

NOT ALONE

ÉDITION REMASTERISÉE

Un jeu de Ghislain MASSON



: 2-7 joueurs



: 30-60 min.



: 10 ans et +

25^{ème} siècle, l'Humanité s'est envolée vers les étoiles et explore la galaxie à la recherche d'une nouvelle planète qui pourrait l'accueillir, sans succès jusqu'à présent.

En fouillant les archives centrales, vous avez découvert l'emplacement d'une planète du nom d'Artemia qui a été rayée des cartes officielles, mais vous n'avez trouvé aucune autre donnée à son sujet. Intrigués, vous montez une expédition à bord du vaisseau d'exploration le ZAROFF.

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.

Petit groupe de survivants, vous entamez l'exploration des environs en attendant que les secours arrivent.

Rapidement vous vous sentez observés... 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. Aidé de vos cartes Traque, vos assauts répétés annihileront progressivement la volonté des Traqués, les liant inéluctablement à la planète.

FROZEN LANDS

Cette nouvelle édition célèbre les 10 ans d'existence de Not Alone. Elle contient le jeu de base ainsi que de nouveaux éléments de jeu, offrant une version alternative appelée **FROZEN LANDS**. Cette version nécessite 4 à 7 joueurs.

Les règles spécifiques à **FROZEN LANDS** se trouvent aux pages 10 à 12.

MATÉRIEL



55 cartes Lieu



55 cartes Lieu Frozen Lands



30 cartes Survie



30 cartes Traque



1 pion Secours



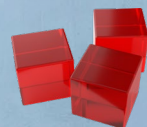
1 pion Assimilation



1 pion Balise



3 jetons Traque (Créature - Artémia - Cible)



18 pions Volonté



1 plateau double face



6 fiches Traqué



14 jetons Contamination



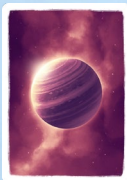
1 fiche Créature



6 figurines Traqué

MISE EN PLACE

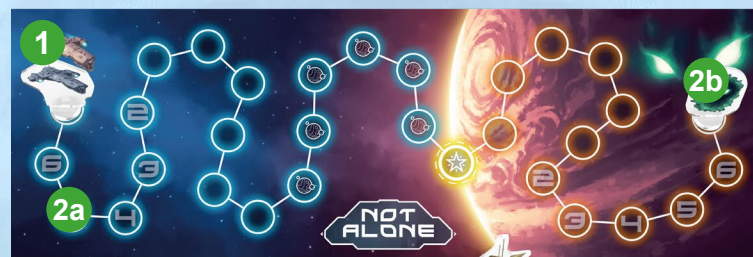
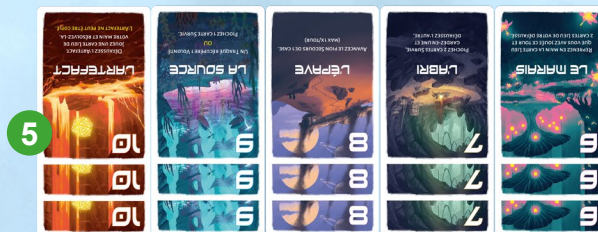
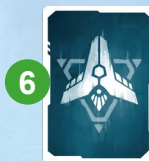
Pour le jeu de base, prenez les cartes Lieu avec le dos rouge. Laissez les cartes Lieu *Frozen Lands* et les jetons Contamination dans la boîte. Séparez aussi les cartes Traque et Survie qui présentent l'icône  et laissez-les dans la boîte.



1. Le joueur incarnant la Créature place le plateau au centre de la table, face de son choix visible.
2. Placez le pion Secours (2a) et le pion Assimilation (2b) sur le chiffre de leur piste respective correspondant au nombre de joueurs.
3. Placez un exemplaire des 10 cartes Lieu devant la Créature en 2 rangées de 5 cartes, par ordre croissant. Elles forment la planète Artemia.
4. Placez le pion Balise à côté de la carte Plage.
5. 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 dans le tableau ci-dessous, face visible.

Traqués	1	2-3	4-6
Cartes	1	2	3

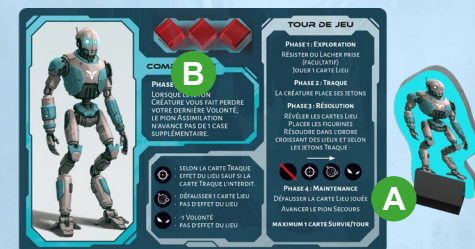
6. Mélangez les cartes Survie et placez-les, face cachée, à proximité des Traqués.



7. Mélangez les cartes Traque et placez-les, face cachée, à proximité de la Créature.
8. Le joueur incarnant la Créature prend la fiche Créature (8a) et les 3 jetons Traque (8b).
9. Le joueur incarnant la Créature pioche 3 cartes Traque.

Ensuite, chaque joueur incarnant un Traqué :

- A. prend 1 fiche Traqué et la figurine Traqué correspondante.
- B. prend 3 pions Volonté et les place sur sa fiche Traqué aux emplacements prévus.
- C. prend un set de 5 cartes Lieu numérotées de 1 à 5.
- D. pioche 1 carte Survie.



CARTES LIEU

Chaque carte Lieu possède un numéro, un nom et un pouvoir pouvant être activé par les Traqués. Chaque Traqué commence la partie avec les cartes Lieu 1 à 5 et pourra acquérir de nouveaux lieux en cours de partie.

Les textes en jaune indiquent des effets génériques, qui sont toujours d'application.

La planète Artemia est composée de 10 cartes Lieu différentes. **Ces 10 cartes Lieu sont adjacentes horizontalement et verticalement, pas en diagonale.**

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.**



Si une carte Traque avec le symbole Cible est jouée, **la Créature peut poser le jeton Cible durant la phase Traque.**



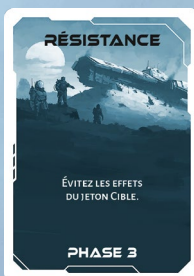
Si une carte Traque avec le symbole Artemia est jouée, **la Créature peut poser le jeton Artemia durant la phase Traque.**

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 cartes Traque et Survie sont résolues dès qu'elles sont jouées. En cas de conflit, c'est la Créature qui décide de l'ordre de résolution.

Les effets des cartes Traque et des cartes Survie sont limités au tour de jeu en cours.

Leurs effets prévalent sur les règles générales et peuvent donc les modifier.

DÉROULEMENT D'UN TOUR DE JEU

Prérequis : les fiches Traqué et Créature proposent des compétences, celles-ci **sont facultatives, décidez en début de partie si vous voulez les utiliser ou non**. La fiche Créature propose deux compétences, la seconde n'est applicable qu'à partir de 5 joueurs.

Les compétences s'activent lorsque les conditions indiquées sont remplies.

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

PHASE 1 : EXPLORATION

Les Traqués **choisissent secrètement une carte Lieu** de leur main et **la pose à côté de leur fiche Traqué, face cachée**. Ils peuvent communiquer entre eux, mais uniquement à voix haute. **Poser une carte Lieu est obligatoire.**

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

- **Résister :** défausser 1 ou 2 pions Volonté pour choisir respectivement 2 ou 4 cartes Lieu dans sa défausse et les reprendre en main. Il est interdit de défausser son dernier pion Volonté en résistant.
- **Lâcher prise :** récupérer ses pions Volonté jusqu'à en avoir 3 et reprendre en main toutes ses cartes Lieu défaussées. **Avancez immédiatement le pion Assimilation de 1 case pour chaque Traqué qui lâche prise.**

Exemple :

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



PHASE 2 : TRAQUE

La Créature pose sur les cartes Lieu formant Artemia :



Le jeton Créature.



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



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

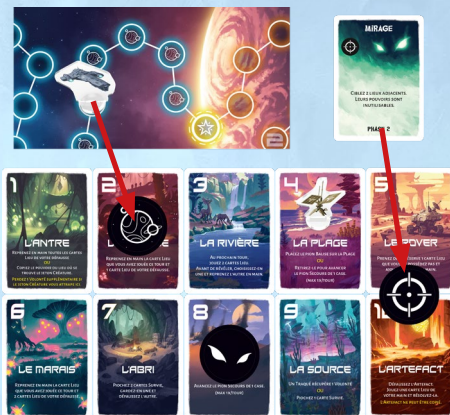
Les jetons Traque peuvent être posés sur un même lieu pour en cumuler les effets.

Exemple :

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

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

Finalement, Simon 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.



PHASE 3 : RÉSOLUTION

Les Traqués révèlent simultanément leur carte Lieu puis placent leur figurine Traqué sur le lieu d'Artemia qui correspond à la carte Lieu jouée.

Ensuite, résolvez cette phase dans cet ordre :

-  Chaque Traqué présent sur un lieu sans jeton Traque peut immédiatement **utiliser le pouvoir du lieu OU reprendre 1 carte Lieu de sa défausse**. Les lieux sont résolus dans l'ordre croissant, de 1 à 10.
-  Chaque Traqué présent sur le lieu où se trouve le jeton Cible subit **l'effet de la carte Traque**. Ensuite, il peut **utiliser le pouvoir de la carte Lieu OU reprendre en main 1 carte Lieu de sa défausse SAUF SI** l'effet de la carte Traque **précise** que le pouvoir du Lieu **est inutilisable**.
-  Chaque Traqué présent sur le lieu où se trouve le jeton Artemia **défausse 1 carte Lieu** de sa main. **Il ne peut ni utiliser le pouvoir du lieu ni reprendre 1 carte en main**.
-  Chaque Traqué présent sur le lieu où se trouve le jeton Créature **défausse 1 pion Volonté**. **Il ne peut ni utiliser le pouvoir du lieu ni reprendre 1 carte en main**.

Si au moins 1 Traqué a subi les effets du jeton Créature, avancez le pion Assimilation de 1 case (quel que soit le nombre de Traqués dans ce cas).

Si au moins 1 Traqué a dû défausser son dernier pion Volonté, avancez le pion Assimilation de 1 case supplémentaire (quel que soit le nombre de Traqués dans ce cas). Un Traqué qui a perdu son dernier pion Volonté récupère ensuite toutes ses cartes Lieu et ses 3 pions Volonté.

Reprendre en main 1 carte Lieu de sa défausse est une alternative à l'utilisation du pouvoir d'un Lieu. Si un Traqué ne peut pas utiliser le pouvoir de son lieu joué, il ne peut pas reprendre de carte en main à la place (sauf pour les pouvoirs Max 1x/tour).

Durant cette phase, la carte Lieu jouée n'est pas encore défaussée, elle ne peut donc pas être reprise en main par un effet qui permet de reprendre une carte défaussée.

Notes sur les pouvoirs des lieux :

- Si vous utilisez un pouvoir qui indique « un Traqué », il peut s'agir de n'importe quel Traqué, vous y compris. Par contre, s'il indique « un autre Traqué », ça ne peut alors pas être vous.
- Les pouvoirs des lieux où se trouvent le jeton Créature et le jeton Artemia ne sont pas inactifs. Les Traqués présents sur ces lieux ne peuvent pas les utiliser, mais un effet de carte peut toujours permettre à un autre Traqué de les copier. Par contre, si le pouvoir d'un lieu est rendu explicitement inutilisable par un effet, il ne peut pas être copié.

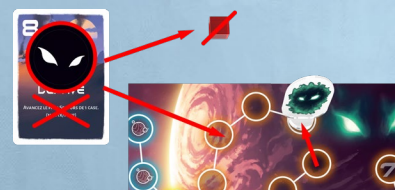
Exemple :

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



Quentin révèle la carte Rover : rien ne s'y passe car le Rover est la cible de la carte Traque "Mirage" qui rend le lieu inutilisable. Quentin ne peut donc pas non plus reprendre une carte Lieu de sa défausse à la place d'utiliser le pouvoir.

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



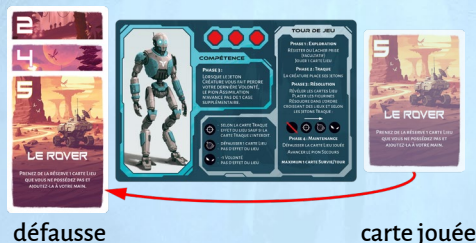
Adrian et Valérie révèlent la carte Épave : à cause du jeton Créature, aucun d'eux ne peut jouer l'effet de l'Épave. De plus, ils perdent chacun 1 pion Volonté et le pion Assimilation avance de 1 case.

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



PHASE 4 : MAINTENANCE

- Chaque Traqué place **sa carte Lieu jouée**, face visible, **dans sa défausse**, sur le côté de sa fiche Traqué. Les cartes doivent être placées **de façon à ce que la Créature puisse voir le numéro de toutes les cartes Lieu défaussées**.



- Les Traqués qui auraient **perdu leur dernier pion Volonté** reprennent en main toutes leurs **cartes Lieu** et récupèrent **3 pions Volonté**.
- Chaque Traqué reprend sa **figurine Traqué**.
- 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**.

Une fois la phase **Maintenance** terminée, 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.



FROZEN LANDS

Fuyant toujours la redoutable Créature, vous atteignez les régions les plus froides d'Artémia. Ces régions inhospitalières vous obligent à coopérer encore plus étroitement, augmentant ainsi la puissance de vos pouvoirs.

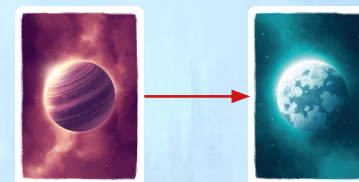
Malheureusement, un mal étrange semble y régner, et vous risquez à tout moment la Contamination. Il vous faudra peut-être prendre le temps de vous soigner avant d'embarquer dans le vaisseau de secours.

Attention : en raison de son caractère plus collaboratif entre les Traqués, Frozen Lands nécessite au moins 4 joueurs.

MISE EN PLACE

La mise en place est identique à la version de base, à l'exception des points suivants :

- Utilisez les cartes Lieu *Frozen Lands* au lieu de celles de la version de base.



- Laissez le pion Balise dans la boîte, il n'est pas utile dans cette version.
- Ajoutez les cartes Traque et Survie qui présentent l'icone  à leurs paquets respectifs et mélangez-les.
- Prenez les 14 jetons Contamination, mélangez-les, et disposez-les, face cachée, au centre de la table pour former la réserve.

DÉROULEMENT D'UN TOUR DE JEU

Avec Frozen Lands, il est recommandé d'utiliser les compétences des fiches Traqué/Créature.

Un tour de jeu se déroule de la même façon que pour la version de base, à ceci près que l'introduction des jetons Contamination apporte les modifications suivantes :

PHASE EXPLORATION :

Lorsqu'un Traqué **lâche prise**, il doit **prendre un jeton Contamination** au hasard sans le révéler ni le consulter, et le poser devant lui, face cachée.

PHASE RÉOLUTION :

- Lorsqu'un Traqué **perd son dernier pion Volonté**, il doit **prendre un jeton Contamination** au hasard sans le révéler ni le consulter, et le poser devant lui, face cachée.
- À la place d'utiliser le pouvoir d'un Lieu ou de reprendre une carte Lieu de sa défausse**, un Traqué peut **défausser un jeton Contamination**. Il le remet dans la réserve, face cachée, et le mélange avec les autres.

FIN DE PARTIE

Lorsque le pion Secours peut atteindre la case Victoire et que des jetons Contamination sont en jeu, les Traqués ont un choix à faire :

Soit avancer le pion Secours sur la case Victoire

Dans ce cas, les Traqués révèlent tous leurs jetons Contamination : **si au moins 1 jeton présente l'icone  , les Traqués perdent la partie**. Dans le cas contraire, ils gagnent la partie.

Soit ne pas avancer le pion Secours sur la case Victoire

Dans ce cas, **un des Traqués défausse 1 de ses jetons Contamination**, puis un tour supplémentaire est entamé. En phase 4, les Traqués peuvent à nouveau décider d'avancer, ou non, le pion Secours. S'ils ne le font pas, un Traqué peut défausser 1 de ses jetons Contamination, puis un tour supplémentaire est entamé, etc...

Attention : lors de ces tours supplémentaires, si le pion Assimilation arrive sur la case Victoire, la Créature remporte immédiatement la partie.

Cas particuliers : LES HUMMOCKS et LA CAPSULE

Les Hummocks : dans le cas où son pouvoir permet de faire avancer le pion Secours sur la case Victoire, cela déclenche la fin de partie : les jetons Contamination sont révélés, et si au moins 1 jeton présente l'icone , les Traqués perdent la partie. Pour rappel, un Traqué peut toujours reprendre en main une carte Lieu de sa défausse ou se défausser d'un jeton Contamination à la place d'utiliser le pouvoir d'un lieu.

Si le pion Secours atteint la case Victoire en phase 3, la fin de partie est automatiquement déclenchée (vous ne prenez pas les jetons Contamination en phase 4). Vérifiez immédiatement si vous remportez la victoire.

La Capsule : faire avancer le pion Secours n'est pas obligatoire, ne le faites pas avancer si cela le fait arriver sur la case Victoire, sinon vous perdez la partie.



FAQ et précisions sur les cartes :
[www.geekattitudegames.com/
faqnar](http://www.geekattitudegames.com/faqnar)

Auteur : Ghislain Masson
Illustrateur : Baptiste Perez
Graphiste : Fabrice Beghin

NOUS TENONS À REMERCIER :

Nos playtesteurs, nos relecteurs, et généralement tous ceux qui nous ont soutenus pour cette nouvelle édition de Not Alone : Nicolas Koenig, Luca et Raffaele Hulot, Simon Taeter, AD, Zoé Cooreman, Quentin Daspremont, Baptiste Delon, Olivier Gueret, Tanguy Gréban et tous les élèves du Board Game Campus.

L'auteur remercie son épouse, Pascaline Jibert/Masson, pour son support au fil des années. Et toutes nos excuses à ceux qu'on aurait oublié de remercier ;-)



 info@geekattitudegames.com
 Geek Attitude Games Officiel
 @geekattitudegames

www.geekattitudegames.com

©2026 Geek Attitude Games, Rue du Chimiste 34-36, 1070 Bruxelles, Belgique

