



ORIGINE DE LA TRANSMISSION

USCSS NOSTROMO

ENREGISTRÉ SOUS LE N° 180924609

SITUATION CRITIQUE ...



RAPPORT ÉMANANT DE **ARTHUR DALLAS**

Un Alien nous traque à bord du Nostromo. L'officier en second Kane est décédé. Avec le reste de l'équipage, nous tentons de réparer le vaisseau et de survivre. Je ne sais pas si nous y parviendrons. L'Alien est d'une morphologie imposante, il est rapide et mortel. Il reste surprenamment furtif... chaque ouverture de sas peut nous être fatale...

MEMBRES D'ÉQUIPAGE

Officier en second Kane

[DÉCÉDÉ]

Capitaine Arthur Dallas

[EN ACTIVITÉ]

Lieutenant Ellen Ripley

[EN ACTIVITÉ]

Ingénieur en chef Dennis Parker

[EN ACTIVITÉ]

Technicien Samuel Brett

[EN ACTIVITÉ]

Navigatrice Joan Lambert

[EN ACTIVITÉ]

Officier scientifique Ash

[INCONNU]

CONTENU

1 plateau Nostromo

5 aides de jeu

5 fiches Membre d'équipage

5 figurines Membre d'équipage

1 figurine Alien

1 marqueur Mental de l'équipage
(à insérer dans le socle blanc)

21 cartes Rencontre

10 cartes Objectif

5 cartes Mission Finale

20 jetons Ferraille

12 tuiles Objet

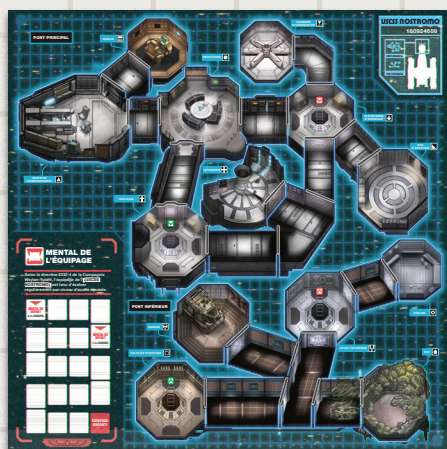
6 tuiles Bombonne de Fréon

13 tuiles Sas

1 plateau Système d'Autodestruction

4 tuiles Compte à Rebours

1 pion Ash (à insérer dans le socle bleu)



MISE EN PLACE

1. Installez le plateau **Nostromo** au milieu de la table et familiarisez-vous avec le nom des différentes salles du vaisseau. Ces noms seront utilisés dans la suite de cette règle et certaines cartes y feront également référence.
2. Placez le marqueur Mental de l'équipage sur la piste du plateau de jeu, sur l'espace correspondant au nombre de joueurs.
3. Placez 2 jetons Ferraille dans chacune des salles suivantes : **Hangar**, **MAMAN**, **Infirmierie** et **Local Technique**. Placez les jetons restants à côté du plateau pour former une réserve.
4. Mélangez les tuiles Sas et placez-en 1, face cachée, dans chacune des salles suivantes : **Hangar**, **Atelier** et **Local Technique**. Placez les tuiles restantes à côté du plateau pour former une réserve.
5. Placez 1 tuile Bombonne de Fréon dans chacune des salles suivantes : **Atelier**, **Hangar**, **Local Technique**, **Salle de Stockage**, **MAMAN** et **Chambre d'Hibernation**.
6. Placez les tuiles Lampe Torche, Détecteur de Mouvement, Aiguillon Électrique, Lance-flamme, Lance-grappin et Caisse pour Chat à côté du plateau, visibles de tous.
7. Mélangez les cartes Objectif. Retournez-en autant qu'il y a de joueurs + 1 et placez-les à côté du plateau, visibles de tous. Remettez les cartes restantes dans la boîte.
8. Si vous jouez seul, remettez les cartes Mission Finale « Cassons toutes les cloisons et bouchons toutes les ouvertures ! » et « Balançons-le dans l'espace ! » dans la boîte.
9. Mélangez les cartes Mission Finale et tirez-en une au hasard, face cachée. Placez-la à côté des cartes Objectif sélectionnées sans la retourner. Remettez les cartes Mission Finale restantes dans la boîte.
10. Mélangez les cartes Rencontre et placez-les en une pile, face cachée, à côté du plateau pour former une pioche.
11. Placez la figurine Alien dans le **Nid**.
12. **! VARIANTE EXPERTS : Placez Ash à l'Infirmierie (voir page 8).**
13. Chaque joueur choisit une fiche Membre d'équipage et la figurine correspondante, ainsi qu'une aide de jeu. Chaque Membre d'équipage possède des Capacités différentes. Tous les Membres d'équipage commencent au **Réfectoire**.
14. Le dernier joueur à avoir provoqué un feulement de chat commence. Si les joueurs n'arrivent pas à se départager, le plus âgé commence.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Alien : Le Destin du Nostromo est un jeu coopératif ; cela signifie que les joueurs gagnent ou perdent tous ensemble. Votre but est de remplir tous les Objectifs révélés lors de la mise en place, afin de retourner et réaliser la carte Mission Finale. Ce n'est qu'en remplissant tous les critères de cette Mission Finale que vous gagnerez la partie.

Le destin du Nostromo et de son Équipage est entre vos mains !

Vous perdez immédiatement la partie si l'une des situations suivantes se présente :

- **Mental de l'équipage réduit à néant** : Lorsque l'Équipage fait face à certaines situations, comme une rencontre avec l'Alien, il peut gagner ou perdre des points de Mental. Si le marqueur tombe à 0 sur la piste de Mental (case ÉQUIPAGE ANÉANTI), l'Équipage n'a alors plus aucun espoir de survie.
- **Autodestruction** : Certaines cartes Mission Finale demandent de mettre en place le plateau Système d'Autodestruction et ses tuiles Compte à Rebours. Si le joueur en charge de ce plateau doit en retirer 1 tuile alors qu'il n'y en a plus, le vaisseau est immédiatement détruit.

OBJECTIFS DE DÉPART

Chaque carte Objectif indique une mission à accomplir par l'Équipage. Une fois cet objectif atteint, la carte est retournée face cachée. Lorsque tous les Objectifs révélés en début de partie ont été retournés face cachée, révélez la carte Mission Finale.

Icône indiquant la salle où se rendre pour valider l'Objectif. Ici, la Plateforme d'Arrimage.

Mission à accomplir pour atteindre l'objectif.



TOUR DE JEU

Les joueurs jouent à tour de rôle, en suivant les deux phases ci-dessous, dans l'ordre :

PHASE D'ACTION DU JOUEUR

À votre tour de jeu, vous pouvez effectuer autant d'actions qu'indiqué sur votre **fiche Membre d'équipage**. Voir **PHASE D'ACTION DU JOUEUR** ci-dessous.

PHASE DE RENCONTRE

Retournez la première **carte Rencontre** de la **pioche** et suivez toutes ses instructions. Voir **PHASE DE RENCONTRE** page 5.

À la fin de ces deux phases, c'est au tour du joueur suivant, dans le sens horaire, qui commence par sa **PHASE D'ACTION**.

Nom du Membre d'équipage

Nombre d'actions pouvant être effectuées par tour



Capacité spéciale de ce Membre d'équipage

Nombre d'Objets pouvant être porté à la fois. Dans cet exemple, Ripley peut porter 3 Objets au choix. Le 4^e emplacement est réservé à 1 Bombonne de Fréon.

PHASE D'ACTION DU JOUEUR

À chaque tour, vous pouvez effectuer autant d'actions qu'indiqué sur votre fiche Membre d'équipage, voire moins si vous le désirez. Vous pouvez les effectuer dans l'ordre de votre choix et répéter une même action plusieurs fois. Les actions disponibles sont :

SE DÉPLACER

Déplacez votre Membre d'équipage sur une salle ou un couloir adjacent. Certaines salles comportent des échelles (indiquées par des flèches de même couleur) que vous pouvez utiliser pour passer d'un niveau à un autre du Nostromo. Lors de votre déplacement, il est possible que vous rencontriez l'**Alien** ou des **tuiles Sas**. Pour résoudre ces événements, reportez-vous aux chapitres **RENCONTRE AVEC L'ALIEN**, ou **OUVERTURE D'UNE TUILE SAS**, page 5.

Exemple de déplacement



RAMASSER / DÉPOSER

Vous pouvez utiliser 1 action pour déposer ou ramasser **un et un seul Objet**, ou pour déposer ou ramasser autant de **jetons Ferraille** que vous le souhaitez. Lorsque vous ramassez une tuile Objet, placez-la sur votre fiche Membre d'équipage sur un emplacement libre de votre **inventaire** (vous avez 3 emplacements Objet et 1 emplacement Bombonne de Fréon). Vous pouvez avoir **autant de jetons Ferraille** que vous le souhaitez. Lorsque vous déposez de la Ferraille ou des Objets, placez-les dans la salle ou le couloir où vous vous trouvez.

UTILISER UN OBJET

L'utilisation de certains Objets nécessite une action.



D'autres ne nécessitent aucune action. Voir **OBJETS**, page 6.



CAPACITÉ SPÉCIALE

Certains Membres d'équipage disposent d'une capacité spéciale. Son utilisation compte comme une action. Sauf mention contraire, vous pouvez l'utiliser plusieurs fois par tour.

FABRIQUER UN OBJET

Pour fabriquer un Objet, remettez dans la réserve le nombre de jetons Ferraille correspondant à son coût (rappelé sur les aides de jeu), puis placez-le, face visible, sur un emplacement libre de votre fiche Membre d'équipage.



Exemple : 2 jetons Ferraille pour fabriquer la Lampe Torche.

ÉCHANGER

Pour une action, vous pouvez échanger autant de **jetons Ferraille** et d'**Objets** que vous le souhaitez avec un autre Membre d'équipage présent dans le même espace que vous (salle ou couloir).

EXEMPLE DE PHASE D'ACTION D'UN JOUEUR

À son tour de jeu, Ripley dispose de 4 actions, comme l'indique sa fiche. Après avoir discuté avec les autres joueurs, elle décide d'effectuer les actions suivantes :

ACTION 1 : RAMASSER 4 jetons Ferraille sur la **Plateforme d'Arrimage**.

ACTION 2 : UTILISER SA CAPACITÉ SPÉCIALE pour déplacer Lambert du couloir adjacent vers le **Poste de Commandement** et faire ainsi progresser l'un des objectifs de l'Équipage.

ACTION 3 : FABRIQUER le Lance-grappin en défaussant 3 jetons Ferraille pour l'ajouter sur sa fiche. Cet Objet est placé de façon à indiquer qu'il est utilisable 2 fois.

ACTION 4 : L'Alien se cache dans le couloir directement adjacent à la **Plateforme d'Arrimage**. Ripley décide d'UTILISER le Lance-grappin pour déplacer l'Alien de 1 à 3 espaces. Le Lance-grappin est alors retourné sur l'autre face, indiquant qu'il ne peut plus être utilisé qu'1 fois.

Ripley a effectué ses 4 actions, il est temps de passer à la PHASE DE RENCONTRE.



PHASE DE RENCONTRE

À la fin de la PHASE D'ACTION de chaque joueur, retournez la première **carte Rencontre** de la pioche. Résolez ses effets de haut en bas. Lorsque vous avez terminé, défaussez la carte, face visible, à côté de la pioche. Certaines cartes Rencontre sont d'un type particulier **ALIEN**, **ORDRE 937** et peuvent être remélangées dans la pioche par l'effet d'une autre carte.

ACTIONS

Effectuez toutes les actions indiquées sur la carte.

PLACER DES TUILES

Si une carte Rencontre vous indique de placer des tuiles et jetons, procédez comme suit : S'il n'y a pas encore de **tuile Sas** dans cette salle, commencez par en placer une de la réserve, **face cachée**. Ajoutez ensuite le bon nombre de **jetons Ferraille** dans la salle indiquée, dans la limite du nombre de jetons Ferraille restants dans la réserve.

Il peut arriver qu'une carte Rencontre vous demande de placer une tuile Sas dans une salle occupée par un Membre d'équipage. Dans ce cas, placez-la aussi face cachée, sans la révéler. Ce Membre d'équipage peut quitter la salle sans encombre : la tuile Sas ne sera révélée que si un joueur pénètre à nouveau dans cette salle (voir **OUVERTURE D'UNE TUILE SAS**, ci-dessous).

RENCONTRE AVEC L'ALIEN

Déplacez l'Alien du nombre d'espaces indiqué sur la carte. Il se déplace toujours **en direction du Membre d'équipage le plus proche**, par le chemin le plus court. L'Alien peut utiliser les échelles, comme l'Équipage. Si plusieurs Membres d'équipage se trouvent à égale distance de l'Alien, l'Équipage choisit vers qui il se dirige. Si l'Alien tombe sur un Membre d'équipage, il s'arrête.

Lorsque l'Alien se retrouve sur le même espace qu'un Membre d'équipage, le groupe perd autant de points de Mental qu'indiqué sur la carte Rencontre. Un Membre d'équipage qui rencontre l'Alien doit immédiatement fuir en se déplaçant de **3 espaces dans la direction de son choix**.

Au cours de sa fuite, il se peut qu'il soit obligé de traverser une salle contenant une tuile Sas. Dans ce cas, il doit s'arrêter, retourner la tuile face visible et la résoudre. Voir **OUVERTURE D'UNE TUILE SAS**, ci-dessous. Ainsi, l'Alien peut attaquer plusieurs fois le même membre d'équipage durant un tour.

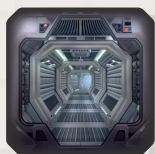
Il est parfois inévitable de rencontrer l'Alien lors de la PHASE D'ACTION d'un joueur. Dans ce cas, l'Équipage perd 2 points de Mental et le joueur concerné fuit de 3 espaces. La PHASE D'ACTION de ce joueur est alors terminée.

OUVERTURE D'UNE TUILE SAS

Lorsqu'un Membre d'équipage pénètre dans une salle contenant une tuile Sas, il commence par vérifier si un objectif a été atteint. Puis, il retourne la tuile.



!
Il ne peut y avoir qu'1 seule tuile Sas à la fois par salle. S'il y en a déjà une, ignorez l'effet d'ajout d'une tuile Sas.



AUCUN DANGER

Rien ne se passe. Remélanguez cette tuile dans la réserve.



ATTAQUE SURPRISE

Déplacez immédiatement l'Alien dans cette salle. L'Équipage perd autant de points de Mental qu'indiqué sur la tuile Sas. Tous les Membres d'équipage concernés doivent fuir de 3 espaces et la PHASE D'ACTION du joueur actif est immédiatement terminée. Lorsqu'un tour se termine de cette manière, **ignorez la PHASE DE RENCONTRE**, puis remélanguez cette tuile dans la réserve.

Perte de Mental en cas de Rencontre

Point de
Mental
perdu



JONES

Jones surgit de nulle part et feule contre le joueur, provoquant ainsi une perte d'1 point de Mental. Puis remélangez cette tuile dans la réserve.

NIVEAU DE MENTAL

Plusieurs effets dans le jeu provoquent une baisse de Mental de l'équipage. Dans ce cas, déplacez le marqueur Mental de l'équipage sur la piste correspondante, en direction de la case ÉQUIPAGE ANÉANTI.

Si le Mental de l'équipage atteint cette case, l'Équipage n'a plus la force de continuer et vous perdez la partie.

ATTEINDRE DES OBJECTIFS

La plupart des Objectifs nécessitent d'Amener un ou plusieurs Objet(s) jusqu'à une salle spécifique.

Pour atteindre ce type d'Objectif, un ou plusieurs joueurs doivent simplement atteindre le lieu indiqué en ayant le ou les Objet(s) demandé(s) sur leur fiche. Il n'est pas nécessaire de déposer ou d'utiliser ces Objets.

D'autres Objectifs nécessitent de Déposer des Objets dans une salle. Une fois l'Objet déposé et l'Objectif atteint, le joueur peut utiliser une action pour le ramasser de nouveau.

OBJETS

Les Objets sont importants pour atteindre les Objectifs et maintenir l'Alien à distance. Chacun possède un coût en jetons Ferraille, indiquant combien de jetons le Membre d'équipage doit dépenser pour le fabriquer. L'Objet précise également si son utilisation nécessite une action ou s'il peut être activé en cas de **RENCONTRE AVEC L'ALIEN**.

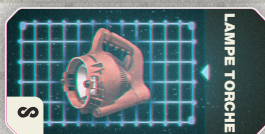
Les Objets à utilisation limitée sont défaussés une fois ce nombre d'utilisations atteint. Tout Objet défaussé est remplacé avec les autres à côté du plateau.

JETONS FERRAILLE

Ils sont utilisés par les Membres d'équipage pour fabriquer des Objets et atteindre certains Objectifs. Gardez les jetons récupérés à côté de votre fiche Membre d'équipage. La gestion de votre réserve de Ferraille sera cruciale au cours de la partie. Certaines cartes Rencontre génèrent des jetons Ferraille supplémentaires.

BOMBONNES DE FRÉON

Chaque Membre d'équipage ne peut transporter qu'une seule Bombonne de Fréon à la fois. Lorsque vous en récupérez une, placez-la sur l'emplacement indiqué de votre fiche Membre d'équipage. Moyennant 1 action, une Bombonne peut être remise à la réserve pour être convertie en deux jetons Ferraille à l'**Atelier**. Attention : certaines Missions Finales nécessitent des Bombonnes de Fréon, alors réfléchissez bien avant de les convertir !



LAMPE TORCHE

Coût en Ferraille : 2 | Utilisation illimitée

À chaque fois que l'équipage perd du Mental via votre personnage (tuile Sas, Rencontre avec l'Alien ou avec Ash), réduisez cette perte de 1 (non cumulable avec une seconde lampe). Aucune action nécessaire.

DÉTECTEUR DE MOUVEMENT

Coût en Ferraille : 2 | Utilisation illimitée

ACTION : Dévoilez une tuile Sas dans une salle située à 2 espaces ou moins de votre figurine. S'il s'agit d'une Attaque surprise, placez la figurine de l'Alien dans cette salle et gagnez une action. Remélangez la tuile Sas dévoilée dans la réserve.

LANCE-GRAPPIN

Coût en Ferraille : 3 | Limité à 2 utilisations

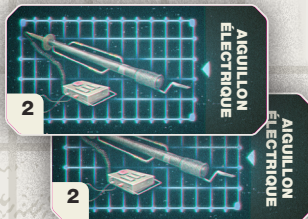
ACTION : Si l'Alien se trouve à 3 espaces ou moins de vous, déplacez-le de 3 espaces dans n'importe quelle direction. Note : les salles reliées par des échelles sont considérées comme étant adjacentes.



LANCE-FLAMME

Coût en Ferraille : 4 | Limité à 2 utilisations

ACTION : Si l'Alien se trouve à 3 espaces ou moins de vous renvoyez-le dans le Nid. De plus, vous ne piochez pas de carte Rencontre ce tour-ci. Note : les salles reliées par des échelles sont considérées comme étant adjacentes.



AIGUILLON ÉLECTRIQUE

Coût en Ferraille : 3 | Limité à 2 utilisations

Lorsque vous rencontrez l'Alien (tuile Sas incluse), vous pouvez utiliser l'aiguillon électrique pour réduire de 2 la perte de Mental subie suite à cette rencontre. Aucune action nécessaire. Utilisable en dehors de votre tour de jeu.



CAISSE POUR CHAT

Coût en Ferraille : 1

Si vous révèlez la tuile Sas Jones, ignorez son effet et glissez-la sous la Caisse pour Chat. Elle y reste, même si vous déposez la Caisse pour Chat. Aucune action nécessaire.

MISSION FINALE

Lorsque tous les Objectifs révélés en début de partie ont été atteints, retournez la carte Mission Finale. Cette carte précise les conditions spécifiques à réunir simultanément pour que l'Équipage gagne. Si vous parvenez à atteindre tous les objectifs de la Mission Finale, vous remportez la partie.

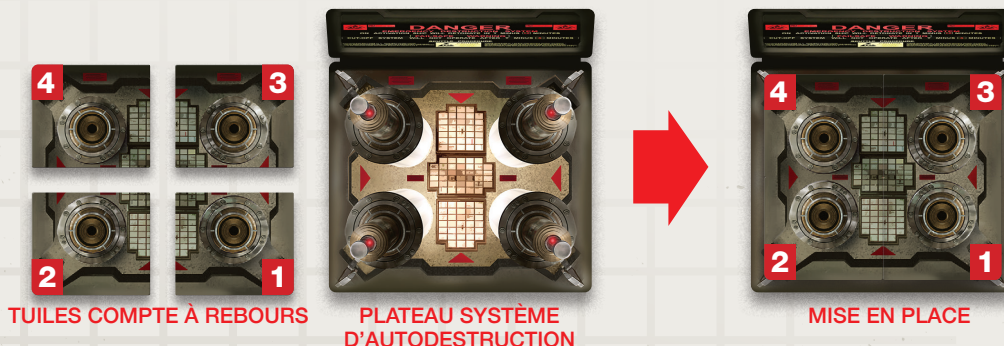
Certaines Missions Finales incluent des conditions à éviter, sous peine de perdre la partie.

Exemple : Les Membres de l'Équipage ont atteint tous les Objectifs de début de partie et ont retourné leur Mission Finale : « **Fuite à bord du Narcissus** ». Mettez en place la Mission Finale en plaçant toutes les Bombonnes de Fréon défaussées dans la **Salle de Stockage**. Pour réussir cette Mission Finale et l'emporter, l'Équipage doit : déposer autant de Bombonnes de Fréon que de joueurs sur la **Plateforme d'Arrimage** ; posséder la Caisse pour Chat et un Lance-flamme (sur n'importe quelle fiche) ; puis se rassembler sur la **Plateforme d'Arrimage**.

SYSTÈME D'AUTODESTRUCTION

Certaines Missions Finales déclenchent la séquence d'Autodestruction du Nostromo. Le joueur ayant révélé la carte Mission Finale pose le plateau Système d'Autodestruction à côté de sa fiche Membre d'équipage et place les 4 tuiles Compte à Rebours dessus. Au début de chacun de ses tours suivants, il retire 1 tuile Compte à Rebours.

S'il ne peut plus en retirer, le Nostromo est détruit et l'Équipage a perdu !



DANGER ! DANGER ! DANGER ! DANGER ! DANGER ! DANGER ! DANGER ! DANGER ! DANGER !



JE NE VOUS MENTIRAI PAS SUR VOS CHANCES DE SURVIE.

Pour complexifier les parties, vous pouvez ajouter Ash. Il commence la partie à l'**Infirmierie**.

Ash se déplace toujours en direction de l'endroit où se trouve le jeton Ferraille ou le Membre d'équipage le plus proche, et ce par le chemin le plus court. Si plusieurs endroits se trouvent à égale distance, l'Équipage choisit vers où se déplace Ash.

Quand Ash atteint un lieu contenant des jetons Ferraille, il s'arrête et les remet tous dans la réserve.

Quand Ash rencontre des Membres d'équipage, il s'arrête et chaque Membre présent doit se défausser d'un jeton Ferraille ou faire baisser le Mental de l'équipage de 1. Vous êtes obligé de perdre 1 de Mental si vous ne pouvez pas vous défausser d'un jeton Ferraille.

Si un Membre d'équipage reste sur le même espace que Ash, il le surveille : ce dernier ne peut pas se déplacer. Ce Membre ne perd aucun jeton Ferraille et le Mental de l'équipage ne baisse pas.

Si vous retournez la Mission Finale « **Vous avez ma sympathie.** », les règles concernant Ash changent : il se dirige uniquement vers les Membres d'équipage. De plus, il ne s'arrête plus sur les salles qui contiennent des jetons Ferraille et ne les défausse plus. Lorsqu'il rencontre les Membres d'équipage, ils perdent systématiquement 1 point de Mental et ne peuvent pas défausser de jetons Ferraille pour s'en prémunir.

VOUS AVEZ MA SYMPATHIE

MISE EN PLACE

- 1 Placez toutes les Bombonnes de Fréon défaussées au cours de la partie sur la Salle de Stockage.
- 2 Placez Ash sur MAMAN. Désormais, lorsque Ash se déplace, il se dirige systématiquement vers le Membre d'équipage le plus proche.

OBJECTIF

- Vous devez vaincre Ash en lui infligeant 3 dégâts.
- Quand Ash rencontre un Membre d'équipage, ce dernier doit défausser 1 Bombonne de Fréon pour infliger 1 dégât à Ash. À défaut, Ash se déplace de 3 espaces dans la direction de son choix.
- Si ce Membre d'équipage ne peut pas défausser de Bombonnes de Fréon, il fait de 3 espaces et l'équipage perd 3 points de Mental.
- Quand Ash est éliminé, retirez son pion du vaisseau.

VICTOIRE

Éliminez Ash puis tirez une fois au Lance-flamme sur l'Alien pour remporter la partie.

REMARQUE :

Notez les dégâts infligés à Ash en plaçant des Bombonnes sur les 3 emplacements dédiés de la carte Mission Finale.

DANGER ! DANGER ! DANGER ! DANGER ! DANGER ! DANGER ! DANGER ! DANGER ! DANGER !

CRÉDITS

Auteur : Scott Rogers

Développement : Steve Warner

Rédaction : Kristel Proctor, Cassidy Werner

Testeurs : Allisa Allfie, Brenda Rogers, Chris Sherman, Clementine Holter-Mehren, Evelyn Rogers, Jack Rogers, Jayden Mortimore, Jazlynn Mortimore, Johann Holter-Mehren, Skyler Alfie, Ted Warner

Remerciement particulier à Martin Deckert

Aucun chat (ni Alien) n'a été blessé au cours de la conception de ce jeu.

Ravensburger Verlag
Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg
www.ravensburger.com

FIN DE TRANSMISSION