

KUBIX

ПРАВИЛА ДОПОВНЕННЯ ІНСАЙДЕРКА

НЕМЕЗИДА
ВІДПАДА

КОМПОНЕНТИ



1 фігурка інсайдерки



1 карта інсайдерки



55 карт сюжету

ОГЛЯД

Доповнення «Інсайдерка» вводить у гру сюжетну лінію інсайдерки – жінки, що опинилася на станції та має власні завдання. Протягом гри ця лінія розвиватиметься, що внесе нові правила та змінить перебіг гри. Персонажі зможуть просуватися будь-яким сюжетом – іноді б'ючись пліч-о-пліч з інсайдеркою, а іноді проти неї.

СУМІСІСНІСТЬ

Доповнення «Інсайдерка» можна використовувати лише з базовою грою «Немезида. Відплата». Воно не поєднується із жодним доповненням до «Немезиди» (за винятком доповнень із додатковими персонажами).

ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

Покладіть неподалік усі компоненти інсайдерки. Вони поступово з'являтимуться у гри.
Колоду карт сюжету покладіть стороною з назвами відсіків догори. Не тасуйте її.

ОСНОВНІ ПРАВИЛА

ПРО ІНСАЙДЕРКУ

На початку гри інсайдерки немає на мапі, спершу її треба знайти. Це можна зробити за допомогою переміщення персонажів і розігрування карт дослідження.

Коли вперше під час гри персонаж бере карту дослідження із символом , виконайте такі кроки:

- 1. Завершіть розігрування карти дослідження.
- 2. Візьміть колоду сюжету й знайдіть усі карти, які відповідають щойно відкритому відсіку. Покладіть їх неподалік картою з найменшим номером догори, а всі інші карти сюжету поверніть у коробку (у цій партії вони не знадобляться).
- 3. Розіграйте початкову карту сюжету – верхню карту сюжету з найменшим номером.

Примітка. Нумери початкових карт сюжету обведені прямокутником. Такі карти завжди мають найменший номер у послідовності карт сюжету, що відповідає певному відсіку.

Нагадування: покладіть 1 , якщо ви переміщуєтеся обережно.

Вхідний ефект:
зачиніть усі двері навколо цього відсіку.
Вилучіть цю карту з гри.



#29

Ваші пальці на клавіатурі комбінують. Кнопка тиснула. Розлючення в дверях, а в коридорі — Відчинили. Випаює: — Не можу відповідь. Я стікаю. Мені потрібна Аптечка... Через ве...

УКРИТТЯ

ПОЧАТКОВА КАРТА СЮЖЕТУ

#30

Мабуть, у Вона дуже й признає. — Дякую. Це... так, боку. Чим — Ну, ви навколо. ви. Вона с...

УКРИТТЯ

НЕПОЧАТКОВА КАРТА СЮЖЕТУ

#29

УКРИТТЯ

Ваші пальці танцюють на клавіатурі замка, але жодна комбінація нічого не змінює. Кнопка тривоги також неактивна.

Розлючений, ви вдараєте по дверях, але вони не піддаються.

— Відчиніть ці чортів двері! — випалює ви. — Ви мене чуєте?

— Не могу, — лунає слабка відповідь. — Мене зловили. Я стікаю кров'ю. Потрібна... Мені потрібна допомога. Аптечка... Передайте мені аптечку. Через вентиляцію.

#29

Розмістіть інсайдерку в щойно дослідженому відсіку. Розмістіть у відсіку, з якого він перемістився (не виконуючи кидок на шум).

Зачиніть усі двері навколо укриття (навіть якщо вони знищені або в коридорі без дверного отвору).

Двері навколо укриття не можна відчиняти та/або знищувати.

У відсіку, сусідньому з укриттям: скиньте 1 , щоб перейти до #30.

В

#32

На початку кожної фази очищення: кожен у відсіку з втрачає 2 .

Призначте 2 влучання кожному у відсіку з . Якщо вже має влучання, натомість призначте .

Якщо інсайдерка на цій карті, перейдіть до #33.

Інакше розмістіть інсайдерку на цій карті.

Г

КАРТИ СЮЖЕТУ

Карти сюжету розділені на групи по кілька карт з однаковою назвою відсіку на лицьовій стороні. Кожна така група — одна історія інсайдерки, яка буде розкрита протягом однієї партії.

Карти з найменшим номером в одній групі — це початкові карти сюжету, з них починається та чи інша історія.

Карти сюжету розігрують у 2 ситуаціях:

- Коли буде перша карта дослідження з символом .
- Щоразу, коли ефект вказує вам: «Перейдіть до #...». У такому разі візьміть карту сюжету із зазначеним номером і розіграйте її.



Якщо інсайдерка на цій карті, перейдіть до #33.

Інакше розмістіть інсайдерку на цій карті.

ЛИЦЕ КАРТ СЮЖЕТУ

На лицьовій стороні ви знайдете короткий вступ — його треба прочитати, розігруючи карту.

ЗВОРОТ КАРТ СЮЖЕТУ

На звороті карт сюжету є 4 різні типи ефектів:

- Негайний ефект** — цей одноразовий ефект на світлішому тлі треба завжди розігравати після того, як ви перевернете карту (прочитавши текст на її лиці).
- Постійний ефект** — змінює або додає нові правила до гри. Він діє, поки його видно.
- Нова дія** — іноді інсайдерка вводить у гру нову дію, яку можуть виконувати персонажі.
 - Ці дії виконують за звичайними правилами. Для їхнього виконання треба скинути певну кількість карт дій.
 - Усі інші вимоги й ефекти завжди вказані на карті.
- Ефект дослідження** — такі ефекти застосовують після відкриття карти дослідження із символом (після розігрування цієї карти дослідження).

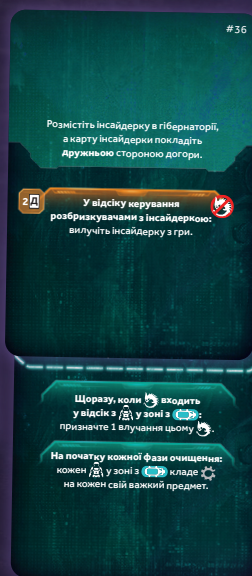
РОЗІГРУВАННЯ ПОДАЛЬШИХ КАРТ СЮЖЕТУ

Будь-яку непочаткову карту сюжету після її розігрування кладуть наверх попередньої карти сюжету. Отже, у будь-який момент гри видимою й активною буде тільки 1 карта сюжету.

Єдиним винятком з цього правила є пунктирна лінія.

Карти з пунктирними лініями розігрують так само, однак, розігруючи наступну карту сюжету, її натомість треба покласти поверх карти з пунктирною лінією так, щоб вона закривала все, що НАД пунктирною лінією, а іншу частину карти залишити активною.

ПРИКЛАД РОЗІГРУВАННЯ КАРТ СЮЖЕТУ



Приклад. Карта сюжету #35 вже активна, і вона вказує вам: «Перейдіть до #36». Розігравши карту #36, ви кладете її поверх карти сюжету #35, як у прикладі вище.

Після розігрування карти сюжету з пунктирною лінією всі ефекти та дії, які залишаються видимими, стають активними й доступними. У наведеному вище прикладі активні як дії, так і два постійні ефекти.

ІНСАЙДЕРКА

На багатьох картах сюжету ви натраплятимете на вказівки розмістити інсайдерку на мапі та/або підготувати карту інсайдерки. Поки цього не станеться, компоненти інсайдерки не вважають частиною гри.

Примітка. Карта сюжету може містити вказівку розмістити лише інсайдерку, а не карту інсайдерки, що обмежує можливість взаємодії з інсайдеркою.

12

Розмістіть інсайдерку у відсіку рятувального шатла й покладіть карту інсайдерки **дружною** стороною догори.

КАРТА ІНСАЙДЕРКИ

Карта інсайдерки двостороння: одна сторона — дружня інсайдерка, а інша — ворожа інсайдерка. Також на цій карті зазначені основні правила інсайдерки, її поточне здоров'я та доступні способи взаємодії з нею.

Якщо інсайдерка розміщена на мапі, а карта інсайдерки — ні, то це означає, що на цю мить інсайдерка повністю не взаємодіє ані з персонажами, ані з самою грою (якщо на карті сюжету не вказано інакше). Вона може ховатися або просто захищатися якимось іншим способом.

Варто зазначити кілька загальних правил для інсайдерки:

- Інсайдерку розміщують лише у відсіках, і вона може переміщуватися лише порожніми коридорами. Вона також ніколи не може переміщуватися недослідженими коридорами і не може досліджувати нові відсіки.
- Інсайдерка не взаємодіє із жодною механікою «Немезиди», якщо тільки на картах сюжету та/або на карті інсайдерки не вказано інакше. Це стосується і вогню 🔥.

ВИЛУЧИТЬ ІНСАЙДЕРКУ З ГРИ

Це речення часто трапляється на картах сюжету. Воно завжди означає «Вилучить із гри фігурку інсайдерки, карту інсайдерки та всі карти сюжету».

ДРУЖНЯ ІНСАЙДЕРКА



Карта дружньої інсайдерки означає, що під час поточної історії ця інсайдерка буде вашою союзницею.

Під час приготувань цієї карти покладіть універсальну фішку в її крайню ліву комірку треку здоров'я.

Дружня інсайдерка дотримується додаткових правил:

- Кожен персонаж в одному відсіку з інсайдеркою бере ще по 1 карт дії після кроку «Узяття карт дії».
- Персонажі в тому самому або сусідньому відсіку можуть виконати дію, описану на карті інсайдерки, щоб перемістити її.
- Прибульці в одному відсіку з інсайдеркою трактують її як останнього персонажа за порядком ходів (це означає, що прибульці завжди спершу атакують інших персонажів, якщо це можливо).

- Прибульці завжди, якщо можливо, переміщуються в напрямку персонажів, а не інсайдерки (незалежно від відстані й ситуації).
- Личинки ніколи не атакують інсайдерку.
- Інші прибульці можуть атакувати інсайдерку. Щоразу, коли це стається, ви як завжди берете карту атаки прибульців і застосовуєте ефект, що призводить до втрати здоров'я інсайдерки на її треку здоров'я.
 - Повністю ігноруйте отримання карт інфекцій для інсайдерки.
 - Замість отримання карт важких поранень інсайдерка втрачає 2 карт дії.
 - Коли універсальна фішка досягне 🔥, інсайдерка помирає.

ВОРОЖА ІНСАЙДЕРКА



Коли підготовлена ця карта, то протягом поточної історії інсайдерку вважають вашим ворогом.

Ворожа інсайдерка дотримується додаткових правил:

- Прибульці та інсайдерка повністю ігнорують одне одного.
- Персонажі трактують інсайдерку як прибульця — вони можуть стріляти в неї за звичайними правилами, а також убити її так само, як трупця. Призначені влучання зберігають на карті інсайдерки.

СМЕРТЬ ІНСАЙДЕРКИ

Інсайдерка може померти по-різному: іноді її може вбити прибулець, іноді — персонажі.

Щоразу, коли це трапляється, вилучайте фігурку інсайдерки та карту інсайдерки з гри, але не чіпайте карти сюжету (якщо на поточній карті сюжету не вказано інакше).

ТВОРЦІ ГРИ

Автор гри «Немезида. Відплата»: Адам Квалінський

Автор доповнення «Інсайдерка»: Адам Квалінський

Тестування і розроблення: Міхал Лах, Міхал Орач

Керівниця внутрішнього тестування: Пауліна Влодарчик

Додаткове тестування: Кшиштоф Бельчик, Войцех Фреліх, Павел Самборський, Конрад Сульжицький, Войцех Зелінський

Правила гри: Міхал Лах

Автори сценарію: Марцін Мортка, Александра Клеста, Кшиштоф Пікорський

Вичитування та редагування: Тайлер Браун, Даніель Морлі, Вікторія Слюсарчик, Марцін Мортка, Метт Клік

Графічний дизайн: Лукаш Стирна, Міхал Лечовський, Адріан Радзюн, Міхал Стаховяк, Кароліна Ласкі-Гетка, Олександра Файлерт, Анета Коперкевич, Кінґа Янік, Клаудія Войчик, Анджей Пулторанос

Художники: Пйотр Фоксович, Аґнешка Шаде, Патрик Єндрашек, Якуб Дзіковський, Памела Луневська, Пйотр Орлеанський, Ева Лабак, Маґдалена Цеплак, Анжеліка Каймович, Мацей Лашкевич, Матеуш Михальський

3D-модельовання: Пйотр Гацек, Марек Кондратович, Міхал Лісек, Матеуш Модзелевський, Матеуш Вайда, Єнджей Хоміцький

Верстка й оформлення: Рафал Янішевський, Патриція Маржец, Кінґа Янік, Анета Коперкевич, Єнджей Цеслак

Виробництво: Вітольд Чуді, Адріанна Коценцька, Матеуш Вольський, Зофія Єржинська, Яцек Щепінський, Ольга Бараняк, Анна Чайка