



● **НАЖИВО**

Я ТАКОГО  
ЩЕ НЕ БАЧИЛА!

**СЕНСАЦІЯ**  
**НЛО НАД НЬЮ-ЙОРКОМ**  
На місці подій Саманта Легран



А Я БАЧИВ.



На нашу планету спускаються гігантські космічні кораблі, скидаючи в небо рої космольотів. Поки міста відчайдушно намагаються захиститися, наша дослідницька команда збирає інформацію, що могла б допомогти у боротьбі.

## Розділ 1 — ВТОРГНЕННЯ

1

Усі компоненти в кожному розділі мають відповідну позначку, щоби було зрозуміло, з якого вони розділу (на випадок, якщо вам знадобиться їх відсортувати).

### ДОДАТКОВІ КОМПОНЕНТИ



Якщо за сценарієм знадобиться помаранчевий космоліт або 6 пронумерованих жетонів, у ньому буде сказано, як їх використовувати.

### ЗНАЧЕННЯ КУБИКІВ

Деякі персонажі та міста дозволяють збільшити значення кубика. Звісно ж, на кубик може бути значення тільки від 1 до 6. Якщо ж згідно з ефектом значення кубика має бути 7 або більше, розташуйте його стороною 6 догори.

### КІМНАТИ З ДВОМА ЕФЕКТАМИ



Деякі кімнати містять два ефекти замість одного. Витративши відповідну енергію, ви можете **активувати обидва ефекти**. Розрахуйте значення кімнати як зазвичай — суму на обох кубиках і модифікатор. Це і буде значення для кожного ефекту. Ефекти можна активувати в будь-якому порядку.

**Приклад:** Припустимо, ви розмістили 3 та 6 у кімнаті вгорі. Значення кімнати буде  $3 + 6 - 2 = 7$ . За 4 енергії можна активувати обидва ефекти в будь-якому порядку зі значенням «7». Тепер ви можете збити космольоти на клітинках із вибухом зі значенням 7 або менше. При встановленні робота значення на кубик буде 6, бо 7 бути не може.



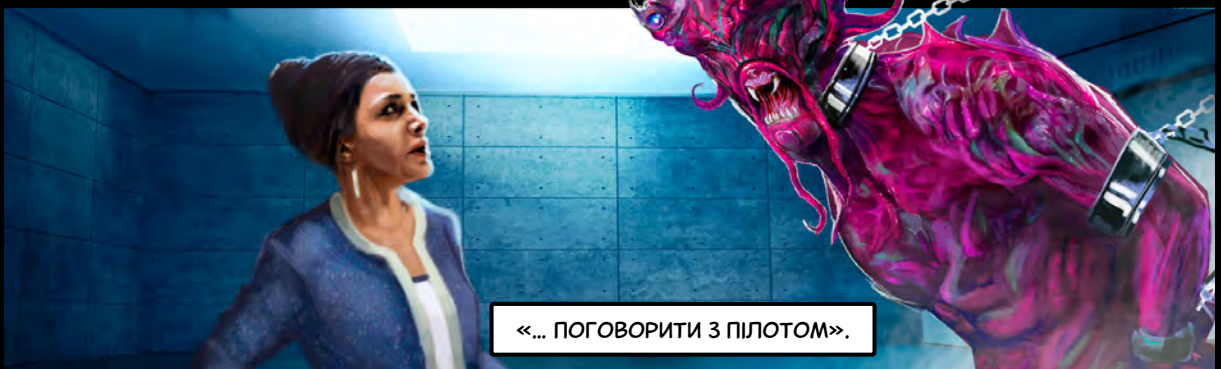
### МОНРЕАЛЬ

Монреаль дозволяє рахувати суму кількох кімнат із однаковим ефектом. Припустимо, ви хочете використати цю можливість під час активації кімнати з двома ефектами, А і Б. Спочатку обчисліть значення кімнати. Це базове значення для кожного ефекту. Потім активуйте ефекти А і Б у будь-якому порядку. Для кожного ефекту значення можна додавати до значень інших кімнат такого самого типу.



### ГАВАНА

Замість того, щоб зменшувати значення кубика-робота під час використання, в Гавані його потрібно забрати з гри. Це компенсується можливістю зберегти невикористаний кубик і використати його пізніше (у формі робота).





Коли ми збиваємо ворожі космольоти, наша команда може дослідити біотехнології прибульців. Прогресу перешкоджають постійні бомбардування.

## РОЗДІЛ 2 — В ОБЛОЗІ

### УСКЛАДНЕНА ПЛИТКА НЕБА

Ви отримуєте одну нову плитку з небом. Під час підготовки до гри розмістіть цю плитку у нижній частині неба **замість** найнижчої плитку неба з базової версії. **На цій плитці небо коротше.** Космольоти завдають удару по місту та завдають пошкодження, щойно вони опускаються нижче простору неба, як показано на малюнку.



Зверніть увагу, що зі складнішого боку дві зірки. З простішого — одна зірка, що вказує на те, що його складність така сама, як зі складнішого боку базової плитку. Сподіваємося, ваші оновлені персонажі зможуть впоратися зі збільшеною загрозою.

Ви визначаєте рівень загрози, як завжди — доволно обираєте певну кількість плитку із небом і перевертаєте їх на складніший бік.

### ОНОВЛЕНІ ПЕРСОНАЖІ



У кожній битві ви використовуєте одного базового та одного оновленого персонажа. Базовий персонаж — з розділу 2. Він призначається випадковим чином, як і раніше.



Оновлений персонаж — один із двох персонажів, які боролися на вашому боці в розділі 1. Оберіть самостійно. Іншого персонажа використайте для другої битви.

### П'ЯТЕ МІСТО

У цьому розділі 5 міст. Для битв будуть випадковим чином вибрані тільки 4. Коли ви оберете другу битву, залишиться 1 місто. Відкладіть його разом із іншими компонентами, які не беруть участі у цій кампанії. (Прибульці вирішили на нього не нападати, тому воно у цій історії не грає ніякої ролі.)

### КОМАНДНІ КІМНАТИ



Коли ви користуєтесь командною кімнатою, на власний розсуд розподіліть її значення між робочими кубиками в інших кімнатах. Переверніть кубики новим значенням догори. Значення на кубики не може бути більше 4, тож зайві бонуси з командної кімнати згоряють. До кубиків-роботів ефекти командної кімнати не застосовуються.



Не можна розміщувати робота в командній кімнаті.

**Приклад:** Якщо значення командної кімнати — 4, ви можете збільшити значення 1 робочого кубика на +2, а 2 інших — на +1. Або ж можна застосувати всі 4 бонусні бали до 1 робочого кубика.

### ТРАНСФЕР

Деякі персонажі та міста дозволяють перемістити кубик на іншу клітинку. На момент трансферу ця нова клітинка має бути вільна та **розкопана**.



... І, ТАКИМ  
ЧИНОМ, ВИДАЛИВШИ  
ІМПЛАНТ...



... МИ  
ПЕРЕТВОРИЛИ  
НАШОГО ВОРОГА ...



«...НА ДРУГА».



Ми все ще беззахисні перед лицем технологічної переваги прибульців. Але зараз один із них на нашому боці. Чи може він пояснити, як цей пристрій керував ним? Наша дослідницька група має знайти спосіб з ним поспілкуватися.

## Розділ 3 — Засилля

### Підготовка плиток неба

Розмістіть небо так само, як у базовій грі, та замініть дві базові плитки на відповідні ускладнені плитки з цього розділу. Ускладнена плитка з розділу 2 в цьому розділі не використовується. Оберіть рівень загрози, як зазвичай.



### Оновлені персонажі



Окрім нового персонажа з цього розділу, в битвах тепер доступні 2 оновлених персонажі. Для першої битви оберіть 2 із 4 персонажів, які були на вашому боці в попередніх розділах. У другій битві використовуються інші 2 персонажі.



### Вертикальні кімнати



Вертикальна кімната — це просто кімната на кілька клітинок, розміщена вертикально. Оскільки на кожній вертикалі можна розмістити тільки один робочий кубик, для активації цієї кімнати зазвичай потрібен принаймні один робот.

### Дія для корабля — рух космольотів



На кожній вертикалі всі космольоти опускаються на вказану кількість клітинок. Космольоти, які дістануться міста, завдають пошкоджень і перезапускаються, як завжди, але вони не активують ефекти клітинок, на які приземляються.

### Ефект космольотів — телепорт



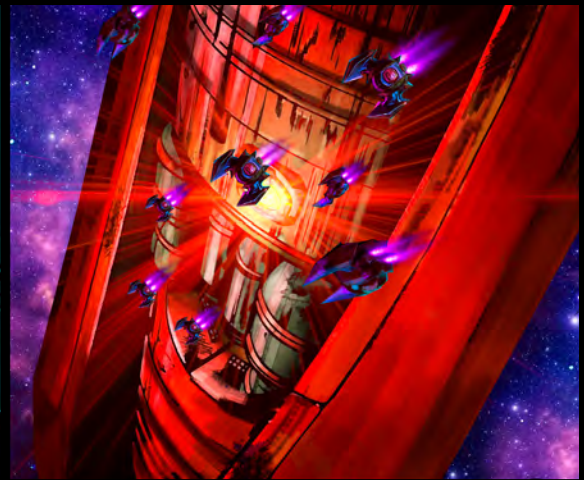
Телепорт — новий ефект, який можуть активувати космольоти, коли вони рухаються у фазі кубиків. Телепорти використовуються парами, вказуючи один на одного. Космоліт, що зупиняється на одному телепорті, переміщається до іншого,

якщо ця клітинка вільна і її ще не обігнав корабель.

Зауважте, що цей ефект може перемістити космоліт як нижче, так і вище.



МИ  
СТВОРИЛИ МАШИНУ,  
ЗДАТНУ МИСЛИТИ.



ВОНА  
МАЛА ПОКРАЩИТИ  
НАШЕ ЖИТТЯ.  
НАТОМІСТЬ...



... ВОНА  
ЗАБРАЛА  
ЖИТТЯ.



«Я ЗНАЮ, ЩО МИ – ВАШІ ВОРОГИ. АЛЕ ВИ – НАША НАДІЯ».



Поки ми збираємо наших нових удосконалених бійців, супутник зі штучним інтелектом велить своїм маріонеткам атакувати з новими силами.

IV

## РОЗДІЛ 4 — ФІНАЛЬНА БИТВА

### ПІДГОТОВКА ПЛИТОК НЕБА

Замініть базову плитку неба на ускладнену із цього розділу. Також використайте 2 ускладнені плитки з попереднього розділу. Базовою залишається тільки нижня плитка. (Не використовуйте вкорочене небо з розділу 2.) Оберіть рівень загрози, як зазвичай.



### ЧЕРВОНІ ВИБУХИ



На новій плитці неба вибухи червоного кольору. До червоних або жовтих вибухів можна застосувати ефект винищувача, але не до обох одночасно.

### ЯК ГРАТИ В ЦЬОМУ РОЗДІЛІ

У цьому розділі є лише один сценарій — «Фінальна битва».



Прогляньте у записнику попередні розділи та переписуйте усі міста, які ви врятували. (Ті, у яких ви виграли одну з двох ігор.)

Оберіть одне з цих міст. Поставте його **пошкодженням** боком дотопи. Організуйте команду із 3 оновлених персонажів, які билися на вашому боці в цій кампанії. Розіграйте сценарій.



Якщо ви програєте, місто зруйноване — закресліть квадратик. Оберіть інше місто зі свого списку та повторіть спробу. Продовжуйте, поки не виграєте чи поки не закінчаться міста. За бажанням можете змінити команду персонажів.



Вигравши в одній грі, ви відразу виграєте цілу кампанію. Запишіть обраний рівень загрози у графі цього міста.



Запишіть імена трьох персонажів, які допомогли вам досягти остаточної перемоги.

Тепер порахуйте бали. Додайте рівень загрози всіх ігор, виграних протягом кампанії. Відніміть 1 бал для кожного X. Запишіть результат унизу.

остаточна перемога

зруйновані міста

команда-переможниця

підсумковий рахунок

IV	ГАВАНА	
	РІО-ДЕ-ЖАНЕЙРО	X
	ЛОНДОН	
	ТОКІО	2
	СІАНЕЙ	X
команда-переможниця		
	ДЖЕКСОН МОСС	
	АРЧІ БЕЛЛ	
	ВАНГ ЛІН	
		5

### ... А ЩО ДАЛІ?

Що завгодно! У вас ще є купа персонажів, сценаріїв та міст, якими можна пограти. Компоненти кампанії можна використовувати в окремих іграх, або можна додати їх у певний розділ і спробувати пройти кампанію ще раз. Кожен зі сценаріїв належить до певного розділу, але міста, персонажі та плитки неба можна перемішувати. Використовуйте 1 ускладнену плитку неба у другому розділі, 2 інші плитки у третьому розділі, і будь-які 3 у четвертому розділі.

Можна навіть спробувати зіграти нову кампанію, де з самого початку є одна ускладнена плитка неба. Це означає, що вам, імовірно, доведеться грати на нижчому рівні загрози, ніж зазвичай, але коли ви рятуєте місто, запишіть рівень загрози +1 бал додатково через підвищену складність плитки неба.