

NOT ALONE

SANCTUARY

Un jeu de Ghislain MASSON

Joueurs : 2-7 Durée : 30-60' Age : 10+

Extrait du journal de bord du capitaine Pike, année stellaire 2436.

Jour 1 : Le Zaroff est irréparable. Nous avons installé un abri dans une caverne proche de l'épave. Xia a réussi à connecter la balise sur une plage voisine.

Jour 2 : Nous explorons les environs avec le rover. Cette planète est étrange, nous avons constamment le sentiment d'être observés.

Jour 4 : Cette fois c'est sûr, nous ne sommes pas seuls ! Quelque chose nous a attaqués dans la jungle, une silhouette indéfinissable. J'ai vu de mes propres yeux Ghislain disparaître, comme si la planète elle-même l'avait assimilé.

Jour 6 : Nous avons capté un signal proche. J'ai envoyé Murphy et Lucio en expédition pour en trouver la source. Ils sont rentrés cette nuit avec d'autres survivants du crash, enfin une bonne nouvelle !

Jour 8 : Cet après-midi, l'équipe d'exploration est arrivée aux abords d'un marais. Kelly affirme avoir distingué une ville au loin. A peine croyable ! Demain j'irai explorer la zone avec John. Monsieur Powel insiste pour nous accompagner.

Jour 9 : Sanctuary est une véritable forteresse volante ! Hier j'ai rencontré son leader, leur histoire est incroyable... ils seraient les descendants de colons envoyés par la Corporation il y a plus d'un siècle.

Jour 13 : Les secours n'arrivent toujours pas et les attaques de la créature montent en puissance. Nous avons décidé d'unir nos forces à celles des colons pour fortifier Sanctuary.

SANCTUARY est une extension de **NOT ALONE** qui renouvelle l'expérience de jeu en apportant plus d'options à la Créature et aux Traqués.

SANCTUARY introduit des nouveaux éléments tels que les cartes Évolution et les cartes Avatar qui personnalisent la Créature et les Traqués, ainsi que le plateau Sanctuary qui propose aux Traqués une condition de victoire alternative.

MATÉRIEL



1 jeton
Sanctuary



1 plateau Sanctuary
(faces 2-4 et 5-7 joueurs)



1 pion
Défense



10 pions
ADN



18 cartes Survivant



12 cartes Avatar



30 cartes Évolution (niveaux I et II)



20 cartes Lieu



15 cartes Survie



15 cartes Traque



7 aides de jeu

PRÉSENTATION DU NOUVEAU MATÉRIEL

Le **jeton Sanctuary** matérialise la ville de Sanctuary, une forteresse mobile qui se déplace de lieu en lieu durant la partie.

Le **plateau Sanctuary** indique le niveau de défense de la ville. Chaque face du plateau présente une piste adaptée au nombre de joueurs. En avançant sur cette piste, le **pion Défense** déclenche des bonus. S'il atteint la dernière case, les Traqués gagnent immédiatement la partie.

Les **cartes Survivant** représentent d'autres rescapés du crash. Ils apportent leur aide aux Traqués quand ils sont secourus.

Les **cartes Avatar** personnalisent les Traqués, conférant à chacun d'eux un pouvoir permanent activable à la phase indiquée sur la carte.

Les **cartes Évolution** permettent à la Créature d'acquérir des pouvoirs permanents activables à la phase indiquée sur chaque carte. Elles sont réparties en deux niveaux et ont chacune un coût en **pions ADN** : 1-3 ADN pour les cartes de niveau I et 4-6 ADN pour les niveaux II.

MISE EN PLACE

Mélangez les cartes Traque et Survie de SANCTUARY avec celles de NOT ALONE. Vous pouvez également y ajouter les cartes Traque et Survie d'EXPLORATION mais cela diminuera vos chances d'accéder aux nouvelles cartes durant la partie.

Effectuez la mise en place selon les règles de NOT ALONE tout en appliquant les modifications suivantes :

- Pour former la planète, utilisez les **cartes Lieu 6 à 10 de SANCTUARY** et les cartes Lieu 1 à 5 de NOT ALONE (et/ou EXPLORATION, en vous assurant que chaque numéro n'apparaisse qu'une seule fois).
- Mettez toujours **3 cartes Lieu Monolithe dans la réserve**, indépendamment du nombre de Traqués.
- Placez toujours le **pion Secours sur la case 2** de sa piste, indépendamment du nombre de joueurs.

Ensuite, procédez comme suit :

- Placez le **plateau Sanctuary** (face 2-4 ou 5-7 joueurs) à côté de celui de NOT ALONE. Placez le **pion Défense** sur le chiffre de la piste correspondant au nombre de joueurs.
- Tirez aléatoirement une carte Lieu de la main d'un Traqué puis posez le **jeton Sanctuary** sur le lieu correspondant de la planète Artemia. La carte Lieu tirée retourne dans la main du Traqué.
- Mélangez les **cartes Survivant** et formez une pioche, face cachée. Révélez les 2 premières cartes.
- Donnez à la Créature des **pions ADN** en fonction du nombre de Traqués. Les pions restants forment la réserve ADN.
- Mélangez les **cartes Évolution** de niveau I et formez une pioche, face cachée. Répétez l'opération avec les cartes Évolution de niveau II.
- La Créature pioche des cartes Évolution de niveau I et/ou II (dans la combinaison de son choix) en fonction du nombre de Traqués.
- Distribuez aléatoirement **2 cartes Avatar** à chaque Traqué qui, après consultation, en défausse une et pose l'autre devant lui, face visible. Les cartes Avatar inutilisées sont retirées du jeu. Chaque Traqué lit à voix haute le pouvoir de son Avatar.

Ces différentes étapes sont résumées et illustrées en pages 4 et 5.

À **2 joueurs**, le Traqué pioche 1 carte Survivant qu'il conserve devant lui, face cachée, sans en appliquer l'effet.

Traqués	1-2	3-4	5-6
Pions ADN	1	2	3

Traqués	1-2	3-4	5-6
Cartes Évolution	3	4	5

A

Formez la planète Artemia avec les lieux 1 à 5 de NOT ALONE et les **lieux 6 à 10 de SANCTUARY**.

B

Placez toujours les **3 cartes Lieu Monolithe** dans la réserve.



MISE EN PLACE POUR 4 JOUEURS

J

Chaque Traqué choisit son **Avatar**.

I

La Créature pioche des **cartes Évolution** en fonction du nombre de Traqués.

Traqués	1-2	3-4	5-6
Cartes Évolution	3	4	5

H

Formez les pioches avec les **cartes Évolution** de niveau I et II.

G

La Créature prend des **piens ADN** en fonction du nombre de Traqués.



Traqués	1-2	3-4	5-6
Pions ADN	1	2	3

F

Formez une pioche avec les **cartes Survivant** et révélez les 2 premières cartes.

**C**

Placez toujours le **pion Secours** sur la **case 2** de sa piste.

**D**

Placez le **plateau Sanctuary** à côté du plateau Not Alone. Placez le **pion Défense** sur le chiffre de la piste correspondant au nombre de joueurs.

**E**

Posez le **jeton Sanctuary** sur le lieu désigné aléatoirement.



DÉROULEMENT D'UN TOUR DE JEU

PHASE 1 À 4

Les règles des phases Exploration, Traque, Résolution et Maintenance restent identiques à celles de NOT ALONE. Cependant, lors de la phase 3 (Résolution), deux nouvelles options s'offrent au Traqué qui se trouve sur un lieu sans jeton Traque :

1) Secourir un survivant



Si ce lieu est adjacent (horizontalement ou verticalement) à celui où se trouve le jeton Sanctuary, le Traqué peut secourir un survivant : à la place d'effectuer le pouvoir de sa carte Lieu ou de reprendre en main 1 carte Lieu de sa défausse, ce Traqué peut prendre 1 carte Survivant révélée. Si possible, il applique immédiatement l'effet du Survivant (voir *Effets des survivants*, page 12) puis il conserve la carte devant lui, face cachée. Le nombre de cartes Survivant qu'un joueur peut conserver n'est pas limité.

La carte Survivant n'est pas immédiatement remplacée (voir *phase 5, Révéler des survivants*, page 8). S'il n'y a plus de carte Survivant révélée, cette action est indisponible.

Un Traqué qui copie le pouvoir d'un lieu adjacent à celui où se trouve le jeton Sanctuary ne peut pas secourir un survivant.

Exemple :

Sandy a joué la Jungle, lieu adjacent à la Rivière où se trouve le jeton Sanctuary.

À la place d'utiliser le pouvoir de la Jungle, Sandy décide de secourir Michelle West, une des deux cartes Survivant révélées. Elle pioche immédiatement 1 carte Survie puis place la carte Survivant devant elle, face cachée.



2) Fortifier Sanctuary et abriter ses survivants



Si ce lieu est celui où se trouve le jeton Sanctuary, le Traqué peut fortifier Sanctuary : à la place d'effectuer le pouvoir de sa carte Lieu ou de reprendre en main 1 carte Lieu de sa défausse, ce Traqué peut avancer le pion Défense de 1 case.

Ensuite, il peut également abriter ses survivants : s'il possède au moins une carte Survivant, le Traqué peut avancer le pion Défense de 1 case supplémentaire. Dans ce cas, il doit défausser toutes ses cartes Survivant. Le pion Défense n'avance que de 1 case supplémentaire, quel que soit le nombre de cartes défaussées.

Si plusieurs Traqués se trouvent simultanément sur le jeton Sanctuary, un seul d'entre eux peut fortifier Sanctuary et abriter ses survivants.

Dès que le pion Défense atteint une case Bonus, les Traqués appliquent immédiatement son effet, si possible (voir *Bonus Sanctuary*, page 12). S'il atteint la case Victoire, les Traqués gagnent immédiatement la partie.

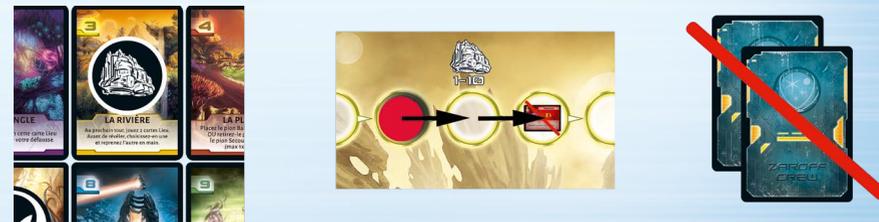
Un Traqué qui copie le pouvoir du lieu où se trouve le jeton Sanctuary ne peut ni fortifier Sanctuary ni abriter ses survivants.

Le jeton Sanctuary n'est pas un lieu et ne peut donc pas être copié.

Exemple :

Lucien et Benoit ont tous deux joué la Rivière, lieu où se trouve le jeton Sanctuary.

À la place d'utiliser le pouvoir de la Rivière, Lucien choisit de fortifier Sanctuary et avance le pion Défense de 1 case. Ensuite, il décide d'abriter les survivants qui l'accompagnent : il défausse ses deux cartes Survivant et avance le pion Défense de 1 case supplémentaire. Comme le pion Défense atteint la case bonus, les traqués peuvent ici choisir une Évolution développée à défausser.



Benoit ne peut plus fortifier Sanctuary puisque Lucien l'a fait. Il décide d'utiliser le pouvoir de la Rivière.

Rappel : lors de la phase 3, 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.



PHASE 5 : ÉVOLUTION

SANCTUARY ajoute une cinquième phase : la phase Évolution. Résolez celle-ci après la phase Maintenance, en respectant les étapes suivantes :

1) Avancer Sanctuary

Déplacez le jeton Sanctuary sur le prochain lieu, en suivant l'ordre numérique. Le jeton se déplace du lieu 1 vers le lieu 5. Si le jeton se trouve sur le lieu 5, son prochain déplacement se fera sur le lieu 1. À partir du moment où le pion Défense a atteint l'icône 1-10 (), le jeton Sanctuary se déplace du lieu 1 vers le lieu 10. Si le jeton se trouve sur le lieu 10, son prochain déplacement se fera sur le lieu 1.

2) Révéler des survivants

Révélez des cartes Survivant jusqu'à en avoir 2, face visible (ignorez cette action s'il y a déjà 2 cartes Survivant révélées). Si la pioche Survivant est épuisée, elle n'est pas reconstituée : il ne sera plus possible de secourir des survivants.

3) La Créature peut évoluer ou nicher

• **Évoluer :** la Créature prend 1 pion de la réserve ADN, dans les limites disponibles. Ensuite, elle peut piocher des cartes Évolution et/ou développer des Évolutions.

Pour chaque carte Évolution qu'elle pioche, de niveau I ou II, la Créature doit défausser 1 pion ADN. Le nombre de cartes Évolution en main n'est pas limité.

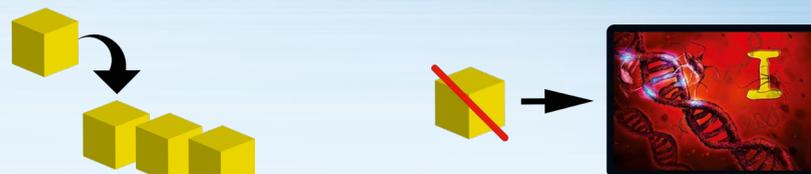


Pour chaque Évolution qu'elle développe, la Créature doit défausser autant de pions ADN qu'indiqué sur la carte Évolution (), puis poser la carte devant elle, face visible, et la lire à voix haute. La Créature ne peut avoir que 4 Évolutions développées simultanément. Pour pouvoir poser une nouvelle carte, elle doit d'abord défausser une Évolution développée.

Le pouvoir d'une Évolution développée n'est disponible qu'à partir du prochain tour, à la phase indiquée sur la carte.

Exemple :

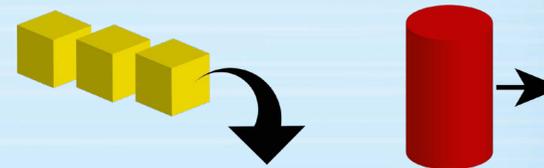
Ghislain possède 3 pions ADN mais n'a plus de carte Évolution en main. Il décide d'évoluer et reçoit donc 1 pion ADN qu'il dépense immédiatement pour prendre 1 carte Évolution. Il choisit de piocher une carte de Niveau I. Il s'agit de la carte Rabatteur.



Ghislain décide de développer cette évolution : il défausse 2 pions ADN, pose la carte devant lui, face visible, et la lit à voix haute. Bien que le pouvoir de la carte Rabatteur s'applique en phase 5, celui-ci ne sera disponible qu'à partir de la phase 5 du prochain tour.



• **Nicher :** la Créature prend jusqu'à 3 pions de la réserve ADN, dans les limites disponibles. Ensuite, le pion Défense avance de 1 case (appliquez immédiatement le bonus Sanctuary éventuel).



FIN DE PARTIE

Les Traqués gagnent immédiatement la partie si le pion Secours **ou** le pion Défense atteignent la case Victoire de leur piste respective. Si les Traqués gagnent grâce au pion Défense, ils ont réussi à suffisamment fortifier Sanctuary pour résister aux assauts répétés de la Créature.

La Créature gagne immédiatement la partie si le pion Assimilation atteint sa case Victoire.



PRÉCISIONS SUR LES CARTES LIEU

LE MONOLITHE : la carte Monolithe n'est retirée du jeu que si vous avez réussi à défausser une Évolution développée de la Créature, sinon elle est défaussée normalement. Pour rappel, lors de la mise en place, mettez toujours les 3 cartes Lieu *Monolithe* dans la réserve, indépendamment du nombre de Traqués.

L'ARCHE : le pouvoir de l'Arche peut être appliqué même si un Traqué, présent sur le jeton Sanctuary, a déjà fortifié Sanctuary et abrité ses survivants. Pour rappel, le pouvoir de l'Arche ne peut être appliqué qu'une seule fois par tour.

LEXIQUE

Piocher une carte Survivant : prendre la première carte de la pioche Survivant et la poser devant soi, face cachée, sans en appliquer l'effet

Secourir un survivant : prendre une carte Survivant révélée, appliquer immédiatement son effet (si possible) et la conserver devant soi, face cachée.

Fortifier Sanctuary : avancer le pion Défense de 1 case.

Abriter ses survivants : défausser toutes ses cartes Survivant pour avancer le pion Défense de 1 case.

Évolution développée : carte Évolution posée par la Créature qui lui confère un pouvoir permanent.

REMARQUES

Toutes les règles de NOT ALONE restent d'application, mais les effets des cartes prévalent toujours sur les règles générales.



www.geekattitudegames.com



REMERCIEMENTS

Merci à Lili, les survivants du Zaroff, Pak. Geek Attitude Games remercie Benoit, Michael, Son, Sandy, Simon-Pierre, Lucien et tous ceux qui, de près ou de loin, ont participé aux tests de Sanctuary.

RELECTEURS

Geoffroy Simon, Vanessa Parent, Michael Boutriaux, Benoit vanhopstal, Son Nguyen Hoang, Sandy Snape et tous nos play-testeurs.

VARIANTE

Si vous souhaitez jouer à NOT ALONE et y inclure quelques éléments de SANCTUARY, nous vous proposons d'appliquer les modifications suivantes lors de la mise en place :

- Prenez les 6 cartes Avatar présentant l'icône Not Alone (👁️ 👁️). Distribuez-en une aléatoirement à chaque Traqué qui la pose devant lui, face visible. Les cartes Avatar inutilisées sont retirées du jeu. Chaque Traqué lit à voix haute le pouvoir de son Avatar.



- Prenez les 9 cartes Évolution présentant l'icône Not Alone (👁️ 👁️). Selon le nombre de Traqués, la Créature choisit une carte parmi les trois proposées ci-dessous. Elle la pose devant elle, face visible, et la lit à voix haute. Les cartes Évolution inutilisées sont retirées du jeu.

1-2 Traqués : Optimisateur, Instinctif et Malicieux (carte Évolution 1 ADN)

3-4 Traqués : Assommeur, Vif et Prescient (carte Évolution 2 ADN)

5-6 Traqués : Rapide, Hurlleur et Primitif (cartes Évolution 3 ADN)



EFFETS DES SURVIVANTS

Quand un survivant est secouru par un Traqué, celui-ci bénéficie immédiatement de l'effet illustré sur la carte. Si l'effet n'est pas applicable, il est perdu.



Défaussez jusqu'à 2 pions ADN de la Créature.



La Créature ne peut ni évoluer ni nicher durant la prochaine phase Évolution.



Récupérez 1 Volonté.



Copiez le pouvoir du lieu où se trouve le jeton Créature.



Reprenez en main la carte Lieu jouée. Si vous en avez joué plusieurs, reprenez-en une de votre choix.



Prenez de la réserve 1 carte Lieu que vous ne possédez pas et ajoutez-la à votre main.



Récupérez jusqu'à 2 cartes Lieu au choix de votre défausse.



Avancez le pion Défense de 1 case. Si le pion Défense atteint une case Bonus, appliquez immédiatement son effet, si possible.



Piochez 1 carte Survie.

BONUS SANCTUARY

Quand le pion Défense atteint une case Bonus, l'effet est immédiatement déclenché. Si l'effet n'est pas applicable pour un Traqué, celui-ci perd le bénéfice du bonus.



Défaussez 1 pion ADN de la Créature.



Tous les Traqués qui ne possèdent pas de carte Survie en piochent une.



Tous les Traqués récupèrent 1 Volonté.



Tous les Traqués qui ne possèdent pas de carte Lieu 6-10 en prennent une de la réserve et l'ajoutent à leur main.



Tous les Traqués récupèrent 1 carte Lieu au choix de leur défausse.



Défaussez 1 Évolution développée de votre choix.



Tous les Traqués piochent 1 carte Survie.



Dorénavant, les lieux 6 à 10 sont également accessibles au jeton Sanctuary. Lorsqu'il se trouve sur le lieu 5, son prochain déplacement se fait sur le lieu 6. Quand il se trouve sur le lieu 10, son prochain déplacement se fait sur le lieu 1.