

NOT ALONE

Ein Spiel von Ghislain MASSON

2-7 Spieler 30-45 Minuten 10+ Jahre

Wir schreiben das 25. Jahrhundert. Viele Generationen kamen und gingen, seit die Menschheit zu den Sternen aufgebrochen ist. Doch trotz Jahren der Erkundung bis in die äußersten Winkel der Galaxie fand bisher niemand Anzeichen intelligenten Lebens.

In den Zentralarchiven der alten Erde entdeckt ihr etwas Merkwürdiges: Alle Informationen über einen Planeten namens Artemia scheinen von den offiziellen Karten getilgt worden zu sein. Neugierig geworden, begeben ihr euch auf eine Expedition dorthin.

Die ersten Messdaten deuten einen Klasse-M-Planeten an, von Menschen bewohnbar und wahrscheinlich mit reicher Fauna und Flora. Beim Eintritt in die Atmosphäre stört jedoch ein starkes Magnetfeld die Computersysteme eures Schiffs, setzt sie außer Gefecht und schickt das Raumschiff auf einen Schlingerkurs in Richtung der Oberfläche. Der Kapitän lässt einen Notruf senden und befiehlt die Evakuierung.

Ihr erwacht unverletzt nach dem Absturz und beginnt, die Umgebung zu erforschen, als der Kapitän einen Schrei ausstößt. In der Ferne seht ihr den Umriss von etwas, das euch beobachtet. Ihr seid nicht alleine ...

ZIEL DES SPIELS

NOT ALONE ist ein asymmetrisches Kartenspiel, in dem einer (das Wesen) gegen alle anderen (die Gejagten) spielt.

Als Gejagte erforscht ihr Artemia mittels eurer Ortskarten. Durch das Ausspielen von Orts- und Überlebenskarten versucht ihr dem Wesen zu entrinnen, bis Hilfe kommt.

Als "das Wesen" versuchst du, die Schiffbrüchigen zu fangen und sie dem Ökosystem des Planeten einzuverleiben. Deine Werkzeuge sind die Jagdkarten und die Eigenheiten des Planeten. Mit ihnen greifst du die Gejagten immer wieder an, um ihren Willen zu brechen und sie unentrinnbar an den Planeten zu fesseln.

Das Wesen legt je eine der Ortskarten mit den Nummern 1 bis 10 in aufsteigender Reihenfolge in 2 Reihen zu je 5 Karten offen vor sich aus [4].

Sie stellen den Planeten Artemia dar. Horizontal oder vertikal angrenzende Orte gelten als benachbart.



Das Wesen legt das Status-
tableau auf eine Seite seiner
Wahl [1]. Die hier abgebildete
Seite ist ein wenig schwerer für
die Gejagten.



Legt den Rettungsmarker [2] und den
Assimilierungsmarker [3] jeweils
auf das Feld der Fortschrittsleiste,
das mit der Spielerzahl gekennzeich-
net ist.



Rettungsmarker



Assimilierungsmarker



Willensmarker

Jeder Gejagte nimmt 3 Willensmarker
und einen Satz Ortskarten mit den
Nummern 1 bis 5; die übrigen Orts-
karten mit diesen Nummern kom-
men aus dem Spiel.

Jeder Gejagte zieht außerdem
eine Überlebenskarte [10].



9



Das Wesen



Ziel



Artemia

Das Wesen zieht 3 Jagdkarten und
nimmt sich die 3 Jagdmarker [9].

ORTSKARTEN

Der Planet Artemia besteht aus 10 verschiedenen Orten. Für jeden Ort gibt es eine Karte, die seinen Namen und seine Nummer angibt sowie eine Eigenschaft, die den Gejagten zugute kommt. **Horizontal oder vertikal angrenzende Orte gelten als benachbart.**

Jeder Gejagte beginnt das Spiel mit den 5 Ortskarten (Höhle, Dschungel, Fluss, Strand, Rover). Ihr könnt im Verlauf des Spiels weitere Orte kennenlernen (Sumpf, Zuflucht, Wrack, Quelle, Ding).





JAGDKARTEN

Jagdkarten helfen dem Wesen, die Gejagten zu assimilieren. Jede Jagdkarte zeigt einen Effekt, den das Wesen aktivieren kann und die Phase, in der er genutzt werden darf. Auf einigen von ihnen ist auch ein Ziel- oder Artemia-Symbol abgebildet.

Das Wesen darf Jagdkarten jederzeit in der Phase spielen, die auf der Karte genannt wird, aber, soweit nicht anders angegeben, **nur eine Karte pro Runde.** Gespielte Karten werden abgeworfen.



 Spielt das Wesen eine Jagdkarte mit Zielsymbol, **legt es den Zielmarker auf eine der 10 Karten, die den Planeten darstellen, um den Zielort der Kartenwirkung anzuzeigen.** Spielt es zwei Karten mit diesem Symbol, wirken beide Karten auf den gleichen Zielort.

 Spielt das Wesen eine Jagdkarte mit Artemia-Symbol, **legt es den Artemia-Marker auf eine der 10 Karten, die den Planeten darstellen, um den Ort von Artemias Einfluss anzuzeigen.** Spielt es zwei Karten mit diesem Symbol, werden beide Karten an dem markierten Ort wirksam.

ÜBERLEBENSKARTEN

Überlebenskarten helfen den Gejagten, die Angriffe des Wesens zu überstehen, bis Hilfe eintrifft. Jede Überlebenskarte nennt einen Effekt, der den Gejagten zugute kommt, und die Phase, in der man die Karte spielen darf.

Überlebenskarten darf man jederzeit in der Phase spielen, die auf der Karte genannt wird; sie werden nach Gebrauch abgeworfen. Jeder Gejagte darf beliebig viele dieser Karten besitzen und **darf pro Runde eine Überlebenskarte spielen,** selbst wenn er durch das Wesen erwischt wurde.



Werden Jagd- und Überlebenskarten in der gleichen Phase gespielt, werden sie in der Reihenfolge wirksam, in der sie ausgespielt wurden. **Im Zweifel entscheidet das Wesen über die Reihenfolge**; es profitiert von seiner besseren Kenntnis dieser Welt. **Jagd- und Überlebenskarten wirken immer nur im laufenden Spielzug**. Sie können die allgemeinen Spielregeln verändern. Ist einer der Nachziehstapel aufgebraucht, wird der entsprechende Ablagestapel gemischt und als Nachziehstapel verwendet.

SPIELABLAUF

Jede Spielrunde besteht aus 4 Phasen, die der Reihe nach gespielt werden: Erkundung, Jagd, Abrechnung und Rundenende.

PHASE 1: ERKUNDUNG

Alle Gejagten wählen eine Ortskarte von ihrer Hand und legen sie verdeckt vor sich ab. Sie dürfen sich unterhalten, aber nur so, dass alle es hören können. Bluffen ist erlaubt, Karten zeigen nicht. **Jeder muss eine Ortskarte spielen**.

Bevor er eine Karte spielt, darf ein Gejagter:

Trotzen: Bis zu 2 Willensmarker abgeben und für jeden Marker 2 Ortskarten seiner Wahl aus seinem Abwurfstapel aufnehmen. Gibt er dabei seinen letzten Willensmarker ab, **muss** er anschließend **aufgeben**.

Aufgeben: Er bekommt alle Willensmarker und alle abgeworfenen Ortskarten zurück. Das beschleunigt jedoch die Assimilierung der Gejagten: **Jedes Mal, wenn ein Gejagter während dieser Phase aufgibt, bewegt sich der Assimilierungsmarker ein Feld weiter**.

Beispiel:

*Trinity hat nur 2 Ortskarten auf der Hand. Sie muss etwas tun, weil ihre nächste Bewegung vorhersehbar ist und das Wesen sie daher erwischen kann. Sie beschließt zu **trotzen**: Sie gibt 1 Willensmarker ab und nimmt sich 2 Ortskarten von ihrem Abwurfstapel.*



Tipp: Als Gejagte müsst ihr eure Ortskarten gut verwalten und darauf achten, dass ihr genug auf der Hand habt, sonst kann sich das Wesen leicht denken, welchen Ort ihr als nächstes erkundet.

PHASE 2: JAGD

Das Wesen kann folgende Jagdmarker auf die 10 Karten legen, die Artemia darstellen:



Den Marker "Das Wesen". **Dieser Marker wird in jeder Runde gelegt.**



Den Zielmarker, falls die gespielte Jagdkarte das Zielsymbol zeigt.



Den Artemia-Marker, falls die gespielte Jagdkarte **UND/ODER** das Feld unter dem Rettungsmarker das Artemia-Symbol zeigt.

Mehrere Marker können auf dem gleichen Ort liegen, ihre Wirkungen addieren sich dann.

Beispiel:

Zuerst legt Ghislain den Marker "Das Wesen" auf das Wrack.

Weil das Feld unter dem Rettungsmarker das Artemia-Symbol zeigt, darf er auch den Artemia-Marker spielen; den legt er in den Dschungel.

Schließlich spielt Ghislain die Jagdkarte Fata Morgana; sie macht die Eigenschaften von 2 benachbarten Orten unwirksam. Er legt den Zielmarker auf die Karten Rover und Das Ding.



Tipp: Wer das Wesen spielt, muss darauf achten, welche Ortskarten die Gejagten abwerfen, um daraus abzuleiten, wohin sie als nächstes gehen könnten. Denke daran, dass alle Gejagten das Spiel mit den gleichen 5 Ortskarten beginnen.

PHASE 3: ABRECHNUNG

Alle Gejagten decken gleichzeitig ihre Ortskarten auf. Dann geschieht folgendes:



Beginnend mit dem Spieler links vom Wesen und im Uhrzeigersinn darf jeder Gejagte, der einen Ort ohne Jagdmarker erkundet, **sofort die Eigenschaft dieses Ortes nutzen ODER alternativ eine Ortskarte seiner Wahl von seinem Abwurfstapel zurück auf die Hand nehmen.**



Beginnend beim Spieler links vom Wesen und im Uhrzeigersinn erkunden nun alle Spieler auf Orten mit dem Zielmarker ihre Orte. Wer einen Ort mit dem Zielmarker erkundet, erleidet die Wirkung der Jagdkarte. Danach darf er **sofort die Eigenschaft des Ortes nutzen ODER alternativ eine Ortskarte seiner Wahl von seinem Abwurfstapel zurück auf die Hand nehmen.**



Anschließend sind die übrigen Spieler an der Reihe. Wer den Ort mit dem Artemia-Marker erkundet, **muss sofort eine Ortskarte von der Hand abwerfen.** Er darf die **Eigenschaft des Ortes nicht nutzen** und auch keine Ortskarte zurücknehmen.



Wer den Ort mit dem Marker "Das Wesen" erkundet, wird von ihm erwischt und **verliert einen Willensmarker**. **Der Assimilierungsmarker rückt 1 Feld vor, egal wie viele Gejagte erwischt wurden**. Die Erwischten dürfen die Eigenschaft des Ortes nicht nutzen und auch keine Ortskarte zurücknehmen.



Verliert in dieser Phase mindestens ein Gejagter seinen letzten Willensmarker, rückt der Assimilierungsmarker 1 Feld vor. Dann nehmen die Betroffenen alle ihre Willensmarker und alle ihre Ortskarten wieder zurück.

ACHTUNG! Ist die Eigenschaft eines Ortes durch die Wirkung eines Jagdmarkers oder einer Jagdkarte unwirksam, darf ein Gejagter mit Hilfe von Überlebenskarten auch keine Eigenschaft anderer Ortskarten nutzen (z.B. Drohne, Portal). Außerdem darf er dann auch keine Ortskarte zurück auf die Hand nehmen.

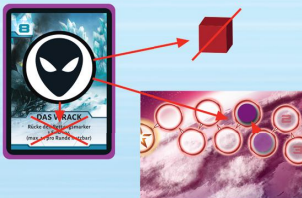
Beispiel:

Rick erkundet die Höhle: Dort ist kein Jagdmarker. Er entscheidet sich, die Eigenschaft des Wracks zu kopieren, wo der Marker "Das Wesen" liegt. Er rückt den Rettungsmarker sofort um ein Feld vor.



Freddy benutzt den Rover: Weil auf dem Rover der Zielmarker der Jagdkarte "Fata Morgana" liegt, passiert nichts, der Rover bleibt ohne Wirkung. Freddy darf keine Ortskarte zurück auf die Hand nehmen, da die Eigenschaft des Ortes unwirksam ist.

Trinity erkundet den Dschungel: Weil dort der Artemia-Marker liegt, kann sie die Eigenschaft des Dschungels nicht nutzen und verliert außerdem eine Ortskarte von ihrer Hand.



Malcolm und Ripley erkunden das Wrack: Weil dort "Das Wesen" liegt, können sie die Eigenschaft des Wracks nicht nutzen. Zusätzlich verliert jeder von ihnen 1 Willensmarker. Der Assimilierungsmarker rückt 1 Feld vor.

Ripley hat damit den dritten Willensmarker verloren, ihren letzten. Der Assimilierungsmarker rückt ein weiteres Feld vor. Ripley bekommt alle ihre Willensmarker und benutzten Ortskarten zurück.



PHASE 4: RUNDENENDE

Alle Gejagten werfen die gespielten Ortskarten offen ab. Das Wesen muss die Zahlen auf den abgeworfenen Karten immer sehen können. **Das Wesen** nimmt die Jagdmarker zurück und zieht wieder auf 3 Jagdkarten nach. **Dann rückt der Rettungsmarker 1 Feld vor** und das Spiel geht mit Phase 1: Erkundung weiter.

ENDE DES SPIELS

Das Wesen gewinnt sofort, wenn der Assimilierungsmarker das Siegfeld erreicht. Der Wille der Gejagten ist erschöpft, sie werden assimiliert und sind jetzt Bestandteil des Planeten Artemia.

Die Gejagten gewinnen sofort, wenn der Rettungsmarker das Siegfeld erreicht. Eine Rettungsmission trifft auf Artemia ein und holt die Überlebenden von diesem feindseligen Planeten.

HINWEISE ZU DEN ORTSKARTEN

DIE HÖHLE: Entscheidet sich der Spieler, die abgeworfenen Ortskarten aufzunehmen, kommt die Höhle noch nicht auf die Hand zurück – sie ist zu dem Zeitpunkt noch nicht abgeworfen.

DER STRAND: Der Strand darf pro Runde nur einmal genutzt werden, egal wie viele Gejagte dort hingehen: Man lädt entweder den Markierstein auf (legt ihn auf den Strand) oder man aktiviert den Markierstein (entfernt ihn vom Strand und rückt den Rettungsmarker 1 Feld vor). Erkunden zwei oder mehr Gejagte den Strand, dürfen sie gemeinsam entscheiden, wer die Eigenschaft der Ortskarte nutzt; die anderen Spieler am Strand dürfen stattdessen 1 Ortskarte ihrer Wahl aus ihrem Abwurfstapel auf die Hand nehmen. Die Wirkung des Strandes darf mit der des Wracks kombiniert werden.

DAS WRACK: Das Wrack darf pro Runde nur einmal genutzt werden, egal wie viele Gejagte dort hingehen. Erkunden zwei oder mehr Gejagte das Wrack, dürfen sie gemeinsam entscheiden, wer die Eigenschaft der Ortskarte nutzt; die anderen Spieler am Wrack dürfen stattdessen 1 Ortskarte ihrer Wahl aus ihrem Abwurfstapel auf die Hand nehmen. Die Wirkung des Wracks darf mit der des Strandes kombiniert werden.

DAS DING: Die beiden Ortskarten werden nach Wahl des Spielers nacheinander nach den Regeln der Phase 3: Abrechnung abgehandelt. Möchte ein Gejagter nach dem Aufdecken die Eigenschaften von dem Ding und dem Fluss nutzen, muss er sich für die Eigenschaft von einer der beiden Karten entscheiden. Anschließend darf er eine Karte von seinem Ablagestapel zurück auf die Hand nehmen.

ZUFLUCHT UND QUELLE: Sollte der Stapel der Überlebenskarten einmal leer sein, mischt die benutzten Karten, um einen neuen Nachziehstapel zu bilden.

Variante des Spielautors: Verliert ein Gejagter während Phase 3: Abrechnung seinen letzten Willensmarker, erhält er nur 2 statt 3 Willensmarker zurück. Um auch den letzten Willensmarker zurück zu erhalten, muss er aufgeben oder durch die Quelle bzw. eine Überlebenskarte geheilt werden.

WIR DANKEN HERZLICH



Den Übersetzern Lars Frauenrath & Lutz Pietschker sowie den Schmieden Boris Schust, Kay Schroeder, Matthias Riedel, Martin Zierke, Juergen Weidner, Holger Neumann, Kay Hirschfeld, Oliver Habel, Christian Campe, Michele Schneller, Michael Van gemmern, Sönke Weidemann, Dominik Grothaus, Florian Brodde, Frank Zahn, Carsten Breuer, Andreas Köhler, Mathias Hoppe, André "Teacher" Pape, Robin Graf, Vivien Angelina, Marina Sabrina und Armin Bux, Oliver Herrguth, Michael Zobjack, Stefanie Götz, Tobias Huelsmann, Daniel Hansch, Pascal Welter, Kay Hirschfeld, Mario Hübler, Nicole Vöpel, Oliver Drechsler



Für die deutsche Version verantwortlich: Corax Games, 2016.
www.Corax-Games.de