



# LEGENDARY™

## ENCOUNTERS

RULE BOOK

An ALIEN™ Deck Building Game

"Je ne peux pas vous mentir à propos de nos chances. Mais vous avez ma sympathie."  
- Ash, Officier Scientifique USSCSS Nostromo

## Résumé du Jeu

Bienvenue à **Legendary™ Encounters : An Alien™ Deck Building Game**. Dans ce jeu entièrement coopératif pour 1-5 joueurs, chaque joueur commence avec comme Rôle l'Artilleur (Gunner) ou le Toubib (Medic) et un deck de cartes Personnage de base. Au début de votre tour, prenez une carte du Deck Ruche (Hive) et placez-la face cachée sur le plateau pour montrer comment les Aliens rampent à travers le Complexe. Jouez alors les cartes de votre main pour générer des Attaques, des Points de Recrutement et des capacités spéciales. Utilisez l'Attaque pour tuer des Aliens ou scanner le Complexe et utilisez des Points de Recrutement pour gagner de nouveaux Personnages pour votre Deck. À la fin de votre tour, chaque Alien qui est arrivé dans la Zone de Combat vous attaque. Quand votre Deck est à court de cartes, mélangez votre défausse pour créer un nouveau Deck, incluant tous les nouveaux Personnages que vous avez recrutés. Cela permet à votre Deck de se renforcer au fil du temps. Mais prenez garde - le Deck Ruche (Hive) devient aussi plus puissant. Vous ferez face aux Aliens qui deviendront de plus en plus fort jusqu'à ce que vous atteigniez l'Ennemi Final.

## Comment Gagner

Les joueurs doivent travailler ensemble pour compléter trois Objectifs comme "The S.O.S.", "They Mostly Come At Night", ou "Who's Laying the Eggs?". Au cours du jeu, les Aliens attaqueront et blesseront les joueurs. Si un joueur prend des dégâts égaux ou supérieurs à sa santé, il meurt et est hors du jeu. Si tous les joueurs meurent, les Aliens gagnent. Si au moins un joueur survit pour achever l'objectif final, les joueurs gagnent.

## Votre Première Partie

Pour votre première partie, suivez les règles de configuration des Pages 4-5, en utilisant les cartes spécifiques indiquées. Cela vous permettra de simuler le film Alien™. Après votre première partie, vous pourrez suivre les instructions page 23 pour jouer à travers Aliens™ Alien 3™ et Alien : Resurrection™, ou vous pouvez les mixer et prendre les objectifs, Personnages et Lieux (Locations) des différents films pour créer vos propres scénarios. Une fois que vous maîtrisez le jeu, vous pouvez essayer le mode "Journal Caché" (Hidden Agenda) qui offre la possibilité à un joueur d'agir secrètement contre les autres.

## Si Vous Avez Déjà Joué à Legendary™ : A Marvel Deck-Building Game...

Legendary™ Encounters a beaucoup de choses en commun avec son homologue Legendary™, comme jouer des cartes pour gagner de l'Attaque ou des Points de Recrutement, réaliser des combos avec les cartes de même classe ou équipe, et combattre l'ennemi pendant sa traversée du plateau. Ci-dessous les différences majeures entre les deux jeux :

### Les Ennemis se Cachent

Quand les cartes sont piochées du Deck Ruche (Hive), elles commencent face cachée dans la zone "Ventillation Shafts" et doivent être scannées par des joueurs ayant suffisamment d'Attaque pour les retourner. Vous pourriez trouver un Alien à tuer, un Évènement (Event) ou un Danger (Hazard) (semblable à un Scheme Twists et un Master Strikes), ou même un allié potentiel qui s'est caché des Aliens.

### Les Ennemis Blessent les joueurs

Quand une carte dépasse la salle "Airlock Room" du Complexe, elle descend dans la Zone de Combat où elle est immédiatement révélée si celle-ci n'a pas déjà été

révélée dans le Complexe. À la fin du tour de chaque joueur, les ennemis dans la Zone de Combat blessent le joueur l'obligeant à piocher un nombre de cartes du Deck Strike égal au nombre de ces ennemis. Quand les joueurs prennent trop de coups, ils meurent.

## Rôles

Chaque joueur choisit un des dix rôles au début du jeu. Votre rôle détermine votre santé et vous donne une carte de Personnage spéciale qui rejoint immédiatement votre Deck.

## Joueurs Alien

Si un Facehugger est révélé, votre équipe doit le tuer rapidement; sinon, un joueur deviendra "infecté" et gagnera une carte Chestburster qui probablement le tuera. Si un joueur meurt de cette manière, celui-ci peut retourner en jeu en tant qu'Alien nouvellement créée, mais jouant cette fois contre le reste de l'équipe.



## Pour Votre Première Partie - Utilisez ces Cartes


Lieu (Location) : Nostromo

Objectif 1 / Ruche (Hive) 1 : "The S.O.S."

Objectif 2 / Ruche (Hive) 2 : "No One Can Hear You Scream"

Objectif 3 / Ruche (Hive) 3 : "A Perfect Organism"

Personnages : Warrant Officer Ripley, Captain Dallas, Chief Engineer Parker,

Navigator Lambert ( Note : Tous ces personnages possèdent l'icône .)

Rôles des Joueurs : Artilleur (Gunner), Technicien (Technician), Chercheur (Researcher), Toubib (Medic), Eclaireur (Scout) (A 4 joueurs, écarterz l'Eclaireur (Scout). A 3 joueurs, écarterz le Toubib (Medic) et l'Eclaireur (Scout), etc)

**LEGENDARY ENCOUNTERS**

**OBJECTIVE**

**AIRLOCK**    **MED-LAB**    **WEAPONS LOCKER**    **POST STATION**

**THE COMPLEX**

SCAN: 2    SCAN: 2    SCAN: 3    SCAN: 1

**LOCATION**

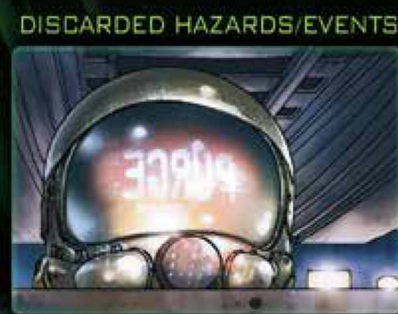
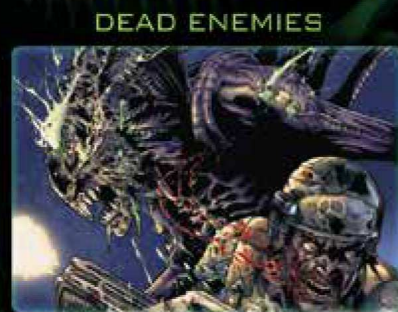
**COMBAT ZONE**

**SERGEANT**

**HQ**

**PREPAREDNESS**

3



**TURN ORDER**  
 During your turn, complete the following phases in order:

- Hive Phase:** Add a Hive card (keeping it face down) and add it to the Complex.
- Action Phase:** Play cards from your hand, using them to recruit, heal, and fight.
- Strike Phase:** Each enemy in the Combat Zone Strikes.
- Cleanup Phase:** Discard your hand and all cards played and then draw six new cards.

## Préparation du Jeu

### Cartes de Joueur

Donnez à chaque joueur son propre Deck de 12 cartes personnel composé de ces cartes :

- 7 Spécialistes
- 5 Fantassins (Grunts)

Chaque joueur choisit alors un des dix Rôles et prend l'Avatar approprié et la Carte de Personnage. (Vous pouvez choisir celui que vous préférez ou vous les distribuez aléatoirement. Une autre méthode consiste à donner deux Avatars aléatoirement à chaque joueur et les laisser en choisir un).

### Carte Avatar

L'Avatar reste devant chaque joueur pendant toute la partie.

- Votre Santé détermine combien de dégâts vous pouvez encaisser avant de mourir.

- Votre Avatar détermine aussi quelle Carte de Personnage vous obtenez. Chaque joueur doit prendre cette carte et l'ajouter à son Deck comme 13ème carte.

- Votre Valeur de Défense est seulement utilisée quand vous jouez avec les Règles Avancées (voir les pages 19-20 pour plus d'infos)



## Piles de Jeu

Note : Seuls le Sergent, les Blessures (Strikes), la Couveuse (Hatchery), le Lieu (Location), l'Objectif, la Ruche (Hive) et les emplacements de Baraquements (Barracks) du plateau sont utilisés à la préparation du jeu. Les autres emplacements seront utilisés une fois que le jeu commence.

Mélangez les 10 cartes Sergent ensemble et placez-les face cachée sur leur emplacement sur le plateau.

Mélangez les 40 cartes de Blessure (Strike) ensemble et placez-les face cachée sur leur emplacement sur le plateau.

Placez les 14 cartes Couveuse (Hatchery) face visible sur l'emplacement Hatchery du plateau. Ces cartes ne doivent pas être mélangées. Elles sont utilisées quand des effets spécifiques arrivent pendant le jeu.

## Lieu (Location) et Objectifs

(Voir la page 23 pour savoir comment simuler une partie à travers chacun des quatre films Alien™).

Choisissez un Lieu (Location) et mettez-le sur l'emplacement Location.



Les objectifs sont marqués "1", "2", ou "3". Chaque partie utilise exactement un objectif "1", un "2" et un "3".

Choisissez un "1", un "2" et un "3" et placez-les sur l'emplacement Objective avec l'Objectif 1 sur le sommet et l'Objectif 3 en dessous. (Les Joueurs doivent achever les Objectifs dans l'ordre, de l'Objectif 1 à l'Objectif 3.)



## La Ruche (Hive)

Pour chaque Objectif que vous avez choisi correspond un "mini-deck" de cartes Ruche (Hive). Les mini-decks sont empilés les uns sur les autres avec le mini-deck de l'Objectif 1 sur le dessus et le mini-deck de l'Objectif 3 en dessous.



Il y a aussi 24 cartes Drone qui sont mélangées dans les mini-decks selon le nombre de joueur. Dans un jeu à 1 joueur, vous mélangez une carte Drone aléatoirement dans chaque mini-deck. Dans un jeu à 2 joueurs, vous mélangez deux Drones aléatoirement dans chaque mini-deck. Etc.



Voici comment construire le Deck Ruche (Hive) :

- Trouvez le mini-deck de 13 cartes de l'Objectif 3. Mélangez-y une carte Drone par joueur aléatoirement. Puis placez-le face cachée sur l'emplacement Hive sur le plateau.
- Trouvez le mini-deck de 11 cartes de l'Objectif 2. Mélangez-y une carte Drone par joueur aléatoirement. Puis placez-le face cachée au-dessus du mini-deck de l'Objectif 3 qui est déjà sur l'emplacement Hive.
- Trouvez le mini-deck de 9 cartes de l'Objectif 1. Mélangez-y une carte Drone par joueur aléatoirement. Puis placez-le face cachée au-dessus du mini-deck de l'Objectif 2 et 3 qui sont déjà sur l'emplacement Hive.

Ainsi quand vous avez fini, vous obtenez un Deck Ruche (Hive) avec les cartes de l'Objectif 1 au-dessus et les cartes de l'Objectif 3 en dessous.

Note : Ne regardez pas les cartes de Drone que vous mélangez - afin de garder le suspens !

## Les Baraquements (Barraks)

Il y a 16 Personnages différents dans le jeu. Il y a 14 cartes pour chaque personnage. Pour constituer les Baraquements (Barraks), choisissez quatre Personnages (au hasard ou au choix) et mélangez les cartes de tous ces personnages ensemble pour un total de 56 cartes.

Il y a quatre personnages Ripley différents (un pour chacun des quatre films) et chacun a sa propre suite de 14 cartes. Vous pouvez constituer les Baraquements (Barraks) avec chacun d'entre eux ou même avec toutes les cartes de Personnage de Ripley si vous voulez.

## Commencer le Jeu

- Placez les cinq premières cartes des Baraquements (Barracks) sur les cinq emplacements du QG (HQ).
- Chaque joueur mélange son Deck de 13 cartes et pioche une main de 6 cartes.
- Choisissez le joueur qui jouera en premier. Les joueurs se suivent dans le sens des aiguilles d'une montre.

## A Votre Tour

Pendant votre tour, réalisez les actions suivantes dans cet ordre :

1. Phase Ruche (Hive) : Tirez une carte Ruche (Hive) (la gardant face cachée) et ajoutez-la au Complexe.
2. Phase Action : Jouez les cartes de votre main, pour recruter, scanner et combattre.
3. Phase Blessure (Strike) : Chaque ennemi dans la Zone de Combat porte un coup.
4. Phase de Nettoyage : Défaussez votre main et toutes les cartes jouées et tirez ensuite 6 nouvelles cartes.

## Phase Ruche (Hive) : Ajoutez 1 Carte Ruche (Hive) dans Complexe

Au début de votre tour, sans la regarder, posez la première carte de la Ruche (Hive) face cachée sur l'emplacement le plus proche dans le Complexe. Les Aliens arrivent !

## Pousser les Autres Cartes Vers l'Avant si Nécessaire

Chacune des cinq salles du Complexe ne peut contenir qu'une carte. Quand une carte entre dans une salle du Complexe, s'il y a déjà une autre carte, la carte existante est poussée d'un espace vers le Airlock pour lui faire de la place. Donc une carte seule entrant dans le Complexe cause parfois le déplacement de plusieurs cartes.

- Souvenez-vous : Ne poussez seulement une carte en avant que si elle doit se déplacer pour faire de la place pour une autre carte entrant dans cet espace.
- Les cartes se déplacent de la même façon qu'elles soient face cachée ou face visible.



## Une Carte Peut Etre Poussée Dans la Zone de Combat

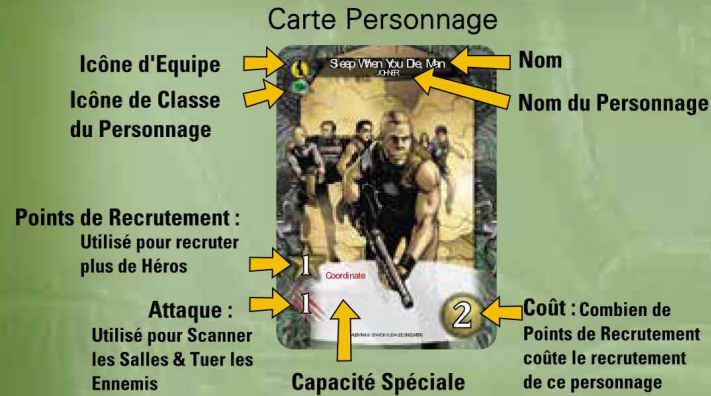
Si une carte est sur la salle Airlock et est poussée, elle quitte le Complexe et entre dans la Zone de Combat. Si elle est face cachée, retournez-la immédiatement face visible. (Voir page 10 pour savoir ce qui arrive quand une carte devient visible).

La Zone de Combat peut contenir n'importe quel nombre de cartes. Chaque fois qu'une nouvelle carte est ajoutée, déplacez celle déjà présente sur la droite. Chaque ennemi dans la Zone de Combat attaquera un joueur à la fin du tour de ce joueur en commençant par l'ennemi qui est dans la Zone de Combat depuis le plus longtemps (le plus à droite) puis traitez les cartes de droite à gauche.

## Phase Action : Jouez les cartes de votre main, pour recruter, scanner et combattre.

Votre Deck est composé de cartes de Personnage. Voici les différentes zones d'un personnage :





Après avoir ajouté une carte Ruche (Hive), vous jouez les cartes de votre main. Certaines de vos cartes produisent des "Points de Recrutement" qui vous permettent de recruter plus de Personnages. D'autres cartes produisent de "l'Attaque" qui vous laisse scanner les salles et tuer des ennemis. Quelques cartes vous donnent des capacités spéciales comme piocher des cartes ou se guérir. Voici comment faire :

- Jouez chaque carte de votre main, dans l'ordre de votre choix, une à la fois.
  - Chaque fois que vous jouez une carte, faites immédiatement ce que cette carte indique. (Quelques cartes indiquent "Une fois dans ce tour" qui signifie que vous pouvez attendre plus tard dans le tour pour utiliser cet effet).
  - Vous obtenez tous les Points de Recrutement inscrits dans l'icône de Recrutement sur la carte, mais vous ne devez pas utiliser ces Points de Recrutement tout de suite.
  - Vous obtenez toute l'Attaque inscrite dans l'icône d'Attaque sur la carte, mais vous ne devez pas utiliser cette Attaque tout de suite.
  - Quelques cartes indiquent quelque chose comme "2+" à l'intérieur de leur icône de Recrutement ou d'Attaque. Le "2" indique que vous obtenez au moins 2 de cette carte. Le symbole "+" signifie que

vous pourriez obtenir plus de Points de Recrutement ou d'Attaque basé sur ce que la carte indique dans sa capacité spéciale.

- Gardez les cartes que vous jouez face visible devant vous jusqu'à la fin de votre tour.
- Vous ne devez pas jouer chaque carte dans votre main. Quelques cartes sont très puissantes dans les bonnes circonstances, mais risquées ou même nuisibles lorsqu'elles sont jouées au mauvais moment.


## Capacités de Classe et d'Equipe

- Quelques personnages ont une capacité avec une Icône de Classe suivi de deux-points, comme


: You get +2

- Vous ne pouvez utiliser qu'une capacité de Classe que si vous avez déjà joué une autre carte de cette Classe plus tôt dans votre tour.
- La Classe d'une Carte est indiquée avec l'icône de Classe sur le coin supérieur gauche de la carte et aussi dans la couleur du bord de celle-ci.
- Vous ne pouvez utiliser la capacité de Classe d'une carte qu'une seule fois même si vous avez joué deux cartes ou plus de la classe exigée plus tôt dans votre tour.
- Vous devez utiliser la capacité de Classe si vous le pouvez (à moins que la capacité n'indique "Vous pouvez ..." (You may...)).
- Quelques personnages ont une capacité avec une Icône d'Équipe comme ou .
  - Cela fonctionne de la même façon que les capacités de Classe.
  - L'icône d'Equipe d'une carte est indiquée sur le coin supérieur gauche de la carte.

Exemple d'une Capacité de Classe :

- “Captain of the Ship”, Montré ici, vous donne toujours 2 d'Attaque quand vous le jouez, même si vous n'avez pas d'autres cartes .



- Si vous avez déjà joué une autre carte  plus tôt dans le tour, vous pouvez utiliser la capacité de classe du “Captain of the Ship” et obtenir 2 points d'Attaque supplémentaire pour un total d'Attaque de 4.

- Si vous jouez deux exemplaires de “Captain of the Ship” comme les deux premières cartes du tour, vous ne pourrez pas utiliser la capacité de Classe du premier, mais vous pourrez utiliser la capacité de Classe du second. Donc vous obtiendriez un total de 6 d'Attaque de ces deux cartes.

## Recruter des Personnages, Scanner des Salles et Combattre des Ennemis.

Pendant que vous jouez les cartes de votre main, ou après que vous ayez joué toutes vos cartes, vous pouvez recruter n'importe quel nombre de personnages, scanner n'importe quel nombre de Salles et combattre n'importe quel nombre d'ennemis. Vous pouvez réaliser ces actions une ou plusieurs fois tant que vous le pouvez et dans n'importe quel ordre.

### Comment Recruter un Personnage

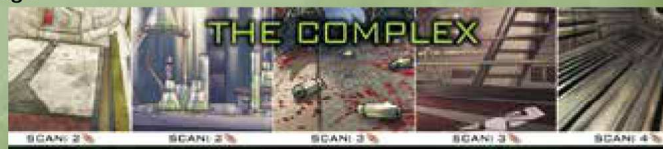
La section QG du plateau possède cinq emplacements contenant chacun seulement un personnage face visible issu des Baraquements (Barracks).

Pour recruter un personnage du QG, dépensez des Points de Recrutement égaux aux coûts du personnage (visible sur son coin bas droit) et mettez-le ensuite dans votre pile de défausse. Quand votre Deck est vide et que vous mélangez votre pile de défausse pour faire un nouveau Deck, vous piocherez bientôt ce nouveau personnage et pourrez utiliser ses capacités. Quand il y a un espace vide dans le QG pour

une raison quelconque, remplissez-le à nouveau immédiatement avec la première carte des Baraquements (Barracks) retournée face visible. Par exemple, vous pourriez recruter un personnage, voir quel nouveau apparaît à sa place et recruter ensuite ce nouveau personnage si vous avez assez de Points de Recrutement. Vous pouvez aussi recruter un Sergent de la pile de Sergent. Pour faire ainsi, dépensez 3 Points de Recrutement et mettez la première carte de la pile Sergent dans votre défausse. Les sergents coûtent toujours 3 Points de Recrutement et il y a des Sergents pour chacune des cinq classes de personnage. (Vous ne savez pas lequel vous obtenez jusqu'à ce que vous le recrutiez). A part posséder des Classes différentes, les Sergents sont identiques. Quelques capacités spéciales vous indiquent de "gagner" un personnage. Quand vous gagnez un personnage, à moins que l'effet ne dise le contraire, il va dans votre pile de défausse.

### Comment Scanner une Salle

Pendant le jeu des cartes seront cachées (face cachée) dans le Complexe. C'est habituellement une bonne idée de scanner ces cartes pour les retourner face visible. De cette façon, si vous trouvez un Alien, vous pouvez essayer de le tuer avant qu'il ne se déplace dans la Zone de Combat et commence à vous attaquer. Chacune des cinq Salles dans le Complexe a un Coût de Scan. Pour scanner une salle qui possède un Scan de la salle. Retournez alors la carte cachée vers la face visible. Il y a aussi des capacités spéciales dans le jeu qui vous laissent scanner une salle. Dans ces cas vous ne devez pas payer le Coût de Scan pour scanner la salle.



## Retourner une Carte Cachée Face Visible

Une carte cachée est retournée face visible quand sa salle est scannée ou quand elle entre dans la Zone de Combat. Selon la carte, différentes choses arrivent quand elle est retournée face visible.

## Révéler un Ennemi

Les ennemis composent la majorité des cartes du Complexe. Les ennemis incluent des Aliens aussi bien que des humains ou des androïdes qui agissent contre les joueurs. Voici les différentes zones d'une carte Ennemie :



Quand un ennemi est révélé, il reste où il est et continue à se déplacer à travers le complexe de la même façon qu'une carte face cachée se déplace. Quelques ennemis ont la capacité "Révéler :" (Reveal). Quand un ennemi est retourné face visible, sa capacité est activée une fois et peut être ignorée ensuite.

## Révéler un Evènement

Chaque carte Objectif a une capacité d'Evènement (Event). Quand un Evènement (Event) est révélé, suivez la capacité d'Evènement (Event) située sur l'Objectif actuel et mettez ensuite la carte d'Evènement dans l'emplacement de défausse Dangers/Évènements (Hazards/Events).

Au début du jeu vous serez sur l'Objectif 1, ainsi, quand vous révéléz un Evènement (Event) il

déclenchera la capacité de cet objectif.

Plus tard dans le jeu, après avoir complété l'Objectif 1, vous passerez à l'Objectif 2, ainsi, n'importe quels Evènements (Events) qui sont révélés déclencheront cette carte. Finalement si vous arrivez à l'Objectif 3, les Evènements (Events) déclencheront cette carte. (Voir Achever des Objectifs à la page 11 pour plus d'infos sur les Evènements (Events)).

## Révéler un Danger (Hazard)

Chaque carte Lieu (Location) a trois capacités de Danger (Hazard) numérotées 1, 2 et 3. La première fois que vous révéléz une carte de Danger (Hazard), cela déclenche la première capacité de Danger (Hazard) du Lieu (Location). Mettez alors le Danger (Hazard) dans l'emplacement de défausse Dangers/Évènements (Hazards/Events). La seconde fois que vous révéléz une carte de Danger (Hazard), il déclenche la deuxième capacité du Lieu (Location) et la troisième fois que de vous révéléz un Danger (Hazard), il déclenche la troisième capacité du Lieu (Location).

## Révéler un personnage ou une Carte Spéciale

Parfois vous trouverez un Personnage ou une carte Spéciale. Ces cartes auront toujours une capacité "Révéler" (Reveal) qui vous indiqueront quoi faire. (Souvent, un effet positif arrivera si vous trouvez une de ces cartes avant qu'elle n'arrive dans la Zone de Combat.)

## Comment Combattre un Ennemi

Une fois qu'un ennemi a été retourné face visible vous pouvez vous battre avec lui. Vous pouvez vous battre avec n'importe quel nombre d'ennemis, l'un après l'autre, qu'il soit dans le Complexe ou dans la Zone de Combat. Pour vous battre avec un ennemi, dépensez de l'Attaque égale à la valeur d'Attaque de cet ennemi pour le tuer. Alors mettez cette carte sur l'espace "Dead Enemies" du plateau.

Vous pouvez seulement vous battre avec un ennemi si vous avez assez d'Attaque pour le tuer. Si d'une façon ou d'une autre un ennemi a 0 d'Attaque, il mourra immédiatement quand vous l'attaquerez.

Après avoir tué un ennemi, s'il vous reste de l'Attaque, vous pouvez l'utiliser pour scanner des Salles et/ou vous battre avec plus d'ennemis. Certains ennemis ont une capacité "Mort" (Death). Quand cet ennemi meurt, suivez les instructions de sa capacité Mort.

## Phase Blessure : Chaque Ennemi dans la Zone de Combat Attaque

De droite à gauche, chaque ennemi dans la Zone de Combat vous frappe, l'un après l'autre. Quand un ennemi frappe, vous devez tirer une carte du Deck Strike.

La plupart des Strikes ont une valeur d'Attaque qui représente les dégâts de la Blessure (Strike). Placez ces Blessures (Strikes) à côté de votre Avatar. Si vous obtenez des dégâts plus grands ou égaux que la santé de votre Avatar, vous êtes mort et quittez le jeu. Vous ne jouez plus et enlevez toutes vos cartes du jeu. C'est maintenant à vos coéquipiers de vous venger !

Quelques Blessures (Strikes) ont des effets supplémentaires, certaines font des choses négatives au lieu de dommages et quelques-unes sont "Ratées" (Misses) (qui ne fait aucun dégât). Parfois d'autres effets de jeu peuvent vous forcer à tirer des Blessures (Strikes). Cela fonctionne comme quand un ennemi attaque.

Heureusement quelques effets vous permettent de guérir des Blessures (Strikes). Quand une Blessure (Strike) est guérie ou défaussée autrement, mettez la dans l'emplacement de défausse Strikes.

## Phase de Nettoyage : Défaussez votre Main et Piochez 6 Nouvelles Cartes

- À la fin de votre tour, mettez toutes les cartes que vous avez jouées ce tour dans votre pile de défausse. Défaussez également toutes les cartes de votre main que vous n'avez pas jouées ce tour. (Vous pouvez regarder votre pile de défausse à tout

moment pour voir ce qu'il y a dedans).

- Piochez alors six nouvelles cartes de votre Deck.
- Si vous n'avez pas assez de cartes dans votre Deck et que vous devez piocher, mélangez votre pile de défausse pour former un nouveau Deck. Piochez alors le reste des cartes dont vous avez besoin.
- Ne mélangez pas votre pile de défausse pour former un nouveau Deck avant que votre Deck ne soit complètement vide ET que vous devez piocher ou révéler plus de cartes de votre Deck. (Parfois cela peut amener à vider temporairement votre Deck).

## Achever des objectifs

Il y a beaucoup de types d'Objectifs différents. Certains exigent que vous trouviez et révéléz certaines cartes. Certains exigent que vous attachiez des cartes spéciales à une Salle dans le Complexe. Et certains exigent que vous tuiez un Alien spécifique.

Les joueurs ne peuvent avoir qu'un "objectif actuel" à la fois. Quand un Objectif est complété, mettez-le immédiatement en dessous des trois cartes Objectifs. Les joueurs peuvent alors s'occuper de l'Objectif suivant.

Les joueurs doivent toujours achever l'Objectif 1 avant qu'ils ne puissent compléter l'Objectif 2 et doivent achever l'Objectif 2 avant de pouvoir compléter l'Objectif 3. Quand le troisième Objectif est achevé, le jeu est fini et les joueurs ont gagnés. Certains Objectifs comportent le texte "Préparation" (Setup). Suivez ces instructions immédiatement quand il devient l'objectif actuel.

La première fois que vous jouez avec un Objectif, la façon de le compléter peut ne pas être immédiatement claire. Cependant, vous pourrez toujours comprendre comment vous frayer un chemin à travers la Ruche (Hive).

## Cartes Objectif

Quelques Objectifs exigent que vous fassiez quelque chose avec les cartes que vous trouverez dans la Ruche (Hive). Les cartes sont considérées comme un but à atteindre pour l'Objectif 1, 2, ou 3. Si une de ces cartes possède une capacité où vous pouvez dépenser des Points de Recrutement, vous pouvez seulement utiliser la capacité si l'Objectif approprié est actif.



## Ennemi Final

Chaque Objectif 3 exige que les joueurs tuent un ou plusieurs Aliens spécifiques. Ces Aliens possèdent le terme "Ennemi Final". Vous ne pouvez pas vous battre avec un Ennemi Final avant que vous ne soyez sur l'Objectif 3. (Si vous n'avez pas encore complété l'Objectif 2 quand un Ennemi Final se montre, vous avez probablement des ennuis.)

## Mot Clé de Capacité sur un Personnage

Il y a quatre mots-clés de capacités indiqués sur les Personnages :

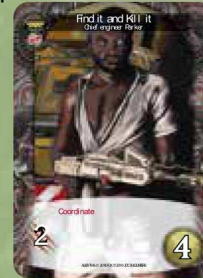
### Coordination (Coordinate)

La coordination vous permet de laisser un autre joueur "emprunter" une de vos cartes. C'est une façon d'aider vos coéquipiers à tuer de puissants ennemis. C'est le mot-clé le plus commun trouvé sur des Personnages dans les Baraquements (Barracks) et tous les Sergents possèdent Coordination (Coordinate).

Pendant le tour d'un autre joueur vous pouvez vous Coordonner avec eux comme ceci :


- Mettez de côté une carte Coordination (Coordinate) de votre main face visible et piochez ensuite immédiatement une nouvelle carte pour la remplacer. Comme elle est mise de côté, elle est considérée comme "hors du jeu".

- Ce joueur peut maintenant jouer une copie de la carte que vous avez coordonnée avec lui. (Voir Copier une Carte à la page 16)
- À la fin du tour de ce joueur, mettez la carte que vous avez Coordonné dans VOTRE défausse. Vous ne pouvez Coordonner qu'une seule carte pour chaque joueur pendant son tour. Cependant, plusieurs joueurs peuvent chacun coordonner une carte avec le joueur dont c'est le tour afin de lui donner un énorme avantage. Quand vous Coordonnez une carte avec un joueur, il peut ne pas vouloir en jouer une copie. Dans tous les cas, vous piochez toujours une carte en remplacement.



Exemple de coordination : c'est le tour du joueur A.

Le joueur B décide de Coordonner la carte "Find It And Kill It." Le joueur B met de côté la carte face visible, pioche une carte de remplacement et l'indique au joueur A. Le joueur C décide aussi de Coordonner. Le joueur C met de côté "The Company's Orders", pioche une carte de remplacement et le dit au joueur A.

Le joueur A copie maintenant les deux cartes Coordonnées, gagnant 2 d'Attaque du premier et 2 Points de Recrutement du deuxième. Encore mieux, "Find It And Kill It" est une carte  qui lui permet de déclencher sa capacité de survie "First Aid" qui guérit une blessure de n'importe quel joueur. À la fin du tour du joueur A, la carte coordonnée du joueur B va dans la défausse du joueur B et la carte coordonnée du joueur C va dans la défausse du joueur C.

## Vigie (Vigilant)

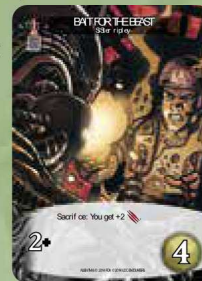
Les personnages Vigie (Vigilant) peuvent rester en jeu plus longtemps qu'un tour. Quand vous jouez un personnage Vigie (Vigilant), laissez-le en jeu devant vous comme une carte normale. Cependant, à la fin de votre tour, quand vous défaussez vos cartes et piochez une nouvelle main, laissez vos cartes Vigie (Vigilant) en jeu. La plupart des personnages Vigie (Vigilant) vous laissent les défausser pour obtenir un effet comme gagner de l'Attaque ou éviter une Blessure (Strike). Pendant votre tour quand vous jouez un personnage Vigie (Vigilant) il vous aide à déclencher des Capacités d'équipe ou de Classe. Cependant, pour les tours suivants alors qu'une carte Vigie (Vigilant) reste en jeu, il ne vous aidera plus à déclencher ces capacités.

Si un effet dit de faire quelque chose à un de "vos" personnages, ceci inclut les personnages de votre main, les personnages que vous avez joués ce tour et n'importe quels personnages Vigie (Vigilant) que vous avez en jeu. Si vous devez "montrer" un personnage pour un effet, vous pouvez montrer un de vos personnages Vigie (Vigilant).

## Sacrifice

Quelques cartes vous permettent de les sacrifier pour obtenir un effet spécial. Jouez la carte normalement, puis, n'importe quand pendant votre tour, vous pouvez tuer (Kill) la carte, la mettant dans l'emplacement de Personnages Morts (Dead Characters), afin d'obtenir son effet de Sacrifice.

Quand vous Sacrifiez une carte, vous gardez toujours les Points de Recrutement, Attaque, ou Capacité "Une fois ce tour" (Once this turn) qu'elle a produit ce tour. Elle compte aussi toujours dans le déclenchement des capacités de Classe ou d'Équipe des autres cartes.



## Mobilisé (Mobilize)

Un personnage Mobilisé vous accorde une capacité spéciale dès que vous gagnez le personnage. Quand vous recrutez ou gagnez un personnage avec Mobilisé (Mobilize), après avoir rempli à nouveau le QG, vous appliquez son texte Mobilisé (Mobilize) immédiatement. (Vous devez utiliser la capacité Mobilisé (Mobilize) à moins qu'il nesoit spécifié "Vous pouvez..." (You May)). Après avoir gagné un personnage Mobilisé (Mobilize) vous ignorez son effet Mobilisé (Mobilize).

## Facehuggers et Chestbusters

Les Facehuggers fonctionnent différemment des autres Aliens. Quand il est révélé, il est placé en face du joueur dont c'est le tour. Cela représente le fait que le Facehugger essaie de s'attacher à ce joueur. Clui-ci peut se battre et le tuer pendant son tour si possible. Si ce joueur ne peut pas le tuer, le joueur suivant peut le combattre pendant son tour. Si aucun joueur ne peut le tuer, le Facehugger "infecte" le joueur initial : le Facehugger meurt et va dans l'emplacement Dead Enemies. Alors, ce joueur met une carte Chestbuster de la pile Couveuse (Hatchery) dans sa défausse.

S'il ne reste qu'un joueur en jeu et que ce joueur révèle un Facehugger, il aura ce tour et le suivant pour le tuer. Le Facehuggers ne peut pas être déplacé par des effets de joueur (comme Electric Prod).

Si de multiple Facehuggers infectent un joueur en même temps, ils meurent tous, mais le joueur ne gagne qu'une seule carte Chestbuster. Prenez garde : les Facehuggers peuvent surgir d'emplacements inattendus, sans avertissement !



Quand vous obtenez un Chestburster les choses suivantes arrivent :

- Les ennemis ne vous frapperont plus. (Vous faites partie de la famille maintenant).
- Si un Facehugger est placé devant vous, il se déplace sur le joueur suivant.
  - Ce joueur n'a toujours que ce tour et le suivant avant que lui ou elle ne soit infecté.
  - S'il n'y a aucun autre joueur pour le déplacer, le Facehugger meurt.
- Lorsque vous piochez le Chestburster, il se crée sa sortie au travers de votre poitrine et vous mourez douloureusement.
  - Si vous jouez avec les règles avancées "Le Joueur Alien" (voir la page 19), vous rentrez maintenant en jeu comme un Alien. Sinon, vous êtes simplement hors du jeu.

Exemple d'un Facehugger + Chestburster :

Le joueur A dépense un peu d'Attaque pour scanner le Med-Lab. Celui-ci révèle la carte cachée et c'est un Facehugger ! Le joueur A met le Facehugger à côté de son avatar. Le joueur A se rend compte qu'il n'a pas assez d'Attaque pour le tuer et commence à s'affoler. Il prend le reste de son tour et regarde ensuite le joueur suivant (le Joueur B). "Hé, pouvez-vous tuer cette chose ?"

Le joueur B prend son tour. Il se rend compte qu'il n'a pas assez d'Attaque pour tuer le Facehugger. "Je suis désolé - je ne peux pas t'aider..." À la fin du tour du joueur B, le Facehugger infecte le joueur A. Le Facehugger meurt et va dans l'emplacement Dead Enemies. Alors le joueur A met un Chestburster de la Couveuse (Hatchery) dans sa défausse.

Si les joueurs peuvent trouver un moyen d'enlever le Chestburster du Deck du joueur A ou de sa défausse tout va bien. Autrement, quand il le pioche, il meurt immédiatement .

## Règles Complémentaires Joueurs Contre Joueurs

Parfois un joueur pourrait vouloir se battre avec un autre joueur. (Les principales raisons de le faire se trouvent dans les Règles Avancées "Journal Secret" (Hidden Agenda) ou Joueurs Aliens.) Pendant votre tour, vous pouvez vous battre avec un autre joueur en dépensant de l'Attaque égale à la valeur de Défense de ce joueur. Ce joueur doit alors piocher une carte Blessure (Strike). Vous pouvez attaquer un autre joueur autant de fois que vous le souhaitez en un tour tant que vous pouvez dépenser assez d'Attaque à chaque fois.

### "Vos Personnages"


Si un effet se réfère à "vos personnages" (Your Characters) cela inclut n'importe quel personnage de votre main ainsi que n'importe quels personnages que vous avez joués ce tour. (On compte aussi n'importe quels personnages Vigie (Vigilant) que vous avez - voir page 13). Les personnages de votre Deck et de votre défausse ne comptent pas. Les copies de personnages (comme une carte coordonnée) ne comptent pas non plus.

### "Tuer" (Kill)

En plus des dépenses d'Attaque pour tuer des ennemis, il y a beaucoup d'effets qui disent de "Tuer" (Kill) certaines cartes. Les ennemis Tués vont sur l'emplacement Dead Enemies et les personnages Tués vont sur l'emplacement Dead Characters. Si un Chestburster est tué, remettez-le dans sa Couveuse (Hatchery). Et si d'une façon ou d'une autre un Danger (Hazard) ou un Évènement (Event) sont Tués, mettez-les dans l'emplacement de défausse de Hazards/Events. Si une carte dit de tuer "un de vos personnages" (one of your characters) vous pouvez tuer un personnage de votre main ou un de ceux que vous avez déjà joué ce tour. Si vous tuez celui vous avez déjà joué, vous pouvez toujours utiliser les Points de Recrutement, l'Attaque et les capacités spéciales de personnage, y compris les capacités "Une fois ce tour" (Once this turn). Il compte aussi toujours pour le déclenchement

d'une capacité de Classe ou d'Équipe d'une autre carte. Tuer certains des Marines de Base (des Spécialistes et des Fantassins (Grunts)) de départ peut en réalité être très bon pour vous, puisqu'il signifie que vous piocherez vos personnages plus puissants plus souvent, au lieu de piocher les Marines plus faibles.

## Marines

Les Spécialistes et les Fantassins (Grunts) avec qui vous commencez, ainsi que les Sergents que vous recrutez, ont tous le symbole d'Équipe . Les spécialistes et les Fantassins (Grunts) n'ont aucune classe de personnage, mais il y a des Sergents avec chacune des cinq classes de personnage.

## "Gagner" des Cartes

Quand vous gagnez une carte, mettez-la dans votre défausse. Après avoir mélangé votre Deck, vous pourrez piocher cette nouvelle carte.

## Etre à Court de Carte dans le Deck Ruche (Hive)

Souvent le Deck Ruche (Hive) viendra à manquer alors que les joueurs luttent pour battre l'Ennemi Final. Si vous deviez ajouter une carte Ruche (Hive) et que le Deck Ruche (Hive) est vide, prenez toutes les cartes dans l'emplacement Dead Enemies, mélangez-les ensemble et créez un nouveau Deck Ruche.

Au cas improbable où le Deck Ruche (Hive) vient à manquer une deuxième fois, les Aliens ont envahi les joueurs et tous ceux-ci meurent. (Cela arrive quand vous devez ajouter une carte Ruche (Hive) et qu'il n'y en a plus).

## Etre à Court de Carte dans le Deck Barraquements (Barracks)

Si les Barraquements (Barracks) viennent à manquer, continuez à jouer normalement mais le QG ne se remplira pas à nouveau. Et une fois qu'il n'y a plus de cartes dans le QG (HQ) vous ne pourrez plus recruter de personnages (autres que des Sergents).

## Etre à Court de Carte dans la Pile Sergent

Si cette pile vient à être vide, continuez à jouer normalement mais vous ne pourrez plus recruter de Sergents.

## Etre à Court de Carte dans le Deck Blessure (Strike)

Quand ce Deck vient à être vide, mélangez immédiatement toutes les blessures (Strikes) défaussées pour faire un nouveau Deck.

## Capacités Spéciales sur les Cartes

- Les cartes peuvent ignorer les règles du jeu.
- Si une carte dit que vous ne pouvez pas faire quelque chose et qu'une autre vous dit de le faire, "ne peut pas" (Can't) bat "peut" (Can).
- Si une carte vous dit de faire quelque chose et que vous ne pouvez pas tout faire, faites ce que vous pouvez. Par exemple, si une carte vous dit de défausser deux cartes de votre main et que vous n'avez qu'une seule carte, défaussez juste une carte.
- Si une carte exige de faire un choix et que la désignation de celui qui doit faire le choix n'est pas clair, c'est le joueur dont c'est le tour qui fait le choix.
- Si une carte "vous" charge de faire quelque chose et que la désignation de celui auquel il se réfère n'est pas clair, il se réfère au joueur dont c'est le tour.

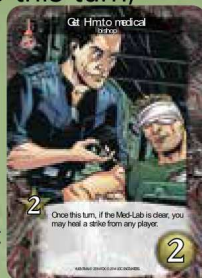
## "Montrer" une Carte

Cela a juste pour but de montrer aux autres joueurs que vous avez une carte particulière. Vous ne devez pas jouer ou défausser cette carte. Vous pouvez aussi montrer une carte que vous avez déjà en jeu (incluant les cartes Vigies (Vigilants)).



## "Une Foix Ce Tour" (Once this turn)

La plupart des capacités de carte ont lieu immédiatement quand vous la jouez. Cependant, certaines indiquent "Une fois ce tour" (Once this turn), ce qui signifie que vous pouvez utiliser cette capacité plus tard pendant votre phase Action au lieu de tout de suite. Cependant, une fois que vous arrivez à la phase Blessure (Strike) du tour il est trop tard pour l'utiliser.



## "Joueur Suivant" (Next player)

Quelques effets se réfèrent au joueur suivant. D'habitude cela indique le joueur qui est à côté du joueur actif. Cependant, s'il y a seulement un joueur en jeu (parce que vous jouez le solo ou parce que tous les autres sont morts), alors "le joueur suivant" se réfère à vous. Par exemple, si un effet dit "vous et le joueur suivant piochez chacun une Blessure (Strike)", vous piocherez deux Blessures (Strikes).

## Ennemi Obtient -2 d'Attaque

Quelques effets réduisent l'Attaque d'un ennemi. Il ne peut jamais descendre en dessous de 0. Quand vous vous battez avec un ennemi, si son attaque est 0, vous pouvez le tuer sans utiliser d'Attaque.

## "Attacher" à Cette Salle ("Attach" to a Room)

Quelques cartes indiquent de "l'attacher" à une salle. Dans ce cas, mettez-la sur cette salle du Complexe mais faites-la glisser un peu au-dessus. De cette façon, d'autres cartes peuvent toujours entrer dans cette salle en plus de la carte attachée, mais le nom de la carte attachée est toujours visible. La carte attachée ne compte pas comme étant "dans" cette salle.



## "Nettoyer" Cette Salle ("Clear" Room)

On considère une Salle "Nettoyée" (Clear) s'il n'y a aucune carte dans celle-ci. Une salle qui a une carte attachée peut toujours être nettoyée s'il n'y a aucune autre carte. Si une salle est "bloquée" par un effet, elle est enlevée du jeu et ne compte jamais comme étant "Nettoyée" (Clear).

## Copier une Carte

Quelques effets vous permettent de copier une carte. Quand vous copiez une carte, c'est comme si vous aviez juste joué cette carte. Vous obtenez tous ses Points de Recrutement, Attaque et des capacités spéciales incluant n'importe quelle capacités de Classe ou d'Équipe qu'elle a et les mots-clés comme Sacrifice. La copie d'une carte ne peut pas être tuée ou défaussée.

## "Ne peut Pas Bouger" (Does Not Move)

Quelques ennemis ne se déplacent pas. Si une autre carte essaye d'entrer dans son emplacement, laissez-la où elle est et placez l'autre carte sur l'emplacement suivant.

## "Ne Peut Pas Blesser" (Does Not Strike)

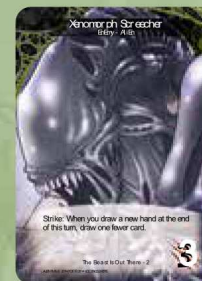
Quelques ennemis ne frappent pas. Ignorez juste cet ennemi pendant la phase Blessure (Strike).

## La Blessure Double et la Blessure Triple.

Quand un ennemi avec Blessure Double vous frappe, vous piochez deux cartes de Blessure (Strike) au lieu d'une. S'il a la Blessure Triple, vous piochez trois cartes de Blessure (Strike) au lieu d'une.

## Capacité "Blessure" (Strike)

Quelques ennemis ont des capacités de "Blessure" (Strike). Quand ces ennemis vous blessent, en plus de la pioche d'une Blessure (Strike), suivez les instructions sur la carte.

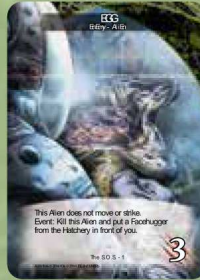


## Capacités de Zone

Quelques cartes ont des capacités qui sont uniquement actives quand cette carte est dans une certaine zone. Comme : "Complex :", "Opérations :", ou "Combat Zone :".

## Capacité "Évènement"

Quelques ennemis ont des capacités qui se déclenchent quand un Évènement (Event) est révélé. Quand un Évènement (Event) est révélé, résoudre d'abord l'Évènement (Event) sur l'Objectif et résoudre ensuite l'effet sur les ennemis en jeu.



## Cartes Ruche "Spéciales"

Quelques cartes dans la Ruche (Hive) sont marquées comme "Spéciales". Suivez juste les instructions sur ces cartes quand elles sont révélés.

## Payer les ★ d'une Capacité

Quelques cartes vous permettent "de payer" ★ (Pay) pour obtenir un effet. Dans ce cas, dépensez juste le nombre de ★ et suivez les instructions.

## Grown in a Lab

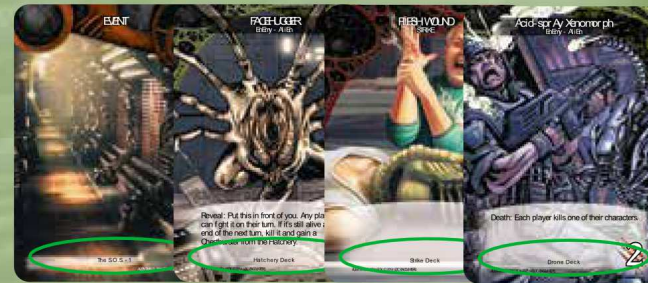
Grown in a Lab devient un clone d'une autre carte que vous avez jouée ce tour. Dans ce cas, il gagne les stats, le texte, la classe, l'équipe, le nom de personnage, etc... de la carte que vous clonez. Cependant, il compte toujours comme une carte Ripley (pour les objectifs de cartes comme Acid Blood ou The Newborn).

## Ventilation Lock

Une carte, Ventilation Lock, peut bloquer les Ventilation Shafts. Quand cela arrive, cette salle n'existe plus. Mettez la Carte Objectif actuel (No One Can Hear You Scream) sur cette salle et mettez ensuite l'intégralité du Deck Ruche (Hive) sur celle-ci.

## Appartenance d'un Deck

La plupart des cartes en jeu ont une appartenance sur elles, ce qui rend plus facile de savoir à qui elle appartient. Ceci est particulièrement utile quand rangez et réorganisez un jeu fini.




## Timing


Si une carte indique à plusieurs joueurs de faire quelque chose en même temps, c'est d'abord le joueur dont c'est le tour qui le fait puis les autres joueurs dans le sens des aiguilles d'une montre.


Si plusieurs cartes sont déplacées vers la Zone de Combat en même temps, retournez face visible la première (si nécessaires) et traitez chacun des effets "Reveal" ou Danger (Hazard) ou capacité d'Évènement (Event). Tournez ensuite la carte suivante face visible, etc...


Si plusieurs effets arrivent en même temps et que l'ordre d'exécution n'est pas clair, le joueur dont c'est le tour choisit l'ordre.


## Classes de Personnages

 Intel Ces personnages sont le mieux pour l'obtention d'informations, le scan de salles et la pioche de carte.

 Leadership Ces personnages excellent à la production de Points de Recrutement supplémentaires et l'obtention de personnages supplémentaires.


 Force Ces personnages sont efficaces dans la production d'Attaque et la destruction de cartes que vous ne voulez plus dans votre Deck.


 Survie Ces personnages peuvent éviter de piocher des blessures et peuvent guérir les joueurs.


 Tech Ces personnages sont des touche-à-tout qui peuvent bricoler avec les effets des autres classes pour en faire quelque chose d'unique comme le déplacement des ennemis ou la copie d'autres cartes que vous avez jouées ce tour.





## Equipes

 Nostromo: "We'll move in pairs. We'll go step by step and cut off every bulkhead and every vent until we have it cornered. And then we'll blow it out into space." – Warrant Officer Ripley

 Sulaco: Sulaco: "We got tactical smart missiles, phase-plasma pulse rifles, RPGs, we got sonic electronic ball breakers. We got nukes, we got knives, sharp sticks..." – Private Hudson

 Fury-161: "You're all gonna die. The only question is how you check out. Do you want it on your feet? Or on your knees... begging? I ain't much for begging. Nobody ever gave me nothing. So I say \$%&# that thing! Let's fght it!" – Brother Dillon

 The Betty: "Hey, Ripley. I heard you, like, ran into these things before. So, like, what did you do?"  
"I died." - Johner and Ripley No. 8.

 Colonial Marines: "All right, sweethearts, you're a team and there's nothin' to worry about. We come here, and we gonna conquer, and we gonna kick some, is that understood?" – Sgt. Apone

## Règles Avancées

Voici les règles que vous devriez utiliser une fois que vous pensez avoir maîtrisé le jeu.

### Règles Avancées : Joueur Alien

"Il y a un monstre dans votre poitrine. C'est vraiment méchant. Et dans quelques heures il va traverser votre cage thoracique et vous allez mourir. Des questions ?" - Ripley No. 8

Dans les règles standards, quand un joueur meurt tué par un Chestbuster il est hors du jeu (comme s'il meurt de dégâts de Blessure). Avec cette règle facultative, quand un joueur meurt tué par un Chestbuster il rentre en jeu au tour suivant comme un Joueur Alien.

Voici comment ça marche :



- Quand vous mourez, enlevez votre Avatar et toutes vos cartes (le Deck, la main, etc) du jeu.
- Choisissez un Avatar Alien aléatoirement.
- Mélangez le Deck de Joueur Alien de 36 cartes et piochez une main de 6 cartes.
- Vous avez maintenant un nouveau but : Tuer le reste des joueurs.
- Faites la chose suivante pour chacun de vos tours, dans cet ordre :

1. Jouez n'importe quel nombre de cartes de votre main.
2. Défaussez chaque carte que vous avez jouée et qui reste dans votre main et piochez une nouvelle main de 6 cartes. (Vous ne faites rien d'autre pendant vos tours comme la phase Ruche ou Blessure).

- Si votre Deck vient à être vide, recréez-le comme si vous étiez un joueur régulier.
- Les joueurs peuvent se battre avec vous en dépensant l'Attaque égale à votre Défense. Chaque fois que vous êtes attaqué de cette façon, piochez une Blessure (Strike). Ignorez tout texte sur cette Blessure (Strike), mais s'il y a un nombre de dégâts de 1 ou plus, placez-la à côté de votre Avatar.
- Si jamais vous avez des dégâts de Blessure (Strike) supérieurs ou égaux à votre santé, vous mourez. Enlevez votre Deck, main et défaussez du jeu, mais laissez n'importe quelles cartes que vous pourriez avoir mises sur plateau.
- Vous ne comptez plus comme "un joueur" pour les effets de jeu. Si un effet dit que quelque chose arrive "au joueur suivant" (next player) et que cela devait être vous, il vous passe et continue avec le joueur suivant. Note : quelques cartes se réfèrent spécifiquement à "un Joueur Alien" (Alien Player).
- Si un Évènement (Event) ou un Danger (Hazard) est révélés, traitez-le comme si le joueur suivant l'avait révélé. (Il se réfère à lui et il y prend n'importe quelle décision.).
- Si jamais vous recevez un Facehugger, donnez le au joueur suivant à la place.
- Si à n'importe quel moment tous les joueurs dans le jeu sont des joueurs Aliens, le jeu prend fin.

### Règles Avancées : Journal Secret (Hidden Agenda)

"You know, Burke, I don't know which species is worse. You don't see them screwing each other over for a goddamn percentage." – Ellen Ripley

Comme si une horde d'Aliens n'était pas suffisant, maintenant il peut y avoir un traître parmi vous. Les règles Journal Secret (Hidden Agenda) ajoutent un élément secret et du suspens parmi les joueurs.

## Cartes Journal

Au début du jeu, après que les joueurs ont choisi leurs rôles et ont construit leurs Decks de 13 cartes de départ, faites la chose suivante :

- Sans les regarder, choisissez aléatoirement une des dix cartes personnage "Bon Journal" (Good Journal) pour chaque joueur, mais ne les distribuez pas encore.
- Sans les regarder, choisissez aléatoirement une des cinq cartes personnage "Mauvais journal" (Evil Agenda).
- Mélangez une Mauvaise carte avec les Bonnes cartes de Journal, ensuite distribuez-en une à chaque joueur. Remettez la carte restante dans la boîte de jeu sans la regarder. Elle ne sera pas utilisée dans le jeu. Si c'était la Mauvaise carte, cela signifie qu'il n'y a aucun traître... mais les joueurs ne le savent pas encore.
- Les joueurs peuvent maintenant regarder leurs cartes de Journal pour découvrir s'ils sont Mauvais. Alors, chaque joueur met sa carte de Journal face cachée en-dessous de son Avatar. (Ils peuvent le regarder à tout moment pendant le jeu.) Vous ne pouvez pas révéler votre carte de Journal aux autres joueurs.

Si vous avez reçu un Bon Journal (Good Agenda), vous jouez normalement. Vous gagnez en achevant les trois Objectifs. Si vous avez reçu le Mauvais Journal (Evil Agenda), vous jouez un jeu très différent. Vous travaillez secrètement pour "la Compagnie". Par tous les moyens nécessaires vous voulez que tous les autres joueurs meurent, ainsi un



spécimen Alien peut être récupéré. Une fois que tous les autres sont morts, vous devez alors appeler l'équipe de secours de la Compagnie. (Voir ci-dessous.) Le nom de chaque carte Journal décrit la personnalité de votre personnage. Par exemple, vous pourriez être "un Artilleur Impitoyable" (Ruthless Gunner) ou "un Scout Intrépide" (Fearless Scout).

## Secrets Dévoilés

- Pendant la Configuration, mettez de côté un nombre de cartes "Secrets Dévoilés" (Secrets Revealed) correspondant au nombre de joueurs. Chacune d'entre elles remplace une des cartes Drone dans le Deck Ruche (Hive) que vous utiliserez dans ce jeu.
- Par exemple, dans un jeu à trois joueurs, vous utiliseriez normalement un total de neuf cartes Drone. Mais dans un jeu à trois joueurs avec Journal Caché, vous utiliseriez trois cartes Secrets Dévoilés (Secrets Revealed) et six cartes Drone. (Dans un jeu à quatre joueurs vous utiliseriez quatre Secrets Dévoilés (Secrets Revealed) et huit Drones, etc...)
- Pendant le jeu, quand la carte Secrets Dévoilés (Secrets Revealed) est révélée, le joueur dont c'est le tour doit révéler la carte Journal de n'importe quel joueur (incluant la sienne) qui n'a pas encore été révélée. Mettez alors les cartes Secrets Dévoilés (Secrets Revealed) de côté pour le reste de la partie. (Elles ne seront plus utilisées).
- Quand la carte Journal d'un joueur est révélée, deux choses arrivent :
  1. Il montre à tous les autres joueurs s'il est un traître ou non.
  2. Ce joueur gagne alors sa carte personnage Journal. (Il entre dans sa défausse et fonctionne comme une carte de personnage normale).



### Quand un Joueur Meurt

Si un joueur meurt et que son Journal n'a pas encore été révélé, il l'est à ce moment-là.

### Quand un Joueur Possédant un Mauvais Journal Meurt

Les Bons joueurs ne doivent pas tuer le Mauvais joueur. Ils peuvent gagner en achevant leurs trois Objectifs, que le traître soit toujours vivant ou non. Cependant, si le Mauvais joueur meurt, non seulement cela enlève une grande menace à l'équipe, mais il fait gagner un peu de temps supplémentaire aux joueurs : Mélangez chaque carte ennemie ou cachée dans le Complexe ensemble et mettez-les au-dessus du deck Ruche (Hive).

### Quand Tout le Monde Meurt Sauf le Traître

Maintenant tout ce que le traître a besoin de faire est de jouer sa carte Journal pour gagner le jeu. (Cela représente l'arrivée de la Compagnie pour obtenir un spécimen Alien et sauver le traître.)  
Victoire Alternative : Les cartes Journal (Agenda) comptent comme des cartes Personnage, donc c'est possible pour eux d'être tué. Si la carte Journal du Mauvais joueur est tuée, il peut toujours gagner le jeu. Tous les autres joueurs doivent être morts et le Mauvais joueur doit achever les trois Objectifs. (Cela représente le mauvais joueur étant abandonné par la Compagnie et qui doit se battre pour survivre.)

### Quand Tout le Monde Meurt

Parfois les bons joueurs peuvent tuer le mauvais joueur ou vice versa, ou alors les Aliens envahissent les survivants. Dans ce cas, tout le monde perd le jeu.

### Quand il y a un Joueur Alien et un Traître

Dans ce cas, les choses ne vont pas super pour les bons types. Le traître ne doit pas tuer le Joueur Alien pour gagner le jeu. Le Joueur Alien a la possibilité d'essayer de faire du mal à qui il veut.

### Astuces de Jeu

Au début du jeu vous ne savez pas en qui vous pouvez avoir confiance (à moins que vous ne soyez le Mauvais joueur). Vous pouvez attaquer d'autres joueurs si vous voulez, mais vous risquerez de blesser un allié potentiel ou révéler probablement quelque chose de votre Journal.

Quand vous révélez la carte Secrets Dévoilés (Secret Revealed), il est super d'essayer de trouver le mauvais joueur parce qu'alors tout le monde peut commencer à se battre avec lui et les Bons joueurs arrêteront maintenant de se coordonner avec lui ou de l'aider autrement. Mais il peut aussi être avantageux de vous révéler. Non seulement vous pourrez mettre votre carte de personnage journal dans votre Deck, mais, si vous êtes Bons, d'autres Bons joueurs sauront que vous êtes de leur équipe.

Nous recommandons de jouer plusieurs parties normalement sans Journal Cachés (Hidden Agenda) avant de les essayer. Ils rendent souvent le jeu beaucoup plus dur puisque vous n'êtes pas sûrs en qui avoir confiance et à tout moment un joueur pourrait trahir tout le monde.

### Discussion à Table et Consigne

Dans une partie de jeu normale les joueurs peuvent dire ce qu'ils veulent et même montrer leurs mains. En jouant avec Journal utilisez les consignes suivantes :

- Les joueurs ne peuvent pas révéler leur carte Journal ou discuter des détails de leur carte Journal comme son nom, stats, ou le texte de jeu.
- Les joueurs ne peuvent pas demander à d'autres joueurs les détails de leur carte Journal. Il peut bien demander à un joueur s'il est Bon ou Mauvais (Bien que le joueur n'a pas répondre).
- Les joueurs peuvent mentir à propos de leur main ou intentions.
- Les joueurs doivent révéler chaque carte qu'ils jouent pendant leur tour.
- La défausse de Chaque joueur contient des informations publiques et peut être regardée par n'importe qui à tout moment.

## Journal Caché Retardé

Ceci est une variation De Journal Caché, où on ne permet pas aux joueurs de regarder leur propre carte Journal jusqu'à ce que la carte Secrets Dévoilés soit jouée sur eux. De cette façon vous ne pourriez pas vous rendre compte que vous êtes un méchant. Dans cette variation, découvrir que vous êtes Mauvais représente que la Compagnie vous envoie des ordres spéciaux pour tuer tous les autres, en plein milieu du jeu, après qu'ils aient appris l'existence des Aliens.

## Ajuster la Difficulté

Le jeu peut être très dur, particulièrement pour les nouveaux joueurs. Quelques Objectifs et Lieux (Location) sont plus durs que d'autres et quelques combinaisons de personnages et rôles marchent mieux que d'autres. En plus des essais de combinaisons différentes, voici quelques façons de rendre le jeu plus facile ou plus dur. Pour rendre le jeu plus facile, faites une ou plusieurs choses selon :

- Pendant la Préparation, mélangez les cartes de Drones supplémentaires dans chaque mini-deck Ruche (Hive). Plus vous utilisez de Drones, plus facile sera le jeu. Nous vous recommandons de commencer par un Drone supplémentaire par mini-deck.
- Traitez la valeur de Défense de chaque joueur comme des points de Santé supplémentaires.
- Donnez à chaque joueur un (ou deux) tour de "préparatifs" où il peut sauter la phase Ruche (Hive)

Pour rendre le jeu plus dur, faites une ou plusieurs choses selon :

- Pendant la Préparation, ne mélangez pas de cartes Drone. Moins de drones rend plus dur le jeu. Nous vous recommandons de commencer en enlevant un Drone par mini-deck.
- Pendant la préparation, placez des cartes Ruche (Hive) face cachée dans le Complexe. Plus il y aura de cartes, plus dur sera le jeu.

## Scorer

Si vous voulez marquer les points dans vos jeux, utilisez ces règles. (Celles-ci sont particulièrement bonnes si vous jouez avec un Journal Secret (Hidden Agenda) pour déterminer un gagnant global.)

### *Jeu Normal (Sans Journal Secret)*

- Si les joueurs perdent, ils marquent 0 point.
- Si les joueurs gagnent, ils obtiennent chacun 1 point pour chaque joueur qui a survécu. (Les joueurs Morts obtiennent toujours leurs points à moins qu'ils ne se soient métamorphosés en Joueurs Aliens).
- Les joueurs Aliens ne peuvent jamais marquer de points. Leur but est que personne n'en gagne.

### *Jeu avec Journal Secret (Hidden Agenda)*

- Si les bons joueurs perdent, ils marquent 0 point.
- Si les bons joueurs gagnent et qu'il n'y avait aucun joueur avec un mauvais Journal, ils marquent 1 point pour chaque joueur qui a survécu, plus 1 point de bonus pour la difficulté de jouer dans la paranoïa.
- Si les bons joueurs gagnent et qu'il y avait un joueur avec un mauvais Journal, les joueurs marquent 1 point pour chaque joueur qui a survécu plus 5 points de bonus pour avoir contrecarrer le mauvais joueur.
- Si le mauvais joueur perd, il gagne 0 point.
- Si le mauvais joueur gagne, il gagne 2 points pour chaque bon joueur qui est mort.

## Succès

- Quand vous piochez une nouvelle main il n'y a aucune carte de base.
- Quand vous faites un combo de trois symboles de classe différents sur le même tour.
- Si vous avez les cinq symboles de classe différents dans votre main (ou devant vous).
- Si le QG (HQ) n'est composé que d'une classe
- Si le QG (HQ) est composé de cinq classes

## Jouer au Travers des Films

Nous vous suggérons de jouer les films pour vos premières parties. Pour ce faire, utilisez les cartes suivantes :

### *Alien™*

- Lieu (Location) : The Nostromo
- Objectif 1 / Ruche (Hive) 1 : The S.O.S
- Objectif 2 / Ruche (Hive) 2 : No One Can Hear You Scream
- Objectif 3 / Ruche (Hive) 3 : A Perfect Organism
- Personnages : Warrant Officer Ripley, Captain Dallas, Chief Engineer Parker, Navigator Lambert

Note : Tous ces personnages ont l'icône 🐛.

### *Aliens*

- Lieu (Location) : Hadley's Hope
- Objectif 1 / Ruche (Hive) 1 : The Lost Colony
- Objectif 2 / Ruche (Hive) 2 : They Mostly Come At Night
- Objectif 3 / Ruche (Hive) 3 : Who's Laying The Eggs?
- Personnages : Lieutenant Ripley, Corporal Hicks, Private Hudson, Bishop

Note : Tous ces personnages ont l'icône 🐛.

### *Alien³™*

- Lieu (Location) : Fiorina "Fury" 161
  - Objectif 1 / Ruche (Hive) 1 : Where are the Brothers?
  - Objectif 2 / Ruche (Hive) 2 : The Beast is Out There
  - Objectif 3 / Ruche (Hive) 3 : Nobody Can Stop It
  - Personnages : Sister Ripley, Brother Dillon, CMO Clemens, Francis "85" Aaron
- Note : Tous ces personnages ont l'icône 🐛.

### *Alien: Resurrection™*

- Lieu (Location) : The Auriga
- Objectif 1 / Ruche (Hive) 1 : Breakout
- Objectif 2 / Ruche (Hive) 2 : You're a Thing. A Construct.
- Objectif 3 / Ruche (Hive) 3 : She'll Breed. You'll Die.
- Personnages : Ripley No. 8, Call, Johner, Christie

Note : Tous ces personnages ont l'icône 🐛.





## Combiner Legendar™ Encounters Avec Legendary™

Si vous possédez Legendar™ A Marvel Deck-Building Game, vous pouvez mélanger vos cartes Alien™ et Marvel de différentes façons.

### Quand vous Jouez à Legendar™ Encounters

- Vous pouvez utiliser les Héros Marvel à la place de certains ou de tous les personnages Alien™ dans les Baraquements (Barracks).
- Vous pouvez utiliser les Villains et/ou les Acolytes à la place des Drones.

### Règles Spéciales

- Si une carte Marvel indique de gagner une blessure, piochez une carte Blessure (Strike) à la place.
- Si une carte Marvel indique de défausser une blessure, soignez une carte Blessure (Strike) à la place.
- Si une carte Marvel a la capacité "Évasion" celle-ci arrive quand la carte entre dans la Zone de Combat.
- Si une carte Marvel a la capacité "Embuscade", celle-ci marche comme la capacité "Dévoiler" (Reveal).
- Si une carte Marvel a la capacité de "Combat", celle-ci marche comme la capacité "Mortelle".
- Voir ci-dessous pour les Conversion des Termes.

### Quand vous Jouez à Legendar™

- Vous pouvez utiliser les personnages Alien™ à la place de certains ou de tous les Héros Marvel dans le Deck de Héros.

## Règles Spéciales

- Si une carte Alien™ indique de piocher une Blessure (Strike), gagner une blessure à la place.
- Si une carte Alien™ indique de guérir une Blessure, vous pouvez mettre K.-O. une blessure de votre main ou de la défausse à la place.
- Si une carte Alien™ a la capacité "Dévoiler" (Reveal), elle fonctionne comme la capacité "Embuscade" (Ambush).
- Si une carte Alien™ a la capacité "Mortelle", elle fonctionne comme la capacité "Combat" (Fight).
- Si une carte Alien™ a la capacité "Blessure" (Strike), il arrive quand l'Alien s'échappe de la ville.
- Si un effet dit de retourner une carte face cachée, ignorez-le.

## Conversion des Termes

Dans l'un ou l'autre jeu, traitez les termes selon :

- Barracks = Hero Deck
- Hive = Villain Deck
- Sergeant = Shield Officer
- The City = The Complex
- Kill = KO
- Character = Hero
- Enemy = Villain/Henchman

## Symbole de Classe

Les Symboles de chaque classe sont les mêmes dans les deux jeux.

Dans l'un ou l'autre jeu, si certains textes de jeu n'ont aucun sens, ignorez-les. (Comme sauvetage d'un Passant dans Legendar™ Encounters ou Compléter un Objectif dans Legendar™).

## Contenu du Jeu

Les Règles, le Plateau et 600 cartes.

- 10 Role Avatars
- 10 Role Character Cards
- 35 Specialists
- 25 Grunts
- 10 Sergeants
- 224 Character cards (16 personnages avec 14 cartes pour chaque : chaque personnage contient 1 rare, 3 uncommos, et 5 lot de deux commos)
- 4 Locations
- 12 Objectives
- 132 Hive cards (12 different "mini-decks")
- 24 Drone cards
- 14 Hatchery Cards
- 40 Strikes
- 4 Alien Avatars
- 36 Alien Player Cards
- 15 Agenda Cards
- 5 Secrets Revealed Cards



## Credits

Game Design and Card Set Design:  
Ben Cichoski and Danny Mandel (Super  
Awesome Games)

Brand Management: Jason Brenner

Development Team: Jason Brenner,  
Bubby Johanson, Mark Shaunessy,  
Crystal Goggio.

Product Management and Art Direction:  
Bubby Johanson

Graphic Design: Krista Timberlake

Project Management: Rachel Valverde,  
Louise Bateman.

President, Upper Deck Company:  
Jason Masherah

Director of Creative Services:  
Mike Eggleston

Original *Legendary*™ Game Engine Design:  
Devin Low

Playtesters: Jason Brenner, Crystal Goggio,  
Bubby Johanson, Matt Rogers,  
Mark Shaunessy, Jenny Silva  
and many more.

Super Awesome Playtesters: Gus Cichoski,  
Drew Clark, John Earle, Mike Leoncavallo,  
Eric Thomas, Ken Wyman

Traduction FR : Jason59



## Guide Rapide Préparation

*Note : Seuls les emplacements Sergent, Strikes, Hatchery, Location, Objective, Hive et Barracks sur le plateau sont utilisés quand vous préparez le jeu. Les autres emplacements seront utilisés une fois le jeu commencé.*

### Préparation initiale

1. Chaque joueur choisit un Rôle et prend la carte de Personnage relative à celui-ci.
2. Chaque joueur prend 7 Spécialistes (Specialists), 5 Fantassins (Grunts) et leurs cartes de Personnage, les mélange pour créer son Deck personnel de 13 cartes, tire ensuite une main de 6 cartes.
3. Mélangez les Sergents et mélangez les Strikes, mettez-les ensuite face cachée sur les emplacements appropriés.
4. Mettez les 14 cartes Couveuse (Hatchery) face visible sur l'espace Hatchery.
5. Choisissez un Lieu (Location) et placez-le face visible sur l'emplacement Location.
6. Choisissez un Objectif 1, un Objectif 2 et un Objectif 3 et placez-les face visible sur l'emplacement Objective avec l'Objectif 1 au sommet de la pile et l'Objectif 3 en dessous.
7. Trouvez les trois mini-deck Ruche (Hive) qui correspondent à ces Objectifs. Mélangez-y 1 carte Drone aléatoirement pour chaque joueur dans le mini-deck Objectif 3 et placez-le face cachée sur l'emplacement Hive. Répétez alors ce processus pour les mini-deck Objectif 2 et 1 pour obtenir un Deck Ruche (Hive) avec le mini-deck Objectif 1 sur le haut et le mini-deck Objectif 3 en dessous.
8. Choisissez quatre personnages, mélangez les cartes leur correspondant ensemble et placez-les face cachée sur Barracks. (Il devrait y avoir 56 cartes de personnage au total). Enfin, placez les 5 premières cartes dans le QG (HQ) face visible.

### Durant Votre Tour

Pendant votre tour, vous devez réaliser les actions suivantes :

1. Phase Ruche (Hive) : Tirez une carte Ruche (Hive) (en la gardant face cachée) et ajoutez-la au Complexe.
2. Phase Action : Jouez les cartes de votre main, pour recruter, scanner et combattre.
3. Phase Blessure (Strike) : Chaque ennemi dans la Zone de Combat porte un coup.
4. Phase de Nettoyage : Défaussez votre main et toutes les cartes jouées et tirez ensuite 6 nouvelles cartes.



ALIEN™ & © 2014 Twentieth Century Fox Film Corporation. All Rights Reserved.  
©2014 UDC. 2251 Rutherford Road, Carlsbad, CA 92008. All rights reserved. Printed in Canada.

