Aliens: Another Glorious Day in the Corps

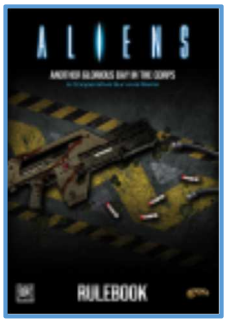
V1.1 - 09.12.2020

Deutsche Community Übersetzung

Hinweis: Die Seitenzahlen und Bilder beziehen sich auf die illustrierte, englische Originalausgabe des Handbuches. Dieses wird als Ergänzung und zum Vergleich dringend empfohlen:

Download bei Gale Force Nine: https://www.gf9games.com/aliens/wp-content/uploads/2020/09/Aliens-Rulebook.pdf

Seite 1



ALIENS

Ein weiterer glorreicher Tag in der Armee
(Ein kooperatives Überlebens Spiel)

REGELBUCH

Seite 2

SPIELÜBERSICHT

„Hört zu Marines (Soldaten)! So ist die Situation: die Terraformingkolonie auf Exomond LV-426, Hadley's Hope, hat unerwartet den Kontakt abgebrochen. Weyland-Yutani Corporation, in Vereinigung mit den Kolonial Marinesoldaten, sendet Euch zu dem Binärsystem "Zeta Reticuli", um herauszufinden was geschehen ist.

In diesem Spiel, sind die Spieler die Besatzung der USS Sulaco, welche zusammenarbeiten muss, um zu überleben und die Xenomorph Aliens zu besiegen, um Ihre Mission in "Hadley's Hope" abzuschließen.

Jede der Spielmissionen kann einzeln als eigenständige Erfahrung gespielt werden oder als Teil einer laufenden Kampagne verbunden werden, welche den Fortschritt und die Erfahrung von jedem Spieler nachverfolgt und durch die Geschichte weiterführt.

ZUBEHÖRTEILE:

Spielbretter x4, Ausdauerkarten x60, Bewegungsmelder Karten x42, Spielrundenstellscheibe, "Neu mischen" Karte, Spielkartenhalter, Missionskarten x9, Marinesoldat Würfel x2: Dieser zehnseitige Würfel (W10) wird in diesem Buch als "Marinesoldat Würfel" bezeichnet. Die Nummer 1 wird durch ein Sternsymbol dargestellt. Alien Würfel: Dieser sechsseitige Würfel (W6) wird in diesem Buch als "Alien Würfel" bezeichnet.

Seite 3

Entstehungspunkte Spielmarken x4, Signalton Spielmarken x21, Mission Signalton Spielmarken x4, Tunnel Spielmarken x4

Kisten Spielmarken x8, Computer Spielmarken x2, Barrikaden Spielmarken x12, Wachgeschütz Spielmarken x2

Facehugger Spielmarken x2, Alien Spielmarken x21, Ausgangs Spielmarken x2, Wachgeschütz Zählscheibe

Charakterkarten x7, Schnellübersichtskarten x6, Aktivierungsspielmarke, Zieleinstellscheibe x6 Charakter Miniaturen x7, Alien Miniaturen x16

Seite4

TISCHAUFBAU

1 Wähle eine Mission zum Spielen aus den Missionskarten (Mission cards) aus. Wenn Du die Kampagne spielst, starte mit der **Mission1: Newt**

2 Baue das Spielbrett wie in der ausgewählten Missionskarte angegeben auf und lege den Spielkartenhalter (Card Organizer) nebenbei.

3 Jeder Mitspieler wählt einen Charakter und legt seine Charakterkarte vor sich mit der Heldenseite (Hero) nach oben.

4 Lege die übrigen Charakterkarten in die Nähe mit der Infanteristenseite (Grunt) nach oben.

5 Spieler rüsten Ihre Helden und Infanteristen nun mit Ausrüstung (Equipment) und Waffen (Weapon) aus den Ausdauerkarten (Endurance) aus.

6 Erstelle das Ausdauerkartendeck, indem alle übrigen Ausrüstungs- und Waffenkarten gemischt und mit dem Rest der Ausdauerkarten kombiniert werden. Platziere die gemischten Karten nun an der Unterseite des Spielkartenhalters unter "Ausdauerkarten".

7 Gebe jedem Charakter nun eine Zieleinstellscheibe (Aim Dial) und stelle diese gleich der Zielnummer (Aim) auf der Charakterkarte ein.

8 Folge der Anweisung auf der Missionskarte um den Bewegungsmelder (Motion Tracker) Stapel zu erstellen und im Spielkartenhalter abzulegen.

9 Folge der Anweisung auf der Missionskarte um Entstehungspunkte (Spawn Point), Signalton (Blip) und andere Missions Spielmarken auf dem Spielbrett zu platzieren. Lege alle übrigen Signalton Spielmarken in einen Spielmarkenhaufen, gemischt mit den Nummern nach unten.

10 Lege alle Alien Miniaturen und die Alien Spielmarker neben den Signalton Spielmarkenhaufen

11 Stelle die Charaktere in Ihren Startbereich

12 Wenn die Mission eine Spielrundenstellscheibe (Turn Dial) benötigt, stelle diese auf eins und platziere diese neben dem Spielbrett.

13 Folge den Anweisungen in der Missionskarte und platziere den Ausgangsspielmarker (Exit).

14 Platziere den Aktivierungspielmarker (Activation token) bei dem Helden Charakter mit dem höchsten Rang.

Seite 5

1 **MISSIONSKARTEN**
Missionskarten werden genutzt um die Spielbretter aufzubauen, den Tisch vorzubereiten und Euch über die Siegesbedingungen im Bereich "Game Over man! (das Spiel ist zu Ende!) aufzuklären. Diese Karten beinhalten alles was Ihr benötigt, um die Missionen zu spielen, inklusive aller Spezialregeln die man ggfls. jeweils benötigt.

2 **SPIELBRETTER**
Das Spiel hat vier doppelseitige Spielbretter, die den Spielbereich darstellen. Auf der einen Seite bilden sie Teile von "Hadley's Hope" nach und auf der anderen Seite stellen sie eine alieninfizierte, fusionsbetriebene Atmosphärenverarbeitungsstation dar.

Jede Missionskarte hat Anweisungen, die Euch zeigen, wie die Spielbretter aufgebaut werden müssen.

WICHTIG:
Missionen sagen Euch was getan werden muss um das Spiel zu gewinnen, daher schaut Euch aufmerksam die Siegesbedingungen an!

Seite 6

3 4 CHARAKTERKARTEN

Spieler können in dem Spiel die Rolle eines Charakters übernehmen. Alle Informationen, die Ihr zum Spielen benötigt, stehen auf der entsprechenden Charakterkarte.
Jede Charakterkarte hat zwei Seiten: die Heldenseite und die Infanteristenseite. Nutzt für jeden Spielercharakter die Heldenseite. Bei jedem Charakter, der nicht von einem Spieler genutzt wird, nutzt die Infanteristenseite.

Es gibt zwei Arten von Charakteren: Marinesoldanten und Zivilisten.

3 HELDEN

Jeder Spieler kontrolliert einen Heldencharakter. Helden haben bessere Werte als Ihre Infanteristenversion. Weiterhin haben sie Zugriff auf Spezialfähigkeiten und Regeln, um Ihnen in Ihrer Mission zu helfen. Marinesoldanten haben außerdem einen Rang, welcher die Spielreihenfolge festlegt und es Ihnen erlaubt eine bestimmte Anzahl von Infanteristen während Ihres Zuges zu kontrollieren.

4 INFATERISTEN

Infanteristen sind Charaktere, die zu keinem Spieler zugeordnet sind, sondern anstelle von der Gruppe aktiviert werden können. Infanteristen können von Heldencharakteren aktiviert werden (Seite 19)
Wenn der Held eines Spielers stirbt oder gefangen genommen wird, kann dieser einen Infanteristen wählen, um seinen Helden zu ersetzen. (Seite 21)

NEWT

Newt ist nicht verfügbar bis die erste Mission komplettiert wurde.
Wenn die Heldin eines Spielers "Ripley" ist, dann nutzt dieser auch Newt als Heldin. Wenn "Ripley" eine Infanteristin ist, dann ist Newt ebenfalls eine Infanteristin. Newt kann keine Waffenkarten ausrüsten.

Seite 7

5 CHARAKTERE AUSRÜSTEN

Am Start einer Kampagnenmission dürfen die Spieler, kostenlos, jede Waffe- oder Ausrüstungskarte Ihren Helden und Infanteristen, die in dieser der Mission genutzt werden, vom Ausdauerkartendeck ausrüsten.
Ein Charakter darf bis zu zwei Waffenkarten ausrüsten. Die erste Waffe wird links von der Charakterkarte platziert. Die zweite Waffe muss das Schlagwort "Backup" (Ersatz) (Seite 27) haben und wird auf der rechten Seite platziert. Zusätzlich kann ein Charakter bis zu zwei Ausrüstungskarten ausrüsten.

Beispiel: Hicks hat ein "M41A" Pulsgewehr als seine Waffe und eine "Ithaca 37" Schrotflinte als seine Ersatzwaffe ausgerüstet. Als seine Ausrüstung hat er einen "M4" Helm und eine Körperpanzerung.
Notiz: In "Bug Hunt" Missionen bekommen Spieler keine Startausrüstung oder Waffen außer einer "HK VP70" Pistole.

6 ERSTELLE DAS AUSDAUERKARTENDECK

Das Ausdauerkartendeck ist eine kritische Ressource, welche die Spieler das Spiel über benutzen werden, um Munition, Ressourcen und die Ausdauer der Gruppe nachzuverfolgen. Während des Spiels werden Karten aus dem Ausdauerkartendeck in den Erschöpfungsstapel wandern und umgekehrt, je nachdem wie man spielt.

Zu Beginn des Spiels mischt alle unbenutzten Ausdauerkarten zusammen, erstellt damit das Ausdauerkartendeck und platziert diesen im Spielkartenhalter ganz links, mit Platz zu seiner Rechten für den Erschöpfung- und Ablagestapel. Zu guter Letzt platziert die "Neu mischen" Karte unter dem Ausdauerkartendeck.

AUSDAUERKARTENDECK I ERSCHÖPFUNGSSTAPEL I ABLAGESTAPEL

WICHTIG! Wenn irgendwann einmal keine Karten mehr im Ausdauerkarten- und Erschöpfungsstapel sind, verlieren alle Spieler augenblicklich das Spiel. Daher ist es essenziell für Euer Überleben das Ausdauerkartendeck zu verwalten.

Seite 8

7 ZIELEINSTELLSCHEIBE

Jeder Charakter nutzt eine Zieleinstellscheibe, um anzugeben wie genau er diese Runde schießen kann. Stellscheiben starten die Runde typischerweise mit dem Wert gleich dem Charakterwert "Aim" (Zielen).

Um Euer Ziel beim Schießen zu treffen, muss die Zahl, die auf der Zieleinstellscheibe angezeigt wird, oder niedriger gewürfelt werden. Nach dem Würfelwurf dreht die Zieleinstellscheibe runter zur nächsten Nummer.

Notiz: Der Zieleinstellscheibenwert eines Charakters kann nicht unter 1 fallen oder über 10 steigen.

8 BEWEGUNGSMELDERSTAPEL

Der Bewegungsmelderstapel lässt neue Alien entstehen und gibt Ihnen spezielle Fähigkeiten.
Die Nummer an Signalton Spielmarken zeigt an, wie viele Signalton Spielmarken diese Karten im Spiel entstehen lässt.

Der Ort (Location) ist der Entstehungspunkt, wo die Signalton Spielmarken platziert werden.
Nachdem platzieren der Signalton Spielmarken lest den Spieltext und schließt die Anweisungen ab.

Ihr könnte ein Gefühlt für die Gefahr die näher kommt bekommen, indem Ihr auf die Rückseite der Bewegungsmelderkarten guckt. Es gibt drei verschiedene Bedrohungsstufen auf der Rückseite abgebildet. Diese drei Stufen zeigen an, wie der Schwierigkeitsgrad der Karte wahrscheinlich ist.

BEDROHUNGSSTUFE 1 I BEDROHUNGSSTUFE 2 I BEDROHUNGSSTUFE 3

BEWEGUNGSMELDER KARTENARTEN
TUNNELKARTE: Diese Karte platziert Tunnel Spielmarken auf dem Spielbrett
VERSTECKTE BEDROHUNG KARTE: Diese Karte bekommt einen Bonus, wenn die Signalton Spielmarken nicht in der der Sichtlinie von einem Charakter platziert wurden.
AKTIVE BEDROHUNG KARTE: Diese Karte bekommt einen Bonus, wenn die Signalton Spielmarken in der der Sichtlinie von einem Charakter platziert wurden.
DROHNEN KARTE: Diese Karten haben unterschiedliche Auswirkungen

Seite 9

9 ENTSTEHUNGSPUNKTE UND SIGNALTON SPIELMARKEN

Entstehungspunkte Spielmarken werden auf dem Spielbrett laut den Anweisungen in den Missionskarten platziert. Dies sind die Orte wie die Aliens dem Spiel beitreten.
Signalton Spielmarken repräsentieren unbestätigten Kontakt. Sie haben zwei Seiten, die Signaltonseite und die Nummernseite. Am Anfang des Spiels platziert alle Signalton Spielmarken mit der Signaltonseite nach oben, der Nummer verborgen nach unten, um einen Signalton Spielmarken Fundus zu bilden, aus dem während des Spiels gezogen werden kann.

10 ALIEN MINIATUREN UND SPIELMARKEN

Wenn eine Signalton Spielmarke entdeckt wurde, werden sie zu Alien Miniaturen mit dem einzigen Ziel den Spielercharakter zu zerstören.
Einige Signalton Spielmarken entstehen zu mehrfachen Aliens, um Schwärme zu bilden. Diese werden mit einer einzelnen Alien Miniatur dargestellt, welche auf einem Stapel von Alien Spielmarken steht. Diese Spielmarken sind extra Lebenspunkte für die Alien Miniatur auf der Spitze des Stapels.

11 CHARAKTER MINIATUREN STARTORT

Spieler können Ihre Charaktere irgendwo in dem Gebiet aufstellen, welches in der Missionskarte angezeigt wird.

12 SPIELRUNDENSTELLSCHEIBE
Einige Missionen haben Ereignisse, die während einer bestimmten Runde stattfinden.
Die Spielrundenstellscheibe ist dafür da, die Runden zu verfolgen, damit man keine wichtigen Ereignisse verpasst.

13 AUSGANGS SPIELMARKEN
Ausgangsspielmarken werden laut den Anweisungen auf den Missionskarten am Rand der Spielbretter platziert. Charaktere werden auf diese Ausgangsspielmarken ziehen, um das Spiel zu verlassen und die Mission abzuschließen.

Einige Missionen haben zwei Ausgänge, wo Ihr die Ausgangsseiten "Exit-A" und "Exit-B" benutzen könnt.

14 AKTIVIERUNGS SPIELMARKE
Die Aktivierungsspielmarke zeigt an, wer der aktuelle Spieler ist. Am Start der Marinesoldaten Phase, sucht der Spieler mit dem höchsten Rang irgendeinen Spieler aus und gibt ihm die Aktivierungsspielmarke. Dieser Spieler hat die erste Aktivierung in dieser Phase. Nachdem dieser Spieler seine Aktivierung beendet hat, wird die Aktivierungsspielmarke jeweils zu dem Spieler zur linken weitergegeben, bis jeder seine Charaktere aktiviert hat.

Seite 10

AUSDAUERKARTENDECK

Das Ausdauerkartendeck ist eine kritische Ressource, welche die Spieler das Spiel über benutzen werden, um Munition, Ressourcen und die Ausdauer der Gruppe nachzuverfolgen. Während des Spiels werden Karten aus dem Ausdauerkartendeck in den Erschöpfungsstapel wandern und umgekehrt.
Dies ist der Stapel den ihr nutzt, wenn ihr eine Karte ziehen oder aufdecken müsst oder erschöpft. Ihr könnt keine Karte ziehen, wenn das Ausdauerkartendeck leer ist.
Das Ausdauerkartendeck beinhaltet vier verschiedene Arte von Karten: Waffe, Ausrüstung, Ereignisse und Gefahren.

WICHTIG!
Wenn irgendwann einmal keine Karten mehr im Ausdauerkarten oder Erschöpfungsstapel sind, verlieren alle Spieler augenblicklich das Spiel. Daher ist es essenziell für Euer Überleben das Ausdauerkartendeck zu verwalten.

AUSDAUERKARTEN ARTEN

WAFFEN KARTE
Waffenkarten geben Charakteren die Fähigkeit sich gegen die Alien Angriffe zu verteidigen. Einige Waffen sind einfach zu nutzen, während einige etwas schwieriger zu handhaben sind. Waffenkarten sind mit diesem Symbol gekennzeichnet:

AUSRÜSTUNGS KARTE
Ausrüstungskarten geben Charakteren Fähigkeiten um Ihnen bei Aufgaben zu helfen oder sie vor den Alien zu schützen. Ausrüstungskarten sind mit diesem Symbol gekennzeichnet:

EREIGNIS KARTE
Ereigniskarten können jederzeit gespielt werden (sogar während des Zuges eines anderen Spielers oder dem Alienzug). Folgt den Anweisungen auf der Karte, dann platziert sie verdeckt oben auf dem Erschöpfungsstapel. Ereigniskarten sind mit diesem Symbol gekennzeichnet:

GEFAHREN KARTE
Gefahrenkarten müssen gespielt werden, wenn diese gezogen oder von einem Spieler aufgedeckt werden. Sie muss nicht gespielt werden, wenn eine Bewegungsmelderkarte diese aufdeckt. Ihr müsste den Anweisungen auf der Karte folgen. Gefahrenkarten sind mit diesem Symbol gekennzeichnet:

Seite 11

“NEU MISCHEN“ KARTE
Diese Karte startet das Spiel unterhalb des Ausdauerdeck Kartenstapels. Während Ihr Karten aufdeckt und wiederverwertet, werden immer mehr und mehr Karten unter der “Neu Mischen“ Karte platziert.

Wenn dann die “Neu Mischen“ Karte ganz oben auf dem Ausdauerkartendeck liegt, nehmt alle Karten unter der “Neu Mischen“ Karte, mischt diese, und platziert diese oben über der “Neu Mischen“ Karte, um ein neues Ausdauerkartendeck zu erstellen.

KARTEN AUFDECKEN

Einige Karten fragen Euch, ob Ihr eine Karte aufdecken wollt, um eine Auswirkung auszulösen, wenn denn die richtige Kartenart aufgedeckt wird. Um eine Karte aufzudecken, dreht die oberste Karte vom Ausdauerkartendeck um und prüft die Kartenart:

PASSEND: Wenn die aufgedeckte Karte die Art ist, nach der Ihr gesucht habt, löst jegliche Spielauswirkung ein, die zur aufgedeckten Kartenart passen.

NICHT PASSEND: Wenn die aufgedeckte Karte nicht zur benötigten Kartenart gehört, passiert nichts.

GEFAHR: Wenn die aufgedeckte Karte eine Gefahren Karte ist, löst nach dem Aufdecken und Auflösen, sofort die Gefahrenkarte ein.
Nachdem die Spielauswirkung eingelöst wurde, platziert die aufgedeckte Karte am Boden des Ausdauerkartendecks unter der „Neu Mischen“ Karte.

NOTIZ: Wenn keine Karten mehr im Ausdauerkartendeck sind, nutzt stattdessen den Erschöpfungsstapel und legt die aufgedeckte Karte nach unten auf den Boden des Erschöpfungsstapels.

Beispiel: Vasquez hat eine Fähigkeit, welche sie nutzen muss wenn sie aktiviert wird. Ihre Fähigkeit erfordert eine Karte aufzudecken. Ihr schaut auf die oberste Karte vom Stapel und es ist eine Waffenkarte, so dass Vasquez Fähigkeit Ihr ermöglicht eine freie Zielaktion auszuführen. Ihr platziert dann die aufgedeckte Karte umgedreht an die Unterseite des Ausdauerkartendecks.

Seite 12

ERSCHÖPFUNGSSTAPEL

Karten im Spiel verlangen von euch Karten vom Ausdauerkartendeck wegen Erschöpfung abzulegen, entweder um die Kartenkosten zu bezahlen oder als Teil der Kartenfähigkeit. Wenn Ihr Karten aus Erschöpfung ablegen müsst, werden diese umgedreht auf den Erschöpfungsstapel gelegt, welcher zwischen dem Ausdauerkartendeck und dem Ablagestapel liegt. Zum Start des Spiels sind keine Karten auf diesem Stapel.

KARTEN AUS ERSCHÖPFUNG ABLEGEN
Um Karten aus Erschöpfung abzulegen, bewegt die oberste Karte vom Ausdauerkartendeck, ohne diese anzuschauen, nach oben auf den Erschöpfungsstapels

Beispiel: Um mit einer “Smartgun“ zu schießen, müssen drei Karten aus Erschöpfung abgelegt werden. Um dies zu tun, verschiebe die obersten drei Karten vom Ausdauerkartendeck umgedreht auf den Erschöpfungsstapel.
Lege drei Karten aus Erschöpfung ab, wenn Ihr die Angriffsaktion dieser Waffe nehmt.

KEINE AUSDAUER ÜBRIG
Wenn eine Spielauswirkung erfordert, dass Ausdauerkarten aus Erschöpfung abgelegt werden sollen, müssen zuerst so viele Karten wie möglich vom Ausdauerkartendeck verwendet werden. Wenn an irgendeinem Punkt keine Karten mehr auf dem Ausdauerkartendeck sind, dann müssen Karten vom Erschöpfungsstapel auf den Ablagestapel abgelegt werden.

ZUENDEGEHEN VON KARTEN
Wenn zu irgendeiner Zeit keine Karten mehr in beiden Stapeln, dem Ausdauerkarten- und Erschöpfungsstapel sind, haben alle Spieler die Mission verloren und das Spiel endet.

DIE KOSTEN BEZAHLEN
Wenn Ihr eine Karte spielt, müsst Ihr die Kartenkosten zahlen, indem Ihr die angegebene Anzahl an Karten aus Erschöpfung ablegt. Die Kosten zum Spielen oder Ausrüsten einer Karte können auf der rechten Seite neben der Kartenart gefunden werden.

KARTEN WIEDERVERWERTEN
Immer wenn eine Karte oder eine Aktion Euch eine Karte wiederverwerten lässt, bewege diese vom Erschöpfungsstapel nach unten zum Ausdauerstapel. Einige Spielauswirkungen lassen Euch Karten von Eurer Hand wiederverwerten. Um dies zu tun, legt die Karten von Eurer Hand umgedreht unter das Ausdauerkartendeck.

Beispiel: Ihr nehmt eine Ausruhen Aktion und wählt drei Karten wiederzuverwerten. Ihr könnt Karten von der Hand oder vom Erschöpfungsstapel wiederverwerten. In diesem Fall nehmt Ihr die oberen zwei Karten vom Erschöpfungsstapel und eine von der Hand, um diese wiederzuverwerten und diese umgedreht unter das Ausdauerkartendeck zu platzieren.

- Eine Karte von der Hand
- Zwei Karten umgedreht vom Erschöpfungsstapel.

Seite 13

ABLAGESTAPEL

Der Ablagestapel liegt rechts neben dem Erschöpfungsstapel. Wenn Ihr Karten ablegt, werden diese aufgedeckt oben auf den Ablagestapel gelegt. Ihr dürft jederzeit während des Spiels die Karten in diesem Stapel angucken. Am Anfang des Spiels liegen keine Karten auf diesem Stapel.

KARTEN ABLEGEN
Einige Spielauswirkungen verlangen, dass Ihr Karten während des Spiels ablegt. Um dies zu tun, nimm die benötigte Anzahl von Karten entweder aus Deiner Hand oder

dem Ausdauerkartendeck und platziere Sie aufgedeckt nach oben auf dem Ablagestapel. Wenn eine Gefahrenkarte in dieser Art abgelegt wird, muss diese direkt ausgelöst werden. Einige Auswirkungen sagen Euch, dass Ihr Karten von Eurer Hand ablegen müsst. In diesem Fall müsst Ihr Karten nur aus Eurer Hand ablegen. Wenn Euch eine Karte sagt, Karten abzulegen und es sind keine Karten über im Ausdauerstapel oder in Euer Hand, dann müssen stattdessen Karten vom oben vom Erschöpfungsstapel abgelegt werden.

Beispiel: Wenn euch eine Karte sagt, eine Karte abzulegen, nehmt die oberste Karte vom Ausdauerstapel und legt diese aufgedeckt nach oben auf den Ablagestapel.

SPIELBRETT BESTANDTEILE

FELDER
Die Felder wo Miniaturen auf den Spielbretten gehen können, sind Vierecke abgegrenzt mit feinen, weißen Linien. Einige Flächen haben unregelmäßige Ränder, aber diese sind trotzdem unterm Strich Felder, so dass Miniaturen diese trotzdem benutzen können.
Gebiete die mit einer dicken, weißen Linie markiert sind, blockieren nicht die Sichtlinie, sind aber unpassierbar und es kann nicht durch diese durchgezogen werden.

WÄNDE
Miniaturen können nicht durch Wände gehen und diese blockieren die Sichtlinie. Wänden haben kein Rastergitter auf sich und sind durch schwere, schwarze Linien gekennzeichnet, wie unten gezeigt. Charaktere und Aliens können niemals mit Dingen auf der anderen Seite einer Wand interagieren.

TÜREN
Türen sind zwischen zwei Feldern angeordnet. Sie sind auf dem Spielbrett wie unten gezeigt gekennzeichnet.
Türen verhalten sich wie Wände, wenn sie geschlossen sind. Sie blockieren nicht die Sichtlinie oder die Bewegung, wenn sie geöffnet sind.
Türen öffnen sich automatisch, wenn jegliche Miniatur oder Signalton Spielmarke sich in einem Feld neben der Tür befinden. Ebenso schließen sich Türen wieder, wenn sich keine Miniatur oder Signalton Spielmarke neben ihr befindet.

VERBARRIKADIERTE TÜREN
Verbarrikadierte Türen sind permanent geschlossene Türen, die sich wie Wände verhalten. Miniaturen können weder sich durch sie bewegen noch hindurchgucken (aber sie können versuchen hindurch zu brechen). Verbarrikadierte Türen werden mit dem "Barricaded" (Barrikade) Spielmarker gekennzeichnet.

Seite 14

SPIELRUNDEN

Jede Spielrunde ist unterteilt in drei Hauptphasen: die Marinesoldaten Phase, die Alien Phase and die End Phase.
Während der Marinesoldaten Phase, nutzen Spieler Ihren Zug um Ihren Charakter zu aktivieren, bis alle Charaktere aktiviert wurden. In der Alien Phase, bewegen und attackieren alle Aliens, dann entstehen im Spiel neue Signalton Spielmarken. In der End Phase prüfen die Spielers Sieg- oder Niederlagenbedingungen. Nach allen Phasen beendet wurden, startet eine neue Spielrunde.

SPIELRUNDENREIHENFOLGE
- Marinesoldaten Phase
  - Aktivierungsbefehl
  - Charakter Aktivierungen
- Alien Phase
- End Phase

MARINESOLDATEN PHASE

Während der Marinesoldaten Phase nutzen Spieler Ihre Züge um Ihre Charaktere zu aktivieren. Jeder Charakter wird nur einmal pro Marinesoldaten Phase aktiviert. Wenn alle Charaktere aktiviert wurden, geht Ihr weiter zur Alien Phase**.**

AKTIVIERUNGSBEFEHL
Der Spieler, der den Charakter mit dem höchsten Rang kontrolliert, wählt den Spieler aus, der die Phase beginnt, indem er ihm die Aktivierungsspielmarke gibt. Wenn dieser Spieler seine Aktivierung beendet hat, gibt er die Aktivierungsspielmarke an den Spieler zu seiner linken weiter.

CHARAKTER AKTIVIERUNG
Wenn ein Spieler die Aktivierungsspielmarke erhält, aktiviert er seinen Helden Charakter. Es gibt sieben Aktivierungsschritte für jeden Charakter einzuhalten:

AKTIVERUNGSSCHRITTE
Schritt 1: Zieleinstellscheibe zurücksetzen
Schritt 2: Ausführen aller On Activation (Bei Aktivierung) Fähigkeiten
Schritt 3: Ausdauerkarten ausrüsten
Schritt 4: Bis zu zwei Aktionen ausführen
Schritt 5: Ausführen aller End of Activation (Beim Beenden) Fähigkeiten
Schritt 6: Rang benutzen um Infanteristen zu aktivieren
Schritt 7: Aktivierungsspielmarke weitergeben

Seite 15

SCHRITT 1: ZIELEINSTELLSCHEIBE ZURÜCKSETZEN
Zum Start von Euerer Aktivierung dreht die Zieleinstellscheibe auf die Nummer, die auf Eurer Charakterkarte unter "Aim" (Zielen) angegeben ist.

Beispiel: Hicks Zieleinstellscheibe steht auf 4 von der vorherigen Runde. Seine Charakterkarte zeigt, dass er einen "Aim" (Zielen) Wert von 7 hat, so dass der Spieler zum Start von Hicks Aktivierung die Zieleinstellscheibe auf 7 drehen muss, damit diese mit Hicks "Aim" (Zielen) Wert übereinstimmt.

SCHRITT 2: AUSFÜHREN ALLER ON ACTIVATION FÄHIGKEITEN
Einige Karten haben Fähigkeiten, die direkt On Activation (Bei Aktivierung) stattfinden, wenn der Charakter aktiviert wird. Führt diese Fähigkeit direkt aus, bevor Ihr zum nächsten Schritt weitergeht. Wenn es mehrere "Bei Aktivierung" Fähigkeiten gibt, könnt Ihr entscheiden in welcher Reihenfolge diese stattfinden.

SCHRITT 3: AUSDAUERKARTEN AUSRÜSTEN
Während dieses Schrittes könnt Ihr einige oder alle von den folgenden Dingen in beliebiger Reihenfolge tun:

KARTEN AUSRÜSTEN: Ihr könnte jede Waffen- oder Ausrüstungskarte von Eurer Hand in einen leeren Ablageplatz auf Eurer Charakterkarte legen, indem Ihr die Kartenkosten bezahlt (Seite 12).

AUSRÜSTUNGKARTEN ABLEGEN: Ihr könnte jede ausgerüstete Waffen- oder Ausrüstungskarte von Eurer Charakterkarte zurück auf Eure Hand legen.

ANDERE CHARAKTERE AUSRÜSTEN: Ihr könnt andere Charaktere, innerhalb von 2 Feldern von Eurem Charakter, mit Waffen- oder Ausrüstungskarten aus Eurer Hand ausrüsten, indem Ihr normal die Kartenkosten bezahlt.

NOTIZ: Ein Charakter darf bis zu zwei Waffenkarten ausrüsten. Die zweite Waffe muss das Schlagwort "Backup" (Ersatz) (Seite 7) haben.

Beispiel: Hicks hat ein "M41A" Pulsgewehr als seine Waffe und eine "Ithaca 37" Schrotflinte als seine Ersatzwaffe ausgerüstet. Als seine Ausrüstung hat er einen M4 Helm und eine Körperpanzerung.

Seite 16

SCHRITT 4: BIS ZU ZWEI AKTIONEN AUSFÜHREN
Jeder Charakter kann **zwei** Aktionen pro Runde ausführen. Dies kann die gleiche Aktion doppelt oder zwei verschiedene Aktionen sein
Diese Aktionen könnt Ihr mit Eurem Charakter ausführen:

Notiz: Einige Kartenauswirkungen geben Euch eine Extraaktion. Diese Karten zählen nicht zu Euren zwei Aktion die Ihr pro Aktivierung nutzen könnt.

CHARAKTER AKTIONEN
BEWEGEN – Bewegt Euch bis hin zu der Geschwindigkeit (Speed) des Charakters
ANGREIFEN – Attackiert Alien Miniaturen mit Euren Waffen
VERBARRIKADIEREN – Versucht eine Tür, Entstehungspunkt oder Tunnel zu verbarrikadieren oder die Barrikade wieder zu entfernen.
ZIELEN – Erhöht Eure Zieleinstellscheibe um +1
INTERAGIEREN – Interagiert mit etwas auf dem Spielbrett
KARTEN AKTION – Führt eine Spezialaktion von einer Karte aus
AUSRUHEN – Zieht Karten und/oder wiederverwertet Erschöpfungskarten

TECHNIKPROBE
Einige Aktionen benötigen eine erfolgreiche Technikprobe um durchgeführt zu werden. Um dies zu tun, prüft den "Tech" (Technik) Wert von Eurem Charakter und würfelt einen Marinesoldat Würfel. Wenn das Ergebnis gleich oder unter dem "Tech" (Technik) Wert Eures Charakters ist, war die Probe erfolgreich. Andererseits seid ihr gescheitert und Ihr könnt es erneut während einer anderen Aktion versuchen.

AKTION: BEWEGEN
Charaktere können eine Bewegungsaktion einsetzen und sich bis hin zu Ihrem "Speed" (Geschwindigkeits) Wert in Feldern auf dem Spielbrett bewegen. Charaktere können sich in jede Richtung bewegen, auch diagonal. Ein Charakter darf sich nicht durch Wände, verbarrikadierte Türen, unpassierbares Gelände, oder Alien Miniaturen bewegen, noch darf er seine Bewegung in dem gleichen Feld eines anderen Charakters beenden. Ein Charakter muss sofort seine Bewegungsaktion anhalten, wenn er ein angrenzendes Feld zu einer Alien Miniatur oder Signalton Spielmarke betritt.

Beispiel: Gorman macht eine Bewegungsaktion und bewegt sich 4 Felder.

Seite 17

AKTION: ANGRIFF
Ein Charakter, der eine Angriffsaktion durchführt, kann jede Alien Miniatur oder Spielmarke in Sichtlinie, mit einer seiner ausgerüsteten Waffen angreifen. Ihr könnt durch Aliens durchschießen aber nicht durch Charaktere.
Um einen Angriff mit einer Waffe zu machen, würfelt einen Marinesoldat Würfel und vergleicht das Ergebnis mit dem Wert der Zieleinstellscheibe Eures Charakters. Wenn das Ergebnis gleich oder unter dem Wert ist, habt Ihr das Ziel getötet. Entfernt die Alien Miniatur aus dem Spiel oder wenn die Alien Miniatur irgendwelche Alien Spielmarker unter sich hat, entfernt stattdessen einen davon. Wenn das Ergebnis höher als der Zieleinstellscheibe Wert war, hat der Angriff verfehlt. Jedes Mal, wenn Ihr einen Angriffswurf macht, egal ob Ihr trefft oder nicht, dreht den Wert Eurer Zieleinstellscheibe um einen nach unten.

Beispiel: Hudson legt eine Karte aus Erschöpfung ab, da er mit einem Pulsgewehr auf eine Alien Miniatur schießen möchte. Hudson's Zieleinstellscheibe ist auf 6 gestellt. Er würfelt den Marinesoldaten Würfel und erlangt eine 4. Das Alien ist getötet und wird vom Spielbrett entfernt. Hudson ändert dann seine Zieleinstellscheibe von 6 auf 5.

VOLLAUTOMATISCH
Einige Waffen haben das Schlagwort "Full Auto" (Vollautomatisch). Nachdem Ihr einen erfolgreichen Treffer mit einer vollautomatischen Waffe gelandet habt, könnt ihr eine Karte aus Erschöpfung ablegen um einen weiteren Angriff gegen ein Alien durchzuführen. Ihr könnt immer weitere Angriffe durchführen, bis die Waffe verfehlt oder ihr Euch zum Aufhören entscheidet.

Beispiel: Hudson's Pulsgewehr hat die "Full Auto" Fähigkeit, so dass er solange weiterfeuern kann, bis er verfehlt. Er wählt ein anderes Alien in Sichtlinie, legt eine Karte aus Erschöpfung ab und würfelt erneut. Dieses Mal benötigt er eine 5 oder niedriger. Er würfelt eine 2 um das zweite Alien zu treffen und stellt seine Zieleinstellscheibe von 5 auf 4. Er feuert auf ein drittes Alien, legt eine weitere Karte aus Erschöpfung ab. Er würfelt eine 8 und verfehlt und stellt seine Zieleinstellscheibe von 4 auf 3. Da er verfehlt hat, endet seine Angriffsaktion hier.

SICHTLINIE
Eine Miniatur hat eine Sichtlinie zu einer anderen Miniatur, Spielmarke oder Objekt auf dem Spielbrett, wenn es eine gerade Linie von einem Teil des Feldes zu einem Teil des Zielfeldes ziehen kann, ohne dabei andere Charaktere, Wände oder geschlossene Türen zu passieren.

Beispiel: Vasquez kann eine Sichtlinie zu allen roten Feldern ziehen. Die gestrichelten Linien zeigen den Grenzwert Ihrer Sichtlinie, von den Ecken Ihres Feldes zu den Feldern im gegenüberliegenden Raum. Sie kann nicht die durch Wände verdeckten Feldern sehen. Sie kann auf das Alien im gleichen Raum wie sie feuern und auf das Alien im nächsten Raum, weil das Alien angrenzend an der Tür steht und diese so geöffnet hat.

Sie kann nicht auf das Alien im entfernten Raum feuern, da hier keine Miniatur angrenzend zur Tür steht und diese so geschlossen ist.

Seite 18

AKTION VERBARRIKADIEREN
Charaktere können Verbarrikadierungsaktionen nutzen, um Barrikaden an Türen, Tunneln oder Entstehungspunkten zu errichten oder abzubauen. Um dies zu tun muss sich der Charakter in einem angrenzenden Feld zu dem Gegenstand befinden, wo er eine Barrikade errichten oder abbauen möchte und eine erfolgreiche "Technikprobe" bestehen.

Ist diese erfolgreich platziert eine Barrikaden Spielmarke (Barricade) auf der Tür, der Tunnel Spielmarke oder dem Entstehungspunkt oder entfernt die Barrikaden Spielmarke, wenn hier bereits eine war.

Beispiel: Hicks möchte eine Tür verbarrikadieren, um die Aliens daran zu hindern, hindurch zu kommen. Er würfelt eine "Technikprobe" und erzielt eine 4. Sein Technikwert (Tech) ist 5, so dass er erfolgreich die Tür verbarrikadiert hat.

VERBARRIKADIERTE TÜREN AUFBRECHEN
Alien Miniaturen und Signalton Spielmarken, die durch eine verbarrikadierte Türe ziehen müssen, um einen Charakter zu erreichen, stoppen in einen der Barrikade angrenzenden Feld und versuchen diese einzureißen. Werft den Alien Würfel. Bei einem Ergebnis von 4 oder höher entfernt die Barrikaden Spielmarke. Bei jedem anderen Ergebnis hat das Alien oder die Signalton Spielmarke das Einreißen nicht geschafft und beendet sofort seinen Zug.

VERBARRIKADIERTE TUNNEL SPIELMARKEN UND ENTSTEHUNGSPUNKTE AUFBRECHEN
Wenn eine Signalton Spielmarke das Spiel auf einer Tunnel Spielmarke oder einem Entstehungspunkt betritt, welche verbarrikadiert sind, werft den Alien Würfel. Bei einem Ergebnis von 4 oder höher entfernt die Barrikaden Spielmarke und platziert die Signalton Spielmarke. Bei jedem anderen Ergebnis wir die Signalton Spielmarke abgelegt.

AKTION: ZIELEN
Ein Charakter der eine Zielaktion (Aim) nutzt, erhöht den Wert seiner Zieleinstellscheibe um eins. Dies kann in einem höheren Wert enden, als auf der Charakterkarte angegeben.

Beispiel: Hudson nutzt eine Zielaktion. Seine Zieleinstellscheibe ist im Moment auf 6 gestellt, daher wird sie von 6 auf 7 gedreht.

Notiz: Der Zieleinstellscheibenwert eines Charakters kann nicht unter 1 fallen oder über 10 steigen.

AKTION: INTERAGIEREN
Einige Missionen haben Objekte oder Felder auf dem Spielbrett mit deinen Ihr interagieren könnt. Um dies zu tun, müsst Ihr auf einem dem Objekt angrenzen Feld stehen und eine Interaktionsaktion nutzen. Was passiert, wenn ihr dies tut steht detailliert in der Mission selber, zusammen mit allen anderen Spielauswirkungen.

AKTION: AUSRUHEN
Ein Helden Charakter der eine Ausruhen Aktion nutzt, kann bis zu zwei Karte vom Ausdauerkartendeck ziehen und dann bis zu drei Karten vom Erschöpfungsstapel oder seiner Hand wiederverwerten (Seite 12).
Ein Infanteristen Charakter, der eine Ausruhen Aktion nutzt, kann drei Karten aus dem Erschöpfungsstapel wiederverwerten, darf aber keine Karten ziehen.

Seite 19

SCHRITT 5: AUSFÜHREN ALLER END OF ACTIVATION FÄHIGKEITEN
Einige Karten haben Fähigkeiten, die beim Beenden der Aktivierung (end of activation) durchgeführt werden. Führt diese Fähigkeiten direkt aus, bevor ich mit dem nächsten Schritt fortfahrt.

Wenn es mehrere "beim Beenden" Fähigkeiten gibt, könnt Ihr entscheiden in welcher Reihenfolge diese stattfinden.

SCHRITT 6: RANG BENUTZEN UM INFANTERISTEN ZU AKTIVIEREN
Nachdem ein Helden Charakter aktiviert wurde, kann dieser Infanteristen Charaktere aktvieren. Die Anzahl der Infanteristen die aktiviert werden können, basieren auf dem Rang, welcher oben auf der Heldenseite der Charakterkarte angezeigt wird.
RANG 1: Helden Charakter kann einen Infanteristen aktivieren
RANG 2: Helden Charakter kann bis zu zwei Infanteristen aktivieren
RANG 3: Helden Charakter kann bis zu drei Infanteristen aktivieren

SCHRITT 7: AKTIVIERUNGSSPIELMARKE WEITERGEBEN
Wenn der Spieler zur Eurer linken noch nicht seinen Zug aktiviert hat, gebt die Aktivierungsspielmarke an diesen weiter. Wenn der Spieler bereits seinen Zug ausgeführt hat, gebt stattdessen die Aktivierungsspielmarke an den Spieler mit dem höchsten Rang. Dieser Spieler aktiviert dann alle übriggebliebenen Infanteristen. Die Marinesoldaten Phase endet dann.

Seite 20

DIE ALIEN PHASE

Wenn alle Charaktere ihren Zug ausgeführt haben, sind die Aliens an der Reihe. Aliens und Signalton Spielmarken bewegen sich, greifen an and dann ziehen die Spieler Bewegungsmelder Karten, bevor die Phase beendet wird.

Die Alien Phase ist in drei Schritte unterteilt:
ALIEN PHASEN SCHRITTE
SCHRITT 1: Aktiviert die Aliens
SCHRITT 2: Aktiviert die Signalton Spielmarken
SCHRITT 3: Zieht Bewegungsmelder Karten

SCHRITT 1: AKTIVIERT DIE ALIENS

Alle Alien Miniaturen werden eines zurzeit aktiviert, beginnend mit dem Alien, welches am dichtesten bei den Marinesoldaten steht, immer weiter nach außen fort arbeitend. Wenn zwei oder mehr die gleiche Entfernung zu einem Charakter haben, entscheidet der Spieler mit dem höchsten Rang, welches Alien zuerst aktiviert wird.

Wenn aktiviert wird sich ein Alien immer bewegen und dann angreifen, wenn es ihm denn möglich ist. Führt eine volle Aktivierung eines Aliens aus, bevor ihr zum nächsten wechselt.

ALIEN BEWEGUNG
Wenn eine Alien Miniatur nicht auf einem angrenzenden Feld zu einem Charakter steht, wird es sich bewegen. Anderenfalls wird es direkt angreifen. Alle Aliens haben eine Geschwindigkeit von 6.

Aliens bewegen sich auf den dichtesten Charakter zu und nehmen den kürzest möglichen Weg. Ein Alien stoppt seine Bewegung wenn:

- Es keine Geschwindigkeitspunkte mehr hat
- Es sich auf ein Feld angrenzend zu einem Charakter bewegt
- Es nicht schafft durch eine verbarrikadierte Tür zu brechen

Alien Miniaturen können sich nicht auf Felder bewegen, auf denen sich andere Alien Miniaturen oder Signalton Spielmarken befinden.

Beispiel: Der Charakter am dichtesten zu den drei Aliens ist Hudson, daher bewegen sich alle zu ihn und nutzen den kürzesten Weg.
Ein Alien ist bereits neben Hudson und bewegt sich daher nicht. Ein zweites Alien bewegt sich 2 Felder und stoppt direkt als es neben Hudson ist. Das dritte Alien nutzt alle 6 Punkte seiner Geschwindigkeit um Hudson zu erreichen.

Seite 21

VERTEIDIGUNGSFEUER
Wenn eine Alien Miniatur sich in ein Feld neben einen Charakter bewegt, dürfen alle Charaktere, die bis zu vier Felder entfernt stehen und eine Sichtlinie auf das Alien haben, Verteidigungsfeuer schießen, bevor das Alien angreift.
Gestartet mit dem Spieler, am dichtesten zu dem Alien, nehmen Spieler normale Angriffsaktionen (Seite 17) gegen das Alien. Denkt an das Ablegen aller benötigten Karten aus Erschöpfung und das übliche Herunterstellen des Zieleinstellscheiben Wertes.

ANGREIFEN
Wenn das Alien das Verteidigungsfeuer überlebt, muss sich der Zielcharakter direkt gegen den Angriff vom Alien verteidigen.

VERTEIDIGUNGS WURF: Der Spieler würfelt den Marinesoldat Würfel und vergleicht das Ergebnis mit dem Verteidigungswert (Defense) des Charakters. Ist das Ergebnis gleich oder kleiner als der Verteidigungswert, ist der Spieler ausgewichen und hat den Angriff überlebt. Addiert +1 zu dem Ergebnis für jede Alien Spielmarke die das Alien hat.

GEGENANGRIFF
Wenn dieses Ergebnis auch gleich oder kleiner wie der Charakter Handgemenge (Melee) Wert ist, wird das angreifende Alien getötet. Hat die Alien Miniatur irgendwelche Alien Spielmarken unter sich wird stattdessen eine davon entfernt.

FEHGESCHLAGENE VERTEIDIGUNG
Schafft der Charakter seinen Verteidigungswurf nicht, wird er zu Boden geworfen. Werft Ihr eine 10 oder mehr wenn Ihr Euch verteidigt, ist der Charakter direkt getötet und wird aus dem Spiel entfernt.

ZU BODEN GEWORFEN
Wenn ein Charakter zu Boden geworfen wird, legt seine Miniatur auf die Seite. Ein zu Boden geworfener Charakter muss alle Aktionen überspringen. Ein Charakter steht automatisch mit dem Start einer Alien Phase auf, wenn sich keine Alien Miniauren angrenzend zu ihm befinden.

GEFANGEN
Ein zu Boden geworfener Charakter, der eine Alien Phase mit mindestens einer angrenzenden Alien Miniatur startet, wird gefangen genommen und wird aus dem Spiel entfernt, zusammen mit einer Alien Miniatur angrenzend zu ihm, inklusiver aller Alien Spielmarken unter dieser. Gefangene Charaktere können durch das Spielen der Rettungsmission gerettet werden.

EINEN HELDEN VERLIEREN
Wenn ein Helden Charakter getötet oder gefangen wird, muss der Spieler alle Karten auf der Hand und die ausgerüsteten Karten des verlorenen Charakters ablegen.
Dann darf sich ein Infanteristen Charakter ausgewählt werden, auf welchen gewechselt und welcher als Helden Charakter weitergespielt wird. Sind keine weiteren Infanteristen Charakter mehr übrig, ist der Spieler beseitigt.

Die Charakter Zieleinstellscheibe bleibt auf dem Wert auf welcher Sie ist, wenn die Karte umgedreht wird. Setze die Zieleinstellscheibe bei Start der Charakteraktivierung wie üblich zurück.

Beispiel:
Hudson schießt Verteidigungsfeuer tötet zwei Aliens. Das übrige Alien greift an. Hudson macht einen Verteidigungswurf ans erzielt eine 2, was durch seinen Verteidigungswert 6 ein Erfolg ist. Hudsons Handgemenge Wert ist 2, so dass er außerdem erfolgreich einen Gegenangriff ausführen kann, welcher das Alien tötet.

SCHRITT 2: AKTIVIERT SIGNALTON SPIELMARKEN

Nachdem alle Alien Miniaturen aktiviert wurden, wählt ein Spielbrett aus und aktiviert alle Signaton Spielmarken auf diesem, bevor ihr das nächste Spielbrett auswählt und so weiter. Aktiviert die Signaltöne einen zurzeit, beginnt mit dem, welcher am dichtesten zu den Charakteren steht, immer weiter nach außen fort arbeitend. Wenn zwei oder mehr die gleiche Entfernung zu einem Charakter haben, entscheidet der Spieler mit dem höchsten Rang, welche Spielmarke als erstes aktiviert wird.

Wenn aktiviert, bewegt sich eine Signalton Spielmarke immer und greift dann an, wenn es denn möglich ist. Beendet eine volle Spielmarkenaktivierung, bevor ihr mit der nächsten fortfahrt.

SIGNALTON SPIELMARKEN BEWEGUNG

Nachdem ein Spielbrett ausgewählt wurde, werft den Alien Würfel. Alle Signalton Spielmarken auf dem Spielbrett haben diese Runde einen Geschwindigkeitswert gleich dem Ergebnis.
Wie Alien Miniaturen bewegen sich Signalton Spielmarken ebenfalls auf den dichtesten Charakter zu und nehmen den kürzest möglichen Weg. Ein Signalton Spielmarke stoppt ihre Bewegung wenn:

- Sie keine Geschwindigkeitspunkte mehr hat
- Sie sich auf ein Feld angrenzend zu einem Charakter bewegt
- Sie nicht schafft durch eine verbarrikadierte Tür zu brechen

Signalton Spielmarken können sich nicht auf Felder bewegen, auf denen sich andere Alien Miniaturen oder Signalton Spielmarken befinden.

BEWEGUNG UNTERBRECHEN

Eine Signalton Spielmarken zu entdecken, kann kurz die Bewegung von einer anderen Miniatur oder die eigene Bewegung unterbrechen. In dem Moment wo die Spielmarke entdeckt wurde, ist die unterbrochene Bewegung aufgeschoben, während die Entdeckung aufgedeckt wird. Dann setzt die unterbrochene Miniatur Ihre Bewegung fort.

Beispiel: eine 6 wurde für die Signalton Spielmarken Bewegung auf diesem Spielbrett gewürfelt. Beide Spielmarken bewegen sich auf dem kürzesten Weg auf Hicks zu.
Eine Spielmarke hat Ihre Bewegung unterbrochen, als sich eine Tür geöffnet hat und die Spielmarke nun in Sichtlinie von Hicks ist. Die Spielmarke hat sich vier Felder bewegt, so dass sie noch zwei Felder Bewegung übrighat.

SIGNALTON SPIELMARKEN ENTDECKEN

Ein Signalton Spielmarke wird entdeckt, wenn Sie in eine Sichtlinie eines Charakters kommt.
Wenn eine Spielmarke entdeckt wird, dreht diese nach oben um und enthüllt die Anzahl von Aliens die durch die Spielmarke erzeugt werden.
Wenn die Nummer eine eins zeigt, ersetzt die Spielmarke mit einer Alien Miniatur.
Wenn die Nummer höher als eins ist, wird es ein Alienschwarm. Ersetzt die Spielmarke mit einer Alien Miniatur und legt die Anzahl von Alien Spielmarken unter die Miniatur, so dass die Anzahl Alien Miniatur und Alien Spielmarken zusammen gleich der enthüllten Nummer ist.

Nachdem die Alien Miniatur und die Alien Spielmarken aufgebaut wurden, mische die Signalton Spielmarken und lege diese zurück in den Signalton Spielmarken Fundus.

Beispiel: Eine Signalton Spielmarke, die sich in eine Sichtlinie bewegt hat, wird nach oben umgedreht und zeigt eine 3. Ersetze die Signalton Spielmarke mit einer Alien Miniatur und zwei Alien Spielmarken unter ihr, um sie zu einem Alienschwarm von 3 zu machen. Die Bewegung kann nun fortgesetzt werden. Der Alienschwarm bewegt sich seine übrigen zwei Felder auf Hicks zu.

Seite 23

ANGREIFEN
Nachdem eine Signalton Spielmarke entdeckt und aufgedeckt wurde, setzt die Alien Miniatur Ihre Bewegung fort und greift wenn möglich an, genauso wie in der Alien Phase (Seite 21).

ALIENSCHWÄRME
Wenn Signalton Spielmarken mehr als ein Alien erzeugen werden sie zu einem Alienschwarm.
BEWEGUNG: Alien Schwärme bewegen sich genauso wie eine Alien Miniatur
ANGREIFEN: Wenn angegriffen wird, erhöht ein Alienschwarm den Verteidigungswurf des Charakter um +1 pro Alien Spielmarke im Stapel.

VERTEIDIGEN: Wenn ein Alienschwarm von einer Waffe oder im Handgemenge getroffen wird, entfernt eine Alien Spielmarke anstelle der Alien Miniatur. Wenn ein Schwarm alle Alien Spielmarken verliert, wird er zu einer normalen Alien Miniatur.

Beispiel: Ein Alienschwarm mit zwei Alien Spielmarken greift Hicks an. Er würfelt eine 5, fügt +2 die die Alien Spielmarken hinzu, was ein Ergebnis von 7 ergibt. Sein Verteidigungswert ist 6, demzufolge er seinen Verteidigungswurf nicht besteht.

SCHRITT 3: ZIEHT BEWEGUNGSMELDER KARTEN

Nachdem alle Aliens und Signalton Spielmarken aktiviert und aufgedeckt wurden, zieht jeder Spieler reihum eine Bewegungsmelder Karte und deckt diese auf. In einem Spiel mit einem oder zwei Spielern, zieht jeder Spieler zwei Bewegungsmelder Karten.
Jede Bewegungsmelder Karte hat Informationen über die Entstehung von neuen Signalton Spielmarken, wo sie entstehen und manchmal auch Spezialauswirkungen.
Bewegungsmelder Karten werden abgelegt, wenn diese eingesetzt wurden.

SIGNALTON SPIELMARKEN ENTSTEHEN LASSEN

Jede Bewegungsmelder Karte hat eine Signalton Spielmarken Nummer und einen Ort. Die Signalton Spielmarken Nummer ist die Anzahl von Spielmarken, welche die Karte im Spiel entstehen lässt. Der Ort zeigt Euch, auf welchem Entstehungspunkt die Signalton Spielmarken platziert werden.

SIGNALTON SPIELMARKEN ENTSTEHEN LASSEN: Zieht zufällig die Anzahl an angegebenen Signalton Spielmarken und platziert diese kopfüber auf dem Entstehungspunkt, oder so nah wie möglich an dem Entstehungspunkt, mit einer Signalton Spielmarke in jedem Feld. Signalton Spielmarken können niemals übereinandergestapelt werden. Wenn es eine Wahl gibt, wo eine Signalton Spielmarke platziert werden soll, entscheidet der Spieler mit dem höchsten Rang.

SPIELAUSWIRKUNGEN: Wenn Bewegungsmelder Karten ausgespielt werden, stellt sicher den Spielkartentext ebenfalls zu lesen und zu befolgen.

ENTSTEHENDE SIGNALTON SPIELMARKEN ENTDECKEN
Eine Signalton Spielmarken kann manchmal direkt entdeckt werden, wenn sie entsteht. In diesem Fall, deckt die Karte als entdeckt wie üblich direkt auf.

DIE END PHASE

Nachdem alle Spieler ihre Bewegungsmelder Karten gezogen und aufgelöst haben, geht das Spiel weiter in die End Phase. Die End Phase hat drei Schritte die in folgender Reihenfolge abgeschlossen werden müssen:

END PHASEN SCHRITTE
SCHRITT 1: Auslösen und beenden von End Phasen Auswirkungen
SCHRITT 2: Prüfen auf Sieg oder Niederlage
SCHRITT 3: Aufräumen

SCHRITT 1: AUSLÖSEN UND BEENDEN VON END PHASEN AUSWIRKUNGEN
Einige Karten haben Fähigkeiten, die während dieses Schrittes passieren. Löst diese Fähigkeiten direkt aus, bevor Ihr zum nächsten Schritt weitergeht. Ihr könnt entscheiden in welcher Reihenfolge diese geschehen, wenn es mehr als eine von diesen Fähigkeiten gibt.

SCHRITT 2: PRÜFEN AUF SIEG ODER NIEDERLAGE
Habt Ihr alle Missions Anforderungen erfolgreich erledigt? Wenn es so ist haben die Marinesoldaten gewonnen! Wurden alle Charaktere getötet, zu Boden geworfen oder gefangen genommen? Wenn dies so ist haben die Aliens direkt gewonnen. Spiel zu Ende, Mann! Spiel zu Ende!
Wenn die Antwort auf beide Fragen nein ist, dann ist die Mission noch nicht erledigt.

SCHRITT 3: AUFRÄUMEN
Wenn die Mission eine Spielrundenstellscheibe nutzt, dreht diese auf die nächste Nummer und startet die nächste Runde mit der Marine Phase.

MISSIONS REGELN

KAMPAGNEN SPIEL

Auch wenn Missionen individuell gespielt werden können, sie hintereinander als eine Kampagne zu spielen macht noch mehr Spaß. Du und Deine Teammitglieder werdet zusammenarbeiten müssen, um sicherzustellen, dass ihr alle Missionen erfolgreich beenden könnt und überleben werdet, um darüber zu sprechen!

Während einer Kampagne spielen die Spieler jede Mission in einer Reihenfolge und behalten Ihre Charakter Verluste und abgelegten Ausdauerkaten von Spiel zu Spiel. Nach der Kampagne bestimmen die Spieler eine finale Punktzahl, basierend darauf, wie gut sie sich angestellt haben.

MISSIONEN SPIELEN
In einer Kampagne wird eine Mission wie normal aufgebaut und gespielt. Allerdings habt ihr nach jedem Spiel weniger Ressourcen um damit zu arbeiten. Ihr werdet Karten aus Eurem Ausdauerkarten Stapel verlieren und Charaktere können getötet oder gefangen genommen werden. Behaltet diese Dinge im Hinterkopf, wenn Ihr Eure Spiele spielt.

Normalerweise spielt Ihr die Missionen in folgender Reihenfolge:
MISSION 1: NEWT
MISSION 2: ESCAPE (flüchte)
MISSION 3: SURVIVE (überlebe)
Ihr könnte ebenfalls die Rettungs- und Nachschubmission zwischen den normalen Kampagnen Missionen spielen, um zu versuchen gefangene Charaktere zu befreien und wiederzubekommen oder dringend notwendige Vorräte für Euer Ausdauerkartendeck aufzufüllen.

EINE MISSION VERLIEREN
Wenn Ihr es nicht schafft eine Mission zu gewinnen, ist das Spiel vorbei. Es ist niemand mehr übrig um mit der Kampagne weiterzumachen, daher müsst Ihr eine neue Expedition organisieren und es neu versuchen.

EXTRA MISSIONEN

AUSDAUERKARTEN VERLIEREN

Nachdem eine Mission komplettiert wurde, folgt diesen Schritten:

1. Jeder Spieler durchsucht den Ablagestapel und sich jeweils eine Karte aus, die zurück in das Ausdauerkartendeck kommt.
2. Lege alle Gefahrenkarten aus dem Ablagestapel zurück in das Ausdauerkartendeck.
3. Mischt den Ablagestapel und entfernt die Hälfte (aufgerundet) von diesen Karten aus dem Spiel. Diese Karten werden für den Rest der Kampagne nicht mehr benutzt.
4. Legt die restlichen Karten aus dem Ablagestapel zurück in den Ausdauerkarten Stapel um sie in der nächsten Mission zu benutzen.

GETÖTETE CHARAKTERE

Charaktere die in der Kampagne getötet wurden, werden von dem Spiel entfernt und können für den Rest der Kampagne nicht mehr benutzt werden.

FINALE KAMPAGNEN PUNKTZAHL

Nach der finalen Mission der Kampagne ist es Zeit zu schauen, wie gut wir uns geschlagen haben. Folgen der untenstehenden Anleitung um Eure finale Kampagnen Punktzahl herauszufinden:

1. Legt den Erschöpfungskarten Stapel und alle Karten aus den Händen der Spieler oben auf den Ausdauerkarten Stapel.
2. Legt 5 Karten aus dem Ausdauerkarten Stapel für jeden Spieler (außer Newt) ab, welcher getötet wurde (Facehugger Opfer eingeschlossen) oder am Ende der Kampagne immer noch gefangen ist.
3. Legt 10 Karten ab, wenn Newt während der Kampagne getötet wurde oder legt 10 abgelegte oder entfernte Karten nach oben auf den Ausdauerkarten Stapel zurück, wenn sie überlebt hat.
4. Entfernt den Ablagestapel aus dem Spiel
5. Eure finale Punktezahl ist gleich der Nummer von Karten, die noch in dem Ausdauerkarten Stapel sind.

RETTUNGSMISSIONEN

Während der Kampagne kann es passieren, dass einige Eurer Charaktere zu Boden geworfen und gefangen genommen werden. Sie wurden weggezogen um als Wirte für Alien Facehugger zu dienen.

Ihr könnt zwischen den Kampagnen Missionen die Rettungsmission versuchen, um sie zu retten. Wenn diese erfolgreich ist, kommt der gerettete Charakter zurück ins Spiel.

Ihr könnte diese Mission so oft versuchen wie ihr wollt, solange Ihr gefangene Charaktere habt. Allerdings denkt dran, dass ihr bei jedem Versuch Ressourcen opfert, die ihr nicht zurückbekommt.

NACHSCHUBMISSION

Während Eurer Kampagne verliert Ihr vielleicht Ausrüstung und Ressourcen, die ihr später noch benötigt. Wenn dies der Fall ist, wollt Ihr vielleicht eine Nachschubmission spielen, um zu versuchen diese Ausdauerkarten zurückzubekommen.

Ihr könnt nur einmal pro Kampagne eine Nachschubmission versuchen.

BUG HUNT MISSIONEN (Insektenjagd)

“Bug Hunt“ Missionen sind eigenständige Spiele, welche die Marinesoldaten in einen Kampf gegen die Aliens um Leben und Tod werfen. Eure Marinesoldaten müssen überleben, bis alle Karten aus dem Bewegungsmelder Stapel aufgebraucht und alle Alien Miniaturen und Signalton Spielmarker getötete wurden. Wenn am Schluss mindestens ein Charakter überlebt, haben alle Spieler gewonnen. Wenn alle Charaktere getötet wurden oder der Ausdauerkarten Stapel aufgebraucht ist, haben alle Spieler verloren.

In Bug Hunt Missionen bekommen Charaktere keinerlei Startausrüstung oder Waffen, außer jeder eine “HK VP70“ Pistole. Benutzt nicht Newt in diesen Missionen.

Seite 26

MISSIONS SPIELMARKEN

COMPUTER UND KISTEN

Einige Missionen benutzen Computer und Kisten Spielmarken.
Lest in der Missionskarte nach, um herauszufinden wie diese Spielmarken funktionieren.

WACHGESCHÜTZE

Wachgeschütze werden in der Mission 3: Survive (überlebe) genutzt und in allen der Bug Hunt (Insektenjagd) Missionen. Während des Spielaufbaus platzieren die Spieler die Wachgeschütze in irgendeine Richtung ausgerichtet, irgendwo auf dem Spielbrett. Wachgeschütze können nur auf Ziele vor Ihrer Spielmarke schießen. Sie haben keine Sichtlinie direkt neben oder hintern sich. Immer wenn sich ein Alien, Charakter oder eine Signalton Spielmarke in die Sichtlinie des Wachgeschützes bewegt, schießt dieses auf diese. Wenn es verfehlt und sich das Ziel weiterbewegt, schießt es weiter für jedes Feld welche sich das Ziel bewegt, bis das Ziel die Sichtlinie verlässt. Dreht keine Signalton Spielmarken um, die von einem Wachgeschütz beschossen werden, die tatsächliche Anzahl von Aliens in dem Signalton bleibt unerkannt.

Stellt die Wachgeschütz Zählscheibe am Anfang des Spiels auf 450. Immer wenn der Wachgeschütz schießt, dreht dementsprechend die Zählscheibe runter zur nächsten Nummer. Wenn der Zähler einmal 0 erreicht, ist ihm die Munition ausgegangen und es kann nicht weiter schießen. Wenn ein Wachgeschütz schießt, wirft der Spieler mit dem höchsten Rang zwei Marinesoldat Würfel und verwirft das höhere Ergebnis. Wenn der Wert 7 oder weniger ist, wird alles in dem Zielfeld getötet.

FACEHUGGERS

Facehugger agieren in jeder Hinsicht genau gleich wie eine Alien Miniatur. Wenn allerdings einem Chararakter sein Verteidigungswurf gegen einen Facehugger Angriff misslingt, wird dieser nicht getötet. Stattdessen stellt eine Facehugger Spielmarker auf diese Charakterkarte. Wenn der Charakter die Mission überlebt, wird er trotzdem am Ende dieser Kampagne als getötet gezählt.

Seite 27

ANDERE REGELN

SPIELERWAHL

Manchmal im Spiel gibt es Standorte, wo die Aliens Auswahlmöglichkeiten haben, wie wenn einer von zwei Spielern, die gleich nah sind, ausgewählt werden muss, welcher angegriffen wird. In diesen Fällen entscheidet der Spieler mit dem höchsten Rang, was das Alien machen wird. Gibt es ein Unentschieden bei den Rängen, dann müssen diese Spieler die Frage zusammen entscheiden.

NEUWÜRFELN

Es gibt einige Karten und Fähigkeiten, die den Spielern erlauben Ihr Ergebnis neu zu würfeln. Dieses neue Ergebnis ersetzt immer den Originalwurf und zählt als ein Wurf (als Beispiel, ein neugewürfelter Schuss verringert die Zieleinstellscheibe eines Charakters um eins, nicht um zwei). Das neugewürfelte Ergebnis ist final und kann nicht noch einmal neugewürfelt werden.

SCHLAGWORT GLOSSAR

CHARAKTER SCHLAGWÖRTER

BEI AKTIVIERUNG: Diese Fähigkeit geschieht zu Beginn der Charakter Aktivierung
WÄHREND DER AKTIVIERUNG: Diese Fähigkeit kann zu jeder Zeit der Charakter Aktivierung genutzt werden.
BEIM BEENDEN DER AKTIVIERUNG: Diese Fähigkeit geschieht am Ende der Charakter Aktivierung

EREIGNIS SCHLAGWÖRTER

AKTION: Die Karte nutzt eine von den Aktionen des Charakter um gespielt zu werden.
FREIE AKTION: Die Karte nutzt **keine** von den Aktionen des Charakter um gespielt zu werden.

WAFFEN SCHLAGWÖRTER
ERSATZ: Diese Waffe kann anstelle von eurer Hauptwaffe gefeuert werden. Ihr könnt nur eine Waffe mit dem Schlagwort "Ersatz" zurzeit ausgerüstet haben.
SPERRIG: Während diese Waffe ausgerüstet ist, könnt ihr keine Ersatz Waffe ausrüsten.
SCHWERFÄLLIG: Diese Waffe kann nicht als Verteidigungsfeuer während der Alien Phase abgefeuert werden.
VOLLAUTOMATISCH: Nachdem ihr einen erfolgreichen Treffer mit dieser Waffe gelandet habt, könnt ihr eine Ausdauerkarte aus Erschöpfung ablegen, um einen weiteren Angriff durchzuführen. Ihr könnt immer weitere Angriffe durchführen, bis die Waffe verfehlt oder ihr Euch zum Aufhören entscheidet.
GRANATE: Andere Karten, wie das M41A Pulsgewehr, nehmen Bezug auf dieses Schlagwort.
NAH: Einige Waffen sind praktisch für nahe Begegnungen. Die Details um solch eine Waffe abzufeuern findet ihr auf der Waffenkarte.

Seite 28

SCHNELLREFERENZ

DIE MARINESOLDATEN PHASE

SCHRITT 1: ZIELEINSTELLSCHEIBE ZURÜCKSETZEN (15)
Zum Start von Euerer Aktivierung dreht die Zieleinstellscheibe auf die Nummer, die auf Eurer Charakterkarte unter "Aim" (Zielen) angegeben ist.

SCHRITT 2: AUSFÜHREN ALLER ON ACTIVATION FÄHIGKEITEN (15)
Führt jegliche On Activation (Bei Aktivierung) Fähigkeiten direkt aus, bevor Ihr zum nächsten Schritt weitergeht.

SCHRITT 3: AUSDAUERKARTEN AUSRÜSTEN (15)
Während dieses Schrittes könnt Ihr einige oder alle von den folgenden Dingen in beliebiger Reihenfolge tun:
- **KARTEN AUSRÜSTEN:** Rüstet Waffen- und Ausrüstungskarte aus
- **AUSRÜSTUNGKARTEN ABLEGEN:** Legt ungewollte Ausrüstungskarten ab
- **ANDERE CHARAKTERE AUSRÜSTEN:** Ihr könnt Charaktere, innerhalb von 2 Feldern von Eurem Charakter ausrüsten

SCHRITT 4: BIS ZU ZWEI AKTIONEN AUSFÜHREN (16)
Jeder Charakter kann zwei Aktionen pro Runde ausführen. Diese Aktionen könnt Ihr mit Eurem Charakter ausführen:
BEWEGEN: Bewegt Euch bis hin zu der Geschwindigkeit (Speed) des Charakters
ANGREIFEN: Attackiert Alien Miniaturen
VERBARRIKADIEREN: Versucht einen Durchgang zu verbarrikadieren oder die Barrikade wieder zu entfernen.
ZIELEN: Erhöht Eure Zieleinstellscheibe um +1
INTERAGIEREN: Interagiert mit etwas
KARTEN AKTION: Führt eine Spezialaktion von einer Karte aus
AUSRUHEN: Zieht Karten und/oder wiederverwertet Karten

SCHRITT 5: AUSFÜHREN ALLER END OF ACTIVATION FÄHIGKEITEN (19)
Führt jegliche End of Activation (beim Beenden) Fähigkeiten direkt aus, bevor ich mit dem nächsten Schritt fort fahrt.

SCHRITT 6: RANG BENUTZEN UM INFANTERISTEN ZU AKTIVIEREN (19)
Die Anzahl der Infanteristen die aktiviert werden können, basieren auf dem Rang Eures Helden.
RANG 1: Einen Infanteristen aktivieren
RANG 2: Bis zu zwei Infanteristen aktivieren
RANG 3: Bis zu drei Infanteristen aktivieren

SCHRITT 7: AKTIVIERUNGSSPIELMARKE WEITERGEBEN (19)
Gebt die Aktivierungsspielmarke an den Spieler zu eurer linken weiter. Wenn der Spieler bereits seinen Zug ausgeführt hat, gebt stattdessen die Aktivierungsspielmarke an den Spieler mit dem höchsten Rang. Dieser Spieler aktiviert dann alle übriggebliebenen Infanteristen.

DIE ALIEN PHASE

SCHRITT 1: AKTIVIERT DIE ALIENS (20)

Während dieses Schrittes tut ihr folgendes in Reihenfolge:

- **ALIEN BEWEGUNG:** Aliens haben eine Geschwindigkeit von 6
- **VERTEIDIGUNGSFEUER:** Charaktere greifen Aliens an
- **ALIEN ANGRIFF:** Charaktere würfeln Verteidigung

SCHRITT2: AKTIVIERT SIGNALTON SPIELMARKEN (22)

Während dieses Schrittes tut ihr folgendes in Reihenfolge:

- **SIGNALTON SPIELMARKEN BEWEGUNG:** Wählt ein Spielbrett und werft den Alien Würfel. Alle Signalton Spielmarken auf dem Spielbrett haben diese Runde einen Geschwindigkeitswert gleich dem Ergebnis.
- **SIGNALTON SPIELMARKEN ENTDECKEN:** Ein Signalton Spielmarke wird entdeckt, wenn Sie in eine Sichtlinie eines Charakters kommt. Ersetzt die Spielmarke mit einem Alien (und Spielmarken wenn nötig). Das Alien beendet dann seine Bewegung und Angriff.
- **VERTEIDIGUNGSFEUER:** Charaktere greifen Aliens an
- **ALIEN ANGRIFF:** Charaktere würfen Verteidigung

SCHRITT 3: ZIEHT BEWEGUNGSMELDER KARTEN (23)

Jeder Spieler reihum deckt eine Bewegungsmelder Karte auf. In einem Spiel mit einem oder zwei Spielern zieht jeder Spieler zwei Bewegungsmelder Karten.

DIE END PHASE

SCHRITT 1: AUSLÖSEN ALLER END PHASEN AUSWIRKUNGEN (24)

Einige Karten haben Fähigkeiten, die während dieses Schrittes passieren. Löst diese Fähigkeiten direkt aus, bevor Ihr zum nächsten Schritt weitergeht.

SCHRITT 2: PRÜFEN AUF SIEG ODER NIEDERLAGE (24)

Habt Ihr alle Missions Anforderungen erfolgreich erledigt? Wenn es so ist haben die Marinesoldaten gewonnen!
Wurden alle Charaktere getötet, zu Boden geworfen oder gefangen genommen? Wenn dies so ist haben die Aliens direkt gewonnen. Spiel zu Ende, Mann! Spiel zu Ende!
Wenn die Antwort auf beide Fragen nein ist, dann ist die Mission noch nicht erledigt.

SCHRITT 3: AUFRÄUMEN (24)

Während dieses Schrittes tut ihr folgendes in Reihenfolge:

- Dreht die Spielrundenstellscheibe auf die nächste Nummer (wenn diese in der aktuellen Mission genutzt wird)
- Startet die nächste Runde mit der Marine Phase.

Game Design © Gale Force Nine 2020. Aliens™ & © 2020 Twentieth Century Fox Film Corporation.
All rights reserved. Gale Force Nine is a Battlefront Group Company.

GLOSSAR DEUTSCH – ENGLISCH

Ablagestapel	discard pile
Aktive Bedrohung	active thread
Aktivierungsspielmarke	activation token
Alien Miniatur	alien model
Alien Würfel (W6)	alien dice (d6)
Alienschwarm	alien swarm
Angriff	attack
Ausdauerkartendeck	endurance deck
Ausgang	exit
Ausruhen	rest
Ausrüstungskarte	equipment card
Barrikade	barricade
Bedrohungsstufe	threat level
Bei Aktivierung	on activation
Beim Beenden	end of activation
Bewegungsmelder	motion tracker
Charakter Miniatur	character model
Charakterkarte	character card
Drohne	drone
Entstehungspunkte	spawn points
Ereigniskarte	event card
Ersatz	backup
Erschöpfungsstapel	exhaust pile
Feld	space
Gefahrenkarte	hazard card
Gefangen	captured
Gegenangriff	counterattack
Handgemenge	melee
Held	heroe
Infanterist	grunt
Insektenjagd	bug hunt
Kampagne	campaign
Karte wiederverwerten	recycle card
Kiste	crate
Marinesoldat Würfel (W10)	marine dice (d10)
Missionskarte	mission card
Nachschubmission	resupply Mission
Nah	close
Neu mischen Karte	reshuffle Card
Rettungsmission	rescue mission
Schnellübersichtskarte	quick reference card
Schwerfällig	cumbersome
Sichtlinie	line of sight
Signalton	blip
Sperrig	bulky
Spielbretter	gameboards
Spielkartenhalter	card organizer
Spielmarke	token
Spielrundenstellscheibe	turn dial
Technikprobe	tech test
Tür	door
Versteckte Bedrohung	hidden threat
Verteidigungsfeuer	defensive fire
Verteidigungswurf	defensive roll
Vollautomatisch	full auto
Wachgeschütz	sentry gun
Wachgeschütz Zählscheibe	sentry gun dial
Waffenkarte	weapon card
Wand	wall
Zieleinstellscheibe	aim dial
Zielen	aim
Zu Boden geworfen	knocked down

Micha LNH HSV (Fabian L.), Kontakt: 1887er@arcor.de, freie Community Übersetzung, keine weitere Veröffentlichung ohne Rücksprache.
Aktuelle Veröffentlichung: boardgamegeek, https://boardgamegeek.com/boardgame/256852/aliens-another-glorious-day-corps/files