

Objectif

- Être le 1^{er} à sortir tous ses pions sains et saufs de la crypte sauf 1

Mise en place

Chaque joueur

- Un set de pions suivant le nombre de joueurs à l'extérieur du plateau, chiffre blanc visible, vers l'entrée

2 à 4 j.	Bleus, jaunes, rouges, verts
5 à 7 j.	Idem + violets, noirs et blancs Uniquement pions 6-1 ; 3-4 ; 2-5



Commun

- Monstre case sortie regardant vers M
- Règles de base : (Cf. disposition en bas)
 - 2 flaques de sang
 - Blocs de pierre face pierre
 - Téléporteurs non utilisés



Déroulement général

- Pion 1^{er} joueur devant 1^{er} joueur
- 2 manches maxi
 - 1^{ère} manche : pions dévorés reviennent en jeu vers l'entrée
 - 2^{nde} manche : pions dévorés définitivement HS

Déroulement d'un tour

1. Déplacement des personnages

- Chaque joueur déplace un pion à tour de rôle
- Déplacement ≤ Chiffre indiqué sur le pion

Règles de déplacement

- Entrée sur 1^{ère} case = 1 déplacement
- Sortie = extérieur du plateau
- Déplacement orthogonal, diagonale interdit



Poussée de murs

- Possible si case d'après libre
- 1 seul mur à la fois



Flaque de sang

- Entrée = 1 déplacement : glisse jusqu'à la case suivant la flaque sans décompte
- Si mur empêche la sortie :
 - si possible règle de poussée du mur
 - Sinon +1 point de dépl. pour tourner et continuer de glisser
- Mur poussé sur flaque :
 - Glisse jusqu'à case suivant la flaque
 - Si destination bloquée : mur s'arrête sur dernière case de la flaque



1^{er} tour

- Seuls 2 personnages par joueur entrent en jeu
- Les autres sont retournés à l'extérieur

2. Déplacement automatique du monstre

A. Pioche tuile pierre tombale : indique le nombre de cases de déplacement

- Tuile 1 ou 2 proies : avance jusqu'à dévorer 1 ou 2 perso :- 20 cases maxi

B. Chaque pas du monstre

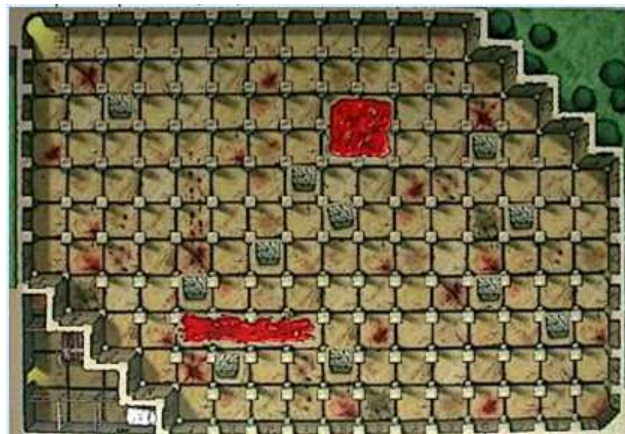
- Regarde devant, à gauche, puis à droite : le monstre ne voit pas à travers les murs
- Le monstre pivote s'il voit un personnage :
 - Si plusieurs personnages : vers le plus proche
 - Si personnages à égale distance : désorienté, il ne pivote pas
- Avance 1 case : un perso atteint est dévoré :
 - Perso revient en jeu au tour suivant (1^{ère} manche uniquement)
 - Le personnage mis à l'extérieur reste sur sa face
- Poussée du monstre : le monstre est très fort
 - Pousse plusieurs murs, y compris joueurs derrière les murs
 - Écrase éléments et joueurs contre les murs d'enceinte
- Le monstre peut sortir par un bord du plateau pour rentrer ailleurs (suivant la lettre) : il ne voit pas à travers ces murs
- Le monstre glisse comme les joueurs
- Après dernier pas :
 - pivote s'il voit un perso
 - changement premier joueur

Fin de manche

- Manche 1 et 2 : dès que l'effet de l'avant dernière tuile pierre tombale est appliquée (on ne joue pas la dernière)
- 2^{nde} manche : remélange pioche pierres tombales

Fin de partie

- Vainqueur = 1^{er} à faire sortir tous ses monstres sains et saufs sauf 1
- Si tous les personnages sont dévorés : vainqueur = 1^{er} à avoir fait sortir le maximum de personnages



Disposition initiale règles de base

