

ALIENS

EIN GLORREICHER TAG IM KORPS

Ein kooperatives Survival-Spiel



SPIELREGELN



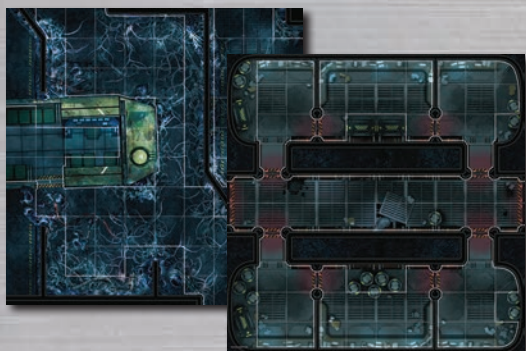
EINFÜHRUNG

Aufgepasst, Marines! Die Lage ist ernst. Der Kontakt zur Terraforming-Kolonie Hadley's Hope auf dem Mond LV-426 ist abgerissen. Die Weyland-Yutani Corporation hat sich mit den Colonial Marines zusammengetan und entsendet einen Trupp - euch - ins Doppelsternsystem Zeta Reticuli um herauszufinden, was da los ist.

In diesem Spiel spielt ihr die Besatzung der USS Sulaco, die gemeinsam die Kolonie Hadley's Hope von Aliens befreien muss.

Dieses Spiel bietet verschiedene Arten von Missionen. Jede davon könnt ihr als eigenständige Partie spielen. Einige könnt ihr aber auch im Rahmen einer Kampagne spielen. In dieser Kampagne wirkt sich der Ausgang einer Mission auf den Verlauf der nächsten aus.

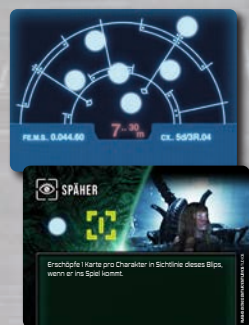
SPIELMATERIAL



4 SPIELPLÄNE



60 AUSDAUER-KARTEN



42 BEWEGUNGSMELDER-KARTEN



RUNDENZÄHLER



MISCHEN-KARTE



KARTENLEISTE



9 MISSIONSKARTEN



2 MARINES-WÜRFEL

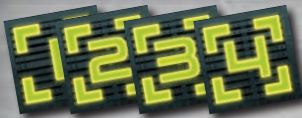
Diese zehneitigen Würfel (W10) werden Marines-Würfel genannt.

Der ★ steht für den Wert 1.



ALIEN-WÜRFEL

Der sechsseitige Würfel (W6) wird Alien-Würfel genannt.



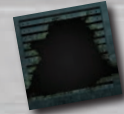
4 SPAWN-PUNKT-MARKER



21 BLIPS



4 MISSIONS-BLIPS



4 TUNNELMARKER



8 KISTENMARKER



2 COMPUTER-MARKER



12 BARRIKADEN-MARKER



2 SELBST-SCHUSSANLAGEN



2 FACEHUGGER-MARKER



21 ALIEN-MARKER



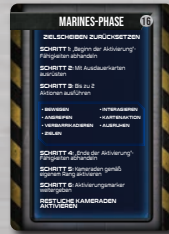
2 AUSGANGSMARKER



SELBSTSCHUSSANLAGENKONSOLE



7 CHARAKTERTAFELN



6 REGELÜBERSICHTEN



AKTIVIERUNGS-MARKER



6 ZIELSCHEIBEN



Corporal Dwayne Hicks Private William L. Hudson Lieutenant Scott Gorman Private Jenette Vasquez Private Ricco „Frosty“ Frost Ellen Ripley Rebecca „Newt“ Jordan

7 CHARAKTER-FIGUREN



16 ALIEN-FIGUREN

AUFBAU

- 1 Wählt eine Mission, die ihr spielen wollt, und nehmt euch die entsprechende Missionskarte. Wenn ihr mit der Kampagne loslegen wollt, ist das **Mission 1: Newt**.
- 2 Legt die Spielpläne wie auf der Missionskarte angegeben aus und legt die Kartenleiste daneben bereit.
- 3 Jeder von euch wählt einen Charakter, den er als Helden spielt, und legt die passende Charaktertafel offen vor sich aus (mit der Heldenseite nach oben).
- 4 Alle nicht gewählten Charaktertafeln legt ihr mit der Kameradenseite nach oben aus.
- 5 Rüstet jetzt die Charaktere aus (siehe S. 8).
- 6 Mischt danach alle übrigen Ausdauerkarten und legt sie als verdeckten Ausdauerstapel an die Kartenleiste. Legt die Mischen-Karte unter den Ausdauerstapel.
- 7 Nehmt euch je eine Zielscheibe und stellt sie auf den Zielen-Wert ein, der auf eurer Charaktertafel angegeben ist.
- 8 Stellt den Bewegungsmelderstapel wie auf der Missionskarte beschrieben zusammen und legt ihn an die Kartenleiste.
- 9 Legt Spawn-Punkte, Blips und andere Missionsmarker wie auf der Missionskarte beschrieben aus. Legt alle übrigen Blips als verdeckten Vorrat bereit.
- 10 Legt die Alien-Figuren und -Marker bereit.
- 11 Verteilt die Charaktere beliebig auf den Startfeldern.
- 12 Wenn die Mission es verlangt, legt ihr den Rundenzähler bereit und stellt ihn auf 1.
- 13 Legt den/die Ausgangsmarker wie auf der Missionskarte beschrieben aus.
- 14 Legt den Aktivierungsmarker neben den ranghöchsten Helden.

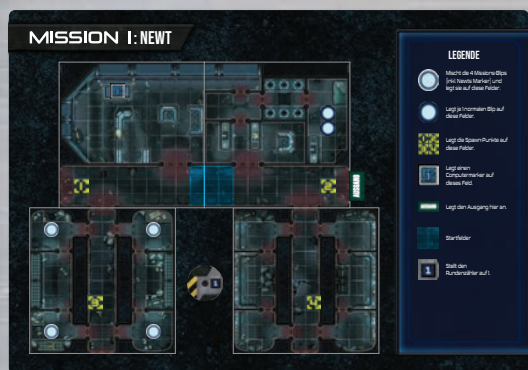
MISSION 1 MIT 4 SPIELERN





1 MISSIONSKARTEN

Auf den Missionskarten steht, wie ihr die Partie für diese Mission vorbereitet, welche Sonderregeln in dieser Mission gelten und wie ihr die Mission gewinnen und verlieren könnt.



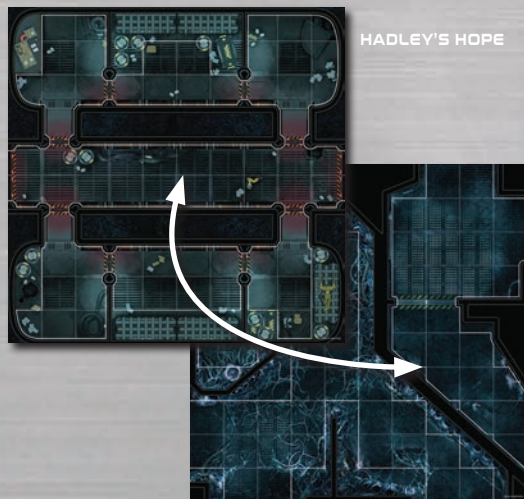
WICHTIG!

Auf jeder Missionskarte stehen die Siegbedingungen. Lest sie euch sorgfältig durch.

2 SPIELPLÄNE

Die Missionen spielen sich auf unterschiedlichen Kombinationen der 4 zweiseitigen Spielpläne ab. Auf der einen Seite zeigen sie Teile der Kolonie Hadley's Hope, auf der anderen Seite die finsternen Flure und Kammern einer Atmosphären-Aufbereitungsanlage.

Auf der Rückseite jeder Missionskarte ist der Aufbau der Mission grafisch dargestellt.



ATMOSPHÄREN-
AUFBEREITUNGSANLAGE

3 4 CHARAKTERTAFELN

Im Spiel übernimmt jeder von euch die Rolle eines Helden. Die übrigen Charaktere sind Kameraden.

Auf den Charaktertafeln stehen alle Informationen, die ihr braucht, um die Charaktere zu spielen. Jede Charaktertafel hat zwei Seiten: eine Heldenseite und eine Kameradenseite. Für Charaktere, die ihr verkörpert, wählt ihr die Heldenseite. Alle übrigen Charaktertafeln legt ihr auf die Kameradenseite.



Das Symbol oben rechts zeigt an, ob ein Charakter zu den Marines oder zu den Zivilisten gehört.



3 HELDEN

Ein Held ist ein Charakter, den ein Spieler verkörpert. Helden haben bessere Werte als Kameraden.

Außerdem haben sie (stärkere) Fähigkeiten. Marines haben als Helden außerdem einen Rang, der erstens für die Spielerreihenfolge relevant ist und zweitens angibt, wie viele Kameraden du am Ende deiner Aktivierung aktivieren kannst.



4 KAMERADEN

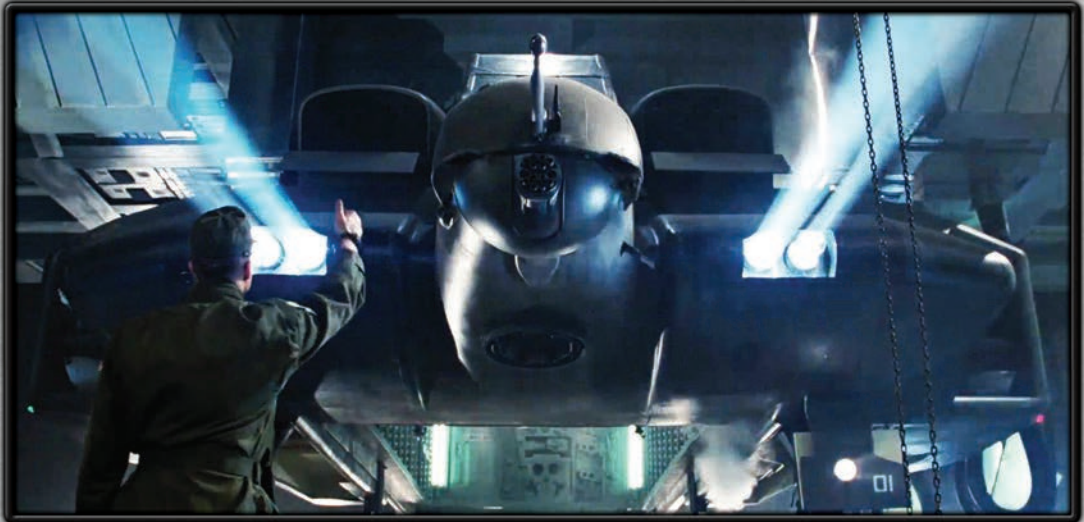
Kameraden sind Charaktere, die nicht durchgehend vom selben Spieler gesteuert werden.

Kameraden werden von Helden aktiviert (siehe S. 22).

Wenn dein Held stirbt oder verschleppt wird, kannst du einen Kameraden wählen und ihn als Helden weiterspielen (siehe S. 24).



HINWEIS: Kameraden haben nie Karten auf der Hand. Sollte ein Kamerad durch irgendeinen Effekt Karten bekommen, legt ihr die Karten stattdessen unter den Erschöpf-Stapel.



FÄHIGKEITEN

Alle Helden und einige Kameraden haben Fähigkeiten, die beim Erreichen des Missionsziels helfen können. Sie greifen zu unterschiedlichen Zeitpunkten im Spiel.

PASSIV: Diese Fähigkeiten gelten durchgehend. Sie können jederzeit genutzt werden, selbst in der Aliens-Phase.

BEGINN DER AKTIVIERUNG: Diese Fähigkeiten werden ausgelöst, sobald der Charakter aktiviert wird (siehe S. 17).

WÄHREND DER AKTIVIERUNG: Diese Fähigkeiten können einmal zu einem beliebigen Zeitpunkt während der Aktivierung des Charakters genutzt werden.

ENDE DER AKTIVIERUNG: Diese Fähigkeiten werden in Schritt 4 der Charakteraktivierung ausgelöst (siehe S. 22).

BEGINN DER ENDPHASE: Diese Fähigkeiten werden am Ende jeder Runde ausgelöst (siehe S. 28).

Beispiel: Hudson hat auf seiner Heldenseite zwei Fähigkeiten. Sobald er aktiviert wird, kann er Karten von seiner Hand recyceln. Und am Ende seiner Aktivierung deckt er eine Karte auf und handelt sie entsprechend dem Fähigkeitstext ab.

PRIVATE WILLIAM L. HUDSON HUDSON

WAFFBE



„Wir sitzen tief in der Scheiße, Mann!“

WAFFBE + RESERVE

Beginn der Aktivierung
Du kannst beliebig viele ♀ oder ♂ Karten von deiner Hand recyceln.

Ende der Aktivierung
Decke eine Karte auf.
♂ oder ♀: Nimm die Karte auf die Hand.
♂: Sieh dir die oberste Karte vom Bewegungsmelderstapel an und lege sie verdeckt auf oder unter den Stapel.

GESCHW. AUSWEICHEN NAHKAMPF

14 65 22

GEGENSTAND

TECHNIK ZIELEN

7 6

GEGENSTAND

TM & © 2012 CRYSTAL DYNAMICS

REBECCA „NEWT“ JORDEN

Newt spielt erst mit, wenn ihr sie in Mission 1 der Kampagne gerettet habt.

Wenn ab dann jemand Ripley als Heldin spielt, spielt er auch Newt als Heldin. Wenn Ripley als Kameradin startet, startet Newt auch als Kameradin.

Wer Ripley und Newt spielt, verwendet dieselben Handkarten für beide Charaktere, aktiviert sie in seinem Zug aber separat in beliebiger Reihenfolge.

Newt kann nicht mit Waffenkarten ausgerüstet werden.

REBECCA „NEWT“ JORDEN

WAFFBE



„Meistens kommen sie nachts raus. Meistens.“

WAFFBE + RESERVE

Passiv
Wenn du dich ausruhest, kannst du eine zusätzliche Karte recyceln.

Ende der Aktivierung
Du kannst 2 Karten erschöpfen um einen Charakter in deiner Sichtlinie 2 Felder auf dich zu zu bewegen.

GESCHW. AUSWEICHEN NAHKAMPF

5 7

GEGENSTAND

TECHNIK

3

GEGENSTAND

TM & © 2012 CRYSTAL DYNAMICS



5 CHARAKTERE AUSRÜSTEN

Während der Vorbereitung der Mission könnt ihr alle Helden und Kameraden, die in dieser Mission mitspielen, kostenlos mit beliebigen Waffen und Gegenständen aus dem Ausdauerstapel ausrüsten.

Jeder Charakter kann mit bis zu zwei Waffen ausgerüstet werden. Die erste Waffe kommt links neben die Charaktertafel. Die zweite Waffe muss das Schlüsselwort Reserve haben (siehe S. 31) und kommt rechts neben die Charaktertafel. Außerdem kann jeder Charakter bis zu zwei Gegenstände haben.

NAME

PULSGEWEHR M41A



TYP



WAFFE

KOSTEN

3

KOSTEN

Vollautomatisch

Wenn dieser Charakter eine Angriffsaktion mit dieser Waffe ausführt, musst du 1 Karte erschöpfen.

Nach einer Angriffsaktion mit dieser Waffe kann dieser Charakter eine Freie Angriffsaktion mit einer Granate in seiner Ausrüstung ausführen.

TEXTEFFEKT

Beispiel: Hicks ist mit einem Pulsgewehr M41 als Hauptwaffe und einer Ithaca 37 als Reservewaffe ausgerüstet. Als Gegenstände hat er einen M4-Helm und eine Schutzweste.

 <p>PULSGEWEHR M41A WAFFE KOSTEN 3</p>	 <p>CORPORAL WAYNE HICKS</p>	 <p>SCHROTFLINTE ITHACA 37 WAFFE KOSTEN 2</p>	
 <p>M4-HELM GEGENSTAND KOSTEN 2</p>	 <p>SCHUTZWESTE GEGENSTAND KOSTEN 1</p>		

HINWEIS: In einer Vernichtungsmission erhalten die Charaktere keine Startausrüstung außer jeweils eine HK VP70 (siehe S. 29)



6 DEN AUSDAUERSTAPEL ZUSAMMENSTELLEN

Der Ausdauerstapel ist eure wichtigste Ressource in diesem Spiel. Er stellt euer Arsenal an Munition und anderen nützlichen Dingen und gleichzeitig auch euren Durchhaltewillen dar. Während des Spiels werden Karten vom Ausdauerstapel auf den Erschöpft-Stapel oder den Abwurfstapel und wieder zurück wandern.

Zu Beginn einer Partie mischt ihr alle Ausdauerkarten, die nicht in der Ausrüstung der Charaktere sind, und legt sie als verdeckten Stapel an den Bereich „Ausdauer“ der Kartenleiste. Legt dann die Mischen-Karte unter den Ausdauerstapel.

ABWURFSTAPEL



AUSDAUERSTAPEL

ERSCHÖPFT



ERSCHÖPFT-STAPEL

ABWURFSTAPEL



ABWURFSTAPEL

WICHTIG!

Sobald keine Karte mehr im Ausdauerstapel UND im Erschöpft-Stapel ist, habt ihr **sofort** verloren. Wenn ihr überleben wollt, behaltet den Ausdauerstapel im Auge!



7 ZIELSCHEIBEN

Jeder Charakter hat eine Zielscheibe, die angibt, wie treffsicher er gerade ist. Normalerweise wird die Zielscheibe zu Beginn jeder Runde auf den Zielen-Wert des Charakters eingestellt.

Um ein Ziel zu treffen, musst du mit einem Marines-Würfel höchstens so viel würfeln, wie der Zielen-Wert angibt. Nach dem Schuss drehst du die Zielscheibe eine Stufe runter.



HINWEIS: Keine Zielscheibe kann unter 1 oder über 10 gedreht werden.

8 BEWEGUNGSMELDERSTAPEL

Karten vom Bewegungsmelderstapel lassen neue Aliens auftauchen und verleihen ihnen (manchmal) zusätzliche Fähigkeiten.



Links in der Mitte wird angezeigt, wie viele Blips durch diese Karte ins Spiel kommen.

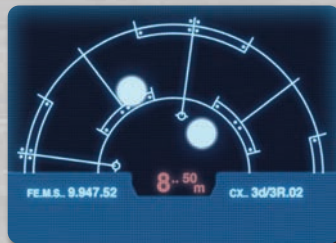


Die gelbe Zahl gibt an, an welcher Stelle auf dem Spielplan die Blips ins Spiel kommen (siehe Missionskarte).

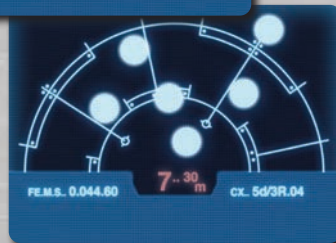
Wenn ihr die Blips ins Spiel gebracht habt, handelt ihr den Texteffekt der Bewegungsmelderkarte ab.

Die Rückseiten der Bewegungsmelderkarten zeigen die Gefahrenstufe an. Sie geben euch also schon mal eine Vorahnung, wie hart es euch gleich trifft.

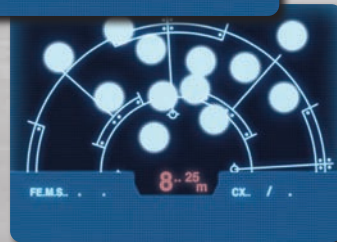
GEFAHRENSTUFE 1



GEFAHRENSTUFE 2



GEFAHRENSTUFE 3



TYPEN VON BEWEGUNGSMELDERKARTEN



TUNNEL: Durch diese Karten kommen Tunnelmarker ins Spiel.



UNSICHTBARE GEFAHR: Diese Karten haben zusätzliche Effekte, wenn ihre Blips *nicht* in Sichtlinie von Charakteren ins Spiel kommen.



SICHTBARE GEFAHR: Diese Karten haben zusätzliche Effekte, wenn ihre Blips in Sichtlinie von Charakteren ins Spiel kommen.



DROHNEN: Diese Karten haben unterschiedliche Effekte.

9 SPAWN-PUNKTE UND BLIPS



Spawn-Punkte werden wie auf der Missionskarte angegeben auf den Spielplan gelegt. An diesen Stellen kommen neue Aliens ins Spiel.



Blips stellen unbestätigte Messungen dar. Auf der Rückseite dieser Marker ist ein bläulicher Blip zu sehen, auf der Vorderseite eine Zahl. Zu Beginn der Partie liegen alle Blips verdeckt im Blip-Vorrat.

10 ALIEN-FIGUREN UND -MARKER

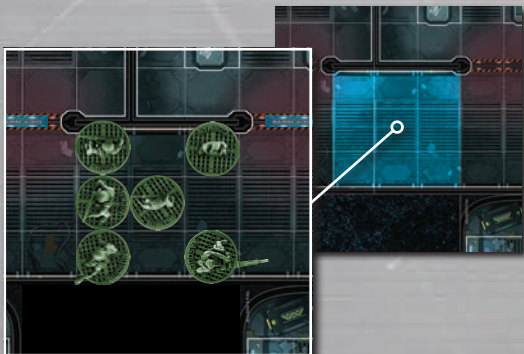
Wird ein Blip gesichtet, wird er durch eine Alien-Figur ersetzt.

Einige Blips stellen nicht nur 1 Alien dar, sondern einen Alien-Schwarm. Ein Schwarm besteht aus einer Alien-Figur auf einem Stapel von Alien-Markern. Alien-Marker unter einer Figur sind gewissermaßen zusätzliche Lebenspunkte dieses Aliens.



11 STARTFELDER FÜR DIE CHARAKTERE

Ihr dürft eure Charaktere zu Beginn der Mission auf beliebige Startfelder stellen (siehe Missionskarte).



12 RUNDENZÄHLER

In einigen Missionen gelten für bestimmte Runden der Partie Sonderregeln. Mit dem Rundenzähler behaltet ihr den Überblick, in welcher Runde ihr euch gerade befindet.



13 AUSGANGSMARKER

Ausgangsmarker werden wie auf der Missionskarte angegeben neben den Spielplan gelegt. Oft müssen sich Charaktere auf diese Ausgänge bewegen, um die Mission abzuschließen.

Einige Missionen haben zwei Ausgänge. Dann verwendet ihr die Seiten A und B der Ausgangsmarker.



14 AKTIVIERUNGSMARKER

Der Aktivierungsmarker zeigt an, wer von euch gerade am Zug ist. Zu Beginn der Marines-Phase gibt der Spieler mit dem ranghöchsten Charakter einem beliebigen Spieler den Aktivierungsmarker.

Dieser Spieler aktiviert seinen Helden dann zuerst in dieser Runde. Nach seiner Aktivierung gibt er den Aktivierungsmarker nach links weiter, bis jeder Spieler einmal am Zug war.



DER AUSDAUERSTAPEL

Der Ausdauerstapel ist eure wichtigste Ressource in diesem Spiel. Er stellt euer Arsenal an Munition und anderen nützlichen Dingen und gleichzeitig auch euren Durchhaltewillen dar. Während des Spiels werden Karten vom Ausdauerstapel auf den Erschöpft-Stapel oder den Abwurfstapel und wieder zurück wandern.

Wenn ihr angewiesen werdet, eine Karte zu ziehen, zu erschöpfen oder aufzudecken, tut ihr das mit der obersten Karte vom Ausdauerstapel. Wenn der Ausdauerstapel leer ist, könnt ihr keine Karten ziehen.

Im Ausdauerstapel gibt es 4 Kartentypen: Waffen, Gegenstände, Ereignisse und Rückschläge.

WICHTIG!


Sobald keine Karte mehr im Ausdauerstapel UND im Erschöpft-Stapel ist, habt ihr *sofort* verloren. Wenn ihr überleben wollt, behaltet den Ausdauerstapel im Auge!

KARTENTYPEN IM AUSDAUERSTAPEL




WAFFEN

Mit Waffen können sich Charaktere gegen Aliens wehren. Einige Waffen sind unkompliziert im Einsatz, andere haben aber Kosten, die abgewogen werden wollen.

Waffenkarten zeigen dieses Symbol: 


GEGENSTÄNDE

Gegenstände haben alle möglichen Effekte. Manche schützen die Charaktere, andere helfen bei der Erfüllung der Mission ...

Gegenstandskarten zeigen dieses Symbol: 


EREIGNISSE

Ereignisse können jederzeit gespielt werden (selbst im Zug eines anderen Spielers oder in der Aliens-Phase). Wenn du eine Ereigniskarte spielst, handelst du ihren Text ab und legst sie dann verdeckt auf den Erschöpft-Stapel.

Ereigniskarten zeigen dieses Symbol: 

RÜCKSCHLÄGE

Rückschlagkarten *müsst* ihr sofort abhandeln, wenn ihr sie zieht oder aufdeckt (außer, wenn ihr sie durch eine Bewegungsmelderkarte aufdeckt).

Rückschlagkarten zeigen dieses Symbol: 

KOSTEN FÜR AUSDAUERKARTEN

Einige Waffen, Gegenstände und Ereignisse haben Kosten, für die Ausdauerkarten erschöpft werden müssen (siehe S. 12).



KARTEN ZIEHEN UND SPIELEN

Manche Karten oder Fähigkeiten weisen dich an (oder erlauben dir) Karten zu ziehen. Wenn du eine Karte ziehst, nimmst du die oberste Karte vom Ausdauerstapel auf die Hand.

Ereigniskarten kannst du jederzeit aus der Hand spielen, wenn du ihre Kosten begleichst, indem du Karten vom Ausdauerstapel erschöpfst (siehe S. 14). Sobald die Ereigniskarte abgehandelt ist, erschöpfst du sie (legst sie auf den Erschöpft-Stapel).

Mit Waffen und Gegenständen kannst du Charaktere während ihrer Aktivierung ausrüsten (siehe S. 17). Diese Karten musst du nicht sofort spielen. Du kannst sie auf der Hand behalten, solange du willst. Auf der Hand bringen sie allerdings nichts, sondern erst, wenn du einen Charakter damit ausrüstet.

Es gibt kein Handkartenlimit, aber zu viele Karten auf der Hand zu behalten ist riskant, denn dann schrumpft der Ausdauerstapel, und das bringt euch der Niederlage näher (siehe S. 14).

FREIE AKTIONEN

Einige Effekte gewähren einem Charakter Freie Aktionen. Diese kann er nur in seiner Aktivierung nutzen. Freie Aktionen können zusätzlich zu den 2 Aktionen einer normalen Aktivierung ausgeführt werden (siehe S. 16). Jede gewährte Freie Aktion kann pro Aktivierung nur einmal ausgeführt werden.

OPTIONAL ODER VERPFLICHTEND

Wenn ein Effekt besagt, dass du etwas tun „kannst“, kannst du auch darauf verzichten. Wenn nicht, musst du den Effekt ausführen.

DIE MISCHEN-KARTE

Die Mischen-Karte liegt zu Beginn der Partie unter dem Ausdauerstapel. Karten, die ihr aufdeckt und recycelt, legt ihr unter die Mischen-Karte.

Wenn die Mischen-Karte zuoberst auf dem Ausdauerstapel liegt, mischt ihr sofort alle Karten darunter und legt sie als neuen Ausdauerstapel auf die Mischen-Karte.





KARTEN AUFDECKEN

Einige Effekte weisen dich an, Karten aufzudecken. In Regel wird dann ein Effekt ausgelöst, der vom aufgedeckten Kartentyp abhängt.

Decke dazu die oberste Karte des Ausdauerstapels auf und sieh nach, welcher Kartentyp es ist:

PASSEND: Führe den entsprechenden Effekt aus.

NICHT PASSEND: Nichts passiert.

RÜCKSCHLAG: Wenn du eine Rückschlagkarte aufdeckst, handelst du erst den Effekt der Karte ab, die dich angewiesen hat, Karten aufzudecken. Anschließend handelst du den Effekt der Rückschlagkarte ab.

Danach legst du die aufgedeckte Karte unter den Ausdauerstapel (also unter die Mischen-Karte).




HINWEIS: Sollte der Ausdauerstapel leer sein, wenn du eine Karte aufdecken sollst, deckst du vom Erschöpft-Stapel auf und legst die Karte nach der Abhandlung unter den Erschöpft-Stapel.

Beispiel: Vasquez hat eine Fähigkeit, die du ausführen musst, wenn du sie aktivierst. Für diese Fähigkeit musst du eine Karte aufdecken.

Du deckst also die oberste Karte des Ausdauerstapels auf, und es ist eine Waffenkarte. Vasquez darf also einmal zielen. Dann legst du die aufgedeckte Karte verdeckt unter den Ausdauerstapel.



Beginn der Aktivierung

Decke eine Karte auf:
 Führe eine Aktion Zielen aus.
 oder  Recycle 1 Karte und ziehe 1 Karte.



AUSDAUERSTAPEL

ERSCHÖPFT-
STAPEL

ABWURFSTAPEL



DER ERSCHÖPFT-STAPEL

Einige Effekte weisen dich an, Karten zu erschöpfen (manchmal im Text selbst, manchmal durch die Kosten einer Karte). Wenn nicht anders angegeben, erschöpfst du Karten immer vom Ausdauerstapel. Dazu nimmst du die oberste Karte vom Ausdauerstapel und legst sie verdeckt auf den Erschöpft-Stapel (der zwischen dem Ausdauerstapel und dem Abwurfstapel an der Kartenleiste liegt). Zu Beginn einer Partie ist der Erschöpft-Stapel noch leer.

KARTEN ERSCHÖPFEN

Wenn du eine Karte erschöpfen sollst, nimmst du die oberste Karte des Ausdauerstapels und legst sie unbesehen verdeckt auf den Erschöpft-Stapel. Wenn ein Effekt dich anweist, eine Karte von der Hand zu erschöpfen, legst du eine Karte von der Hand verdeckt auf den Erschöpft-Stapel.

Beispiel: Um mit dem Smartgewehr zu schießen, musst du 3 Karten erschöpfen. Lege also 3 Karten vom Ausdauerstapel unbesehen verdeckt auf den Erschöpft-Stapel.

Wenn ein Charakter eine Angriffsaktion mit dieser Waffe ausführt, musst du 3 Karten erschöpfen.



AUSDAUERSTAPEL LEER

Wenn du angewiesen wirst, Karten zu erschöpfen, musst du sie vom Ausdauerstapel nehmen. Wenn der Ausdauerstapel leer ist, legst du für jede Karte, die du nicht mehr erschöpfen kannst, eine Karte vom Erschöpft-Stapel auf den Abwurfstapel.

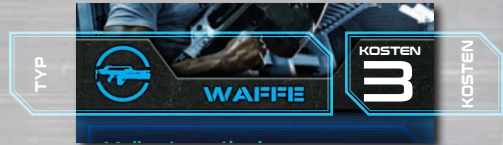
KEINE KARTEN MEHR

Wenn irgendwann sowohl der Ausdauerstapel als auch der Erschöpft-Stapel leer sind, habt ihr sofort verloren. Die Mission ist gescheitert.

KOSTEN FÜR AUSDAUERKARTEN

Wenn du eine Karte spielst, musst du ihre Kosten bezahlen. Das tust du, indem du die angegebene Anzahl an Karten erschöpfst.

Die Kosten einer Karte stehen rechts in der Mitte der Karte.



KARTEN RECYCELN

Wenn ein Effekt dich anweist, eine Karte zu recyceln, legst du die oberste Karte des Erschöpft-Stapels unter den Ausdauerstapel.

Wenn ein Effekt dich anweist, eine Karte aus der Hand zu recyceln, legst du eine beliebige Karte von deiner Hand verdeckt unter den Ausdauerstapel.

Beispiel: Mit der Aktion Ausruhen (siehe S. 21) kannst du 2 Karten ziehen und bis zu 3 Karten aus der Hand und/oder vom Erschöpft-Stapel recyceln. Du entscheidest dich, eine Karte aus deiner Hand und zwei Karten vom Erschöpft-Stapel verdeckt unter den Ausdauerstapel zu legen.



ABWURFSTAPEL

Der Abwurfstapel befindet sich am rechten Rand der Kartenleiste. Wenn du Karten abwirfst, legst du sie offen auf den Abwurfstapel. Den Abwurfstapel könnt ihr jederzeit durchsehen. Zu Beginn einer Partie ist der Abwurfstapel noch leer.

KARTEN ABWERFEN

Wenn ein Effekt dich anweist, Karten abzuwerfen, nimmst du diese Karten vom Ausdauerstapel und/oder von deiner Hand und legst sie offen auf den Abwurfstapel. Wenn dabei eine Rückschlagkarte abgeworfen wird, musst du sie sofort abhandeln.

Andere Effekte weisen dich konkret an, Karten von der Hand abzuwerfen. Wenn das der Fall ist, kannst du die Karten nicht vom Ausdauerstapel abwerfen, sondern musst sie von der Hand abwerfen.

Für jede Karte, die du abwerfen müsstest, aber nicht kannst (weil keine Karten mehr auf deiner Hand bzw. im Ausdauerstapel sind), wirfst du eine Karte vom Erschöpft-Stapel ab.

Beispiel: Ein Effekt weist dich an, eine Karte abzuwerfen. Also nimmst du die oberste Karte des Ausdauerstapels und legst sie offen auf den Abwurfstapel.



ELEMENTE DES SPIELPLANS

FELDER

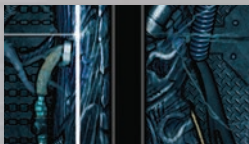
Die Felder, über die Figuren sich bewegen, sind weiß (dick oder dünn) umrandet. Die Ränder von Feldern können gerade oder unregelmäßig sein.

Dicke weiße Linien blockieren die Bewegung, aber nicht die Sichtlinie.



WÄNDE

Dicke schwarze Linien mit grauem Rand stellen Wände dar. Sie blockieren die Sichtlinie und die Bewegung. Hierbei zählt nur der schwarze Bereich; dicke weiße Linien um Wände herum blockieren die Bewegung, aber nicht die Sichtlinie. Charaktere und Aliens können nicht mit Elementen auf der anderen Seite einer Wand interagieren.

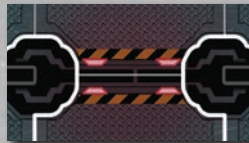


TÜREN

Türen befinden sich zwischen zwei Feldern. Auf dem Spielplan sehen sie wie unten gezeigt aus.

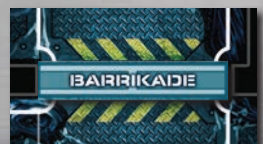
Geschlossene Türen funktionieren wie Wände. Offene Türen blockieren weder die Sichtlinie noch die Bewegung.

Türen gelten automatisch als offen, wenn sich eine Figur oder ein Blip auf einem Feld befindet, dessen Kante die Tür berührt. Ebenso gelten sie automatisch als geschlossen, sobald sich keine Figur und kein Blip mehr auf diesen Feldern befindet.



VERBARRIKADIERT E TÜR EN

Verbarrikadierte Türen sind dauerhaft geschlossene Türen, die wie Wände funktionieren. Figuren können weder hindurch sehen noch sich hindurch bewegen (sie können aber versuchen, die Barrikade zu entfernen). Verbarrikadierte Türen werden mit einem Barrikade-Marker markiert.



ABLAUF EINER RUNDE

Das Spiel läuft über mehrere Runden. Jede Runde hat 3 Phasen: Marines-Phase, Aliens-Phase und Endphase.

In der Marines-Phase aktiviert ihr reihum eure Charaktere, bis alle Charaktere aktiviert wurden. In der Aliens-Phase bewegen sich alle Aliens und greifen an; dann kommen neue Blips ins Spiel. In der Endphase überprüft ihr, ob ihr gewonnen oder verloren habt. Danach beginnt die nächste Runde mit der Marines-Phase.



RUNDENABLAUF

MARINES-PHASE

ZIELSCHEIBEN ZURÜCKSETZEN

AKTIVIERUNGSREIHENFOLGE

HELDEN AKTIVIEREN

RESTLICHE KAMERADEN AKTIVIEREN

ALIENS-PHASE

ENDPHASE

MARINES-PHASE

In der Marines-Phase aktiviert ihr reihum eure Helden. Pro Marines-Phase wird jeder Charakter genau einmal aktiviert. Wenn alle Charaktere aktiviert wurden, folgt die Aliens-Phase.

ZIELSCHEIBEN ZURÜCKSETZEN

Zu Beginn der Marines-Phase dreht ihr die Zielscheibe jedes Charakters wieder auf seinen Zielen-Wert.

Beispiel: Von der letzten Runde steht Hicks' Zielscheibe noch auf 4. Der Zielen-Wert auf seiner Charaktertafel ist 7, also drehst du seine Zielscheibe zu Beginn der Runde wieder auf 7.



AKTIVIERUNGSREIHENFOLGE

Wer den ranghöchsten Marines-Helden spielt, wählt einen Spieler, der in dieser Runde zuerst den Aktivierungsmarker bekommt. Wenn kein Marines-Held mitspielt, entscheidet ihr gemeinsam.

Der Spieler mit dem Aktivierungsmarker aktiviert dann seinen Helden (bzw. in Fällen wie Ripley und Newt seine Helden in beliebiger Reihenfolge). Nach Abschluss der Aktivierung gibt er den Aktivierungsmarker nach links weiter.



HELDEN AKTIVIEREN

Wer den Aktivierungsmarker bekommt, aktiviert sofort seinen Helden.

Jede Aktivierung besteht aus sechs Schritten:

AKTIVIERUNG EINES HELDEN

SCHRITT 1: Alle „Beginn der Aktivierung“-Fähigkeiten abhandeln

SCHRITT 2: Mit Ausdauerkarten ausrüsten

SCHRITT 3: Bis zu 2 Aktionen ausführen

SCHRITT 4: Alle „Ende der Aktivierung“-Fähigkeiten abhandeln

SCHRITT 5: Kameraden gemäß eigenem Rang aktivieren

SCHRITT 6: Aktivierungsmarker weitergeben

SCHRITT 1: ALLE „BEGINN DER AKTIVIERUNG“-FÄHIGKEITEN ABHANDELN

Einige Fähigkeiten der Charaktere haben den Auslöser „Beginn der Aktivierung“. Führe in diesem Schritt alle diese Fähigkeiten des aktivierten Charakters in beliebiger Reihenfolge aus.

Beginn der Aktivierung

Decke eine Karte auf:

Führe eine Aktion Zielen aus.

oder Recycle 1 Karte und ziehe 1 Karte.

WAFFE



SCHRITT 2: CHARAKTERE AUSTRÜTEN

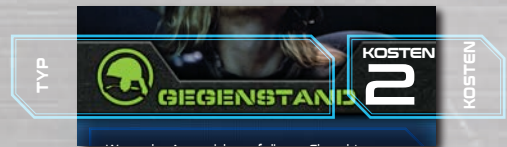
In diesem Schritt kannst du beliebig viele der folgenden Optionen in beliebiger Reihenfolge ausführen.

DEINEN HELDEN MIT KARTEN AUSTRÜTEN: Du kannst deinen Helden mit beliebig vielen Waffen und Gegenständen von deiner Hand ausrüsten, indem du die Kosten dieser Karten bezahlst (siehe S. 14).

Wenn der Charakter keinen Platz für die Karte hat, mit der du ihn ausrüsten willst, kannst du Platz machen, indem du eine Karte, mit der er aktuell ausgerüstet ist, wieder auf die Hand nimmst.

AUSGERÜSTETE KARTEN AUF DIE HAND NEHMEN: Du kannst beliebig viele Waffen und Gegenstände deines Helden auf die Hand nehmen.

ANDERE CHARAKTERE AUSTRÜTEN: Du kannst andere Charaktere, die höchstens 2 Felder von deinem Charakter entfernt sind, mit Waffen und Gegenständen aus deiner Hand ausrüsten (Kosten normal bezahlen).



HINWEIS: Jeder Charakter kann mit bis zu zwei Waffen ausgerüstet sein. Die zweite Waffe muss das Schlüsselwort Reserve haben (siehe S. 8).

Beispiel: Hicks ist B. mit einem Pulsgewehr M41 als Hauptwaffe und einer Ithaca 37 als Reservewaffe ausgerüstet.

Als Gegenstände hat er einen M4-Helm und eine Schutzweste.



SCHRITT 3: BIS ZU 2 AKTIONEN AUSFÜHREN

Jeder Charakter kann in seiner Aktivierung bis zu 2 Aktionen ausführen. Das können zwei verschiedene Aktionen oder zweimal die gleiche Aktion sein.

Charaktere können diese Aktionen ausführen:

CHARAKTERAKTIONEN

BEWEGEN - Von Feld zu Feld über den Spielplan bewegen

ANGREIFEN - Aliens mit den ausgerüsteten Waffen angreifen

VERBARRIKADIEREN - Versuchen, eine Barrikade vor einer Tür, einem Spawn-Punkt oder einem Tunnel auf- oder abzubauen

ZIELEN - Die eigene Zielscheibe um 1 hochdrehen

INTERAGIEREN - Mit einem Element auf dem Spielplan interagieren

KARTENAKTION - Eine spezielle Aktion von einer Karte ausführen

AUSRUHEN - Karten ziehen und/oder recyceln

TECHNIKPROBEN

Für einige Aktionen musst du erst eine Technikprobe ablegen, damit sie funktionieren. Dazu wirfst du einen Marines-Würfel. Hast du höchstens so viel gewürfelt wie der Technikwert deines Charakters, ist die Probe gelungen. Andernfalls ist die Probe fehlgeschlagen. Mit der nächsten Aktion (oder einer späteren) kannst du es aber noch einmal versuchen.



HINWEIS: Einige Effekte gewähren Charakteren eine Freie Aktion. Diese Freien Aktionen zählen nicht zu den zwei Aktionen, die jeder Charakter pro Aktivierung hat.

AKTION: BEWEGEN

Mit einer Bewegungsaktion kann sich ein Charakter (höchstens) so viele Felder weit bewegen, wie sein Geschwindigkeitswert angibt. Charaktere können sich in alle Richtungen bewegen, auch diagonal.

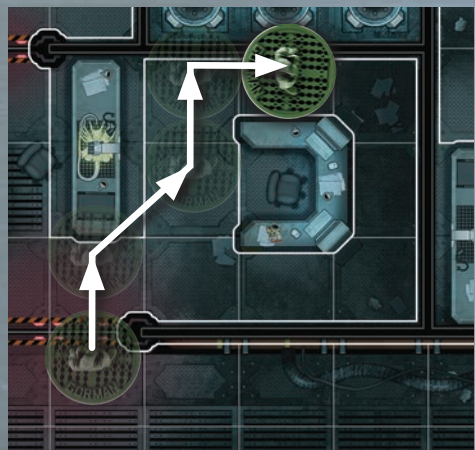
Beispiel: Gorman bewegt sich mit einer Bewegungsaktion 4 Felder weit.



Sie dürfen aber nicht durch verbarrikadierte Türen, über dicke weiße Linien oder durch Alien-Figuren hindurch ziehen. Sie dürfen ihre Bewegung auch nicht auf einem Feld beenden, auf dem eine Figur steht oder irgendein Marker liegt.

Ein Charakter, der ein Nachbarfeld eines Aliens oder Blips betritt, muss seine Bewegungsaktion sofort beenden. Ein Charakter, der seine Bewegung auf dem Nachbarfeld eines Aliens beginnt, darf sich bewegen, aber muss auch stehenbleiben, sobald er ein anderes Nachbarfeld eines Aliens oder Blips (auch desselben Aliens oder Blips) betritt.

Beispiel: Gorman führt noch eine Bewegungsaktion aus. Er bewegt sich ein Feld nach oben durch die Tür (wegen des Türpfostens könnte er sich nicht diagonal nach rechts oben bewegen), dann nach rechts oben neben das Steuerpult. Wie beim Türpfosten verhindert die dicke weiße Linie um das Steuerpult, dass Gorman sich diagonal nach rechts oben auf sein Zielfeld bewegt; er muss sich erst ein Feld nach oben und dann ein Feld nach rechts bewegen.



AKTION: ANGREIFEN

Wenn dein Charakter mit einer Waffe ausgerüstet ist, kannst du mit einer Angriffsaktion ein Alien (Figur oder Marker) in seiner Sichtlinie angreifen. Die Sichtlinie kannst du dabei durch Aliens hindurch ziehen, aber nicht durch Charaktere.

Wirf einen Marines-Würfel. Wenn du höchstens so viel gewürfelt hast, wie aktuell auf deiner Zielscheibe eingestellt ist, hast du das Alien getötet. Nimm die Alien-Figur vom Spielplan (bzw. wenn unter der Alien-Figur Alien-Marker liegen, nimm stattdessen einen dieser Marker vom Spielplan).

Würfelst du mehr, als auf deiner Zielscheibe eingestellt ist, hast du das Alien verfehlt.

Nach jedem Angriffswurf (egal ob du triffst oder nicht) drehst du deine Zielscheibe um 1 runter (nicht unter den Wert 1).

FÜR ANGRIFFE KARTEN ERSCHÖPFEN: Für einige Waffen (wie das Pulsgewehr M41A oder das Smartgewehr M56) musst du Karten erschöpfen, wenn du mit ihnen angreifen willst.

Das ist etwas anderes als die Kosten der Waffe. Die Kosten zahlst du nur, wenn du deinen Charakter mit der Waffe ausrüstest (siehe S. 17).

Beispiel: Hudson erschöpft eine Karte um mit seinem Pulsgewehr ein Alien anzugreifen. Hudsons Zielscheibe steht auf 6. Er würfelt eine 4. Das Alien ist tot und wird vom Spielplan genommen. Dann dreht Hudson seine Zielscheibe von 6 auf 5.

VOLLAUTOMATISCH: Einige Waffen haben das Schlüsselwort Vollautomatisch. Nach einem erfolgreichen Schuss mit einer solchen Waffe, kannst du 1 Karte erschöpfen um einen weiteren Schuss abzugeben (egal, wie viele Karten du erschöpfen musstest, um den ersten Schuss abzugeben). Du greifst dann ein weiteres Alien nach den üblichen Regeln an und drehst nach dem Schuss auch die Zielscheibe um 1 runter.

Das kannst du beliebig oft tun, allerdings nur, solange du triffst. Sobald du einmal verfehlt, musst du aufhören.

Beispiel (fortgesetzt): Hudsons Pulsgewehr hat das Schlüsselwort Vollautomatisch. Nach seinem erfolgreichen Angriff mit der Waffe erschöpft er eine Karte, wählt ein Alien in seiner Sichtlinie und würfelt erneut. Dieses Mal muss er eine 5 oder weniger würfeln. Er würfelt eine 2 und tötet damit das Alien. Dann dreht er seine Zielscheibe von 5 auf 4. Er erschöpft eine weitere Karte und schießt auf ein weiteres Alien, würfelt aber eine 8. Verfehlt! Dann dreht er seine Zielscheibe von 4 auf 3. Weil er verfehlt hat, endet seine Angriffsaktion hiermit.

FREIE AKTIONEN: Einige Waffen (wie die M40-Granaten) können unter bestimmten Umständen als Freie Aktion eingesetzt werden. Diese Freie Aktion kann nicht während einer anderen Aktion ausgeführt werden, sondern erst danach. Für eine Freie Angriffsaktion gelten ansonsten dieselben Regeln wie für eine normale. Sie verbraucht aber keine der zwei Aktionen innerhalb einer Charakteraktivierung.

Beispiel (fortgesetzt): Hudson hat M40-Granaten als Reservewaffe in der Ausrüstung. Nach seiner Angriffsaktion mit dem Pulsgewehr setzt er als Freie Aktion die Granaten ein (und dreht danach seine Zielscheibe von 3 auf 2). Das verbraucht nicht seine zweite Aktion. Also entscheidet er sich, als zweite Aktion noch mal mit dem Pulsgewehr anzugreifen, auch wenn seine Zielscheibe inzwischen auf 2 steht.

FLÄCHENANGRIFFE: Beim Angriff mit einigen Waffen (wie dem Flammenwerfer M240) musst du ein Feld wählen (egal, ob besetzt oder nicht); dann wirfst du den Marines-Würfel einzeln für jede Figur (Charakter oder Alien) und jeden Marker/Blip auf diesem Feld und allen Nachbarfeldern. Wenn du dabei einen Blip triffst, nimmst du ihn vom Spielplan, egal welche Zahl er auf der Vorderseite zeigt.

Dieser gesamte Angriff gilt als eine Aktion. Du musst etwaige Kosten für den Angriff also nur einmal bezahlen und auch deine Zielscheibe nur um 1 runterdrehen (nach allen Würfeln dieses Angriffs).

Beispiel: Auf einem Feld (und dessen Nachbarfeldern) in Reichweite von Hudsons Flammenwerfer könnte er 6 Alien-Schwärme angreifen. Auf einem der Nachbarfelder steht aber auch Ripley. Er will nicht riskieren, sie zu treffen, wählt also ein anderes Feld. Das Feld ist leer, auf zweien der Nachbarfelder steht je ein Alien, und auf einem Nachbarfeld ein Alien-Schwarm.

Hudsons Zielscheibe steht auf 6. Er würfelt für jede der Alien-Figuren: 6 und 8. Ein Alien hat er erlegt. Der Schwarm hat 3 Marker unter der Alien-Figur, Hudson wirft also vier Würfel: 3, 4, 6 und 9. Die drei Alien-Marker werden vom Spielplan genommen.





TRIFFT IMMER BEI: Mit einigen Waffen (wie der HK VP70) gelingen Angriffsaktionen bei bestimmten Würfelergebnissen immer. Wie immer triffst du mit diesen Waffen, wenn du höchstens so viel würfelst, wie auf deiner Zielscheibe eingestellt ist. Wenn du aber mehr würfelst (also normalerweise verfehlen würdest), triffst du mit diesen Waffen trotzdem, solange du in dem auf der Karte genannten Zahlenbereich bleibst.

Beispiel: Gormans Zielscheibe steht auf 4. Er greift mit seiner HK VP70 an. Er würfelt eine 4, trifft das Alien und dreht seine Zielscheibe auf 3. Diese Waffe erlaubt ihm, anschließend eine Karte zu erschöpfen und einen weiteren Angriff als Freie Aktion durchzuführen. Er würfelt eine 7. Leider verfehlt. Er dreht seine Zielscheibe auf 2.

Als zweite Aktion in seiner Aktivierung schießt Gorman noch mal mit der HK VP70 und würfelt eine 3. Normalerweise würde er damit nicht treffen (seine Zielscheibe steht auf 2), aber mit der HK VP70 trifft er immer bei einer 3 oder weniger. Er tötet das Alien und dreht seine Zielscheibe auf 1. In seiner Sichtlinie sind keine weiteren Aliens, er verzichtet also auf eine weitere Freie Aktion.



SICHTLINIE

Zwei Felder sind in Sichtlinie zueinander, wenn von irgendeinem Punkt des einen Feldes zu irgendeinem Punkt des anderen Feldes eine gerade Linie gezogen werden kann und diese Linie nicht durch ein Feld eines Charakters (außer er liegt am Boden, siehe S. 24), durch eine Wand oder eine geschlossene oder verbarrikadierte Tür (siehe S. 15) verläuft.

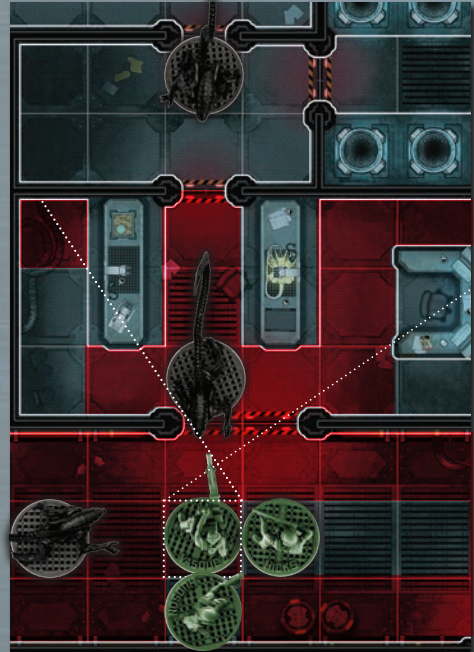
Eine Figur kann die Sichtlinie auch durch den Kreuzungspunkt zweier besetzter Felder, die diagonal aneinander angrenzen, ziehen, sofern das Feld dieser Figur auch an diesen Kreuzungspunkt grenzt.

Beispiel: Vazquez (in der Mitte) hat Sichtlinie zu allen rot markierten Feldern.

Die gepunkteten Linien stellen den äußeren Rand ihres Sichtbereichs dar (von den Ecken ihres Feldes zu den Feldern im Nachbarraum). Die grauen Felder kann sie nicht sehen.

Sie kann auf das Alien in ihrem Raum schießen und auch auf das Alien im Nachbarraum, denn es steht direkt an der Tür, öffnet sie also.

Auf das Alien im Raum dahinter kann sie nicht schießen, weil es hinter einer geschlossenen Tür steht.



Vazquez kann weder durch Hicks' Feld noch durch Hudsons schießen, wohl aber durch den Kreuzungspunkt der beiden Felder, da ihr Feld auch an diesen Kreuzungspunkt grenzt.

AKTION: VERBARRIKADIEREN

Mit dieser Aktion kannst du eine Barrikade an einer Tür, einem Tunnel oder einem Spawn-Punkt errichten oder entfernen. Dazu muss der aktivierte Charakter auf einem Nachbarfeld zu dem Element stehen, an dem er die Barrikade errichten oder entfernen will, und eine Technikprobe ablegen. Besteht er sie, legst du einen Barrikade-Marker auf die Tür, den Tunnel oder den Spawn-Punkt bzw. entfernst einen von dort.



Beispiel: Hicks will eine Tür verbarrikadieren, um zu verhindern, dass von der anderen Seite Aliens zu ihm durchkommen. Er steht neben der Tür und legt eine Technikprobe ab. Er würfelt eine 4. Sein Technikwert ist 5, also besteht er die Probe und verbarrikadiert die Tür.



VERBARRIKADIERTER TÜREN DURCHBRECHEN:

Aliens und Blips, die durch eine verbarrikadierte Tür müssten, um sich weiter auf einen Charakter zu bewegen, bleiben auf einem Feld vor der Tür stehen und versuchen, sie zu durchbrechen. Werft dazu den Alien-Würfel. Bei einer 5 oder mehr entfernt ihr den Barrikade-Marker. Das Alien bzw. der Blip setzt dann seine Bewegung fort, als wäre die Tür nicht verbarrikadiert gewesen. Bei einer 4 oder weniger hält die Barrikade stand, und die Aktivierung des Aliens bzw. Blips endet sofort.

VERBARRIKADIERTER TUNNEL UND SPAWN-PUNKTE DURCHBRECHEN:

Würde ein Blip an einem verbarrikadierten Spawn-Punkt oder Tunnel ins Spiel kommen, werft ihr den Alien-Würfel. Bei einer 5 oder mehr entfernt ihr den Barrikade-Marker und bringt den Blip ins Spiel. Bei einer 4 oder weniger werft ihr den Blip ab. Wenn mehrere Blips gleichzeitig an derselben verbarrikadierten Stelle ins Spiel kämen, würfelt ihr für jeden, bis die Barrikade zerstört ist oder ihr alle Blips abgeworfen habt.

AKTION: ZIELEN

Mit dieser Aktion drehst du die Zielscheibe des Charakters um 1 hoch. Du kannst sie auch höher drehen, als der Zielen-Wert auf der Charaktertafel angibt.

Beispiel: Hudson führt eine Aktion Zielen aus. Seine Zielscheibe steht auf 6 (seinem Zielen-Wert). Jetzt drehst du sie auf 7.



HINWEIS: Keine Zielscheibe kann unter 1 oder über 10 gedreht werden.

AKTION: INTERAGIEREN

In einigen Missionen gibt es Elemente auf dem Spielplan, mit denen die Charaktere interagieren können. Dazu muss ein Charakter auf einem Nachbarfeld dieses Elements stehen und eine Aktion Interagieren ausführen. Was dann genau passiert, steht auf der Missionskarte.

AKTION: AUSRUHEN

Ein Held, der sich ausruht, kann bis zu 2 Karten vom Ausdauerstapel ziehen und dann bis zu 3 Karten vom Erschöpft-Stapel und/oder aus der Hand recyceln (siehe S. 14).

Ein Kamerad, der sich ausruht, zieht keine Karten, kann aber bis zu 3 Karten vom Erschöpft-Stapel recyceln.



SCHRITT 4: ALLE „ENDE DER AKTIVIERUNG“-FÄHIGKEITEN ABHANDELN

Einige Fähigkeiten der Charaktere haben den Auslöser „Ende der Aktivierung“. Führe in diesem Schritt alle diese Fähigkeiten des aktivierten Charakters in beliebiger Reihenfolge aus.

Ende der Aktivierung

Decke eine Karte auf:

- oder : Nimm die Karte auf die Hand.
- : Sieh dir die oberste Karte vom Bewegungsmelderstapel an und lege sie verdeckt auf oder unter den Stapel.

WAFFLE

OS



SCHRITT 5: KAMERADEN GEMÄSS EIGENEM RANG AKTIVIEREN

In diesem Schritt kannst du Kameraden aktivieren, die in dieser Runde noch nicht aktiviert wurden. Der Rang deines Helden gibt an, wie viele Kameraden du in diesem Schritt aktivieren kannst. Für die Aktivierung von Kameraden gelten dieselben Regeln (Schritte 1-4) wie für die Aktivierung eines Helden.

Zivilisten haben keinen Rang, können also in diesem Schritt auch keine Kameraden aktivieren.

CORPORAL DWAYNE HICKS



RANG 1: Held kann einen Kameraden aktivieren.



RANG 2: Held kann bis zu 2 Kameraden aktivieren.



RANG 3: Held kann bis zu 3 Kameraden aktivieren.

SCHRITT 6: AKTIVIERUNGSMARKER WEITERGEBEN

Wenn der Spieler zu deiner Linken in dieser Runde noch nicht seinen Helden aktiviert hat, gibst du ihm den Aktivierungsmarker. Wurden in dieser Runde bereits alle Helden aktiviert, ist dieser Teil der Marines-Phase beendet.



RESTLICHE KAMERADEN AKTIVIEREN

Der Spieler mit dem ranghöchsten Helden aktiviert jetzt noch alle Kameraden, die in dieser Runde noch nicht aktiviert wurden, in beliebiger Reihenfolge. Gibt es keine Marines-Helden, bestimmt ihr gemeinsam einen Spieler, der die übrigen Kameraden aktiviert.



ALIENS-PHASE

Die Helden und ihre Kameraden waren jetzt alle einmal dran. Jetzt kommen die Aliens und Blips an die Reihe.

Die Aliens-Phase besteht aus 3 Schritten:

ABLAUF DER ALIENS-PHASE

SCHRITT 1: Aliens aktivieren

SCHRITT 2: Blips aktivieren

SCHRITT 3: Bewegungsmelderkarten ziehen



SCHRITT 1: ALIENS AKTIVIEREN

Das Alien, das einem Marine am nächsten ist, wird zuerst aktiviert, dann das nächste bis hin zum entferntesten. Sind mehrere gleich weit vom nächsten Marine entfernt, entscheidet der Spieler mit dem ranghöchsten Charakter, in welcher Reihenfolge sie aktiviert werden.

Ein Alien, das aktiviert wird, bewegt sich zuerst und greift dann, wenn möglich, an. Das nächste Alien wird erst aktiviert, wenn die Aktivierung des vorigen abgeschlossen ist.

BEWEGUNG DER ALIENS

Ein Alien, das nicht auf dem Nachbarfeld eines Charakters steht, bewegt sich. Andernfalls bleibt es stehen.

Alle Aliens haben eine Geschwindigkeit von 6.

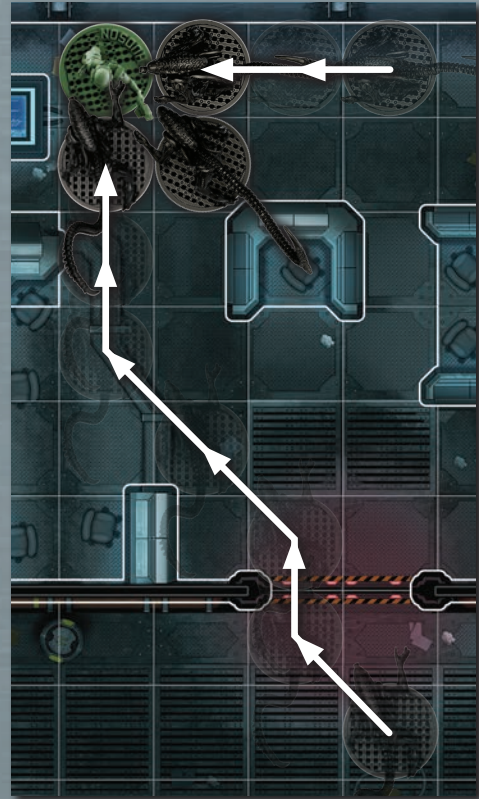
Aliens bewegen sich immer auf den ihnen nächsten Charakter zu (egal ob stehend oder am Boden, siehe S.24). Dabei nehmen sie den kürzesten Weg, wobei sie Hindernisse (außer verbarrikierte Türen) und Sackgassen meiden. Ein Alien bleibt stehen, wenn:

- es keine Bewegungspunkte mehr hat;
- es auf dem Nachbarfeld eines Charakters steht (bzw. ein solches Feld betritt);
- es eine verbarrikierte Tür nicht durchdringen kann.

Aliens können keine Felder betreten, auf denen Aliens stehen oder Blips liegen.

Beispiel: Hudson ist der nächste Marine für alle 3 Aliens im Bild, sie bewegen sich also alle auf dem kürzesten Weg auf ihn zu.

Ein Alien ist bereits auf einem Nachbarfeld Hudsons, bleibt also stehen. Das obere Alien bewegt sich 2 Felder, bevor es neben Hudson stehenbleibt. Das untere Alien benutzt alle 6 Bewegungspunkte um ein Nachbarfeld Hudsons zu erreichen.



ABWEHRFEUER

Wenn ein Alien in seiner Aktivierung ein Nachbarfeld eines Charakters betritt (oder zu Beginn seiner Aktivierung schon da steht), können alle Charaktere im Umkreis von 4 Feldern (und in Sichtlinie) ihr Abwehrfeuer auf das Alien richten, bevor dieses angreifen kann.

Der dem Alien nächste Charakter beginnt (wenn er möchte) und führt eine normale Angriffsaktion gegen das Alien aus (siehe S. 19). Sie zählt als Freie Aktion. Für Angriffe im Abwehrfeuer gelten die üblichen Regeln: d. h. Zielscheiben müssen runter gedreht und Karten ggf. erschöpft werden. Sobald das Alien tot ist, endet das Abwehrfeuer. Bis das nächste Alien ankommt.

ANGREIFEN

Wenn das Alien das Abwehrfeuer überlebt hat, greift es an, und der Charakter muss versuchen, auszuweichen.

AUSWEICHWURF: Wirf einen Marines-Würfel. Wenn du höchstens so viel gewürfelt hast wie der Ausweichen-Wert des Charakters, ist er erfolgreich ausgewichen und hat den Angriff überlebt. Für jeden Alien-Marker unter der Alien-Figur rechnest du +1 auf dein Würfelergebnis.

GEGENANGRIFF: Wenn das (modifizierte) Würfelergebnis außerdem höchstens so hoch ist wie der Nahkampfwert des Charakters, tötet er das angreifende Alien. Wenn unter der Alien-Figur Alien-Marker liegen, nimm statt der Figur einen dieser Marker vom Spielplan.

AUSWEICHEN FEHLGESCHLAGEN: Ein Charakter, dessen Ausweichwurf fehlschlägt, geht zu Boden. War das (modifizierte) Würfelergebnis 10 oder mehr, stirbt der Charakter stattdessen. Nimm seine Figur vom Spielplan.

ZU BODEN GEHEN

Wenn ein Charakter zu Boden geht, legst du die Figur auf seinem Feld hin. Ein Charakter am Boden überspringt alle seine Aktionen (auch Freie Aktionen wie Abwehrfeuer), kann aber weiter Ausweichwürfe durchführen. Ein Charakter am Boden steht zu Beginn einer Aliens-Phase automatisch auf, wenn zu dem Zeitpunkt keine Aliens auf seinen Nachbarfeldern stehen.

VERSCHLEPPT

Ein Charakter am Boden, auf dessen Nachbarfeldern zu Beginn einer Aliens-Phase mindestens ein Alien steht, wird verschleppt. Nehmt seine Figur samt einer benachbarten Alien-Figur (ggf. mit ihren Alien-Markern) vom Spielplan. In der Kampagne könnt ihr verschleppte Charaktere retten, indem ihr die Rettungsmission spielt.

HELD AUS DEM SPIEL

Wenn dein Held getötet oder verschleppt wurde, wirfst du alle deine Handkarten und alle Karten in der Ausrüstung des Charakters ab. Dann kannst du dir einen Kameraden aussuchen, seine Charaktertafel umdrehen und ihn als Helden weiterspielen. Sind keine Kameraden mehr im Spiel, scheidest du leider aus dem Spiel aus.

Die Zielscheibe des Kameraden, den du als Helden weiterspielst, bleibt stehen, wie sie ist. Zu Beginn der Aktivierung des frischgebackenen Helden drehst du seine Zielscheibe wie üblich auf seinen Zielen-Wert.

Beispiel: Hudson tötet mit seinem Abwehrfeuer die ersten zwei Aliens, die ihn angreifen.



Das dritte verfehlt er. Es greift ihn also an. Sein Ausweichwurf ist eine 2, sein Ausweichen-Wert eine 6. Er weicht also erfolgreich aus.

Sein Nahkampfwert ist 2, sein Gegenangriff gelingt also, und er tötet das Alien.



SCHRITT 2: BLIPS AKTIVIEREN

Nachdem alle Alien-Figuren aktiviert wurden, wählt ihr einen Spielplanteil und aktiviert alle Blips darauf, dann den nächsten Spielplanteil usw. Der Blip, der einem Charakter am nächsten ist, wird zuerst aktiviert, dann der nächste bis hin zum entferntesten. Sind mehrere gleich weit vom nächsten Charakter entfernt, entscheidet der Spieler mit dem ranghöchsten Charakter, in welcher Reihenfolge sie aktiviert werden.

Bei seiner Aktivierung bewegt sich der Blip zunächst. Wird er während der Bewegung gesichtet (s. u.), ersetzt ihr ihn durch ein(en) Alien(-Schwarm), das/der noch übrige Bewegungspunkte des Blips verbraucht und dann ggf. angreift. Der nächste Blip wird erst aktiviert, wenn die Aktivierung des vorigen abgeschlossen ist. Ein Blip kann sich pro Aliens-Phase nur einmal bewegen, auch wenn er sich auf einen Spielplanteil bewegt, dessen Blips ihr noch nicht aktiviert habt.

BLIPS BEWEGEN

Werft für den gewählten Spielplanteil den Alien-Würfel. Das Ergebnis gibt die Geschwindigkeit aller Blips auf diesem Spielplanteil an.

Ebenso wie Aliens bewegen sich Blips immer auf dem kürzesten Weg auf den nächsten Charakter zu. Auch sie meiden dabei Hindernisse (außer verbarriadierte Türen) und Sackgassen. Ein Blip bleibt stehen, wenn:

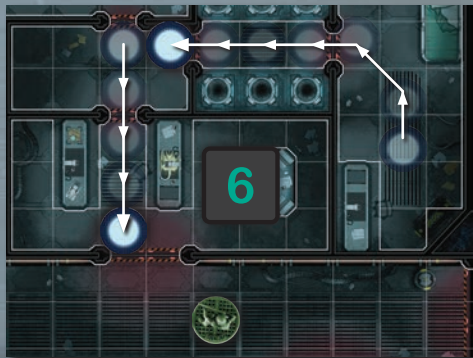
- er keine Bewegungspunkte mehr hat;
- er ein Nachbarfeld eines Charakters betritt;
- er eine verbarriadierte Tür nicht durchdringen kann.

Blips können keine Felder betreten, auf denen Aliens stehen oder Blips liegen.

Wurde eine Blip-Bewegung durch eine Sichtung unterbrochen, bewegen sich entstandenen Aliens mit der restlichen Geschwindigkeit des ursprünglichen Blips weiter.

Beispiel: Ihr habt eine 6 für die Blip-Bewegung gewürfelt. Beide Blips bewegen sich auf dem kürzesten Weg auf Hicks zu.

Der eine Blip unterbricht seine Bewegung kurz, als er die Tür öffnet und damit von Hicks gesichtet wird. Der Blip hat sich bisher 4 Felder bewegt, hat also noch 2 Bewegungspunkte übrig.



BEWEGUNG UNTERBRECHEN: Durch eine Blip-Sichtung (s. u.) kann die Bewegung eines Blips oder einer Figur kurz unterbrochen werden. Dann wird die Blip-Sichtung abgehandelt. Anschließend setzt die Figur die unterbrochene Bewegung fort. Wurde eine Blip-Bewegung durch eine Sichtung unterbrochen, bewegen sich entstandenen Aliens mit der restlichen Geschwindigkeit des ursprünglichen Blips weiter.

BLIPS SICHTEN

Ein Blip wird gesichtet, sobald er ein Feld betritt, das sich in der Sichtlinie eines Charakters befindet.

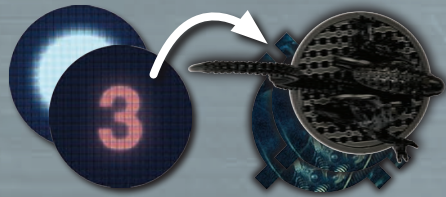
Dreht ihn auf diesem Feld um und seht euch die Zahl auf der Vorderseite an.

Ist es eine 1, ersetzt ihr den Blip durch eine Alien-Figur.

Ist es eine 2 oder mehr, entsteht ein Alien-Schwarm. Ersetzt den Blip dann durch eine Alien-Figur mit so vielen Alien-Markern darunter, dass die Summe (Figur + Marker darunter) dem Wert des Blips entspricht.

Danach mischt ihr den Blip wieder verdeckt in den Blip-Vorrat.

Beispiel: Der Blip, der ein Feld in Hicks' Sichtlinie betreten hat, wird umgedreht und zeigt eine 3. Ihr mischt den Blip zurück in den Vorrat und ersetzt ihn durch eine Alien-Figur mit 2 Alien-Markern darunter.



Jetzt setzt der neue Alien-Schwarm seine Bewegung fort und betritt das Nachbarfeld von Hicks.





ANGREIFEN

Nachdem ein Blip gesichtet und durch Aliens ersetzt wurde, setzt das neue Alien (bzw. der neue Schwarm) seine Bewegung fort und greift, wenn möglich nach den üblichen Regeln an (siehe S. 24).

ALIEN-SCHWÄRME

Wenn ein Blip aufgedeckt wird und einen Wert von 2 oder mehr zeigt, entsteht ein Alien-Schwarm.

BEWEGEN: Alien-Schwärme bewegen sich genauso wie Alien-Figuren.

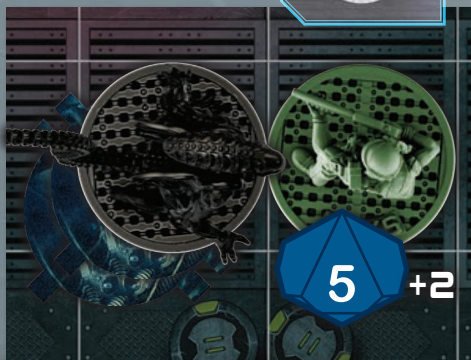
ANGREIFEN: Greift ein Alien-Schwarm einen Charakter an, rechnet ihr pro Marker im Alien-Schwarm +1 zum Ausweichwurf des Charakters hinzu.

TREFFER GEGEN ALIEN-SCHWÄRME: Wenn ein Charakter (egal, ob im Angriff, Abwehrfeuer oder Nahkampf) einen Alien-Schwarm trifft, nehmt ihr statt der Alien-Figur einen Alien-Marker vom Spielplan. Verliert ein Schwarm seinen letzten Marker, ist er kein Schwarm mehr, sondern ein einfaches Alien.

Beispiel: Ein Alien-Schwarm mit zwei Alien-Markern greift Hicks an. Er würfelt eine 5 und zählt 2 für die Alien-Marker hinzu. Sein Ergebnis ist also 7. Da sein Ausweichen-Wert 6 beträgt, schlägt sein Ausweichwurf fehl.

AUSWEICHEN

6



SCHRITT 3: BEWEGUNGSMELDER- KARTEN ZIEHEN

Wenn alle Aliens und Blips aktiviert wurden, zieht ihr je nach Spieleranzahl Bewegungsmelderkarten.

Spieler	Bewegungsmelderkarten
1	2
2 bis 4	3
5 oder mehr	4

Der Spieler mit dem ranghöchsten Charakter zieht immer die erste, dann zieht ihr im Uhrzeigersinn weiter je eine. Wenn ihr mehr oder weniger Karten zieht, als ihr Spieler seid, ziehen manche Spieler mehr Karten als andere Spieler. Das ist in Ordnung.

Wenn keine Karten mehr im Stapel sind, mischt ihr den Abwurfstapel und legt ihn als neuen Bewegungsmelderstapel bereit.

Auf jeder Bewegungsmelderkarte ist angegeben, wie viele neue Blips wo ins Spiel kommen. Viele haben zusätzlich noch einen Texteffekt. Bewegungsmelderkarten, die ihr abgehandelt habt, werft ihr ab.



BEWEGUNGSMELDER-
STAPEL

BEWEGUNGSMELDER-
ABWURFSTAPEL

BLIPS INS SPIEL BRINGEN

Die meisten Bewegungsmelderkarten zeigen auf der Vorderseite eine Anzahl an Blips und einen Spawn-Punkt. Durch die unten abgebildete Karte kommt z. B. ein Blip an Spawn-Punkt 1 ins Spiel.

BLIPS AUF DEN SPIELPLAN LEGEN: Nehmt die entsprechende Anzahl an Blips aus dem Vorrat und legt sie auf den angegebenen Spawn-Punkt und ggf. auf Nachbarfelder des Spawn-Punkts. Blips müssen immer auf leere Felder gelegt werden. Gibt es nicht genügend leere Felder auf dem Spawn-Punkt und seinen Nachbarfeldern, legt ihr die Blips auf leere Felder, die so nah wie möglich am Spawn-Punkt sind (selbst wenn dann Charaktere zwischen einem neuen Blip und dem Spawn-Punkt stehen).

Auf jedem Feld darf höchstens 1 Blip liegen. Wenn ein Blip regelgerecht auf eines von mehreren Feldern gelegt werden kann, entscheidet der Spieler mit dem ranghöchsten Charakter.

KEINE BLIPS MEHR IM VORRAT: Wenn ihr einen Blip ins Spiel bringen müsstet, aber nicht könnt, weil der Vorrat leer ist, bewegt ihr jeden Blip auf dem Spielplan 3 Felder (nach den üblichen Regeln). Wenn dadurch wieder genügend Blips im Vorrat sind (weil sie gesichtet wurden), bringt ihr weitere Blips wie üblich ins Spiel.

TEXTEFFEKT: Die meisten Bewegungsmelderkarten haben einen Texteffekt. Diesen müsst ihr abhandeln. Wenn die Karte nichts anderes besagt, greifen Aliens, die durch eine Bewegungsmelderkarte bewegt werden, nicht an.

Einige Bewegungsmelderkarten weisen dich an, einen Tunnel-Marker auf ein Nachbarfeld deines Charakters zu legen. Tunnel-Marker können nie auf andere Tunnel-Marker oder Spawn-Punkte gelegt werden. Ziehst du in einer Runde mehr als eine Karte, durch die du einen Tunnel-Marker legen müsstest, legst du nur einen, handelst die Karten aber ansonsten wie üblich ab.



INS SPIEL KOMMENDE BLIPS SICHTEN

Manchmal wird ein Blip gesichtet, sobald er ins Spiel kommt. Ersetzt den Blip dann sofort nach den üblichen Regeln durch ein Alien (bzw. einen Schwarm). Diese Aliens bewegen sich in dieser Aliens-Phase noch nicht und greifen auch noch nicht an, sondern erst in der nächsten Aliens-Phase.

MEHR ALIEN-FIGUREN

Wenn ihr mehr Aliens wollt, könnt ihr einen separaten Pack mit 12 weiteren Alien-Figuren kaufen. Wenn ihr mindestens einen dieser Packs habt, könnt ihr Alien-Schwärme nach den folgenden Regeln ersetzen.

OPTIONALE SCHWARM-REGEL

Wenn ihr genügend Alien-Figuren habt, könnt ihr bei der Sichtung eines Blips statt einem Alien-Schwarm so viele Alien-Figuren ins Spiel bringen, wie die Zahl des Blips angibt.

Das erste Alien stellt ihr dabei auf das Feld des Blips. Weitere Aliens stellt ihr auf leere Nachbarfelder des ersten, die, kurz bevor der Blip gesichtet wurde, nicht in Sichtlinie irgendeines Charakters waren.

Gibt es nicht genügend solcher leeren Nachbarfelder, stellt ihr weitere Aliens auf leere Felder mit der kürzesten Bewegungsweite zum gesichteten Blip (immer außerhalb der Sichtlinie von Charakteren).

Wenn es mehrere gültige Felder gäbe, auf die ihr ein Alien stellen könntet, wählt der Spieler mit dem ranghöchsten Charakter.

Beispiel: Hicks bewegt sich auf ein Nachbarfeld einer Tür, öffnet damit die Tür und sichtet einen Blip, durch den 4 Aliens ins Spiel kommen. In dieser Partie wird mit der optionalen Schwarm-Regel gespielt, ein Alien wird also auf das Feld des Blips gestellt und 2 auf Nachbarfelder. Es gibt zwar noch zwei leere Nachbarfelder des Blips, aber auf sie kann das letzte Alien nicht gestellt werden, denn ein Alien auf einem dieser Felder hätte die jeweilige Tür geöffnet und hätte damit in der Sichtlinie von Hicks oder Hudson gestanden. Also wird das letzte Alien auf das Feld links von der oberen Tür gestellt (der Spieler mit dem ranghöchsten Charakter hätte es auch auf das Feld direkt darunter oder auf das Feld hinter dem rechtesten Alien stellen können).



ENDPHASE

Nachdem ihr alle Bewegungsmelderkarten gezogen und abgehandelt habt, folgt die Endphase.

Die Endphase besteht aus den folgenden Schritten:

ABLAUF DER ENDPHASE

SCHRITT 1: Endphasen-Effekte abhandeln

SCHRITT 2: Bedingungen für Sieg/Niederlage prüfen

SCHRITT 3: Aufräumen

SCHRITT 1: ENDPHASEN-EFFEKTE ABHANDELN

Einige Karten haben Effekte, die in der Endphase greifen. Ihr müsst alle diese Effekte abhandeln, könnt die Reihenfolge aber beliebig wählen.

SCHRITT 2: BEDINGUNGEN FÜR SIEG/ NIEDERLAGE PRÜFEN

Habt ihr alle Siegbedingungen der Mission erfüllt? Wenn ja, habt ihr gewonnen!

Sind alle Charaktere tot, am Boden oder verschleppt worden? Dann ist die Mission fehlgeschlagen, und die Aliens haben gewonnen.

Wenn beides nicht zutrifft, ist die Mission noch nicht zu Ende.

SCHRITT 3: AUFRÄUMEN

Wenn in dieser Mission der Rundenzähler verwendet wird, dreht ihr ihn auf die nächsthöhere Zahl und beginnt eine neue Runde mit der Marines-Phase.

MISSIONSREGELN

DAS KAMPAGNENSPIEL

Ihr könnt die Missionen einzeln spielen, aber wenn ihr sie in einer Kampagne hintereinander spielt, macht es noch mehr Spaß. Dann müsst ihr wirklich zusammenhalten und zusehen, dass ihr niemanden verliert und alle Missionen erledigt.

In einer Kampagne spielt ihr 3 Missionen hintereinander, wobei ihr zwischen den Missionen notiert, welche Charaktere verschleppt oder getötet wurden und welche Karten im Abwurfstapel liegen. Am Ende der Kampagne ermittelt ihr euer Ergebnis und seht, wie gut ihr abgeschnitten habt.

MISSIONEN IN EINER KAMPAGNE SPIELEN

Der Aufbau für eine Mission innerhalb einer Kampagne ist derselbe immer. Allerdings werdet ihr von Mission zu Mission weniger Ressourcen zur Verfügung haben. Karten verschwinden aus dem Ausdauerstapel, und Charaktere können sterben oder verschleppt werden.

Die Missionen sind in dieser Reihenfolge angelegt:

MISSION 1: NEWT

MISSION 2: WEG HIER!

MISSION 3: LEBEN ODER TOD

Zwischen diesen Missionen könnt ihr die Rettungsmission und/oder die Nachschubmission spielen, um verschleppte Charaktere zu befreien bzw. dringend benötigtes Material für den Ausdauerstapel zurückzugewinnen.

NIEDERLAGE

Sobald eine Mission fehlschlägt, war's das mit der Kampagne. Euer Team hat es nicht geschafft. Ihr müsst ein neues Team zusammenstellen und es noch mal von vorne versuchen.



AUSDAUERKARTEN VERLIEREN

Nach jeder gewonnenen Mission:

- 1: Jeder Spieler sucht *eine* Karte aus dem Abwurfstapel heraus und mischt sie in den Ausdauerstapel.
- 2: Mischt alle Rückschlagkarten aus dem Abwurfstapel in den Ausdauerstapel.
- 3: Mischt den Abwurfstapel und nimmt die Hälfte (aufgerundet) der Karten aus dem Abwurfstapel aus dem Spiel. Diese Karten sind für den Rest der Kampagne verloren (es sei denn, ihr bergt sie in der Nachschubmission).
- 4: Die restlichen Karten des Abwurfstapels mischt ihr zusammen mit allen euren Handkarten und allen ausgerüsteten Karten zurück in den Ausdauerstapel.

TOTE CHARAKTERE

Tote Charaktere werden aus dem Spiel genommen und stehen für den Rest der Kampagne nicht mehr zur Verfügung.

ERGEBNIS DER KAMPAGNE

Ihr habt die letzte Mission der Kampagne gewonnen? Dann wollen wir doch mal sehen, wie ihr abgeschnitten habt:

- 1: Legt den Erschöpft-Stapel und alle Handkarten und ausgerüsteten Karten auf den Ausdauerstapel.
- 2: Für jeden Charakter (außer Newt), der tot oder jetzt immer noch verschleppt ist (auch Facehugger-Opfer) werft ihr 5 Karten vom Ausdauerstapel ab.
- 3: Wenn Newt getötet wurde, werft ihr weitere 10 Karten ab. Wenn sie überlebt hat, legt ihr 10 abgeworfene oder aus dem Spiel genommene Karten wieder auf den Ausdauerstapel.
- 4: Nehmt den Abwurfstapel aus dem Spiel.
- 5: Euer Ergebnis ist gleich der Anzahl an Karten, die jetzt im Ausdauerstapel liegen.

SONDERMISSIONEN

RETTUNGSMISSION

Während einer Mission kann es vorkommen, dass Charaktere verschleppt werden. Sie werden von den Aliens als Wirte genutzt, um Facehugger auszubrüten.

Zwischen zwei regulären Missionen könnt ihr die Rettungsmission einschieben, um diese Charaktere zu retten. Wenn ihr das schafft, sind die geretteten Charaktere wieder ganz normal Teil des Teams.

Ihr könnt die Rettungsmission so oft spielen, wie ihr wollt, solange es noch verschleppte Charaktere gibt. Bedenkt aber, dass ihr dabei evtl. wertvolle Ressourcen opfert.

NACHSCHUBMISSION

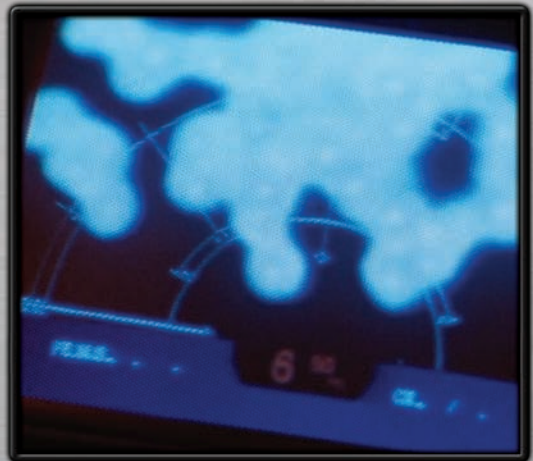
Während der Kampagne kann es passieren, dass euch Karten abhandenkommen, die ihr unbedingt braucht. Zwischen zwei regulären Missionen könnt ihr die Nachschubmission einschieben, um zu versuchen, diese Karten zurückzubekommen.

Die Nachschubmission könnt ihr nur einmal pro Kampagne spielen.

VERNICHTUNGSMISSIONEN

Vernichtungsmissionen sind Missionen, die ihr als eigenständige Partie nicht im Rahmen einer Kampagne spielt. Ihr müsst überleben, bis der Bewegungsmelderstapel leer ist (er wird nicht neu gemischt) und keine Aliens oder Blips mehr auf dem Spielplan sind. Wenn mindestens 1 Charakter überlebt, habt ihr gewonnen. Wenn alle Charaktere entweder tot, am Boden oder verschleppt sind oder der Ausdauerstapel leer ist, habt ihr verloren.

In Vernichtungsmissionen rüstet ihr eure Charaktere beim Aufbau nicht wie üblich aus. Es bekommt einfach jeder Charakter eine HK VP70. Newt kann in Vernichtungsmissionen nicht mitspielen.





SPEZIELLE MARKER IN MISSIONEN

COMPUTER UND KISTEN

In einigen Missionen braucht ihr Computer- und Kistenmarker. Auf der jeweiligen Missionskarte stehen alle Regeln für diese Marker.



Dazu wirft der Spieler mit dem ranghöchsten Charakter 2 Marines-Würfel und ignoriert das höhere der beiden Ergebnisse. Hat er höchstens eine 7 gewürfelt, ist das Ziel (egal, ob Charakter, Alien, Alien-Schwarm oder Blip) tot.



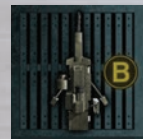
SELBSTSCHUSSANLAGEN

Selbstschussanlagen braucht ihr in Mission 3 der Kampagne und in allen Vernichtungsmissionen.

Beim Aufbau der Mission legt ihr die beiden Selbstschussanlagen auf zwei beliebige leere Felder in beliebiger Ausrichtung. Selbstschussanlagen können nur auf Felder schießen, die vor der Mündung liegen. Zu Feldern neben und hinter ihnen haben sie keine Sichtlinie. (Im Diagramm unten sind alle Felder in der Sichtlinie der Selbstschussanlage rot markiert.)



Wenn ein Alien, ein Charakter oder ein Blip ein Feld in der Sichtlinie einer Selbstschussanlage betritt, schießt sie auf den „Eindringling“.



Wenn der Schuss daneben geht und sich die Figur bzw. der Blip weiter bewegt, schießt sie bei jedem weiteren Feld in ihrer Sichtlinie, das die Figur bzw. der Blip betritt, wieder. Von Selbstschussanlagen getroffene Blips dreht ihr nicht um.

Zu Beginn der Mission stellt ihr die beiden Zähler auf der Selbstschussanlagenkonsole auf 450. Wenn eine Selbstschussanlage schießt, dreht ihr den entsprechenden Zähler (A oder B) auf die nächstniedrigere Zahl. Steht der Zähler auf 0, kann diese Selbstschussanlage nicht mehr schießen.

FACEHUGGER

Facehugger gelten in jeder Hinsicht als Aliens. Allerdings: Ein Charakter, dessen Ausweichwurf gegen einen Facehugger fehlschlägt, geht weder zu Boden noch stirbt er. Legt stattdessen den Facehugger-Marker auf die Charaktertafel des Opfers.



Der Charakter spielt ganz normal weiter, gilt am Ende der gesamten Kampagne aber als tot.

SONSTIGE REGELN

IHR HABT DIE WAHL

In manchen Situationen müssen sich Aliens entscheiden, z. B. welchen Charakter sie angreifen, wenn mehrere gleichweit entfernt sind. Dann entscheidet der Spieler mit dem ranghöchsten Charakter, was die Aliens tun. Gibt es mehrere ranghöchste Charaktere, einigt ihr euch.

WURFWIEDERHOLUNGEN

Einige Effekte lassen euch Würfe wiederholen. Das neue Ergebnis ersetzt in jeder Hinsicht das vorige. Ein Wiederholter Wurf gilt nicht als zweiter Wurf (ein wiederholter Schuss mit einer Waffe senkt die Zielscheibe z. B. nur um 1, nicht um 2). Jeder Wurf kann höchstens einmal wiederholt werden.

GLOSSAR

BEGRIFFE ZU CHARAKTEREN

BEGINN DER AKTIVIERUNG: Diese Fähigkeiten werden in Schritt 1 der Charakteraktivierung ausgelöst.

WÄHREND DER AKTIVIERUNG: Diese Fähigkeiten können irgendwann während der Charakteraktivierung genutzt werden.

ENDE DER AKTIVIERUNG: Diese Fähigkeiten werden in Schritt 4 der Charakteraktivierung ausgelöst.

PASSIV: Diese Fähigkeiten gelten dauerhaft.

BEGRIFFE ZU EREIGNISSEN

AKTION: Diese Karte zu spielen, kostet den Charakter eine seiner zwei Aktionen.

FREIE AKTION: Diese Karte kannst du nur während der Aktivierung deines Helden spielen, sie **verbraucht aber keine** der zwei Aktionen dieses Charakters.

BEGRIFFE ZU WAFFEN

RESERVE: Diese Waffe kannst du wahlweise statt der Hauptwaffe des Charakters nutzen. Jeder Charakter kann höchstens eine Waffe mit dem Schlüsselwort Reserve in der Ausrüstung haben.

KLOBIG: Wer mit dieser Waffe ausgerüstet ist, kann keine Reservewaffe in der Ausrüstung haben.

NAHBEREICH: Einige Waffen sind auf kurze Entfernungen praktisch. Die genauen Regeln stehen auf der jeweiligen Karte.

UNHANDLICH: Diese Waffe kann nicht fürs Abwehrfeuer genutzt werden.

VOLLAUTOMATISCH: Nach einem erfolgreichen Schuss mit dieser Waffe, kannst du 1 Karte erschöpfen um einen weiteren Schuss abzugeben. Das kannst du beliebig oft tun, bis du einmal verfehlst oder aufhören willst.

GRANATE: Einige andere Karten beziehen sich auf dieses Stichwort (z. B. das Pulsgewehr M41A).

MITWIRKENDE

AUTOR
ANDREW HAUGHT

CO-AUTOREN
MIKE HAUGHT
PHIL YATES

GRAFIK-DESIGN
VICTOR PESCH

ÜBERSETZUNG
STEPHAN ROTHSCHUH

PRODUKTION
PETER SIMUNOVICH
JOHN-PAUL BRISIGOTTI

PROJEKTMANAGEMENT
GORDON DAVIDSON
CHRIS TOWNLEY

FIGUREN-DESIGN
GINO CRUZ
ARCHON STUDIO

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

TESTSPIELER
SAM COGGAN, KAREN DANSFIELD, 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

REGELÜBERSICHT

MARINES-PHASE

ZIELSCHEIBEN ZURÜCKSETZEN 16

Zu Beginn der Marines-Phase dreht ihr alle Zielscheiben auf den Zielen-Wert des jeweiligen Charakters.

SCHRITT 1: ALLE „BEGINN DER AKTIVIERUNG“-FÄHIGKEITEN ABHANDELN 17

Handelt alle diese Fähigkeiten in beliebiger Reihenfolge ab.

SCHRITT 2: CHARAKTERE AUSTRÜSTEN 17

Du kannst beliebig viele der folgenden Optionen in beliebiger Reihenfolge ausführen:

- **DEINEN HELDEN MIT WAFFEN UND GEGENSTÄNDEN AUSTRÜSTEN**
- **AUSGERÜSTETE KARTEN DEINES HELDEN AUF DIE HAND NEHMEN**
- **ANDERE CHARAKTERE IN BIS ZU 2 FELDEN ENTFERNUNG AUSTRÜSTEN**

SCHRITT 3: BIS ZU 2 AKTIONEN AUSFÜHREN 18

Jeder Charakter kann in seiner Aktivierung bis zu 2 Aktionen ausführen. Charaktere können diese Aktionen ausführen:

- BEWEGEN:** Höchstens so weit wie der Geschwindigkeitswert
- ANGREIFEN:** Aliens angreifen
- VERBARRIKADIEREN:** Eine Barrikade errichten oder abbauen
- ZIELEN:** Die eigene Zielscheibe um 1 hochdrehen
- INTERAGIEREN:** Mit einem Element oder Feld interagieren
- KARTENAKTION:** Wie auf der Karte beschrieben
- AUSRUHEN:** Karten ziehen und/oder recyceln

SCHRITT 4: ALLE „ENDE DER AKTIVIERUNG“-FÄHIGKEITEN ABHANDELN 22

Handelt alle diese Fähigkeiten in beliebiger Reihenfolge ab.

SCHRITT 5: KAMERADEN GEMÄß EIGENEM RANG AKTIVIEREN 22

Marines-Helden aktivieren Kameraden. Jeder Held kann höchstens so viele Kameraden aktivieren, wie sein Rang angibt.

- RANG 1:** Held kann einen Kameraden aktivieren.
- RANG 2:** Held kann bis zu 2 Kameraden aktivieren.
- RANG 3:** Held kann bis zu 3 Kameraden aktivieren.

SCHRITT 6: AKTIVIERUNGSMARKER WEITERGEBEN 22

Aktivierungsmarker nach links weitergeben. Wenn jeder Held in dieser Runde schon aktiviert wurde, bekommt der Spieler mit dem ranghöchsten Charakter den Aktivierungsmarker.

RESTLICHE KAMERADEN AKTIVIEREN 22

Der Spieler mit dem ranghöchsten Helden aktiviert alle noch nicht aktivierten Kameraden in beliebiger Reihenfolge.

ALIENS-PHASE

SCHRITT 1: ALIENS AKTIVIEREN 23

- **ALIENS BEWEGEN:** Aliens haben eine Geschwindigkeit von 6.
- **ABWEHRFEUER:** Charaktere greifen Aliens innerhalb von 4 Feldern an, die auf einem Nachbarfeld eines Charakters stehen.
- **ALIENS GREIFEN AN:** Charaktere machen Ausweichwürfe.

AUSWEICHEN-WERT: Gleich oder weniger gewürfelt: Charakter überlebt.

NAHKAMPFWERT: Gleich oder weniger gewürfelt: Alien(-Schwarm) tot.

FEHLGESCHLAGEN: Charakter geht zu Boden (wird verschleppt, wenn zu Beginn der nächsten Aliens-Phase ein Alien neben ihm steht).

SCHRITT 2: BLIPS AKTIVIEREN 25

- **BLIPS BEWEGEN:** Werft den Alien-Würfel für alle Blips auf einem Spielplanteil. Würfelergebnis = Geschwindigkeit dieser Blips.
- **BLIPS SICHTEN:** Ein Blip wird gesichtet, sobald er sich in der Sichtlinie eines Charakters befindet. Ersetzt den Blip durch eine Alien-Figur (ggf. mit Markern darunter). Das Alien (bzw. der Schwarm) setzt dann die Blip-Bewegung fort und greift ggf. an.
- **ABWEHRFEUER:** Charaktere greifen Aliens an.
- **ALIENS GREIFEN AN:** Charaktere machen Ausweichwürfe.

SCHRITT 3: BEWEGUNGSMELDER-KARTEN ZIEHEN 26

Zieht Bewegungsmelderkarten je nach Spielerzahl.

Spieler	Bewegungsmelderkarten
1	2
2 bis 4	3
5 oder mehr	4

ENDPHASE

SCHRITT 1: ENDPHASEN-EFFEKTE ABHANDELN 28

Alle Endphasen-Effekte abhandeln.

SCHRITT 2: BEDINGUNGEN FÜR SIEG/NIEDERLAGE PRÜFEN 28

Habt ihr alle Siegbedingungen der Mission erfüllt?

Wenn ja, habt ihr gewonnen!

Sind alle Charaktere tot, am Boden oder verschleppt worden? Dann gewinnen die Aliens.

Wenn beides nicht zutrifft, ist die Mission noch nicht zu Ende.

SCHRITT 3: AUFRÄUMEN 28

- Rundenzähler auf den nächsthöheren Wert drehen.
- Nächste Runde mit der Marines-Phase beginnen.

