

NOT ALONE

игра Ghislain Masson

2-7 Игроков Время партии: 30-45' Возраст 10+

25 век. Межгалактическая экспедиция потерпела крушение на загадочной планете, которой дал название Артемия. Пока есть время до прибытия спасательного корабля, экипаж начинает исследовать планету, но странное и опасное существо замечает пришельцев и начинает преследование... Вы больше не одни! Сможете ли вы пережить опасности Артемии?

ОБЗОР ИГРЫ

NOT ALONE — ассиметричная игра, в которой один участник (существо) играет против остальных (преследуемые). Играющий за преследуемого при помощи карт локаций исследует планету в попытках ускользнуть, запутать существо и выжить, пока не прибудет помощь. Если вы играете за существо, вы будете выслеживать, преследовать и изматывать потерпевших крушение, заставив их остаться здесь навсегда...

Разложите по 1 штуке каждую из 10 карт местностей в 2 ряда по 5 карт, по порядку номеров [4]. Все вместе они образуют карту планеты [4].

Две местности считаются соседними, если у них есть общая граница, по горизонтали или вертикали.



Положите счётчик очков [1] в центре стола и поместите маркеры спасения [2] и привыкания [3] на те клетки счётчика, значения которых соответствуют числу игроков.



Маркер спасения



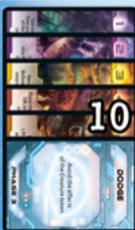
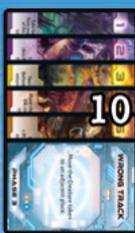
Маркер привыкания



Маркер воли

Каждый беглец получает 3 маркера воли и 5 карт местности с номерами 1-5, а остальные карты местности с номерами 1-5 уберите в коробку.

Каждый беглец берёт в руку по 1 карте из колоды карт выживания [10].



Охотник



Цель



Планета

Охотник берёт в руку, из своей колоды, 3 карты охотника, а также помещает перед собой 3 жетона охоты [9].

Положите маркер маяка [5] рядом с картой «4. Берег».



Маркер маяка



Разложите карты местности с номерами 6-10 лицом вверх, по видам, в 5 стопок запаса (6). Оставьте в каждой стопке по 1 карте, если играет 1 беглец, а остальные карты местности с номерами 6-10 уберите в коробку.

Беглец	1	2-3	4-6
Карты	1	2	3



Перемешайте карты выживания [7], готовую колоду поместите рубашкой вверх, рядом с беглецами.



Перемешайте карты охотника [8], готовую колоду поместите рубашкой вверх, рядом с охотником.

КАРТЫ МЕСТНОСТИ

Планета состоит из 10 карт местности, с номерами от 1 до 10, названием местности и описанием действия, которое беглец может совершить в этой местности. Карты местности считаются соседними, если имеют общую границу по вертикали или горизонтали.

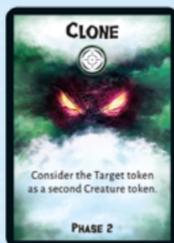
В начале игры каждый беглец получает по 1 карте местности с номерами от 1 до 5, а по ходу игры может получить карты местностей с номерами от 6 до 10.



КАРТЫ ОХОТНИКА

Карты охотника помогают ему увеличивать вероятность воздействия на беглецов. На каждой карте указано действие, которое может совершить охотник, а также номер фазы, во время которой это возможно. На некоторых картах есть также символ цели или планеты.

Карты охотника можно использовать в любое время в течение фазы, которая на них указана. После использования карта охотника сбрасывается. **Охотник может использовать только одну карту в ход, если не оговорено иное.**



Если на карте охотника указан символ цели, **охотник помещает жетон цели на ту территорию, на которую будет распространяться действие этой карты.** Если во время хода охотник сыграл 2 карты с символом цели, обе они действуют на ту территорию, на которой находится жетон цели.



Если на карте охотника указан символ планеты, **охотник помещает жетон планеты на ту территорию, на которую будет распространяться действие этой карты.** Если во время хода охотник сыграл 2 карты с символом планеты, обе они действуют на ту территорию, на которой находится жетон планеты.

КАРТЫ ВЫЖИВАНИЯ

Карты выживания помогают беглецам сопротивляться воздействию на них охотника. На каждой карте указано действие, которое может совершить беглец, а также номер фазы, во время которой это возможно.

Карты выживания можно использовать в любое время в течение фазы, которая на них указана. После использования карта выживания сбрасывается. **Каждый беглец может использовать только одну карту выживания в ход, даже если он застигнут охотником.** Беглец может держать в руке любое количество карт выживания.



Важно: Карты охотника и выживания, действующие в одну и ту же фазу, выполняются в том порядке, в котором они были сыграны. **Если в этом появляются разногласия, очерёдность определяет охотник**, поскольку он знает планету лучше.

Карты охотника и выживания действуют только во время того хода, в котором они сыграны, и могут изменять общие правила игры.

ХОД ИГРЫ

Каждый ход состоит из 4 фаз: разведка, охота, результат и конец хода.

ФАЗА 1: РАЗВЕДКА

Беглецы одновременно выбирают 1 карту местности с руки и кладут её на стол перед собой, рубашкой вверх. Они могут общаться, но охотник должен слышать их разговоры. Игроки могут блефовать, но не имеют права показывать свои карты друг другу. **Игра картой местности обязательна.**

Перед тем, как сыграть карту, беглец может решить сделать следующее:

- **Сопrotивляться:** игрок теряет 1 или 2 маркера воли, но возвращает в руку любые свои 2 или 4 карты местности,
- **Сдаться:** игрок получает обратно все 3 своих маркера воли и все свои сброшенные карты местности; однако при этом охотник перемещает маркер привыкания на 1 клетку вперёд.

Пример:

У Тани в руке осталось только 2 карты местности. Если она ничего не предпримет, на следующий ход охотник точно её настигнет, поскольку место, в котором она будет прятаться, станет очевидным. Поэтому перед тем, как выбирать карту местности, Таня решает сопротивляться: она теряет 1 маркер воли, но возвращает в руку из своего сброса 2 карты местности.



Совет: Играя беглецом, эффективно используйте свои карты местности и старайтесь не уменьшать их количество до минимума, при котором ваши действия станут для охотника предсказуемыми.

ФАЗА 2: ОХОТА

Охотник может поместить на карты планеты следующие жетоны охоты:



Жетон охотника



Жетон цели (если на используемой карте охотника есть такой символ).



Жетон планеты (если такой символ есть на используемой карте охотника И/ИЛИ под маркером спасения).

В одну местность можно помещать несколько маркеров охоты, тем самым повышая их эффективность.

Пример.

В начале своего хода Гриша положил жетон охотника на карту местности «8». Поскольку маркер спасения уже находится на клетке с символом планеты, он также кладёт жетон планеты на карту «2». И ещё Гриша решает сыграть карту охотника, которая отменяет способности двух соседних карт местности. Он кладёт жетон цели на карты «5» и «10».



Совет: Играя охотником, обращайте внимание на карты, сброшенные беглецами – это уменьшает число мест, в которых они могут скрываться. Не забывайте, что беглецы начинают игру с одинаковым набором карт местностей в руке.

ФАЗА 3: РЕЗУЛЬТАТ

Все беглецы одновременно открывают свою сыгранную карту местности. Затем по порядку происходит следующее:



Беглецы, оказавшиеся в местности без жетонов охоты, по порядку, начиная с того, кто находится слева от охотника, используют свойство местности ИЛИ забирают в руку одну карту из своего сброса. Если из-за карты охотника свойство местности не действует, взять карту тоже нельзя.



На беглецов, оказавшихся в местности с жетоном цели, действует карта охотника. После этого беглец может использовать свойство местности ИЛИ взять в руку одну карту из своего сброса. Если из-за карты охотника свойство местности не действует, взять карту тоже нельзя.



Каждый беглец, оказавшийся в местности с жетоном планеты, сбрасывает с руки 1 карту местности. Использовать свойство местности или забрать карту нельзя.



Каждый беглец, оказавшийся в местности с жетоном охотника, теряет 1 маркер воли. Независимо от числа застигнутых беглецов, маркер привыкания перемещается на 1 клетку вперёд. Использовать свойство местности или забрать карту нельзя.



Если хотя бы 1 беглец утратил свой третий маркер воли, маркер привыкания перемещается на 1 клетку вперёд. После этого каждый такой игрок получает обратно свои карты местности и все 3 жетона воли.

Пример.

Рома выбрал местность «1», на которой не оказалось никаких жетонов охоты. Он решает скопировать свойство местности «8» (Маркер спасения перемещается на 1 клетку назад, но не более 1 за ход), на которой сейчас находится жетон охотника, и передвигает маркер спасения на 1 клетку назад.



Федя выбрал местность «5», но использовать свойство местности не может: охотник сыграл карту, запрещающую это. Федя также не может забрать в руку одну из карт своего сброса.

Таня выбрала местность «2», но из-за жетона планеты не может использовать её свойство или забрать в руку одну из карт своего сброса.



Маша и Рита выбрали местность «8», на которой сейчас находится жетон охотника. Они тоже не могут использовать её свойство, теряют по 1 маркеру воли, а маркер привыкания перемещается на 1 клетку.

Поскольку у Риты это был третий, последний, маркер воли, маркер привыкания дополнительно перемещается ещё на 1 клетку. Затем Рита получает обратно свои карты местности и все 3 жетона воли.



ФАЗА 4: КОНЕЦ ХОДА

Каждый беглец помещает сыгранную карту местности в свою стопку сброса, лицом вверх. **Охотник** должен иметь возможность видеть номера всех сброшенных карт местности каждого игрока. Охотник забирает свои жетоны охоты и добирает до 3 карт охоты.

Маркер спасения перемещается на 1 клетку вперёд. Начинается новый ход.

КОНЕЦ ИГРЫ

Охотник выигрывает, если маркер привыкания первым достигает клетки победы. Воля беглецов полностью подавлена, они остаются на планете.

Беглецы выигрывают, если маркер спасения первым достигает клетки победы. На планету прибывает спасательный корабль, который забирает с поверхности негостеприимной планеты всех космонавтов.

КАРТЫ МЕСТНОСТИ

«1. Логово» (Верни в руку 1 карту местности из своего сброса ИЛИ скопируй свойство другой местности, на которой находится жетон охотника. Если застигнут жетоном охотника, теряешь на 1 маркер воли больше) – Если беглец выбирает вернуть карту, он не может вернуть карту логова, поскольку эта карта ещё не находится в его стопке сброса.

«4. Берег» (Поставь на берегу маяк ИЛИ забери с берега маяк и передвинь маркер спасения на 1 клетку вперёд, на не более 1 клетки в ход) – Свойство берега можно использовать всего 1 раз в ход, независимо от количества беглецов, находящихся на нём: либо поставить маяк, либо забрать его. Если на берегу оказались несколько беглецов, один из них может использовать свойство берега, а остальные – взять карту местности из своего сброса. Свойство берега можно складывать со свойством карты местности «8. Обломки».

«8. Обломки» (Передвинь маркер спасения на 1 клетку вперёд, на не более 1 клетки в ход) – Свойство места катастрофы можно использовать всего 1 раз в ход, независимо от количества беглецов, находящихся на нём. Если у обломков корабля оказались несколько беглецов, один из них может использовать свойство местности, а остальные – взять карту местности из своего сброса. Свойство места катастрофы можно складывать со свойством карты местности «2. Берег»..«10. Артефакт» (В следующий ход сыграй 2 карты местности. Используй свойство обеих. Копировать свойство артефакта нельзя) – Свойства 2 местностей используются в порядке, описанном в фазе «3. Результат».

«7. Убежище» (Возьми 2 карты выживания. Оставь одну себе, а вторую положи в стопку сброса) и «9. Источник» (Указанный беглец – ты или другой игрок – возвращает 1 маркер воли ИЛИ возьми 1 карту выживания) – Если в колоде карт выживания не осталось карт, сформируйте из стопки сброса новую колоду.

Вариант для опытных игроков: если во время 3-й фазы беглец теряет последний, 3-й маркер воли, он вместо трёх маркера воли получает только 2. Чтобы вернуть третий маркер, он должен сдаться или использовать свойства карт.

OUR THANKS TO

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 and all the victims of Artemia.