

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité.

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**





FINSTERE FLURE – ©2F-Spiele 2003

Auteur : Friedeman FRIESE – Illustrations : Maura KALUSKY

Matériel :

- 1 plateau de jeu
- 1 kit de construction de monstre
- 17 éléments de décor :



3 blocs de pierre



2 blocs de cristal



4 pierres de pivot à droite



2 pierres de pivot demi-tour 180°



2 paires de téléporteurs



2 plaques d'hémoglobine

8 tuiles tombales (mouvement du monstre)



5,7,7,8,8,10 pas



"une proie"



"deux proies"



1 marqueur de premier joueur



25 pions personnages en 7 couleurs (avant la première partie coller les deux faces d'un même personnage sur un pion; chaque pion a ainsi deux faces — chiffre blanc, chiffre noir — dont la somme est de 7)

Description du jeu :

Les personnages fébriles des joueurs se fauflent avec frayeur dans la fangeuse fosse de la forteresse funèbre du flegmatique prince FIESO : mais il faudra faire fissa pour franchir sans flancher la sortie, car il serait franchement fâcheux de se faire flairer par le féroce monstre FURUNKULUS: celui-ci viendrait sinon fatalement les faucher. En fait, finira fièrement gagnant le fortuné premier joueur assez futé pour, sans frémir ni faiblir, faire finalement fuir sains et saufs presque tous ses personnages — tous, sauf un. Au cours de la partie, les joueurs font frénétiquement filer vers la sortie, un à la fois, leurs personnages, dans l'ordre du tour de jeu. Enfin ce sera le grand frisson: ce fossoyeur de FURUNKULUS frappera ! Il se fraiera avec fracas un chemin selon les ordres fatidiques fournis par les funestes tuiles tombales, fondant alors froidement sur les fragiles fuyards qu'il apercevra fonçant vers la sortie, afin de venir furieusement les dévorer. Au fond, les fieffés joueurs déplaceront forcément leurs pions tant pour fuir furtivement le monstre furibond que pour le filouter finement: ils feinteront facilement en effet le forcené en l'attirant aussi fermement vers les pions adverses.

Jeu (règle de base)

Mise en place:

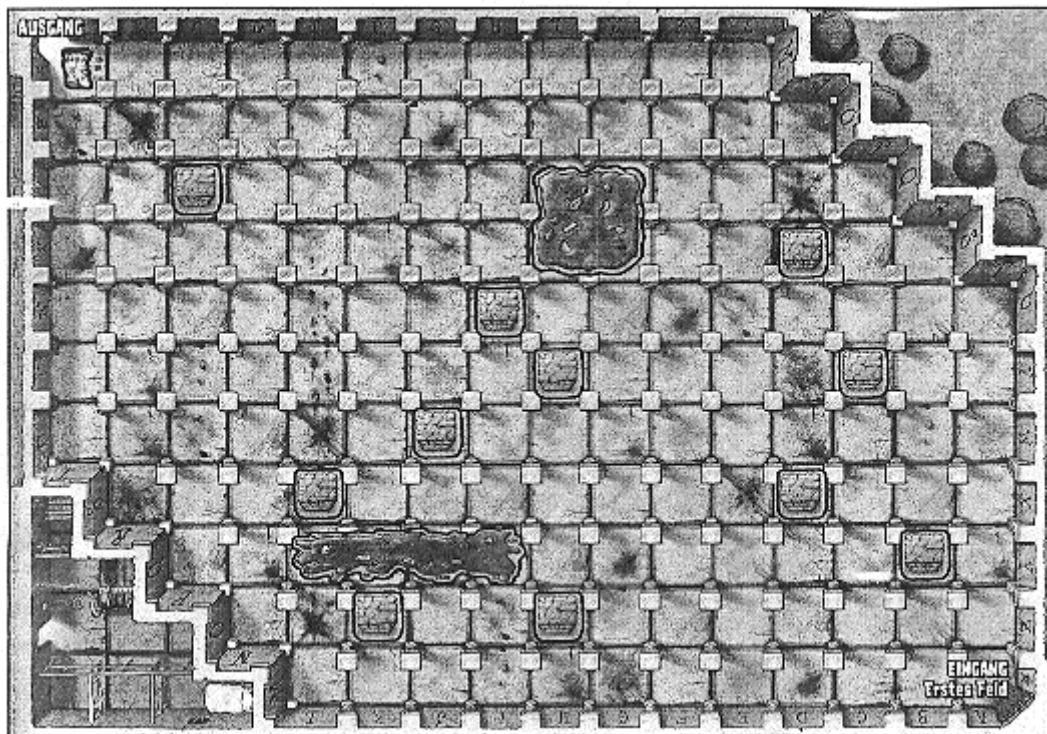
Le plateau de jeu est placé au centre de la table. Les tuiles mouvement du monstre sont mélangées et placées en une pile faces cachées à côté du plateau de jeu.

Chaque joueur prend alors les pions d'une même couleur (6/1; 4/3; 3/4; 2/5). De cinq à sept joueurs, chaque joueur jouera uniquement avec trois pions: 6/1;3/4;2/5.

Tous les pions sont placés en début de partie hors du plateau de jeu, près de l'entrée avec leur face chiffre blanc visible: chaque joueur a donc un pion de valeur 1, un pion de valeur 4 et un pion de valeur 5 visible, auxquels vient donc s'ajouter un pion de valeur 3 lors d'une partie à 2 ou 3 joueurs.

Créer alors une créature monstrueuse à l'aide des pièces fournies (les pièces restantes étant rangées dans la boîte). Le monstre est placé près de la sortie (empreintes de pas) regardant directement vers la lettre M située face à lui.

Dans la règle de base, ne seront utilisés que les deux plaques d'hémoglobine et les blocs de pierre tournés avec leur face quelconque visible-les téléporteurs resteront donc dans la boîte. Disposez les différents éléments de décor selon le schéma ci-dessous.



Déroulement de la partie :

L'insigne privilège d'entamer la partie échoue au joueur ayant l'allure la plus monstrueuse de tous. En conséquence le fortuné joueur ainsi distingué place la marque de premier joueur devant lui.

La partie se déroule en deux manches. Lors de la première manche tous les pions dévorés par le monstre seront placés hors du plateau de jeu près de l'entrée et pourront de nouveau être remis en jeu. En revanche, lors de la seconde manche tout pion dévoré par le monstre sera définitivement retiré du jeu.

Un tour de jeu se déroule en deux temps :

1. déplacement des pions personnages
2. déplacement du monstre

1. Déplacement des pions personnages.

Tous les pions ont deux faces: l'une avec un chiffre blanc, l'autre avec un chiffre noir. En début de partie tous les pions sont face chiffre blanc visible. Au terme du premier tour de jeu, tous les pions seront face chiffre noir visible: en effet à chaque fois qu'un pion est déplacé il est également retourné au terme de son déplacement.

A tour de rôle les joueurs déplacent l'un de leurs pions d'un nombre de cases inférieur ou égal au chiffre indiqué alors par la face visible de celui-ci- après quoi il est retourné; chaque pion se déplacera donc alternativement d'un tour sur l'autre, d'un nombre de cases égal au maximum à la valeur de son chiffre blanc, puis d'un nombre de cases égal au maximum à la valeur de son chiffre noir.

L'entrée sur la case de départ compte comme un premier mouvement. De même, pour sortir de la forteresse, non seulement les pions doivent atteindre la case de sortie (case de départ du monstre), mais il doit leur rester encore des points de mouvement pour pouvoir franchir effectivement la sortie.

Les pions peuvent se déplacer de case en case verticalement et horizontalement, mais pas en diagonale. Un pion peut traverser une case occupée par un autre pion —la case bien qu'occupée est tout de même décomptée comme un mouvement— mais il ne peut pas s'y arrêter: autrement dit, il doit terminer son déplacement sur une case qu'il est seul à occuper.

Un pion peut se déplacer d'un nombre de cases inférieur ou égal à la valeur visible au début de son déplacement: les allers-retours sont possibles, le sur-place également —auquel cas le pion est simplement retourné surplace.

Une fois joué un pion est toujours retourné: ceci permet de voir aisément quels sont les pions qui ont effectué leur déplacement pour ce tour de jeu; le nouveau chiffre visible indiquant le nombre maximum de cases que le pion pourra parcourir lors de son prochain déplacement.

Dès qu'un joueur a joué et retourné l'un de ses pions, c'est au joueur à sa gauche de déplacer l'un des siens. Une fois que tous les pions personnages ont été joués —et ont donc tous la même face, chiffre blanc ou chiffre noir, visible—, la première phase du tour de jeu s'achève: ce sera au monstre de se déplacer à son tour.

Si lorsque vient son tour de jouer, un joueur n'a plus de pion à déplacer — certains de ses pions sont déjà sortis ou ont été dévorés par le monstre — , il passe son tour jusqu'à la fin de la phase déplacement des pions.

Remarques sur le déplacement des pions personnages:

IMPORTANT:

Lors du premier tour de jeu, tous les joueurs ne déplaceront que deux de leurs pions de leur choix sur le plateau de jeu. Les pions restants et non joués lors de ce premier tour, sont simplement retournés —face chiffre noir visible— à côté du plan de jeu.

A partir du deuxième tour de jeu, les joueurs joueront tous leurs pions personnages.

IMPORTANT:

Un pion personnage ne peut jamais traverser la case occupée par le monstre.

Pousser des pierres:

Les pions personnages peuvent pousser les blocs de pierres à condition que la case derrière le bloc soit libre. Les pions personnages ne peuvent pousser qu'un seul bloc à la fois, d'une case à la fois. Les blocs ne peuvent pas être poussés hors du plan de jeu.

IMPORTANT:

Si un pion pousse un bloc de pierre sur l'une des deux cases d'angle de sortie ou d'entrée, le bloc est immédiatement retiré du jeu.

IMPORTANT:**Un pion personnage ne peut pas pousser un autre pion personnage.***Flaques d'hémoglobine :*

Entrer sur une flaque d'hémoglobine compte comme un mouvement: une fois sur la flaque le pion glisse en ligne droite jusqu'à la case située au-delà de la flaque.

S'il y a un bloc de pierre sur cette case d'arrivée le bloc est normalement poussé selon la règle ci-dessus à l'issue de la glissade du pion.

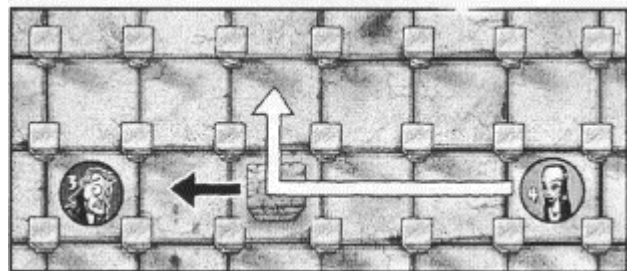
Si toutefois le bloc ne peut être effectivement déplacé en respectant la règle ou si la flaque est par exemple le long de l'enceinte de la forteresse, le pion glisse alors sur la flaque en ligne droite jusqu'à la dernière case possible où il se retrouve ainsi bloqué: il lui en coûtera alors un mouvement supplémentaire afin de changer de direction et de glisser à nouveau en ligne droite jusqu'à sortir de la flaque d'hémoglobine.

Du fait qu'un pion ne peut achever son déplacement sur une case occupée par un autre pion, il ne pourra s'engager sur une flaque d'hémoglobine avec son tout dernier point de mouvement si la case sur laquelle il aboutirait au terme de sa glissade est d'ores et déjà occupée par un autre pion (en d'autres termes on ne peut sortir d'une flaque d'hémoglobine sur une case occupée par un pion personnage qu'à la condition expresse de la quitter dans la suite du mouvement).

Si un bloc de pierre est poussé sur une flaque d'hémoglobine, il y glisse également en ligne droite. Si la case située au-delà de la flaque est libre il s'y arrête. En revanche si cette case est occupée il stoppera sur la dernière case possible sur la flaque elle-même.

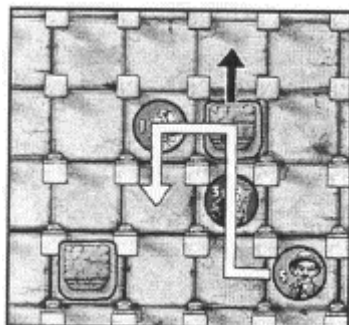
IMPORTANT:**Les flaques d'hémoglobine sont inamovibles: elles ne peuvent être poussées ni par les pions personnages, ni par le monstre.***Exemples de mouvement des pions :**Exemple 1 :*

Ici le pion de valeur 4 se déplace de quatre cases: et pousse au passage un bloc de pierre d'une case. Le joueur aurait tout aussi bien pu décider de déplacer ce pion de 3, 2 ou 1 case(s), voire de le laisser sur place (0 case).



On notera que le bloc ne pouvait être poussé plus avant: la case située derrière lui dans cette direction étant occupée par un pion au terme de la première poussée.

Une fois le mouvement du pion achevé, il est retourné: sa face "3" devenant visible.

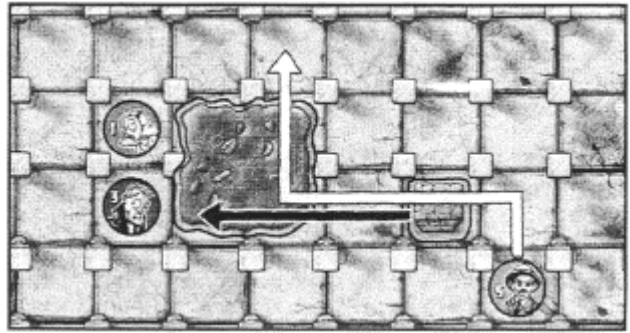
*Exemple 2 :*

Le pion de valeur "5" se déplace de cinq cases. Deux des cases traversées sont occupées par d'autres pions mais sont tout de même décomptées chacune comme un mouvement. Le pion pousse le bloc d'une case. Sur ce même trajet, le pion ne pourrait se déplacer de 2 ou 4 cases car il ne peut s'arrêter sur une case occupée par un autre pion.

Exemple 3 :

Le pion de valeur "5" se déplace en poussant le bloc sur la flaque d'hémoglobine. Le bloc glisse mais s'arrête sur la flaque sans en ressortir faute de case libre: le pion de valeur "3" le bloque en effet sur la flaque.

Par conséquent le bloc de pierre stoppe toute glissade dans cette même direction : aussi le pion de valeur "5" glisse-t-il d'une case seulement, bloqué qu'il est par le bloc de pierre ; le changement de direction compte alors comme un mouvement supplémentaire. Le pion "5" a ainsi utilisé la totalité de sa capacité de mouvement de valeur 5.



A noter que ce pion n'aurait pas pu se déplacer de deux cases vers le haut puis de trois vers la gauche: en effet, sa glissade se serait achevée sur une case occupée par un pion (de valeur "1") sans qu'il lui reste de mouvement possible pour quitter cette case—or on rappelle qu'un pion doit toujours achever son déplacement sur une case non occupée par un autre pion personnage.

2. Déplacement du monstre.

Une fois que tous les pions personnages ont été déplacés, c'est au tour du monstre de se déplacer. Le monstre se déplace de manière automatique en suivant les règles ci-dessous.

La carte du dessus de la pile des tuiles pierres tombales est alors retournée face visible indiquant le nombre de cases que le monstre va devoir parcourir.

A chaque pas, le monstre dans l'ordre:

- a) regarde;
- b) puis se déplace d'une case.

Ces deux actions (regarder/faire un pas) sont répétées jusqu'à le monstre ait parcouru le nombre total de cases assigné par la tuile pierre tombale.

IMPORTANT:

Au terme de son dernier pas, le monstre regarde une dernière fois et sera orienté en conséquence.

Le monstre regarde toujours dans trois direction: droit devant lui, sur sa gauche, sur sa droite.

Le monstre ne regarde jamais derrière lui !

Le monstre ne peut voir non plus en diagonale du fait que la forteresse est une salle hypostyle.

Si le monstre ne voit aucun pion (ni devant lui, ni sur sa gauche ou sa droite), il conserve par défaut sa direction de déplacement et se déplace d'une case avant de regarder de nouveau.

Si le monstre voit un pion dans l'une des trois directions, il se tourne alors vers celui-ci et se déplace alors d'une case vers ce pion, puis regarde à nouveau, se déplace, puis regarde, etc.

Si le monstre peut voir plusieurs pions à la fois, il se déplace alors vers le plus proche d'entre eux.

Si le monstre voit des pions à égale distance de lui, il conserve par défaut sa direction actuelle de déplacement (il est perturbé...et quelque peu stupide également) pour se déplacer d'une nouvelle case, et de nouveau regarder avant de se déplacer, etc.

Le monstre ne voit pas au travers des blocs de pierre.

Si le monstre atteint une case où se trouve un pion personnage, il le dévore. Lors de la première manche, le pion est retiré du plan de jeu et placé près de l'entrée car il pourra être remis en jeu — ce faisant la valeur du pion dévoré est inchangée, c'est-à-dire que le pion dévoré conserve sa face courante chiffre blanc ou noir selon le cas. Si nécessaire, le monstre poursuit son déplacement et pourra dévorer par suite d'autres pions personnages.

Le monstre pousse tout ce qui se trouve sur son chemin ! (par exemple: le monstre peut pousser plusieurs blocs de pierre à la fois; de même un pion caché derrière un bloc de pierre poussé par le monstre sera également poussé).

Le monstre glisse lui aussi sur les flaques d'hémoglobine.

Tout ce que le monstre pousse sur les flaques d'hémoglobine glisse — selon les règles décrites ci-dessus pour les pions personnages — en ligne droite jusqu'à atteindre l'autre côté de la flaque.

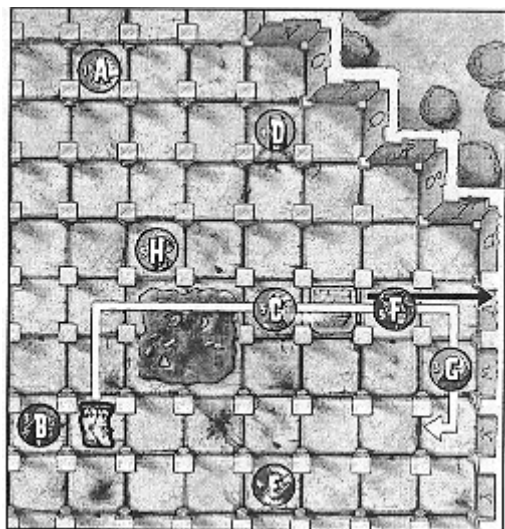
Le monstre peut pousser les blocs de pierre et les pions de personnages hors du plateau: les blocs de pierre sont retirés du jeu, les pions personnages ainsi pitoyablement écrasés subissent le même sort que s'ils avaient été dévorés.

Le monstre, créature surnaturelle, peut traverser, comme il se doit, les murs ! (mais son champ de vision, lui, ne traverse par les murs) Si le monstre est amené à traverser le mur d'enceinte de la forteresse, il conserve sa direction de déplacement et rentre de nouveau sur le plateau par la case marquée de la même lettre que celle qu'il avait traversé pour sortir. Le monstre poursuit alors son mouvement.

Les tuiles tombales "une proie" (†) ou "deux proies" (††) signifient que le monstre se déplace aussi longtemps que nécessaire afin de dévorer respectivement un pion personnage, et deux pions personnages — les dévorer ou les écraser en les poussant hors du plateau s'entend. Toutefois le monstre ne peut jamais parcourir plus de 20 cases.

Exception:

La première tuile tombale piochée ne peut pas être une carte "une proie" ou "deux proies": si tel est le cas, piocher jusqu'à ce que sorte une carte indiquant un nombre de pas à parcourir, puis mélanger toutes les autres tuiles afin de constituer une nouvelle pioche.



Exemple de déplacement du monstre :

La tuile tombale "8 pas" est piochée. Le monstre doit parcourir 8 cases. Pour commencer le monstre regarde: il voit le pion personnage "A" (il ne peut voir le pion "B" puisqu'il ne voit pas dans son dos); le monstre se tourne donc sur sa gauche et fait un pas en direction de "A". A présent il voit les pions "A" et "G". "A" étant le plus proche du monstre des deux, celui-ci conserve sa direction de déplacement et fait de nouveau un pas en direction de "A". Maintenant le monstre voit "A" et "C". "C" est le plus proche des deux, de sorte que le monstre change de direction, fait un pas vers "C" et glisse par conséquent sur la flaque d'hémoglobine: flaque à la sortie de laquelle il dévore "C" — troisième "pas" du monstre.

Remarque: Le monstre ne voit pas le pion "H" lors de sa glissade et, plus généralement, il ne peut jamais s'arrêter sur une flaque d'hémoglobine.

Désormais le monstre voit et "D", et "E". Toutefois les deux pions étant à égale distance de lui, notre monstre conserve sa direction et pousse donc le bloc face à lui d'une case. Et se faisant pousse le pion "F" d'une case également. Comme le monstre ne voit plus aucun pion, il continue d'avancer dans la même direction, et pousse une seconde fois le bloc de pierre. Pas de chance pour "F" qui se retrouve écrasé ("F" subi le même sort que s'il avait été dévoré).

Faute de pion visible, le monstre continue à avancer et pousse du même coup le bloc de pierre hors du plateau de jeu. "G" est maintenant à découvert: le monstre se tourne donc vers lui, fait un pas en avant et dévore "G". Finalement, le monstre fait son dernier pas et regarde une ultime fois: il voit "B", et se tourne donc en conséquence vers celui-ci.

Remarque: si le pions "G" ne s'était pas trouvé là, le monstre après avoir poussé le bloc hors du jeu, aurait traversé le mur en "V" et serait ressortit au niveau de l'autre "V" afin d'achever son déplacement.

Une fois le monstre déplacé, le joueur à la gauche du premier joueur devient le nouveau premier joueur et place en conséquence le marqueur de premier joueur devant lui: le jeu se poursuit alors avec la phase "déplacement de pions personnages", phase qu'entame ce nouveau premier joueur

Première manche :

Durant la première manche tout pion dévoré peut être remis en jeu et est placé en conséquence hors du plateau près de l'entrée.

Seconde manche :

La seconde manche débute dès que l'effet de l'avant dernière tuile tombale de la pile a été appliquée (on ne joue pas la toute dernière tuile): toutes les tuiles tombales sont alors mélangées de nouveau et placées en pile face cachées, constituant la nouvelle pioche pour cette seconde manche.

Désormais tout pion dévoré est définitivement mis hors jeu.

Si toutefois un joueur parvient à atteindre le but du jeu lors de la première manche, la seconde manche n'a plus lieu d'être bien entendu.

Une fois que toutes les tuiles tombales sauf une, la dernière qui n'est pas jouée, ont été piochées une seconde fois, la seconde manche est terminée: tous les pions subsistant alors dans la forteresse sont considérés comme dévorés.

Fin de la partie :

Est déclaré vainqueur un joueur qui est parvenu à faire sortir tous ses pions sains et saufs de la forteresse, tous sauf l'un d'entre eux.

Autrement dit à 2 ou 3 joueurs, le premier à faire sortir 3 pions remporte la partie, de 5 à 7 joueurs, il suffit de sortir 2 pions pour gagner.

Le jeu prend fin également si au cours de la seconde manche tous les pions sont dévorés et retirés du jeu. En ce cas, le gagnant est le joueur à avoir le premier sorti un maximum de pions.

Remarque pour le jeu à deux joueurs :

Si un joueur sort deux pions avant même que son adversaire en ait sorti un seul, il peut craindre un retour de bâton. En effet, l'autre joueur aura encore deux pions à déplacer après qu'il ait terminé son tour. Un joueur expérimenté pourra mettre alors à profit ses deux déplacements supplémentaires afin de gêner son adversaire, et renverser la situation pour finalement l'emporter.

Remarque pour le jeu à 6 ou 7 joueurs :

Il va de soit qu'à 6 ou 7 joueurs, le jeu est plus incontrôlable. Avec un peu de chance, un joueur peut sortir deux de ses pions dès la première manche et ainsi remporter la partie. Ceci tend à écourter la partie.

Si on veut prolonger la partie, on peut décider que la tuile tombale "5" est en fait une tuile "trois proies" (†††).

Règles avancées :

Des joueurs plus expérimentés utiliseront en plus des flaques d'hémoglobine, les faces marquées des blocs de pierre, ainsi que les téléporteurs.

En début de partie, tous ces éléments (flaque, blocs et téléporteurs) sont placés à côté du plan de jeu.

A partir du premier joueur, les joueurs à tour de rôle choisit et place un élément sur le plateau de jeu.

On respectera les règles suivantes:

- aucun élément ne jouxte les cases d'entrée et de sortie: autrement dit les trois cases adjacentes (en diagonale et orthogonalement) à ces deux cases d'angles doivent rester libres.
- Les éléments de décor doivent coïncider exactement avec les cases du plan de jeu et ne peuvent nullement se chevaucher entre eux.
- Deux téléporteur ne peuvent être adjacents.

Une fois le dernier élément de décor placé, le jeu démarre avec le joueur suivant en sens horaire: celui-ci place le marqueur de premier joueur devant lui et entame le jeu en déplaçant son premier pion.

Les règles de base s'appliquent, ainsi que les effets spéciaux des éléments de décor selon les règles suivantes:

Cristal : le cristal obéit au même règle que les blocs de pierre, sauf que le monstre voit au travers du cristal.

Pierre de Pivot : ces pierres obéissent au même règle que les blocs de pierre du point de vue des pions personnages. En revanche, l'effet s'applique si le monstre arrive au contact d'une telle pierre et ne voit aucun pion: en temps normal il se devrait de poursuivre droit devant lui, et ce faisant pousserait par conséquent la pierre; ici au contraire, le monstre ne pousse pas la pierre, mais pivote sur sa droite (90°) ou d'un demi-droite (180°) selon le type de pierre auquel il se heurte, puis fait son pas suivant dans cette nouvelle direction.

<p>Attention: l'effet des pierres de pivot ne s'applique que si le monstre ne voit aucun pion personnage —ni à sa gauche, ni à sa droite— lorsqu'il arrive au contact d'une telle pierre.</p>
--

Téléporteurs : Pour les pions personnages les téléporteurs sont l'équivalent du mur d'enceinte: de sorte qu'ils ne peuvent pas traverser une case où se trouve un téléporteur. Tout élément du jeu poussé sur un téléporteur est immédiatement détruit.

Le monstre voit au-dessus des téléporteurs—lesquels sont plats et au sol.

Si le monstre est amené à faire un pas sur un téléporteur, il est instantanément transporté de ce même pas vers le second téléporteur, celui correspondant à celui de départ. Sur le téléporteur d'arrivée, le monstre regarde alors dans la direction indiquée par la flèche du téléporteur.

Avant de se déplacer il regardera de nouveau et le cas échéant changera immédiatement de direction.

Exemple de déplacement du monstre :

Une tuile tombale "8" est piochée.

Tout d'abord le monstre voit "A" au-dessus du téléporteur et se tourne donc vers lui. De sorte que l'effet de la pierre de pivot ne s'applique pas le monstre n'étant pas amené à marcher droit sur elle.

Il avance d'une case vers "A" et n'ayant en ligne de mire que "A"; fait un second pas vers celui-ci.

A présent il voit "A" et "E" mais les deux étant à égale distance il conserve sa direction de mouvement et fait de nouveau un pas vers "A" et s'avance donc sur le téléporteur et transporté instantanément sur le téléporteur à la droite de "D" (à noter que le monstre ne voit ni "B", ni "C", le téléporteur agissant instantanément)

Depuis le téléporteur d'arrivée, le monstre voit "D", il se tourne, avance et dévore "D"—quatrième pas.

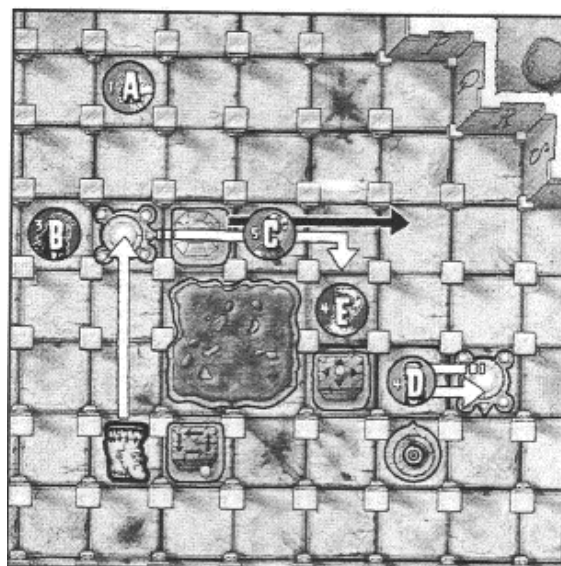
A présent le monstre ne voyant aucun pion se heurte à la pierre de pivot: il fait donc un demi-tour complet sur lui-même et marche de nouveau sur le téléporteur pour se retrouver sur le téléporteur à la droite "B", avec "C" face à lui—cinquième pas.

Il voit "A" et "C"—au travers du cristal. Les deux pions étant situés à même distance, le monstre conserve sa direction de déplacement et pousse donc d'une case le cristal et du même coup le pion "C".

Il pousse de nouveau le cristal et "C" d'une case supplémentaire(il ne voit pas "B" qui est dans son dos).

Avec son huitième et dernier pas, le monstre pousse de nouveau le cristal et le pion "C": il regarde alors une ultime fois et se tourne vers "E" désormais plus proche de lui que "C".

Le monstre s'arrête alors faisant face à "E".



Illustrationen und Design

Maura Kahrity



shootimg@elvis.com



Traduction pour FIREBALL :

Dominique BODIN – ffrr@wanadoo.fr

version au 29/10/03

Foire aux questions:

Friedemann FRIESE a bien voulu préciser les quelques cas particuliers suivants :

Q: Un bloc de pierre a été stoppé sur une flaque d'hémoglobine. Un pion personnage glisse alors sur cette flaque et vient buter sur ce bloc, sans plus disposer du point de mouvement requis pour effectuer le changement de direction, et, ainsi, quitter la flaque: ce pion peut-il terminer son tour en restant sur la flaque de sang ?

FF: Le pion peut terminer son mouvement sur une flaque. Mais le pion poussera ensuite le bloc si l'espace derrière le bloc s'est libéré.

Q: Supposons que le monstre voit un pion personnage à deux cases de terrain "normal" droit devant lui et un pion sur sa droite à deux cases "flaque de sang"; bien que les deux pions soient situés à la même distance du monstre, l'un requiert un point de mouvement pour être atteint (du fait de la flaque de sang) quand l'autre en exige deux. Vers lequel des deux pions personnage le monstre va-t-il alors se déplacer ?

FF: Les deux personnages sont considérés à la même distance du monstre: en conséquence le monstre continue droit devant lui. Le monstre voit bien le pion à sa droite, mais du fait de son Q.I. bas, très bas, il ne s'aperçoit pas qu'il serait plus rapidement sur le pion situé à sa droite, au-delà de la flaque de sang.

Q: Un joueur a moins de pions à jouer que les autres joueurs (pions dévorés, ou sortis): peut-il choisir les tours de jeu où il passera la main sans jouer ?

FF: Non. Le joueur ne peut choisir les tours pendant lesquels il "passera": il joue les pions qu'il a encore en jeu, puis "passe" pour les tours restants. Le but est de créer un léger handicap pour le joueur qui sort en premier l'un de ses pions.

Q: Un joueur a un pion hors du plateau susceptible d'être remis en jeu. Le joueur peut-il décider de passer son tour, laissant son pion hors du plateau et se contentant de le retourner pour en changer la face ?

FF: Oui.
