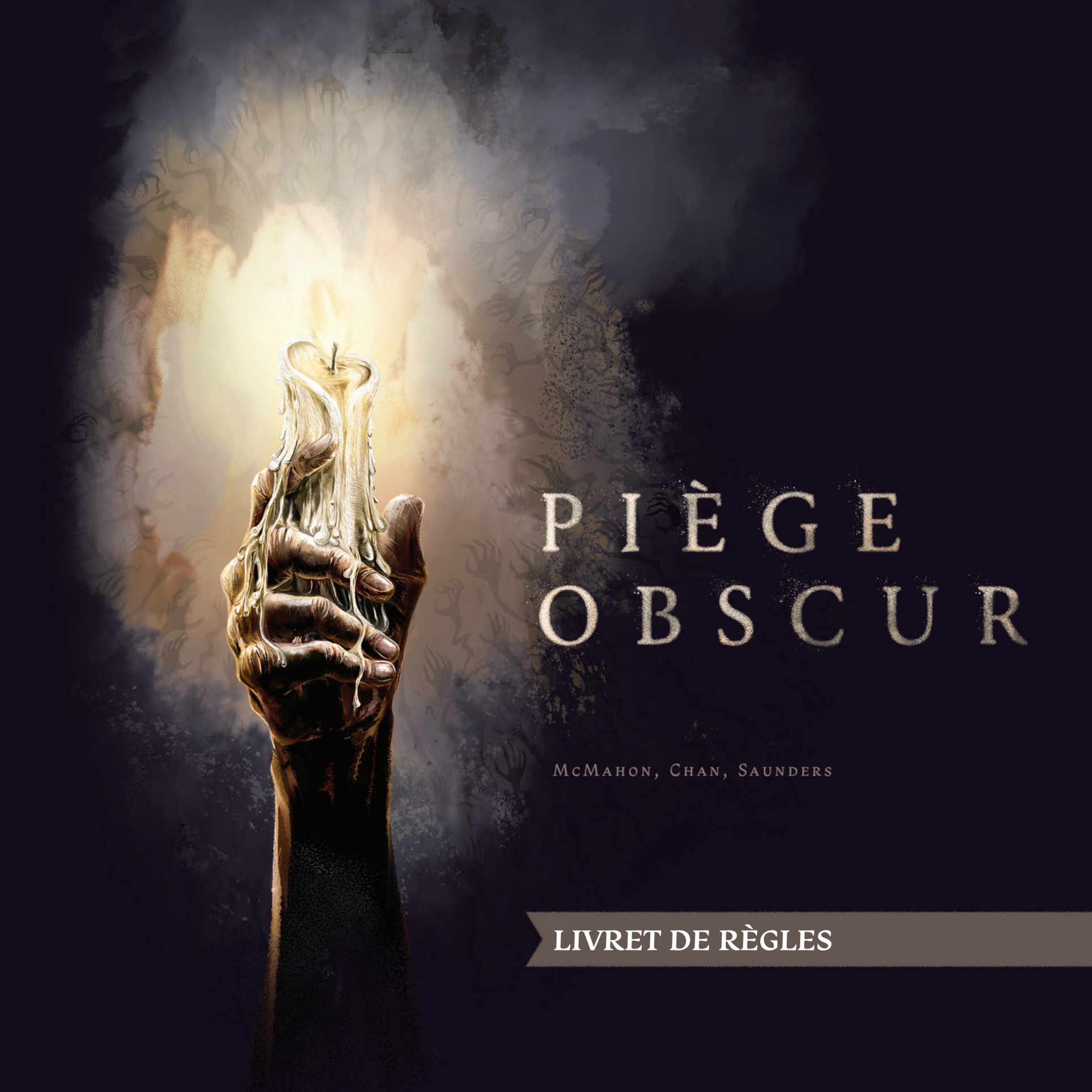


PIÈGE OBSCUR

McMahon, Chan, Saunders

LIVRET DE RÈGLES

VOUS VOUS RÉVEILLEZ
Au milieu des ténèbres.

Le corps glacé,
La tête vide.

Vous n'avez rien d'autre
Que votre peur,
Votre bougie,
Et une question…



Combien de temps vous reste-t-il avant que la flamme ne s'éteigne ?

PRÉSENTATION



À votre réveil, vous découvrez que vous êtes plongé dans les ténèbres, visiblement enfermé dans un labyrinthe. Les couloirs de pierres saillantes sont si étroits qu'ils vous obligent à ramper, les parois griffant votre peau à chaque mouvement. Vous n'avez sur vous qu'une bougie, dont la lueur éclaire uniquement les proches environs. Vous remarquez vite la présence d'autres prisonniers : vous devrez impérativement coopérer pour explorer ce dédale et espérer vous en échapper. Hélas, vous commencez à croire que vous n'êtes pas seuls dans cette prison obscure : quelque chose semble bouger dans la pénombre.

Et on dirait que cette chose déteste la lumière.

Piège obscur est un jeu coopératif de placement de tuiles, où 1 à 5 âmes perdues sont piégées dans un sombre labyrinthe en perpétuel mouvement. Vous n'avez sur vous qu'une bougie, qui vous servira à explorer les allées de ce tombeau pour en trouver la sortie. Sa faible lueur ne permet d'éclairer que les passages qui vous sont directement adjacents. De nouveaux couloirs apparaissent au rythme de vos déplacements, tandis que les chemins que vous venez de quitter disparaissent à jamais dans les ténèbres. Vous allez devoir coopérer avec les autres prisonniers et réfléchir à la stratégie qui vous permettra de garder vos bougies allumées assez longtemps pour fuir cet enfer.

OBJECTIF

Pour **gagner** la partie, chaque prisonnier doit trouver une clef. Une fois que cela est fait, les joueurs localisent une porte de sortie : chacun doit se rendre à cet endroit. Ils n'échapperont à ce piège obscur que s'ils atteignent tous cette porte de sortie au même moment, chacun avec leur clef.

Les prisonniers **perdent** si :

- Les 4 tuiles Porte de sortie ont été défaussées.
- Ils ne parviennent pas à trouver une clef chacun.
- Ils ne parviennent pas à se retrouver à la porte de sortie avec leur clef respective avant que les ténèbres ne les engloutissent.

MATÉRIEL



1 *plateau de jeu recto verso*



5 *tuiles de départ*
(*marquées d'une* **silhouette** *au dos*)



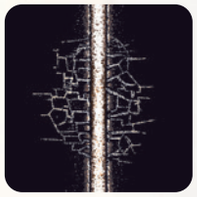
8 *tuiles Clef*
(*dont* **1 tuile supplémentaire**)



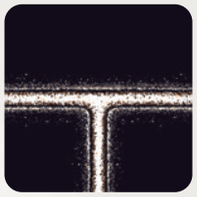
4 *tuiles*
Porte de sortie



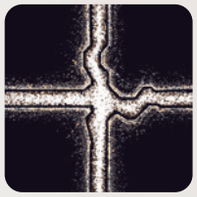
13 *tuiles*
Dévoreur de cire
(*dont* **1 tuile supplémentaire**)



10 *tuiles Couloir*



32 *tuiles*
Croisement en « T »
(*dont* **2 tuiles fissurées supplémentaires**, *voir p. 10*)



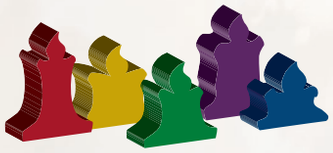
12 *tuiles*
Croisement
en « X »



14 *jetons Cran*
(*dont* **4 jetons supplémentaires**)



1 *jeton 4e Prisonnier*



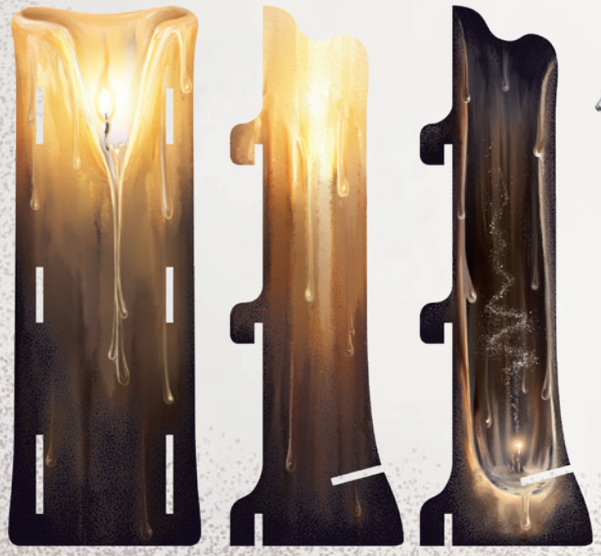
5 *pions Prisonnier*



1 *plateau de défausse recto verso*



5 *cartes Éclat de la bougie*



1 *tour à tuiles (en 4 parties)*



5 *Clefs*



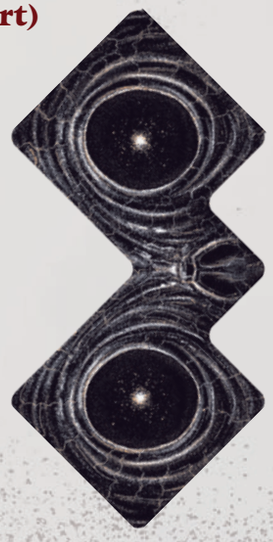
Tuiles Monstre (variante expert)



7 *tuiles*
Gardien



3 *tuiles Démon*
des gouffres



1 *tuile Hymne*
funèbre



5 *tuiles Augure*



3 *tuiles Impasse*

MISE EN PLACE

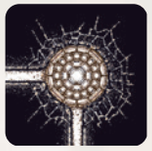
Triez toutes les tuiles par type et retirez du jeu les tuiles suivantes (elles ne seront utilisées que pour la variante expert ou pour adapter la difficulté du jeu) : les 7 tuiles Gardien, les 3 tuiles Démon des gouffres, les 3 tuiles Impasse, les 5 tuiles Augure, 1 tuile Dévoreur de cire, 1 tuile Clef et les 2 tuiles Croisement en « T » fissurées. Rangez-les dans la boîte, vous n'en aurez pas besoin pour une partie standard.

MATÉRIEL DES PRISONNIERS

Chaque prisonnier prend **1 carte Éclat de la bougie**, le **pion Prisonnier** de la **couleur correspondante**, **1 jeton Cran** et **1 tuile de départ**.









Partie de 1 à 4 joueurs

Utilisez le côté du plateau où est représentée la grille de 6 cases par 6. Vous allez jouer avec **6 tuiles Clef** et **12 tuiles Dévoreur de cire**. Rangez la tuile Clef restante dans la boîte. Que vous jouiez seul ou bien à 2, 3 ou 4, il y aura toujours 4 prisonniers en jeu, chacun possédant son matériel (*voir plus haut*).

Partie à 1 joueur : le joueur contrôle les 4 prisonniers et tout leur matériel, tour après tour.

Partie à 2 joueurs : chaque joueur contrôle 2 prisonniers et tout leur matériel. Pour plus de fluidité, nous vous conseillons de jouer les actions de vos 2 prisonniers à la suite, plutôt que d'alterner à chaque tour.

Partie à 3 joueurs : chaque joueur contrôle son propre prisonnier, le quatrième prisonnier étant incarné par un joueur fictif. Préparez néanmoins tout son matériel, comme s'il était contrôlé par un joueur autour de la table.
Vous contrôlez ce prisonnier à tour de rôle : quand c'est son tour, le joueur possédant le jeton 4e Prisonnier joue pour lui. Le joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre prend ensuite le jeton 4e Prisonnier et joue pour lui quand vient son tour.

Partie à 4 joueurs : chaque joueur contrôle 1 prisonnier.

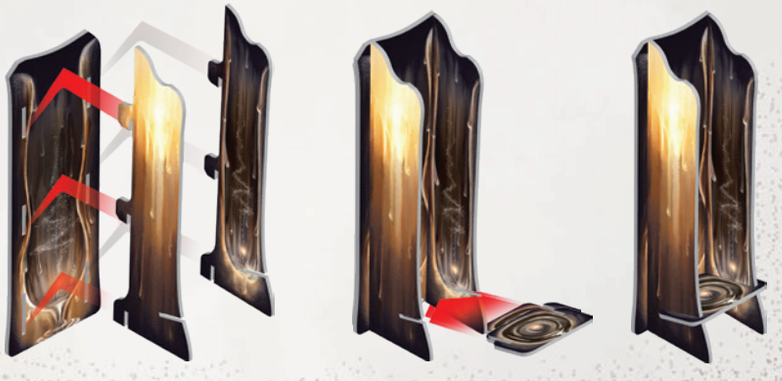
Partie à 5 joueurs

Chaque joueur contrôle 1 prisonnier. Utilisez le côté du plateau où est représentée la grille de 7 cases par 7. Vous allez jouer avec **7 tuiles Clef** et **10 tuiles Dévoreur de cire**. Rangez les tuiles Dévoreur de cire restantes dans la boîte.

Assembler la tour à tuiles

a. Insérez les languettes des deux parties latérales dans les fentes de la partie du fond. Les côtés allumés de la bougie doivent se trouver à l'extérieur, et les côtés éteints à l'intérieur.

b. Insérez ensuite le socle de la bougie dans les fentes des parties latérales, comme indiqué sur l'image.



a. *b.*

MISE EN PLACE (suite)

Placez le plateau de jeu au centre de la table.

Disposez les Clefs sur le coin du plateau prévu à cet effet, et les jetons Cran restants sur le coin opposé.

Partie de 1 à 4 joueurs : prenez 4 tuiles Croisement en « T », 2 tuiles Croisement en « X » et 2 tuiles Couloir, puis mélangez-les pour former une pile face cachée (côté gouffre visible).

Partie à 5 joueurs : procédez de la même manière avec 5 tuiles Croisement en « T », 3 tuiles Croisement en « X » et 2 tuiles Couloir.

Cela constitue votre **pile de tuiles de départ**.

Rangez dans la boîte, si ce n'est pas déjà fait, les éventuelles tuiles de départ restantes, les tuiles retirées du jeu en fonction de votre configuration ainsi que celles prévues pour la variante expert : vous ne les utiliserez pas pour cette partie.

Mélangez soigneusement toutes les tuiles restantes (côté gouffre visible) à l'exception de vos tuiles de départ, et formez une deuxième pile.

Placez ensuite cette pile dans la tour à tuiles, face cachée (toujours côté gouffre visible). Une fois que toutes les tuiles de cette pile ont été placées dans la tour, ajoutez par-dessus votre pile de tuiles de départ (la première pile). Placez enfin la tour à tuiles à proximité du plateau, de sorte qu'elle soit accessible à tous les joueurs.

Les tuiles de la tour à tuiles constituent la pioche. Elles représentent la mèche de votre bougie, et donc le temps qu'il vous reste pour vous en sortir. Économisez-les, car quand la pioche sera vide, vous ne pourrez plus éclairer de nouveaux passages (*voir Dernières Lueurs, p. 15*).

Placez le plateau de défausse à côté du plateau de jeu, sur la face correspondant à la configuration de votre partie. Tout au long de la partie, vous y placerez les tuiles défaussées en les triant par type. Cela vous permettra :

- d'identifier rapidement le nombre de portes de sortie, de clefs et de monstres que vous avez déjà rencontrés.
- de planifier votre stratégie et de savoir immédiatement si la partie est perdue. Vous pouvez compter les tuiles défaussées de tout moment durant la partie.
- d'avoir des tuiles déjà triées pour votre prochaine partie.

La personne à qui appartient ce jeu ou celle qui a proposé d'y jouer sera le premier joueur. Tournez ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Dans une partie à 3 joueurs, donnez le jeton 4e Prisonnier au premier joueur.

Mise en place pour 4 prisonniers (de 1 à 4 joueurs)



UNE PRISON SANS BARREAUX

Chaque bord du plateau est relié à celui qui se trouve en face, formant ainsi une boucle infinie au cœur des ténèbres. Vous pouvez circuler librement d'un bord à l'autre. Lorsque votre pion atteint un bord, vous éclairez également le bord opposé du plateau (à l'horizontale, à la verticale, ou les deux si vous êtes dans un coin). Vous ne vous trouverez jamais bien loin des autres prisonniers, ni des dangers qu'ils pourraient découvrir. En effet, les bords du plateau ne limitent pas non plus les monstres : ils peuvent donc vous attaquer d'un bord à l'autre.

Position de départ des prisonniers

Pendant son premier tour de jeu, chaque prisonnier suit les étapes suivantes :

1. Choisir un emplacement non occupé sur le plateau de jeu *(fig. 1)*.
2. Placer sa tuile de départ sur cet emplacement et l'orienter comme bon lui semble *(fig. 2)*.
3. Placer son pion Prisonnier sur sa tuile de départ *(fig. 3)*.
4. Piocher 1 tuile et la connecter à l'une des sorties de sa tuile de départ, dans le sens de son choix (sur chaque tuile de départ se trouvent deux sorties). Répéter ensuite l'opération pour l'autre sortie représentée *(fig. 4)*. Toutes les tuiles qui devraient dépasser du plateau sont placées sur le bord opposé.

Lorsque tous les prisonniers ont effectué ces étapes, la partie peut commencer.

FAQ sur la position de départ des prisonniers

Puis-je connecter ma tuile de départ à des chemins tracés sur des tuiles placées par d'autres prisonniers ?

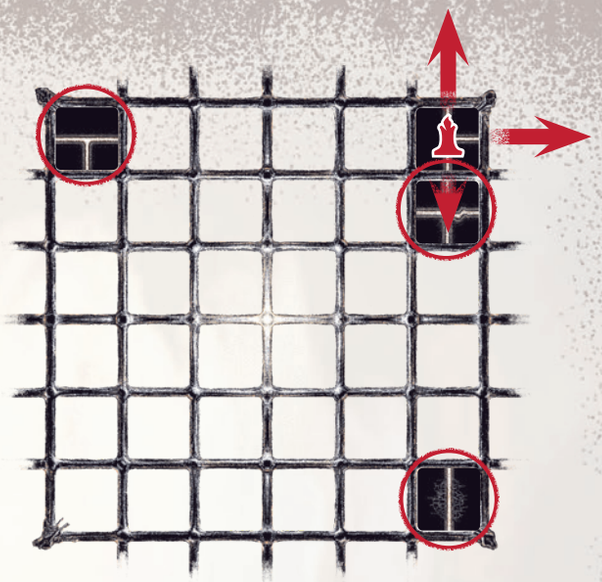
Oui, vous pouvez placer votre tuile de départ sur n'importe quel emplacement libre. En restant à proximité des autres joueurs, vous réduirez le nombre de tuiles piochées au cours de la partie et économiserez votre bougie. Cependant, rester les uns près des autres est également risqué puisque les monstres peuvent alors attaquer plusieurs prisonniers à la fois. À vous de trouver le bon équilibre.

Puis-je placer ma tuile de départ sur une case adjacente à un cul-de-sac ?

Oui : cela forme un mur infranchissable. Ainsi, même si la lumière du prisonnier qui se trouve de l'autre côté du mur s'éloigne, la vôtre continue d'éclairer le cul-de-sac et la tuile reste donc en place. C'est le cas pour n'importe quelle tuile ainsi placée pendant la partie.

Puis-je commencer la partie en étant complètement coincé ?

Oui, mais c'est rarement très judicieux ! Comme vous ne pourrez pas vous déplacer, vous tomberez dans un gouffre dès votre premier tour (*voir Gouffres, p. 10*).



ROUGE se trouve dans l'angle supérieur droit du plateau. S'il décide de se déplacer vers la droite ou vers le haut, il se déplace vers le bord opposé correspondant (vers l'angle supérieur gauche ou l'angle inférieur droit).

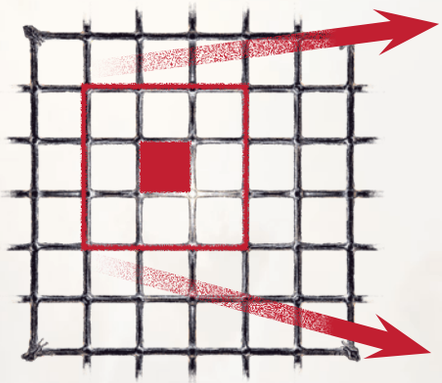


Fig. 1
ROUGE choisit un emplacement libre sur le plateau.

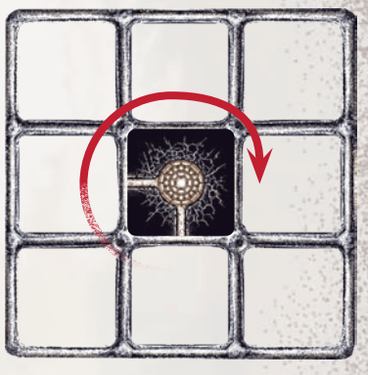


Fig. 2
ROUGE place sa tuile de départ sur la case correspondante et l'oriente comme il le souhaite.

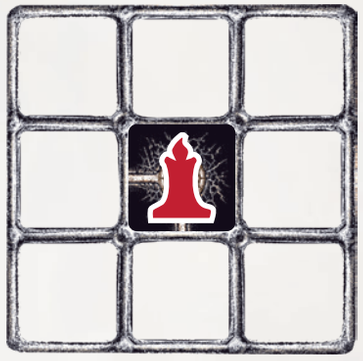


Fig. 3
ROUGE place son pion Prisonnier sur cette tuile.



Fig. 4
ROUGE pioche et place ces 2 tuiles l'une après l'autre. Il éclaire à présent ces tuiles qui lui sont adjacentes et connectées par un chemin.

LUMIÈRES & TÉNÈBRES

Un prisonnier n'éclaire que les cases qui lui sont directement adjacentes, à l'horizontale ou à la verticale, et qui sont connectées à sa tuile par des chemins *(fig. 1 et 2)*. Les cases en diagonale ne sont pas éclairées.

Lorsqu'un prisonnier se déplace, son faisceau de lumière se déplace avec lui et révèle ainsi de nouveaux passages. Chaque tuile qui n'est plus éclairée disparaît dans l'obscurité : défaussez-la immédiatement, elle ne reviendra pas en jeu *(fig. 4 et 5)*.
Cela signifie que, si vous revenez sur vos pas, le chemin sera complètement différent. Ce labyrinthe est un lieu surnaturel en perpétuel mouvement.

Défaussez également les tuiles adjacentes à votre tuile actuelle lorsque ces dernières n'y sont plus connectées par un chemin (sauf si un autre prisonnier les éclaire). Laissez cependant en place les tuiles connectées à votre tuile actuelle lorsque celles-ci forment un cul-de-sac : l'espace ainsi éclairé reste visible pour vous puisque l'un des chemins de votre tuile mène vers ce mur *(fig. 2A)*.



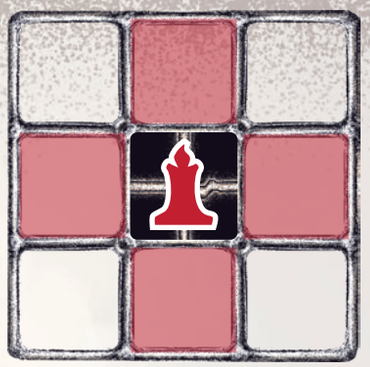


Fig. 1
ROUGE éclaire les cases qui lui sont directement adjacentes et qui sont connectées à sa tuile, excepté les cases en diagonale.

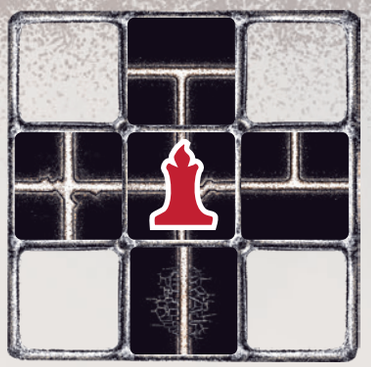


Fig. 2
ROUGE pioche et place des tuiles sur tous les emplacements éclairés par le faisceau de sa bougie.

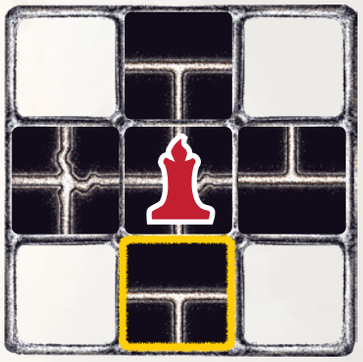


Fig. 2A
La tuile jaune ayant été placée par un autre prisonnier, ROUGE ne pioche et ne place que 3 nouvelles tuiles. Même si le prisonnier ayant placé la tuile jaune se déplace, cette dernière reste en place, car le chemin de ROUGE mène à ce mur. ROUGE éclaire donc ce mur et ce cul-de-sac.



Fig. 3
ROUGE se déplace vers le haut. Il éclairera 2 nouvelles tuiles.

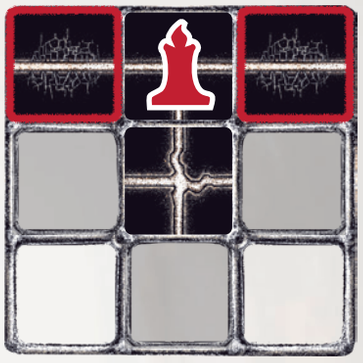


Fig. 4
ROUGE prévoit de se déplacer vers la case du bas. Les tuiles encadrées sont celles que sa bougie éclairait jusqu'ici, et qui disparaîtront à jamais quand ROUGE se sera déplacé. En se déplaçant, sa bougie éclairera cette fois les cases grisées.



Fig. 5
ROUGE vient de se déplacer. Les cases grisées représentent les tuiles qui ne sont plus éclairées et donc défaussées. Si ROUGE décidait de revenir sur ses pas, il découvrirait alors de nouvelles tuiles.

COMMENT JOUER

EXPLORER LE LABYRINTHE

Les prisonniers jouent les uns après les autres en commençant par le premier joueur, et en suivant le sens des aiguilles d'une montre. Comme il s'agit d'un jeu de stratégie coopératif, nous vous recommandons vivement de communiquer entre vous. En cas de désaccord, la décision revient néanmoins au joueur actif.

***À chaque tour, vous devrez décider entre vous* DÉPLACER *ou* RESTER SUR PLACE.** Vous vous **déplacerez** presque à chaque fois. **Rester sur place** peut cependant s'avérer utile dans certains cas : vous vous en apercevrez au bout de quelques tours de jeu.

RESTER SUR PLACE

Vous décidez de **ne pas bouger** et restez sur la tuile que vous occupez actuellement.

1. Gagnez 1 jeton Cran (*voir Jetons Cran, p. 15*).
2. Rester sur place fait fondre votre bougie : défaussez 1 tuile de la pioche. Placez-la face visible sur le plateau de défausse, afin de garder sous les yeux les tuiles désormais perdues dans les ténèbres.

2a. **IMPORTANT :** *Si la tuile que vous avez piochée représente un monstre, ne la défaussez pas. Vous êtes **obligé** de l'échanger contre l'une des tuiles connectées et adjacentes à votre prisonnier.*

***REMARQUE :** Rester sur place **ne déclenche pas** d'attaque de monstre (voir Monstres, p. 12).*

3. Si vous décidez de rester sur place sur une tuile fissurée, vous tomberez immédiatement, au moment où elle se fissurera (*voir Tuiles fissurées et Gouffres, p. 10*).

3a. *Tomber peut déclencher une attaque de monstre.*

4. Votre tour est terminé, c'est au prisonnier suivant, dans le sens des aiguilles d'une montre.

SE DÉPLACER

Déplacez-vous sur n'importe quelle tuile adjacente connectée à votre tuile actuelle.

***REMARQUE :** Comme les couloirs sont étroits, les prisonniers ne peuvent pas se trouver à plusieurs sur une même tuile au même moment. Les tuiles Porte de sortie sont la seule exception à cette règle. Il n'y a pas de nombre limite de prisonniers pouvant se trouver en même temps sur une tuile Porte de sortie.*

Après vous être déplacé, retirez du jeu toutes les tuiles qui ne sont plus éclairées (par vous ou un autre prisonnier) et placez-les sur le plateau de défausse. Éclairez ensuite les nouveaux passages.

1. Pour chaque chemin qui part de votre nouvelle tuile, piochez 1 tuile, révélez-la et choisissez où la placer et comment l'orienter.

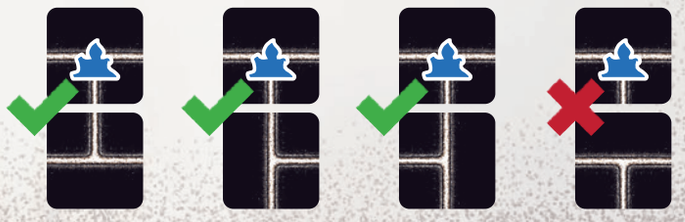
1a. *Ne piochez pas de tuiles pour les passages déjà éclairés par d'autres prisonniers : ils restent tels quels.*

2. Les tuiles peuvent être placées dans n'importe quel sens, du moment qu'elles sont bien connectées à votre tuile (*voir exemple ci-dessous*).
3. Piochez et placez ces tuiles les unes après les autres jusqu'à ce que tous les chemins partant de votre tuile actuelle soient éclairés.

3a. *S'il n'y a plus de tuiles dans la pioche, ignorez l'étape consistant à éclairer de nouveaux passages (voir Dernières Lueurs, p. 15).*

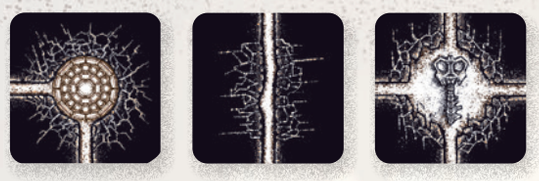
4. Retirez du jeu toutes les tuiles qui ne sont plus éclairées et placez-les sur le plateau de défausse.
5. Votre tour est terminé, c'est au prisonnier suivant, dans le sens des aiguilles d'une montre.

***REMARQUE :** Se déplacer sur la tuile d'un monstre n'est possible qu'en dépensant 1 jeton Cran (voir Charger, p. 15). Nous vous déconseillons cette action, sauf si vous jouez avec la variante expert.*



Placements corrects d'une tuile

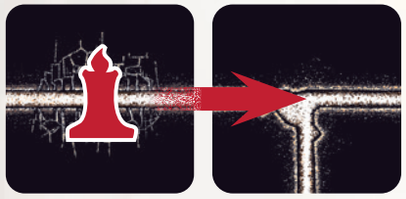
TUILES FISSURÉES ET GOUFFRES



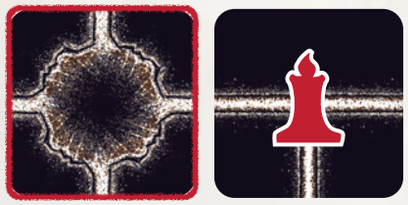
Certaines tuiles présentent de fines craquelures (les tuiles de départ, les tuiles Couloir, 2 des tuiles Croisement en « T » et les tuiles Clef). Ce sont des **tuiles fissurées**.

Lorsque vous atteignez une tuile fissurée, celle-ci se transforme en **gouffre** au **tour suivant**. Pour qu'une fissure se transforme en gouffre, retournez la tuile fissurée pour révéler l'image du gouffre.

Si vous décidez de vous **déplacer**, cette tuile s'effondre juste après votre départ.



ROUGE se déplace et quitte une tuile fissurée.



Cette tuile est ensuite retournée pour révéler le gouffre.

Si vous décidez de **rester sur place**, vous tombez dans le gouffre **immédiatement** (*voir Tomber, ci-contre*).



*Si ROUGE reste sur place, retournez immédiatement la tuile fissurée : le gouffre se forme et ROUGE **tombe**.*

Les gouffres restent en jeu jusqu'à ce qu'ils ne soient plus éclairés. Retirez-les alors du plateau selon la règle habituelle.

TOMBER

Tomber dans un gouffre ne veut pas dire que vous mourez. Au contraire, c'est parfois une option intéressante. Cet endroit est si étrange que, même en tombant, vous atterrirez à nouveau dans le labyrinthe. Un prisonnier peut même choisir de sauter dans un gouffre qui lui est adjacent.

Néanmoins, quand vous tombez dans un gouffre, votre tour prend fin immédiatement, que votre chute soit volontaire ou non. Vous sombrez dans le vide et quittez le plateau jusqu'à votre prochain tour.

1. Retirez votre pion Prisonnier de la grille et placez-le au bord du plateau, devant la ligne ou en haut de la colonne où vous vous trouviez (*fig. 1*).
2. Défaussez toutes les tuiles qui ne sont plus éclairées (par vous ou un autre prisonnier).
3. Au début de votre prochain tour, choisissez une case vide et non éclairée sur la ligne ou la colonne près de laquelle vous aviez placé votre pion. Piochez 1 tuile sur laquelle atterrir, placez-la sur la case choisie et posez votre pion Prisonnier dessus (*fig. 2*). Éclairez ensuite les cases qui lui sont adjacentes et connectées en y plaçant des tuiles.
4. **Jouez ensuite votre tour normalement.**

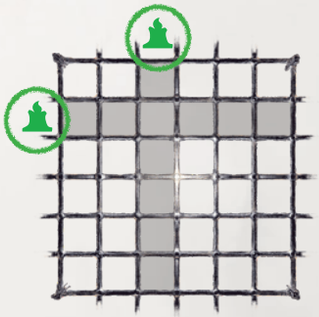


Fig. 1
Lorsque vous tombez, placez votre pion Prisonnier au niveau de la ligne ou de la colonne du gouffre où vous venez de tomber.

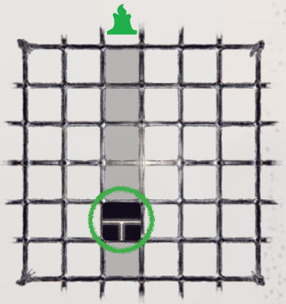


Fig. 2
À votre prochain tour, choisissez une case vide sur la ligne ou la colonne en question, piochez 1 tuile et placez-la sur cette case. Placez-y ensuite votre pion Prisonnier : vous atterrissez à cet endroit.

Si vous tombez et qu'il n'y a aucune case vide sur la ligne ou la colonne choisie (très peu probable), choisissez une tuile précédemment posée et atterrissez dessus.

Deux dangers vous guettent lorsque vous tombez dans un gouffre :

- *Si vous tombez et que vous atterrissez sur un monstre*, il vous attaque immédiatement, avant même que vous puissiez éclairer les tuiles qui vous sont adjacentes (*voir Monstres, p. 12*). Après avoir subi cette attaque et ces tourments, déplacez-vous vers une tuile posée précédemment et qui vous est adjacente, ou piochez 1 nouvelle tuile pour vous déplacer vers un endroit qui n'est pas encore éclairé.
- *Si vous tombez et que la pioche est vide*, vous chutez éternellement dans les ténèbres, et la partie est perdue.

TUILES CLEF



Piochez et jouez les tuiles Clef comme toutes les autres tuiles. Chaque prisonnier doit trouver 1 tuile Clef et s'emparer de la clef représentée dessus. Pour s'emparer d'une clef, il suffit de se déplacer sur une tuile Clef ou d'atterrir dessus. Prenez alors 1 Clefs dans la réserve et placez-la à côté de votre carte Éclat de la bougie.

Un prisonnier ne peut se déplacer qu'avec une seule clef puisqu'il tient sa bougie de l'autre main. Ainsi, un prisonnier qui possède déjà une clef peut se retrouver face à un terrible dilemme lorsqu'il révèle une nouvelle tuile Clef : en s'éloignant, la tuile ne sera plus éclairée, et la clef sera perdue à jamais dans l'obscurité. De plus, les tuiles Clef sont fissurées : si vous passez par là, elles se transformeront en gouffres pour le tour suivant. Enfin, si l'un des joueurs bloque le seul accès possible à la clef, personne ne peut s'en emparer.

Il est cependant **possible** de donner une Clef à un autre joueur. En effet, un prisonnier peut choisir de donner sa Clef à un autre prisonnier lorsque celui-ci se trouve sur une tuile qui lui est adjacente, si un chemin les relie. Ce transfert se fait pendant le tour de l'un des deux prisonniers. Si vous donnez la Clef que vous possédez lorsque vous vous trouvez sur une tuile Clef, vous pouvez ensuite vous emparer de la clef de cette tuile.

Donner une Clef à un autre prisonnier est une action gratuite.



TUILES PORTE DE SORTIE



Les portes de sortie sont les seules issues de ce sinistre labyrinthe.
Les tuiles Porte de sortie fonctionnent comme les autres tuiles : vous les piochez et les placez normalement. C'est le seul type de tuiles sur lesquelles plusieurs prisonniers peuvent se trouver en même temps. Pour remporter la partie, tous les prisonniers doivent se rassembler sur la même porte de sortie au même moment, et posséder chacun 1 Clef.

Si toutes les tuiles Porte de sortie ont disparu dans les ténèbres, il devient impossible de s'échapper et la partie est perdue.



DÉVOREURS DE CIRE / MONSTRES

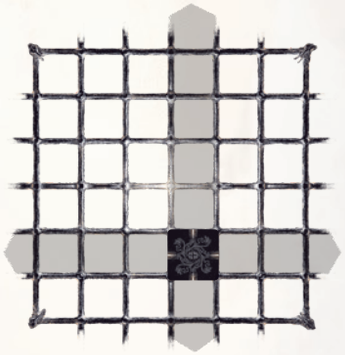
Des dévoreurs de cire errent dans le labyrinthe. Ce sont des monstres cauchemardesques qui haïssent la lumière et attaquent quiconque les approche de trop près. Dans une partie standard, ce sont les seuls monstres que vous rencontrerez, mais ils doivent à tout prix être évités.

Les tuiles Dévoreur de cire fonctionnent comme les autres tuiles : vous les piochez et les placez normalement. Une fois placés, les dévoreurs de cire perçoivent le moindre mouvement. Chaque fois qu'un prisonnier emprunte un chemin connecté à l'un d'eux en ligne droite (étant donc dans son champ de vision), une attaque se déclenche. Les dévoreurs de cire attaquent dans les quatre directions simultanément, et aussi loin que possible en suivant les chemins en ligne droite. La portée d'une attaque ne se limite donc pas aux bords du plateau : elle se prolonge potentiellement en revenant par les bords opposés.

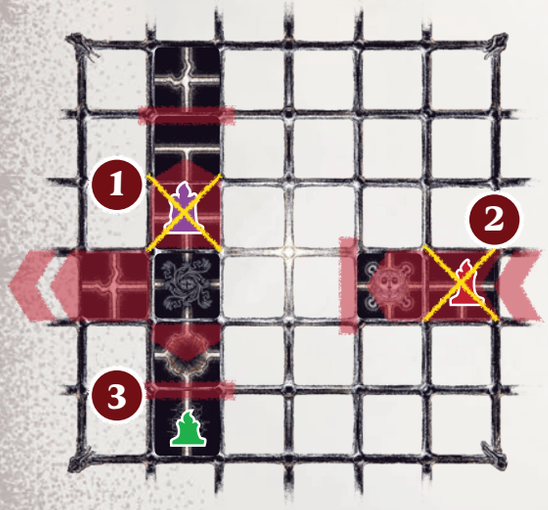
Les cases vides (sans tuile), les murs et les gouffres interrompent la portée d'une attaque. Les monstres ne peuvent pas voir au-delà : un prisonnier situé derrière un gouffre, une case vide ou un croisement ne subit donc pas l'attaque.

DÉVOREUR DE CIRE





*Portée **potentielle** d'une attaque, qui se prolongera en revenant par les bords opposés du plateau si les tuiles forment une ligne droite continue de part et d'autre de ces bords.*



1. *L'attaque du dévoreur de cire qui part vers le **haut** atteint VIOLET, mais elle s'arrête au niveau du croisement en « T » car le chemin est interrompu.*
2. *L'attaque qui part vers la **droite** s'arrête immédiatement du fait des cases vides. En revanche, l'attaque qui part vers la **gauche** atteint ROUGE puisqu'elle revient par le bord opposé du plateau.*
3. *L'attaque qui part vers le **bas** s'arrête au niveau du gouffre. VERT n'est pas atteint.*

Ces monstres attaquent dès qu'un prisonnier se **déplace** dans leur champ de vision, leur **tombe** dessus, et/ou à cause d'une **réaction en chaîne**, lorsque l'attaque d'un autre monstre les atteint et déclenche leur propre attaque. Après avoir attaqué, le dévoreur de cire est retiré du plateau, ainsi que toutes les tuiles qui ne sont plus éclairées suite à son attaque.

Déclencher l'attaque d'un monstre (mouvements dans son champ de vision)

Dès que vous vous déplacez en étant dans le champ de vision d'un monstre (c'est-à-dire que vous arrivez sur le même chemin que lui en ligne droite, que vous en repartez ou que vous vous déplacez sur ce chemin), le monstre repère votre mouvement et déclenche automatiquement son attaque. Si votre déplacement vous fait quitter cette ligne droite, l'attaque se déclenche tout de même, mais vous l'esquivez puisque vous quittez le champ de vision du monstre.

ROUGE a éclairé un dévoreur de cire et se trouve donc dans son champ de vision. Le prochain déplacement de ROUGE déclenchera forcément une attaque de la part du monstre.



*Si ROUGE se déplace vers la **gauche**, en ligne droite le long du chemin, l'attaque du monstre l'atteindra.*



Défaussez ensuite ces 2 tuiles.

*Si ROUGE se déplace vers le **bas**, en quittant le champ de vision du monstre, l'attaque de ce dernier se déclenchera, mais ne l'atteindra pas.*



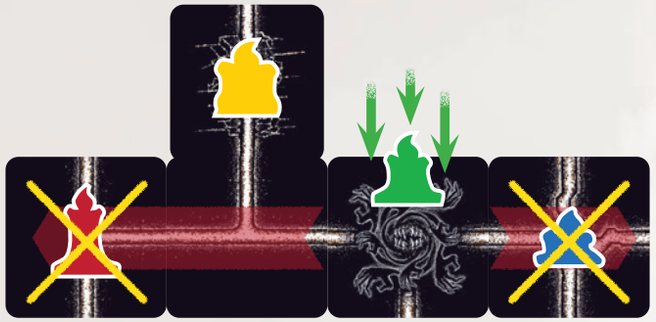
Défaussez ensuite ces 2 tuiles.

Si un prisonnier se trouve sur une **tuile fissurée et tombe** ou s'il **saute dans un gouffre**, l'attaque ne l'atteint pas non plus : l'attaque du monstre se déclenche, mais tomber permet de l'esquiver.

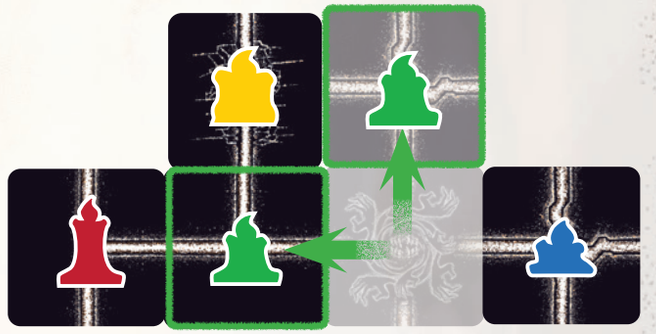
DÉVOREURS DE CIRE / MONSTRES (suite)

Tomber sur un monstre

Tomber sur un monstre déclenche immédiatement une attaque de sa part : celle-ci vise non seulement le prisonnier qui vient de lui tomber dessus, mais également tous les autres prisonniers dans son champ de vision. Après avoir subi cette attaque, le prisonnier tombé doit se précipiter sur une case adjacente (sur une tuile déjà posée ou une tuile qu'il pioche), et le monstre est défaussé.



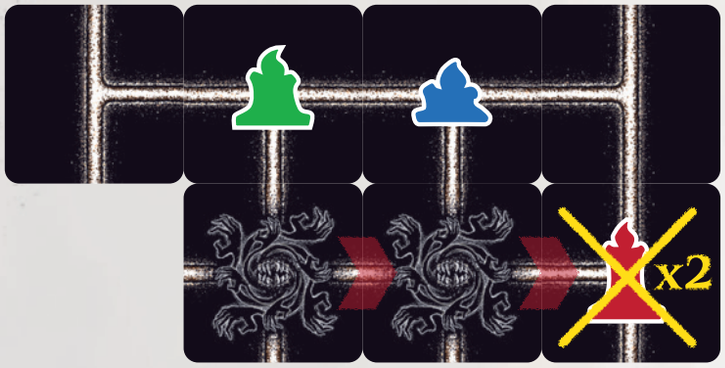
VERT place la tuile qu'il a piochée et sur laquelle il va atterrir. Il s'agit d'un monstre ! Le dévoreur de cire attaque immédiatement, et il atteint VERT, BLEU et ROUGE.



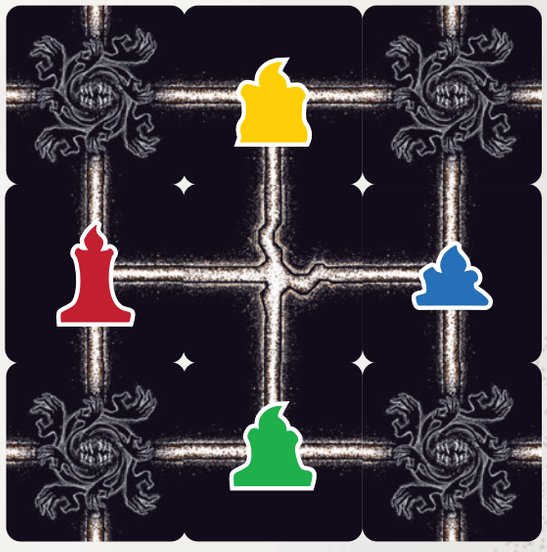
Après avoir attaqué, le monstre est défaussé et VERT se déplace sur une tuile adjacente, soit qui était déjà là (à gauche), soit qu'il a piochée et placée (en haut).

Réaction en chaîne

Si l'attaque d'un dévoreur de cire atteint un autre monstre, ce dernier lance également une attaque. Sur les illustrations suivantes, le moindre mouvement de l'un des prisonniers déclenchera une attaque de chacun des monstres. Seul le prochain joueur pourra esquiver l'attaque en se déplaçant ou en tombant.



Si BLEU ou VERT se déplace, l'autre subit forcément une attaque et ROUGE en subit deux (voir Tourments, p. 14).



Si l'un des prisonniers se déplace, tous les autres subissent deux attaques et le groupe perdra en tout 18 tuiles (voir Tourments, p. 14).

DÉVOREURS DE CIRE / MONSTRES (suite)

Tourments

Lorsqu'un prisonnier subit l'attaque d'un dévoreur de cire (parce qu'il s'est déplacé dans son champ de vision ou parce qu'il lui est tombé dessus) :

- Défaussez les 3 premières tuiles de la pioche en les plaçant sur les emplacements correspondants du plateau de défausse.
- Le prisonnier ayant subi l'attaque retourne sa carte Éclat de la bougie sur le côté **bougie éteinte** (*voir Éteindre une bougie, ci-contre*).

Chaque joueur touché par l'attaque d'un monstre subit ces tourments. Plusieurs prisonniers peuvent être touchés en même temps, et un prisonnier peut subir les attaques de plusieurs monstres à la fois. Dans ces cas-là, un grand nombre de tuiles est défaussé de la pioche. Vous risquez alors de perdre des tuiles nécessaires à votre victoire ou tout simplement beaucoup de cire, et donc de voir votre bougie s'éteindre avant d'avoir pu vous enfuir.

Retournez votre carte Éclat de la bougie.



Vous vous retrouvez seul dans l'obscurité.



Défaussez toutes les tuiles qui ne sont pas éclairées par d'autres prisonniers.

Éteindre une bougie

Lorsqu'un prisonnier subit l'attaque d'un monstre, sa **bougie s'éteint**. Retournez alors sa carte Éclat de la bougie sur le côté bougie éteinte. Dans cette situation, le prisonnier ne perçoit plus ce qui se trouve au-delà de la tuile sur laquelle il se trouve. Défaussez toutes les tuiles qu'il éclairait jusqu'à présent (à part celles qui sont encore éclairées par d'autres prisonniers).

Lorsque la bougie d'un prisonnier s'éteint, ce dernier subit d'autres tourments :

- Il panique et est désormais forcé de **se déplacer** à chaque tour. Il ne peut plus choisir de rester sur place (à moins de dépenser 1 jeton Cran, *voir Jetons Cran, p. 15*).
- Sans lumière, le prisonnier avance à l'aveuglette dans l'obscurité. Lorsque vous déplacez votre pion Prisonnier, piochez 1 tuile et placez-la sur la case où vous souhaitez arriver, puis défaussez la tuile que vous venez de quitter (si aucun autre prisonnier ne l'éclaire). Votre nouvelle tuile doit être placée de sorte à être reliée au chemin sur lequel votre pion se trouvait précédemment, en suivant la règle habituelle.

Si vous déplacez votre pion Prisonnier sur la tuile d'un monstre, ce dernier attaque immédiatement tous les prisonniers à sa portée (vous y compris). Défaussez 3 tuiles de la pioche puis précipitez-vous sur une tuile adjacente précédemment posée ou une tuile que vous avez piochée et placée.

Rallumer une bougie

Lorsqu'un prisonnier dont la bougie s'est éteinte se trouve sur une tuile adjacente et reliée par un chemin à celle d'un prisonnier dont la bougie est allumée, sa bougie se **rallume automatiquement**. Cela se produit pendant le tour de l'un des deux prisonniers (celui dont la bougie est éteinte ou celui dont la bougie est allumée). Lorsque la bougie d'un prisonnier se rallume, c'est le joueur actif qui, à la fin de son tour, pioche et place les tuiles qui seront éclairées par la bougie rallumée. Enfin, le joueur concerné retourne sa carte Éclat de la bougie sur le côté bougie allumée.



JETONS CRAN



Tous les prisonniers commencent la partie avec 1 jeton Cran. Ils peuvent en gagner d'autres au fil de la partie s'ils décident de **rester sur place** pendant un tour. Chaque joueur peut avoir **au maximum 2 jetons Cran** devant lui.

Les jetons Cran peuvent être **dépensés** contre des avantages temporaires. Il est possible d'utiliser jusqu'à 2 jetons Cran par tour (par exemple pour **se redéplacer** puis **se redéplacer** à nouveau, ou pour **charger** puis **bloquer**). Un prisonnier ne peut pas dépenser de jetons Cran à son tour s'il en a gagné ce tour-ci.

Vous pouvez dépenser 1 jeton Cran pour :

Vous redéplacer : 1 jeton Cran = 1 déplacement supplémentaire, 2 jetons Cran = 2 déplacements supplémentaires.

Rester sur place : vous pouvez utiliser cette action lorsque votre **bougie** est **éteinte** alors même que vous **devriez vous déplacer**. Dans ce cas-là, rester sur place ne vous fait **pas gagner** de **jeton Cran**.

Bloquer : ne défaussez que 2 tuiles au lieu des 3 demandées lorsque vous subissez une attaque de monstre.

Charger : se déplacer sur la tuile d'un monstre est rarement une bonne idée. Toutefois, dans la variante expert, cela peut être utile. Vous subissez alors immédiatement les tourments que vous inflige l'attaque du monstre et vous retournez votre carte Éclat de la bougie sur le côté **bougie éteinte** (vous n'éclairez donc plus les tuiles qui vous sont adjacentes). Déplacez-vous ensuite sur une tuile précédemment posée ou une tuile que vous avez piochée et placée.

Maintenir la lumière : au moment des Dernières Lueurs (*voir ci-contre*), vous pouvez défausser 1 jeton Cran pour éviter d'avoir à défausser du plateau, à la fin de votre tour, une tuile éclairée. Ceci n'est possible que si vous n'avez pas gagné de jeton Cran ce tour-ci.

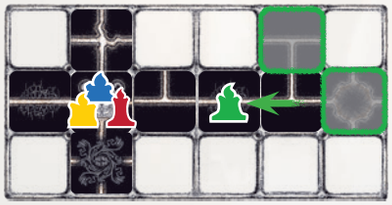
DERNIÈRES LUEURS

Une bougie ne brûle pas éternellement. Lorsque la pioche est vide, la fin de la partie (aussi appelée Dernières Lueurs) approche. Vous ne pouvez plus placer de tuiles sur le plateau : la partie continue uniquement avec celles qui s'y trouvent déjà.

Les Dernières Lueurs commencent dès la fin du tour de celui qui a tiré la dernière tuile de la pioche. À partir de cet instant, chaque prisonnier, à la fin de son tour, **doit défausser** du plateau, en plus des tuiles non éclairées défaussées normalement, **1 tuile supplémentaire au choix** (à moins de dépenser 1 jeton Cran pour maintenir la lumière, *voir ci-contre*). Vous pouvez tout à fait retirer un monstre de cette façon.

> **IMPORTANT** : *Au moment des Dernières Lueurs, la tuile supplémentaire est défaussée une fois que vous avez effectué votre ou vos éventuels déplacements supplémentaires (effectués en dépensant 1 ou 2 jetons Cran). Si vous décidez de rester sur place, la pénalité qui vous oblige à défausser 1 tuile de la pioche n'est plus applicable puisque la pioche est vide. Vous défaussez donc seulement 1 tuile du plateau, selon la règle des Dernières Lueurs.*

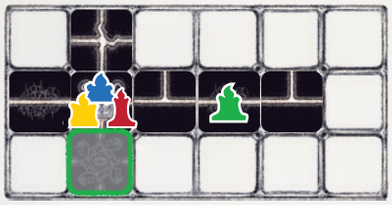
L'obscurité gagne alors du terrain et peut isoler les prisonniers, qui ne pourront plus retrouver les autres ni apporter leur clef à la porte de sortie. Il est également possible qu'un prisonnier ne puisse plus piocher de tuile pour atterrir, et qu'il tombe sans fin, dans les abîmes de cette prison lugubre. Si l'un de ces cas se présente, ou si trop de tuiles Clef ou Porte de sortie sont défaussées au moment des Dernières Lueurs, la partie est perdue et les prisonniers sont absorbés par les ténèbres éternelles.



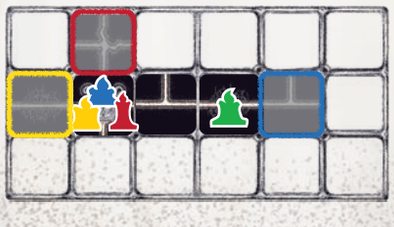
La pioche est vide.

Les Dernières Lueurs prennent effet immédiatement.

VERT se déplace d'1 case. Les tuiles non éclairées sont retirées du plateau.



À cause des Dernières Lueurs, VERT est ensuite obligé de défausser 1 tuile supplémentaire (et donc éclairée) du plateau.



*Les autres prisonniers décident chacun à leur tour de **rester sur place** , mais chacun doit tout de même défausser 1 tuile éclairée.*

À son prochain tour, si VERT ne peut pas dépenser 1 jeton Cran pour se redéplacer (donc avancer deux fois en tout), et si les autres ne peuvent pas non plus dépenser de jeton pour maintenir la lumière, alors VERT ne pourra plus les rejoindre et la partie sera perdue.

VARIANTE EXPERT

*Dans la **variante expert**, les prisonniers font face à deux nouveaux types d'horribles monstres : les GARDIENS et les DÉMONS DES GOUFFRES, qui rendront vos parties plus difficiles.*

Modification de la mise en place

Retirez toutes les tuiles Clef ainsi que 8 tuiles Dévoreur de cire (vous en gardez donc 4) et rangez-les dans la boîte.

Ajoutez **6 tuiles Gardien** pour les parties de 1 à 4 joueurs (et les 7 tuiles pour les parties à 5 joueurs) ainsi que **2 tuiles Démon des gouffres**.

Poursuivez normalement le reste de la mise en place.



GARDIENS

GARDIEN



Bouche

Il n'y a pas de tuiles Clef dans la variante expert. Les prisonniers doivent se procurer leur clef auprès des gardiens, dont les corps éthérés en renferment une chacun. Ce sont les seuls monstres qui restent sur le plateau même si leurs tuiles ne sont pas éclairées. **Ils restent en place tant que leur clef n'est pas retirée.**

Lorsque vous placez une tuile Gardien, sa bouche doit toujours se trouver face à vous. Ces monstres ont un fonctionnement similaire à celui des dévoreurs de cire, à ceci près qu'ils ne réagissent pas aux mouvements dans leur dos. Ils n'attaquent que dans trois directions, ignorant les prisonniers qui se trouvent derrière eux. Si l'**attaque à distance** d'un gardien vous atteint, vous devez défausser 1 tuile de la pioche (**attention : la règle diffère si vous atteignez ou tombez sur une tuile Gardien**, *voir ci-contre*).

L'**attaque à distance** d'un gardien **ne peut pas être bloquée** par l'utilisation d'un jeton Cran (**bloquer** l'attaque (*voir p. 15*) est impossible).

Si l'attaque d'un autre monstre atteint l'un des gardiens dans le dos, rien ne se passe (pas de réaction en chaîne).

Atteindre la tuile d'un gardien vous permet de récupérer sa clef, comme pour une tuile Clef classique. S'approcher d'un gardien en arrivant dans son dos est le seul moyen sécurisé de s'emparer de sa clef sans subir de tourments. Vous pouvez toutefois dépenser 1 jeton Cran pour **charger** (*voir p. 15*). Cette action est le seul moyen d'atteindre la tuile d'un gardien sans avoir à se déplacer dans son dos, mais cela ne vous épargne pas les tourments.



VERT approche le gardien en toute sécurité en arrivant dans son dos.

Seuls ROUGE, BLEU et JAUNE déclencheront une attaque du gardien s'ils se déplacent.

Dans ce cas-là, VERT ne subira pas l'attaque.

Les tourments suivants s'appliquent si vous vous déplacez (ou si vous tombez) sur un gardien sans vous trouver dans son dos : **votre bougie s'éteint et vous devez défausser 3 tuiles de la pioche**. Vous pouvez néanmoins éviter de défausser ces 3 tuiles en dépensant 1 jeton Cran, (contrairement aux attaques à distance). Un prisonnier qui ne possède pas de clef et qui tombe sur un gardien peut s'emparer de sa clef. Une fois que sa clef lui a été retirée, le gardien **se transforme immédiatement en gouffre**. Le joueur concerné doit alors se précipiter sur une tuile adjacente précédemment posée ou une tuile qu'il a piochée et placée.

DÉMONS DES GOUFFRES

DÉMON DES GOUFFRES



Les démons des gouffres sont peut-être les monstres les plus dévastateurs du jeu, même s'ils n'attaquent pas directement les prisonniers. Leur pouvoir leur permet de modifier radicalement le plateau de jeu en transformant subitement certaines tuiles en gouffre.

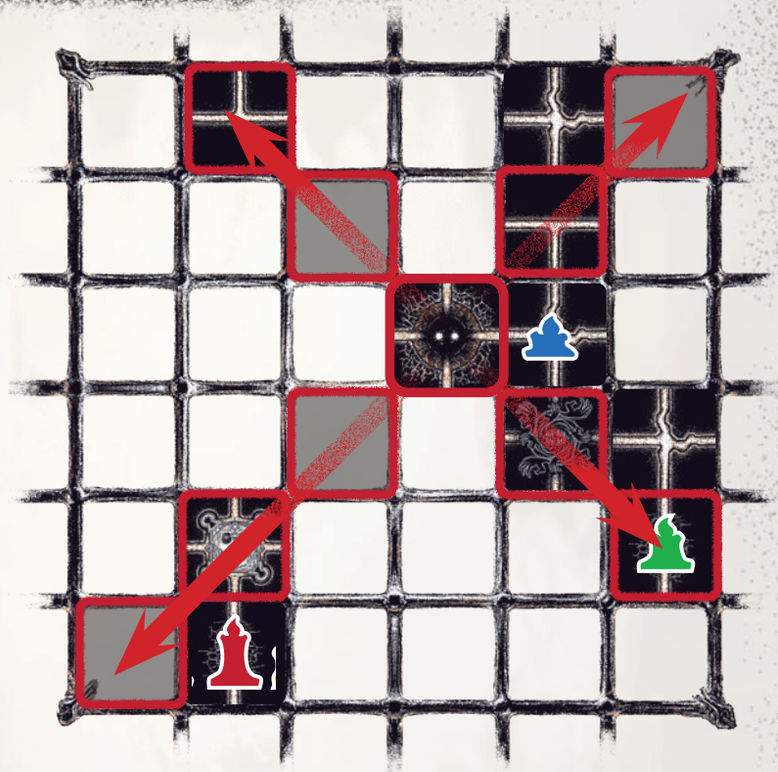
Suivez la règle habituelle pour placer les tuiles Démon des gouffres. Une fois placé, un démon des gouffres transforme en gouffres toutes les tuiles situées en diagonale de la sienne (cela inclut également les tuiles Clef, Porte de sortie et Monstre). Cela s'applique même s'il y a des espaces vides sur les diagonales en question.

Le démon des gouffres se transforme alors lui-même en gouffre. Heureusement, les attaques des démons des gouffres **ne reviennent pas** par les bords opposés du plateau (et donc ne continuent pas sur les diagonales opposées).

Chaque prisonnier se trouvant sur une tuile transformée en gouffre par un démon des gouffres tombe immédiatement. L'ordre du tour reprend ensuite normalement.

Les démons des gouffres sont particulièrement dangereux en fin de partie, car une seule attaque peut détruire la dernière porte de sortie ou l'ultime clef.

Pour augmenter encore la difficulté, vous pouvez ajouter la 3e tuile Démon des gouffres.



Dans cet exemple, BLEU place une tuile Démon des gouffres. Toutes les cases encadrées en rouge se trouvent à la portée du monstre (son champ d'action est limité par les bords du plateau). Toutes les tuiles concernées se transforment alors en gouffres : retournez-les aussitôt. VERT tombe immédiatement et place son pion au bord du plateau. Le dévoreur de cire devient lui-même un gouffre et cesse d'être une menace. La porte de sortie devient également un gouffre. S'il s'agissait de la dernière porte de sortie en jeu, la partie prend fin. Si BLEU avait placé le démon des gouffres sur l'autre emplacement possible (à sa droite plutôt qu'à sa gauche), cela aurait considérablement réduit son impact. Choisissez soigneusement où vous placez ce monstre !



AJUSTER LA DIFFICULTÉ

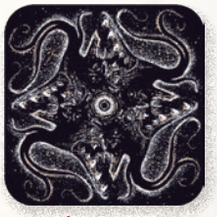
Piège obscur est un jeu complexe. Vous pouvez néanmoins ajuster le niveau de difficulté en modifiant le nombre de tuiles en jeu. Pour réduire la difficulté, ajoutez 1 ou 2 tuiles Clef à la pioche. Pour augmenter la difficulté, retirez au contraire 1 tuile Clef ou 1 tuile Porte de sortie de la pioche (ou les deux, si vous êtes joueur). Vous pouvez également échanger 2 tuiles Croisement en « T » classiques contre leur version fissurée.

VARIANTE SILENCE INQUIÉTANT : La communication devient limitée. Il est interdit aux joueurs de communiquer à moins que deux d'entre eux ne se trouvent sur le même chemin. Les autres joueurs pourront entendre ce qu'ils disent, mais ne pourront pas participer à la conversation.

LES MONSTRES SUPRÊMES

Vous pouvez également augmenter la difficulté d'une partie standard ou de la variante expert en y ajoutant l'un des deux monstres suprêmes (ou les deux) : **l'impasse** et **l'hymne funèbre**. Les monstres suprêmes ont des pouvoirs très puissants qu'ils utilisent pour répandre la terreur et susciter de nouvelles stratégies de jeu, notamment en incitant les joueurs à anticiper leur apparition.

L'IMPASSE



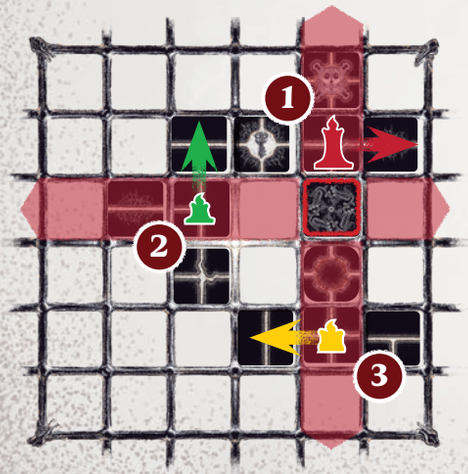
L'IMPASSE

3 tuiles Impasse sont fournies dans ce jeu.

Pour inclure l'impasse, mélangez 2 tuiles Impasse à la pioche lors de la mise en place (pour encore plus de difficulté, ajoutez les 3 tuiles Impasse).

Les règles de placement sont les mêmes pour l'impasse que pour n'importe quelle autre tuile, et ses attaques se déclenchent de la même manière que celles des dévoreurs de cire (les prisonniers doivent se trouver dans son champ de vision). Quelques différences de taille s'appliquent néanmoins :

- Les attaques de l'impasse ne s'arrêtent pas aux murs, aux gouffres ou aux cases vides : elles atteignent toutes les tuiles situées sur la ligne et la colonne où elle se trouve.
- Lorsqu'un prisonnier subit l'attaque d'une impasse, il doit défausser **5 tuiles** de la pioche. Ces attaques **ne peuvent pas être bloquées** en dépensant 1 jeton Cran.



1. *Si ROUGE se déplace, VERT subira l'attaque de l'impasse (encadrée en rouge) même s'il est séparé d'elle par une case vide. JAUNE sera également atteint, même s'il se trouve de l'autre côté d'un gouffre.*
2. *Comme VERT ne se trouve pas dans le champ de vision de l'impasse, s'il se déplace en premier, il ne déclenchera pas d'attaque de l'impasse.*
3. *Si JAUNE se déplace en premier, cela ne déclenchera pas non plus d'attaque de l'impasse car le gouffre bloque son champ de vision.*

L'HYMNE FUNÈBRE

L'hymne funèbre est un monstre colossal qui occupe un espace équivalent à 9 tuiles, c'est-à-dire plus d'un quart du plateau. Son arrivée est annoncée par les tuiles Augure. Lors de la mise en place, mélangez 2 tuiles Augure à la pioche (les 3 autres sont fournies en prévision d'extensions du jeu : vous pouvez les laisser dans la boîte).

Les augures fonctionnent comme un **compte à rebours** avant l'arrivée de l'hymne funèbre.

- Lorsque la 1re tuile Augure est révélée, placez-la à côté du plateau et piochez une autre tuile à la place.
- Lorsque la 2de tuile Augure est révélée, placez-la sur le plateau, comme n'importe quelle autre tuile. Elle annonce l'arrivée de l'hymne funèbre et sert également de point d'ancrage pour placer cette dernière sur le plateau.



AUGURES

Le joueur ayant placé cette seconde tuile place alors la tuile Hymne funèbre sur le plateau, de sorte qu'une partie de sa surface recouvre la tuile Augure. Vous pouvez choisir l'orientation et l'emplacement de l'hymne funèbre, mais aucune partie de sa tuile ne doit dépasser du plateau : sa silhouette entière doit tenir sur le plateau. Vous pouvez examiner les différentes possibilités avant de la placer définitivement (*fig. 1 et 2*).

Lorsque l'hymne funèbre est placé, tout ce qui se trouvait sous sa silhouette disparaît dans les ténèbres. Les bougies de tous les prisonniers concernés s'éteignent, et chacun d'entre eux défausse 3 tuiles de la pioche avant de **tomber** dans le gouffre abyssal créé par l'hymne.

L'HYMNE FUNÈBRE (suite)

Il se peut que le joueur ayant placé la 2de tuile Augure se retrouve sous la silhouette de l'hymne funèbre, selon la manière dont il décide de le placer. Dans ce cas-là, ce joueur peut bloquer l'attaque de l'hymne en dépensant 1 jeton Cran, ce qui réduit le nombre de tuiles que ce joueur doit défausser à 2. Défaussez ensuite toutes les tuiles recouvertes par l'hymne funèbre. Une fois ces effets résolus, retournez la tuile Hymne funèbre sur le côté gouffre et replacez-la sur les mêmes cases (il peut être nécessaire de la faire pivoter). Un gouffre gigantesque de 9 cases apparaît alors (*fig. 3*). Lorsqu'il n'est plus éclairé par aucun prisonnier, remettez-le dans la boîte (il n'a pas d'emplacement réservé sur le plateau de défausse).



L'HYMNE FUNÈBRE

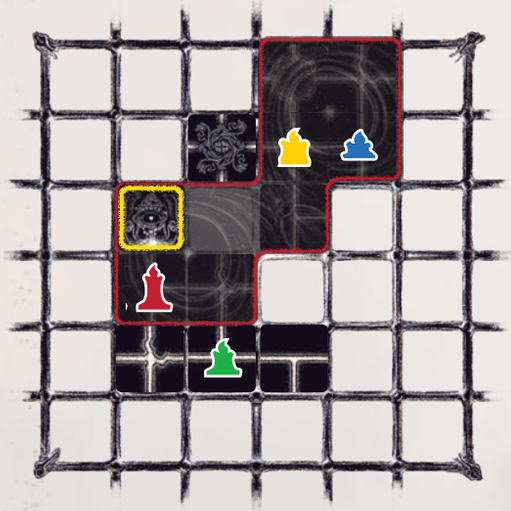


Fig. 1
L'hymne funèbre doit recouvrir l'augure sans dépasser du plateau.

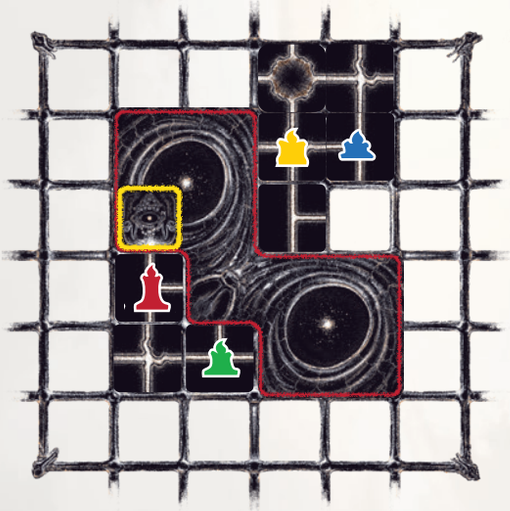


Fig. 2
Cet emplacement est bien meilleur que le précédent puisqu'il permet d'éviter tous les prisonniers.

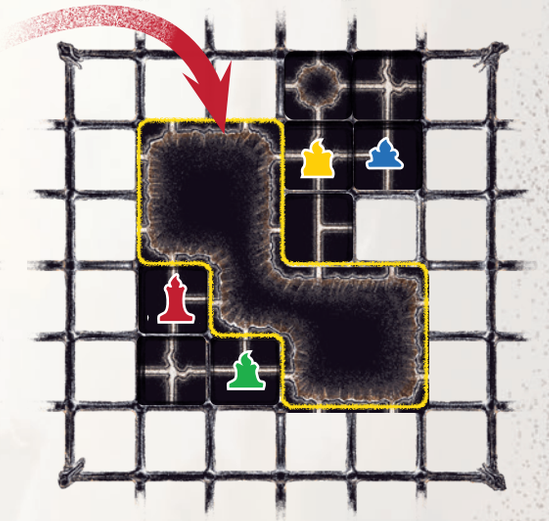


Fig. 3
Retournez l'hymne funèbre. Il devient alors un gigantesque gouffre, éclairé ici par 3 prisonniers. Défaussez toutes les tuiles situées sous la tuile Hymne funèbre, si ce n'est pas déjà fait.

CRÉDITS

Concept du jeu : Chris Chan, Chris McMahon et Rosswell Saunders

Développement : Curt Covert

Illustrations : Chris Chan

Remerciements : Gavan Brown, Adam Wyse, Matt Tolman, Gil Hova & the NYC Playtest Group, Linda Baldwin, Avie Wing, Elaine Corwin, Jennifer Ng et toutes les personnes ayant soutenu notre campagne Kickstarter

Édition française : IELLO

Traduction française : Laura Muller-Thoma

Relecture française : Maëva Debieu Rosas et Marie-Laure Faurite

Graphiste version française : Vincent Mougenot

Scannez ce code avec l'application **Spotify** *pour télécharger la bande-son du jeu !*

Infos, FAQ, règles et vidéos :

iello.fr/jeux/piege-obscur/

© 2021 Smirk & Dagger Games
www.smirkanddagger.com
© 2022 IELLO pour la version française
The Night Cage™ est une marque déposée de Smirk & Dagger Games, et est utilisée avec autorisation par IELLO.
Tous droits réservés.

IELLO - 9, avenue des Érables, lot 341
54180 Heillecourt, France
www.iello.com

RÉSUMÉ D'UN TOUR

Si vous **TOMBEZ**, *choisissez une case non éclairée où atterrir. Piochez 1 tuile et placez-la sur cette case. Placez votre pion Prisonnier dessus, puis éclairez les cases adjacentes.*

RESTER SUR PLACE

Gagnez 1 jeton Cran.
Défaussez 1 tile de la pioche.

Si vous avez pioché un monstre, *échangez-le avec une tuile connectée à la vôtre, et défaussez cette tuile à la place.*

OU

SE DÉPLACER

Déplacez-vous d'1 case.

UN GOUFFRE SE FORME

Si vous êtes **resté sur place** sur une tuile fissurée ou si vous vous êtes **déplacé** en partant d'une tuile fissurée, retournez cette dernière pour la transformer en gouffre.

TOMBER

Si la tuile sur laquelle vous vous trouvez est un gouffre, vous **tombez** *immédiatement.*

DÉCLENCHER L'ATTAQUE D'UN MONSTRE

Si vous êtes **tombé** ou vous êtes **déplacé** dans le champ de vision d'un monstre, ce dernier lance une attaque.

SUBIR L'ATTAQUE D'UN MONSTRE

Tout prisonnier se trouvant dans le champ de vision d'un monstre subit son attaque. Défaussez 3 tuiles de la pioche. Votre bougie ***s'éteint****.*

LUMIÈRES & TÉNÈBRES

Retirez toutes les tuiles qui ne sont plus éclairées, puis **piochez** et **placez** dans le sens désiré les nouvelles tuiles qui seront éclairées.

Si la bougie d'un prisonnier a été rallumée ce tour-ci, le joueur actif pioche et place les tuiles que ce prisonnier éclairera au prochain tour.

OPTIONNEL : dépensez 1 jeton Cran pour vous redéplacer (*retournez à l'étape* ***SE DÉPLACER***).

AU MOMENT DES DERNIÈRES LUEURS

Choisissez 1 tuile éclairée n'importe où sur le plateau et défaussez-la après avoir résolu votre tour normalement.

C'EST ENSUITE AU TOUR DU PRISONNIER SUIVANT DANS LE SENS DES AIGUILLES D'UNE MONTRE.