



# ВТОРЖЕНИЕ С НЕБЕС

PnP соло-игра с 9-ю картами

Томаш «uhlik» Углирж

# ВТОРЖЕНИЕ С НЕБЕС

Томаш «uhlík» Углирж



содо



**20-40 мин**

На Землю вторгается материнский корабль космических завоевателей, и человечество вынуждено укрыться на подземных базах, чтобы пережить бомбардировку. Как лидер одной из баз, вы должны разработать оружие, способное уничтожить инопланетян, а также расширить свою базу в ходе борьбы с вражескими кораблями.

## **КОМПОНЕНТЫ:**

- 9 карт
  - 7 шестигранных кубиков (желательно 12 мм)



- **11 жетонов** (желательно 8 мм кубы)



# ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1 Выложите 7 карт сверху вниз, сформировав цельную картинку (как показано на рисунке справа).
  - 2 Расположите карту со шкалами энергии и исследования в удобном для вас месте.

Карты двухсторонние, с легким и сложным (★ в правом верхнем углу) режимами игры. Для первой партии используйте легкий режим. В дальнейшем вы можете повышать уровень сложности, поворачивая любое количество карт сложной стороной вверх. Каждый значок ★ добавляет +1 УРОВЕНЬ (до **УРОВНЯ 8**).

- 3 Поместите 5 зеленых вражеских кораблей в стартовые ячейки на карте материнского корабля.
  - 4 Поместите 4 белых маркера в стартовые ячейки (отмеченные белыми квадратами) на шкалу исследования, шкалу энергии и шкалу повреждений, а также один поместите на вашу базу в качестве экскаватора.
  - 5 Положите рядом пять кубиков (3 черных и 2 белых).
  - 6 2 синих робота и 2 красных вражеских корабля пока что не используются.



# ХОД ИГРЫ

Ваша цель – разработать оружие, способное уничтожить материнский корабль инопланетян, пока он не подошел слишком близко, и пока ваша база не получила слишком много повреждений. Вы выигрываете, дойдя до последнего деления на шкале исследования. Игра состоит из раундов, которые вы проходите, пока не победите или не проиграете.

**Каждый раунд включает три этапа:**

- 1 Расстановка кубиков и перемещение кораблей.
  - 2 Применение эффектов отсеков.
  - 3 Перемещение материнского корабля.

# 1 ГАСТАНОВКА КУБИКОВ И ПЕРЕМЕЩЕНИЕ КОРАБЛЕЙ

В начале раунда бросьте 5 кубиков (3 черных и 2 белых) и поместите их по очереди в свободные ячейки на вашей базе.

**Белые кубики добавляют особое условие: расположив один из них на базе, вы должны перебросить все кубики, которые еще не помещены в ячейки.**

Каждый раз, когда вы помещаете кубик на базу, все вражеские корабли в колонке над этим кубиком продвигаются вниз к вашей базе. Они спускаются на то количество рядов, которое выпало на кубике. Если вражеские корабли остановятся на делении со значком, примените указанный эффект. (Как указано справа.)

Когда корабль достигает самого нижнего ряда в колонке, вашей базе наносится 1 повреждение. Продвиньте маркер на шкале повреждений и верните корабль на карту материнского корабля (позже он возродится).

У размещения кубиков есть ряд ограничений:

- Каждая ячейка должна содержать только один кубик.
  - Вы можете ставить только по одному кубику в каждую колонку.
  - Кубики можно помещать только в раскопанные отсеки, за исключением одного кубика, который можно поместить в отсек или туннель, чтобы переместить экскаватор.

(Ячейка под экскаватором считается еще не раскопанной.)

Продолжайте выставлять кубики, передвигая вражеские корабли над каждым из них, пока все пять кубиков не окажутся на базе. Далее переходите к применению эффектов отсеков.



Если стрелочка указывает на пустое место, то передвиньте корабль туда.

Обратите внимание, что корабль, передвинутый в другую колонку, будет двигаться снова, когда в его новой колонке окажется кубик.

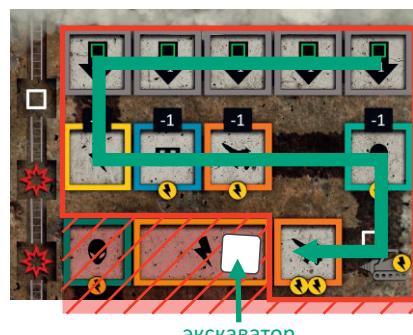
Продвиньте карту материнского корабля на один ряд ближе к вашей базе.

Это плохо, ведь материнский корабль приближается. Однако теперь вы частично контролируете эффект, который он применяет в конце раунда.

Значок взрыва не срабатывает мгновенно, когда корабль останавливается на нем. Он позволяет вам сбить корабль, выпустив истребитель при помощи кубика с соответствующим значением.

**Ваша база получает 1 повреждение.**

Так выглядят раскопанные отсеки:



## ПРИМЕНЕНИЕ ЭФФЕКТОВ ОТСЕКОВ

После размещения на базе пяти кубиков примените эффекты активированных отсеков в любом порядке. Когда применяете эффект отсека, снимите с него кубик и отложите его в сторону.

### ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ОТСЕКОВ:

Чтобы применить эффект отсека, необходимо потратить указанное количество энергии. Если у вас недостаточно энергии, или вы не хотите ее тратить, уберите кубик, не применяя эффект отсека.

Эффекты разобраны справа.

Сила эффекта зависит от значения на кубике (чем больше, тем лучше).

Если у отсека есть модификатор, то он применяется к значению на кубике перед тем, как использовать эффект отсека. Однако вражеские корабли спускаются в соответствии с первоначальным значением на кубике.

Отсек с несколькими ячейками можно использовать, только если все ячейки заняты кубиками. Все эффекты отсека применяются в соответствии с суммарным значением находящихся в нем кубиков. Если у отсека есть модификатор, примените его к сумме значений один раз.



**Чтобы применить этот эффект, вы должны потратить 3 единицы энергии и поместить в отсек два кубика. На примере выше суммарное значение равно четырем ( $1 + 6 - 3 = 4$ ), а значит, вы можете применить оба эффекта.**

### ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ЭКСКАВАТОРА:

Кубик можно поместить в пока еще недоступную ячейку, чтобы переместить туда экскаватор.

Значение на кубике должно больше или равно количеству ячеек между экскаватором и кубиком. На перемещение экскаватора тратится одна единица энергии, независимо от количества пройденных им ячеек. То есть, если вы потратили одну единицу энергии, и на кубике выпало подходящее значение, поставьте на место кубика маркер экскаватора, в противном случае просто уберите кубик.



В отличие от эффектов других отсеков, этот применяется сразу, как только вы поместите сюда кубик: **В этой колонке вражеские корабли спускаются вниз на одно деление меньше, чем выпало на кубике.** Если на кубике выпало 1, то корабли не двигаются.



**Добавьте значение кубика к количеству имеющейся у вас энергии.** Если сумма больше 7, передвигните маркер энергии на 7.



**Сбейте все вражеские корабли, находящиеся на значках взрыва с цифрой меньше или равной значению на вашем кубике.** Верните сбитые корабли на карту материнского корабля (позже они возродятся).



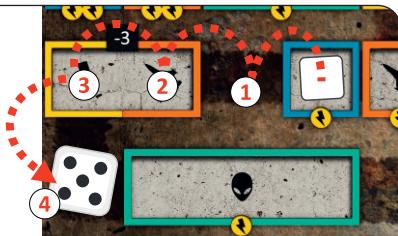
**Продвиньтесь по шкале исследования.** Чтобы продвинуться на следующее деление, значение на кубике должно быть выше или совпадать с указанным в этом делении. Вы можете продвинуться на несколько делений, если значение на кубике не меньше суммы указанных в них цифр. (Чтобы пройти деление с цифрой 3 и остановиться на цифре 1, нужно выбросить 4 или больше.)



**Постройте робота.** Возьмите синий кубик и выставьте на нем значение, указанное в этом отсеке. Поместите синий кубик в любую незанятую ячейку в любом раскопанном отсеке. Этот кубик становится роботом.

**Робот используется также, как и другие кубики** во время применения эффектов отсеков один раз в раунд, не считая того раунда, в котором он был помещен в отсек. После использования **робот остается на поле – снизьте его значение на 1** и поверните его на 45°, чтобы помнить об этом. (В конце раунда поверните его обратно.) Вы можете и не использовать этот кубик, тогда он остается на поле и сохраняет свое значение. Если изначально у робота значение 1, то уберите его после использования.

**Продолжайте размещать по одному кубику в колонке**, игнорируя роботов. Вы можете убрать робота в любой момент. Роботы не влияют на перемещение вражеских кораблей.



Чтобы продвинуть экскаватор на 4 ячейки, поставьте кубик со значением 4, 5 или 6 в ячейку, к которой движется экскаватор. Обратите внимание, что вы можете ставить кубик даже в ячейку с туннелем. Раскопанные отсеки вы сможете использовать в следующем раунде.

### 3

## ПЕРЕМЕЩЕНИЕ МАТЕРИНСКОГО КОРАБЛЯ

- Примените эффект светящегося символа под стрелочкой на карте материинского корабля. (Расшифровка символа указана справа.)
- Затем передвигните материинский корабль вниз на следующий ряд. Если в этом ряду есть корабли, поместите их на карту материинского корабля.
- Наконец, возродите все вражеские корабли на карте материинского корабля.

## ВОЗРОЖДЕНИЕ ВРАЖЕСКИХ КОРАБЛЕЙ:

Поместите корабли по очереди в незанятые стартовые ячейки в соответствии с этими правилами:

- Зеленые корабли ставятся перед красными.
- По возможности помещайте корабли только в пустые колонки.
- Если в каждой колонке есть корабли, то начните со стартовой ячейки, которая находится дальше всех от самого верхнего корабля в своей колонке.

Если таких ячеек несколько, выберите любую из них.

Если у вас закончились пустые ячейки, оставьте невозрожденные корабли до следующего раунда.



(1) Эффект материинского корабля отправляет красный корабль на карту материинского корабля. (2) Когда материинский корабль движется вниз, зеленый корабль в верхнем ряду возвращается на карту материинского корабля. (3) Крайние левая и правая колонки пусты, поэтому в их стартовые ячейки помещаются корабли. (4) Оставшиеся ячейки находятся на одинаковом расстоянии от верхних кораблей в их колонках, поэтому красный корабль можно возродить в любой из них.



Ваша база получает 1 повреждение.

Переместите экскаватор на указанное количество ячеек назад по шкале. (Уберите все кубики роботов на его пути.)

Переместите маркер на шкале исследования назад на указанное количество делений.

Поместите один красный вражеский корабль (если он доступен) на карту материинского корабля.

Красные корабли действуют так же, как и зеленые, но если вы их сбьете, они убираются из игры, а не возрождаются.

## КОНЕЦ ИГРЫ

Проиграть можно в двух случаях: если вражеский материинский корабль перекрыл собой отметку в виде черепа на поле, или если маркер повреждений достиг отметки в виде черепа на вашей базе.

Вы побеждаете, если маркер на шкале исследования достиг последнего деления.





Основано на признанной PvP-игре. В этом году CGE выпускает «Вторжение с небес» со множеством крутых обновлений:

- Новые иллюстрации
- Классные миниатюры
- Режим кампаний
- 20+ уникальных городов
- Оригинальные миссии, меняющие игру

Художник – Кванчай Мория  
(Kwanchai Moriya)

