

PREDATOR

Ambientazione

Siamo atterrati su un pianeta alieno a causa di un guasto al sistema propulsore principale. Appena prima dell'atterraggio di emergenza siamo riusciti a comunicare la nostra posizione: tra qualche giorno i soccorsi saranno qui, si tratta solo di attendere il loro arrivo.

Durante la discesa nell'atmosfera i sensori di bordo hanno rivelato la presenza di una forma di vita aliena sul pianeta. Trattandosi di una spedizione scientifica è nostro dovere impiegare l'attesa indagando e scoprendo quanti più dati possibile su questa forma di vita sconosciuta.

Per motivi di precauzione, si è deciso di pattugliare la foresta in squadre di almeno due persone, e di portare con noi le armi laser: la prudenza non è mai troppa ...

Sistema di gioco

1. Prima dell'inizio del gioco ad ogni giocatore vengono forniti due biglietti *sintomo*. Questi biglietti potranno essere compilati dal giocatore alieno, come spiegato più sotto. Ogni giocatore deve munirsi di una **penna** o di una matita (per non far capire chi è l'alieno).
2. Viene sorteggiato segretamente (per mezzo di un **mazzo di carte**) il giocatore alieno, ovvero colui che verrà contagiato "automaticamente" dall'entità aliena. La carta rimane segreta: non è consentito provare la propria identità mostrando la carta del sorteggio, e tanto meno mostrando i biglietti *sintomo* in proprio possesso.
3. Allo stesso modo viene sorteggiato il comandante della squadra umana, il quale deve dichiararsi subito mostrando a tutti la carta. Il comandante è l'unico giocatore di cui gli altri possono fidarsi ciecamente (almeno all'inizio).
4. Durante la partita l'alieno può contagiare gli umani. Il contagio avviene quando l'alieno arriva a contatto con la vittima e gli consegna un biglietto *sintomo* compilato (vedi sotto). L'umano non può rifiutarlo né evitarlo, a meno di attaccare l'alieno prima che questi si riveli. Appena viene contagiato, un giocatore deve consegnare i suoi biglietti sintomo (non compilati) all'alieno.
5. Il contagio si manifesta come descritto dal biglietto *sintomo*, specificando il MOTTO e la ZONA caratteristici del contagio (che deve essere lo stesso per tutti i biglietti).
Per esempio MANO-PRURITO significa che di tanto in tanto il contagiato si gratterà la mano, mentre BOCCA-BRUCIORE significa che il contagiato avrà la gola arsa, le labbra secche e probabilmente molta sete. Altri esempi: gamba-zoppicare, ventre-dolore, mano-dolore ecc.
6. Se interrogati a proposito i contagiati possono giustificare i gesti del *sintomo*, dicendo che è normale o trovando spiegazioni credibili.
7. I giocatori contagiati devono ubbidire ciecamente agli ordini dell'alieno, giocando in tutto per tutto a suo favore. Possono quindi mentire (ma cercando di essere credibili), dare false informazioni, depistare gli altri umani ecc.
8. I giocatori contagiati sono e restano *umani*, quindi per loro valgono le stesse regole degli altri, sono ugualmente vulnerabili e non acquisiscono nessuno dei poteri dell'alieno.

Sistema di combattimento

1. Le pistole in dotazione sparano un raggio laser a corto raggio, il quale non uccide ma ferisce gravemente. Il giocatore ferito deve restare seduto a terra almeno tre minuti (per simulare lo svenimento) prima di potersi rialzare.
2. Appena un giocatore ferito riprende i sensi deve tornare immediatamente al campo base per ricevere cure mediche (ovvero cambiare le strisce di carta), altrimenti rischia di morire a causa delle ferite.
3. Qualunque essere umano può essere curato al campo base, anche se è stato contagiato. L'alieno invece non può essere mai curato, quindi muore se viene ferito (rottura delle strisce).
4. Per il resto valgono le medesime regole di combattimento del gioco SWAT.

Regole per i giocatori umani

1. I giocatori umani possono muoversi esclusivamente sui sentieri indicati sulla mappa (la foresta è troppo fitta per loro).
2. I giocatori umani dispongono di alcune **Fasce Immunizzanti**, in quantità pari ad un quinto dei partecipanti (per eccesso), fino ad un massimo di cinque fasce. All'inizio del gioco le fasce vengono assegnate al comandante, il quale deciderà poi come distribuirle.
3. Se un giocatore pensa di aver individuato la zona del contagio, può usare una Fascia Immunizzante per coprire la zona in questione. Se la zona è quella corretta egli risulta completamente immune al contagio. Un giocatore può indossare solamente una Fascia Immunizzante. Le Fasce Immunizzanti non guariscono da contagi già avvenuti.
4. Gli umani vincono se uccidono l'alieno prima che abbia contagiato l'intero equipaggio. I giocatori umani che sono stati contagiati vincono se l'alieno vince la partita.

Regole per il giocatore alieno

1. L'alieno vive in simbiosi con la foresta e le piante, quindi può muoversi liberamente anche fuori dai sentieri segnati sulla mappa.
2. Il processo di contagio tende a consumare l'energia vitale dell'alieno. Dopo aver contagiato tre giocatori non ha più la forza necessaria per muoversi agevolmente lungo i sentieri. Per tutto il resto della partita egli potrà solamente *camminare* lungo i sentieri, senza mai *correre*. Può invece continuare a correre fuori sentiero (grazie al rapporto simbiotico con la foresta).
3. L'alieno non può contagiare un umano con la Fascia Immunizzante collocata esattamente sulla zona descritta dal biglietto *sintomo*. Può invece contagiare i giocatori svenuti (dopo aver eventualmente rimosso la fascia).
4. L'alieno vince se riesce a contagiare tutti gli umani.

Biglietti sintomo

SINTOMO : _____ SINTOMO : _____

ZONA : _____ ZONA : _____

SINTOMO : _____ SINTOMO : _____

ZONA : _____ ZONA : _____

SINTOMO : _____ SINTOMO : _____

ZONA : _____ ZONA : _____

SINTOMO : _____ SINTOMO : _____

ZONA : _____ ZONA : _____

SINTOMO : _____ SINTOMO : _____

ZONA : _____ ZONA : _____

SINTOMO : _____ SINTOMO : _____

ZONA : _____ ZONA : _____

SINTOMO : _____ SINTOMO : _____

ZONA : _____ ZONA : _____

SINTOMO : _____ SINTOMO : _____

ZONA : _____ ZONA : _____

SINTOMO : _____ SINTOMO : _____

ZONA : _____ ZONA : _____

SINTOMO : _____ SINTOMO : _____

ZONA : _____ ZONA : _____