

### Règles avancées

#### Placement initial

- les blocs de pierre sont placés sur l'autre face pour faire apparaître de nouveaux éléments
- Utilisation des téléporteurs
- Tous les éléments (y compris les flaques) sont placés un à un à tour de rôle par les joueurs
  - Interdit d'occuper les 3 cases jouxtant l'entrée et la sortie
  - Téléporteurs non adjacents
  - Premier joueur = joueur suivant le dernier à poser un élément

#### Fonctionnement des nouveaux éléments

##### Crystal

- **Pour les personnages** : fonctionne **comme les murs**
- **Le monstre voit à travers**

##### Pierre pivot

- **Pour les personnages** : fonctionne **comme les murs**
- **Le monstre ne pousse plus mais pivote** suivant la tuile (droite ou demi-tour)
  - Attention, s'il **voit un personnage avant de pivoter**, il **se tourne vers lui** et ignore le pivot de la pierre

##### Téléporteur

- **Pour les personnages** : fonctionne **comme les murs d'enceinte** (ne peuvent pas être poussés, ni traversés)
- **Tout élément poussé sur téléporteur est détruit.**
- **Le monstre**
  - **voit au travers** du téléporteur (plat)
  - **s'il passe dessus, il est téléporté** sur le 2<sup>nd</sup> et réorienté suivant la flèche indiquée
    - Attention, s'il **voit un personnage après est orienté**, il **se tourne vers lui**

### Variante 6 ou 7 joueurs

- Le jeu devient incontrôlable donc trop long
- Tuile tombale « 5 » est considérée comme une tuile « 3 proies »

