

NOT ALONE

Un juego de Ghislain MASSON

Jugadores: 2-7 Duración: 30-45' Edad: 10+

Estamos en el siglo 25 y ya hace mucho que la humanidad partió a las estrellas. Los humanos han viajado hasta los confines de la galaxia y aún no se han encontrado otras formas de vida inteligentes.

Buscando en los archivos centrales de la Tierra, descubres que un planeta llamado Artemia ha sido eliminado de los mapas oficiales y no hay ningún dato disponible. Intrigado, decides montar una expedición.

Las lecturas iniciales de la superficie de Artemia revelan que es un planeta de clase M, habitable por la raza humana y rico en fauna y flora variada. Al entrar en la atmósfera del planeta, un fuerte campo magnético interfiere con tus ordenadores de abordaje. Después de enviar un SOS, el capitán ordena la evacuación de la nave antes del inevitable choque.

Sano y salvo, empiezas a explorar los alrededores cuando escuchas a tu capitán gritando desesperado. A lo lejos, puedes distinguir la silueta de algo observándote. No estáis solos...

OBJETIVO DEL JUEGO

NOT ALONE es un juego de cartas asimétrico, con un jugador (La Criatura) jugando contra el resto (Las Presas).

Si juegas como Presa, exploras Artemia usando las cartas de Lugar. Usando éstas y tus cartas de Supervivencia, tu objetivo es evitar ser cazado por la Criatura mientras llega la ayuda.

Si juegas como la Criatura, tu objetivo es cazar a los supervivientes del naufragio espacial y asimilarlos en el ecosistema del planeta. Usando tus cartas de Caza y los poderes de Artemia, atacarás de forma repetida a las Presas para agotar su voluntad y ligarlos inevitablemente al planeta.

Coloca una de cada una de las 10 cartas de Lugar en frente de la Criatura en dos filas de 5 cartas, en orden ascendente [4]. Juntas forman el planeta Artemia.

Dos cartas de Lugar son adyacentes si tienen un borde en común, horizontal o vertical.

B

El jugador que juega como Criatura coloca el tablero en el centro de la mesa [1] por el lado que prefiera.

Coloca el contador de Rescate [2] y el contador de Asimilación [3] en la posición que corresponda al número de jugadores.



Contador de Rescate



Contador de Asimilación



Contador de Voluntad

Cada jugador que juegue como Presa coge tres contadores de Voluntad y una serie de 5 cartas de Lugar numeradas del 1 al 5. Las cartas no utilizadas se retiran del juego.

Cada una de las Presas roba una carta de Supervivencia [10].



G



Criatura Objetivo Artemia

El jugador que juegue como la Criatura roba 3 cartas de Caza y coge los 3 contadores de Caza [9].

Coloca el Marcador al lado de la carta de la Playa [5].



El Marcador



Crea la **reserva** con las cartas de Lugar numeradas del 6 al 10.

De acuerdo con la tabla de abajo, coloca el número indicado de cada carta Lugar cerca del tablero [6], boca arriba. Las cartas no utilizadas se retiran del juego.

Presas	1	2-3	4-6
Cartas	1	2	3



Baraja las cartas de Supervivencia y colócalas, boca abajo, cerca de las Presas [7].



Baraja las cartas de Caza y colócalas, boca abajo, cerca de la Criatura [8].

CARTAS DE LUGAR

El planeta Artemia está compuesto de 10 cartas de Lugar. Cada carta de Lugar tiene un número, un nombre y un poder que puede ser activado por las Presas. **Las cartas de lugar son adyacentes en horizontal y vertical.**

Cada Presa empieza la partida con las 5 cartas básicas (Guarida, Jungla, Río, Playa y Rover) y puede explorar nuevos lugares durante la partida (Pantano, Refugio, Restos, Origen y Artefacto).



CARTAS DE CAZA

Las cartas de Caza aumentan las posibilidades de la Criatura para asimilar a las Presas. Cada carta de Caza tiene un poder que puede ser activado por la Criatura y la fase en la que se puede jugar el poder. Algunas cartas también tienen el símbolo de Objetivo o Artemia.

Las cartas de Caza pueden ser jugadas en cualquier momento durante la fase que indique la carta. **La Criatura solo puede jugar una carta de Caza por turno** a no ser que se especifique.



 Si se juega una carta con el símbolo de Objetivo, **la criatura coloca el contador de Objetivo en uno de los 10 Lugares** del planeta para localizar el efecto de la carta de Caza. Si la Criatura juega 2 cartas con este símbolo durante un turno, aplica ambos efectos en el lugar elegido.

 Si se juega una carta con el símbolo de Artemia, **la criatura coloca el contador de Artemia en uno de los 10 lugares del planeta para localizar los efectos de Artemia.** Si la Criatura juega 2 cartas con este símbolo durante un turno, aplica ambos efectos.

CARTAS DE SUPERVIVENCIA

Las cartas de Supervivencia aumentan las posibilidades de resistir de las Presas mientras llega la misión de rescate. Cada carta de Supervivencia tiene un poder que puede ser activado por una Presa y la fase en que puede ser jugar jugado dicho poder.

Las cartas de Supervivencia pueden ser jugadas en cualquier momento durante la fase que indique la carta. Se descartan después de ser jugadas. **Cada Presa solo puede jugar una carta de Supervivencia por turno** aunque haya sido atrapado por la Criatura. No hay límite de cartas que pueda tener una Presa.



Las cartas de Caza y Supervivencia usadas durante la misma fase se resuelven en el orden que se han jugado. **En caso de no haber acuerdo, la Criatura decide el orden en que tienen efecto**, de forma que beneficia el conocimiento del planeta.

Los efectos de las cartas de Caza y Supervivencia están limitados al turno actual y pueden cambiar las reglas.

JUGANDO

Cada turno consta de 4 fases: Exploración, Caza, Cálculo y fin de Turno.

FASE 1 : EXPLORACIÓN

Las Presas juegan simultáneamente una carta de Lugar de su mano colocándola delante de él, boca abajo. Pueden hablar pero solo en voz alta. Pueden farolear, pero no pueden revelar sus cartas al resto. **Es obligatorio jugar una carta de Lugar.**

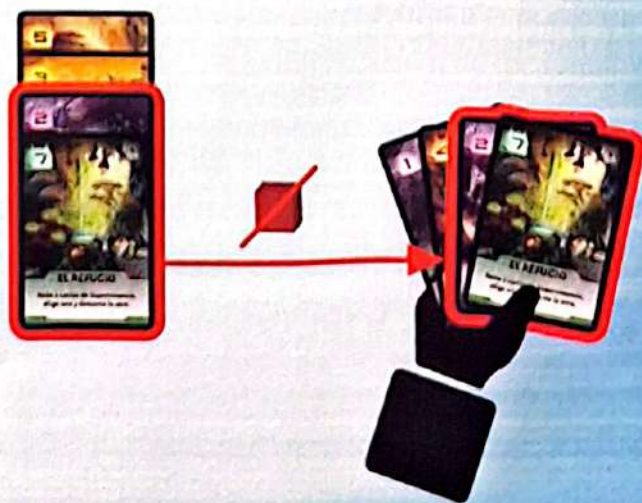
Antes de jugar una carta de Lugar, una Presa puede elegir hacer lo siguiente:

Resistir: el jugador pierde 1 o 2 contadores de Voluntad y cambiarlos respectivamente por 2 o 4 cartas elegidas de su descarte. Si para ello pierde su tercer contador de Voluntad, debe **Rendirse**.

Rendirse: el jugador recupera todos sus contadores de Voluntad y recupera todas sus cartas de Lugar descartadas. Rendirse de esta manera acelera la asimilación de los jugadores. **Cada vez que una Presa se rinde durante esta fase, avanza inmediatamente el contador de Asimilación un espacio.**

Ejemplo:

*Trinity solo tiene 2 cartas en su mano. Si ella no hace nada al respecto la Criatura probablemente la cazará, porque su siguiente movimiento es predecible. Trinity por lo tanto decide **Resistir**: pierde 1 contador de Voluntad para recuperar 2 cartas de su descarte.*



Consejo: cuando juegues como Presa, gestiona de forma eficiente tus cartas de Lugar y asegúrate siempre de tener suficientes en la mano para que la Criatura no pueda deducir el próximo sitio que vas a explorar.

FASE 2 : CAZA

La Criatura debe colocar los contadores en las cartas de Lugar que representan Artemia:

-  El contador de Criatura.
-  El contador de Objetivo si la carta de Caza jugada tiene el símbolo de Objetivo.
-  El contador de Artemia si la carta de Caza jugada **Y/O** el último espacio del camino de Rescate tienen el símbolo de Artemia.

Los contadores de Caza se pueden colocar en el mismo sitio para acumular sus efectos.

Ejemplo:

Primero Ghislain empieza colocando el contador de Criatura en los Restos.

Como el contador de rescate está en un espacio con el símbolo de Artemia, además puede colocar un contador de Artemia, que deja en Jungla.

Finalmente Ghislain decide jugar la carta de Caza "Espejismo", que cancela el efecto de 2 Lugares adyacentes. Se coloca el contador de Objetivo en ambas, el Rover y el el Artefacto.



Consejo: cuando juegues como Criatura, presta mucha atención a las cartas de Lugar descartadas por las Presas para intentar deducir los lugares que van a explorar. Recuerda que todas las Presas empiezan la partida con las mismas cartas de Lugar en la mano.

FASE 3 : CÁLCULO

Las Presas revelan sus cartas de Lugar simultáneamente. La fase debería seguir de la siguiente manera:

 Empezando por el jugador a la izquierda de la Criatura, cada Presa que explore un lugar **SIN** contador de Caza puede **usar su poder** inmediatamente **O recuperar una carta a su elección de su descarte**. Si el poder de la carta de lugar no es efectivo por una carta de Caza, la Presa no puede recuperar carta de Lugar.

 Cada Presa que explore el lugar donde se encuentre el contador de Objetivo **sufre los efectos de la carta de Caza**. **Después** pueden **usar el poder de la carta de Lugar** **O recuperar una carta a su elección de su descarte**. Si el poder de la carta de lugar no es efectivo por una carta de Caza, la Presa no puede recuperar carta de Lugar.

 Cada Presa que explore el lugar donde se encuentre el contador de Artemia **descarta una carta de Lugar** de su mano. El poder del **Lugar no puede ser usado** y la Presa no puede recuperar carta de Lugar.

 Cada Presa que explore el lugar donde se encuentre el contador de Criatura **pierde inmediatamente 1 contador de Voluntad**. **Avanza inmediatamente el contador de Asimilación independientemente del número de Presas atrapadas**. El poder del Lugar no puede ser usado y la Presa no puede recuperar carta de Lugar.

 En esta fase, si al menos una de las Presas pierde su tercer contador de Voluntad, **avanza el contador de Asimilación 1 espacio**. Entonces estas Presas recuperan sus cartas descartadas y sus tres contadores de Voluntad.

Ejemplo:

Rick revela la Guarida: ninguno de los contadores de Caza ha sido colocado en la Guarida. Rick decide copiar el efecto de los Restos (el lugar donde se ha dejado el contador de la Criatura) y avanza inmediatamente el contador de Rescate 1 espacio.



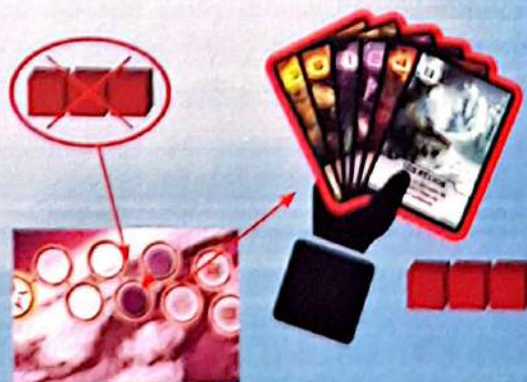
Freddy revela el Rover: no pasa nada, porque el Rover ha sido seleccionado por la carta de Caza "Espejismo", que anula su efecto. Freddy no puede recoger una carta de Lugar de su descarte porque el Lugar no es efectivo.

Trinity revela la Jungla: por el contador de Artemia, Trinity no puede jugar el efecto de la Jungla, además tiene que descartar una carta de su mano.



Malcolm y Ripley revelan las Ruinas: por el contador de Criatura, ellos no pueden jugar el efecto de las Ruinas. Además, cada uno pierde un contador de Voluntad y el contador de Asimilación avanza 1 espacio.

El contador de Voluntad que Ripley ha perdido era el tercero y último. El contador de Asimilación avanza por lo tanto 1 espacio adicional. Ripley recupera sus 3 cartas descartadas y los 3 contadores de Voluntad.



FASE 4 : ACCIONES DE FIN DE TURNO

Cada Presa descarta la carta de Lugar jugada, boca arriba. La Criatura debe de poder ver siempre los números de las cartas descartadas. La Criatura recupera sus contadores de Caza y roba hasta tener 3 cartas de Caza en la mano.

Avanza el contador de Rescate 1 espacio y vuelve a empezar la Fase 1 EXPLORACIÓN.

FIN DEL JUEGO

La Criatura gana inmediatamente si el contador de Asimilación llega primero al espacio de Victoria. Con su voluntad minada, todas las presas han sido asimilados. Ahora forman parte del planeta.

Las Presas ganan inmediatamente si el contador de Rescate llega primero al espacio de Victoria. Llega una misión de rescate para sacar a los supervivientes del planeta hostil.

MÁS INFORMACIÓN SOBRE LAS CARTAS DE LUGAR

LA GUARIDA: si una Presa elige recuperar sus cartas del descarte, no recupera la carta de La Guarida porque durante la fase de cálculo, la Guarida aún no está en el descarte.

LA PLAYA: el uso de la Playa está limitado a una vez por turno, independientemente del número de Presas que la exploren: ya sea colocar el Marcador (colocar un contador en la Playa), o activarlo (eliminar el contador de la Playa y avanzar el contador de Rescate 1 espacio). Si dos o más Presas exploran la Playa, una de ellas lo activa y el resto recuperan una carta del descarte. El poder de la Playa se puede acumular con el de los Restos.

LOS RESTOS: el uso de los Restos está limitado a una vez por turno, independientemente del número de Presas que lo exploren. Si dos o más Presas exploran los Restos, una de ellas lo activa y el resto recuperan una carta del descarte. El poder de los Restos se puede acumular con el de la Playa.

EL ARTEFACTO: las 2 cartas de Lugar se resuelven una a una en el orden que elija el jugador, siguiendo las reglas de la fase 3: Cálculo. Cuando una Presa revela sus cartas de Lugar, si puede usar al mismo tiempo los poderes del Río y el Artefacto, debe elegir uno de ellos. Luego devuelve a su mano una carta de Lugar del descarte. El Artefacto no puede ser copiado por poderes de Lugar o cartas de Supervivencia.

EL REFUGIO Y EL ORIGEN: si el mazo de Supervivencia está vacío, baraja el descarte para formar un nuevo mazo.

Variante del diseñador: si una Presa pierde su último contador de Voluntad durante la fase de Cálculo, solo recupera 2 contadores en vez de 3. Para poder recuperar el tercer contador, deberá Rendirse o ser curado con la Fuente o una carta de Supervivencia.

AGRADECIMIENTOS

Los jugadores del Meisia, Lili, Virginie Gilson, Nicolas Koenig, Terence Bourseau, Christopher Dickinson, Tim Martin, Christophe Vain et todas las presas de Artemia. Gracias a Marc Simó, Sergi Nuñez y María Perez por ayudar a corregir la traducción.