

NOT ALONE

Un jeu de Ghislain MASSON

Joueurs : 2-7 Durée : 30-45' Age : 10+

25e siècle, l'Humanité s'est envolée depuis longtemps vers les étoiles. Elle a voyagé aux confins de la galaxie et pourtant, elle n'a jamais rencontré d'autres formes de vie intelligente.

En fouillant les archives centrales de la vieille Terre, vous avez découvert qu'une planète du nom d'Artemia avait été rayée des cartes officielles et qu'aucune autre donnée n'était disponible. Intrigués, vous montez une expédition.

Les premiers relevés de la surface d'Artemia révèlent une planète de classe M, accueillante pour l'Homme et abritant une faune et une flore riches et variées. Lors de votre entrée dans l'atmosphère, un puissant champ magnétique met les ordinateurs de bord hors service. Après avoir lancé un SOS, le capitaine ordonne l'évacuation du vaisseau avant l'inévitable crash.

Sains et saufs, vous entamez l'exploration des environs lorsque vous entendez les cris d'agonie de votre capitaine. Au loin, vous distinguez une silhouette qui vous observe.

Vous n'êtes pas seul ...

PRINCIPE DU JEU

NOT ALONE est un jeu de cartes asymétrique opposant un joueur (la Créature) aux autres joueurs (les Traqués).

Si vous incarnez l'un des Traqués, vous explorerez Artemia au moyen de cartes Lieu. Aidés de vos cartes Survie, vous tenterez de résister à la traque de la Créature jusqu'à l'arrivée des secours.

Si vous incarnez La Créature, vous traquerez les naufragés de l'espace afin de les assimiler à l'écosystème de la planète. Aidée de vos cartes Traque et des manifestations d'Artemia, vos assauts répétés annihilent progressivement la volonté des Traqués, ce qui les liera inéluctablement à la planète.

Placez un exemplaire des 10 cartes Lieu devant la créature en 2 rangées de chacune 5 cartes, par ordre croissant [4]. Elles forment la planète Artemia.

Deux cartes Lieu sont adjacentes si elles ont un bord en commun, horizontal ou vertical.



Le joueur incarnant la Créature place le plateau au centre de la table [1], face visible de son choix.



Placez le pion Secours [2] et le pion Assimilation [3] sur le chiffre de leur piste respective correspondant au nombre de joueurs.



Pion Secours



Pion Assimilation

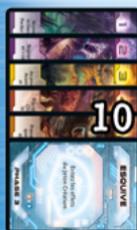
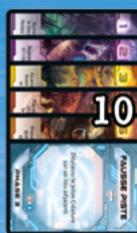


Pion Volonté



Chaque joueur incarnant un Traqué prend 3 pions Volonté et un set de 5 cartes Lieu numérotées de 1 à 5. Les cartes inutilisées sont retirées du jeu.

Chaque Traqué pioche 1 carte Survie [10].



Créature



Cible



Artemia

Le joueur incarnant la Créature pioche 3 cartes Traqué et prend les 3 jetons Traqué [9].

Placez le pion Balise à côté de la carte Plage [5].



Pion Balise



Formez la **réserve** avec les cartes Lieu numérotées de 6 à 10.

Placez près du plateau le nombre d'exemplaires de chaque carte Lieu correspondant au nombre de Traqués [6], face visible. Les cartes inutilisées sont retirées du jeu.

Traqués	1	2-3	4-6
Cartes	1	2	3



Mélangez les cartes Survie et placez-les, face cachée, à proximité des Traqués [7].



Mélangez les cartes Traque et placez-les, face cachée, à proximité de la Créature [8].

CARTES LIEU

La planète Artemia est composée de 10 cartes Lieu différentes. Chaque carte Lieu possède un numéro, un nom et un pouvoir pouvant être activé par les Traqués. **Les cartes Lieu sont adjacentes horizontalement et verticalement.**

Chaque Traqué commence la partie avec les 5 cartes Lieu de base (Antre, Jungle, Rivière, Plage et Rover) et pourra explorer de nouveaux lieux en cours de jeu (Marais, Abri, Épave, Source et Artefact).



CARTES TRAQUE

Les cartes Traque augmentent les chances de la Créature d'assimiler les Traqués. Chaque carte Traque possède un nom, une phase et un pouvoir pouvant être activé par la Créature. Certaines cartes possèdent également le symbole Cible ou Artemia.

Les cartes Traque se jouent à tout moment de la phase indiquée sur la carte et sont ensuite défaussées. **La Créature ne peut jouer qu'une seule carte Traque par tour**, sauf si précisé autrement.



 Si une carte Traque avec le symbole Cible est jouée, **la Créature pose le jeton Cible sur une des dix cartes Lieu** formant la planète pour localiser l'effet de la carte Traque. Si la Créature joue 2 cartes Traque avec ce symbole au cours d'un même tour, leurs effets sont cumulés sur le lieu ciblé.

 Si une carte Traque avec le symbole Artemia est jouée, **la Créature pose le jeton Artemia sur une des dix cartes Lieu** formant la planète pour localiser la prochaine manifestation d'Artemia. Si la Créature joue 2 cartes Traque avec ce symbole au cours d'un même tour, leurs effets sont cumulés.

CARTES SURVIE

Les cartes Survie augmentent les chances des Traqués de résister aux assauts de la Créature jusqu'à l'arrivée des secours. Chaque carte Survie possède un nom, une phase et un pouvoir pouvant être activé par le Traqué qui la détient.

Les cartes Survie se jouent à tout moment de la phase indiquée sur la carte et sont ensuite défaussées. **Chaque Traqué ne peut jouer qu'une seule carte Survie par tour**, et ce, même s'il est attrapé par la Créature. Le nombre de cartes Survie qu'un Traqué peut détenir n'est pas limité.



Les effets des cartes Traque et des cartes Survie jouées lors d'une même phase sont résolus dans l'ordre dans lequel les cartes ont été jouées. **En cas de conflit, la Créature décide de l'ordre de résolution**, elle bénéficie de la connaissance du terrain.

Les effets des cartes Traque et des cartes Survie sont limités au tour de jeu en cours. Leurs effets peuvent modifier les règles générales.

DÉROULEMENT D'UN TOUR DE JEU

Chaque tour de jeu se déroule en quatre phases : Exploration, Traque, Résolution et Maintenance. Procédez dans l'ordre suivant :

PHASE 1 : EXPLORATION

Les Traqués jouent simultanément une carte Lieu de leur main en la posant devant eux, face cachée. Ils peuvent communiquer entre eux, mais uniquement à voix haute. Le bluff est permis, mais il est interdit de montrer ses cartes aux autres joueurs. **Jouer une carte Lieu est obligatoire.**

Avant de jouer une carte Lieu, un Traqué peut, s'il le souhaite :

- **Résister** : perdre 1 ou 2 pions Volonté pour reprendre en main respectivement 2 ou 4 cartes Lieu au choix de sa défausse. Si par cette action un Traqué perd son troisième pion Volonté, il doit **lâcher prise**.
- **Lâcher prise** : récupérer ses pions Volonté et reprendre en main toutes ses cartes Lieu défaussées. Mais cet abandon de soi accélère l'assimilation. **Avancez immédiatement le pion Assimilation de 1 case pour chaque Traqué qui lâche prise lors de cette phase.**

Exemple :

*Trinity n'a plus que 2 cartes Lieu en main. Si elle ne fait rien, la Créature a de fortes chances de la débusquer car son prochain lieu d'exploration est prévisible. Trinity décide donc de **résister** : elle perd 1 pion Volonté pour reprendre en main 2 cartes Lieu de sa défausse.*



Conseil : en tant que Traqué, gérez au mieux vos cartes Lieu et assurez-vous d'en avoir toujours suffisamment en main afin d'éviter que la Créature ne puisse déduire votre prochain lieu d'exploration.

PHASE 2 : TRAQUE

La Créature pose sur les cartes Lieu formant Artemia :



Le jeton Créature.



Le jeton Cible si le symbole se trouve sur une carte Traque jouée.



Le jeton Artemia si le symbole se trouve sur une carte Traque jouée **ET/OU** sur une case située sous le pion Secours.

Les jetons Traque peuvent être posés sur un même lieu pour en cumuler les effets.

Exemple :

Ghislain commence par poser le jeton Créature sur l'Épave.

Ensuite, puisque le pion Secours se trouve sur une case avec le symbole Artemia, Ghislain peut jouer le jeton Artemia qu'il pose sur La Jungle.

Finalement, Ghislain décide de jouer la carte Traque "Mirage", qui annule les effets de 2 lieux adjacents pour le tour. Il pose le jeton Cible sur le Rover et l'Artefact.



Conseil : en tant que Créature, observez attentivement les cartes Lieu défaussées par les Traqués pour tenter de déduire leurs prochains lieux d'exploration. Pour rappel, les Traqués débutent la partie avec les mêmes cartes Lieu.

PHASE 3 : RÉOLUTION

Les Traqués dévoilent simultanément leur carte Lieu. Ensuite, résolvez cette phase comme suit :



En commençant par le joueur situé à gauche de la Créature, chaque Traqué qui explore un lieu sans jeton Traque peut immédiatement **utiliser le pouvoir du lieu OU reprendre en main 1 carte Lieu au choix de sa défausse**. Si une carte Traque rend le pouvoir d'un lieu inutilisable, le Traqué ne peut pas reprendre de carte Lieu de sa défausse.



Chaque Traqué qui explore le lieu où se trouve le jeton Cible subit **l'effet de la carte Traque**. Il peut **ensuite utiliser le pouvoir de la carte Lieu OU reprendre en main 1 carte Lieu au choix de sa défausse**. Si une carte Traque rend le pouvoir d'un lieu inutilisable, le Traqué ne peut pas reprendre de carte Lieu de sa défausse.



Chaque Traqué qui explore le lieu où se trouve le jeton Artemia **défausse 1 carte Lieu de sa main**. Le pouvoir du **lieu est inutilisable** et le Traqué ne peut pas reprendre de carte Lieu de sa défausse.



Chaque Traqué qui explore le lieu où se trouve le jeton Créature **perd 1 pion Volonté**.
Avancez immédiatement le pion Assimilation de 1 case, quel que soit le nombre de Traqués attrapés. Le pouvoir du **lieu est inutilisable** et le Traqué ne peut pas reprendre de carte Lieu de sa défausse.



Lors de cette phase, si au moins 1 Traqué perd son troisième pion Volonté, avancez immédiatement le pion Assimilation de 1 case. Ensuite, ces Traqués reprennent en main toutes leurs cartes Lieu ainsi que leurs 3 pions Volonté.

Exemple :

Rick révèle la carte Antre : aucun jeton Traque n'est présent sur ce lieu. Rick choisit de copier l'effet de l'Épave (lieu où est posé le jeton Créature) et avance immédiatement le pion Secours de 1 case.



Freddy révèle la carte Rover : rien ne s'y passe car le Rover est la cible de la carte Traque "Mirage" qui annule son effet. Le lieu étant inutilisable, Freddy ne peut donc pas reprendre de carte Lieu de sa défausse.

Trinity révèle la carte Jungle : à cause du jeton Artemia, Trinity ne peut pas jouer l'effet de la Jungle et doit défausser une carte Lieu de sa main.



Malcolm et Ripley révèlent la carte Épave : à cause du jeton Créature, aucun d'eux ne peut jouer l'effet de l'Épave. De plus, ils perdent chacun 1 pion Volonté et le pion Assimilation avance de 1 case.

Le pion Volonté perdu par Ripley était son troisième et dernier pion. Par conséquent, le pion Assimilation avance de 1 case supplémentaire. Ensuite, Ripley récupère toutes ses cartes Lieu et 3 pions Volonté.



PHASE 4 : MAINTENANCE

Chaque Traqué défausse sa carte Lieu jouée, face visible. La Créature doit toujours voir le numéro de toutes les cartes Lieu défaussées. **La Créature** reprend ses jetons Traque et pioche des cartes Traque jusqu'à avoir 3 cartes en main.

Avancez le pion Secours de 1 case et reprenez à la phase 1 : Exploration.

FIN DE PARTIE

La Créature gagne immédiatement si le pion Assimilation atteint en premier la case Victoire. Vidés de leur volonté, tous les Traqués se sont faits assimiler. Ils font désormais partie intégrante de la planète.

Les Traqués gagnent immédiatement la partie si le pion Secours atteint en premier la case Victoire. Une mission de secours vient extirper les survivants de ce monde hostile.

PRÉCISIONS SUR LES CARTES LIEU

L'ANTRE : si un Traqué choisit de récupérer les cartes Lieu de sa défausse, il ne récupère pas l'Antre puisque, lors de la phase de résolution, l'Antre n'est pas encore dans la défausse du joueur.

LA PLAGE : l'utilisation de la Plage est limitée à une fois par tour, quel que soit le nombre de Traqués explorant la Plage : soit charger la balise (mettre le pion Balise sur la Plage), soit activer la balise (retirer le pion Balise de la Plage et avancer le pion secours de 1 case). Si plusieurs Traqués explorent la Plage, l'un d'eux peut utiliser le pouvoir de la Plage et les autres peuvent récupérer 1 carte Lieu de leur défausse. Le pouvoir de la Plage est cumulable avec celui de l'Épave.

L'ÉPAVE : l'utilisation de l'Épave est limitée à une fois par tour, quel que soit le nombre de Traqués explorant l'Épave. Si plusieurs Traqués explorent l'Épave, l'un d'eux peut utiliser le pouvoir de l'Épave et les autres peuvent récupérer 1 carte Lieu de leur défausse. Le pouvoir de l'Épave est cumulable avec celui de la Plage.

L'ARTEFACT : les 2 cartes Lieu jouées sont résolues individuellement dans l'ordre de votre choix en respectant les règles de la phase 3 : Résolution. Le pouvoir de l'Artefact n'est pas copiable, que ce soit via le pouvoir d'un lieu ou d'une carte Survie.

L'ABRI ET LA SOURCE : si la pile des cartes Survie est vide, mélangez les cartes Survie défaussées pour former une nouvelle pioche.

Mode expert de l'auteur : si un traqué perd son dernier pion Volonté lors de la phase 3 : Résolution, il ne récupère que 2 pions au lieu de 3. Pour récupérer son troisième pion, le Traqué devra lâcher prise ou être soigné grâce à la Source ou à une carte Survie.

REMERCIEMENTS

Les traqués de Zaroff, les joueurs du Meisia, Lili, Philippe Tapimoket, Mickaël Garcin et l'association "Slice & Dice" de l'École 42, Mick & Val (DesJeuxUnefois), Rafa Sáiz (Ludonova), Virginie Gilson, Olivia Thomas, Nicolas Koenig, Terence Bourseau, Christopher Dickinson, Tim Martin, Christophe Vain et toutes les victimes d'Artemia.