

Conte

Un conte captivant! Courage en main, vous avez découvert les 4 reliques dans une caverne canadienne. Vous apportez les reliques au comte Carloff en Croatie pour délivrer la fascinante fée Fabula. Mais Carloff a une Créature à contenter et quel festin vous représentez! Malheur et malchance, vous tombez dans le froid affolant d'une crypte où crépitent les cris de cette cruelle Créature qui chérie particulièrement les comparses comestibles qui osent l'accabler de leur présence. Finirez-vous comme canapé, ou le comte Carloff mettra-t-il fin à votre conte?

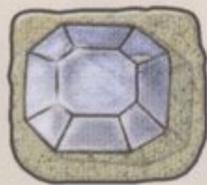
Matériel

1 plateau

17 tuiles **Obstacle** (voir le dos de la règle pour plus de détails)



recto: 3x pierres
verso: pierre



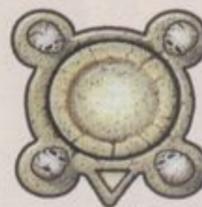
2x cristaux
pierre



4x pierres
pivotantes à droite
pierre



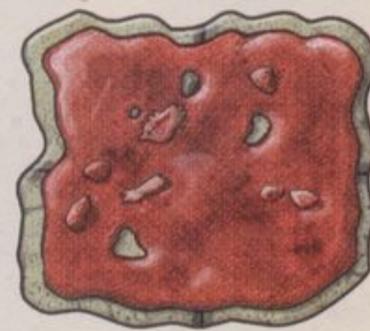
2x pierres
pivotantes 180°
pierre



2x téléporteurs
recto-verso



2x téléporteurs
recto-verso



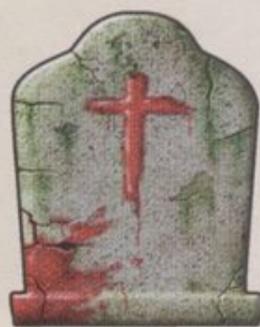
2x mares de sang
recto-verso

8 tuiles **Déplacement de la Créature** (appelées tuile *Déplacement* par la suite)

1 marqueur
premier joueur



5, 7, 7, 8, 8, 10



1 Couic!



2 Couic!



25 pions personnages en 7 couleurs

(4 par couleur : vert, bleu, rouge et jaune; 3 par couleur : beige, violet et noir). Avant votre première partie, apposez les autocollants sur les personnages, de sorte que l'illustration des deux côtés soit la même et que la somme des deux côtés de chaque personnage donne 7.



1 kit de construction de la Créature (plusieurs Créatures sont possibles, soyez créatif!)

But du jeu

Les joueurs tentent de sauver leurs personnages de la crypte du comte Carloff sans se faire manger par la cauchemardesque Créature. Quiconque parvient à sortir un nombre donné de ses personnages de la forteresse remporte la partie. Pendant la partie, les joueurs déplacent leurs personnages l'un après l'autre, en suivant l'ordre de jeu. Une fois que tous les joueurs ont déplacé leurs personnages, la Créature se déplace alors automatiquement (avec les tuiles *Déplacement*) dans le but de manger les personnages qui auront le malheur d'être vus. C'est pourquoi, durant votre tour, vous devez faire tout en votre pouvoir pour vous cacher derrière des pierres ou pour vous déplacer afin que la Créature soit attirée par vos adversaires et non par vous.

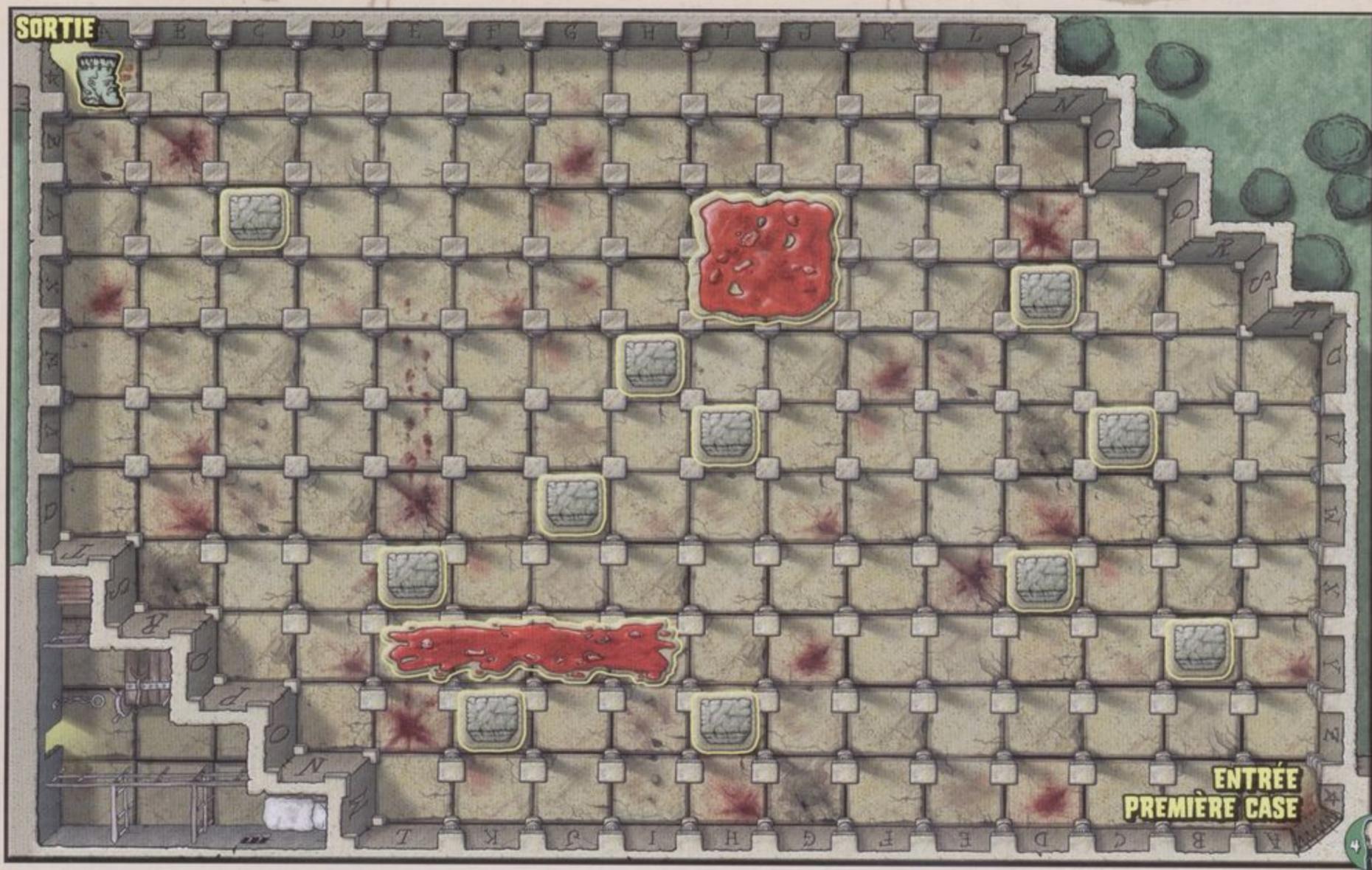
Le jeu de base

Mise en place

Placez le plateau au centre de la table. Mélangez les tuiles *Déplacement* et placez-les près du plateau, face cachée. Chaque joueur prend les personnages d'une couleur (6/1, 4/3, 3/4 et 2/5). À 5 et 7 joueurs, chaque joueur ne prend que 3 personnages (6/1, 3/4 et 2/5). Placez les tous adjacents à l'entrée avec les nombres blancs (côté couleur) visibles. Tous les joueurs auront donc les valeurs suivantes sur leurs personnages : 1, 4 et 5 (de 2 à 4 joueurs, ils auront un 3 en plus).

Créez une Créature en assemblant les pièces de la Créature. Placez-la sur la case au coin de la sortie afin qu'elle regarde directement la lettre M située à l'autre extrémité du plateau. Remettez les pièces de Créature inutilisées dans la boîte.

Retirez les **téléporteurs** du jeu. Dans le jeu de base, seules les **mares de sang** et toutes les **pierres** (les pierres recto-verso ainsi que le verso des cristaux et des pierres pivotantes) sont utilisées.



Placez les tuiles *Pierre* et les tuiles *Mare de sang* sur le plateau, comme illustré. Pour votre première partie, les tuiles *Pierre* n'ont pas d'effet particulier.

Déroulement du jeu

Le joueur qui ressemble le plus à une créature est le premier joueur. Sinon, les joueurs peuvent déterminer le premier joueur avec la méthode de leur choix. Ce joueur prend le marqueur premier joueur.

La partie se déroule en deux étapes et chacune de ces étapes est, à son tour, divisée en manches. Durant la première étape, tous les personnages mangés par la Créature sont remis à l'entrée et reviennent en jeu dès la manche suivante. Durant la deuxième étape, tous les personnages mangés par la Créature sont retirés du plateau de façon permanente.

Chaque manche est divisée en deux phases :

1. Déplacement des personnages
2. Déplacement de la Créature

1. Déplacement des personnages

Tous les personnages possèdent un côté avec un nombre blanc (côté couleur) et un côté avec un nombre noir (côté noir). Au début de la première manche, placez les personnages de façon à ce que tous les nombres blancs (côté couleur) soient visibles. À la fin de cette première manche, tous les nombres noirs (côté noir) seront visibles, car **un personnage est retourné immédiatement après avoir été déplacé**. À tour de rôle, les joueurs déplacent un de leurs personnages d'autant ou de moins de cases que le nombre visible sur le personnage (ce nombre correspond à leurs points de déplacement).

Lorsqu'un joueur déplace un de ses personnages pour la première fois, la première case comptée est celle de l'entrée située dans le coin inférieur droit du plateau (voir l'illustration ci-dessus). Pour quitter la crypte, les joueurs ont besoin d'un point de déplacement de plus après avoir atteint la case du coin de la sortie.

Un joueur peut déplacer ses personnages verticalement ou horizontalement. Chaque personnage peut être déplacé d'autant ou de moins de cases que le nombre indiqué sur le personnage. Un joueur peut même choisir de ne pas déplacer un personnage (un déplacement de 0); pour ce faire, il n'a qu'à retourner son personnage. Un personnage peut être déplacé vers l'avant ou vers l'arrière et peut changer de direction en tout temps. Un joueur peut déplacer un de ses personnages à travers une case occupée par un autre personnage (ceci compte tout de même comme l'une des cases du déplacement), mais un personnage doit terminer son déplacement sur une case libre.

Après avoir déplacé un de ses personnages, le joueur retourne ce personnage; ainsi, les joueurs peuvent voir facilement les personnages ayant déjà été déplacés (le nouveau nombre représente le déplacement maximal possible qu'aura ce personnage à la prochaine manche). Une fois qu'un joueur a déplacé un de ses personnages, c'est au joueur suivant, en sens horaire, de déplacer un de ses personnages.

Une fois que tous les joueurs ont déplacé (ou pas, dans le cas d'un déplacement de 0) tous leurs personnages (ils sont alors tous retournés de l'autre côté), la phase **Déplacement des personnages** est terminée.

Important : Lors de la première manche de la partie, chaque joueur ne peut amener que deux de ses personnages sur le plateau (au choix). Les autres personnages demeurent à l'extérieur du plateau et les joueurs retournent les personnages non joués durant la première manche. Lors de la deuxième manche, les joueurs amèneront leurs autres personnages sur le plateau.

Pousser : Les personnages des joueurs peuvent pousser les pierres. Une pierre ne peut être poussée que si la case derrière elle est vide. Il n'est pas permis de pousser une pierre à l'extérieur du plateau.

Important : Lorsqu'un joueur pousse une pierre sur la case du coin de l'entrée ou de la sortie, cette pierre est immédiatement retirée du jeu.

Mares de sang : Lorsqu'un joueur déplace un personnage sur une **mare de sang**, ce personnage glisse en ligne droite jusqu'à la case de l'autre côté de la mare de sang, et ce pour un seul point de déplacement. Si une pierre déplaçable occupe cette case, elle est poussée en suivant la règle pour **pousser**. Si la pierre ne peut être poussée ou si la mare de sang touche le bord du plateau et que le personnage glisse à l'extérieur du plateau, le personnage est alors placé sur la dernière case de la mare de sang et aura besoin d'un point de déplacement supplémentaire pour glisser hors de la mare de sang dans une autre direction. **Puisqu'il est interdit pour un personnage de terminer son déplacement sur la même case qu'un autre personnage, un joueur ne peut déplacer son personnage sur une mare de sang avec son dernier point de déplacement si la case au bout de la mare de sang est déjà occupée par un autre personnage.**

Si vous poussez une pierre sur une mare de sang, elle glisse en ligne droite à travers la mare de sang, comme un personnage. Si la case de l'autre côté de la mare de sang est vide, la pierre s'arrête à cet endroit. Si cette case est occupée, la pierre demeure sur la dernière case de la mare de sang.

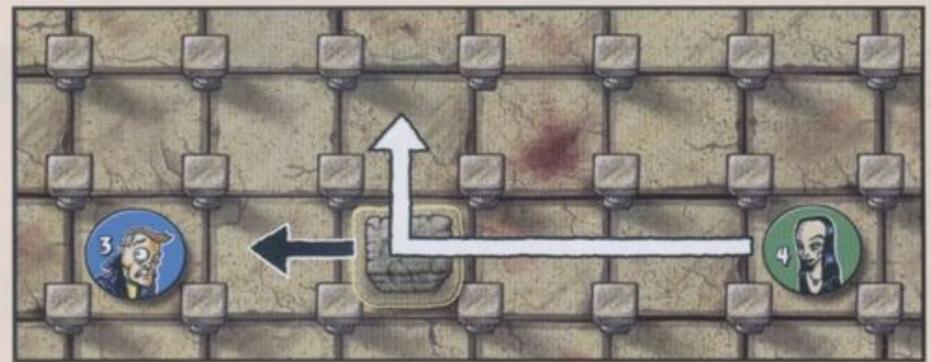
Important : Un personnage ne peut pousser un autre personnage.

Important : Un personnage ne peut jamais se déplacer à travers la case de la Créature. Les règles pour le déplacement et pour pousser se trouvent au dos de la règle.

Si un joueur n'a plus de personnages à déplacer (peut-être parce que certains se sont enfuis de la crypte ou qu'ils ont été dévorés par la Créature), il ne joue plus jusqu'à la fin de la manche.

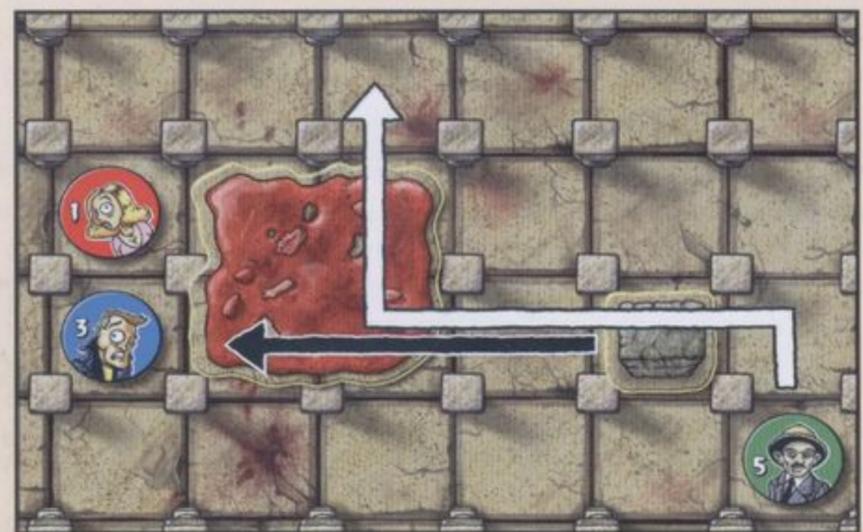
Exemples de déplacements

- 1 Le personnage numéroté 4 se déplace de 4 cases et pousse la pierre d'une case. La pierre ne peut être poussée de 2 cases, car la deuxième case est occupée par un autre personnage. Le personnage se déplaçant aurait pu arrêter son déplacement avant ou carrément ne pas se déplacer (0 case). Dans cet exemple, il a plutôt choisi de tourner à droite et de poursuivre son trajet d'une (1) case après avoir poussé la pierre. Après son déplacement, le personnage est retourné et affiche alors un 3.



- 2 Le personnage numéroté 5 se déplace de 5 cases. Avec ce déplacement, il passe à travers 2 personnages. Il pousse également la pierre d'une case. Dans cet exemple, en suivant ce même trajet, le personnage ne pourrait se déplacer de 2 ou 4 cases, car d'autres personnages occupent les cases finales d'un tel déplacement.

- 3 Le personnage numéroté 5 se déplace de 5 cases et il pousse la pierre sur la mare de sang. La pierre s'arrête à côté d'un autre personnage, qui empêche la pierre de continuer à glisser. Le personnage qui se déplace ne pourrait parcourir 2 cases vers le haut et continuer vers la gauche, car il terminerait son déplacement sur une case occupée. S'il se déplaçait ainsi, le personnage ne pourrait entrer dans la mare de sang, car un personnage ne peut terminer son déplacement sur la même case qu'un autre personnage.



2. Déplacement de la Créature

Une fois que tous les personnages ont été déplacés, c'est au tour de la Créature! La Créature se déplace automatiquement en suivant les règles qui suivent. La première tuile *Déplacement* est dévoilée et détermine les points de déplacement de la Créature, c.-à-d. le nombre de cases qu'elle parcourra durant cette manche.

Chaque pas de la Créature est divisé en deux étapes :

a) regarder b) se déplacer d'une case

Ces deux étapes sont répétées jusqu'à ce que la Créature atteigne la distance ou la condition donnée. **Après son dernier déplacement, la Créature regarde une dernière fois.**

La Créature peut regarder dans les trois directions suivantes : tout droit, à gauche ou à droite. La Créature ne regarde jamais en arrière! De plus, la Créature ne regarde jamais en diagonale, car la crypte a été conçue comme un grand hall avec des piliers. Si la Créature n'aperçoit aucun personnage dans ces directions, elle se déplace d'une case en ligne droite (elle ne change donc pas de direction) après quoi elle regarde à nouveau.

Si la Créature aperçoit un personnage dans une des directions, elle se tourne vers ce personnage puis se déplace d'une case, ensuite elle regarde à nouveau et se déplace, puis elle regarde à nouveau, etc.

Si la Créature aperçoit plus d'un personnage, elle se déplace vers le personnage le plus près. Si deux personnages ou plus sont considérés les plus près, la Créature ne change pas de direction (la Créature est un peu stupide et facilement désorientée) et se déplace d'une case, puis regarde à nouveau, etc.

La Créature ne voit pas à travers les pierres.

Si la Créature se déplace sur une case occupée par un personnage, elle mange ce personnage. Durant la première étape de la partie, un personnage mangé est remis devant l'entrée et **n'est pas retourné**. Après avoir mangé, la Créature continue son déplacement (s'il lui reste des points de déplacement) et peut manger d'autres personnages.

La Créature pousse tout ce qui se trouve devant elle (les personnages qui se cachent derrière les pierres, plusieurs pierres, etc.). Seules les mares de sang ne peuvent être poussées. Chaque pièce de jeu poussée sur une mare de sang glisse en ligne droite jusqu'à l'autre côté, en suivant la règle de glisse pour les personnages vue en page 4 (**Mares de sang**).

La Créature peut pousser les pierres et les personnages hors du plateau. Dans un tel cas, les pierres sont retirées du jeu et les personnages sont considérés comme mangés.

La Créature connaît les passages secrets de la crypte et peut ainsi voyager à travers les murs : pour un point de déplacement, la Créature se déplace hors du plateau pour arriver de l'autre côté du plateau (celui avec la même lettre). Elle conserve la même orientation et peut ensuite continuer son déplacement comme à l'habitude.

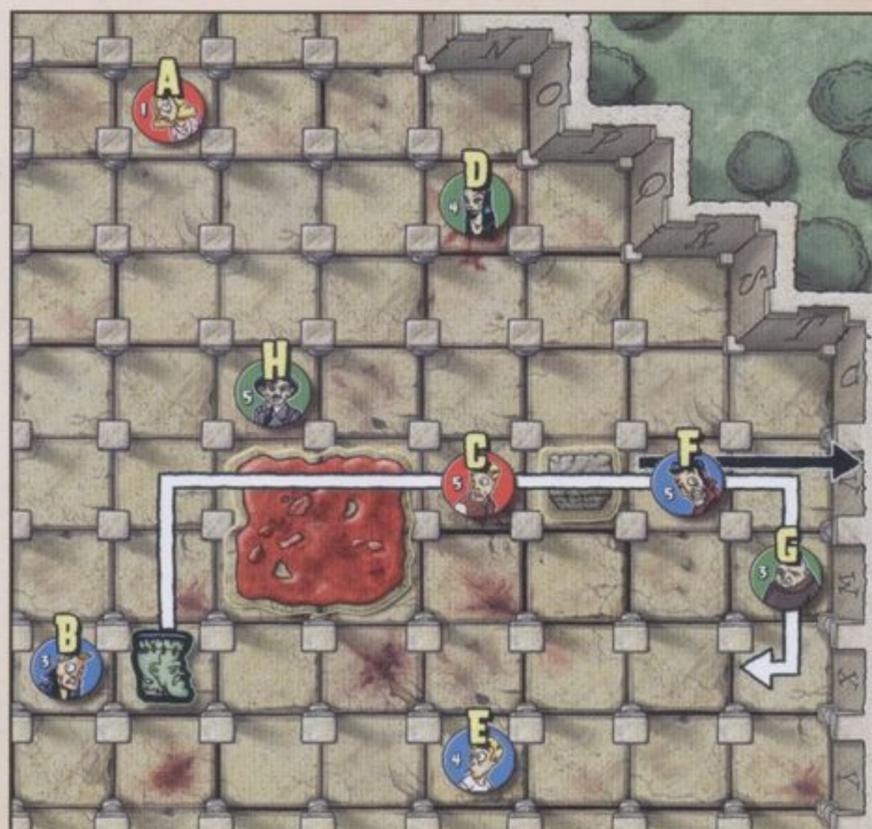
Si vous dévoilez les tuiles 1 *Couic!* ou 2 *Couic!*, la Créature se déplace jusqu'à ce qu'elle ait mangé 1 ou 2 personnages (ou les ait poussé à l'extérieur du plateau). Toutefois, la Créature ne parcourt jamais plus de 20 cases.

Exception : La première tuile dévoilée dans une partie ne peut jamais être une tuile 1 ou 2 *Couic!* Si l'une de ces tuiles est dévoilée, continuez à dévoiler des tuiles *Déplacement* jusqu'à ce qu'une tuile avec un nombre soit dévoilée. Ensuite, mélangez les autres tuiles pour refaire la pile.

Exemple de déplacement de la Créature

La tuile *Déplacement* – 8 est dévoilée : la Créature se déplace donc de 8 cases. Avant son premier déplacement, la Créature cherche une victime.

1 : Elle aperçoit le **personnage A** (elle ne peut voir le **B**, car elle ne regarde jamais derrière elle), elle tourne à gauche puis avance d'une case vers **A**. 2 : Elle aperçoit maintenant **A** et **G**. Puisque **A** est plus près de la Créature, la Créature continue dans cette direction et avance d'une case vers **A**. 3 : Maintenant, elle voit les personnages **A** et **C**. Comme **C** est plus près, la Créature change de direction, glisse dans la mare de sang et mange **C** avec son troisième point de déplacement. La Créature ne pouvait apercevoir **H** lorsqu'elle glissait sur la mare de sang, car elle n'arrête pas sur la mare de sang. 4 : Elle peut maintenant voir **D** et **E**. Comme la Créature est à la même distance de ces deux personnages, la Créature ne change pas de direction et pousse la pierre ainsi que le personnage **F** d'une case. 5 : La Créature n'aperçoit aucun personnage, elle continue donc de pousser la pierre vers le bord du plateau et **F** à l'extérieur du plateau. **F** est alors « mangé » par la Créature. 6 : Il n'y a toujours pas de victime en vue pour la Créature, elle continue donc son chemin et pousse la pierre à l'extérieur du plateau, la retirant ainsi du jeu. 7 : Elle peut maintenant voir **G**. La Créature tourne en direction de **G** puis elle se déplace d'une case et mange **G**. 8 : Finalement, elle effectue son dernier déplacement, puis regarde une dernière fois et tourne pour faire face à **B**. Si **G** avait occupé une autre case, la Créature se serait déplacée à travers le mur et elle serait entrée sur le plateau à l'autre extrémité notée **V**. C'est à partir de cet endroit qu'elle aurait fait son dernier déplacement.



Après avoir déplacé la Créature, le joueur à gauche du premier joueur prend le marqueur premier joueur et la partie continue avec la **phase 1 : Déplacement des personnages**. Le nouveau premier joueur commence en déplaçant un de ses personnages.

La première étape du jeu

Lors de la première étape, tous les personnages dévorés peuvent revenir sur le plateau et sont placés à côté de l'entrée, d'où ils pourront revenir en jeu dès la prochaine manche.

La deuxième étape de la partie

La deuxième étape débute après que l'avant-dernière tuile *Déplacement* ait été dévoilée et appliquée. Toutes les tuiles *Déplacement* sont alors mélangées et forment une nouvelle pile, face cachée. Dorénavant, lorsque la Créature mange un personnage, ce dernier est retiré du jeu. Il arrive parfois que les conditions de victoire soient remplies pendant la première étape. Dans ce cas, il n'y a pas de deuxième étape.

Après avoir dévoilé à nouveau toutes les tuiles *Déplacement*, **sauf la dernière**, sans remplir les conditions de victoire, la partie se termine et tous les personnages toujours présents dans la crypte sont « mangés », au grand contentement de la Créature.

Fin de la partie

Dès qu'un joueur parvient à sortir **tous ses personnages sauf un** de la crypte, il remporte la partie (de 2 à 4 joueurs, un joueur doit sortir 3 personnages; de 5 à 7 joueurs, seulement 2 personnages). La partie se termine également lorsque, durant la deuxième étape, tous les personnages ont été dévorés ou ont quitté la crypte. Dans ce cas, le vainqueur est le joueur qui a réussi à sortir le plus grand nombre de ses personnages de la crypte. En cas d'égalité, le premier joueur à atteindre ce nombre est le vainqueur.

Commentaire pour la partie à 2 joueurs

Si un joueur réussit à sortir 2 de ses personnages de la crypte avant que son adversaire n'arrive à en sortir un, la situation peut dramatiquement se renverser. L'autre joueur pourra déplacer 2 personnages de plus après le dernier déplacement du joueur en première place. Les joueurs d'expérience sauront tirer profit d'une telle situation pour harceler leur adversaire et leur dérober la victoire ainsi.

Commentaire pour les parties à 6 et 7 joueurs

À 6 et 7 joueurs, le hasard prend une place beaucoup plus importante. Avec un peu de chance, un joueur peut réussir à sortir 2 de ses personnages de la crypte pendant la première étape et remporter la partie. Ainsi, les parties sont habituellement plus courtes.

Pour prolonger la partie, changez la tuile *Déplacement* de valeur 5 en une tuile 3 *Couic!*

Le jeu pour les joueurs d'expérience

Lorsque vous jouez avec des joueurs d'expérience, utilisez le recto des pierres, des mares de sang et des téléporteurs. Placez toutes les tuiles *Obstacle* ainsi que le marqueur premier joueur près du plateau. En commençant par un joueur au hasard, chaque joueur choisit une tuile *Obstacle*, en suivant l'ordre de jeu. Le joueur place la tuile *Obstacle* où il le veut sur le plateau de jeu. Notez les exceptions suivantes :

- Aucune tuile ne peut être placée sur les 3 cases adjacentes à l'entrée et à la sortie (les cases de coin et les cases orthogonalement adjacentes).
- Les tuiles *Obstacle* doivent être placées exactement sur la case et ne peuvent s'empiéter.
- Il est interdit de placer 2 téléporteurs directement l'un à côté de l'autre.

Les fonctions des différentes tuiles *Obstacle* sont expliquées au dos de la règle.

Après avoir placé la dernière tuile *Obstacle*, le prochain joueur en suivant l'ordre de jeu prend le marqueur premier joueur et commence la partie. Suivez ensuite toutes les règles du jeu de base.

Les fonctions des nouvelles tuiles *Obstacle*



Cristal : Fonctionne comme une pierre, mais la Créature peut voir au travers et ainsi apercevoir les personnages qui se cachent derrière.



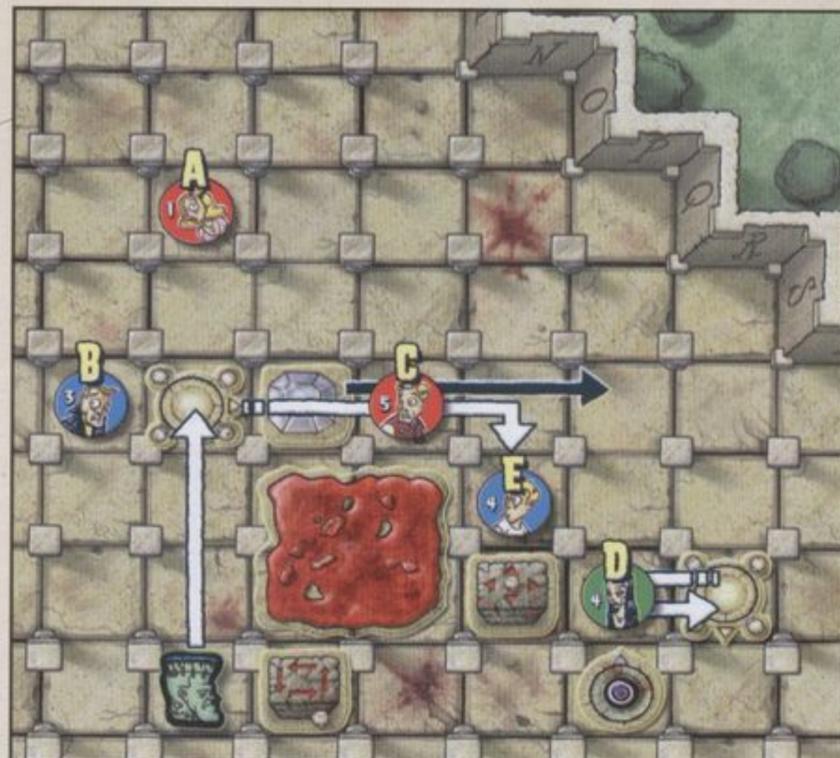
Pierre pivotante : Fonctionne comme une pierre en ce qui concerne les personnages. Pour la Créature : si la Créature se déplace sur une case avec une pierre pivotante, la Créature ne pousse pas la pierre pivotante, mais elle tourne dans la direction indiquée par la pierre pivotante : soit la Créature tourne à droite ou de 180°, puis elle se déplace d'une case. Avant de suivre l'indication de la pierre pivotante, la Créature regarde à gauche et à droite et elle suit l'indication de la pierre pivotante **seulement** si elle n'aperçoit pas de personnages dans ces directions.



Téléporteurs : Pour les personnages, les téléporteurs fonctionnent comme le bord du plateau : ils ne peuvent se déplacer sur des cases occupées par un téléporteur. La Créature voit au-dessus des téléporteurs, car ils ne sont pas très haut. Si la Créature se déplace sur un téléporteur, elle se téléporte instantanément sur l'autre téléporteur correspondant avec ce point de déplacement et s'oriente dans la direction de la flèche. Avant de se déplacer à nouveau, la Créature regarde à gauche et à droite et peut immédiatement changer de direction.

Exemple de déplacement de la Créature

Un 8 est dévoilé. **1** : Tout d'abord, la Créature voit **A** au-delà du téléporteur et tourne. La **Pierre pivotante** à la droite de la Créature n'est pas activée, car la Créature ne se déplace pas dessus. Elle se déplace d'une case vers le haut. **2** : Comme elle ne voit encore que **A**, elle avance d'une autre case. **3** : Elle voit maintenant **A** et **E**, mais ne change pas de direction (vers **A**) puisque les deux personnages sont à la même distance. Ensuite, elle se déplace sur le téléporteur et se téléporte à droite de **D**. **4** : Elle tourne et mange **D** avec son quatrième point de déplacement. **5** : La Créature ne voit plus de personnage et essaie donc d'avancer sur la case avec la **Pierre pivotante 180°**; plutôt que de pousser la pierre, la Créature fait alors demi-tour et utilise son cinquième point de déplacement pour retourner sur le **téléporteur** et se retrouve à côté de **B**, en direction de **C**. **6** : La Créature voit maintenant **A** et **C** (à travers le **cristal**). Puisque les deux sont à la même distance, la Créature pousse le cristal et **C** d'une case. **7** : Comme elle ne regarde jamais derrière elle, la Créature pousse à nouveau le cristal et **C** d'une case, car elle ne voit personne d'autre. **8** : Finalement, pour son huitième et dernier déplacement, la Créature pousse à nouveau le cristal et **C** puis regarde une dernière fois. Comme **E** est désormais plus près, la Créature termine son déplacement en direction de **E**.



Encore une fois, plusieurs personnes ont contribué au festin... au destin de la Crypte de la Créature. Remerciements à :

Hanno Balz, Sören Bendig, Marc Buggeln, Christoph Breuer, Christward Conrad, Steffie Giese, Thomas Glander, Ingrid Hahn, Lutz E. Hahn, Maura Kalusky, Tale Jo König, Henning Kröpke, Aaron Liebling, Bob Mathies, Jago Matticz, Andrea Meyer, Joker, Jürgen Münzer, Jürgen Neidhardt, Wolfgang Panning, Maren Rache, Harro Rache, Mik Svellöv, Ulrich Walter, Antek van Straelen, Lüder Basedow, Tagungshaus Drübberholz, les joueurs de Spielertreffen Helmarshausen et Bürgerhaus Weserterrassen au Burgtreffen de Brettspielwelt.de ...

Auteur : Friedemann Friese

Illustrations : Maura Kalusky

Version française : Équipe Filosofia

© 2003/2012, 2F-Spiele, Fabriqué en Allemagne



© 2012 Filosofia Éditions
3250 F.X. Tessier
Vaudreuil-Dorion, Québec
Canada, J7V 5V5
info@filosofiagames.com
www.filosofiagames.com



	La Créature	Personnage	Ligne de vue	Quelque chose est poussée sur cette case
Pierres	Elle les pousse!	Pousse si la case derrière est vide.	La Créature ne voit pas au travers.	Est poussée.
Pierre pivotante droite	Plutôt que de se déplacer sur cette case, elle tourne à droite.	Pousse si la case derrière est vide.	La Créature ne voit pas au travers.	Est poussée.
Pierre pivotante 180°	Plutôt que de se déplacer sur cette case, elle tourne de 180°.	Pousse si la case derrière est vide.	La Créature ne voit pas au travers.	Est poussée.
Téléporteur	Immédiatement après s'être déplacée sur le téléporteur, elle se téléporte sur l'autre téléporteur du même type et est orientée dans la direction de la flèche.	Ne peut se déplacer sur cette case!	La Créature voit au travers.	Tout ce qui est poussé sur cette case est retiré du jeu: les personnages sont « mangés ».
Mares de sang	Avec un point de déplacement, elle glisse jusqu'à l'autre côté de la mare de sang.	Avec un point de déplacement, il glisse jusqu'à l'autre côté de la mare de sang.	La Créature voit au travers.	Tout ce qui est poussé sur une mare de sang glisse jusqu'à l'autre côté.
Cristal	Elle les pousse!	Pousse si la case derrière est vide.	La Créature voit au travers.	Est poussé.
Bord du plateau	Instantanément après s'être déplacée sur le bord, la Créature revient de l'autre côté du plateau, sur la case de la même lettre.	Ne peut se déplacer au-delà du bord du plateau!	La ligne de vue se termine au bord du plateau.	Tout ce qui est poussé au-delà du bord du plateau est retiré du jeu: les personnages sont « mangés ».
Personnages	Mange le personnage instantanément.	Un personnage peut traverser une case occupée par un autre personnage, mais ne peut s'y arrêter.	La Créature se déplace vers le personnage le plus près.	Est poussé (les personnages ne peuvent se pousser entre eux).
La Créature	★	Ne peut entrer sur cette case!	La Créature regarde tout droit, à gauche et à droite: elle ne regarde jamais derrière elle.	★