

NOT ALONE

EXPLORATION

Un jeu de Ghislain MASSON

L'exploration d'Artemia continue ! Découvrez de nouveaux lieux en augmentant vos chances de survie face à l'impitoyable Créature !

EXPLORATION est une extension du jeu NOT ALONE. Elle contient dix nouveaux lieux ainsi que des nouvelles cartes Traque et Survie. Les nouveaux lieux de cette extension peuvent être joués ensemble ou être combinés avec des lieux du jeu de base pour composer la planète de votre choix et personnaliser votre exploration.

PREAMBULE

Remplacez les cartes *Survie Drone*, *Système D* et *Amplificateur* du jeu de base par les cartes du même nom de cette extension. Mélangez les autres cartes *Survie* d'EXPLORATION avec celles de NOT ALONE.

Ensuite, remplacez la carte *Traque Interférences* du jeu de base par la carte du même nom de cette extension. Mélangez les autres cartes *Traque* d'EXPLORATION avec celles de NOT ALONE.

Dorénavant, vous pouvez jouer avec toutes les cartes *Traque* et cartes *Survie*, quels que soient les dix lieux que vous choisirez d'explorer.

MATERIEL

53 cartes Lieu, 15 cartes Survie, 13 cartes Traque et 1 livret de règles.

MISE EN PLACE

La mise en place d'EXPLORATION reste identique à celle du jeu de base.

Commencez par choisir les dix lieux qui formeront la planète Artemia en vous assurant que chaque numéro de 1 à 10 n'apparaisse qu'une seule fois.

Selon votre niveau de maîtrise de NOT ALONE, vous pouvez utiliser les dix nouveaux lieux dès votre première partie ou remplacer progressivement les lieux en commençant par ceux de 6 à 10. Pour le reste, suivez les règles de mise en place du jeu de base.

Toutefois, trois lieux requièrent une mise en place spécifique :

- **LE DÔME** : le pion Balise devient le pion Bouclier. Placez celui-ci sur la carte Lieu 1 de la planète Artemia [1].
- **LE LABYRINTHE** : mélangez les cinq cartes Lieu 6 à 10 qui forment la planète Artemia puis placez-les aléatoirement, face cachée, sous la rangée des cartes Lieu 1 à 5 [2]. Formez la réserve avec les cartes 6 à 10 restantes des lieux choisis, face visible. Veillez à respecter le nombre de cartes Lieu dans la réserve en fonction du nombre de Traqués [3].

Traqués	1	2-3	4-6
Cartes dans la réserve	1	2	3

- **LE PÔLE** : la carte Pôle n'existe qu'en deux exemplaires. La première carte sert à former la planète Artemia [2] et la seconde est placée dans la réserve, indépendamment du nombre de Traqués [4].



PRÉCISIONS SUR LES CARTES LIEU

LE NEXUS : si le jeton Créature attrape au moins 1 Traqué sur le Nexus, le pion Assimilation avance de 2 cases (au lieu de 1 case).

L'OASIS : s'il lui manque 0/1/2 Volonté, le Traqué récupère la carte Lieu jouée plus 0/1/2 cartes de sa défausse pour autant qu'il y en ait de disponible.

LE FJORD : si le Traqué n'a pas de carte Lieu dans sa défausse, il ne joue qu'une seule carte de sa main. Au début de la phase 3, le Traqué commence par choisir la carte Lieu qu'il explore. En phase 4, les 2 cartes Lieu sont défaussées.

LE DÔME : le pion Bouclier ne protège pas les Traqués des jetons ou des cartes Traque. Son effet ne s'applique que lorsqu'il atteint le Dôme.

LE LABYRINTHE : pour révéler un lieu, retournez, face visible, une des cinq cartes Lieu 6 à 10 de la planète Artemia. Un lieu non révélé est inaccessible pour les Traqués.

LA MANGROVE : si, grâce au Labyrinthe, vous révélez la Mangrove et que vous l'activez directement, ni la Mangrove ni le Labyrinthe ne sont repris en main. La même règle s'applique pour le Marais dans le jeu de base.

L'ARCHIPEL : le Traqué qui active l'Archipel peut se soigner ou soigner un autre Traqué. Si la pioche des cartes Survie est vide, mélangez les cartes Survie défaussées pour former une nouvelle pioche.

LE PÔLE : si la carte Pôle est jouée, celle-ci retourne dans la réserve en phase 4, qu'elle ait pu être activée ou non. Si un Traqué sacrifie son dernier pion Volonté, le pouvoir du Pôle est quand même activé.

LES FUNGI : placez jusqu'à 2 pions Volonté sur des cases libres de la piste de secours, un par case, entre le pion Secours et la case Victoire. Si le pion Secours atteint une de ces cases, les Traqués décident qui récupère le pion Volonté.

Le pouvoir de soin du Fungi est inutilisable si la réserve de pions Volonté est vide ou s'il n'y a plus de case libre pour placer un pion Volonté. Si un Traqué doit reprendre un ou plusieurs pions Volonté alors que la réserve est vide, il doit prendre les pions Volonté disponibles de son choix sur la piste de Secours.

Pour rappel, un Traqué ne peut jamais avoir plus de 3 pions Volonté et le total de pions utilisés pour la partie ne peut excéder 3 par joueur.

LE PORTAIL : Le Portail téléporte le Traqué sur le second lieu joué. Ce Traqué est donc susceptible de s'y faire attraper par un jeton Traque et/ou d'y être la cible d'une carte Traque. Le Portail est défaussé en phase 3 et la seconde carte Lieu en phase 4.

PRÉCISIONS SUR LES CARTES TRAQUE

FAILLE TEMPORELLE : par exemple, si 2 Traqués sont présents sur le lieu ciblé, avancez le pion Assimilation de 2 cases. S'il atteint la case Victoire, la Créature gagne la partie. Sinon avancez le pion Secours de 2 cases.

GARGANTUA : si un Traqué copie le pouvoir du lieu où se trouve le jeton Créature, il copie un seul des deux lieux.

INERTIE : l'effet du jeton Cible est résolu directement après que les cartes Lieu ont été révélées. Si les lieux deviennent tous inutilisables, les effets des jetons Créature et Artemia sont quand même résolus.

UBIQUITÉ : si un jeton Traque se trouve sur 2 lieux adjacents, le jeton qui le remplace est placé sur ces 2 lieux adjacents.

LEXIQUE

Copier le pouvoir d'un lieu : permet d'utiliser un lieu révélé sans jouer la carte, même si ce lieu est inutilisable ou inaccessible. Les jetons Traque sur le lieu copié sont sans effet sur le Traqué qui copie le pouvoir de ce lieu.

A la place d'utiliser le pouvoir de votre carte Lieu, copiez [...] : pour pouvoir copier le pouvoir d'un lieu, un Traqué doit pouvoir utiliser le pouvoir de la carte Lieu qu'il a initialement jouée en phase 1.

Lieu inaccessible : les jetons Traque peuvent être placés ou déplacés sur un lieu inaccessible.

Lieu inutilisable : le pouvoir d'un lieu inutilisable peut être copié grâce au pouvoir d'une carte Lieu ou d'une carte Survie.

Dès que les cartes Lieu sont révélées (en phase 3), [...] : le pouvoir de la carte Traque est appliqué dès que chaque Traqué a dévoilé sa carte Lieu, mais avant la résolution de celle-ci.

RAPPELS

Jouer une carte Lieu est obligatoire en phase 1. Les actions *Résister* ou *Lâcher prise* permet de gérer sa main avant de jouer une carte Lieu.

Sauf mention contraire, les effets d'une carte Survie sont personnels et limités au tour en cours. Être attrapé par un jeton Traque n'empêche pas de jouer une carte Survie.

Déplacer un jeton Traque présent sur 2 lieux adjacents : le jeton Traque est déplacé sur un seul lieu, adjacent à l'un de ceux où il a été initialement posé.

A la place d'utiliser le pouvoir d'une carte Lieu, un Traqué peut toujours reprendre une carte Lieu de sa défausse. Par contre, si le Traqué ne peut pas utiliser le pouvoir de sa carte Lieu, il ne peut pas non plus reprendre un carte Lieu de sa défausse.

VARIANTE CARTE LABYRINTHE

Mise en place :

1. placez les lieux 1 à 4 de votre choix ainsi que le Labyrinthe en lieu 5.
2. prenez un exemplaire de chaque carte Lieu 6 à 10 du jeu de base et de chaque carte Lieu 6 à 10 de cette extension, mélangez-les et formez une pioche, face cachée, à proximité du Labyrinthe.
3. formez la réserve avec les autres exemplaires de ces dix lieux en ajustant le nombre de cartes Lieu au nombre de Traqués.

En cours de partie :

Si vous révélez un lieu grâce au pouvoir du Labyrinthe, tirez 3 cartes Lieu de la pioche (2 s'il n'en reste plus que 2) puis :

1. placez l'une d'elles, face visible, sur l'un des emplacements inoccupés de la Planète Artemia (lieux 6 à 10). Vous pouvez ensuite activer le pouvoir de ce lieu ou prendre la carte correspondante dans la réserve.
2. défaussez-en une autre face visible, à côté de la pioche, et retirez du jeu les cartes correspondantes de la réserve.
3. remettez la troisième sous la pioche (passez cette troisième étape s'il ne restait plus que 2 cartes dans la pioche).

Ni la défausse ni la planète Artemia ne peuvent contenir deux lieux avec le même numéro. Vous pouvez consulter la défausse à tout moment. Quand la pioche est épuisée, retirez la défausse du jeu.

DEROULEMENT D'UN TOUR DE JEU

Le tour de jeu et la résolution de chaque phase restent identiques aux règles du jeu de base.

Pour rappel, la phase 3 Résolution doit être jouée comme suit :

- Les Traqués qui ont le choix parmi plusieurs cartes Lieu, notamment grâce aux pouvoirs du Fjord ou de la Rivière, décident du lieu qu'ils vont explorer. Ensuite, tous les Traqués dévoilent simultanément leur carte Lieu.
- On résout d'abord les lieux sans jeton Traque puis le lieu avec le jeton Cible suivi du lieu avec le jeton Artemia et finalement le lieu avec le jeton Créature. Chacune de ces étapes se résout dans le sens horaire en commençant par le joueur situé à gauche de la Créature.

FIN DE PARTIE

Les conditions de fin de partie restent identiques : le premier pion, Assimilation ou Secours, à atteindre la case victoire fait gagner respectivement la Créature ou les Traqués.

REMERCIEMENTS

Lili, Vincent Lindon, Olivier Gueret, Philippe Oppelt, l'équipe du DJUF, Arthur Fallas, Daniel Zanardi, Simon-Pierre Breuil, Sébastien Sbären, Golden Meeple, Mickaël Garcin, Steeve Catson, Geoffroy Simon, Brigitte Vanopdenbosch, Frédéric Docq, Terence Bourseau et tous les Survivants du Zaroff qui ont participé de près ou de loin au développement de cette extension.

Twitter : @GeekAttitude

Website : geekattitudegames.com

Email : info@geekattitudegames.com

Facebook : facebook.com/GeekAttitudeGames

©2017 - Geek Attitude Games

