

NOT ALONE

Un gioco di Ghislain Masson

Giocatori: 2-7 Tempo di gioco: 30-45' Età : 10+

Venticinquesimo secolo. Molte generazioni si sono avvicendate prima che l'umanità riuscisse a fare il suo primo viaggio verso le stelle. Eppure, nonostante anni di esplorazione, non è stato trovato nessun altro segno di vita intelligente.

Cercando tra gli archivi della Vecchia Terra scoprite qualcosa di strano. Tutte le informazioni riguardanti un pianeta chiamato Artemia sembrano cancellate dalle carte e dai registri ufficiali. Incuriositi organizzate una spedizione per investigare.

I primi rilevamenti di Artemia lo classificano come pianeta di classe-M che ospita una grande varietà di flora e fauna e in grado di sostenere la vita umana. Nel momento in cui la vostra nave entra nell'atmosfera un potente impulso magnetico ne mette fuori uso i sistemi di controllo e la fa precipitare sulla superficie. Lanciato un rapido SOS il capitano ordina all'equipaggio di abbandonare la nave.

Vi svegliate illesi dopo l'incidente e proprio all'inizio dell'esplorazione del pianeta udite il capitano urlare di dolore. In lontananza intravedete la sagoma di qualcosa che vi sta osservando. Non siete soli...

SCOPO DEL GIOCO

NOT ALONE è un gioco di carte asimmetrico in cui un giocatore (la Creatura) giocherà contro gli altri giocatori (i Sopravvissuti).

Giocando come Sopravvissuti esplorerete Artemia utilizzando carte Luogo e carte Sopravvivenza, evitando di essere braccati dalla Creatura fino all'arrivo dei soccorsi.

Chi gioca come La Creatura deve dare la caccia ai Sopravvissuti e assimilarli nell'ecosistema del pianeta. Giocando carte Caccia ed attivando i poteri di Artemia dovrete attaccare ripetutamente i Sopravvissuti per piegare la loro volontà e legarli inesorabilmente al pianeta.

Mettete una copia di ognuna delle 10 carte Luogo di fronte alla Creatura in 2 file da 5 carte in ordine crescente [4]. Queste carte rappresentano il pianeta Artemia.

Due carte Luogo sono considerate adiacenti se si toccano per un bordo orizzontalmente o verticalmente



Il giocatore che gioca la Creatura mette il tabellone al centro del tavolo [1] orientato come preferisce.

Mettete il segnalino Soccorsi [2] ed il segnalino Assimilazione [3] nello spazio del tabellone che corrisponde al numero di giocatori.



Segnalino Soccorsi



Segnalino Assimilazione



Segnalino Volontà

Ogni giocatore che gioca come Sopravvissuto prende 3 segnalini Volontà e 5 carte luogo numerate da 1 a 5. Rimettete nella scatola le carte Luogo inutilizzate.

Ogni Sopravvissuto pesca una carta Sopravvivenza [10].



Creatura Bersaglio Artemia

Il giocatore che gioca la creatura pesca 3 carte Caccia e prende i 3 segnalini Caccia [9].

Mettete il segnalino
Attivazione vicino alla carta
Luogo Spiaggia [5].



Segnalino Attivazione



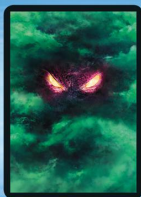
Create una **riserva** di carte
Luogo numerate da 6 a 10.

Per ogni carta Luogo rimanente
mettetele tante copie a faccia in su
a fianco del tabellone seguendo la
tabella sottostante [6]. Mettete le
restanti carte nella scatola.

Sopravvissuti	1	2-3	4-6
Copie stessa carta	1	2	3



Mescolate le carte
Sopravvivenza[7] e
piazzele a faccia in
giù vicino alla Creatura



Mescolate le carte
Caccia [8] e posizio-
natele a faccia in giù,
a fianco della Creatura

CARTE LUOGO

Il pianeta Artemia è composto di 10 carte Luogo differenti. Ogni carta Luogo ha un numero, un nome ed un potere che può essere attivato dai Sopravvissuti. **Le carte Luogo sono adiacenti orizzontalmente e verticalmente.**

Ogni Sopravvissuto inizia il gioco con le 5 carte Luogo di base (Il Covo, La Giungla, Il Fiume, La Spiaggia e Il Rover). Durante il gioco potrà esplorare nuovi luoghi (La Palude, Il Rifugio, Il Relitto, La Fonte e L'Artefatto)



CARTE CACCIA

Le carte Caccia aumentano la possibilità di assimilare i Sopravvissuti da parte della Creatura. Ogni carta Caccia mostra un potere che può essere attivato dalla creatura e la fase in cui questa carta può essere giocata. Alcune mostrano anche un simbolo Bersaglio o Artemia.

Le carte Caccia possono essere giocate in qualunque momento durante la fase scritta sulla carta e devono essere scartate dopo l'utilizzo. **La Creatura può giocare una sola carta Caccia per turno** a meno che non sia specificato diversamente sulla carta.



 Se viene giocata una carta Caccia che mostra un simbolo Bersaglio, **la Creatura piazza il segnalino Bersaglio su una delle 10 carte luogo** che formano il pianeta. Se la creatura gioca 2 carte Caccia con questo simbolo nello stesso turno, ne applica entrambi gli effetti al luogo selezionato.

 Se viene giocata una carta Caccia con il simbolo Artemia, **la Creatura piazza il segnalino Artemia su una delle 10 carte Luogo** che formano il pianeta. Se la creatura gioca 2 carte Caccia con questo simbolo nello stesso turno ne applica entrambi gli effetti al luogo selezionato.

CARTE SOPRAVVIVENZA

Le carte Sopravvivenza aiutano i Sopravvissuti a resistere agli attacchi della Creatura nell'attesa dei soccorsi. Ogni carta Sopravvivenza mostra un potere che può essere attivato dai Sopravvissuti e la fase in cui può essere giocata.

Le carte Sopravvivenza possono essere giocate in qualunque momento durante la fase scritta sulle carte stesse e devono essere scartate dopo l'utilizzo. **Ogni Sopravvissuto può giocare una sola carta Sopravvivenza per turno** anche se catturato dalla Creatura. Non c'è limite al numero di carte Sopravvivenza che un Sopravvissuto può tenere in mano.



Le carte Caccia e Sopravvivenza usate nella stessa fase si risolvono nell'ordine in cui sono state giocate. **In caso di disaccordo la Creatura decide l'ordine di risoluzione delle carte** in quanto l'unica a conoscere le leggi del pianeta.

Gli effetti delle carte Caccia e Sopravvivenza sono limitati al turno in corso e possono cambiare le regole del gioco.

REGOLE DEL GIOCO

Ogni turno si suddivide in 4 fasi: Esplorazione, Caccia, Risoluzione e Fine turno. Le fasi si svolgono nel modo seguente:

FASE 1 : ESPLORAZIONE

I sopravvissuti giocano simultaneamente una carta **Luogo** dalla propria mano e la mettono a faccia in giù di fronte a loro. I Sopravvissuti possono comunicare ma anche la Creatura li deve sentire. I giocatori possono bluffare ma non possono mostrare le proprie carte a nessuno. **Giocare una carta Luogo è obbligatorio.**

Prima di giocare una carta Luogo un Sopravvissuto può fare una delle seguenti azioni:

Resistere: Il giocatore perde 1 o 2 segnalini Volontà per riprendere in mano rispettivamente 2 o 4 carte Luogo dalla propria pila degli scarti. Se un Sopravvissuto perde il suo terzo segnalino Volontà compiendo questa azione deve **Arrendersi**.

Arrendersi: Il giocatore riprende tutti e 3 i suoi segnalini Volontà e tutte le carte Luogo scartate. Arrendersi permette alla Creatura di assimilare i Sopravvissuti più velocemente. **Ogni volta che un Sopravvissuto si Arrende in questa fase muovete il segnalino Assimilazione avanti di uno spazio.**

Esempio:

*Tiziana ha solo 2 carte Luogo in mano. Probabilmente la Creatura la catturerà perché la sua prossima mossa è prevedibile. Tiziana decide di **Resistere**: perde un segnalino Volontà per riprendere in mano 2 carte Luogo dalla pila degli scarti.*



Consiglio: Quando giochi da Sopravvissuto devi gestire le carte Luogo che ti restano in mano in modo da non permettere alla Creatura di prevedere quale sarà il prossimo luogo che visiterai.

FASE 2 : CACCIA

La creatura può piazzare i seguenti segnalini Caccia sulle carte Luogo che formano Artemia.



Il segnalino Creatura



Il segnalino Bersaglio solo se questo simbolo è presente sulla carta Caccia giocata



Il segnalino Artemia solo se questo simbolo è presente sulla carta Caccia giocata **E/O** sullo spazio sottostante il segnalino Soccorsi

Questi segnalini possono essere messi sulla stessa carta Luogo per sommarne gli effetti

Esempio:

Giorgio mette il segnalino Creatura sul Relitto. Dal momento che il segnalino Soccorsi è in uno spazio con il simbolo Artemia, Giorgio può giocare anche il segnalino Artemia, che mette nella Giungla. Infine Giorgio decide di giocare la carta Caccia "Miraggio", che cancella i poteri di 2 carte Luogo adiacenti, quindi mette il segnalino Bersaglio tra il Rover e l'Artefatto.



Consiglio: Quando giochi come Creatura devi tenere in considerazione le carte scartate dai Sopravvissuti per dedurre i luoghi che potrebbero visitare. Ricordati che i Sopravvissuti iniziano la partita tutti con le stesse carte Luogo in mano.

FASE 3 : RISOLUZIONE

I Sopravvissuti rivelano simultaneamente le carte Luogo giocate, poi:



A partire dal giocatore alla sinistra della Creatura, ogni Sopravvissuto che ha esplorato un luogo senza segnalini Caccia può immediatamente **usare il potere del luogo OPPURE riprendere in mano una carta Luogo a sua scelta dai suoi scarti**. Se il potere di un luogo è inutilizzabile a causa di una carta Caccia, il Sopravvissuto non può riprendere in mano una carta Luogo.



Ogni giocatore che esplora un luogo con il segnalino Bersaglio è soggetto all'**effetto della carta Caccia, poi può usare il potere della carta Luogo OPPURE riprendere una carta Luogo a sua scelta dai suoi scarti**. Se il potere di un luogo è inutilizzabile a causa di una carta Caccia, il Sopravvissuto non può riprendere in mano una carta Luogo.



Ogni sopravvissuto che esplora il luogo dove è posizionato il segnalino Artemia **scarta una carta Luogo dalla mano. Il potere del luogo non può essere utilizzato** e il Sopravvissuto non può riprendere in mano una carta Luogo.



Ogni sopravvissuto che esplora il luogo dove è presente il segnalino **Creatura** **perde un segnalino Volontà**. **Spostate immediatamente il segnalino Assimilazione di uno spazio avanti indipendentemente dal numero di Sopravvissuti catturati**. Il potere del luogo non può essere utilizzato e il Sopravvissuto non può riprendere in mano una carta Luogo.



In questa fase se almeno un Sopravvissuto perde il suo terzo segnalino **Volontà**, muovete il segnalino **Assimilazione avanti di uno spazio**. Il sopravvissuto riprende i suoi 3 segnalini **Volontà** e tutte le carte **Luogo** giocate.

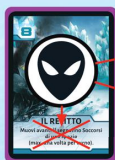
Esempio:

Riccardo rivela la carta Il Covo: nessun segnalino **Caccia** è presente nel **Covo**. Riccardo decide di copiare il potere del **Relitto** (il luogo dove è presente il segnalino **Creatura**) ed avanza immediatamente il segnalino **Soccorsi** di uno spazio.



Federico rivela la carta Il Rover: Non accade nulla perché il **Rover** è bersaglio della carta "**Miraggio**" che ne disabilita il potere. Federico non può riprendere in mano una carta **Luogo** perché il luogo è disabilitato.

Tiziana rivela la carta La Giungla: Tiziana non può utilizzare il potere della carta **Giungla** a causa del segnalino **Artemia**. Deve inoltre scartare una carta **Luogo** dalla mano.



Marco e Roberta rivelano la carta Il Relitto: Nessuno dei due può utilizzare il potere della carta **Relitto** a causa della presenza del segnalino **Creatura**. Inoltre perdono un segnalino **Volontà** ciascuno e il segnalino **Assimilazione** fa un passo avanti.

Il segnalino **Volontà** che ha perso Roberta era il suo terzo ed ultimo, quindi il segnalino **Assimilazione** fa un altro passo avanti. Roberta riprende in mano tutte le carte **Luogo** scartate ed i suoi 3 segnalini **Volontà**



FASE 4 : FINE TURNO

Ogni **Sopravvissuto** scarta la carta luogo giocata a faccia in su. **La Creatura** deve sempre essere in grado di vedere i numeri di tutte le carte Luogo scartate. La Creatura prende i segnalini Caccia piazzati e pesca carte Caccia fino ad averne 3 in mano.

Spostate il segnalino Soccorsi avanti di uno spazio ed iniziate un nuovo turno con la Fase 1 : Esplorazione.

FINE DEL GIOCO

La Creatura vince immediatamente se il segnalino Assimilazione raggiunge lo spazio Vittoria al centro del tabellone per primo. Con le volontà indebolite tutti i Sopravvissuti sono stati assimilati. Ora fanno parte del pianeta.

I Sopravvissuti vincono immediatamente se il segnalino Soccorsi raggiunge per primo lo spazio Vittoria al centro del tabellone. La missione di soccorso giunge in tempo per mettere i Sopravvissuti in salvo, lontani da quel pianeta ostile.

INFORMAZIONI AGGIUNTIVE SULLE CARTE LUOGO

IL COVO: Se un Sopravvissuto sceglie di riprendere in mano una carta Luogo, non può riprendere Il Covo in quanto durante la fase di Risoluzione Il Covo non è ancora nella pila degli scarti del giocatore (come specificato sulla carta).

LA SPIAGGIA: Il potere della Spiaggia può essere attivato una sola volta per turno indipendentemente dal numero di Sopravvissuti che esplorano La Spiaggia, scegliendo di mettere il segnalino Attivazione sulla spiaggia OPPURE, se già presente, rimuoverlo per far avanzare il segnalino Soccorsi avanti di uno spazio. Se 2 o più Sopravvissuti esplorano La Spiaggia nello stesso turno, uno di loro può attivarne il potere e gli altri possono riprendere in mano una carta Luogo dagli scarti. Il potere della Spiaggia può sommarsi a quello del Relitto.

IL RELITTO: Il potere del Relitto può essere attivato una sola volta per turno indipendentemente dal numero di Sopravvissuti che lo esplorano. Se 2 o più Sopravvissuti lo esplorano nello stesso turno uno può attivarne il potere e gli altri possono riprendere in mano una carta Luogo. Il potere del Relitto può sommarsi a quello della Spiaggia.

L'ARTEFATTO: Le 2 carte Luogo vanno risolte una alla volta nell'ordine preferito seguendo le regole della Fase 3: Risoluzione. Quando un Sopravvissuto rivela la sua carta'e Luogo se può usare sia il potere del Fiume che quello dell'Artefatto nello stesso turno ne può scegliere solo uno dei 2 e poi può riprendere una carta dalla sua pila degli scarti.

Il potere dell'Artefatto non può essere copiato ne dal potere di un luogo ne da una carta Sopravvivenza.

IL RIFUGIO E LA FONTE: Se il mazzo carte Sopravvivenza è esaurito mescolate gli scarti e formate uno nuovo.

Variante per esperti dell' autore: Se un Sopravvissuto perde il suo ultimo segnalino Volontà durante la Fase 3: Risoluzione, riprende solo 2 segnalini Volontà invece di 3. Per tornare a 3 il Sopravvissuto dovrà Arrendersi, usare La Fonte o una carta Sopravvivenza

RINGRAZIAMENTI

The Hunted of Zaroff, Lili, Philippe Tapimoket, Mickaël Garcin, Mick & Val, Rafa Sáiz (Ludonova), Virginie Gilson, Olivia Thomas, Nicolas Koenig, Terence Bourseau, Christophe Vain, Christopher Dickinson, Tim Martin e tutte le vittime di Artemia.

Traduzione: Lorenzo Maria Conti **Revisione:** Andrea Ubertini