



TRANSMISSION ORIGIN

# USCSS NOSTROMO

REGISTRATION ID 180924609

DE SITUATIE IS KRITIEK...



Verslag door

**Dallas, Arthur**

Een Alien achtervolgt ons aan boord van de Nostromo, en Executive Officer Kane is dood. Ik en de resterende bemanning werken samen om het ruimteschip te repareren en we doen wat we kunnen om te overleven. Ik weet niet of we het gaan redden. De Alien is groot, snel en dodelijk, en zou zich zomaar bij het volgende luik verstoppt kunnen hebben...

BEMANNINGSSTATUS

Executive Officer Kane	[OVERLEDEN]
Commanding Officer Arthur Dallas	[ACTIEF]
Warrant Officer Ellen Ripley	[ACTIEF]
Chief Engineer Dennis Parker	[ACTIEF]
Engineering Technician Samuel Brett	[ACTIEF]
Navigation Officer Joan Lambert	[ACTIEF]
Science Officer Ash	[ONBEKEND]

INHOUD

- 1 Nostromo spelbord
- 5 Speler-referentiekaarten
- 5 Bemanningsschilden
- 5 Bemanningsleden
- 1 Alien
- 1 Moraalmarker (schuif deze in het witte voetje)
- 21 Encounterkaarten
- 10 Doelkaarten

- 5 Eindmissiekaarten
- 20 Schrootfiches
- 12 Voorwerpfiches
- 6 Koelvloeistofreservoir-fiches
- 13 Concealed-fiches
- 1 Zelfvernietigingsspoor
- 4 Countdown-fiches
- 1 Ash-marker (schuif deze in het blauwe voetje)





## SPELOPZET

1. Vouw het Nostromo-spelbord uit en bekijk alle locaties goed. De instructies en onderdelen verwijzen naar locaties die op het bord genoemd worden.
2. Zet de Moraalmarker op het Crew Morale-spoor op de daarvoor aangegeven plaats.
  - a. Voor 1 tot 3 spelers zet je de Moraalmarker op de daarvoor aangewezen plaats.
  - b. Voor 4 tot 5 spelers zet je de Moraalmarker op de daarvoor aangewezen plaats
3. Leg 2 Schrootfiches op elk van de volgende locaties: *Garage*, *MU-TH-UR*, *Medbay* en *Maintenance*. Maak een voorraadstapel naast het spelbord met alle overgebleven Schrootfiches..
4. Schud de Concealed-fiches en leg er één omgekeerd neer op de volgende locaties: *Garage*, *Workshop* en *Maintenance*. Leg de rest van de Concealed-fiches omgekeerd neer op een stapel naast het spelbord.
5. Leg een Coolant Canister-fiche op elk van de volgende locaties: *Workshop*, *Garage*, *Maintenance*, *Equipment Storage*, *MU-TH-UR* en *Hypersleep*.
6. Leg de Flashlight, Motion Tracker, Electric Prod, Incinerator, Grapple Gun en Cat Carrier voorwerpen naast het spelbord.
7. Schud de doelkaarten en onthul er één voor elke speler plus één extra. Leg deze open neer boven het spelbord. Leg de overgebleven doelkaarten terug in de doos.
8. Haal, als je alleen speelt, de Eindmissiekaarten 'Cut off every bulkhead and every vent' en 'Blow it out into space' uit het spel.
9. Schud de Eindmissiekaarten en trek één willekeurige kaart. Leg deze omgekeerd neer naast de onthulde doelkaarten.
10. Schud de Encounterkaarten en leg deze als dichte trekstapel naast het spelbord.
11. Plaats de Alien in het Nest.
12. Zet voor een extra uitdagend spel Ash in de Medbay (zie bladzijde 8 voor instructies).
13. Elke speler kiest een Bemanningsschild met het bijbehorende speelfiguur. Elke speler krijgt ook een Referentiekaart. Elk Bemanningslid heeft unieke vaardigheden. Alle bemanningsleden beginnen het spel in de Galley.
14. De speler naar wie het meest recent een kat heeft geblazen mag beginnen. Anders mag de oudste speler beginnen.





## SPELVERLOOP

Alien: Fate of the Nostromo is een coöperatief spel, waarbij alle spelers samen winnen of verliezen.

Haal alle begindoelen om de Eindmissie van de bemanning te onthullen. Je moet aan alle eisen van de Eindmissie voldoen om het spel te winnen!

Het lot van de Nostromo en zijn bemanning ligt in jouw handen.

De spelers verliezen direct als één van de volgende dingen gebeurt:

- **Crew Moraal faalt:** In bepaalde situaties, zoals wanneer de crew de Alien tegenkomt, wordt het moraal hoger of lager. Als het Crew Morale-spoor de 0 bereikt, heeft de bemanning alle hoop verloren en geven ze het leven op.
- **Zelfvernietiging:** De Zelfvernietigingsequentie kan gestart worden door een Eindmissiekaart. Als het Zelfvernietigingsspoor geen countdown-fiches meer bevat, wordt het schip onmiddellijk vernietigd.

## BEGINDOELEN

Elke doelkaart heeft een taak die moet worden vervuld om het doel te halen. Als dit de bemanning is gelukt, mag de kaart worden omgedraaid. Wanneer alle doelkaarten zijn omgedraaid, mag de Eindmissiekaart worden onthuld.

## GEDURENDE JE BEURT

Elke beurt heeft twee fasen, uitgevoerd in deze volgorde:

### BEMANNINGSLID-ACTIEFASE

Als je aan de beurt bent, voer je zoveel acties uit als je volgens je **Bemanningschild** mag. Zie **Bemanningslid-actiefase** op de pagina beneden.

### ENCOUNTERFASE

Trek 1 Encounter-kaart van de Encounter-trekstapel en voer de instructies op de kaart uit. Zie **Encounterfase** op p. 5.

Als beide fasen zijn afgerond, is met de klok mee de volgende speler aan de beurt om met de **Bemanningslid-actiefase** te beginnen.

### BEMANNINGSLID-ACTIEFASE

Voer het aantal acties uit dat op je Bemanningschild staat aangegeven.

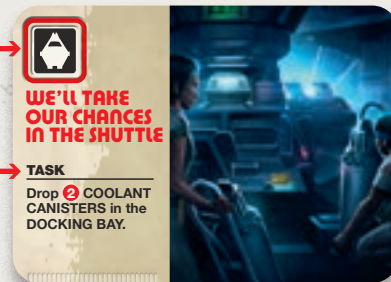
Je mag ervoor kiezen om minder acties uit te voeren. Acties mogen meerdere keren en in willekeurige volgorde worden uitgevoerd. Mogelijke acties zijn:

#### VERPLAATSEN

Verplaats je bemanningslid naar een aangrenzende gang of kamer, of gebruik ladders om naar andere verdiepingen van de Nostromo te gaan. Terwijl je verplaatst, kun je de Alien of Concealed-fiches tegenkomen. Om deze confrontaties op te lossen, bekijk **Alien Encounter** op p. 5 en **Encountering a Concealed token** op p. 5.

Het icoontje komt overeen met de locatie op het bord. In dit geval: de Docking Bay.

Taak die vervuld moet worden om het doel te halen.



Bemanningslid

Aantal acties dat je bemanningslid per beurt mag uitvoeren



Speciale actie van het bemanningslid

Aantal items/voorwerpen dat het bemanningslid tegelijk bij zich mag houden. In het voorbeeld: Ripley kan 3 items/voorwerpen dragen. De vierde ruimte is alleen bestemd voor een coolant canister.

Voorbeeld verplaatsing





## OPRAPEN EN LATEN VALLEN

Je mag 1 actie gebruiken om een **willekeurig aantal Schrootfiches** of **1 voorwerp** op te pakken of te laten vallen. Wanneer je Schrootfiches of voorwerpen oppakt, plaats ze dan bij je inventaris op je schild. Je mag **3 voorwerpen**, **1 Coolant Canister** en een **willekeurig aantal Schrootfiches** tegelijkertijd bij je houden. Wanneer je Schroot of voorwerpen laat vallen, plaats ze dan in de kamer of gang waar je je bevindt.

### EEN VOORWERP GEBUIKEN

Sommige voorwerpen vereisen een actie om ze te gebruiken:



Andere voorwerpen vereisen geen actie om ze te gebruiken. Zie **VOORWERPEN** op p. 6.



## SPECIALE ACTIES

Sommige bemanningsleden beschikken over speciale acties. Speciale acties tellen als 1 van het totale aantal acties die je hebt tijdens je beurt en kunnen meerdere keren worden uitgevoerd tenzij anders vermeld.

### CREËREN

Om een voorwerp te creëren, leg je zoveel Schrootfiches uit je inventaris af op de Schrootstapel als de kostprijs van het voorwerp, pak dan het voorwerp en plaats het met de blauwe kant boven bij je inventaris.



BV: 2 Schroot voor de Flashlight.

### RUILEN

Alle bemanningsleden in dezelfde ruimte of gang mogen een willekeurig aantal Schrootfiches of voorwerpen aan elkaar geven of van elkaar nemen.

## VOORBEELD BEMANNINGSLID-ACTIEFASE

Ripley mag tijdens haar beurt **4 acties** uitvoeren, zoals aangegeven op haar schild. Na wat discussie met de andere spelers, besluit de speler om het volgende te doen tijdens de bemanningslid-actiefase:

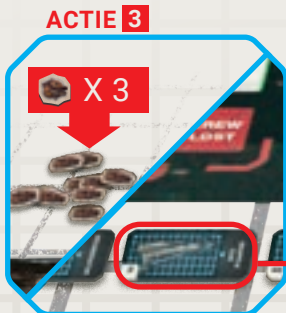
**ACTIE 1:** Ze pakt 4 Schrootfiches op uit de *Docking Bay* en plaatst ze bij haar inventaris.

**ACTIE 2:** Ze voert haar speciale actie uit om Lambert van de naastgelegen gang naar de *Bridge* te verplaatsen om één van de doelen vooruit te helpen.

**ACTIE 3:** Ze creëert de Grapple Gun door drie Schrootfiches af te leggen en plaatst de Grapple Gun bij haar inventaris. Het Grapple Gun fiche laat zien dat het nog 2 keer gebruikt kan worden.

**ACTIE 4:** De Alien ligt op de loer in de gang direct naast de *Docking Bay*. Ze gebruikt de Grapple Gun om de Alien 3 velden te verplaatsen. De Grapple Gun wordt omgedraaid om te tonen dat het nog maar 1 keer gebruikt kan worden.

Ripley heeft alle 4 de acties uitgevoerd. Het spel gaat verder met de **Encounterfase**.





## ENCOUNTER PHASE

Aan het eind van iedere Bemanningslid-actiefase, trekken ze een Encounterkaart van de Encounter-trekstapel. Los de Encounterkaart op van boven naar beneden. Na het voltooien van de Encounterkaart, plaats je deze open neer op de aflegstapel naast de Encounter-trekstapel. Sommige Encounterkaarten hebben een specifiek type, andere kaarten kunnen naar deze types verwijzen om ze weer terug in de trekstapel te schudden.

### ACTIES

Voer de acties uit zoals aangegeven op de kaart.

### PLAATS FICHES

Wanneer de Encounterkaart je aangeeft fiches te plaatsen, doe dan het volgende: Allereerst, als er nog geen Concealed-fiche op de aangegeven plek ligt, plaats dan een Concealed-fiche van de stapel omgekeerd in de ruimte. Plaats dan alle Schrootfiches van de schrootstapel op de aangegeven plaats.

Soms instrueert een Encounterkaart je om een Concealed-fiche op een ruimte te leggen waar zich een bemanningslid bevindt. Wanneer dit gebeurt, plaats het Concealed-fiche dan zonder het te onthullen. Bemanningsleden mogen de ruimte verlaten zonder het Concealed-fiche te onthullen, maar als een bemanningslid de ruimte betreedt, moet het Concealed-fiche onthuld worden. Zie **Een Concealed-fiche tegenkomen** hieronder op de pagina.

### ALIEN ENCOUNTER

Verplaats de Alien het aantal velden zoals aangegeven op de kaart. De Alien moet richting het dichtbijzijnde bemanningslid bewegen en het kortste pad nemen. De Alien kan net zoals de bemanningsleden ladders gebruiken. Als meerdere bemanningsleden even ver van de Alien vandaan zijn, besluiten de spelers richting welk bemanningslid de Alien gaat. Wanneer de Alien een bemanningslid tegenkomt, stopt de Alien met bewegen.

Wanneer de Alien bemanningsleden tegenkomt, verliezen ze moraal gelijk aan de moraal op de Encounterkaart en de Moraalmarker gaat het aantal overeenkomstige vakjes naar beneden. De bemanningsleden die de Alien zijn tegengekomen moeten onmiddellijk 3 velden vluchten in een richting naar keuze.

Een vluchtend bemanningslid kan geforceerd worden om een ruimte te betreden met een Concealed-fiche. In deze situatie stopt het vluchtende bemanningslid, onthult het Concealed-fiche en lost het op. Zie **EEN CONCEALED-FICHE TEGENKOMEN** hieronder op de pagina. Pas op! De Alien kan het bemanningslid blijven achtervolgen...

Soms blijkt het niet mogelijk te zijn de Alien te ontwijken tijdens de speler zijn Bemanningslid-actiefase. Wanneer een bemanningslid de Alien tegenkomt tijdens de Bemanningslid-actiefase, gaat de Moraal 2 naar beneden en het betrokken bemanningslid vlucht 3 velden. De Bemanningslid-actiefase van de huidige speler is nu voorbij.

### EEN CONCEALED-FICHE TEGENKOMEN

Wanneer een bemanningslid een kamer met een Concealed-fiche binnengaat, wordt er eerst gekeken of er doelen zijn behaald. Onthul vervolgens het Concealed-fiche.



#### VEILIG

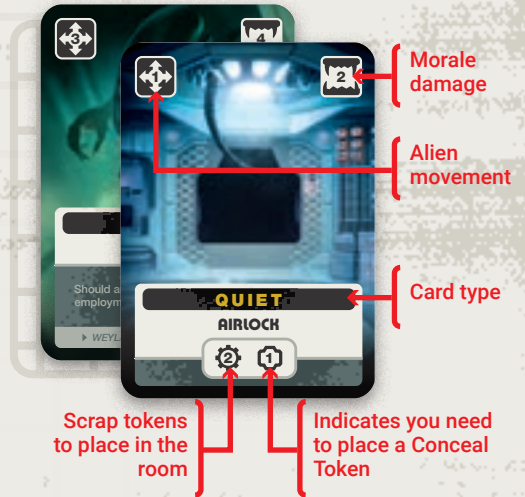
Nothing happens. Shuffle this token back into the stack.



#### VERRASSINGSAANVAL

Verplaats de Alien onmiddellijk naar de ruimte. Verminder de moraal met het aantal dat is aangegeven op het fiche. De betrokken bemanningsleden moeten drie velden vluchten en de bemanningslid-actiefase van de huidige speler is meteen voorbij. Sla de Encounterfase over als een beurt op deze manier eindigt. Schud het fiche weer door de stapel.

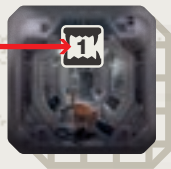
Moraal schade



**!** Only one Concealed token can be in a room at any time. If an effect instructs you to place another Concealed token in that room, do not place one.



Moraal schade



JONESY

Jonesy blaast naar het bemanningslid, door de schrik gaat de Moraal 1 omlaag. Schud zijn fiche weer door de stapel.

## DE MORAAAL HOOG HOUDEN

Verschillende effecten in het spel zorgen ervoor dat de bemanning moraal verliest. Als moraal verloren gaat, zet je de moraalmarker omlaag. Als het moraal van de bemanning 0 bereikt, kunnen ze niet meer verder, en is het spel onmiddellijk verloren.

## DOELN BEREIKEN

De meeste doelen vereisen dat je 1 of meerdere voorwerpen naar een locatie brengt. Om een doel te volbrengen, moet een bemanningslid het voorwerp in zijn inventaris hebben en op de locatie aankomen. Ze hoeven het voorwerp niet te gebruiken of te laten vallen op de locatie.

Andere doelen kunnen vereisen dat je voorwerpen achterlaat op een locatie. Nadat het voorwerp achtergelaten is en het doel voltooid is, mag je het voorwerp weer oppakken.

## VOORWERPEN

Voorwerpen zijn belangrijk om doelen te voltooien en de Alien op afstand te houden. Elk voorwerp heeft een schrootprijs, deze geeft aan hoeveel Schrootfiches de speler moet afleggen om het voorwerp te creëren. Voorwerpen specificeren of ze een actie kosten als je ze gebruikt of dat ze kunnen worden geactiveerd in het geval van een Alien Encounter. Voorwerpen met een gebruikslimiet worden afgelegd nadat ze dat aantal keer gebruikt zijn. Wanneer een voorwerp afgelegd wordt, plaats het dan bij de andere items naast het bord. Het mag nogmaals gecreëerd worden.

### SCHROOTFICHES

Schrootfiches worden door de bemanning gebruikt om voorwerpen te creëren en om bepaalde doelen te voltooien. Leg je verkregen Schroot naast je schild. Het beheer van Schroot als hulpmiddel zal gedurende het spel zeer belangrijk zijn. Extra Schrootfiches worden gegenereerd uit Encounterkaarten.



### COOLANT CANISTERS

Bemanningsleden mogen slechts één Coolant Canister-fiche bij zich houden. Wanneer je een Coolant Canister oppakt, plaats deze dan op de daarvoor bestemde plaats op je schild. Coolant Canisters mogen in de werkplaats als actie worden weggegooid en omgezet in twee schrootfiches.

Denk eraan dat sommige doelen Coolant Canister-fiches vereisen, dus zet ze niet allemaal om in schroot voordat je die doelstellingen hebt voltooid.



### FLASHLIGHT

**Schrootkostprijs: 2 | Gebruikslimiet: Onbeperkt**

Telkens wanneer je moraal verliest, verminder je het verlies met 1. Mag gebruikt worden wanneer je niet aan de beurt bent. (Kan niet gestapeld worden met andere Flashlights)



### MOTION TRACKER

**Schrootkostprijs: 2 | Gebruikslimiet: Onbeperkt**

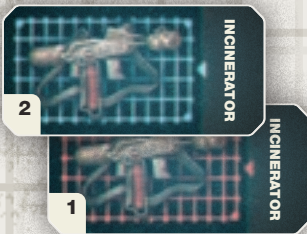
**ACTIE:** Onthul een Concealed-fiche in een kamer die tot 2 velden ver weg ligt. Als het de Alien is, plaats de Alienfiguur dan in de kamer en je krijgt een actie erbij. Schud het onthulde fiche weer door de Concealed-stapel.



### GRAPPLE GUN

**Schrootkostprijs: 3 | Gebruikslimiet: 2**

**ACTIE:** Als de Alien 3 of minder plekken van je vandaan is, verplaats de Alien dan tot 3 velden in de richting van je keuze.



### INCINERATOR

**Schrootkostprijs: 4 | Gebruikslimiet: 2**

**ACTIE:** Als de Alien 3 of minder plekken van je vandaan is, verplaats de Alien dan naar het Nest. Als je dit doet, trek dan geen Encounterkaart deze beurt.



### ELECTRIC PROD

**Schrootkostprijs: 3 | Gebruikslimiet: 2**

Wanneer je moraal verliest als je de Alien tegenkomt, verminder je het verlies met 2. Geen actie vereist. Mag gebruikt worden wanneer je niet aan de beurt bent.



### CAT CARRIER

**Schrootkostprijs: 1**

Als je Jonesy onthult, vang Jonesy dan in de kattenmand in je inventaris. Geen actie vereist.

## EINDMISSIE

Als alle startdoelen zijn bereikt, wordt de laatste missie onthuld. Elke eindmissie heeft specifieke vereisten die allemaal tegelijk moeten worden bereikt om de bemanning te laten slagen. Als de bemanning erin slaagt alle einddoelen te halen, winnen ze het spel.

Sommige eindmissies kunnen voorwaarden bevatten die vermeden moeten worden, anders verliest de bemanning onmiddellijk het spel.

**Voorbeeld:** De bemanningsleden hebben alle doelstellingen voltooid en hun Eindmissie onthuld, Escape on the Narcissus. Plaats als voorbereiding alle afgelegde Coolant Canister-fiches in de *Equipment Storage*. Om deze Eindmissie te voltooien, moet de bemanning per bemanningslid 1 Coolant Canister-fiche achterlaten in de *Docking Bay*; zorgen dat iemand een Cat Carrier en iemand een Incinerator in de inventaris heeft; en alle bemanningsleden moeten zich in de *Docking Bay* verzamelen om te winnen.



## ZELFVERNIETIGINGSSPOOR

Sommige Eindmissies zullen de zelfvernietigingssequentie van de Nostromo in gang zetten. Het bemanningslid dat aan de beurt is, plaatst het Zelfvernietigingsspoor voor zijn schild met daarop vier Countdown-fiches. Aan het begin van elk van de volgende beurt haalt de speler een Countdown-fiche weg. Als er geen fiches zijn om te verwijderen, vernietigt de Nostromo zichzelf en heeft de bemanning verloren.





WARNING! WARNING! WARNING! WARNING! WARNING! WARNING! WARNING!



## IK ZAL EERLIJK ZIJN OVER JE KANSEN

Voeg voor meer uitdaging Ash toe aan het spel. Ash begint het spel in de Med Bay.

Wanneer Ash verplaatst, neemt hij de kortste route naar de dichtbijzijnde ruimte of gang met Schroot of een bemanningslid – welke het dichtstbij is. Als ze allebei even ver weg zijn, beslissen de spelers waar Ash heen gaat.

Als Ash een ruimte met Schroot binnenkomt, stopt hij en verwijdert hij alle Schroot. De door Ash verwijderde Schrootfiches worden terug op de Schrootstapel gelegd.

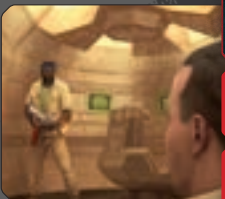
Wanneer Ash een bemanningslid tegenkomt, stopt hij en moet elk bemanningslid in dezelfde ruimte een Schroot-fiche afleggen of het Moraal met 1 verminderen. Voor

elk bemanningslid dat geen Schroot-fiche kan afleggen gaat de Moraal 1 omlaag.

Als een bemanningslid in dezelfde ruimte als Ash blijft, om hem in de gaten te houden, mag Ash zich niet verplaatsen. Het bemanningslid hoeft geen Schroot-fiche af te leggen of de Moraal te verminderen.

Als je de Eindmissie *You Have My Sympathies* onthult, veranderen de regels voor Ash. Hij zal niet meer richting Schroot verplaatsen in een ruimte, of stoppen en Schroot verwijderen wanneer hij op een plek belandt met Schroot. Spelers hoeven geen Schroot meer af te leggen wanneer ze hem tegenkomen tijdens de Eindmissie.

**YOU HAVE MY SYMPATHIES**



**NOTE:**  
Track damage to Ash by placing cannisters on the 3 markers

**SETUP**

- 1 Place all discarded Coolant Canisters into Equipment Storage.
- 2 Place Ash at MU-TH-UR. Ash moves towards Crew members when he moves.

**OBJECTIVE**

- Defeat Ash by dealing 3 damage to him.
- Whenever Ash encounters a Crew member, that Crew member must discard a Coolant Canister to deal 1 damage to Ash and move him 3 spaces of their choice.
- Otherwise, you lose 3 morale and flee 3 spaces. When Ash is defeated, remove Ash from the ship.

**VICTORY**

Use an Incinerator on the Alien after Ash has been defeated.

WARNING! WARNING! WARNING! WARNING! WARNING! WARNING! WARNING!

## 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

END TRANSMISSION

