

NOT ALONE

Een spel van Ghislain Masson

Spelers: 2-7 Spelduur: 30-45' Leeftijd: 10+

De 25e eeuw. De vlucht van de mensheid richting de sterren werd vele generaties geleden al ingezet. Maar ondanks een jarenlange zoektocht doorheen de uiterste regionen van de melkweg werden er nog altijd geen tekenen van intelligent leven vastgesteld.

Tot je in de archieven van de Oude Aarde iets vreemds ontdekt. Alle informatie over een planeet die Artemia heet, blijkt uit officiële documenten en sterrenkaarten te zijn gewist. Je vertrekt meteen op expeditie om een onderzoek op te starten.

De eerste scans van Artemia wijzen erop dat het gaat om een planeet van klasse M, met weelderige fauna en flora en de mogelijkheid om er menselijk leven onder te brengen. Maar zodra je schip de atmosfeer binnendringt, worden alle systemen platgelegd door een krachtige magnetische puls en tuimel je richting het oppervlak. De kapitein verstuurt nog snel een SOS en beveelt de bemanning om te evacueren.

In de nasleep van de crash ontwaak je ongedeerd. Terwijl je bij je positieven komt, hoor je de kapitein schreeuwen van de pijn. In de verte ontwaar je een silhouet dat je bespiedt. Je bent duidelijk niet alleen...

DOEL VAN HET SPEL

NOT ALONE is een asymmetrisch kaartspel waarin één speler (het Wezen) het opneemt tegen alle andere spelers (de Prooi).

Maak je deel uit van de Prooi, dan onderzoek je Artemia met behulp van de Locatiekaarten. Door deze kaarten samen met je Overlevingskaarten uit te spelen, probeer je de jacht van het Wezen af te houden tot er versterkingen arriveren.

Speel je als het Wezen, dan jaag je op de schipbreukelingen om hen met het ecosysteem van de planeet te assimileren. Door Jachtkaarten uit te spelen en zo de krachten van Artemia te activeren, val je voortdurend de Prooi aan om hun moreel te verzwakken en hen door de planeet te laten absorberen.

Leg 1 exemplaar van elk van de 10 Locatiekaarten voor het Wezen, in 2 rijen van 5 en in oplopende volgorde. [4]. Deze kaarten stellen Artemia voor.

Locatiekaarten zijn aangrenzend als ze horizontaal of verticaal aan elkaar liggen.

B

De speler met het Wezen legt het bord midden op tafel [1]. De oriëntatie kiest hij zelf.

A

Leg de Reddingssteen [2] en de Assimilatiesteen [3] op het vak dat overeenstemt met het aantal spelers.



Reddingssteen



Assimilatiesteen



10



10



Moreel

Elke speler die deel uitmaakt van de Prooi neemt 3 Moreel en een set van 5 Locatiekaarten met de cijfers 1 tot en met 5. Leg de ongebruikte kaarten af.

Elk lid van de Prooi trekt een Overlevingskaart [10].

H



9



G



Wezen



Doel



Artemia

De speler die met het Wezen speelt, trekt 3 Jachtkaarten en neemt de 3 Jachtfiches [9].

Leg de Markeersteen naast de kaart van het Strand [5].



Markeersteen



Prooi	1	2-3	4-6
Kaarten	1	2	3



De Locatiekaarten 6 tot en met 10 vormen de **reserve**.

Leg afhankelijk van het aantal spelers Locatiekaarten open naast het bord, volgens onderstaande tabel [6]. Leg de ongebruikte kaarten af.

Prooi	1	2-3	4-6
Kaarten	1	2	3



Schud de Overlevingskaarten [7] en leg ze gedekt naast de Prooi.



Schud de Jachtkarten [8] en leg ze gedekt naast het Wezen.

LOCATIEKAARTEN

De planeet Artemia bestaat uit 10 verschillende Locatiekaarten. Elke Locatiekaart heeft een cijfer, een naam, en een kracht die door de Prooi geactiveerd kan worden. **De Locatiekaarten liggen horizontaal of verticaal aan elkaar.**

Elk lid van de Prooi start het spel met de Locatiekaarten 1 tot en met 5 (Nest, Oerwoud, Rivier, Strand, Rover) en ontdekt tijdens het spel nieuwe locaties (Moeras, Schuilplaats, Wrak, Bron, Artefact).





JACHTKAARTEN

Jachtkaarten vergroten de kansen van het Wezen om de Prooi te assimileren. Elke Jachtkaart heeft een kracht die het Wezen kan activeren en toont de fase waarin de kaart mag worden gespeeld. Sommige kaarten vertonen ook een Doel- of Artemiasymbool.

Jachtkaarten mogen op elk moment tijdens de aangegeven fase worden gespeeld. Leg ze daarna af. **Het Wezen mag slechts één Jachtkaart per ronde spelen**, tenzij anders aangegeven.



 Wordt er een Jachtkaart met het Doelsymbool gespeeld, dan **legt het Wezen het Doelfiche op een van de 10 Locatiekaarten** van de planeet. Speelt het Wezen in eenzelfde ronde 2 Jachtkaarten met dit symbool, dan activeren beide effecten op de getroffen locatie.

 Wordt er een Jachtkaart met het Artemiasymbool gespeeld, dan **legt het Wezen het Artemiafiche op een van de 10 Locatiekaarten**. Speelt het Wezen in eenzelfde ronde 2 Jachtkaarten met dit symbool, dan activeren beide effecten.

OVERLEVINGSKAARTEN

Overlevingskaarten vergroten de kansen van de Prooi om de aanvallen van het Wezen af te weren totdat er een reddingsteam arriveert. Elke Overlevingskaart heeft een kracht die de Prooi kan activeren en toont de fase waarin de kaart mag worden gespeeld.

Overlevingskaarten mogen op elk moment tijdens de aangegeven fase worden gespeeld. Leg ze daarna af. **Elk lid van de Prooi mag slechts één Overlevingskaart per ronde spelen**, ook al worden ze gevangen door het Wezen. Er staat geen limiet op het aantal kaarten dat de Prooi mag bezitten.



Jacht- en Overlevingskaarten die in dezelfde fase worden gebruikt, activeren in de volgorde waarin ze worden gespeeld. **Als hier onenigheid over bestaat, bepaalt het Wezen de volgorde**, aangezien het op Artemia een thuisvoordeel heeft.

De effecten van de Jacht- en Overlevingskaarten zijn beperkt tot de huidige spelronde en ze kunnen de algemene spelregels veranderen.

SPELVERLOOP

Elke ronde bestaat uit 4 fases: het Onderzoek, de Jacht, de Afrekening en het Einde van de Ronde. Ga als volgt te werk:

FASE 1 : HET ONDERZOEK

De leden van de Prooi spelen elk simultaan één kaart uit hun hand en leggen deze gedekt voor zich neer. Ze mogen hierover met elkaar communiceren, maar enkel luidop. Bluffen is toegestaan, maar ze mogen hun kaarten niet aan elkaar tonen.

Elke speler is verplicht om een kaart uit te spelen.

Vooraleer ze een Locatiekaart spelen, mogen de leden van de Prooi het volgende doen:

Weerstand bieden: de speler legt 1 of 2 Moreel af om 2 of 4 Locatiekaarten van zijn keuze uit zijn aflegstapel te nemen. Als een speler hierdoor zijn laatste Moreel verliest, moet hij het **Opgeven**.

Opgeven: de speler krijgt al zijn Moreel en zijn afgelegde Locatiekaarten terug. Omdat hij het opgeeft, kan het Wezen de Prooi echter sneller assimileren. **Elke keer als een lid van de Prooi het tijdens deze fase Opgeeft, schuift het Wezen de Assimilatiesteun onmiddellijk één vak vooruit.**

Voorbeeld:

*Tina heeft slechts 2 kaarten op handen. Als ze daar niet snel wat aan doet, zal het Wezen haar waarschijnlijk vangen omdat haar volgende zet voorspelbaar is. Tina kiest er daarom voor om **Weerstand te bieden**: ze verliest 1 Moreel en neemt 2 kaarten uit haar aflegstapel terug.*



Tip: probeer als lid van de Prooi je Locatiekaarten efficiënt te gebruiken door ervoor te zorgen dat je altijd voldoende kaarten op handen hebt. Op die manier kan het Wezen de volgende locatie die je gaat onderzoeken niet voorspellen.

FASE 2 : DE JACHT

Het Wezen mag de volgende fiches op de Locatiekaarten van de planeet Artemia leggen:



Het Wezen



Het Doelfiche, indien het doelsymbool op een gespeelde Jachtk kaart staat.



Het Artemiafiche, indien het Artemiasymbool op een gespeelde Jachtk kaart **EN/OF** op het vak onder de Reddingssteen staat.

Er mogen meerdere Jachtfiches op dezelfde locatie liggen. De effecten cumuleren.

Voorbeeld:

Geert begint door het Wezen op het Wrak te leggen.

Omdat de Reddingssteen op een vak met een Artemiasymbool ligt, mag hij ook het Artemiafiche spelen. Hij legt het in het Oerwoud.

Tenslotte speelt Geert de Jachtk kaart 'Fata Morgana', die het effect van 2 aangrenzende Locatiekaarten annuleert. Hij legt het Doelfiche op de Rover en het Artefact.



Tip: speel je als het Wezen, let dan goed op welke Locatiekaarten de leden van de Prooi afleggen. Zo kun je afleiden welke locaties ze misschien nog zullen onderzoeken. Onthoud dat de leden van de Prooi allemaal met dezelfde 5 kaarten het spel starten.

FASE 3 : DE AFREKENING

De leden van de Prooi maken simultaan hun Locatiekaarten bekend.

Daarna gaat de fase als volgt verder:



Te beginnen met de speler links van het Wezen mag elk lid van de Prooi dat een Locatiekaart heeft gespeeld waar er geen Jachtfiche ligt **de kracht van die locatie gebruiken OF 1 Locatiekaart uit zijn eigen aflegstapel nemen**. Is een locatie geblokkeerd door een Jachtk kaart, dan mag de speler ook geen kaart terugnemen.



Elk lid van de Prooi dat een locatie onderzoekt waar er een Doelfiche ligt, ondergaat eerst **het effect van de Jachtk kaart**. Daarna mag hij pas **de kracht van die locatie gebruiken OF 1 Locatiekaart uit zijn eigen aflegstapel nemen**. Is een locatie geblokkeerd door een Jachtk kaart, dan mag de speler ook geen kaart terugnemen.



Elk lid van de Prooi dat een locatie onderzoekt waar er een Artemiafiche ligt, **moet 1 Locatiekaart afleggen**. De kracht van de locatie **mag niet worden gebruikt** en de speler mag ook geen afgelegde Locatiekaart terugnemen.



Elk lid van de Prooi dat een locatie onderzoekt waar het Wezen zich bevindt, **verliest 1 Moreel. Het Wezen schuift de Assimilatiesteen exact 1 vak vooruit, ongeacht het aantal gevangengenomen leden van de Prooi.** De kracht van de locatie mag niet worden gebruikt en de speler mag ook geen kaart terugnemen.



Als tijdens deze fase ten minste één van de leden van de Prooi zijn derde Moreel verliest, schuift het Wezen de Assimilatiesteen 1 vak vooruit. Deze leden krijgen nu al hun Locatiekaarten en hun 3 Moreel terug.

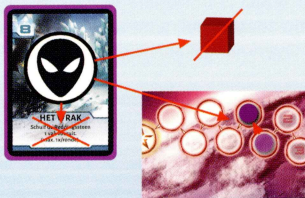
Voorbeeld:

Rick speelt het Nest: er lagen geen Jacht-fiches op. Rick beslist om het effect van het Wrak te kopiëren (waar het Wezen ligt). Hij schuift de Reddingssteen 1 vak vooruit.



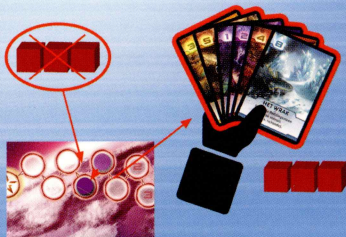
Fred speelt de Rover: er gebeurt niets, omdat de Rover getroffen werd door de Jachtkaart 'Fata Morgana', die het effect annuleert. Fred mag hierdoor ook geen Locatiekaart van zijn aflegstapel nemen.

Tina speelt het Oerwoud: omwille van het Artemiafiche mag ze het effect van het Oerwoud niet gebuiken, en moet ze een Locatiekaart uit haar hand afleggen.



Mark en Roos spelen het Wrak: omwille van het Wezen mogen ze het effect van het Wrak niet gebruiken. Ze verliezen elk 1 Moreel en de Assimilatiesteen schuift 1 vak vooruit.

Roos verliest hierdoor haar derde en laatste Moreel. De Assimilatiesteen schuift daardoor een extra vak vooruit. Daarna krijgt Roos al haar Locatiekaarten en haar 3 Moreel terug.



FASE 4 : HET EINDE VAN DE RONDE

Elk lid van de Prooi legt zijn zonet gespeelde Locatiekaart open op zijn persoonlijke aflegstapel. Het Wezen moet steeds de cijfers op alle afgelegde Locatiekaarten kunnen zien. Het Wezen neemt zijn Jachtfiches terug en trekt Jachtkaarten tot hij er weer 3 heeft.

Schuif de Reddingssteen 1 vak vooruit en begin weer bij Fase 1: het Onderzoek.

EINDE VAN HET SPEL

Het Wezen wint onmiddellijk als de Assimilatiesteen als eerste het overwinningsvak bereikt. De wilskracht van de Prooi is op. Ze zijn door de planeet geabsorbeerd.

De Prooi wint onmiddellijk als de Reddingssteen als eerste het overwinningsvak bereikt. Versterkingen arriveren om de overlevenden van de vijandige planeet te halen.

TOELICHTING VAN DE LOCATIEKAARTEN

HET NEST: als een lid van de Prooi ervoor kiest om zijn afgelegde Locatiekaarten terug op handen te nemen, krijgt hij het Nest niet terug omdat die tijdens de Afrekening nog niet in zijn aflegstapel zat.

HET STRAND: het Strand mag slechts één keer per ronde worden geactiveerd, ongeacht het aantal spelers dat het Strand onderzocht. Ofwel wordt de Markeersteen op het Strand gelegd, ofwel wordt de Markeersteen van het strand gehaald en schuift de Reddingssteen 1 vak vooruit. Als twee of meer leden van de Prooi het Strand onderzoeken, mag een van hen de kracht van het Strand gebruiken en de ander een Locatiekaart naar keuze uit zijn aflegstapel nemen. De kracht van het Strand kan cumuleren met de kracht van het Wrak.

HET WRAK: het Wrak mag slechts één keer per ronde worden geactiveerd, ongeacht het aantal spelers dat het Wrak onderzocht. Als twee of meer leden van de Prooi het Wrak onderzoeken, mag een van hen de kracht van het Wrak gebruiken en de ander een Locatiekaart naar keuze uit zijn aflegstapel nemen. De kracht van het Wrak kan cumuleren met de kracht van het Strand.

HET ARTEFACT: de 2 Locatiekaarten worden afgehandeld in een volgorde die de speler zelf kiest, volgens de regels van Fase 3: de Afrekening. Als een lid van de Prooi zijn Locatiekaart(en) bekend maakt en daardoor de kracht van de Rivier en die van het Artefact zou mogen gebruiken, moet hij een van deze krachten kiezen en mag hij 1 Locatiekaart uit zijn aflegstapel nemen. De kracht van het Artefact kan niet door de kracht van een locatie of door een Overlevingskaart worden gekopieerd.

DE SCHUILPLAATS EN DE BRON: als de trekstapel met Overlevingskaarten leeg is, schud dan de afgelegde Overlevingskaarten en vorm er een nieuwe trekstapel mee.

Expertvariant van de spelontwerper: verliest een lid van de Prooi zijn laatste Moreel tijdens Fase 3: de Afrekening, dan krijgt hij slechts 2 Moreel terug. Om het derde terug te krijgen, moet hij Opgeven, genezen bij de Bron of een Overlevingskaart spelen.

WIJ BEDANKEN

Prooien Zaroff, Jo Lefebure, Jurgen Devriese, Jurgen Roman
en alle slachtoffers van Artemia.

