

PODPALUBÍ

KANYSTR S
CHLADÍČÍ KAP.

SVÍTILNA

PLAMENOMET

ELEKTRICKÝ
BODÁK

VYSTŘELO-
VACÍ HÁK

PŘEPRAVKA
PRO KOČKY

KANYSTR S
CHLADÍČÍ KAP.

SVÍTILNA

DETEKTOR
POHYBU

ELEKTRICKÝ
BODÁK

VYSTŘELO-
VACÍ HÁK

PŘEPRAVKA
PRO KOČKY

KANYSTR S
CHLADÍČÍ KAP.

KANYSTR S
CHLADÍČÍ KAP.

KANYSTR S
CHLADÍČÍ KAP.

KANYSTR S
CHLADÍČÍ KAP.

DETEKTOR
POHYBU

PLAMENOMET

PŘEDMĚTY

AKCE

RIPEYOVÁ,

JMÉNO

AKTUÁLNÍ NASAZENÍ

USCSS NOSTROMO

SPECIÁLNÍ SCHOPNOST

Utraťte akci: Přesuňte dalšího člena posádky o 1 POLE.

POUZE KANYSTR

POUZE KANYSTR

PŘEDMĚTY

JMÉNO

LAMBERTOVÁ,

JOAN

AKTUÁLNÍ NASAZENÍ

USCSS NOSTROMO

SPECIÁLNÍ SCHOPNOST

Utraťte akci: Podívejte se na vrchní kartu z balíčku střetnutí. Můžete ji dát naspod balíčku.

AKCE

HODNOST

Navigátor

POUZE KANYSTR

HLAVNÍ
PALUBA

PŘEDMĚTY

JMÉNO

Dallas,

ARTHUR

AKTUÁLNÍ NASAZENÍ

USCSS NOSTROMO

SPECIÁLNÍ SCHOPNOST

Žádná

AKCE

HODNOST

Kapitán

POUZE KANYSTR

AKCE

PŘEDMĚTY

BRETT,

SAMUEL

AKTUÁLNÍ NASAZENÍ

USCSS NOSTROMO

SPECIÁLNÍ SCHOPNOST

Snižte cenu jakéhokoliiv předmětu, který stojí 2+ šrotu, o jeden šrot. Vyrobení předmětu nevyžaduje akci.

HODNOST

Technik

POUZE KANYSTR

JMÉNO

PARKER,

DENNIS

AKTUÁLNÍ NASAZENÍ

USCSS NOSTROMO

SPECIÁLNÍ SCHOPNOST

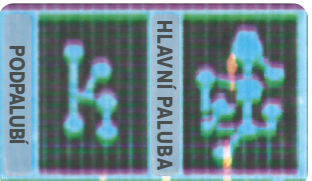
Utraťte akci: Přidejte si do inventáře 1 šrot z hromádky šrotu. Pouze jednou za tah.

AKCE

HODNOST

Hlavní inženýr

PŘEDMĚTY



HNÍZDO



GARÁŽ



DÍLNA



PŘECHODOVÁ
KOMORA



DOKOVACÍ
STANICE



HIBERNA-
TORIUM



OŠET-
ŘOVNA



LODNÍ
KUCHYŇ



SKLAD
SKAFANDRŮ



MA-T-KA



MŮSTEK



SKLAD VYBAVENÍ



DETEKTOR POHYBU: Odhalte žeton průzkumu v místnosti vzdálené až dvě pole. Pokud to je **VETŘELEČ**, umístěte figurku **VETŘELEČ** do místnosti a získáte další akci. Odhalený žeton zamíchejte na hromádku žetonů průzkumu. **Neomezené použití**

PLAMENOMET: Pokud se **VETŘELEČ** nachází od vás do 3 polí, pošlete ho do hnízda. Pokud tak učiníte, neberete si v tomto tahu kartu střetnutí. **Po prvním použití otočte 2**. **Po druhém použití zahodte 1**.

SVÍTLNA: Kdykoli máte ztratit morálku, snižte danou ztrátu o 1. Lze použít, i když nejste na tahu (nesčítá se s jinými svítilnami). **K použití není nutná žádná akce**. **Neomezené použití**

VYSTŘELOVACÍ HÁK: Pokud se **VETŘELEČ** nachází od vás do 3 polí, posuňte ho až o 3 pole libovolným směrem. **Po prvním použití otočte 2**. **Po druhém použití zahodte 1**.

ELEKTRICKÝ BODÁK: Snižte ztráty morálky při střetnutí s **VETŘELCEM** o 2. Není nutná žádná akce. Lze použít, i když nejste na tahu. **Po prvním použití otočte 2**. **Po druhém použití zahodte 1**. **K použití není nutná žádná akce**.

PŘEPRÁVKA PRO KOČKY: Pokud odhalíte Jonesyho, chyťte ho do přepravky pro kočky, kterou máte v inventáři. **K použití není nutná žádná akce**.

KANYSTR S CHLADÍCÍ KAPALINOU: Zahodte ho, když jste v dílně, a získáte 2 kusy šrotu. **V jednu chvíli můžete mít u sebe pouze 1 kus**.

POUŽIJTE 1 AKCI NA:

POHYB

Pohyb o 1 pole

VYZVEDNUTÍ, ODHOZENÍ

Provedte jednu z následujících akcí:

- Vyzvedněte libovolný počet **Šrotu**
- Vyzvedněte **1 předmět** v místnosti
- Odhodte **1 předmět**
- Odhodte libovolný počet kusů **Šrotu**

POUŽITÍ, VÝROBA

Provedte jednu z následujících akcí:

- Použijte svou speciální schopnost
- Použijte předmět, který máte
- Vytvořte předmět

OBCHOD

Předávejte si libovolný počet předmětů s ostatními členy posádky ve stejné místnosti s vámi

IKONY



ŠROT



PRŮZKUM



POHYB



ÚTOK/MORÁLKA

©20CS

EN01

HDE TO JE?

ÚKOL

Přineste **SVÍTLNU** na **OŠETŘOVNU**.

OBJEVENÍ HNÍZDA

ÚKOL

Přineste **PLAMENOMET** do **HNÍZDA**.

PŘIPRAVTE SI SKAFANDRY

ÚKOL

Odložte **2 KANYSTRY** do **SKLADU SKAFANDRŮ**.

TROCHU HO POŠKÁDIT

ÚKOL

Přineste **ELEKTRICKÝ BODÁK** do **LODNÍ KUCHYNĚ**.

SETHÁNÍ POSÁDKY

ÚKOL

Celá posádka musí být v **LODNÍ KUCHYNI** s minimálně **1** žetonem šrotu ve svých inventářích.

ZKONTROLUJTE HIBERNATORIUM

ÚKOL

Přineste **DETEKTOR POHYBU** do **HIBERNATORIA**.

ZKUSÍME TO V RAKETOPÍLANU

ÚKOL

Odložte **2 KANYSTRY** do **DOKOVACÍ STANICE**.

JAKÉ JSOU ŠHODY?

ÚKOL

Celá posádka musí být v **DÍLNĚ**.

NEMĚLI JSME NA TĚHLE PLANETĚ PRISTÁVAT

ÚKOL

Přineste **VYSTŘELOVACÍ HÁK** do **GARÁŽE**.

NAHNAT HO DO PŘECHODOVÉ KOMORY

ÚKOL

Přineste **PLAMENOMET** do **PŘECHODOVÉ KOMORY**.

Členové posádky [USCSS NOSTROMO] jsou povinni pravidelně vyhodnocovat svůj duševní stav. Toto nařízení je povinné podle předpisu WY 2232-4.

CÍLE

CÍLE

CÍLE

CÍLE

CÍLE

CÍLE

CÍLE

CÍLE

CÍLE

CÍLE

ÚDRŽBA



MORÁLKA POSÁDKY

STŘETNUTÍ

V případě kontaktu s mimozemským životem buďte extrémně opatrní.

STŘETNUTÍ

V případě kontaktu s mimozemským životem buďte extrémně opatrní.

STŘETNUTÍ

V případě kontaktu s mimozemským životem buďte extrémně opatrní.

STŘETNUTÍ

V případě kontaktu s mimozemským životem buďte extrémně opatrní.

STŘETNUTÍ

V případě kontaktu s mimozemským životem buďte extrémně opatrní.

STŘETNUTÍ

V případě kontaktu s mimozemským životem buďte extrémně opatrní.

VYHOĎTE HO DO VESMÍRU

STŘETNUTÍ

V případě kontaktu s mimozemským životem buďte extrémně opatrní.

STŘETNUTÍ

V případě kontaktu s mimozemským životem buďte extrémně opatrní.

STŘETNUTÍ

V případě kontaktu s mimozemským životem buďte extrémně opatrní.

STŘETNUTÍ

V případě kontaktu s mimozemským životem buďte extrémně opatrní.

STŘETNUTÍ

V případě kontaktu s mimozemským životem buďte extrémně opatrní.

STŘETNUTÍ

V případě kontaktu s mimozemským životem buďte extrémně opatrní.

STŘETNUTÍ

V případě kontaktu s mimozemským životem buďte extrémně opatrní.

PŘÍPRAVA

- 1 Zamíchejte odhazovací hromádku střetnutí zpět do balíčku střetnutí.
- 2 Všichni členové posádky získají další SCHOPNOST: Utraťte akci a odhod'te 1 žeton šrotu, abyste odhalili vrchní kartu balíčku střetnutí. Můžete se rozhodnout, zda ji dáte do spod balíčku střetnutí.

VÍTĚZSTVÍ

- 1 Vetřelec se musí nacházet v dokovací stanici nebo v její sousední místnosti.
- 2 1 člen posádky musí být v přechodové komoře. 1 člen posádky musí být na můstku.
- 3 Odhalte kartu střetnutí typu vetřelec z balíčku střetnutí ve fázi střetnutí, abyste zvítězili.

VETŘELEC**IOV**

Pokud důstojníkovi vyprší platnost během aktivního nasazení, navštivte MA-T-KU pro rozdělení úkolů.

VETŘELEC**IOV**

Pokud důstojníkovi vyprší platnost během aktivního nasazení, navštivte MA-T-KU pro rozdělení úkolů.

VETŘELEC**PRONÁŠLEDOVÁNÍ**

Při navigaci nakladní lodi třídy M dbejte zvýšené opatrnosti. Temné chodby mohou skrývat různé nástrahy a nebezpečí.

VETŘELEC**PRONÁŠLEDOVÁNÍ**

Při navigaci nakladní lodi třídy M dbejte zvýšené opatrnosti. Temné chodby mohou skrývat různé nástrahy a nebezpečí.

VETŘELEC**PRONÁŠLEDOVÁNÍ**

Při navigaci nakladní lodi třídy M dbejte zvýšené opatrnosti. Temné chodby mohou skrývat různé nástrahy a nebezpečí.

TICHO**IODNÍ HUČIVNĚ****TICHO****MA-T-KA****TICHO****DÍLNA****TICHO****MŮSTEK****TICHO****HIBERNATORIUM****TICHO****PŘECHODOVÁ KOMORA****TICHO****OŠETŘOVNA****TICHO****SKLAD SKAFANDRŮ****STŘETNUTÍ**

V případě kontaktu s mimozemským životem buďte extrémně opatrní.

VETŘELEC**ZTRÁTA SIGNÁLU**

• Vraťte VETŘELCE do HNIZDA.

• Do každé místnosti, kde nejsou přítomni žádní členové posádky ani žetony PRŮZKUMU, umístěte ŽETON PRŮZKUMU.

• Zamíchejte všechny karty střetnutí s VETŘELCEM zpět do balíčku střetnutí.

ROZKAZ 937**SEJDEME SE NA OŠETROVNĚ**

• Aktivní člen posádky se přesune na ošetřovnu.

• Pokud je Ash na lodi a není s ním žádný člen posádky, posuňte ho o 2 políčka.

ROZKAZ 937**KOMPLETACE DAT**

• Každý člen posádky ztrácí 1 ŠROT.

• Pokud je Ash na lodi, posuňte ho o 2 políčka.

ROZKAZ 937**KOMPLETACE DAT**

• Každý člen posádky ztrácí 1 ŠROT.

• Pokud je Ash na lodi, posuňte ho o 2 políčka.

ROZKAZ 937**SPOTŘEBNÍ MATERIÁL**

- Aktivní člen posádky ztrácí všechny žetony ŠROTU.
- Zamíchejte všechny karty střetnutí ROZKAZ 937 zpět do balíčku střetnutí.
- Pokud je Ash na lodi a není s ním žádný člen posádky, posuňte ho o 2 políčka.

PROHRA**START**
HRÁČI: 4-5

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

TICHO**SKLAD VYBAVENÍ**

VYHODÍME LOĎ DO POVĚTRÍ

PŘÍPRAVA

- 1 Umístěte všechny vyřazené kanystry s chladicí kapalinou do skladu vybavení.
- 2 Aktivní člen posádky vezme desku autodestrukce a umístí na něj 4 žetony odpočítávání.
- 3 Na začátku tahu tohoto člena posádky odeberte jeden žeton z desky autodestrukce.

PORÁŽKA

Pokud člen posádky na začátku svého tahu už nemůže odebrat žeton z desky autodestrukce, je Nostromo i její posádka zničena.

VÍTĚZSTVÍ

Všichni členové posádky se musí shromáždit v přechodové komoře, každý s 1 kanystrem chladicí kapaliny a 1 šrotem.

ÚTĚK NA LODI NARCISSUS

PŘÍPRAVA

Umístěte všechny odhozené kanystry s chladicí kapalinou do skladu vybavení.

ÚKOL 1

Odložte 1 kanystr chladicí kapaliny do dokovací stanice za každého člena posádky.

ÚKOL 2

Posádka musí mít v inventáři přepravku pro kočky a plamenomet.

VÍTĚZSTVÍ

Všichni členové posádky se musí shromáždit v dokovací stanici.

ODŘÍZNĚTE VŠECHNY PŘEPÁŽKY A VENTILAČNÍ OTVORY

PŘÍPRAVA

- 1 Umístěte žeton průzkumu do každé místnosti, která jej nemá. Ignorujte jakýkoli budoucí efekt, který vám nařizuje umístit žeton průzkumu do místnosti.
- 2 Aktivní člen posádky vezme desku autodestrukce a umístí na ni 4 žetony odpočítávání.
- 3 Na začátku tahu tohoto člena posádky odeberte jeden žeton z desky autodestrukce.

PORÁŽKA

Pokud člen posádky na začátku svého tahu už nemůže odebrat žeton z desky autodestrukce, je Nostromo i její posádka zničena.

VÍTĚZSTVÍ

Odstraňte všechny žetony průzkumu na lodi Nostromo, abyste zvítězili.

MÁTE MÉ SYMPATIE

PŘÍPRAVA

- 1 Umístěte všechny vyřazené kanystry s chladicí kapalinou do skladu zařízení.
- 2 Umístěte Ashe do MA-T-KY. Když se Ash pohybuje, tak směrem ke členům posádky.

ÚKOL

- Poražte Ashe tím, že mu způsobíte 3 poškození.
- Kdykoli se Ash setká s členem posádky, musí tento člen posádky odhodit kanystr 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.

VÍTĚZSTVÍ

Po porážce Ashe použijte na vetřelce plamenomet.

ZÁVĚREČNÁ MISE

Práce v hlubokém vesmíru představuje jedinečné výzvy. Pro návrat domů v jednom kuse je klíčová spolupráce.

TICHO

DOKOVACÍ STANICE

START
HRÁČI: 1-3

STŘETNUTÍ

V případě kontaktu s mimozemským životem buďte extrémně opatrní.

TICHO

GARÁŽ

PŘEPRAVKA PRO KOČKY	VYSTŘELO- VACÍ HÁK	ELEKTRICKÝ BODÁK	PLAMENOMET	SVÍTILNA	KANYSTR S CHLADÍČÍ KAP.
PŘEPRAVKA PRO KOČKY	VYSTŘELO- VACÍ HÁK	ELEKTRICKÝ BODÁK	DETEKTOR POHYBU	SVÍTILNA	KANYSTR S CHLADÍČÍ KAP.
PLAMENOMET	DETEKTOR POHYBU	KANYSTR S CHLADÍČÍ KAP.	KANYSTR S CHLADÍČÍ KAP.	KANYSTR S CHLADÍČÍ KAP.	KANYSTR S CHLADÍČÍ KAP.

ZÁVĚREČNÁ MISE

Práce v hlubokém vesmíru představuje jedinečné výzvy.
Pro návrat domů v jednom kuse je klíčová spolupráce.

ZÁVĚREČNÁ MISE

Práce v hlubokém vesmíru představuje jedinečné výzvy.
Pro návrat domů v jednom kuse je klíčová spolupráce.

ZÁVĚREČNÁ MISE

Práce v hlubokém vesmíru představuje jedinečné výzvy.
Pro návrat domů v jednom kuse je klíčová spolupráce.

ZÁVĚREČNÁ MISE

Práce v hlubokém vesmíru představuje jedinečné výzvy.
Pro návrat domů v jednom kuse je klíčová spolupráce.