

## ZAČÁTEK PŘENOSU

## USCSS NOSTROMO

REGISTRACE ID 180924609

## SITUACE KRITICKÁ . . .

ZPRÁVU VYPRACOVAL **DALLAS, ARTHUR**

Na palubě Nostroma nás pronásleduje vetřelec, výkonný důstojník Kane je mrtvý. Společně s posádkou se snažíme loď opravit a udělat vše, co je v našich silách, abychom přežili. Nevím, jestli se nám to podaří. Vetřelec je velký, rychlý a smrtící a mohl by čekat hned za dalším poklopem...

## STAV POSÁDKY

Výkonný důstojník Kane

[MRTVÝ]

Velící důstojník Arthur Dallas

[AKTIVNÍ]

Podpraporčík Ellen Ripleyová

[AKTIVNÍ]

Hlavní inženýr Dennis Parker

[AKTIVNÍ]

Technik Samuel Brett

[AKTIVNÍ]

Navigační důstojník Joan Lambertová

[AKTIVNÍ]

Vědecký důstojník Ash

[NEZNAMÝ]

## KOMPONENTY

1 Herní plán lodi Nostromo

5 Referenčních hráčských karet

5 Desek posádky

5 Figurek posádky

1 Figurka Vetřelce

1 Ukazatel morálky (vložit do bílého podstavce)

21 Karet střetnutí

10 Karet cílů

5 Karet závěrečných misí

20 Žetonů šrotu

12 Žetonů předmětů

6 Žetonů kanystrů s chladicí kapalinou

13 Žetonů průzkumu

1 Počítadlo autodestrukce

4 Žetony odpočítávání

1 Postava Ashe (vložit do modrého podstavce)





## PŘÍPRAVA

1. Rozložte **herní plán Nostroma** a seznamte se s místy na lodi Nostromo. Při přípravě a hraní hry se na tato místa budou odkazovat pokyny a komponenty.
2. Umístěte **ukazatel morálky** na stupnici morálky posádky na herním plánu.
  - a. Pro jednoho až tři hráče umístěte ukazatel morálky na místo vyznačené „HRÁČI: 1-3“.
  - b. Pro čtyři až pět hráčů umístěte ukazatel morálky na místo vyznačené „HRÁČI: 4-5“.
3. Na každé z následujících míst umístěte **dva žetony šrotu: garáž, MA-T-KA, ošetřovna a údržba**. Vedle herního plánu vytvořte **hromádku šrotu** se všemi zbývajícími **žetony šrotu**.
4. Zamíchejte **žetony průzkumu** a položte **jeden žeton průzkumu lícem dolů** na každé z následujících míst: **garáž, dílna a údržba**. Zbývajících žetonů průzkumu položte lícem dolů na hromádku vedle herního plánu.
5. Na každé z následujících míst umístěte **jeden žeton kanystru s chladicí kapalinou: dílna, garáž, údržba, sklad vybavení, MA-T-KA a hibernatorium**.
6. Vedle herního plánu rozložte předměty **svítilna, detektor pohybu, elektrický bodec, plamenomet, vystřelovací hák a přepravku pro kočky**.
7. Zamíchejte **karty cílů**, odhalte jednu kartu za každého hráče plus jednu další kartu a vyložte je do řady nad herní plán. Zbývajících **karty cílů** vraťte do krabice.
8. Pokud hrajete sólo, **odstraňte karty závěrečných misí** "Odřízněte všechny přepážky a ventilační otvory" a "Vyhoďte ho do vesmíru".
9. Zamíchejte **karty závěrečných misí** a náhodně si vytáhněte jednu kartu. Položte ji lícem dolů vedle odhalených karet cílů. Zbývajících **karty závěrečných misí** vraťte do krabice.
10. Zamíchejte **karty střetnutí** a položte balíček vedle hracího plánu.
11. Umístěte **vetřelce** do **hnízda**.
12. **! PRO OBTÍŽNĚJŠÍ HRU: umístěte Ashe do ošetřovny (pokyny naleznete na straně 8).**
13. Každý hráč si vybere **desku posádky** a odpovídající figurku. Každý hráč si vezme **referenční kartu hráče**. Každý člen posádky má různé schopnosti. Všichni členové posádky začínají hru v **lodní kuchyni**.
14. Hráč, na kterého naposledy zasyčela kočka, je první hráč. Jinak hru začíná nejstarší hráč.





## JAK HRÁT

**Alien: Fate of the Nostromo** je kooperativní hra, ve které všichni hráči společně vyhrávají nebo prohrávají.

Splňte všechny počáteční cíle a odhalte závěrečnou misi posádky. Pro vítězství ve hře musíte splnit všechny požadavky odhalené závěrečné mise!

Osud lodi Nostromo a její posádky je ve vašich rukou.

Hráči okamžitě prohrávají, pokud nastane jedna z následujících událostí:

- **Selhání morálky posádky:** Při střetnutí s vetřelcem a v dalších situacích získávají nebo ztrácejí morálku. Pokud morálka posádky dosáhne na stupnici hodnoty 0, posádce došla naděje a přestala fungovat.
- **Autodestrukce:** Sekvence autodestrukce Nostroma může být aktivována závěrečnou kartou mise. Pokud počítadlo autodestrukce přijde o 4 žetony, loď je okamžitě zničena.

## POČÁTEČNÍ CÍLE

Každá karta cíle obsahuje úkol, který je třeba splnit, abyste daný cíl dokončili. Jakmile se posádce podaří splnit úkol(y) uvedený(é) na kartě cíle, otočte tuto kartu lícem dolů.

Jakmile jsou všechny výchozí cíle otočeny lícem dolů, odhalte kartu závěrečného úkolu.

## HERNÍ KOLO

Každé kolo má dvě fáze, které se provádějí v tomto pořadí.

### FÁZE AKCÍ POSÁDKY

Ve svém tahu můžete provést až tolik akcí, kolik je uvedeno na vaší **desce člena posádky**. Viz **FÁZE AKCÍ POSÁDKY** níže.

### FÁZE STŘETNUTÍ

Z horní části balíčku střetnutí si vezměte jednu **kartu střetnutí** a vyřešte **všechny** části na kartě. Viz **FÁZE STŘETNUTÍ** na straně 5.

Po dokončení obou fází pokračuje hra po směru hodinových ručiček, přičemž začínáte **FÁZÍ AKCE POSÁDKY** dalšího hráče.

### FÁZE AKCÍ POSÁDKY

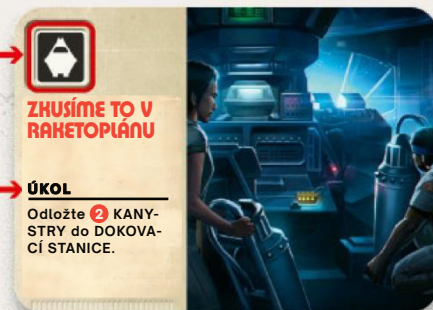
Proveďte několik akcí až do počtu uvedeného na desce posádky. Pokud chcete, můžete jich provést méně, než máte k dispozici. Akce lze provádět v libovolném pořadí a stejnou akci lze v jednom tahu provést vícekrát. Mezi akce patří:

### POHYB

Přesuňte člena posádky do sousední chodby nebo do sousední místnosti nebo se pomocí žebříků přesuňte do různých úrovní Nostroma. Při pohybu můžete narazit na **vetřelce** nebo na **žetony průzkumu**. Řešení těchto střetnutí naleznete v části **STŘETNUTÍ S VETŘELCEM** na straně 5 a **OBJEVENÍ ŽETONU PRŮZKUMU** na straně 5.

Ikona odpovídá místu na herním plánu. V tomto případě: dokovací stanice

Úkol potřebný k dosažení cíle.



### FÁZE AKCÍ POSÁDKY

Ve svém tahu můžete provést až tolik akcí, kolik je uvedeno na vaší **desce člena posádky**. Viz **FÁZE AKCÍ POSÁDKY** níže.

### FÁZE STŘETNUTÍ

Z horní části balíčku střetnutí si vezměte jednu **kartu střetnutí** a vyřešte **všechny** části na kartě. Viz **FÁZE STŘETNUTÍ** na straně 5.

Po dokončení obou fází pokračuje hra po směru hodinových ručiček, přičemž začínáte **FÁZÍ AKCE POSÁDKY** dalšího hráče.

### FÁZE AKCÍ POSÁDKY

Proveďte několik akcí až do počtu uvedeného na desce posádky. Pokud chcete, můžete jich provést méně, než máte k dispozici. Akce lze provádět v libovolném pořadí a stejnou akci lze v jednom tahu provést vícekrát. Mezi akce patří:

### POHYB

Přesuňte člena posádky do sousední chodby nebo do sousední místnosti nebo se pomocí žebříků přesuňte do různých úrovní Nostroma. Při pohybu můžete narazit na **vetřelce** nebo na **žetony průzkumu**. Řešení těchto střetnutí naleznete v části **STŘETNUTÍ S VETŘELCEM** na straně 5 a **OBJEVENÍ ŽETONU PRŮZKUMU** na straně 5.

Člen posádky

Počet akcí, které může člen posádky provést v jednom tahu.

Speciální schopnost člena posádky

Počet předmětů, které může člen posádky nést najednou. V př: Ripleyová může nést 3 předměty. Čtvrté místo je určeno pouze pro Kanystr s chladicí kapalinou.

### Příklad pohybu





## VYZVEDNUTÍ / ODHOZENÍ

Jednu akci můžete použít k vyzvednutí nebo odhození libovolného počtu **žetonů šrotu** nebo k vyzvednutí či odhození jednoho **předmětu**. Při vyzvedávání žetonů šrotu nebo předmětů je umístíte do svého **inventáře**. Můžete nést až tři předměty, jeden kanystr s chladicí kapalinou a libovolný počet žetonů šrotu. Při odhození žetonů šrotu nebo předmětů je umístíte do místnosti nebo chodby, ve které se právě nacházíte.

## POUŽITÍ PŘEDMĚTU

Některé předměty vyžadují akci, abyste je mohli použít.



Jiné předměty nevyžadují k použití žádnou akci. Viz část **PŘEDMĚTY** na straně 6.



## SPECIÁLNÍ AKCE

Někteří členové posádky mají speciální akce. Speciální akce se počítají jako jedna z celkového počtu akcí ve vašem tahu a lze je provést vícekrát, pokud není uvedeno jinak.

## VÝROBA

Chcete-li vyrobit předmět, odhodte žetony šrotu rovnající se **ceně předmětu** (na straně 6, 7) z inventáře na hromádku šrotu a poté předmět položte lícem nahoru do inventáře.



**Př: 2 Šrotu na svítilnu**

## OBCHOD

Všichni členové posádky, kteří se nacházejí ve stejné místnosti nebo chodbě, si mohou navzájem předávat libovolný počet **žetonů šrotu** nebo **předmětů**.

## PŘÍKLAD FÁZE AKCÍ POSÁDKY

Ripleyová může ve svém tahu provést **4 akce**, jak je uvedeno na její desce posádky. Po diskusi s ostatními hráči se rozhodne, že během akční fáze posádky provede následující akce:

**AKCE 1:** Vyzvedne čtyři žetony šrotu z dokovací stanice a umístí je do svého inventáře.

**AKCE 2:** **SPECIÁLNÍ SCHOPNOSTÍ** přesune Lambertovou ze sousední chodby na **Můstek**, aby pomohla posádce splnit jeden z cílů.

**AKCE 3:** **VYROBÍ** si vystřelovací hák tak, že zahodí tři žetony šrotu a umístí si vystřelovací hák do svého inventáře. U vystřelovacího háku je uveden počet možných použití (celkem 2).

**AKCE 4:** Vetřelec číhá v chodbě přímo u **dokovací stanice**.

**POUŽÍJE** vystřelovací hák a přesune vetřelce až o tři políčka.

Vystřelovací hák se otočí na druhou stranu zobrazující 1 zbývající použití.

Ripleyová využila všechny 4 akce. Hra přechází do fáze střetnutí.





## FÁZE STŘETNUTÍ

Na konci akční fáze posádky si člen posádky dobere a odkryje **kartu střetnutí** z balíčku střetnutí. Vyřešte kartu střetnutí shora dolů. Po vyřešení karty střetnutí ji položte lícem nahoru na odhazovací hromádku vedle balíčku střetnutí. Některé karty střetnutí jsou určitého typu, přičemž jiné karty mohou odkazovat na to, že právě daný typ má být zamíchán zpět do balíčku střetnutí.

### AKCE

Provedte akci uvedenou na kartě.

### UMÍSTĚNÍ ŽETONŮ

Pokud vám karta střetnutí přikazuje umístit žetony, provedte následující kroky: Nejprve, pokud se v oblasti již nenachází žádný **žeton průzkumu**, umístěte na toto místo **žeton průzkumu** z hromádky lícem dolů. Poté umístěte na určené místo požadované **žetony šrotu** z hromádky.

Někdy vám karta střetnutí řekne, že máte umístit žeton průzkumu na místo, kde se právě nachází člen posádky. Pokud se tak stane, umístěte žeton průzkumu, aniž byste jej odhalili. Členové posádky místnost opustí, aniž by žeton odhalili, ale pokud některý člen posádky do místnosti vstoupí, žeton průzkumu musí být odhalen. Viz **OBJEVENÍ ŽETONU PRŮZKUMU** na straně níže.

### STŘETNUTÍ S VETŘELCEM

Přesuňte vetřelce o počet políček uvedených na kartě. Vetřelec se musí pohybovat **směrem** k nejbližšímu členu posádky po nejkratší cestě. Vetřelec může používat žebříky stejně jako posádka. Pokud je více členů posádky ve stejné vzdálenosti od vetřelce, posádka rozhodne, ke kterému z nich se vetřelec přesune. Pokud vetřelec narazí na člena posádky, svůj pohyb ukončí.

Když vetřelec narazí na členy posádky, ztrácí morálku shodnou s hodnotou morálky uvedené na kartě střetnutí a ukazatel morálky se posune o odpovídající počet míst dolů. Členové posádky, kteří se s vetřelcem střetli, musí okamžitě uprchnout, a to tak, že se vzdálí o tři políčka směrem, který si sami zvolí.

Při útěku může být člen posádky nucen přesunout se do místnosti, která obsahuje žeton průzkumu. V této situaci se prchající členové posádky zastaví, odhalí žeton průzkumu a vyřeší jej. Viz část **OBJEVENÍ ŽETONU PRŮZKUMU** níže. Budte opatrní! Vetřelec může pokračovat v pronásledování člena posádky...

Někdy může být nemožné vyhnout se střetnutí s vetřelcem během fáze akcí posádky hráče. Pokud se člen posádky s vetřelcem střetne ve fázi akcí posádky, morálka se sníží o 2 a postižený člen posádky uteče o tři políčka. Fáze akcí posádky aktuálního hráče je tímto ukončena.

### OBJEVENÍ ŽETONU PRŮZKUMU

Když se člen posádky přesune do místnosti, která obsahuje žeton průzkumu, nejprve zkontrolujte, zda byly splněny nějaké cíle. Poté žeton průzkumu odhalí.



#### BEZPEČÍ

Nic se neděje. Zamíchejte tento žeton zpět na hromádku.



Snížení morálky

#### NEČEKANÝ ÚTOK

Okamžitě přesuňte vetřelce do místnosti. Snízte morálku o hodnotu uvedenou na žetonu průzkumu. Všichni zasažení členové posádky musí utéct o tři políčka a akční fáze posádky aktuálního hráče okamžitě končí. Pokud tah skončí tímto způsobem, přeskočte fázi střetnutí. Zamíchejte tento žeton zpět na hromádku.



**!** V místnosti může být pouze jeden žeton průzkumu. Pokud vám efekt udává umístit do této místnosti další žeton průzkumu, žádný neumísťujte.

Snížení  
morálky



## JONESY (Kočka)

Jonesy okamžitě zasycí na člena posádky a sníží jeho morálku o 1. Zamíchejte tento žeton zpět na hromádku.

## STUPNICE MORÁLKY

Různé efekty ve hře způsobují, že posádka ztrácí morálku. Pokud dojde ke ztrátě morálky, posuňte ukazatel směrem dolů. Pokud posádce dojde morálka, nemůže pokračovat ve hře a hra je okamžitě prohrána.

## PLNĚNÍ CÍLŮ

Většina cílů vyžaduje, abyste na dané místo přinesli jeden nebo více předmětů. Pro splnění cíle musí mít člen posádky předmět v inventáři a přesunout se na dané místo. Nemusí předmět odhodit ani jej na daném místě použít.

Jiné cíle mohou vyžadovat odhození předmětů na daném místě. Po odhození předmětu a splnění cíle můžete daný předmět opět vyzvednout.

## PŘEDMĚTY

Předměty jsou důležité pro splnění cílů a udržení vetřelce na uzdě. Každý předmět má cenu šrotu, která udává, kolik žetonů šrotu je třeba zahodit, aby člen posádky mohl předmět vyrobit. U předmětů je uvedeno, zda jejich použití stojí akci, nebo lze aktivovat v případě **střetnutí s vetřelcem**. Předměty s limitem použití jsou po tomto počtu použití zahozeny. Když je předmět zahozen, položte jej k ostatním předmětům vedle herního plánu. Může být znovu vyroben.

## ŽETONY ŠROTU

Žetony šrotu používají členové posádky k výrobě předmětů a ke splnění některých cílů. Když získáte šrot, mějte ho u své desky hráče. Správa šrotu jako zdroje bude v průběhu hry velmi důležitá. Další žetony šrotu se generují z karet střetnutí.



## KANYSTRY S CHLADICÍ KAPALINOU

Členové posádky mohou mít u sebe vždy pouze jeden kanystr s chladicí kapalinou. Když si vyzvednete kanystr s chladicí kapalinou, umístěte jej na určené místo na vaší desce hráče. Kanystry s chladicí kapalinou lze odhodit a v **Dílně** je v rámci akce přeměnit na dva žetony šrotu. Nezapomeňte, že některé cíle vyžadují kanystry s chladicí kapalinou, takže je nepřeměňujte všechny na šrot před splněním těchto cílů.



SVÍTLNA

### SVÍTLNA

**Cena předmětu: 2x šrot | Limit použití: Neomezeně**

Kdykoli máte ztratit morálku, snižte danou ztrátu o 1. Lze použít, i když nejste na tahu. (Nesčítá se s jinými svítilnami)

Není nutná žádná akce.

### DETEKTOR POHYBU

**Cena předmětu: 2x šrot | Limit použití: Neomezeně**

**Akce:** Odhalí žeton průzkumu v místnosti vzdálené až dvě pole. Pokud to je vetřelec, umístěte figurku vetřelce do té místnosti a dostanete další akci. Odhalený žeton zamíchejte na hromádku žetonů průzkumu.



DETEKTOR  
POHYBU



VYSTŘELO-  
VACÍ HÁK

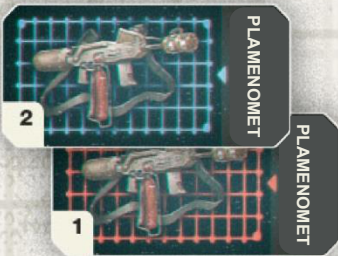
VYSTŘELO-  
VACÍ HÁK

### VYSTŘELOVACÍ HÁK

**Cena předmětu: 3x šrot | Limit použití: 2**

**Akce:** Pokud se vetřelec nachází do tří políček od vás, posuňte ho až o tři políčka libovolným směrem.





### PLAMENOMET

**Cena předmětu: 4x šrot | Limit použití: 2**

**Akce:** Pokud se vetřelec nachází do tří políček od vás, pošlete ho do hnízda. Pokud tak učiníte, neberete si v tomto tahu kartu střetnutí.



### ELEKTRICKÝ BODÁK

**Cena předmětu: 3x šrot | Limit použití: 2**

Snížení ztráty morálky při střetnutí s vetřelcem o 2. Není nutná žádná akce. Lze použít, i když nejste na tahu.



### PŘEPRAVKA PRO KOČKY

**Cena předmětu: 1x šrot**

Pokud Jonesyho odhalíte, položte ho pod váš žeton přepravky pro kočky, kterou máte v inventáři (i pokud tam už nějaký je) a nevyhodnocujte snížení morálky. Není nutná žádná akce.

## ZÁVĚREČNÁ MISE

Po splnění všech výchozích cílů je odhalena závěrečná mise. Každá závěrečná mise má specifické požadavky, které musí být splněny současně, aby posádka uspěla. Pokud se posádce podaří splnit všechny cíle závěrečné mise, vyhrávají hru.

Některé závěrečné mise mohou stanovit podmínky, kterým je třeba se vyhnout, jinak posádka okamžitě hru prohrává.

**Příklad:** Členové posádky splnili všechny cíle a odhalili svou závěrečnou misi, **Útěk na lodi Narcissus**. Připravte se na závěrečnou misi tak, že všechny vyřazené kanystry s chladicí kapalinou umístíte do **skladu vybavení**. Pro splnění této závěrečné mise musí posádka odhodit jeden kanystr chladicí kapaliny za každého člena posádky do **dokovací stanice**; mít v inventáři přepravku pro kočky a plamenomet; a všichni členové posádky se musí shromáždit v **dokovací stanici**, aby vyhráli.



## POČÍTADLO AUTODESTRUKCE

Některé závěrečné mise spustí autodestrukční systém lodi Nostromo. Člen posádky, který je na řadě, umístí počítadlo autodestrukce před svou desku hráče se čtyřmi žetony odpočítávání. Na začátku každého svého následujícího tahu odstraní jeden žeton odpočítávání. Pokud se má odstranit žeton odpočítávání a žádný už nezbývá, je loď Nostromo zničena a posádka zemře.





## NEMOHU LHÁT O VAŠICH ŠANCÍCH

Chcete-li si zahrát náročnější hru, můžete si přidat do hry Ashe. Ash začíná hru v ošetřovně.

Kdykoli se Ash pohne, použije nejkratší cestu k nejbližší místnosti nebo chodbě s žetony šrotu nebo ke členu posádky - podle toho, co je blíže. V případě shody rozhodne posádka, kam se Ash přesune.

Pokud Ash narazí na místo se šrotem, zastaví se a všechny šrot odstraní. Všechny žetony šrotu, které Ash odstraní, se umístí do zásoby šrotu.

Pokud Ash narazí na posádku, zastaví se a každý člen posádky, který je s ním v místnosti, musí odhodit jeden žeton šrotu nebo snížit morálku o 1. Za každého člena posádky, který nemůže odhodit žeton šrotu, snižte morálku o 1.

Pokud člen posádky zůstane ve stejné místnosti jako Ash a bude ho hlídat, Ash se nebude moci hýbat. Člen posádky nemusí odhazovat šrot ani ztrácet morálku.

Pokud odhalíte závěrečnou misi Máte mé sympatie, pravidla pro Ashe se změní. Již se nebude pohybovat směrem ke šrotu v místnosti, ani se nezastaví a neodstraní jej, když se přesune na místo, které obsahuje šrot. Nebude způsobovat ztrátu šrotu hráčům, když se s nimi setká během této závěrečné mise.

**MÁTE MĚ SYMPATIE**

KANYSTŘ S  
CHLADICÍM  
KAPALINOU

**POZNÁMKA:**  
Zaznamenejte zranění Ashe umístěním Kanystřů na 3 značky.

---

**PŘÍPRAVA**

- 1 Umístěte všechny vytážené kanystry s chladicí kapalinou do skladu zařízení.
- 2 Umístěte Ashe do MIA-TKY. Ash se pohybuje směrem ke členům posádky.

**ÚKOL**

- Posádka musí mít v inventáři přepravku pro kočky a plamenomet.
- Kdykoli se Ash setká s členem posádky, musí tento člen posádky odhodit kanystř s chladicí kapalinou, aby Ashovi způsobil 1 zranění a posunul se o 3 políčka podle svého výběru.
- V opačném případě ztratí 3 morálky a uteče o 3 políčka. Když je Ash poražen, odstraňte ho z lodi.

**VITĚZSTVÍ**

Po porážce Ashe použijte na Větelce plamenomet.

## CREDITS

Game Design: Scott Rogers

Game Development: Steve Warner

Editing: Kristel Proctor, Cassidy Werner

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

Special thanks to Marlin Deckert

No cats (or Aliens) were hurt in the making of this game.

Ravensburger Verlag GmbH  
Postfach 2460 · D-88194 Ravensburg

Imported into the UK by Ravensburger Ltd.  
Unit 3-5, Avonbury Business Park  
Howes Lane · BICESTER · OX26 2UB, GB

Ravensburger North America, Inc.  
One Puzzle Lane · Newton, NH 03858 USA

www.ravensburger.com

**Přeplatky pro deskovou hru:** Alien Fate of the Nostromo  
**Přeložil:** sewa  
**Výroba přeplatky:** AAAGAMES s.r.o., www.aaagames.cz  
**K dostání na:** www.papapa.cz **Verze č.:** 1

**KONEC PŘENOSU**