

Not Alone (dt. Ausgabe) - KSR	
Ein Spieler ist "das Wesen" und jagt alle Spieler, die "Gejagten". Jede Runde hat 4 Phasen in Reihenfolge.	
1) Erkundung:	<p>a. TROTZEN: Jeder Gejagte darf bis zu 2 Willens-Marker abgeben und je Marker 2 Orts-Karten seiner Wahl aus seinem Abwurfstapel aufnehmen.</p> <p>b. AUFGEBEN: Wer seinen letzten Willens-Marker abgibt, muss danach aufgeben. ⇒ Er erhält alle seine Willens-Marker und abgeworfenen Orts-Karten zurück. ⇒ Der Assimilierungs-Marker (LILA) zieht 1 Feld weiter. <i>Das passiert jedes Mal, wenn ein Gejagter in dieser Phase aufgibt.</i></p> <p>c. Jeder Gejagte MUSS 1 Orts-Karte spielen = von der Hand verdeckt vor sich legen. Die Gejagten dürfen sich für <u>alle hörbar</u> unterhalten. Auch Bluffen ist erlaubt. Man darf sich nicht gegenseitig seine Karten zeigen.</p>
2) Jagd:	<p>Das Wesen kann die 3 Jagd-Marker auf die 10 Karten von Artemia legen. Mehrere Marker können auf selbem Ort liegen, ihre Wirkungen addieren sich dann.</p> <p>Jagdkarte spielen: Das Wesen darf jederzeit 1 Jagdkarte spielen (i.d.R. 1 je Runde) in der auf der Karte angegebenen Phase. Nach deren Nutzung erfolgt Abwurf.</p> <p>⇒ Es setzt immer den Marker "Das Wesen" auf 1 der 10 Orte. ⇒ Es setzt den Ziel-Marker auf 1 der 10 Orte, falls die gespielte Jagd-Karte das Ziel-Symbol zeigt. ⇒ Es setzt den Artemia-Marker auf 1 der 10 Orte, falls die gespielte Jagd-Karte und/oder das Feld unter dem Rettungs-Marker (BLAU) das Artemia-Symbol zeigt.</p>
3) Abrechnung:	<ul style="list-style-type: none"> ● Alle Gejagten decken gleichzeitig ihre Orts-Karten auf. ● Beginnend mit dem Spieler <u>links vom Wesen</u> darf jeder Gejagte, der einen <u>Ort ohne Jagd-Marker</u> erkundet, sofort die Eigenschaft dieses Ortes nutzen ODER 1 Orts-Karte seiner Wahl von seinem Abwurfstapel auf seine Hand nehmen. Ist die Orts-Eigenschaft durch die Wirkung einer Jagd-Karte unwirksam, darf man auch keine Karte zurücknehmen. ● Wer den Ort mit dem <u>Ziel-Marker</u> erkundet, erleidet die <u>Wirkung der Jagd-Karte</u>. Danach darf er sofort die Eigenschaft des Ortes nutzen ODER 1 Orts-Karte seiner Wahl von seinem Abwurfstapel auf seine Hand nehmen. Ist die Orts-Eigenschaft durch eine Jagd-Karte unwirksam, darf man dann natürlich auch keine Orts-Karte zurücknehmen. ● Wer den Ort mit dem <u>Artemia-Marker</u> erkundet, muss sofort 1 <u>Orts-Karte</u> von seiner Hand <u>abwerfen</u>. Er darf die Orts-Eigenschaft nicht nutzen und dann natürlich auch keine Orts-Karte zurücknehmen. ● Wer den Ort mit dem <u>Marker "Das Wesen"</u> erkundet, <u>verliert 1 Willens-Marker</u>. Betroffene dürfen nicht den Ort nutzen und keine Orts-Karte zurücknehmen. Der Assimilierungs-Marker rückt 1 Feld vor (egal, wie viele Gejagte betroffen). Verliert nun mind. 1 Gejagter seinen <u>letzten</u> Willens-Marker, rückt der Assimilierungs-Marker 1 Feld vor. Alle Gejagten <u>ohne Willens-Marker</u> nehmen diese und alle ihre Ortskarten zurück.
4) Rundenende:	<p>⇒ Alle Gejagten werfen gespielte Orts-Karten ab (Zahlen sichtbar für das Wesen). ⇒ Das Wesen nimmt die Jagd-Marker zurück und zieht auf 3 Jagd-Karten nach. ⇒ Der Rettungs-Marker (BLAU) rückt 1 Feld vor. Es geht weiter mit Phase 1.</p>
Überlebens-Karten sind jederzeit in angegebener Phase spielbar (je Spieler 1x/Runde). Genutzt = Abwurf.	
Werden Jagd- und Überlebens-Karten in selber Phase ausgespielt, wirken sie in Reihenfolge ihres Ausspielens. Bei Zweifeln entscheidet der Spieler des Wesens über die Reihenfolge. Beide Kartenarten wirken nur im laufenden Spielzug und können allgemeine Regeln verändern.	
Spielende:	Das Wesen gewinnt sofort, wenn der Assimilierungs-Marker das Siegfeld erreicht. Die Gejagten gewinnen sofort, wenn der Rettungs-Marker das Siegfeld erreicht.
Hinweis zu Ort 1 "Die Höhle": "Erwischt Dich das Wesen hier, ..." meint, dass das Wesen auf Ort 1 liegt.	
Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine SPIELEREI und H@LL9000 Autor: roland.winner@gmx.de - 02.01.17	

Not Alone (dt.) - KSR	
Ein Spieler ist "das Wesen" und jagt alle Spieler, die "Gejagten". Jede Runde hat 4 Phasen in Reihenfolge.	
1) Erkundung:	<p>a. TROTZEN: Jeder Gejagte darf bis zu 2 Willens-Marker abgeben und je Marker 2 Orts-Karten seiner Wahl aus seinem Abwurfstapel aufnehmen.</p> <p>b. AUFGEBEN: Wer seinen letzten Willens-Marker abgibt, muss danach aufgeben. ⇒ Er erhält alle seine Willens-Marker und abgeworfenen Orts-Karten zurück. ⇒ Der Assimilierungs-Marker (LILA) zieht 1 Feld weiter. <i>Das passiert jedes Mal, wenn ein Gejagter in dieser Phase aufgibt.</i></p> <p>c. Jeder Gejagte MUSS 1 Orts-Karte spielen = von der Hand verdeckt vor sich legen. Die Gejagten dürfen sich für <u>alle hörbar</u> unterhalten. Auch Bluffen ist erlaubt. Man darf sich nicht gegenseitig seine Karten zeigen.</p>
2) Jagd:	<p>Das Wesen kann die 3 Jagd-Marker auf die 10 Karten von Artemia legen. Mehrere Marker können auf selbem Ort liegen, ihre Wirkungen addieren sich dann.</p> <p>Jagdkarte spielen: Das Wesen darf jederzeit 1 Jagdkarte spielen (i.d.R. 1 je Runde) in der auf der Karte angegebenen Phase. Nach deren Nutzung erfolgt Abwurf.</p> <p>⇒ Es setzt immer den Marker "Das Wesen" auf 1 der 10 Orte. ⇒ Es setzt den Ziel-Marker auf 1 der 10 Orte, falls die gespielte Jagd-Karte das Ziel-Symbol zeigt. ⇒ Es setzt den Artemia-Marker auf 1 der 10 Orte, falls die gespielte Jagd-Karte und/oder das Feld unter dem Rettungs-Marker (BLAU) das Artemia-Symbol zeigt.</p>
3) Abrechnung:	<ul style="list-style-type: none"> ● Alle Gejagten decken gleichzeitig ihre Orts-Karten auf. ● Beginnend mit dem Spieler <u>links vom Wesen</u> darf jeder Gejagte, der einen <u>Ort ohne Jagd-Marker</u> erkundet, sofort die Eigenschaft dieses Ortes nutzen ODER 1 Orts-Karte seiner Wahl von seinem Abwurfstapel auf seine Hand nehmen. Ist die Orts-Eigenschaft durch die Wirkung einer Jagd-Karte unwirksam, darf man auch keine Karte zurücknehmen. ● Wer den Ort mit dem <u>Ziel-Marker</u> erkundet, erleidet die <u>Wirkung der Jagd-Karte</u>. Danach darf er sofort die Eigenschaft des Ortes nutzen ODER 1 Orts-Karte seiner Wahl von seinem Abwurfstapel auf seine Hand nehmen. Ist die Orts-Eigenschaft durch eine Jagd-Karte unwirksam, darf man dann natürlich auch keine Orts-Karte zurücknehmen. ● Wer den Ort mit dem <u>Artemia-Marker</u> erkundet, muss sofort 1 <u>Orts-Karte</u> von seiner Hand <u>abwerfen</u>. Er darf die Orts-Eigenschaft nicht nutzen und dann natürlich auch keine Orts-Karte zurücknehmen. ● Wer den Ort mit dem <u>Marker "Das Wesen"</u> erkundet, <u>verliert 1 Willens-Marker</u>. Betroffene dürfen nicht den Ort nutzen und keine Orts-Karte zurücknehmen. Der Assimilierungs-Marker rückt 1 Feld vor (egal, wie viele Gejagte betroffen). Verliert nun mind. 1 Gejagter seinen <u>letzten</u> Willens-Marker, rückt der Assimilierungs-Marker 1 Feld vor. Alle Gejagten <u>ohne Willens-Marker</u> nehmen diese und alle ihre Ortskarten zurück.
4) Rundenende:	<p>⇒ Alle Gejagten werfen gespielte Orts-Karten ab (Zahlen sichtbar für das Wesen). ⇒ Das Wesen nimmt die Jagd-Marker zurück und zieht auf 3 Jagd-Karten nach. ⇒ Der Rettungs-Marker (BLAU) rückt 1 Feld vor. Es geht weiter mit Phase 1.</p>
Überlebens-Karten sind jederzeit in angegebener Phase spielbar (je Spieler 1x/Runde). Genutzt = Abwurf.	
Werden Jagd- und Überlebens-Karten in selber Phase ausgespielt, wirken sie in Reihenfolge ihres Ausspielens. Bei Zweifeln entscheidet der Spieler des Wesens über die Reihenfolge. Beide Kartenarten wirken nur im laufenden Spielzug und können allgemeine Regeln verändern.	
Spielende:	Das Wesen gewinnt sofort, wenn der Assimilierungs-Marker das Siegfeld erreicht. Die Gejagten gewinnen sofort, wenn der Rettungs-Marker das Siegfeld erreicht.
Hinweis zu Ort 1 "Die Höhle": "Erwischt Dich das Wesen hier, ..." meint, dass das Wesen auf Ort 1 liegt.	
Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine SPIELEREI und H@LL9000 Autor: roland.winner@gmx.de - 02.01.17	