

DANS VOTRE SALON, TOUT LE MONDE VOUS ENTENDRA HURLER... DE RIRE !

SYNOPSIS

En 2122, le vaisseau de commerce Nostromo retourne vers la Terre pour y rapporter des minerais lorsqu'un signal venant d'un pla-

nétoïde inconnu du système de Zeta Reticuli interrompt sa course. Réveillés de leur biostase par l'ordinateur de bord (appelé« Maman »), l'équipage composé de sept astronautes apprend qu'il est tenu par la société qui l'emploie d'enquêter sur toute possibilité de vie extraterrestre. Ils atterrissent alors sur la petite planète. Le capitaine Dallas, le second officier Kane, et la pilote Lambert s'aventurent à pied vers la source du signal et y découvrent une épave de vaisseau extraterrestre. En l'explorant, Kane se retrouve dans une grande salle contenant une quantité importante d'œufs. Alors qu'il en examine un, l'œuf éclot et éjecte une créature qui s'agrippe à son visage. Kane est ramené in-

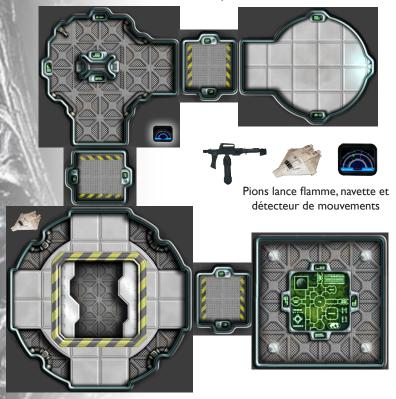


conscient sur le Nostromo. L'équipage s'ingénie en vain à détacher la créature du visage de Kane, découvrant que la créature maintient sa victime en vie, et que son

sang est un acide très corrosif. Finalement, celle-ci meurt naturellement plusieurs heures plus tard et se détache de Kane qui se réveille péniblement mais apparemment en bonne santé.

Avant de se remettre en état de biostase, l'équipage décide de se restaurer. Kane est soudainement pris de violents spasmes qui se terminent lorsqu'une créature (un xénomorphe) s'éjecte violemment de sa cage thoracique et parvient à s'échapper, laissant son hôte mort sous les regards médusés du reste de l'équipage. L'équipage décide de retrouver l'Alien, fabriquant des détecteurs et des armes rustiques. Source :Wikipédia





DANS LA PRESENTE BOITE :

I jeu de 35 cartes « éléments clés »
I jeu de 8 cartes « attribution de rôle »
I0 plateaux de jeu (modules de vaisseaux)
I0 couloirs (sas)
I pion « Alien »
I4 pions personnages (7 nominatifs, 7 leurres)
6 pions œufs Alien
I pion «lance-flamme»
I Pion «détecteur de mouvements»
I pion navette spatiale «Nacisius»
I règle du jeu





Cartes «Rôle» et cartes «Nostromo»



Membres d'équipage

THEME ET BUT DU JEU

Nostromo est un jeu d'ambiance semi-coopératif pour 2 à 8 joueurs. L'action se situe dès lors que l'Alien s'est échappé dans le Nostromo et qu'il a atteint sa taille adulte. Le jeu se joue en 3 manches (sauf pour la partie à 2 joueurs : voir en fin de livret) à l'issue desquelles sera proclamé le ou les vainqueurs. Lors de chaque manche un joueur prend le rôle de l'Alien qui a pour objectif de décimer l'équipage. Pour l'équipage, le but est de fuir le Nostromo après avoir effectué des procédures obligatoires avant l'évacuation qui sont au nombre de 5. Une fois ces procédures effectuées, il devient possible de fuir à bord de la navette de sauvetage «Narcisius» avant que le Nostromo ne s'embrase dans une explosion thermonucléaire.

A partir de 5 joueurs, l'un des membres d'équipage est un «synthétique» dont l'identité reste secrète. Il pourra néanmoins être démasqué en cours de jeu. Son objectif est de protéger l'Alien et de faire en sorte que l'équipage n'arrive pas à ses fins.

MISE EN PLACE:

Selon le nombre de joueurs autour de la table, distribuer le matériel et les rôles comme suit (pour le jeu à deux, se référer aux règles en fin de livret) :

Nb de joueurs	Nb de salles	Nb de persos/joueur
3	9	3
4	9	2
5*	7	1
6	8	1
7	9	1
8	10	1

Créez le plateau de jeu en se référant au tableau ci-dessus. Il est impératif de placer les 5 modules comportant un picto (lance flamme, détecteur de mouvement, logo Nostromo, oeuf Alien et navette).

Vous êtes libre à chaque partie de créer une disposition originale. Il faut cependant que toutes les salles soient reliées les une aux autres par au moins un module de sas. Placer le pion lance flammes dans la salle armurerie, le pion détecteur de mouvement au centre de commandement et la navette dans le hangar (se référer aux pictos sur les salles).

Battez le paquet «Nostromo» et placez le près du plateau de jeu.

Préparer un paquet de cartes « Attribution de rôles » d'un nombre égal à celui des participants.

Ce paquet devra comporter : la carte Alien et le complément en « carte d'équipage ».

A partir de 5 joueurs, remplacer une carte « équipage » par la carte « synthétique »

Battez le paquet de carte «rôle» et distribuez face cachée un rôle à chaque joueur. Le joueur jouant l'Alien doit immédiatement se faire connaître. Il prend possession du pion Alien qu'il place près du plateau de jeu.

Chaque joueur prend possession d'un nombre de personnages égal à celui indiqué dans le tableau en fonction du



L'une des 6 cartes «Membres d'équipage»



La carte «Alien»



La carte «Synthétique»



Le dos des cartes «rôle»

STROMO

EXEMPLE DE MISE EN PLACE POUR 7 JOUEURS







Le détecteur de

mouvements





L'antre de l'alien. C'est la salle ou sont déposés les oeufs.

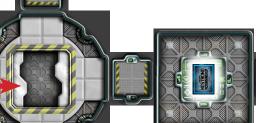


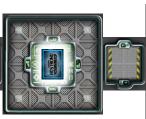


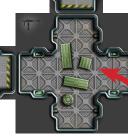














































Chaque joueur dispose d'une carte «rôle» d'un pion personnage, d'un pion «leurre» et de deux pions «nostromo».







Le joueur Alien est le seul dont l'identité est visible de tous. Il dispose de sa figurine «Alien» et de 6 pions «Oeufs».

nombre de joueurs. Les personnages choisis n'ont aucune importance.

A 3 joueurs, nous avons donc un Alien et deux joueurs qui prennent chacun 3 personnages. A 4 joueur, I Alien et 3 joueurs qui prennent chacun 2 personnages. A partir de 5 joueurs, tout le monde ne prend qu'un personnage. Chaque joueur prend pour chaque personnage qu'il contrôle, un pion «leurre» représentant des traces de semelles de chaussures. Enfin chaque joueur prend aussi un nombre de pions «Nostromo» égal à deux fois le nombre de personnage qu'il contrôle.

Exemple : A 3 joueurs, un joueur est Alien et les deux autres joueurs contrôlent 3 personnages et prennent donc 3 personnages, 3 leurres et 6 pions «Nostromo».

Important : Par rapport au film de Ridley Scott, le synthétique n'est pas forcément «Ash» puisqu'il est attribué au hasard.

Placez les 6 oeufs Alien prêt du plateau de jeu. Munissez vous d'un papier et d'un crayon.

Le jeu est prêt pour environ 15 minutes d'un cache-cache infernal!

Le jeu se joue en 3 manches à l'issue desquelles chaque joueur remporte un certain nombre de points (entre 0 et 11). Apres la 3eme manche, le ou les joueurs totalisant le plus de points sont déclarés vainqueurs.

PHASES DE JEU:

I - Pose des personnages et des leurres dans les salles du vaisseau :

Le joueur Alien se cache les yeux et compte jusqu'à 10 (environ 10 secondes).

Vous pouvez vous aider d'un «timer» quelconque afin de bien laisser 10 secondes à chaque joueurs pour prendre leur décisions.

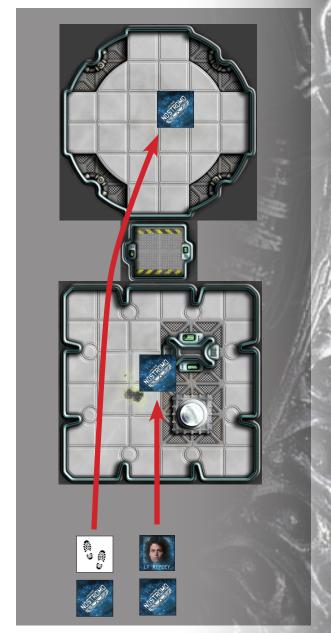
Pendant ce laps de temps les joueurs vont placer face caché leur(s) pion(s) équipage et leurre(s) à leur guise dans les salles du vaisseau en coiffant chaque pion d'un pion «Nostromo». Cette phase de pause s'effectue simultanément sans limite quand au nombre de pions placé dans une salle. Une fois posé, un pion ne peut plus être déplacé par qui que ce soit.

Toute pose est DEFINITIVE. Les pions doivent être placés dans les salles et pas sur les sas. Il est autorisé aux joueurs de se consulter mais il faut garder à l'esprit que ces indications risquent de servir au joueur Alien. Il est tout à fait possible d'induire volontairement le joueur Alien en erreur avec de fausses indications.

Nota: Les pions» Nostromo» ont pour seule utilité, d'éviter que des traces d'usure au dos des pions ne trahissent leur nature. En changeant tout le temps de pions sur le dessus, ce problème est écarté.

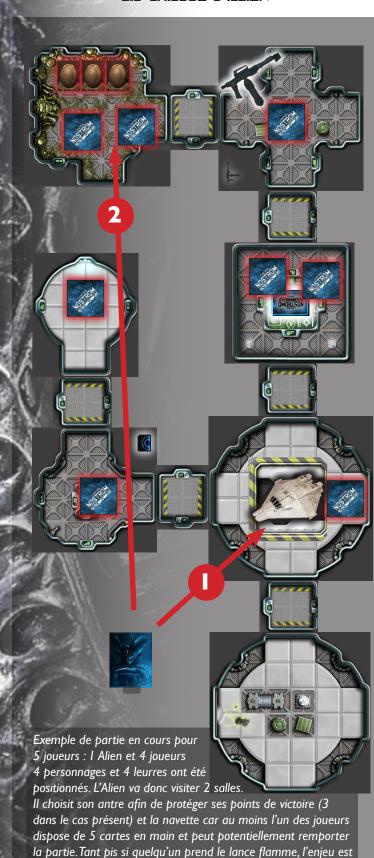
Pendant ces 10 secondes, les joueurs qui souhaitent échanger une carte de leur main le proposent aux autres joueurs sans préciser la nature de leur carte. Il peut s'effectuer autant d'échanges que possible pendant les 10 secondes. Des que l'Alien dit « 10 ! » les échanges sont terminés.

Important : Si, à l'issue des 10 secondes imparties à la phase de pose, des pions personnage n'ont pas été placés sur le plateau de jeu, ils sont considérés comme tués par l'Alien sans que cela ne compte comme une action pour l'Alien.



Ripley se positionne dans la salle du bas tandis que le joueur la contrôlant place un leurre dans la salle du haut.





trop important. Si jamais un joueur ouvre les sas entre ses deux

mouvement, Alien sera obligé de réviser ses plans...

2 - Phase de chasse de l'Alien

L'Alien dispose de deux actions. Il va pouvoir « visiter » deux salles de sont choix pas forcément limitrophes (il passe par les coursives) et retourner tous les pions de chaque salle visitée.

Pour chaque action, le joueur pose la figurine Alien dans la salle concernée et retourne les pions. Les pions « leurres » sont écartés du plateau de jeu. Si tous les pions retournés sont des pions leurre, on passe à la deuxième action de l'Alien.

Si parmi les pions figurent un ou deux personnages, l'Alien les tue sauf si les joueurs disposent de carte leur permettant d'esquiver l'attaque de l'Alien ou si les joueurs disposent d'un équipement spécial (voir plus loin).

Si les personnages ne peuvent pas esquiver, l'Alien les élimine. On retire les pions personnage du plateau de jeu et l'on place dans l'antre de l'Alien un marqueur Œuf par victime.

Des qu'Alien atteint 6 œufs, la manche est terminée et l'Alien a gagné.

Tout joueur tué par l'Alien, se défausse de l'intégralité des cartes qu'il a en main (voir plus loin : cartes)

Important : Tous les joueurs éliminés par l'Alien lors d'un tour de jeu, rejouent au tour suivant avec leurs personnages. Ils ne sont ainsi jamais définitivement écartés du jeu (Exception pour le synthétique - voir plus loin - et dans le jeu à 2 joueurs - voir en fin de livret).

IMPORTANT: le synthétique ne fait pas gagner d'oeuf à l'Alien. Lorsqu'il ne peut pas esquiver le monstre, il est immédiatement démasqué et retourne face visible sa carte «rôle». Le Synthétique ne se défausse jamais de ses cartes une fois démasqué. Cependant, il est retiré du plateau de jeu comme un membre d'équipe classique lorsque l'Alien le surprend.

3 - Phase de restauration

Tous les joueurs disposant encore de l'ensemble de leurs pions personnage sur le plateau piochent une carte «Nostromo». Les joueurs présents dans la salle de l'Ordinateur (identifiée par le pico «Nostromo») piochent 2 cartes. Chaque joueur récupère ensuite ses pions restés sur le plateau, prend possession des éventuels objets, et s'assure de disposer de son ou ses pions personnage ainsi que des pions «leurre» et «Nostromo» correspondants».

Dans une partie à 3 ou 4 joueurs, un participant ne tire une carte que si TOUS ses pions membre d'équipage sont encore sur le plateau de jeu à la fin du tour. Il n'y a pas de limite au nombre de cartes que peut disposer un joueur.

4 - Vérification des conditions de victoire Une fois que l'Alien a terminé de jouer, on vérifie immédiatement si des conditions de victoire sont effectives :

L'Alien remporte la manche à partir de 6 personnages éliminé soit à l'obtention de son sixième oeuf. Si un membre de l'équipage se trouve dans le hangar à navette et qu'il dispose des 5 éléments clés pour quitter et détruire le Nostromo, la manche est terminée et la victoire revient aux humains. Plusieurs personnages peuvent simultanément répondre à cette condition (cas extrêmement rare).

Cas particulier: dans le cas ou Alien tuerait sa 6e victime et qu'un humain dans le même tour se trouverait dans le hangar à navette avec les 5 éléments clé... la victoire revient à l'Alien malgré tout.

Apres vérification des condition de victoire, on procède à un nouveau tour de jeu.

PRECISIONS ET REGLES COMPLEMENTAIRES

Si l'Alien débusque le synthétique, deux cas de figure se présentent : Le Synthétique n'esquive pas l'Alien : il est démasqué et retourne sa carte rôle.

Si le synthétique esquive le monstre (via une l'effet d'une carte ou d'un équipement) les règles habituelles s'appliquent.

Equipement:

Pendant le jeu, les membres d'équipage peuvent s'équiper de deux accessoires particuliers.

Le lance flammes et le détecteur de mouvement. Ces objets sont fort utiles quand un joueur tombe nez à nez avec le monstre.

Pour s'en rendre possesseur, il suffit de terminer une phase de jeu indemne dans une salle où se trouve l'Equipement. Si plusieurs membres d'Equipage sont au même moment dans la salle, ils doivent se mettre d'accord quand à celui qui prend l'arme dans les 10 secondes. Sans accord, l'équipement reste au sol... nous laissons à l'Alien, le loisir de décompter les 10 secondes.

Lance Flammes:

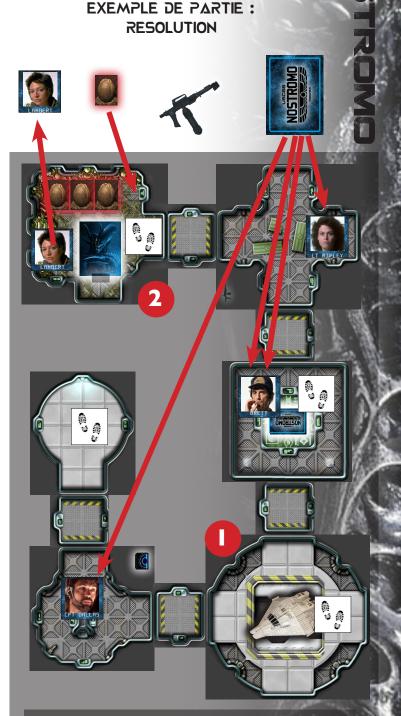
Quand l'Alien rencontre un membre d'équipage équipé de cette arme, plusieurs effets sont à appliquer immédiatement : I – Le monstre ne tue personne et le tour de jeu est immédiatement terminé

2 – Le lance flammes est placé au sol dans la salle ou a eu lieu le combat et n'est plus en possession des joueurs.

Détecteur de mouvements :

Quand l'Alien entre dans une salle où se trouve un joueur équipé du détecteur de mouvement, appliquez les effets suivants :

- I Le joueur retire son pion personnage du plateau de jeu
- 2 Le détecteur de mouvement reste dans la salle où se trouvait le personnage.
- 3 Le joueur pioche une carte «Nostromo»



Alien a bien joué mais les membres d'équipage aussi! Lambert a effectivement tenté de détruire des oeuf mais L'alien la prise la main dans le sac. Lambert est éliminée et retirée du plateau de jeu. Elle ne tirera pas de carte. Alien gagne un point de victoire (oeuf) qu'il place sur son antre.

Avant, Alien était passé par la navette, sans succès, c'est un leurre qu'il a retourné. Pour le reste de l'équipage, c'est jour de paie : Ripley tire une carte et prend possession du lance flamme, ce qui va lui donner un avantage décisif. Dallas tire également une carte et Brett dans la salle de l'ordinateur en tire deux (spécificité de cette salle). Mais au fait ? Lambert n'est pas le synthétique, ou se cache t'il ? Serait ce Riplay qui maintenant contrôle la seul arme efficace contre le monstre ? .

LA CHASSE AU SYNTHETIQUE

Une fois démasqué, le synthétique peut être définitivement neutralisé par l'équipage. C'est le seul cas ou un joueur peut être éliminé du jeu. Pour cela, il faut que le synthétique ait été démasqué et qu'il se trouve en fin de tour dans la même salle que deux autres personnage ou dans la même salle qu'un personnage équipé du lance flamme. Dans ce cas en fin de partie le synthétique ne remporte pas de points de victoire. Le synthétique n'a pas le droit d'utiliser le lance-flamme sur un personnage ni d'esquiver les attaques de l'équipage à l'aide des effets des cartes qu'il a en mains.

L'ANTRE D'ALIEN

Cette pièce est celle ou l'Alien stock ses points de victoire sous forme d'oeufs.

Quand un joueur termine sont tour dans cette salle il détruit un oeuf. S'il était équipé du lance flamme, il détruit tous les oeufs.

CARTES "ELEMENTS CLE" ET UTILISATION SE-CONDAIRE.

Il existe 5 cartes différentes dans ce paquet. Il s'agit des 5 éléments clés permettant de quitter le Nostromo et de déclencher l'autodestruction : Armement du système d'autodestruction, Programmation du compte à rebours, Combinaison spatiale, réserve d'oxygène et Code de lancement de la navette.

A partir du moment où un joueur dispose de 5 cartes (même s'il ne s'agit pas d'une combinaison de 5 cartes différentes), il doit l'annoncer à haute voix. L'Alien a toujours le droit de connaître le nombre de cartes que chacun possède et la barre fatidique de 5 est importante pour le xénomorphe. Cela veut dire qu'un joueur peut potentiellement se diriger vers le hangar et gagner la partie.

Effet secondaire des cartes :

Pendant le jeu, les joueurs peuvent jouer l'effet secondaire de leurs cartes ce qui les oblige à se défausser des cartes utilisées.

Précision sur les différents effets à appliquer :

Coursives : cette carte se joue au moment où l'Alien arrive dans votre salle. Vous fuyez dans les coursives et système d'aération. Retirez votre pion personnage du plateau de jeu. Il est sauvé jusqu'à la fin du tour et ne pourra plus être tué.

Le joueur doit cependant choisir de mettre à la place de son personnage un pion au hasard pris sur le plateau de jeu. S'il s'agit d'un leurre, il ne se passe rien de plus. S'il s'agit d'un autre personnage, celui-ci ne peut pas utiliser ni la carte cache-cache ni la coursive. Il s'en sort uniquement s'il dispose d'un équipement (lance-flamme ou détecteur de mouvements).

Cachette: bien que dans la même pièce que l'Alien, le joueur réussi à ne pas se faire repérer et l'Alien passe sans le remarquer. Retirez le pion équipage du plateau de jeu. Dans ce cas de figure, le joueur peut prendre avec lui

le ou les éventuels objets qui étaient présents dans la salle. Si deux joueurs font cette même action, ils ont 10 secondes pour se répartir le ou les objets sinon, le ou les objets restent dans la salle.

Ouverture des sas. Toutes les salles communiquent car toutes les portes sont ouvertes. L'Alien cesse de se déplacer dans les coursives et emprunte les portes. De ce fait, ses mouvements doivent obligatoirement se faire d'une salle vers une salle limitrophe à sa salle de départ. C'est une très bonne façon de le ralentir.

L'action de cette carte s'applique différemment selon que sont utilisation soit faite pendant ou après le tour de jeu de l'Alien.

Si le joueur la déclenche après le tour de l'Alien, l'effet ne s'applique qu'au tour suivant. Il est alors important de laisser la figurine « Alien » à l'endroit de son dernier mouvement de façon à ce que le tour suivant débute là où l'Alien avait terminé son tour précédent.
Au tour suivant, l'Alien ne pourra visiter que les zones du vaisseau limitrophes à sa position

Si la carte a été utilisée pendant le tour de l'Alien (entre ses 2 actions), son effet se termine à la fin du présent tour de jeu.

Réorganisation:

Cette carte peut être défaussée à tout moment de façon à récupérer ou transmettre un équipement. Cependant, il est interdit de lancer cette action au moment où le joueur disposant de l'équipement visé se trouve face à l'Alien (ce ne serait pas gentil du tout). Cette carte permet également de déplacer un objet d'une salle vers une autre ce qui peut s'avérer pratique si l'on veut mettre la main sur un objet situé dans une salle systématiquement visitée par le monstre.











Une seule carte réorganisation peut être lancée par tour. C'est le premier qui agit qui utilise son action.

Le synthétique démasqué ne peut plus subtiliser d'équipement via cette carte.

La 5e carte (pioche) permet, lors de sa défausse, d'en piocher deux autres.

GESTION DE LA PIOCHE DE CARTES:

Lorsque la pioche est épuisée, on bat les cartes qui ont été défaussées afin de constituer une nouvelle pioche. Si la pioche est épuisée une seconde fois. La partie de termine sur la victoire de l'Alien.

FIN DE MANCHE ET DECOMPTE DES POINTS

Si Alien gagne:

Le joueur remporte 7 points et le synthétique également

Les autres joueurs gagnent un nombre de points de victoire comme suit :

I point par carte «élément clé» différente qu'il a en mains

- 2 Points pour le Lance flamme s'il est en sa possession
- 2 points pour le détecteur de mouvement s'il est en sa possession

Si un joueur gagne :

Il remporte 7 points de victoire + les éventuels bonus d'équipement

Alien et le synthétique gagnent un nombre de points de victoire égale au nombre d'oeufs accumulés par l'Alien. Les autres joueurs gagnent un nombre de points de victoire comme suit :

I point par carte «élément clé» différente qu'il a en mains

- 2 Points pour le Lance flamme s'il est en sa possession
- 2 points pour le détecteur de mouvement s'il est en sa possession possession

Les points de bonus «objet» s'appliquent également au joueur qui incarne le «synthétique».

Si le synthétique a été démasqué et tué, son score est de zéro.

A l'issue de 3 manches, le gagnant est celui ayant totalisé le plus de points sur les 3 manches cumulées. En cas d'égalité, les joueurs se partagent la victoire.

REGLES POUR DEUX JOUEURS:

Toutes les règles s'appliquent à l'exception de ces modifications :

- I Le jeu se joue en une seule manche et il n'y a pas de décompte de points de victoire. Il y a juste un gagnant et un perdant.
- 2 Le joueur jouant l'équipage prend 6 personnages, 6 leurres et 12 pions Nostromo. Les cartes rôles ne sont pas utilisées et il n'y a pas de synthétique dans l'équipe. Les cartes restent dans la boite de jeu.
- 3 Le Nostromo est «construit» à l'aide de 9 salles. L'antre de l'Alien n'est pas utilisée dans cette version. Les oeufs ne sont pas utilisés. Laissez les également dans la boite de jeu.
- 4 Les personnages éliminés le sont définitivement et l'Alien remporte la partie une fois que tout l'équipage est éliminé.
- 5 Retirez du deck de cartes «Nostromo» 3 jeux de 5 cartes (soit 3 cartes de chaque).
- 6 Si à un moment donné, le deck «Nostromo» est épuisé, Alien gagne la partie
- 7 Lorsqu'un membre d'équipage est éliminé, le joueur «humain» ne se défausse pas de ses cartes.



CONSEILS ET STRATEGIES:



Membre d'équipage :

Groupez de temps à autre des leurres dans des salles importantes pour attirer l'Alien et lui faire perdre une action

Ne vous ruez pas trop vite sur les salles disposant des objets, ce sont les premières qui seront visitées par Alien. Dés qu'il dispose d'oeufs, mettez lui la pression en plaçant des leurres dans son antre

Concertez vous un minimum entre joueurs afin de ne pas poser vos leurres avec les personnages de vos alliés, vous pourriez attirer bêtement le monstre.

Quand la partie semble arriver à son terme, n'hésitez pas à voler (avec la carte «réorganisation») les équipements de vos alliés qui sont devenus finalement des adversaires.

Alien:

Ne vous laissez pas berner par les joueurs qui bluffent. Parfois les pièges tendus sont énormes.

Attirez, vous aussi, les joueurs dans des pièges en créant des séquences de visites puis en changeant brusquement de façon de faire. Soyez imprévisible. Protégez vos oeufs à

partir d'un certain stade en débutant vos actions dans, ou près de votre antre.

Le lance flamme est de loin l'outil le plus puissant des joueurs, gardez le à l'oeil.

Le synthétique :

Essayez d'attirer Alien sur les autres joueurs en plaçant vos pions avec les leurs...

Essayez de prendre possession des objets afin de rendre vos adversaires démunis face à Alien.

Créez la confusion en faisant croire aux autres qu'un joueur est le synthétique.

Evitez l'Alien, car lui seul peut vous démasquer.

L'utilisation de carte cachette ou coursive peut s'avérer parfait. Surtout coursive qui peut amener un joueur dans la gueule du monstre... Utilisez vos cartes au maximum puisqu'elles ne vous apportent pas de points en fin de partie!

Vos éventuels équipements rapportent aussi 2 points. Vous pouvez, avec le synthétique, «scorer» d'avantage que le monstre en cas de victoire.

Fbgames - novembre 2010



Remerciements à tous les testeurs qui m'ont aidé à travailler sur ce jeu. A mes nombreux amis qui m'ont encouragé et de façon générale à tous ceux qui ont fait progresser le concept : Cécile, Claire, Sophie, Jordan, Olivier, Christian, Suzanne, Yann, Christophe, la bande à Cilou et remerciements particuliers à Jordan qui m'a bien aidé à finaliser la version deux joueurs..