

TERRIFIANT



N°1
AVRIL 2026

Friedemann Frieze



FR. 1,00

LA CRYPTTE DE LA CRÉATURE



UN JEU FLIPPANT POUR 2 À 7 JOUEURS COURAGEUX

METTANT EN VEDETTE



LE COMTE CARLOFF



LA CRÉATURE



LES VICTUAILLES



LA CRYPTÉ DE LA CRÉATURE



PRÉSENTÉ PAR :



FRIEDEMANN FRIESE
AUTEUR



«MAURA» KALUSKY
ILLUSTRATEUR/ENCREUR



HENNING KRÖPKE
ÉDITEUR

LE COMTE CARLOFF ET LA CRÉATURE ONT ÉTÉ CRÉÉS
PAR FRIEDEMANN FRIESE ET «MAURA» KALUSKY.

ÉPISODE VINGT-CINQ : CAPTIVITÉ ET FUITE

C'est en faisant preuve d'un formidable courage que vous avez foncé et suivi les traces du Comte Carloff jusqu'à sa terrifiante forteresse dans un fjord finlandais ! À force de fines feintes, votre flotte a fini par franchir les fortifications. Fervent, vous fouillez la forteresse en quête de fabuleux fétiches pour la fascinante baronne Fabula, dont le visage féérique vous fait fantasmer.

Toutefois, comme le Comte Carloff n'apprécie pas les fouilleurs ; vous finissez par faire un fiasco suite à ses finasseries et tombez tout bêtement dans une crypte effrayante.

Ce n'est pas le moment de flipper ! L'affreuse créature du Comte est à l'affût et vous devez fuir ! C'est le moment de l'affronter, de la fourvoyer et de filer vers le bus qui vous attend à la sortie !

DÉCOUVREZ LA CRYPTÉ DE LA CRÉATURE !

Déplacez vos pions dans la forteresse du Comte Carloff et évitez l'effrayante créature.

Au début de chaque manche, tous les joueurs déplacent leurs pions sur le plateau du jeu ; vous pouvez vous cacher derrière des blocs de pierre, glisser sur des flaques de sang pour tenter de vous enfuir plus rapidement, ou inciter la créature à attaquer d'autres joueurs afin de vous en sortir sans égratignure !

Une fois que tous les joueurs ont déplacé leurs pions, la créature se déplace aussitôt et capture tous ceux qu'elle trouve sur son chemin.

Le premier joueur à amener le plus grand nombre de ses pions au bus en les guidant vers la sortie remporte la partie !

CONCERNANT L'ÉDITEUR

LE JEU « LA CRYPTÉ DE LA CRÉATURE » EST PUBLIÉ DEPUIS 2003 PAR L'ÉDITEUR DE JEUX DE SOCIÉTÉ 2F-SPIELE DEMEURANT À FEDELHÖREN 64, D-28203 BRÊME. WWW.2F-SPIELE.DE.

ÉDITEUR ET AUTEUR : FRIEDEMANN FRIESE
ILLUSTRATION ET ÉCRITURE : «MAURA» KALUSKY
ÉDITION ET PRODUCTION : HENNING KRÖPKE.

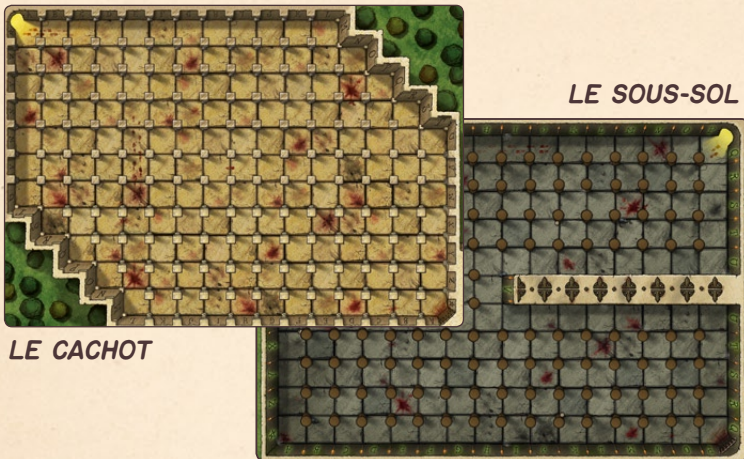
© COPYRIGHT 2F-SPIELE, 2026.
UN JEU DE 2F-SPIELE



MATÉRIEL

Cette copie de La crypte de la créature (Version Réanimée) contient :

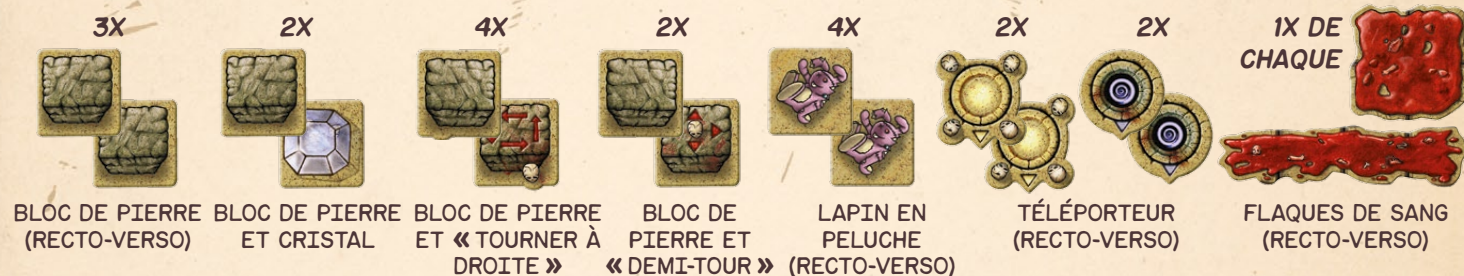
• 1 **PLATEAU DE JEU PLIANT** À DOUBLE FACE



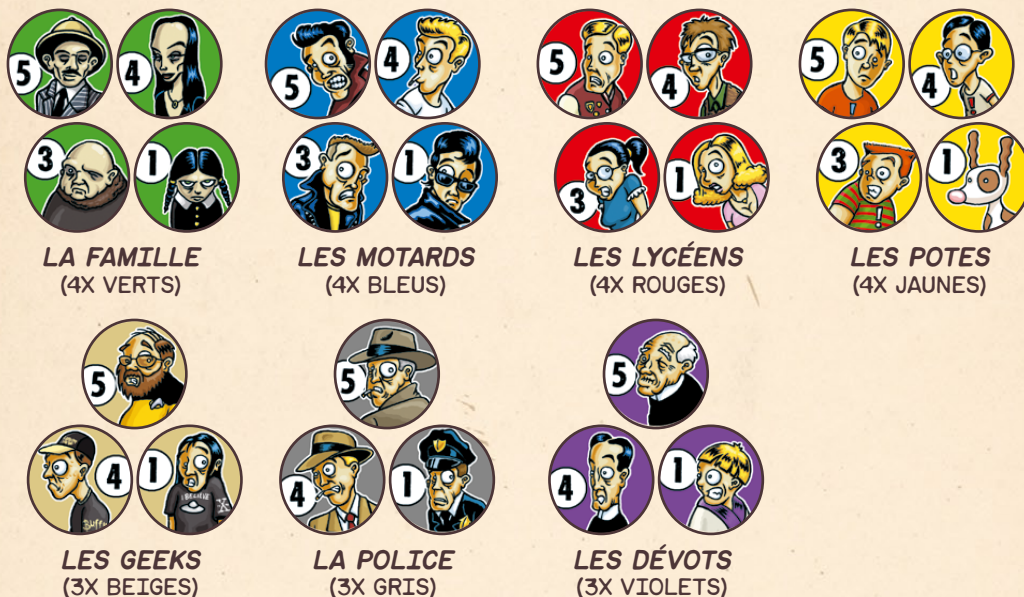
• 1 **PRISON (DÉPART)** ET 1 **BUS (OBJECTIF)**



• 21 **TUILES CRYPTÉ** À DOUBLE FACE (11 BLOCS DE PIERRE, 4 LAPINS EN PELUCHE, 4 TÉLÉPORTEURS ET 2 FLAQUES DE SANG)



• 25 **PIONS** EN BOIS ET 1 FEUILLE DE STICKERS (2 STICKERS PAR PION)



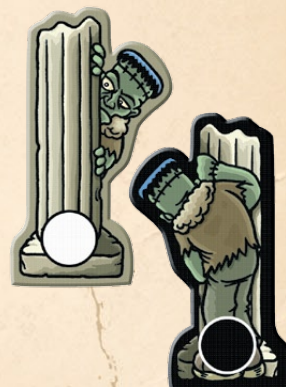
• 28 **PARTIES DE LA CRÉATURE** (4 CORPS, 8 TÊTES, 10 BRAS, 6 PIEDS)



• 9 **TUILES DÉPLACEMENT**



• 1 **TUILE DE DÉPART**



LE CACHOT

1

Placez le plateau de jeu sur la table, le côté sous-sol face visible.

Placez la prison à côté de l'entrée. Celle-ci est le point de départ de tous les pions, tandis que le bus situé à côté de la sortie est leur objectif.

Placez les tuiles Crypte dans les cases correspondantes comme illustré ci-dessous. Placez 2 flaques de sang, 11 blocs de pierre et 4 lapins en peluche. Remettez les 4 téléporteurs dans la boîte de jeu. N'utilisez pas le verso des blocs de pierre pour le moment.

2

Éveillez la créature !

Choisissez un corps, une tête, des bras et des pieds parmi les parties de la créature, puis assemblez-les. Remettez les parties restantes dans la boîte de jeu.

Placez la créature sur la case indiquée , en l'orientant vers l'icône  sur le mur de l'autre côté de la pièce.



1 BUS À LA SORTIE



3



5



1

PRISON À L'ENTRÉE

4



POUR LES DEUX SCÉNARIOS

3

Préparez la pile de tuiles Déplacement de la créature.

De 2 à 5 joueurs : Remettez la tuile Déplacement « 3 victimes » dans la boîte de jeu. Puis, mélangez les 8 tuiles Déplacement restantes afin de former une pile face cachée que vous placez à côté du plateau du jeu.

De 6 à 7 joueurs : Remettez la tuile Déplacement « 5 » dans la boîte de jeu. Puis, mélangez les 8 tuiles Déplacement restantes afin de former une pile face cachée que vous placez à côté du plateau du jeu.



OU LE SOUS-SOL

1

Placez le plateau de jeu sur la table, le côté sous-sol face visible.

Placez la **prison** à côté de l'entrée. Celle-ci est le point de départ de tous les pions, tandis que le **bus** situé à côté de la sortie est leur objectif.

Placez les **tuiles Crypte** dans les cases correspondantes comme illustré ci-dessous. Placez 2 **flaques de sang**, 11 **blocs de pierre** et 4 **lapins en peluche**. Remettez les 4 **téléporteurs** dans la boîte de jeu. N'utilisez pas le verso des blocs de pierre pour le moment.

2

Éveillez la créature !

Choisissez un corps, une tête, des bras et des pieds parmi les parties de la créature, puis assemblez-les. Remettez les parties restantes dans la boîte de jeu.

Placez la créature sur la case indiquée , en l'orientant vers l'icône  sur le mur de l'autre côté de la pièce.

1



1 BUS À LA SORTIE

1 PRISON À L'ENTRÉE

3



5



4

4

Chaque joueur choisit un set de pions, qu'il devra guider sains et saufs vers la sortie.

De 2 à 4 joueurs : Choisissez un set entre le vert, le rouge, le jaune ou le bleu et prenez-en 4 pions. Placez chaque pion avec la face contenant son **cercle blanc** (portant les valeurs 1, 3, 4 et 5) visible.

De 5 à 7 joueurs : Choisissez un set parmi les 7 disponibles et prenez-en 3 pions. Placez chaque pion avec la face contenant son **cercle blanc** (portant les valeurs 1, 4 et 5) visible. Si vous jouez avec le set vert, rouge, jaune ou bleu, rangez les pions avec le cercle blanc « 3 » dans la boîte.

Placez tous les pions utilisés sur la cellule correspondant à la couleur de votre set. Assurez-vous que les **cercles blancs** soient visibles.

5

Le joueur qui ressemble le plus à la créature créée récupère la **tuile de départ** et la retourne sur la face avec le **cercle blanc**.

Vous êtes désormais prêts à vous enfuir de la **Crypte de la créature** !

COMMENT JOUER

La crypte de la créature se déroule en deux étapes de 7 manches chacune.

Si la créature capture vos pions lors de la première étape, ils sont renvoyés en prison. Ils s'en sortent donc avec un simple avertissement et vous pouvez les utiliser de nouveau lors de la manche suivante.

En revanche, lors de la deuxième étape, la créature dévore les pions capturés ! Vous ne pourrez donc pas les récupérer et devrez les remettre dans la boîte de jeu.

Chaque manche consiste en deux phases :

1. La fuite
2. La chasse

La partie prend fin dès que l'un des joueurs sauve tous ses pions sauf un en les emmenant sains et saufs dans le bus. Si personne n'y parvient, la partie se termine à la fin de la 14e manche. Les pions restent enfermés et la créature se régale de son festin ! Dans ce cas, le joueur qui a sauvé le plus de pions remporte la partie !

PHASE 1 : LA FUITE

Déplacez vos pions à travers la forteresse du Comte Carloff. Faites attention à l'emplacement des pions des autres joueurs et à celui où la créature vous attend.

Tous vos pions ont une face contenant un cercle blanc et une autre contenant un cercle noir. Au début de la première manche, tous les pions doivent être placés de sorte que la face avec le cercle blanc soit visible, comme indiqué sur la tuile de départ. Le numéro dans le cercle de chaque pion vous indique de quel nombre de cases il peut se déplacer.

En commençant par le joueur qui possède la tuile de départ, choisissez l'un de vos pions et déplacez-le d'un nombre de cases inférieur ou égal au chiffre visible dans le cercle de ce pion :

- Déplacer l'un de vos pions de la prison jusqu'à la case angulaire de l'entrée compte comme votre premier déplacement.

EXEMPLE



- Vous pouvez déplacer votre pion vers n'importe quelle case verticalement ou horizontalement. Ils peuvent avancer ou reculer, changer de direction à tout moment, voire ne pas avancer du tout. Parfois, il vaut peut-être mieux rester en prison !
- Vous pouvez déplacer votre pion à travers des cases occupées par d'autres pions, mais celles-ci comptent dans le nombre total de déplacements. Votre pion ne peut pas s'arrêter dans une case occupée et ne peut pas « pousser » d'autres pions (y compris ceux de votre propre set).
- Vos pions ne peuvent ni s'arrêter ni passer par une case occupée par la créature. Ils tiennent quand même à leur vie ! De plus, comme ils ne sont pas non plus idiots, ils ne peuvent pas foncer en plein dans les murs !
- À la fin de chaque tour, retournez votre pion (même s'il ne s'est déplacé d'aucune case) sur l'autre face. De cette façon, les cercles noirs ou blancs vous indiquent quels sont les pions qui ont déjà déplacés et ceux qui doivent toujours être déplacés. Le nouveau numéro affiché dans le cercle correspond au nombre maximal de déplacements qu'un pion peut effectuer lors de votre prochain tour.
- Afin de quitter le plateau de jeu, chaque pion doit pouvoir faire un dernier déplacement depuis la case sortie pour pouvoir monter dans le bus.

- Lorsque votre premier pion monte dans le bus, placez-le sur le siège avec la valeur disponible la plus petite. Si vous devez départager une égalité, plus le numéro est bas, meilleure est la situation pour vous. Essayez donc de sauver votre premier pion le plus rapidement possible !
- De 2 à 4 joueurs : Lorsque votre deuxième pion monte dans le bus, vos pions sautent directement vers l'avant du bus. Empilez vos deux pions sauvés, puis placez-les dans le siège avec la valeur la plus petite qui n'est occupée que par un pion d'un autre joueur. Enfin, déplacez chaque pion seul vers la valeur la plus élevée suivante afin de refermer tout trou lié au saut de vos pions.

EXEMPLE

Le pion rouge monte dans le bus et s'assoit sur le siège « 2 » puisqu'un pion bleu est déjà monté dans le bus en premier. Si le joueur qui possède le set rouge sauve un autre de ses pions, il les fait avancer au premier rang et les place dans le siège « 1 ». Ensuite, il place le pion bleu dans le siège « 2 ».



Enfin, le joueur suivant, dans l'ordre du tour, déplace l'un de ses pions.

EXCEPTION POUR LA PREMIÈRE MANCHE : Lors de la première manche, sortez uniquement 2 pions de votre choix de la prison et retournez vos pions restés dans la prison. À partir de la deuxième manche, vous devez toujours sortir tous vos pions.

BLOCS DE PIERRE, FLAQUES DE SANG ET LAPINS EN PELUCHE

Tiens, et si je me cachais derrière ça... Hé ! Stop ! Pourquoi déplaces-tu ce bloc ? J'en ai besoin !

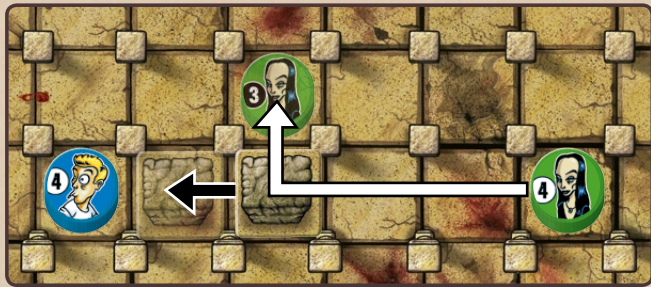
Il existe 3 types de tuiles Crypte dans le cachot et le sous-sol : les blocs de pierre, les flaques de sang et les lapins en peluche. Les règles détaillées ci-après s'appliquent à ces tuiles.



Blocs de pierre : Vos pions peuvent se cacher derrière ces énormes blocs de pierre pour éviter d'être vus par la créature.

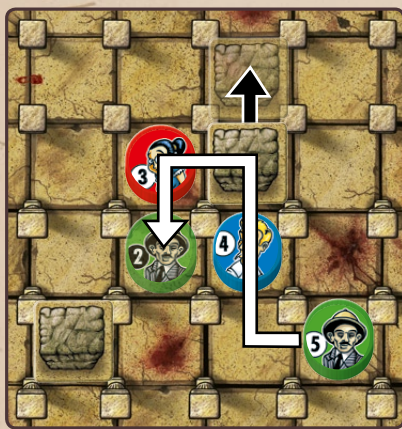
- Les pions sont suffisamment forts pour pousser un seul bloc de pierre en ligne droite. Cependant, vous ne pouvez pas le faire s'il y a des obstacles empêchant le déplacement du bloc, comme par exemple d'autres blocs de pierre, d'autres pions, la créature ou des murs.
- **EXCEPTION :** Si un pion pousse un bloc de pierre jusqu'au coin où se trouve l'entrée ou la sortie, le bloc passe de l'autre côté. Remettez-le dans la boîte de jeu. Et non, vous ne pouvez pas empêcher les autres joueurs de fuir !

EXEMPLE



Le pion vert se déplace de 4 cases et pousse un bloc de pierre d'une case. Il doit ensuite changer de direction, puisqu'un pion bleu bloque le chemin. Le joueur pouvait choisir d'arrêter son pion vert sur n'importe quelle case du chemin choisi ou ne pas le déplacer du tout. Il retourne ensuite le pion sur l'autre face et pourra le déplacer d'un maximum de 3 cases lors de la prochaine manche.

EXEMPLE



Le joueur qui possède le pion vert veut pousser un bloc de pierre d'une case et avancer de 5 cases (y compris celles occupées par d'autres pions). Le pion vert ne peut pas s'arrêter sur une case occupée par le pion d'un autre joueur.

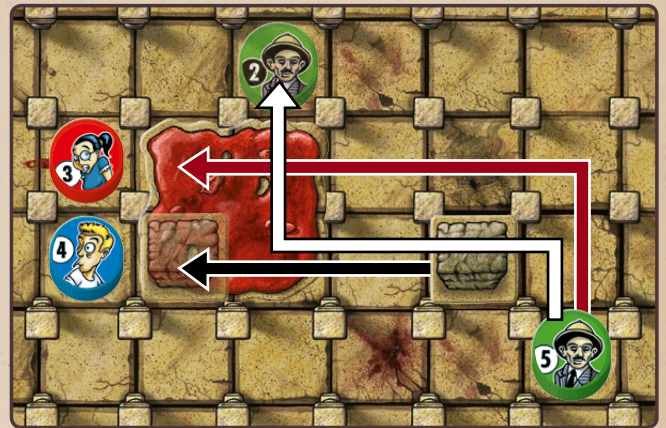


Flaques de sang : Vos pions peuvent glisser sur des flaques de sang et se déplacer plus rapidement.

- Lorsqu'un joueur déplace son pion sur l'une des flaques de sang (lesquelles ne bougent jamais et ne bloquent pas la vision), il glisse jusqu'à la case située de l'autre côté de la flaque et peut choisir de continuer son déplacement depuis cette case-là. Cependant, le pion ne peut ni s'arrêter ni changer de direction sur les flaques de sang.
- Si un bloc de pierre peut être déplacé depuis une case en dehors de la flaque de sang, votre pion peut le pousser selon les règles expliquées précédemment. Si le bloc de pierre ne peut pas être déplacé ou si la flaque de sang est située à côté d'un mur, le pion reste sur la dernière case de la flaque de sang avant l'obstacle. Dans cette situation, le joueur peut utiliser le prochain pas de son déplacement pour faire glisser son pion dans une autre direction grâce à la flaque de sang.
- Puisqu'il est interdit de s'arrêter dans une case occupée, votre pion ne peut pas se déplacer dans la flaque de sang si la case située de l'autre côté est déjà occupée par un autre pion.
- Si votre pion pousse un bloc de pierre dans la flaque de sang, ce dernier glisse de la même manière que les pions. Si la case située de l'autre côté de la flaque de sang est libre, le bloc de pierre s'y arrête, mais si la case est occupée, il s'arrête sur la case de la flaque de sang située juste avant l'obstacle. Si votre pion glisse ensuite après avoir poussé le bloc de pierre, il s'arrête automatiquement dans la flaque de sang à cause du « bouchon ». Il peut ensuite utiliser son prochain pas pour glisser sur la flaque dans

une autre direction. Si votre pion est resté sur la flaque mais qu'un autre pousse le bloc de pierre par la suite, votre pion reste où il se trouve. Les autres pions pourront ensuite glisser en passant à travers la case où se trouve le vôtre.

EXEMPLE



Le joueur déplace son pion vert de 5 cases et pousse le bloc de pierre vers la flaque de sang. Celui-ci glisse sur la flaque et s'arrête devant le pion bleu qui bloque son chemin.

Le pion vert ne peut pas se déplacer de 2 cases vers le haut puis de 3 cases vers la gauche, car en glissant sur la flaque de sang, il terminerait son déplacement sur une case déjà occupée par le pion rouge.



Lapins en peluche : Certes, vos pions peuvent se cacher derrière eux, mais... est-ce vraiment une bonne idée ?

- Les règles applicables aux blocs de pierre sont également applicables aux lapins en peluche.

EXEMPLE



Le pion vert se déplace de 2 cases et se cache derrière le lapin en peluche. Il ne saura si c'était une bonne idée que lorsque la créature commencera sa chasse...

Rappel : Vous trouverez toutes les règles pour déplacer et pousser les tuiles Crypte à la fin du livret de règles.

Pendant votre tour, vous devez toujours déplacer l'un de vos pions. Cependant, si vous n'avez plus de pions à déplacer car vous les avez déjà tous déplacés ou parce que certains ont été sauvés ou mangés par la créature, vous devez passer votre tour pour le reste de la manche.

Cette phase se termine lorsque tous les joueurs ont déplacé leurs pions et que la couleur visible sur ceux-ci est différente de celle de la tuile de départ.

PHASE 2 : LA CHASSE

La créature du comte Carloff n'aime pas vraiment partager sa crypte avec d'autres personnes... Alors elle n'hésite pas à chasser les intrus !

Une fois que tous les pions ont été déplacés, c'est au tour de la créature ! Elle se déplace automatiquement en suivant les règles ci-après.

Révélez la première tuile Déplacement et regardez la distance que la créature doit parcourir.

Chaque déplacement de la créature se divise en deux actions :

- Observer, puis...
- Se déplacer d'une case

Répétez ces deux actions jusqu'à ce que la créature ait parcouru la distance indiquée par la tuile Déplacement ou qu'elle remplit les conditions de la tuile.

Important : Après son dernier pas, la créature observe une dernière fois.

Observer... : La créature observe uniquement dans 3 directions : tout droit, à gauche et à droite. Elle ne peut jamais observer derrière elle ou en diagonale. Si la créature repère un pion dans une seule de ces 3 directions, elle se tourne vers lui. En revanche, si elle n'en repère aucun, elle continue dans la même direction.

... puis se déplacer d'une case : La créature avance d'une case vers l'avant, puis observe de nouveau.

Puisque la créature n'est pas le couteau le plus aiguisé du tiroir, elle prend toujours les décisions les plus simples.

● **Plusieurs pions sont repérés** : Si la créature repère deux ou trois pions dans des directions différentes, elle se tourne vers celui qui se trouve le plus près, puis avance d'une case. Si plusieurs pions sont à la même distance de la créature, elle s'embrouille ; elle ne change pas de direction et avance d'une case.

● **Pas de vision à rayons X** : La créature ne peut pas regarder à travers les blocs de pierre, les lapins en peluche ou le mur séparant le sous-sol.

● **Passages secrets** : Si la créature se déplace vers un mur, elle le traverse et est automatiquement transportée jusqu'à l'autre case du plateau avec la même lettre. Dans le cas du cachot, elle ne change jamais de direction, tandis que dans le sous-sol, elle change de direction lorsqu'elle passe par les côtés les plus courts du plateau (de Q à U). En outre, si elle arrive au mur séparant le sous-sol, elle le traverse instantanément pour passer de l'autre côté.

● **Flaques de sang** : La créature observe par-dessus les flaques de sang et les règles concernant les flaques de sang qui s'appliquent aux pions s'appliquent également pour la créature. Lorsqu'elle arrive dans une flaque de sang, elle glisse tout droit jusqu'à la case située de l'autre côté de la flaque et continue son déplacement depuis cette case-là. La créature ne peut ni s'arrêter ni changer de direction lorsqu'elle glisse. Ainsi, elle ne peut repérer aucun pion à gauche ou à droite d'une flaque. En outre, si la flaque est devant un mur, la créature glisse à travers jusqu'à arriver à l'autre case du plateau avec la même lettre.

● **Aïe** : Si la créature se déplace jusqu'à une case occupée par un pion, elle le capture. Pendant la première étape de la partie, le pion est renvoyé en prison.

Attention : ne le retournez pas sur son autre face ; il doit rester sur la même face qu'avant d'être capturé. Lors de votre prochain tour, vous pourrez de nouveau le déplacer. Cependant, pendant la deuxième étape de la partie, la créature dévore le pion ! Vous devrez donc le remettre dans la boîte du jeu.



● **Force de la créature** : La créature peut pousser n'importe quel nombre de blocs de pierre se trouvant devant elle. Si votre pion est caché derrière ceux-ci, il sera également poussé avec chaque pas de la créature. Si la créature pousse quelque chose jusqu'à une flaque de sang, celle-ci glisse en suivant les règles habituelles. Si la créature la pousse contre un mur, elle se retrouve écrasée. S'il s'agit de l'un de vos pions, il est renvoyé en prison, mais s'il s'agit d'un bloc de pierre, vous devez le remettre dans la boîte du jeu.



● **La créature adore les lapins en peluche** : Elle les traite de la même manière que les pions. C'est-à-dire qu'elle se déplace vers le lapin ou le pion qui se trouve le plus près et qu'elle s'embrouille si plusieurs peluches ou une peluche et un pion sont à la même distance. Si la créature se déplace jusqu'à une case occupée par un lapin en peluche, elle lui fait un câlin écrasant ! Remettez-le alors dans la boîte du jeu.

● **La créature continue de se déplacer** : Si la créature n'a pas parcouru la distance indiquée par la tuile Déplacement, elle observe de nouveau, puis avance. Elle peut ainsi capturer plusieurs pions.



Pour les tuiles Déplacement contenant des nombres, la créature se déplace du nombre de cases indiqué, puis observe une dernière fois.



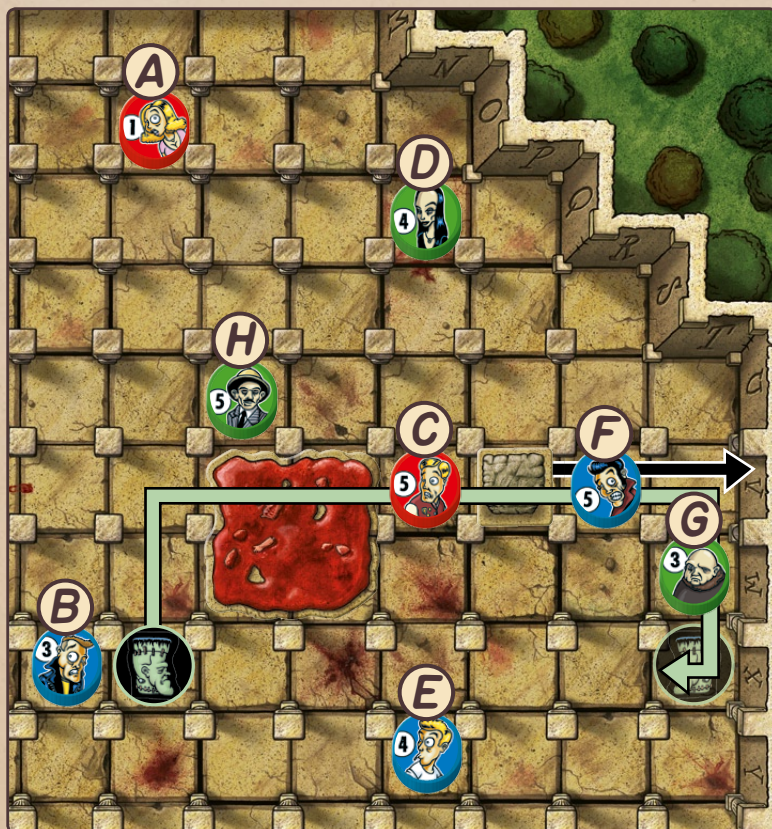
Les tuiles Déplacement contenant les symboles « 1 victime », « 2 victimes » et « 3 victimes » indiquent que la créature doit se déplacer jusqu'à ce qu'elle ait capturé 1, 2, ou 3 pions avant d'observer une dernière fois. Cependant, si la créature s'est déplacée 20 cases avant d'atteindre son objectif de victimes, elle cesse de se déplacer à cause de la fatigue, puis observe une dernière fois.

Important : Seuls les pions sont des victimes ! Bien que l'amour de la créature pour les lapins en peluche soit écrasant, ils ne comptent pas comme des victimes.

EXCEPTION POUR LA PREMIÈRE MANCHE : La première tuile Déplacement piochée dans la partie ne peut pas être une tuile « Victimes ». Si vous en piochez une, mettez-la de côté et continuez de piocher jusqu'à avoir une tuile avec un numéro. Remélangez les tuiles « Victimes » avec les tuiles Déplacement restantes et formez une nouvelle pile face cachée.

Après avoir déplacé la créature, retournez la tuile de départ sur la face contenant le cercle de l'autre couleur (de la même couleur que tous les pions), puis faites-la passer au joueur à gauche et poursuivez la partie en reprenant en *Phase 1 : La fuite*.

EXEMPLE



Lors de la première étape, vous avez révélé la tuile Déplacement « 8 ». La créature se déplace donc de 8 cases.

Tout d'abord, la créature observe. Personne n'est en face ou à droite, mais elle repère le pion (A) à gauche. (La créature ne peut pas repérer le pion (B) puisqu'elle ne peut pas regarder derrière elle.) La créature tourne donc à gauche, puis avance d'une case vers le pion (A).

Elle observe de nouveau et repère le pion (G) en plus du pion (A). Comme ce dernier est plus proche, la créature continue dans la même direction et avance d'une case de plus vers le pion (A).

Ensuite, elle repère le pion (C) en plus du pion (A). Le pion (C) étant plus proche, elle tourne à droite et avance d'une case sur la flaque de sang. Elle glisse jusqu'à la case avec le pion (C), le capture et le renvoie en prison. La créature n'a pas repéré le pion (H), car elle était en train de glisser.

Puis, elle voit les pions (D) et (E) (elle n'a pas de vision à rayons X et ne peut donc pas repérer le pion (F)). Comme les pions (D) et (E) sont à la même distance de la créature, elle s'embrouille et décide de continuer tout droit. Elle avance donc d'une case et pousse le bloc de pierre ainsi que le pion (F) (qui est situé juste derrière) d'une case chacun.

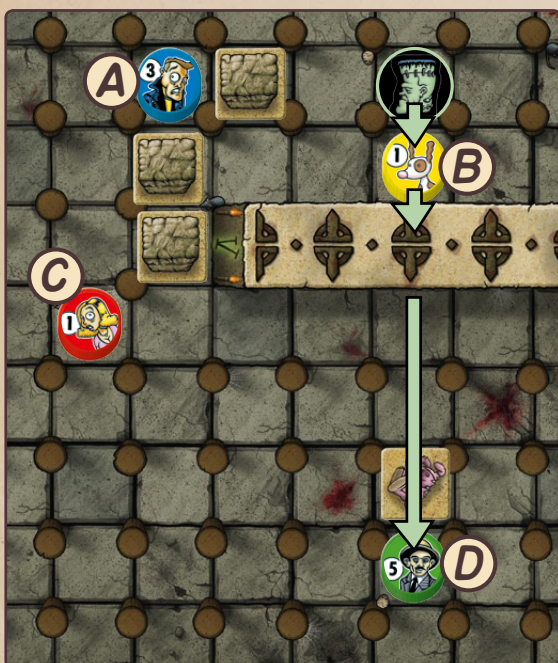
Puisque le bloc de pierre l'empêche de repérer le pion (F) et que la créature ne repère aucun autre pion, elle continue d'avancer d'une case vers l'avant. Elle pousse le bloc de pierre de nouveau, écrasant ainsi le pion (F) contre le mur. Cela compte comme une capture et le pion (F) est donc renvoyé en prison.

La créature ne repère toujours personne et utilise son 6e pas pour continuer d'avancer, écrasant ainsi le bloc de pierre contre le mur. Vous le remettez dans la boîte de jeu.

Ensuite, la créature repère le pion (G) et tourne à droite. Elle avance ensuite d'une case pour le capturer. Puis, elle utilise son 8e et dernier pas pour avancer d'une case et observe une dernière fois. Elle repère le pion (B) et tourne donc à droite.

Si le pion (G) n'était pas dans la case de cet exemple, la créature aurait traversé le mur. Grâce au passage secret, elle aurait utilisé son 7e pas pour sortir par l'autre case V située dans le côté opposé du Cachot. Elle aurait ensuite observé, avancé et observé encore une fois avant de finir son tour.

EXEMPLE



Lors de la deuxième étape, vous avez révélé la tuile Déplacement « 2 victimes ». Ainsi, la créature doit se déplacer jusqu'à ce qu'elle ait dévoré deux pions.

Tout d'abord, la créature observe. Puisque le pion (A) se cache derrière un bloc de pierre, la créature ne repère que le pion (B). Elle le dévore dès son premier déplacement.

En avançant ensuite d'une case supplémentaire, elle fonce vers le mur séparant le sous-sol et passe aussitôt de l'autre côté.

Maintenant, elle voit le pion (C) et le lapin en peluche, mais ce dernier est plus proche. Elle continue donc dans la même direction jusqu'à attraper le lapin en peluche et lui faire un câlin écrasant ! Vous remettez donc la tuile Lapin en peluche dans la boîte de jeu.

Malheureusement (pour le joueur vert), le lapin en peluche ne compte pas comme une victime, alors la créature doit continuer à en chercher. Et il se trouve que le pion (D) est désormais juste devant elle... Elle avance, le capture et le dévore. Au final, ce n'était pas une si bonne idée de se cacher derrière le lapin en peluche... La créature a terminé sa chasse et observe une dernière fois. Puisque personne n'est en vue, elle s'arrête sans changer de direction.

Si la créature n'avait pas capturé de deuxième pion après avoir effectué 20 pas, elle se serait arrêtée.

LES DEUX ÉTAPES DE LA PARTIE

PREMIÈRE ÉTAPE

La première étape se déroule en 7 manches. Vous devez toujours révéler la première tuile Déplacement de la pile lors de la **phase 2 : La chasse**. *S'il ne reste plus qu'une tuile dans la pile*, la première étape prend fin une fois que la créature a terminé sa chasse.

DEUXIÈME ÉTAPE

Mélangez les 8 tuiles Déplacement au début de la deuxième étape pour former une nouvelle pile face cachée. Recommencez la **phase 1 : La fuite** et jouez 7 manches jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'une tuile Déplacement dans la pile.

Dans de rares cas, la partie peut prendre fin dès la première étape. Si cela arrive, la deuxième étape est annulée et la Créature termine sa journée de travail plus tôt ! (Quelle chance...)

FIN DE LA PARTIE

Dès que l'un des joueurs sauve tous ses pions, sauf un, en les guidant sains et saufs vers le bus, il remporte la partie :

Partie de 2 à 4 joueurs : vous devez sauver 3 pions

Partie de 5 à 7 joueurs : vous devez sauver 2 pions

Si vous le souhaitez, vous pouvez continuer à jouer pour déterminer qui finira deuxième, qui finira troisième, etc.

Si aucun joueur n'arrive à sauver suffisamment de pions et que l'une des deux situations suivantes se présente, la partie se termine lors de la deuxième étape :

- Le dernier pion sur le plateau monte dans le bus ou est dévoré par la créature.
- Après les 14 manches, tous les pions toujours sur le plateau du jeu sont dévorés.

Quoi qu'il arrive, le joueur qui a sauvé le plus de pions est déclaré vainqueur ! En cas d'égalité, c'est le joueur à égalité dont les pions occupent le siège avec la valeur la plus basse dans le bus qui remporte la partie.

PRÉCISIONS POUR LES PARTIES À 2 JOUEURS

Si vous ne jouez qu'à 2 joueurs, faites attention !

Sauver 2 de vos pions avant que votre adversaire n'en sauve au moins 1 peut s'avérer contre-productif.

Votre adversaire serait ainsi en capacité de déplacer 2 pions sur le plateau après votre dernier déplacement.

S'il connaît bien le jeu, il pourrait profiter de cet avantage pour guider la créature jusqu'à vos pions restants et vous mettre des bâtons dans les roues. Un lent démarrage pourrait finalement mener à une victoire retentissante !

PRÉCISIONS POUR LES PARTIES DE 6 À 7 JOUEURS

Une partie de 6 à 7 joueurs devient bien plus imprévisible. Avec un peu de chance, vous pourrez sauver 2 de vos pions lors de la première étape pour gagner la partie rapidement !



Faites très attention à la tuile Déplacement « 3 victimes ». Elle permet à la créature de parcourir une plus grande distance sur le plateau et ainsi de capturer plusieurs pions qui pouvaient se trouver loin d'elle au départ.

FUITE AVANCÉE - CONSTRUISEZ VOS PROPRES CACHOTS ET SOUS-SOLS

Après plusieurs parties avec uniquement des blocs de pierre, des flaques de sang et des lapins en peluche, essayez de tester la fuite avancée avec des téléporteurs, des cristaux et des pierres Changement de direction.

MISE EN PLACE

Choisissez la face du plateau du jeu que vous souhaitez utiliser, puis placez les tuiles Crypte ainsi que la tuile de départ à côté. Placez la créature dans la case de départ correspondant.

Tous les joueurs, en commençant par celui qui ressemble le plus à la créature construite, placent à tour de rôle une tuile Crypte de leur choix sur une case libre du plateau de jeu. Chaque joueur peut choisir la face de la tuile qu'il souhaite rendre visible.

Notez bien les exceptions suivantes :

- Aucune tuile ne peut être placée dans les 3 cases à côté de l'entrée et de la sortie, c'est-à-dire la case du coin et les cases orthogonalement adjacentes à celle-ci.
- Les tuiles Crypte doivent être placées exactement sur les cases et ne peuvent pas se chevaucher.
- Une tuile Téléporteur ne peut pas être placée de manière orthogonalement adjacente à une autre tuile Téléporteur.

Si vous placez la dernière tuile Crypte, le joueur à votre gauche récupère la tuile de départ et démarre la première manche de la partie.

L'ensemble de règles expliquées précédemment est applicable, en plus des règles des nouvelles tuiles Crypte mentionnées dans la page suivante.

EFFETS DES TUILES CRYPTÉ AVANCÉES



Cristal : Fonctionne de la même façon qu'un bloc de pierre mais ne bloque pas la vision. La créature peut donc repérer les pions qui se cachent derrière.



Pierre Changement de direction : Pour les pions, ces pierres sont comme les autres blocs de pierre. En revanche, lorsque la créature se trouve devant l'une de ces pierres, elle peut changer de direction. La créature observe à gauche et à droite comme d'habitude (elle ne peut pas regarder à travers) et si elle ne repère aucun pion, la pierre Changement de direction s'active. La créature ne peut pas la pousser mais elle tourne comme indiqué par la pierre (soit elle tourne à droite, soit elle fait demi-tour), puis elle avance d'une case.



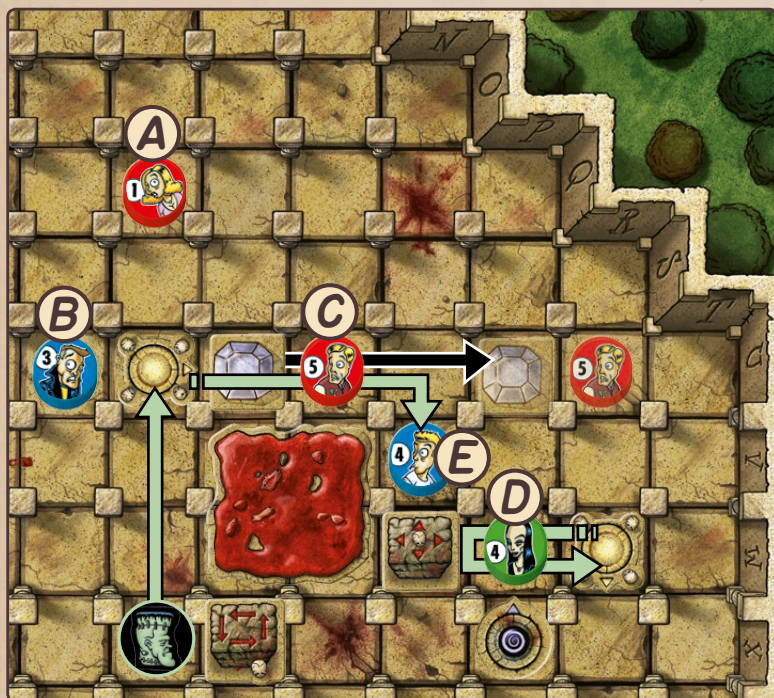
Téléporteur : Chaque téléporteur est composé de deux tuiles associées. Ils ne peuvent pas être poussés et sont plats (ce qui permet à la créature de voir par-dessus). Pour les pions, les téléporteurs sont considérés comme des murs et ils ne peuvent ni y entrer, ni pousser quelque chose à l'intérieur.

Si la créature se déplace sur un téléporteur, le pas qu'elle a utilisé pour se déplacer la fait arriver aussitôt sur la tuile associée, orientée dans la direction indiquée par la flèche de cette dernière. Avant de se déplacer de nouveau, elle observe, comme d'habitude, puis change de direction si nécessaire.

Si la créature pousse une tuile Crypte à l'intérieur d'un téléporteur, celle-ci disparaît et vous devez la remettre dans la boîte du jeu. S'il s'agit d'un pion, celui-ci se retrouve capturé.

Rappel : Vous trouverez toutes les règles pour déplacer et pousser les tuiles Crypte à la fin du livret de règles.

EXEMPLE



Lors de la deuxième étape, vous avez révélé la tuile Déplacement « 8 ». La créature se déplace donc de 8 cases.

Tout d'abord, la créature observe et repère le pion (A) par-dessus le téléporteur à sa gauche. Elle tourne donc à gauche et avance d'une case vers le pion (A). La pierre « tourner à droite » n'est pas activée car la créature n'a pas essayé d'avancer vers cette case.

Elle ne voit toujours que le pion (A) et continue d'avancer d'une case vers l'avant.

Ensuite, la créature repère le pion (E) en plus du pion (A). Comme ils sont à la même distance, la créature s'embrouille et avance tout droit. Elle avance sur le téléporteur et atterrit aussitôt sur la tuile associée, située à droite du pion (D), orientée vers le bas de l'image à gauche, comme l'indique le téléporteur. La créature s'est télé-transportée immédiatement et elle ne voit plus les pions (A), (B) et (C).

Sur le téléporteur, elle voit le pion (D) et tourne donc à droite. Elle le capture avec son pas suivant et le dévore.

Ensuite, comme la créature ne voit aucun pion, elle avance vers la case contenant la pierre « demi-tour » mais au lieu de la pousser, elle fait demi-tour sur son axe, retournant ainsi sur le téléporteur avec son 5e pas. Elle atterrit instantanément sur la tuile Téléporteur associée située à côté du pion (B), orientée vers le pion (C).

La créature repère le pion (A) à gauche et le pion (C) en face, derrière le cristal (comme elle ne peut pas regarder derrière, elle ne repère pas le pion (B)). Étant donné que les pions (A) et (C) sont à la même distance, la créature ne change pas de direction et avance vers le pion (C), poussant ainsi le cristal et le pion (C) d'une case.

Elle ne repère pas d'autre pion et continue d'avancer d'une case vers l'avant, poussant de nouveau le cristal et le pion (C).

Avec son dernier pas, la créature pousse le cristal et le pion (C) une dernière fois. Ensuite, elle observe une dernière fois et s'oriente vers le pion (E) (puisque'il est plus près que le pion (C)). La créature finit ainsi sa chasse directement en face du pion (E) !

Auteur : Friedemann Friese

Illustrations et mise en page : « Maura » Kalusky

Édition et Production : Henning Kröpke

Crédits de la version française

Traduction : Carolina Carvajal Botero | Relecture : Valentin Le Lay

© Copyright 2003/2026, 2F-Spiele, Brême, Allemagne



FR
DONNEZ
OU
RECYCLEZ



ASSOCIATION



MAGASIN



DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefaire.demesdechets.fr





PION		CRÉATURE		LIGNE DE MIRE DE LA CRÉATURE		LA CRÉATURE POUSSE QUELQUE CHOSE DANS CETTE CASE	
BLOC DE PIERRE	PEUT LE POUSSER S'IL N'Y A RIEN DERRIÈRE.	LE POUSSE !	NE PEUT PAS VOIR À TRAVERS.	EST POUSSÉ.	GLISSE EN LIGNE DROITE JUSQU'À LA CASE DE L'AUTRE CÔTÉ DE LA FLAQUE DE SANG.		
FLAQUE DE SANG	GLISSE EN LIGNE DROITE JUSQU'À LA CASE SITUÉE DE L'AUTRE CÔTÉ.	GLISSE EN LIGNE DROITE JUSQU'À LA CASE SITUÉE DE L'AUTRE CÔTÉ.	VOIT PAR-DESSUS.				
LAPIN EN PELUCHE	PEUT LE POUSSER S'IL N'Y A RIEN DERRIÈRE.	LUI FAIT UN GROS CÂLIN ! REMETTEZ-LE DANS LA BOÎTE DU JEU.	NE PEUT PAS VOIR À TRAVERS.	EST POUSSÉ.			
BLOC DE PIERRE « TOURNER À DROITE »	PEUT LE POUSSER S'IL N'Y A RIEN DERRIÈRE.	NE POUSSE PAS LE BLOC DE PIERRE. TOURNE À DROITE À LA PLACE.	NE PEUT PAS VOIR À TRAVERS.	EST POUSSÉ.			
BLOC DE PIERRE « DEMI-TOUR »	PEUT LE POUSSER S'IL N'Y A RIEN DERRIÈRE.	NE POUSSE PAS LE BLOC DE PIERRE. FAIT UN DEMI-TOUR À LA PLACE.	NE PEUT PAS VOIR À TRAVERS.	EST POUSSÉ.			
TÉLÉPORTEUR	NE PEUT PAS ENTRER DANS CETTE CASE !	SE TÉLÉPORTE INSTANTANÉMENT DANS L'AUTRE TUILE. ORIENTÉE SELON SA FLÈCHE.	VOIT PAR-DESSUS.	LES PIONS SONT CAPTURÉS, LES AUTRES OBJETS RETOURNENT DANS LA BOÎTE.			
CRISTAL	PEUT LE POUSSER S'IL N'Y A RIEN DERRIÈRE.	LE POUSSE !	VOIT À TRAVERS.	EST POUSSÉ.			
MUR	NE PEUT PAS Y ENTRER ET SE DÉPLACER DANS UNE AUTRE DIRECTION.	SE DÉPLACE INSTANTANÉMENT VERS L'AUTRE CASE, ORIENTÉE DOS AU MUR.	NE PEUT PAS VOIR À TRAVERS.	LES PIONS SONT CAPTURÉS, LES AUTRES OBJETS RETOURNENT DANS LA BOÎTE.			
PION	PEUT PASSER PAR CETTE CASE MAIS NE PEUT PAS S'Y ARRÊTER.	LE CAPTURE !	AVANCE EN DIRECTION DU PION LE PLUS PROCHE.	EST POUSSÉ.			
CRÉATURE	NE PEUT PAS ENTRER DANS CETTE CASE !	★	OBSERVE DEVANT, À GAUCHE ET À DROITE, MAIS JAMAIS DERRIÈRE !	★			