

AUTOROVA VERZE DODATEČNÝCH PRAVIDEL

PŘÍPRAVA

1. V této verzi hry se hraje vždy s **Ashem**.
2. Umístěte jeden žeton **kanystru s chladicí kapalinou** do následujících místností: **garáž, sklad vybavení, údržbářská hala, dílna** a **sklad skafandrů**. Zůstane jeden žeton. Vyřadte jej ze hry.
3. Umístěte 2 žetony **šrotu** do **garáže, skladu vybavení** a **dílny**. Zbytek umístěte na hromádku poblíž herního plánu.
4. Upravte počet žetonů předmětů na následující: **5 kanystrů s chladicí kapalinou, 2 svítilny, 2 detektory pohybu, 1 přepravka pro kočky, 2 elektrický bodák, 1 plamenomet, 1 vystřelovací hák**. (ostatní předměty jsou ze hry vyřazeny)

POZNÁMKA: Při hře v sólovém režimu si vyberte jednu z následujících možností: Vyberte si minimálně tři postavy, za které budete hrát, NEBO si vyberte minimálně čtyři cíle, které budete chtít splnit.

ALTERNATIVNÍ PRAVIDLA

1. Předměty lze vyrábět POUZE v následujících místnostech: **sklad vybavení** a **dílna**.
2. **Šrot** musí být umístěn do slotu v hráčově inventáři. V tomto slotu můžete mít tolik žetonů šrotu, kolik jich nasbíráte.
3. Hráči se musí nacházet v sousední místnosti **vetřelce**, aby mohli použít **plamenomet** nebo **vystřelovací hák**. Aby hráč mohl použít **elektrický bodák** nebo **svítilnu**, musí být ve stejné místnosti. **Vystřelovací hák** lze použít pouze k přesunu **vetřelce** do místnosti na stejné úrovni mapy (žádné přesouvání **vetřelce** dolů nebo nahoru po žebříku). **Detektor pohybu** a **svítilna** mohou fungovat "mezi úrovněmi", jak je uvedeno v pravidlech.
4. Pokud se postava nachází v **ošetřovně** nebo v **lodní kuchyni**, použijte 3 žetony **šrotu**, abyste posunuli **ukazatel morálky** o 1 políčko dolů. Stojí to 1 akci a tuto akci můžete provést pouze jednou za tah.
5. Pokud se **vetřelec** střetne se skupinou postav, musí být **ukazatel morálky** posunut o příslušný počet bodů za KAŽDOU postavu (například pokud se s **vetřelcem**, jehož hodnota útoku je 2, střetnou dvě postavy, pak se ukazatel morálky posune o 4 políčka.)
6. Ignorujte pravidlo ze strany 8, odstavec 4: "každý člen posádky musí odhodit jeden žeton **šrotu** nebo snížit morálku o 1." Pokud **Ash** vstoupí na políčko, na kterém se nachází člen posádky, posádka ztrácí 1 morálku za každého člena posádky na tomto políčku. Pokud člen posádky vstoupí do místnosti, kde se již **Ash** nachází, morálku neztrácí. **Ash** neodstraňuje šrot z inventáře hráče.
7. Ignorujte pravidlo o **Ashově** pohybu ze strany 8, odstavec 5: "Pokud člen posádky zůstane ve stejné místnosti jako **Ash** a bude ho hlídat, **Ash** se nebude moci hýbat. "Místo toho použijte pohyb na **kartách střetnutí** také k pohybu **Ashe**. Pokud je například zobrazena "2", **vetřelec** se posune o dvě políčka a **Ash** se posune také o dvě políčka.
8. Použití **kanystru s chladicí kapalinou** k útoku na **Ashe** během závěrečné mise "Máte mé sympatie" stojí 1 akci.
9. Pokud hráč vyrobil **přepravku pro kočky** a odhalí žeton Jonese, ignorujte jeho efekt a odhodte jej na hromádku. Pokud je v následujících tazích odhalen žeton průzkumu Jonese, počítejte jej jako prázdný a odhodte jej na hromádku
10. Po vyřešení všech cílů se použije autodestrukční systém - bez ohledu na to, která **závěrečná mise** byla odhalena. Umístěte všechny čtyři žetony na jeho desku. Jakmile všichni hráči odehráli svůj tah, odstraňte z desky jeden žeton. Pokud byly odstraněny všechny čtyři žetony, Nostromo je zničeno a všichni hráči prohrají.

Máte mé sympatie.
Scott

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