ALIEN™

USCSS

NOSTROMO

LIVRET DE RÈGLES

wonderdice

Alien TM & © 2019 Twentieth Century Fox Film Corporation. All Rights Reserved.

LIVRET A4_fr.indd 1 25/06/2019 15:11

A L I E N™

USCSS

NOSTROMO

Alien™ (1979) est le premier volet de ce qui va devenir la saga la plus populaire de l'histoire de la science-fiction. Le film présente pour la première fois Ripley, une femme au caractère bien trempé, dont la destinée sera de combattre la plus implacable des créatures de la galaxie.
L'horreur commence lorsque l'équipage du Nostromo, remorqueur spatial commercial, reçoit un signal de détresse provenant de la planète LV426 où il découvre le prédateur parfait de l'espèce humaine.
Le Nostromo se retrouve ainsi confronté à un organisme inconnu qui parasite l'un des membres de son équipage et utilise le corps de ce dernier pour s'y développer et devenir une redoutable créature xénomorphe.
Les membres d'équipage du Nostromo commencent alors à se faire massacrer un par un…

LE SCÉNARIO EST DÉSORMAIS ENTRE VOS MAINS !

À PROPOS DU JEU

Dans « Alien™ - USCSS Nostromo », un joueur incarne la créature Alien tandis que les autres s'entraident afin de sauver le malheureux équipage du vaisseau spatial. Les joueurs de l'équipage n'incarnent pas de membre d'équipage du film en particulier, mais coopèrent pour assurer la survie des différents membres d'équipage.
Le jeu s'apparente à une partie de cache-cache en double aveugle : les joueurs useront de leurs atouts psychologiques afin de bluffer et tromper le camp opposé, tout en tentant de déchiffrer leurs intentions.

Du point de vue des joueurs Équipage, la créature Xénomorphe est invulnérable : une confrontation directe est donc à éviter à tout prix. Les joueurs Équipage devront deviner où se cache la créature Alien et coordonner les membres d'équipage du Nostromo afin de sauver leur peau. Ils devront utiliser toutes les ressources à leur disposition pour activer les procédures d'urgence et s'échapper du vaisseau : objets, pouvoirs de membre d'équipage, ordres de mission et effets de salles.

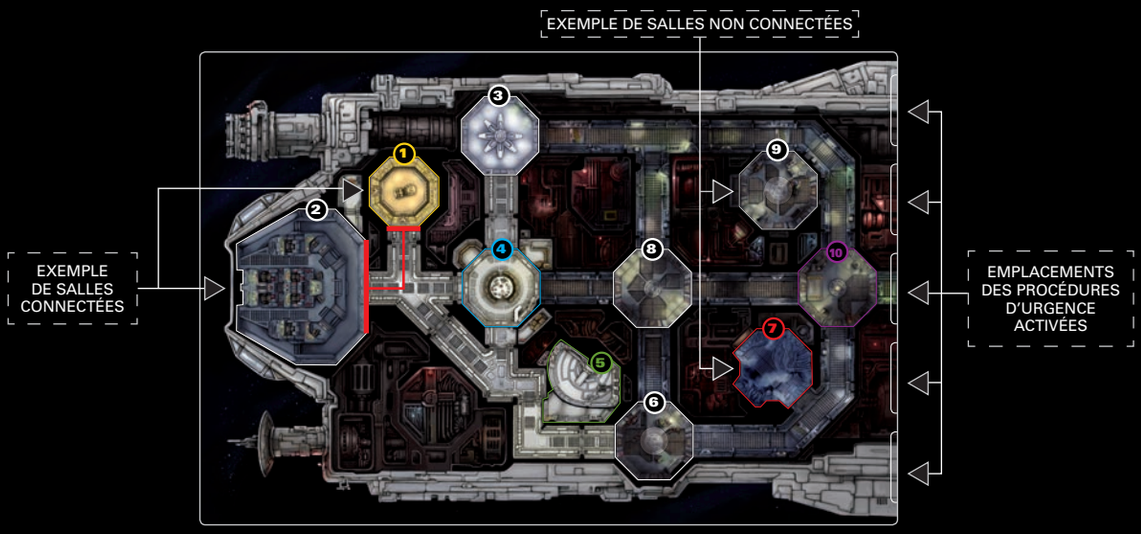
Du point de vue du joueur Alien, ces humains ne sont que de faibles formes de vie. Le joueur Alien devra tirer parti des parfaites capacités de prédateur de la créature et de ses attaques-surprises surpuissantes pour ruiner les plans de l'équipage. Il tentera d'éliminer tous les membres d'équipage pour prendre le contrôle du Nostromo avant qu'il ne soit détruit dans une explosion thermonucléaire.

LIVRET A4_fr.indd 2 25/08/2010 15:11

MATÉRIEL DE JEU

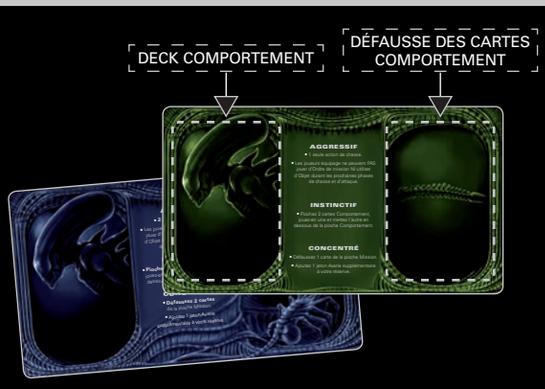
En plus du présent livret de règles, une boîte de « Alien™ - USCSS Nostromo » contient :

1 PLATEAU DE JEU



1. MOTHER
2. COCKPIT
3. SLEEP VAULT
4. CUISINE
5. INFIRMERIE
6. ARMURERIE
7. NID
8. LADDERWAY
9. ATELIER
10. NAVETTE

1 PLATEAU ALIEN DOUBLE-FACE



21 JETONS

6 JETONS BLIP

4 jetons Avarie

1 jeton Jonesy

1 jeton Alien

Face arrière

12 JETONS ÉQUIPAGE

6 jetons Passage de 6 couleurs différentes

6 jetons Présence de 6 couleurs différentes

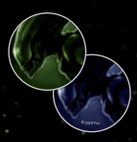
Face arrière

2 JETONS OBJET

1 jeton Lance-flamme

1 jeton Détecteur de mouvement

1 JETON POSTURE



62 CARTES

6 CARTES MEMBRE D'ÉQUIPAGE

7 CARTES RÉSUMÉ

9 CARTES COMPORTEMENT

40 CARTES MISSION

15 cartes « Protocole Weyland »

25 cartes « Procédure d'urgence »

PROTOCOLE WEYLAND

PROCÉDURE D'URGENCE

ORDRE DE MISSION

Si certains composants venaient à manquer dans votre jeu, veuillez nous contacter pour que nous puissions y remédier. (coordonnées page 14)

LIVRET A4_fr.indd 3 25/06/2019 15:11

MISE EN PLACE

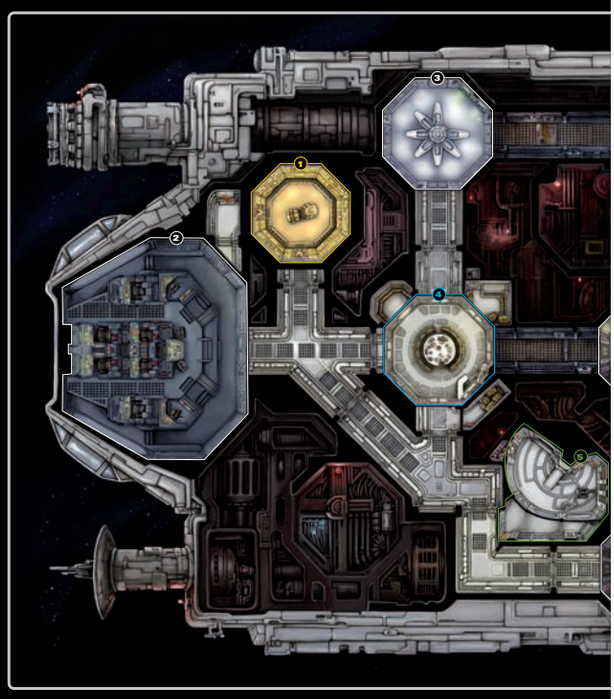
PRÉPAREZ-VOUS !

Avant de commencer à jouer :

- Ouvrir le plateau et le placer au centre de la surface de jeu.
- Placer les jetons Objet dans leur salle initiale : le lance-flamme dans l'Armurerie (salle 6) et le détecteur de mouvement dans l'Atelier (salle 9).

MISE EN PLACE « ALIEN »

- Le joueur Alien prend la carte Résumé « Alien » ainsi que le plateau Alien, face verte visible.
- Le joueur Alien mélange les 9 cartes Comportement pour former le paquet Comportement, qu'il place sur le plateau Alien.
- Le joueur Alien place 1 jeton Avarie, le jeton Jonesy, le jeton Alien et le jeton Posture à proximité du plateau Alien. Les 3 autres jetons Avarie sont mis de côté pour un usage ultérieur.



▶ OBJECTIFS / CONDITIONS DE VICTOIRE

Le joueur Alien essaie de capturer chaque membre d'équipage avant que les 5 procédures d'urgence ne soient activées. Alternativement, le joueur Alien peut aussi faire régner la peur et patiemment attendre que les joueurs Équipage n'aient plus d'option à leur disposition.

Le joueur Alien gagne si :

- les 6 cartes membre d'équipage sont en sa possession.

OU

- le paquet Mission est vide.

▶ CONFIDENTIALITÉ ◀

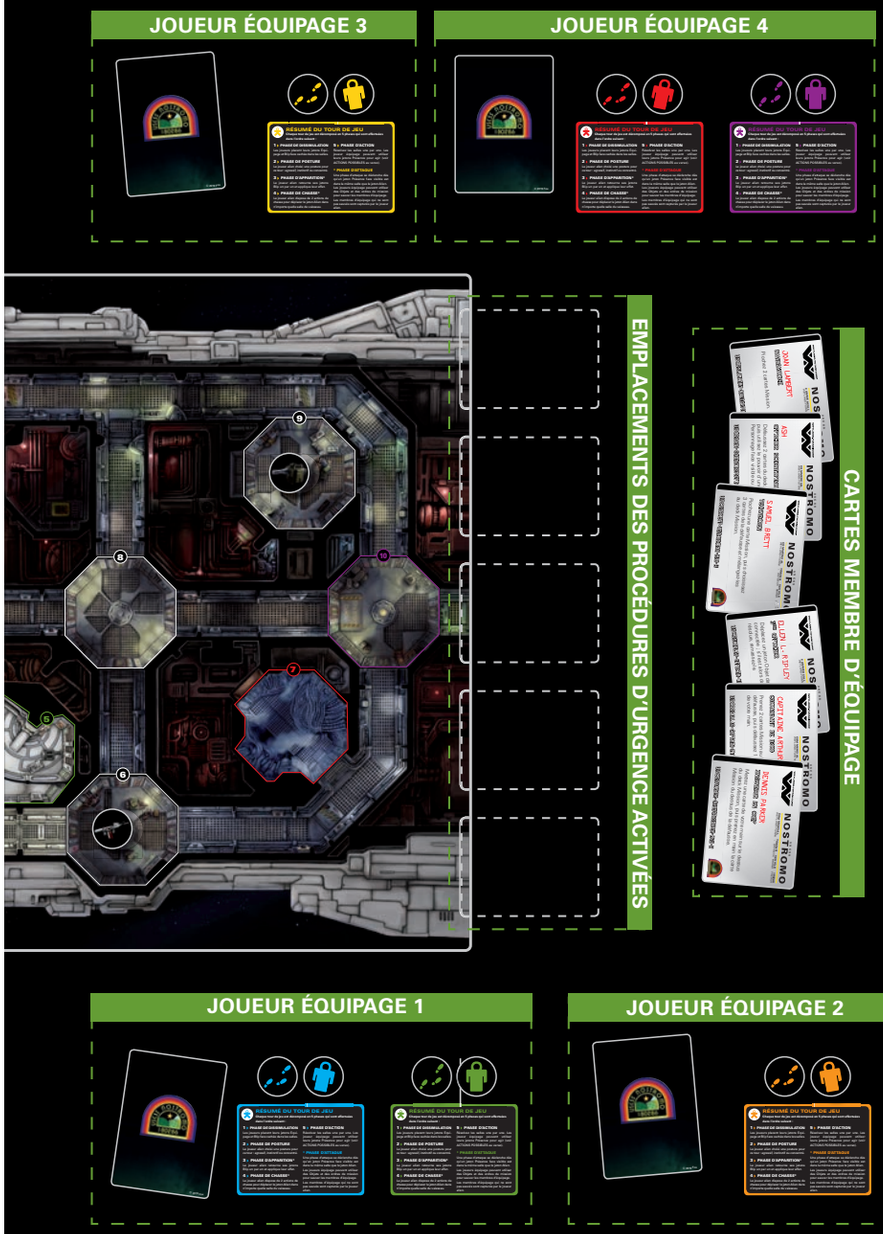
Durant toute la partie, les joueurs Équipage sont encouragés à se parler, à s'échanger des informations et mettre au point des stratégies. Mais ils ne sont PAS autorisés à parler en secret : tout ce qu'ils disent doit clairement être entendu par le joueur Alien.
Les joueurs Équipage peuvent se montrer leurs cartes Mission quand bon leur semble et sont libres de dire à voix haute quelles cartes ils ont en main (ou de mentir à ce propos), tenant ainsi le joueur Alien informé de leurs options (ou au contraire réussissant ainsi à le tromper).

MAIS ILS NE PEUVENT EN AUCUN CAS SE DONNER OU S'ÉCHANGER DES CARTES OU DES JETONS.

LIVRET A4_F.indd 4 25/06/2019 15:12

- Mélanger les 40 cartes Mission pour former le paquet Mission et le placer à proximité du plateau de jeu (réserver un peu de place pour la défausse).
- Placer les 6 cartes membre d'équipage face visible à côté du plateau de jeu à portée de tous les joueurs.

Le joueur dont la date de naissance est la plus proche du 26 avril 1979 désigne le joueur Alien (il peut se choisir lui-même) ; les autres deviennent les joueurs Équipage.



MISE EN PLACE « ÉQUIPAGE »

Distribuer les 6 cartes Résumé restantes aux autres joueurs aussi équitablement que possible. Chaque joueur Équipage prend les 2 jetons Équipage (1 Passage et 1 Présence) correspondants à chaque couleur de carte Résumé en sa possession :

- **à 2 joueurs,** le joueur Équipage prend les 6 cartes Résumé et les 12 jetons Équipage.
- **à 3 joueurs,** chaque joueur Équipage prend 3 cartes Résumé et 6 jetons Équipage.
- **à 4 joueurs,** chaque joueur Équipage prend 2 cartes Résumé et 4 jetons Équipage.
- **à 5 joueurs,** chaque joueur Équipage reçoit 1 carte Résumé et 2 jetons Équipage ; le joueur Alien désigne alors 2 joueurs Équipage qui reçoivent chacun 1 carte Résumé supplémentaire et les 2 jetons Équipage correspondants.
- **à 6 joueurs,** chaque joueur Équipage reçoit 1 carte Résumé et 2 jetons Équipage ; le joueur Alien désigne alors 1 joueur Équipage qui reçoit 1 carte Résumé supplémentaire et les 2 jetons Équipage correspondants.
- **à 7 joueurs,** chaque joueur Équipage reçoit 1 carte Résumé et 2 jetons Équipage

Enfin, chaque joueur côté Équipage pioche 1 carte dans le paquet Mission.

▶ OBJECTIFS / CONDITIONS DE VICTOIRE

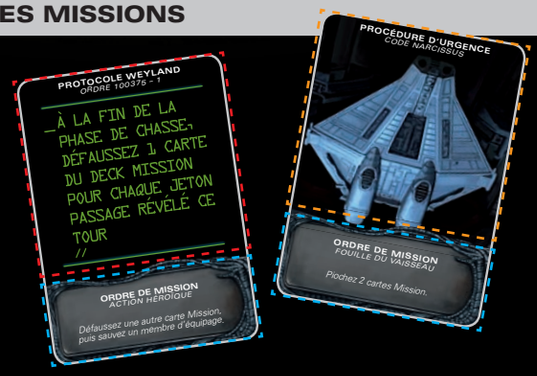
Les joueurs Équipage essaient d'activer toutes les procédures d'urgence : les survivants s'échappent alors du Nostromo qui s'autodétruira, mettant un terme à la menace Alien.

Les joueurs Équipage gagnent si :

- toutes les procédures d'urgences (les 5 différentes) ont été activées.

LIVRET A4_fr.indd 5 25/06/2019 15:12

JOUER LES CARTES MISSIONS



ORDRE DE MISSION

Seuls les joueurs Équipage utilisent la partie « Ordre de mission », présente sur toutes les cartes Mission.
Un joueur Équipage peut jouer un ordre de mission à n'importe quel moment de la partie, avec ces 3 exceptions :

- Les joueurs Équipage ne peuvent JAMAIS jouer d'ordre de mission durant la phase de posture (phase 2) NI durant la phase d'apparition (phase 3).
- Si le joueur Alien choisit la posture agressive durant la phase de posture (phase 2), les joueurs Équipage, NE POURRONT PLUS utiliser d'ordre de mission jusqu'à la phase d'action (phase 5), où ils pourront à nouveau jouer normalement.
- Un ordre de mission ne peut JAMAIS affecter un jeton dans le Nid (salle 7)

Comme les ordres de mission sont jouables à de nombreux moments durant la partie, avant toute manipulation sur le plateau de jeu et avant tout changement de phase de jeu, le joueur Alien DOIT demander aux joueurs Équipage s'ils souhaitent jouer des ordres de mission.

PROCÉDURE D'URGENCE

Seuls les joueurs Équipage utilisent la partie « Procédure d'urgence », activée uniquement lorsque l'on résout Mother (salle 1) ou la Navette (salle 10) habituellement durant la phase d'action (phase 5). Une procédure d'urgence activée sera placée partiellement sous le plateau de jeu pour mémoire. Activer une procédure d'urgence ne déclenche PAS l'ordre de mission de la carte.

PROTOCOLE WEYLAND

Seul le joueur Alien utilise la partie « Protocole Weyland », quand une carte est défaussée du paquet Mission. Lorsqu'un protocole Weyland est défaussé de la sorte, le joueur Alien lit le **texte vert** et l'applique. Cela ne déclenche PAS l'ordre de mission de la carte.

RAMASSER, UTILISER ET PERDRE UN OBJET

Un jeton Objet peut être ramassé par un joueur Équipage durant la phase d'action (phase 5). Une fois ramassé, le jeton Objet reste devant ce joueur : il ne peut PAS être donné à un autre joueur.

Un jeton Objet peut être utilisé UNIQUEMENT lors d'une phase d'attaque (phase spéciale). Pour l'utiliser, un joueur Équipage doit posséder un jeton Présence face visible dans la salle où il souhaite s'en servir.
Après utilisation, le jeton Objet est placé dans cette salle sur le plateau.

Quand un membre d'équipage est capturé, le joueur à qui appartient le jeton Présence doit se défausser d'un jeton Objet en sa possession (s'il en a) dans la salle où la capture a eu lieu.

LANCE-FLAMME

Un joueur Équipage qui utilise le jeton Lance-flamme sauve TOUS les jetons Présence dans la salle. De plus, chaque joueur Équipage prend une carte Mission au hasard depuis la défausse pour chacun de ses jetons Présence ainsi sauvés.

DÉTECTEUR DE MOUVEMENT

Un joueur Équipage qui utilise le jeton Détecteur de mouvement autorise TOUS les jetons Présence face visible de la salle où il est utilisé à se déplacer dans une salle connectée.

LIVRET A4_2.indd 6 25/06/2019 15:12

TOURS DE JEU

Une partie est jouée en une série de tours de jeu. Chaque tour est décomposé en 5 phases, jouées l'une après l'autre dans cet ordre :

▶ 1 : PHASE DE DISSIMULATION

La partie de cache-cache psychologique commence : les joueurs Équipage et Alien placent tour à tour les jetons Équipage et Blip face cachée dans les salles, tout en essayant de tromper le camp adverse au sujet de la réelle position des protagonistes.

▶ 2 : PHASE DE POSTURE

Le joueur Alien choisit une posture pour le tour (Agressif, Instinctif ou Concentré) : ce choix impactera de manière déterminante les phases suivantes.

▶ 3 : PHASE D'APPARITION

Le joueur Alien retourne face visible ses jetons Blip (Jonesy, Avarie et Alien) et applique leur effet en terminant par son jeton Alien : la véritable position de la créature est ainsi révélée.

▶ 4 : PHASE DE CHASSE

La créature Alien peut maintenant se déplacer dans le vaisseau pour chasser les membres d'équipage. Le joueur Alien déplace le jeton Alien, habituellement 2 fois, pour essayer de débusquer les membres d'équipage et les attaquer.

▶ 5 : PHASE D'ACTION

C'est le moment pour les joueurs Équipage de passer à l'action : Récupérer de précieux jetons Objets et cartes Mission, utiliser les pouvoirs de membre d'équipage et bien entendu activer les indispensables procédures d'urgence.

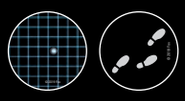
▶ SPÉCIAL : LA PHASE D'ATTAQUE

Une phase d'attaque peut se déclencher plusieurs fois par tour de jeu. C'est une phase spéciale qui prend place dès que le jeton Alien ainsi qu'au moins un jeton Présence sont face visible dans la même salle.

Durant une phase d'attaque, la créature Alien pourra capturer des membres d'équipage s'ils ne sont pas sauvés par les joueurs Équipage grâce à des cartes Mission ou des jetons Objet.

LIVRET A1_fr.indd 7 25/08/2019 15:12

1 - PHASE DE DISSIMULATION



Retournez face cachée tous les jetons Équipage et tous les jetons Blip.
Jusqu'à la fin de la phase de dissimulation, les joueurs Équipage peuvent regarder à tout moment les jetons Équipage, même ceux déjà sur le plateau. De manière similaire, le joueur Alien peut regarder ses jetons Blip.
Les joueurs Équipage peuvent TOUJOURS jouer des ordres de mission durant cette phase.

▶ PLACEMENT DES JETONS BLIP ET ÉQUIPAGE À 3 JOUEURS ET PLUS

ÉTAPE 1: l'un après l'autre, chaque joueur Équipage DOIT placer 1 jeton Équipage en sa possession dans une salle du plateau de son choix. Quand il place ce jeton, un joueur Équipage PEUT décider de placer d'autres jetons Équipage en sa possession pour embrouiller le joueur Alien. Chaque jeton Équipage est placé face cachée, sans limites au nombre de jetons placés dans une même salle (i.e. de 0 à 13).

ÉTAPE 2: le joueur Alien DOIT placer 1 de ses jetons Blip dans une salle du plateau de son choix ; il PEUT décider lui aussi de placer plus de 1 jeton Blip à la fois pour déconcerter les joueurs Équipage. Chaque jeton Blip est placé face cachée dans une salle libre ou occupée par un ou plusieurs jetons Équipage, mais :

- JAMAIS dans la Navette (salle 10)
- JAMAIS dans une salle contenant déjà un autre jeton Blip.

Répétez ces 2 étapes jusqu'à ce que tous les joueurs aient placé tous les jetons à leur disposition dans des salles sur le plateau (12 jetons Équipage et 3 jetons Blip au premier tour). Si un camp n'a plus de jeton à placer, le camp adverse place tous les jetons restant en sa possession.

▶ PLACEMENT DES JETONS À 2 JOUEURS

Dans une partie à 2 joueurs, le joueur Alien place TOUS ses jetons Blip EN PREMIER, puis le joueur Équipage TOUS ses jetons Équipage.

Quand tous les jetons Équipage et Blip sont placés, la phase de dissimulation est terminée. Les joueurs ne peuvent dorénavant PLUS regarder leurs jetons.

2 - PHASE DE POSTURE

Le joueur Alien choisit une posture pour la créature Alien : Agressif, Instinctif ou Concentré. Puis il place le jeton Posture à l'endroit correspondant sur le plateau Alien et en applique immédiatement l'effet.
Les joueurs Équipage ne peuvent JAMAIS jouer d'ordre de mission durant cette phase.

▶ AGGRESSIF

Les joueurs Équipage ne peuvent PAS jouer d'ordre de mission NI utiliser de jeton Objet, durant la prochaine phase de chasse (phase 4) et durant CHAQUE phase d'attaque (phase spéciale). Le joueur Alien ne disposera que de 1 action de chasse durant sa prochaine phase de chasse.

▶ INSTINCTIF

Le joueur Alien pioche 2 cartes du paquet Comportement, en joue une et replace l'autre en dessous du paquet. L'effet de chaque carte Comportement est détaillé sur la carte elle-même.
La carte Comportement jouée est alors placée dans la défausse du plateau Alien.

▶ CONCENTRÉ

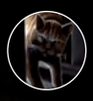
Le joueur Alien défausse 1 carte du paquet Mission. Il gagne aussi un jeton Avarie supplémentaire pour le reste de la partie : lors des tours suivants, il pourra le placer sur le plateau durant la phase de dissimulation (phase 1). *(N'oubliez pas que le joueur Alien applique le texte vert de CHAQUE protocole Weyland défaussé du paquet Mission)*

Après avoir choisi la posture et en avoir appliqué l'effet, la phase de posture est terminée.

LIVRET A4_fr.indd 8 25/06/2019 15:12

3 - PHASE D'APPARITION

Le joueur Alien retourne face visible tous ses jetons Blip. Il applique alors leurs effets un par un, en terminant par le jeton Alien.
Les joueurs Équipage ne peuvent JAMAIS jouer d'ordre de mission durant cette phase.



JONESY

Quand le jeton Jonesy est révélé, rien ne se passe : le jeton Alien ne pourra pas y être déplacé durant la prochaine phase de chasse (phase 4).

⚠ ***Ne PAS retourner face visible les jetons Équipage de la salle où Jonesy est révélé.***

ALIEN

Retourner face visible tous les jetons Équipage de la salle : retirer du plateau les jetons Passage ainsi révélés. Si au moins un jeton Présence a été révélé, la phase d'apparition est terminée et une phase d'attaque commence immédiatement ; une fois cette attaque résolue, passer à la phase de chasse (phase 4).

⚠ ***Plus tard dans la partie, dès que le jeton Alien (maintenant face visible) est dans la même salle que des jetons Équipage face cachée, retourner face visible tous ces jetons et retirer du plateau les jetons Passage ainsi révélés.***

AVARIE

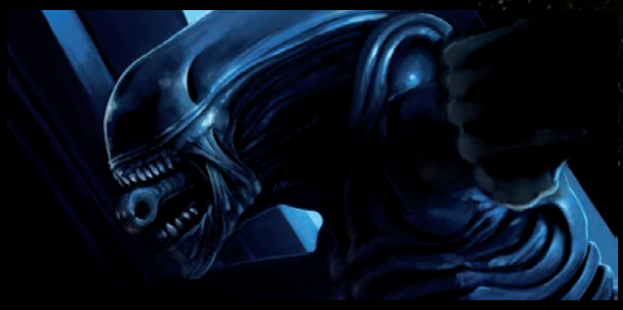
En fonction du nombre de jetons Équipage face cachée dans cette salle :

- Si 2 jetons Équipage ou plus sont présents, rien ne se passe.
- Si 1 seul jeton Équipage est présent, défausser 1 carte du paquet Mission
- Si aucun jeton Équipage n'est présent, défausser 2 cartes du paquet Mission.

(N'oubliez pas que le joueur Alien applique le texte vert de CHAQUE protocole Weyland défaussé du paquet Mission).

Retirer alors le jeton Avarie du plateau.

⚠ ***Ne PAS retourner face visible les jetons Équipage de la salle où un jeton Avarie est révélé.***



▶ PHASE D'ATTAQUE (PHASE SPÉCIALE) ◀

Une phase d'attaque se déclenche dès que le jeton Alien et au moins un jeton Présence sont face visible dans la même salle. Les joueurs Équipage PEUVENT jouer des ordres de mission ou utiliser des jetons Objet durant une phase d'attaque, SAUF si le joueur Alien avait choisi la posture Agressif durant la phase de posture (phase 2).

▶ SAUVER UN MEMBRE D'ÉQUIPAGE

Quand un joueur Équipage utilise un ordre de mission ou un objet pour « sauver » un ou plusieurs membres d'équipage, il retire du plateau le même nombre de jetons Présence dans la salle où a lieu l'attaque. Par exemple, le lance-flamme permet de sauver tous les membres d'équipage.

▶ CAPTURER UN MEMBRE D'ÉQUIPAGE

Une fois que les joueurs équipage ont joués tous les ordres de mission qu'ils souhaitaient (ils peuvent décider de n'en jouer aucun) et ont utilisés les jetons Objets qu'ils voulaient, ou si tout simplement ils sont dans l'incapacité de se défendre, des membres d'équipage peuvent être capturés par la créature Alien.
Chaque joueur Équipage qui possède encore un jeton Présence face visible dans la salle le retire du plateau. Il choisit alors une carte membre d'équipage pour chacun de ses jetons Présence ainsi retiré et les donnes au joueur Alien. Ce dernier garde les cartes membre d'équipage face cachée : leur pouvoir de membre d'équipage ne peut plus être utilisé par les joueurs équipage.
La phase d'attaque est maintenant terminée.

Une fois que le joueur Alien a retourné face visible tous ses jetons Blip et appliqué leur effet (et éventuellement effectué une phase d'attaque), la phase d'apparition est terminée.

LIVRET A4_fr.indd 9 25/08/2019 15:12

4 - PHASE DE CHASSE

Le joueur Alien dispose de 2 actions de chasse durant cette phase, ou de 1 seule s'il avait choisi la posture Agressif durant la phase de posture (phase 2) et dans ce cas, les joueurs Équipage ne peuvent PAS jouer d'ordre de mission.

En dépensant 1 action de chasse, le joueur Alien déplace le jeton Alien dans N'IMPORTE quelle salle du plateau (connectée ou non), à l'exception de la salle dans laquelle se trouve le jeton Jonesy. Il est maintenant possible de déplacer le jeton Alien dans la Navette (salle 10).

Une fois que le jeton Alien a été déplacé, révéler tous les jetons Équipage de la salle. Les jetons Passage révélés sont retirés du plateau, et s'il y a au moins un jeton Présence, la phase de chasse est mise en pause et une phase d'attaque commence immédiatement. Une fois l'attaque résolue, la phase de chasse reprendra son cours normal.

⚠ ***Les joueurs Équipage peuvent jouer des ordres de mission à tout moment durant cette phase, y compris APRÈS que le jeton Alien soit déplacé, et AVANT de révéler les jetons Équipage de la salle. Le joueur Alien doit donc demander aux joueurs Équipage s'ils veulent utiliser des ordres de mission avant de retourner face visible les jetons Équipage.***

Quand le joueur Alien a dépensé toutes ses actions de chasse (et éventuellement effectué une ou plusieurs phases d'attaque), il retire les jetons Jonesy et Alien du plateau, la phase de chasse est terminée.

5 - PHASE D'ACTION

Les joueurs Équipage résolvent une par une les salles qui contiennent au moins 1 jeton Équipage, en respectant les consignes suivantes :

- Mother (salle 1) doit être résolue en premier
- La Navette (salle 10) doit être résolue en dernier.
- Les autres salles (2 à 9) peuvent être résolues dans n'importe quel ordre, décidé par les joueurs Équipage.
- Il est possible de résoudre une salle plusieurs fois si par exemple, grâce à un ordre de mission, un jeton Équipage venait à être déplacé dans une salle APRÈS qu'elle ait déjà été résolue ce tour.

Les joueurs Équipage peuvent TOUJOURS jouer des ordres de mission durant cette phase.

▶ RÉSOLUTION D'UNE SALLE

Révéler tous les jetons Équipage de cette salle, et retirez du plateau les jetons Passage ainsi révélés. Pour chaque jeton Présence qu'il possède dans la salle le DOIT effectuer 1 des 4 Actions suivantes (si plusieurs joueurs sont concernés, ils décident ensemble dans quel ordre jouer) :

A - Piocher une carte du paquet Mission.

B - Ramasser un objet : placer le jeton Objet devant le joueur.

C - Utiliser un pouvoir de membre d'équipage : le joueur choisit une carte membre d'équipage face visible, pose son jeton Présence dessus et applique l'effet décrit sur cette carte (il ne peut y avoir qu'un seul jeton Présence par carte membre d'équipage).

D - Utiliser l'effet d'une salle, si elle en a un. En fonction de la salle, le joueur Équipage peut :

MOTHER : défausser 2 cartes du paquet Mission *(sans oublier d'appliquer le texte vert des éventuels protocoles Weyland ainsi défaussés)*, puis activer 1 procédure d'urgence de sa main.

CUISINE : piocher 3 cartes du paquet Mission.

INFIRMERIE : récupérer 1 carte Mission au choix dans la défausse.

NAVETTE : activer 1 procédure d'urgence de sa main.

Le Cockpit 2, le Sleep Vault 3, l'Armurerie 6, le Nid 7, le Ladderway 8 et l'Atelier 9 sont des salles sans effet de résolution.

LIVRET A4_fr.indd 10 25/08/2019 15:13

▶ ACTIVER UNE PROCÉDURE D'URGENCE ◀

Quand un joueur Équipage utilise l'effet de la salle Mother (1) ou Navette (10), il peut activer une procédure d'urgence. Pour cela, il prend une carte Mission de procédure d'urgence de sa main et la place partiellement sous le plateau à l'endroit correspondant. Cette procédure d'urgence est maintenant activée.
Les procédures d'urgence peuvent être activées dans n'importe quel ordre, mais chaque procédure d'urgence ne peut être activée qu'une seule fois. Les joueurs Équipage ne peuvent PAS activer plus de 2 procédures d'urgence par tour de jeu.

Une fois qu'une salle est résolue, retirez du plateau les jetons Équipage de cette salle.

Quand il n'y a plus de jetons Équipage dans le vaisseau, la phase d'action est terminée.

FIN DE TOUR

Les joueurs Équipage s'assurent qu'ils ont devant eux tous les jetons Équipage correspondants à leurs cartes Résumé (2 jetons par carte). Le joueur Alien s'assure qu'il a tous ses jetons Blip (3 jetons, ou plus s'il a choisi la posture Concentré).

Dans une partie à 5 joueurs (4 Équipage + 1 Alien), avant de commencer un nouveau tour, chacun des 2 joueurs qui possédaient 2 cartes Résumé donne un set complet de son choix (carte Résumé + 2 jetons Équipage correspondants) à chaque joueur Équipage qui n'en possédait qu'une seule.

Dans une partie à 6 joueurs (5 Équipage + 1 Alien), le joueur qui possédait 2 cartes Résumé passe un set complet de son choix (carte Résumé + 2 jetons Équipage correspondants) au joueur Équipage à sa gauche.

Le tour de jeu est maintenant terminé. Commencez un nouveau tour de jeu à la phase de dissimulation.

FIN DE PARTIE

La partie est terminée dès que l'une des conditions suivantes est vérifiée :

- les 5 procédures d'urgence différentes ont toutes été activées : les joueurs Équipage gagnent.
- les 6 cartes membre d'équipage sont en possession du joueur Alien : le joueur Alien gagne.
- le paquet Mission est vide : le joueur Alien gagne.

LIVRET A4_fr.indd 11 25/08/2019 15:13

RÈGLES OPTIONELLES

Avant de commencer une partie, les joueurs doivent se mettre d'accord sur la difficulté (considérée du point de vue des joueurs Équipage) et sur les options de jeu qu'ils veulent utiliser.

DIFFICULTÉ

▶ JOUEURS ÉQUIPAGE DÉBUTANTS

Toutes les règles présentées précédemment dans ce livret correspondent à la difficulté « Débutant ». Elle est adaptée aux toutes premières parties de « Alien™ - USCSS Nostromo ».

▶ JOUEURS ÉQUIPAGE EXPÉRIMENTÉS

Après quelques parties, le joueur Alien devrait utiliser la face bleue du plateau Alien. Ce niveau de difficulté peut aussi être considéré comme la difficulté « Standard ». Désormais, le joueur Alien peut :

- Utiliser 2 actions de chasse (au lieu de 1) même s'il a choisi la posture Agressif.
- Piocher 3 cartes Comportement au lieu de 2 si la posture Instinctif a été choisie ; mais il n'en joue qu'une seule, les deux autres sont replacées en dessous du paquet Comportement.
- Défausser 2 cartes Mission au lieu d'une si la posture Concentré est choisie, et toujours gagner 1 jeton Avarie pour les tours suivants.

Tous ces changements sont indiqués sur la face bleue du plateau Alien.

▶ JOUEURS ÉQUIPAGE VÉTÉRANS

Si les joueurs Équipage recherchent un défi et une expérience de jeu plus stimulante, jouez avec les règles de difficulté « Vétéran ». Utilisez la face bleue du plateau Alien ainsi que les 2 pénalités suivantes :

- Lorsqu'un joueur Équipage doit défausser une carte de sa main, si c'est un protocole Weyland, le joueur Alien applique le texte vert comme si la carte avait été défaussée du paquet Mission.
- Lorsqu'un membre d'équipage est capturé, le joueur concerné (dont le jeton Présence n'a pas été sauvé) défausse 1 carte du paquet Mission ET 1 carte Mission au hasard de sa main. (si c'est un protocole Weyland, le texte vert est appliqué par le joueur Alien bien évidemment)

MODE HÉROÏQUE

Le mode Héroïque propose plus d'immersion aux joueurs Équipage. En fonction du nombre de joueurs, chacun va incarner un ou plusieurs membres d'équipage.

▶ MISE EN PLACE

Durant la mise en place, distribuez au hasard les cartes membre d'équipage aux joueurs Équipage, à raison de 1 carte membre d'équipage par carte Résumé en sa possession.

▶ CARTES MEMBRE D'ÉQUIPAGE

Durant la phase d'action (phase 5), un joueur Équipage ne peut utiliser que les pouvoirs des membres d'équipages dont il possède la carte et qui n'ont pas déjà de jeton Présence posé sur elles.
Lors d'une partie à 5 ou 6 joueurs, en fin de tour, quand certains joueurs Équipage doivent passer une carte Résumé et les jetons Équipage correspondants, ils doivent aussi passer une carte membre d'équipage de leur choix.

LIVRET A4_2.indd 12 25/06/2019 15:13

MODE SURVIE

Le mode Survie tend à rendre les parties plus longues, donnant aux joueurs Équipage plus de temps et plus d'options pour battre la créature Alien, mais les privant aussi de certains avantages. Ce mode de jeu est plus particulièrement recommandé pour des parties à 2, 3 ou 4 joueurs.

▶ RÉSERVE COMMUNE DE JETONS ÉQUIPAGE

Lors de la phase de dissimulation (phase 1), tous les jetons Équipage sont regroupés face cachée et forment ainsi une réserve de jetons. Quand c'est le tour d'un joueur de placer un de ses jetons Équipage, il peut placer n'importe quel jeton de cette réserve, même celui d'un autre joueur.

▶ CAPTURER UN MEMBRE D'ÉQUIPAGE

Lorsqu'un membre d'équipage est capturé :

- Chaque joueur concerné (dont le jeton Présence n'a pas était sauvé) défausse 1 carte du paquet Mission ET 1 carte Mission au choix de sa main.
- En plus des cartes membre d'équipage, le joueur Alien garde aussi tous les jetons Présence qui étaient dans la salle ; certains joueurs Équipage auront désormais des jetons Présence en moins.

Un joueur Équipage dont TOUS les jetons Présence sont en possession du joueur Alien continu à jouer normalement : placer des jetons de la réserve, jouer des ordres de mission, participer aux décisions du groupe...

▶ LIBÉRER UN MEMBRE D'ÉQUIPAGE

Un joueur Équipage qui a un jeton Présence dans le Nid (salle 7) a maintenant accès à un nouvel effet de salle et peut :

Nid : libérer 1 membre d'équipage capturé. Le joueur Équipage choisit 1 jeton Présence en possession du joueur Alien et le remet dans la réserve. Le joueur Équipage choisit aussi une carte membre d'équipage en possession du joueur Alien, la retourne face visible et la replace avec les autres cartes membre d'équipage (son pouvoir de membre d'équipage est immédiatement disponible).

▶ ACTIVER UNE PROCÉDURE D'URGENCE

Le nombre de procédures d'urgence activées par tour n'est PLUS limité à 2 maximum.

▶ FIN DE PARTIE ET CONDITIONS DE VICTOIRE

La partie ne prend PAS fin quand le paquet Mission est vide et le joueur Alien ne peut donc PAS gagner de cette manière. A la place, mélangez les cartes de la défausse et formez un nouveau paquet Mission, puis continuez la partie normalement.

COMBINER LES OPTIONS

Il est possible de combiner les modes Héroïque et Survie avec chaque niveau de difficulté précédent. Il est même possible de les combiner entre eux.

CAS PARTICULIER : en mode Survie et difficulté Vétéran, un membre d'équipage capturé n'engendre que 1 carte défaussée du paquet Mission et 1 carte au hasard de la main du joueur.

LIVRET A4_fr.indd 13 25/08/2019 15:13

COORDONNÉES DE WONDERDICE

contact@wonderdice.com

ALIEN™ USCSS NOSTROMO design by Wonderdice

WD TEAM

Directeur de création
Aldébaran Geneste

Chef de produit
Nathanael Élivic

Recherche & développement
Aymeric Brunet , Alexandre Thinnes, Loik De Beaureceuil,
Dorian Notebart, l'association La voie du Thalos et Murat Celebi

STUDIO GRAPHIQUE

Illustrateur
Samir Guessab

Design 3D & multimedia
Nathalie Gatto
Philippe Minvielle

Graphismes et mise en page
Moonimoon Graphisme

MERCI À

Francois Alix, Dominique Gaboriaud, Virginie Goyenetche, Jill Le Berre,
Stephane Bogard, Bobelle Lukanga, Cyril, Anne-caroline valade, Vincent Vandelli,
Guillaume Gille Naves, Thomas Rorato, Ludovic Morgat, Hyacinthe Mattei-Morgat,
Alexander Dubynski, Matthiew Vaughan, Jarosław Ewertowski, Marcin Wierkot,
Pierre Puybonnieux, Marcus Salvador Arroyo Rocha, Cédric Delobelle,
Pierre-Henry Dupont, Jean-Francois & Françoise Geneste, Chantal Élivic,
Rigel et Marie, Laurine Andre, Gilbert Salinas et 刘倪阁

Alien TM & © 2019 Twentieth Century Fox Film Corporation. All Rights Reserved.

© 2019 WONDERDICE, all rights reserved. No part of this product may be reproduced without specific permission. Alien USCSS, Wonderdice, Wand the Wonderdice logo are trademarks of Wonderdice. WONDERDICE, 4 rue Claude Chappe 31520 Ramonville - FRANCE.

LIVRET A4_fr.indd 14 25/06/2019 15:13

Scannez ce flash-code pour vivre une expérience immersive en AR :

LIVRET A1_fr.indd 15 25/06/2019 15:13

AIDE DE JEU

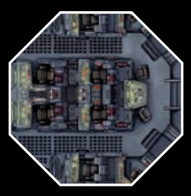
TOUR DE JEU

TOUR DE JEU	ORDRE DE MISSION ?	OBJET ?
1 - PHASE DE DISSIMULATION	OUI	NON
2 - PHASE DE POSTURE	NON	NON
3 - PHASE D'APPARITION	NON	NON
4 - PHASE DE CHASSE	OUI / NON si Agressif	NON
5 - PHASE D'ACTION	OUI	NON
(Spécial – PHASE D'ATTAQUE)	OUI / NON si Agressif	OUI / NON si Agressif

DÉTAILS DES SALLES

1 MOTHER

(Phase 5) Défaussez 2 cartes du paquet Mission et activez 1 procédure d'urgence de votre main.



2 COCKPIT

3 SLEEP VAULT

4 CUISINE

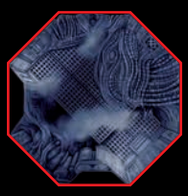
(Phase 5) Piochez 3 cartes du paquet Mission.

5 INFIRMERIE

(Phase 5) Prenez 1 carte Mission de votre choix dans la défausse.

6 ARMURERIE

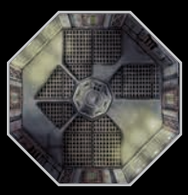
(Salle initiale du lance-flamme)



7 NEST

(Phase 5 - optionnel) Libérez un membre d'équipage et récupérez 1 jeton Présence ainsi que 1 carte membre d'équipage.

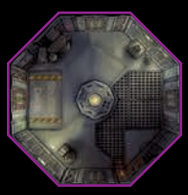
(Toujours) Les ordres de mission n'affectent JAMAIS les jetons dans le Nid.



8 LADDERWAY

9 ATELIER

(Salle initiale du détecteur de mouvement)



10 NAVETTE

(Phase 5) Activez 1 procédure d'urgence de votre main.

CONDITIONS DE VICTOIRE

- **JOUEUR ALIEN :** les 6 cartes membre d'équipage sont en possession du joueur Alien **OU** le paquet Mission est vide (sauf en mode Survie).
- **JOUEURS ÉQUIPAGE :** les 5 procédures d'urgence différentes ont été activées.

LIVRET A4_2.indd 18 25/06/2019 15:15