

La Crypte de la Créature

Mise en place

8 pierres tombales : 5, 7, 7, 8, 8, 10, +, ++

- Poser le monstre sur la case sortie, orienté vers **M**.
Poser la pioche des 8 pierres tombales face cachée à portée.
- Chacun pose les 4 pions à sa couleur près de la case entrée, face chiffre blanc visible (1, 3, 4, 5).
À 5, 6 ou 7 joueurs, retirer du jeu les pions 3.
- Chacun son tour pose une tuile sur le plateau, jusqu'à poser toutes les tuiles.
Une tuile = **une mare de sang**, un bloc, un cristal, un pilier ou un téléporteur.
Les cases entrée et sortie, et leurs 2 cases voisines, doivent rester vides.
Les téléporteurs ne peuvent pas être voisins.

Le joueur à gauche de celui qui a posé la dernière tuile prend le marqueur 1^{er} joueur.

Débutant : Poser les 2 mares de sang et les 11 blocs sur le plateau (voir règle page 3).

Retirer du jeu les 4 téléporteurs. Un joueur au hasard est 1^{er} joueur.

	Bloc x3
	Cristal x2
	Pilier x6 (4 à +90°, 2 à 180°)
	Téléporteur x4

Voisin ⇨ Pas en diagonale.
Un déplacement ⇨ Sur une case voisine.

Repérage ⇨

Le monstre regarde devant, à gauche et à droite.

Il voit à travers un cristal ou un téléporteur, mais pas à travers un bloc ou un pilier.

Il s'oriente vers le pion le + proche qu'il voit. Si égalité, il ne change pas de direction.

Mare de sang ⇨

Un pion, le monstre, un bloc, un cristal ou un pilier qui arrive sur une case **mare de sang**,
glisse tout droit, si possible jusqu'à la case juste après **la mare**
(pour un seul point de déplacement du pion ou du monstre).

Un joueur ne peut pas déplacer un de ses pions sur **une mare** s'il glisse jusqu'à un autre pion,
sauf si son pion ne fait que traverser la case de l'autre pion.

Pousser ⇨

Un pion poussé contre un mur ou sur un téléporteur est éliminé
(y compris contre les murs de la case entrée ou sortie).

Un bloc, cristal ou pilier poussé contre un mur, sur un téléporteur ou sur la case entrée ou sortie,
est retiré du jeu.

Tour de jeu

1 - Déplacement des pions	À partir du 1^{er} joueur ♀, chacun déplace et retourne <u>1</u> de ses pions, jusqu'à tous les retourner. Au 1^{er} tour : chacun ne déplace que 2 pions. Chaque pion se déplace de N cases. $0 \leq N \leq$ le nombre sur le pion. Entrer sur la case départ ou quitter la case arrivée coûte 1 point de déplacement. Un pion ne peut pas se déplacer sur la case du monstre. Si un joueur fait sortir tous ses pions sauf 1 ⇒ Fin du jeu. Ce joueur gagne aussitôt.										
2 - Déplacement du monstre	a) Piocher une pierre tombale. Au 1^{er} tour : Si + ou ++ ⇒ Repiocher jusqu'à avoir un nombre, puis reformer la pioche. <i>Variante : à 6 ou 7 joueurs, jouer la pierre 5 comme une pierre +++.</i> b) Le monstre se déplace de N cases. $N =$ le nombre sur la pierre. Si + ou ++, le monstre se déplace de 20 cases max, et s'arrête s'il a éliminé 1 ou 2 pions. <u>Avant chaque point de déplacement</u>, le monstre fait un repérage. c) Le monstre fait un dernier repérage.										
3 - Fin du tour	Le joueur à gauche du 1^{er} joueur devient 1^{er} joueur. <table border="1"> <thead> <tr> <th>Si n° du tour =</th><th>Effet</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1 à 7</td><td>Reposer les pions éliminés près de la case entrée.</td></tr> <tr> <td>7</td><td>Il reste 1 pierre dans la pioche. Reforme la pioche avec les 8 pierres.</td></tr> <tr> <td>8 à 14</td><td>Retirer du jeu les pions éliminés.</td></tr> <tr> <td>14</td><td>Il reste 1 pierre dans la pioche. C'est le dernier tour.</td></tr> </tbody> </table> Si tous les pions sont éliminés, ou si dernier tour ⇒ Fin du jeu. Le joueur qui a sorti le + de pions gagne. Si égalité, le 1^{er} à avoir sorti ses pions gagne.	Si n° du tour =	Effet	1 à 7	Reposer les pions éliminés près de la case entrée.	7	Il reste 1 pierre dans la pioche. Reforme la pioche avec les 8 pierres.	8 à 14	Retirer du jeu les pions éliminés.	14	Il reste 1 pierre dans la pioche. C'est le dernier tour.
Si n° du tour =	Effet										
1 à 7	Reposer les pions éliminés près de la case entrée.										
7	Il reste 1 pierre dans la pioche. Reforme la pioche avec les 8 pierres.										
8 à 14	Retirer du jeu les pions éliminés.										
14	Il reste 1 pierre dans la pioche. C'est le dernier tour.										

	Si un pion croise ...	Si le monstre croise ...
Un pion	Un pion peut <u>traverser</u> la case d'un autre pion, mais pas s'y arrêter.	Le monstre élimine le pion et <u>prend sa place</u> .
Un bloc	Le pion pousse le bloc et <u>prend sa place</u> , s'il y a une case vide derrière le bloc.	Le monstre pousse le bloc (et les pions, blocs, cristaux ou piliers derrière) et <u>prend sa place</u> .
Un cristal	Idem bloc.	Idem bloc.
Un pilier	Idem bloc.	Le monstre s'oriente dans la direction indiquée, puis avance d'une case.
Un mur	Un pion ne peut pas traverser les murs.	Le monstre continue sur le mur opposé, sur la case avec la même lettre.
Un téléporteur	Idem mur.	Le monstre se déplace sur le téléporteur associé, puis s'oriente suivant la flèche du téléporteur (pour un seul point de déplacement).