčeny vetřelci, vyhrávají vetřelci!

Pokud nevyhrála ani jedna strana, začíná nové herní kolo.

KROK 3: PŘÍPRAVA NA DALŠÍ HERNÍ KOLO 28

Otočte počítadlo herních kol na další číslo v pořadí a zahajte nové herní kolo *Fází mariňáků*.