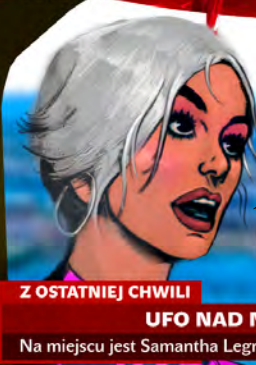




● NA ŻYWO



NIGDY NIE WIDZIAŁAM CZEGOŚ PODOBNEGO!

**Z OSTATNIEJ CHWILI**  
**UFO NAD NOWYM JORKIEM**  
Na miejscu jest Samantha Legrand



A JA TAK.



Olbrymie niezidentyfikowane obiekty latające zmiierzają w kierunku naszej planety, wypuszczając w przestrzeń hardy mniejszych obcych statków kosmicznych. Podczas gdy miasta podejmują desperacką obronę, nasi naukowcy starają się opracować plan skutecznego kontrataku.

## ROZDZIAŁ 1 – INWAZJA

1

Elementy każdego rozdziału posiadają oznaczenie, dzięki któremu łatwo rozpoznać, z którego rozdziału pochodzą.

### DODATKOWE KOMPONENTY



Jeśli scenariusz wymaga pomarańczowego statku lub 6 ponumerowanych żetonów, to w opisie scenariusza znajdują się dokładne instrukcje ich użycia.

### WARTOŚCI KOŚCI

Niektóre postacie i miasta pozwalają zwiększyć wartość kości. Wartość kości zawiera się w zakresie od do . Jeśli wskutek efektu kość miałaby zmienić wartość na 7 albo większą, należy ją obrócić na .

### POMIESZCZENIA Z DWOMA EFEKTAMI



Niektóre pomieszczenia oferują dwa efekty w cenie jednego. Po opłaceniu kosztu w energii gracz **może rozpatrzyć oba efekty**. Gracz oblicza wartość pomieszczenia, sumując obie wartości. Gracz może rozpatrzyć efekty w dowolnej kolejności.

**Przykład.** Gracz umieścił i w przedstawionym powyżej pomieszczeniu. Wartość pomieszczenia wynosi 7 (3 + 6 - 2). Zmniejszając zasoby energii o 4, gracz może przeprowadzić oba efekty, każdy dla wartości pomieszczenia równej 7. To pozwoli na zestrzelenie statków na wszystkich polach eksplozji oznaczonych numerem 7 lub mniejszym. Gdy gracz instaluje robota, ustawia niebieską kość na wartość 6, gdyż niemożliwe jest ustawienie 7.



### MONTREAL

Montreal pozwala na sumowanie wartości kilku pomieszczeń zapewniających taki sam efekt. Założmy, że gracz chce skorzystać z tej zdolności, rozpatrując pomieszczenie z dwoma efektami (A i B). Najpierw oblicza wartość pomieszczenia. To bazowa wartość dla każdego z efektów. Teraz rozpatruje efekty A i B w dowolnej kolejności. Dla każdego efektu gracz może zsumować tę wartość z innymi pomieszczeniami tego samego typu.



### HAWANA

Po użyciu robota, zamiast zmniejszać jego wartość, gracz musi usunąć go z planszy. Ta niedogodność jest jednak zrekompensowana możliwością zamiany nieużytych kości pracowników na roboty.





Zestrzelenie statku daje nam każdorazowo okazję do poznania biotechnologii obcych. Jednak postęp w badaniach jest hamowany przez ciągłe natoloty.

## ROZDZIAŁ 2 – W OKOPACH

### ZAAWANSOWANY KAFEL NIEBA

W tym rozdziale gracz uzyskuje dostęp do 1 nowego kafela nieba. Podczas przygotowania należy go umieścić na samym dole nieba **zamiast** najjaśniejszego kafela z gry podstawowej. **Na tym kafle jest o 1 rząd pół nieba mniej.** Statki ostrzeliwiają miasto i powodują zniszczenia, gdy tylko przesną się poniżej ostatniego rzędu pół nieba.



Groźniejsza strona kafela ma 2 gwiazdki. Łatwiejsza strona ma 1 gwiazdkę, co oznacza, że ma taki sam poziom trudności jak groźniejsze strony podstawowych kafli nieba. Na szczęście ulepszone postacie powinny dać sobie radę z większym niż do tej pory wyzwaniem.

Gracz ustala poziom zagrożenia według standardowych zasad – obraca określoną liczbę losowych kafli nieba na groźniejszą stronę.

### ULEPSZONE POSTACIE



W każdej bitwie bierze udział 1 zwykła i 1 ulepszona postać. Zwykła postać pochodzi z rozdziału 2. Tak jak poprzednio jest wybierana losowo.



Ulepszona postać jest jedną z dwóch, które walczą u boku gracza w rozdziale 1. To gracz dokonuje wyboru. Niewybrana ulepszona postać weźmie udział w drugiej bitwie.

### PIĄTE MIASTO

W tym rozdziale występuje 5 miast. Tylko 4 zostaną losowo wyznaczone do bitew. Po wyborze drugiej bitwy jedno miasto zostanie bez przydziału. Należy je umieścić w woreczku foliowym z elementami usuniętymi z kampanii. (Obcy zrezygnowali z ataku na nie i nie odgrywa ono już żadnej roli w naszej historii).

### POMIESZCZENIE DOWODZENIA



Gdy gracz używa pomieszczenia dowodzenia, rozdziela jego wartość dowolnie pomiędzy kości pracowników w innych pomieszczeniach. Należy obrócić kości na ich nowe wartości. Żadna kość nie może mieć wyższej wartości niż . Jakikolwiek nadwyżki z pomieszczenia dowodzenia przepadają. Efekt pomieszczenia dowodzenia nie może być zastosowany na kościach robotów.



Gracz nie może umieścić robota w pomieszczeniu dowodzenia.

**Przykład.** Jeśli wartość pomieszczenia dowodzenia wynosi 4, gracz może zwiększyć wartość jednej kości pracownika o 2 i wartości dwóch innych kości o 1. Ewentualnie mógłby zwiększyć wartość tylko jednej kości, ale za to aż o 4.

### PRZENIESIENIE KOŚCI

Niektóre postacie i miasta pozwalają na przenoszenie kości na inne pola. W momencie przeniesienia pole docelowe musi być niezajęte i **wykopane**.



... I W TEN  
OTO SPOSÓB,  
USUWAJĄC IMPLANT...



... ZMIENILIŚMY  
WROGA...



..... W PRZYJACIELA”.



Zaawansowane technologie obcych wciąż wprowadzają nas w oszołomienie. Ale teraz jeden z nich jest po naszej stronie. Czy potrafi wyjaśnić, w jaki sposób to urządzenie go kontrolowała? Nasi naukowcy muszą znaleźć sposób, aby się z nim porozumieć.



## ROZDZIAŁ 3 – OSZOŁOMIENI

### PRZYGOTOWANIE NIEBA

Niebo należy przygotować tak jak w grze podstawowej, a następnie wymienić 2 podstawowe kafle na 2 zaawansowane kafle z tego rozdziału. W tym rozdziale nie używa się zaawansowanego kafela z rozdziału 2. Należy ustawić poziom zagrożenia według standardowych zasad.



### ULEPSZONE POSTACIE



Oprócz nowej postaci z tego rozdziału w każdej bitwie biorą też udział 2 ulepszone postaci. Do



pierwszej bitwy gracz wybiera 2 z 4 postaci, które walczyły u jego boku w poprzednich rozdziałach.



W drugiej bitwie biorą udział pozostałe 2 postaci.

### POMIESZCZENIA PIONOWE



Na planszy występują duże pomieszczenia zorientowane pionowo. Jako że gracz może umieścić tylko 1 kość pracownika w danej kolumnie, aktywacja takiego pomieszczenia wymaga zazwyczaj co najmniej 1 robota.

### AKCJA STATKU MATKI – PRZESUNIĘCIE STATKÓW



W każdej kolumnie wszystkie statki obcych obniżają się o wskazaną liczbę pól, jednak nie aktywują efektów pól, na których zakończyły swój ruch. Jeśli w skutek tego ruchu jakieś statki ostrzelają miasto, powodują zniszczenia i zostaną wystawione ponownie.

### EFEKT STATKU – TELEPORT



Teleporty są nowym efektem aktywowanym przez statki obcych poruszające się po niebie w fazie kości. Teleporty występują w parach i są skierowane do siebie nawzajem. Statek, który kończy swój ruch na teleportie zostaje przeniesiony na drugi teleport, o ile jego pole

jest niezajęte i niezakryte przez statek matkę.

Ten efekt może przenieść statek na wyższą albo na niższą pozycję na niebie.





Gdy my podrywamy do lotu nasze dopiero co zmodyfikowane myśliwce, sztuczna inteligencja nakazuje swoim marionetkom podwoić ataki.

IV

## ROZDZIAŁ 4 – OSTATECZNE STARCIE

### PRZYGOTOWANIE NIEBA

Należy zamienić podstawowy kafel nieba na zaawansowany kafel z tego rozdziału. A także użyć 2 zaawansowanych kafli z poprzedniego rozdziału. Jedynie dolny kafel będzie kaflem podstawowym. (Skrócone niebo z drugiego rozdziału nie jest tu używane). Należy ustawić poziom zagrożenia według standardowych zasad.



### CZERWONE EKSPLOZJE



Pola eksplozji na nowym kafelu nieba są czerwone. Efekt hangaru myśliwców może być zastosowany albo do czerwonych, albo do żółtych pól, ale nie do obu naraz.

### PRZEBIEG ROZDZIAŁU

W tym rozdziale występuje tylko jeden scenariusz – *Ostateczne starcie*.



Gracz musi teraz przejrzeć wcześniejsze rozdziały i spisać wszystkie ocalone miasta. (Czyli te, w których wygrał jedną z dwóch rozgrywek).

Następnie wybiera jedno z tych miast i obraca jego kafel na zniszczoną stronę. W kolejnym kroku tworzy drużynę złożoną z 3 ulepszonych postaci, które towarzyszyły mu w kampanii. Następnie rozgrywa scenariusz.



Jeśli przegra, miasto zostaje zniszczone (stawia krzyżyk w kratce). Gracz wybiera kolejne miasto z listy i stara się je ocalić w następnej rozgrywce. Gracz podejmuje kolejne próby do momentu aż wygra albo skończą się miasta na liście. W każdej rozgrywce może prowadzić tę samą drużynę postaci lub je zmieniać.

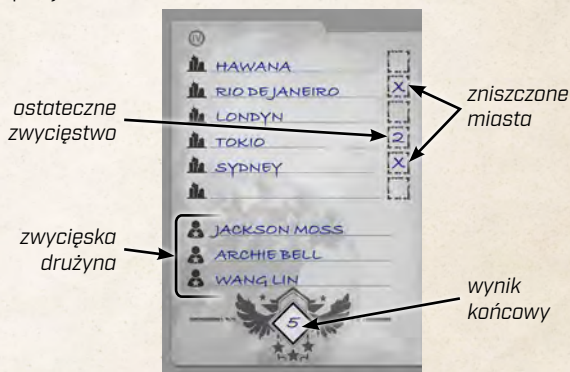


Jeśli wygra którąś rozgrywkę, natychmiast wygrywa całą kampanię. Zapisuje wynik w postaci poziomu zagrożenia na jakim rozegrał tę bitwę.



Zapisuje także personalia 3 postaci, które pomogły mu osiągnąć zwycięstwo.

Na koniec oblicza swój wynik. Najpierw dodaje poziomy zagrożenia wszystkich wygranych rozgrywek w całej kampanii. Od sumy odejmuje 1 za każdy X. Końcowy wynik zapisuje u dołu kartki.



ostateczne zwycięstwa

zniszczone miasta

zwycięska drużyna

wynik końcowy

### ... I CO DALEJ?

To, czego tylko zapragniesz! Nadal pozostało wiele postaci, scenariuszy i miast do odkrycia. Elementy kampanii mogą być użyte w pojedynczych rozgrywkach lub możesz rozpocząć nową kampanię! Scenariusze są przypisane do konkretnych rozdziałów, ale miasta, postacie i kafle nieba można mieszać. Jeśli chodzi o kafle nieba, to w rozdziale 2 użyj jednego zaawansowanego kafela, w rozdziale 3 dwóch innych kafli i dowolnych trzech kafli w rozdziale 4.

Możesz także spróbować sił w nowej kampanii, w której już od początku jeden z kafli nieba będzie zaawansowany. To będzie prawdopodobnie wymagało obniżenia poziomu zagrożenia o 1 w stosunku do tego, do którego jesteś przyzwyczajony, ale w zamian – po ocaleniu miasta – dodaj 1 do swojego wyniku w ramach rekompensaty za obecność zaawansowanego kafela.