

# Déstorsion

(titre provisoire 2 - règle v4.2 – 17 février 2022 - sans relecture ni correction)

## Histoire

Bien que ce jeu n'aie pas encore de thème ni de bonnes illustrations, voici une histoire qui pourrait l'envelopper (je vais m'en servir dans les règles) :

*Des nains très aventureux sont entrés dans le donjon pour y voler le joyau magique du Maître des lieux. C'est une relique qui donne le pouvoir de modifier l'espace et le temps ; une pierre translucide, polie par plusieurs générations de nains, il y a des milliers d'années, et qui a acquis sa propre conscience, au fil des siècles. Elle souhaite quitter ce donjon et retrouver ses origines, sous le lac clair, dans les profondeurs de la montagne. Son appel a été entendu par les nains qui lui ont envoyé ses plus valeureux éléments.*

*Si la relique réussit à s'échapper grâce à eux, le Maître du donjon perdra tous ses pouvoirs, y compris ceux qui maintiennent la fortification debout et luxueuse depuis si longtemps. Quand la pierre l'aura quittée, la tour s'effondrera, ensevelissant tous ses occupants. Le peuple nain, quand à lui, aura récupéré une pièce tellement rare que sa valeur est inestimable.*

*Le Maître tente alors de rattraper le groupe de nains que la relique a pris sous son emprise, leur conférant une partie de son pouvoir. Pour atteindre son but, la pierre se fera toujours porter par le nain le plus proche de la sortie. Si le Maître réussit à les rejoindre, il les détruira tous et enfermera le joyau dans les profondeurs obscures du donjon. Pour éviter cela, libérant un ultime déchaînement de puissance, la relique transportera instantanément son porteur hors des ces lieux, laissant le donjon emporter les autres nains et le Maître dans l'oubli. Tous le savent et chacun veut sauver sa barbe. Ils seront sans pitié les uns envers les autres et recourront à la magie procurée par la pierre pour déséquilibrer l'espace et le temps, la distorsion ciblée, un pouvoir maléfique très puissant !*

## But du jeu

Quitter le donjon avec la pierre magique ou être le plus proche de la sortie quand le Maître les aura rejoints.

## Matériel

- 1 x Grand Meeple Noir (le Maître du donjon)
- 1 x Plateau Donjon (pour le Maître du donjon)
- 4 x Meeple Nain (représente le joueur)
- 4 x Plateau Scores (25 cases pour le Meeple Nain. Les PV = la valeur de la case où se trouve le Meeple Nain)
- 4 x Marqueur 1 Tour (vaut 25 PV)
- 3 x Dé à 6 faces

# Mise en place

Placez le Plateau Donjon au centre des joueurs, avec le Maître du donjon à coté de la case « 1 ».

Chaque joueur choisit une couleur. Selon sa couleur, chaque joueur place son Plateau Scores devant lui ; son Marqueur 1 Tour à côté du plateau ; et son Meeple Nain debout près de la case « 1 », sur le plateau.

# Premier joueur

Chaque joueur lance un dé et le joueur ayant effectué le score le plus élevé commence. La partie se poursuivra, ensuite, dans le même sens que l'ombre sur un de ces horribles cadrans solaire elfiques.

# Tour de jeu

A son tour, le joueur lance les dés et effectue ces 5 actions, **dans cet ordre**, avant de passer la main au joueur suivant:

1. **Lancé de dés** (2 ou 3 selon sa position sur son plateau)
2. **Attribution des dés** (un à n'importe quel Meeple Nain et un au Maître du donjon)
3. **Déplacer un Meeple Nain** (avancer ou reculer sous conditions et effets éventuels)
4. **Déplacer le Maître du donjon** (avancer ou reculer, puis résoudre les effets éventuels)
5. **Fin de tour** (avec résolution des effets éventuels)

## Un tour sans effet : un tour de base

Lancez 2 dés et choisissez-en un pour un Meeple Nain et l'autre pour le Maître du donjon.

Avancez ou reculez le Meeple Nain de n'importe quel joueur (le vôtre ou celui d'un autre) du nombre de cases indiqué par son dé. Ensuite, faites de même avec le Maître du donjon.

Votre tour est terminé. Le joueur suivant est à votre gauche.

*Exemple : votre lancé de dés donne 3 et 4. Vous pouvez reculer le Meeple Nain d'un autre joueur de 4 et avancer le Maître du donjon de 3.*

## Limite de déplacement

- Un Meeple Nain ne peut jamais descendre sous la case 1, même après avoir fait un tour de piste complet.
- Un Meeple Nain ne peut être reculé tant qu'il n'a pas gagné 10PV. Ensuite, il ne pourra plus être reculé sous la case 10. Les déplacements via les effets du Maître du donjon ne sont pas concernés par cette limite, seuls ceux via un lancé de dés le sont.
- Le Maître du donjon ne peut jamais descendre sous la case 1.

*Exemple 1 : votre lancé de dés donne 3 et 4. Un Meeple Nain est sur sa case 2 (et n'a encore jamais passé la case 25, il est donc toujours à son premier tour de plateau), vous ne pouvez pas le faire reculer avec ce lancé de dés car il n'a pas encore passé la case 10.*

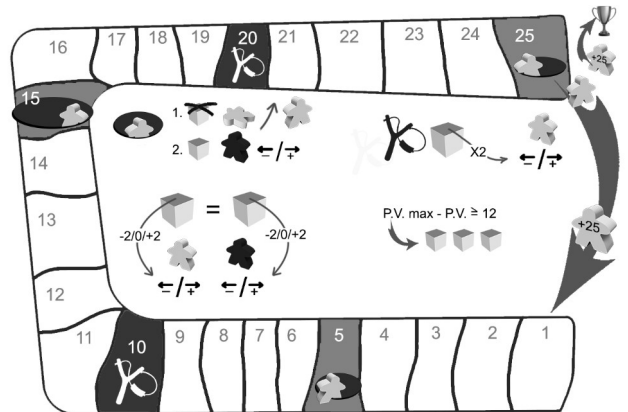
*Exemple 2 : votre lancé de dés donne 3 et 4. Un Meeple Nain est sur sa case 12. Comme il a passé la case 10 (mais jamais la 25), vous pouvez le faire reculer jusqu'à cette case 10, même si le nombre de cases de déplacement est inférieur au résultat du dé utilisé.*

# Application des effets de case à ajouter au tour de base

## Le plateau du joueur

Sur le plateau du joueur, il y a 4 effets possibles :

- creux ;
- lance-pierre ;
- deuxième tour de plateau ;
- et victoire.



### Case « creux »

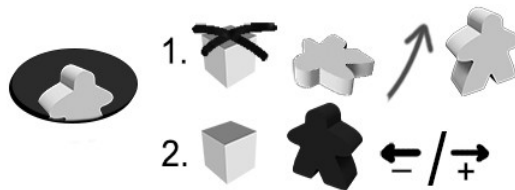
Quand un Meeple Nain s'arrête sur une case *creux* en fin de tour, il y est couché.

*Cela signifie que le nain est coincé dans un énorme fossé d'environ 34,8 centimètres de profondeur.*

Au début du tour d'un joueur, si **son meeple** est couché sur une case *creux*, il est obligé de le redresser et ne peut déplacer aucun meeple de joueur, avec les dés, ce tour-ci. Seul le Maître du donjon est déplacé.

*Il faut bien tout ça pour sortir de ce ravin !*

En d'autres termes : le joueur sacrifie un dé pour se redresser afin de pouvoir se déplacer lors de son prochain tour.



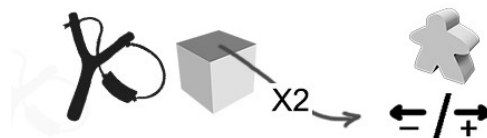
Si le joueur déplace **le meeple d'un autre joueur** couché sur une case creux, il le redresse et la case perd son effet : le déplacement se fait normalement.

*Oui, il arrive parfois qu'un nain aide un autre nain à sortir d'une situation humiliante,... sans oublié de s'en vanter pendant quelques décennies.*

### Case « lance-pierre »

A son tour de jeu, le joueur dont le meeple démarre d'une case *lance-pierre* peut doubler la valeur du dé pour déplacer son meeple.

*Le Nain se place dans le lance-pierre, étire l'élastique et se lâche pour aller plus loin. Surtout, ne le dites à personne, ce serait terriblement dégradant !*



Si le joueur déplace le meeple d'un autre il n'y a aucun effet de lance-pierre.

*Exemple : votre lancé de dés donne 3 et 4. Vous choisissez le 4 pour avancer votre Meeple Nain qui se trouve sur une case « lance-pierre ». Déplacez votre Meeple Nain de 8 cases (2x4=8) !*

*Du moment que les autres nains ne vous aident pas à prendre la place d'un caillou, ce n'est pas si dégradant.*

Quand un joueur place le meeple d'un autre joueur sur une case *lance-pierre* en fin de tour, il l'y couche pour désactiver l'effet « lance-pierre ». Son propriétaire, à son tour de jeu, ne bénéficiera pas de l'effet de la case lance-pierre. Il se contentera de le redresse et de jouer normalement.

*Évidemment que vous n'allez pas l'utiliser : si l'autre nain vous voit vous déplacer super rapidement, il aura vite fait le rapprochement avec le lance-pierre et, ça, ce serait un déshonneur trop lourd à porter!*

### Passage de la case 25 pour la première fois

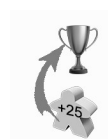
Quand un meeple va plus loin que la case 25 pour la première fois, il finit sa course sur les cases du début de la piste. (**Pour ce tour uniquement**, la case 1 vaut 26, la 2 vaut 27, etc.) Pour marquer son passage, il pose son **Marqueur 1 Tour sur son plateau** de jeu et s'assure un gain de 25PV. Rien ne peut faire reculer sous la case 1.

*Exemple : vous avancez votre Meeple Nain de 5 cases, depuis la case 24. Vous le placez sur la case 4 (1 case pour arriver à 25, puis encore 4 cases) et vous déposez le Marqueur 1 Tour sur votre plateau pour signifier que vous avez acquis 25PV garantis.*



### Passage de la case 25 pour la seconde fois

Quand un meeple va plus loin que la case 25 pour la seconde fois, il donne la **victoire** à son propriétaire. La partie est finie.



## Bonus

Il existe 2 bonus aux dés que peuvent utiliser les joueurs : le « lancé double » et le « 3ème dé ».

### **Le « lancé double »**

Quand les deux dés indiquent la même valeur, le joueur peut **ajouter ou retirer 2** à cette valeur, indépendamment, pour chacun des dés, sans descendre sous 1. L'effet de la case « lance-pierre » s'applique **après** cette modification de valeur.

*Exemple 1 : les 2 dés indiquent 5 et 5. Vous ajoutez 2 à la valeur du dé pour le déplacement de votre Meeple Nain et vous l'avancez de 7 cases. Ensuite, vous reculez le Maître du donjon de 5 (en choisissant de ne pas ajouter 2, ni de retirer 2 au résultat du dé).*

*Exemple 2 : les 2 dés indiquent 2 et 2. Vous pouvez choisir de garder la valeur donnée par le dé ou de lui ajouter 2 pour effectuer un déplacement de 4 cases, mais vous ne pouvez pas lui enlever 2 puisque cela donnerait un déplacement de 0, ce qui est interdit car inférieur à 1.*

*Exemple 3 : votre Meeple Nain est sur une case « lance-pierre » et vous ajoutez 2 à un 5 qui devient 7. Ce 7 est doublé par le « lance-pierre » et vaut donc 14. Vous avancez votre Meeple Nain de 14 cases. **Ça vous défrise la barbe !***

### **Le « 3ème dé »**

Un joueur qui a au moins 12 PV d'écart avec le joueur en tête (voir les PV indiqués par les cases + le Marqueur 1 Tour qui vaut 25PV) peut lancer 3 dés. Des 3, il choisira celui pour un Meeple Nain et celui pour le Maître du donjon. La valeur du 3ème dé est additionnée à la valeur d'un seul des 2 autres dés.

*L'effet de la case « lance-pierre » et le bonus « lancé double » s'appliquent **avant**.*

Ordre de résolution avec les autres effets pour déplacer un Meeple Nain :

1. Lancer 3 dés ;
2. Attribuer un dé pour un Meeple Nain et l'autre pour le Maître du donjon ;
3. Appliquer le bonus de « lancé double » sur ces 2 dés s'ils ont la même valeur (on ne tient pas encore compte du 3ème dé) ;
4. Appliquer l'effet de « lance-pierre », s'il y a lieu (x2);
5. En dernier, additionner le 3ème dé pour obtenir la valeur de déplacement réelle.

*Exemple simple : votre Meeple Nain est sur la case 9 (sans effet). Un autre Meeple Nain est au moins 12 cases plus loin (case 21 ou au-delà). Vous lancez 3 dés et obtenez 2, 5 et 6. Vous choisissez le 6 pour un Meeple Nain, puis le 2 pour le Maître du donjon et vous additionnez le 5 à celui que vous voulez. Pour*

l'exemple, disons que vous voulez reculer fortement le joueur qui est en tête : vous lui avez attribué 6 et lui additionnez 5, de façon à le faire reculer de 11 cases. Puis, vous déplacez le Maître du donjon de 2 cases.

**Exemple complexe** : votre Meeple Nain est sur sa case 10. Un autre Meeple Nain est sur une case 24. Vous avez donc au moins 12 PV de moins qu'un autre joueur ( $24-10=14$ ). Dans ce cas, et même si c'était exactement 12 PV de moins, vous lancez 3 dés au lieu de 2 et vous faites (par exemple) 3, 4 et encore 3. De ces 3 dés, vous en choisissez un pour déplacer un Meeple Nain et un autre pour déplacer le Maître du donjon (et vous mettez le 3ème dé de côté pour le moment). Ensuite, vous faites comme si vous n'aviez lancé que 2 dés et vous choisissez 2 dés de même valeur pour les déplacements (3 pour un Meeple Nain et 3 pour le Maître du donjon). C'est un assimilé à un « lancé double » et vous pouvez en appliquer l'effet. Vous décidez donc que le déplacement du Meeple Nain sera de 5 ( $3+2$ ) et celui du Maître du donjon de 1 ( $3-2$ ). En plus de ça, votre Meeple Nain est debout sur une case « lance-pierre » ! Sa valeur de déplacement est doublée :  $2 \times 5 = 10$ . Il ne vous reste plus qu'à venir additionner la valeur du 3ème dé. Vous décidez d'augmenter encore le déplacement de votre Meeple Nain : vous êtes à 10 et vous ajoutez 4 depuis le 3ème dé pour obtenir 14. Vous avancez votre Meeple Nain de 14 cases et vous voici en case 24 (vous démarriez, pour cet exemple, de la case 10). Enfin, déplacez le Maître du donjon de 1 case.

## Le plateau du Maître du Donjon

Sur le plateau du Maître du donjon, vous retrouverez de nombreuses cases à effets parmi les 49 que compte son parcours : les cases multiples de 5. Ces effets sont des possibilités d'action que le joueur n'est pas obligé d'appliquer.

*Le Maître du donjon est vraiment en colère : grâce à la magie que dégage la pierre, il envoie de nombreux sorts de distorsion dans les couloirs du donjon, sans trop savoir s'il réussit à ralentir les nains.*

Quand le Maître du donjon finit son déplacement sur une case « **multiple de 5** », le joueur dont c'est le tour peut **reculer** n'importe quel Meeple Nain de 3 cases.

*Il semblerait qu'un sort lancé au hasard par le Maître du donjon aie fait mouche.*

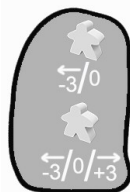
**Exemple** : vous terminez le déplacement du Maître du donjon sur la case 20 (20 est un multiple de 5). Vous décidez alors de reculer le Meeple Nain d'un autre joueur de 3 cases (ce qui diminue ses points de victoire de 3), pour le placer sur une case « creux » et le ralentir considérablement, *espèce de fourbe !*

Quand le Maître du donjon finit son déplacement sur une case « multiple de 5 » qui est aussi « **multiple de 10** », le joueur peut, **en plus, avancer ou reculer** n'importe quel Meeple Nain de 3 cases. Cela peut être le même Meeple Nain que celui déjà déplacé par l'effet précédent.

*Heureusement que le Maître du donjon tire à l'aveugle, cela rend parfois certains sorts avantageux.*

**Exemple 1** : en plus d'avoir balancé un autre nain dans un gouffre profond de près de 35 centimètres, en le faisant reculer de 3 cases grâce à l'effet « multiple de 5 », vous profitez que la 20 soit aussi « multiple de 10 » pour avancer votre propre Meeple Nain sur une case « lance-pierre », en prévision d'une avancée fantasmagorique à votre prochain de tour de jeu.

**Exemple 2** : si pour l'exemple complexe donné pour la règle du « 3ème dé », vous déplacez le Maître du donjon d'1 case pour finir sur un multiple de 10, vous pouvez, après avoir terminé votre déplacement de Meeple Nain, grâce aux dés et aux différents bonus, le faire encore avancer de 3 cases. De la case 10, vous avez atteint la case 24 grâce aux dés et vous avancez encore de 3 grâce au Maître du donjon, alors que vous avez déjà le Marqueur 1 Tour sur votre plateau : Bravo ! Vous finissez votre tour en beauté, en emportant la pierre hors du donjon et vous gagnez la partie (voir ci-dessous) !



# Fin de partie

La partie prend fin immédiatement si une de ces deux conditions est remplie :

- Un Meeple Nain passe la case de valeur « 25 » pour la seconde fois : son propriétaire gagne la partie.
- Le Maître du donjon passe la case de valeur « 49 » et va étripier les nains. La pierre, portée par le nain le plus proche de la sortie, transporte instantanément son porteur hors du donjon et lui donne la victoire. Si plusieurs Nains sont à même distance de la sortie, la pierre n'a pas assez de puissance pour les emmener tous et elle se contente de bousculer le Maître du donjon qui se retrouve en case 44. Les nains sont sauvés, mais pour combien de temps ? La course vers la sortie continue normalement, jusqu'à ce qu'un nain sorte du donjon ou qu'un nain soit seul en avant, quand le Maître les rattrapera à nouveau.

## Variante pour 2 joueurs (applicable à 3 ou 4 joueurs)

Une **partie en 3 manches** qui se jouent chacune comme une partie normale, sans tenir compte de la règle de fin. Prendre note des PV gagnés à chaque manche.

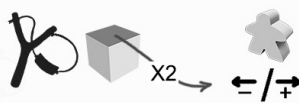
- Une **fin de manche** est immédiate quand...
  - un Meeple Nain passe la case « 25 » pour la seconde fois : il gagne 50 PV (Points de Victoire) et chaque autre joueur gagne les PV inscrits sur la case où il se trouve + 25PV s'il a placé le Marqueur 1 Tour sur son plateau.
  - le Maître du donjon passe la case 49 : chaque joueur gagne les PV inscrits sur la case où il se trouve + 25PV s'il a placé le Marqueur 1 Tour sur son plateau.
- La **fin de partie** est immédiate à la fin de la 3ème manche. Les PV de chaque manche sont additionnés pour chaque joueur. Celui qui totalise la plus grande somme de PV gagne la partie. En cas d'égalité, refaire une manche.

*NOTE : Cette variante prolonge considérablement le temps de jeu. C'est pourquoi elle est principalement conseillée pour les configurations à 2 joueurs. Toutefois, elle s'applique aussi très bien aux autres configurations. Essayez !*

## Aide de jeu sur les Plateaux Scores des joueurs.



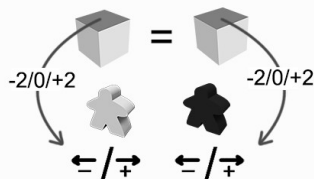
Dans un creux = pas de déplacement de Meeple Joueur  
Seul le Maître du donjon est déplacé  
(les effets du Maître sont, ensuite, appliqués)



Un lance-pierre double la valeur de déplacement



Victoire au 2ème franchissement de la case 25



Lancé double = possibilité d'augmenter ou de diminuer de 2, la valeur de chaque dé attribué

$P.V. \max - P.V. \geq 12$

Lancé de 3 dés  
si retard de minimum 12PV  
Le 3ème dé s'additionne à un déplacement, en dernier

Prendre le Marqueur 1 Tour au 1er franchissement de la case 25  
Gain de +25PV



# La règle, point par point

Retrouvez ici exactement la même règle, sans texte ou exemple, uniquement par ordre chronologique, en cas de doute sur la résolution des effets.

Dites-moi la version que vous préférez : enveloppé dans du texte ou en brut?

## Synthèse

1. **Lancé de dés** (2 ou 3 selon sa position sur son plateau vs le plus avancé)
2. **Attribution des dés** (1 à n'importe quel Meeple Nain et 1 au Maître du donjon)
3. **Déplacer un Meeple Nain** (avancer ou reculer, sous conditions et effets éventuels)
4. **Déplacer le Maître du donjon** (avancer ou reculer, puis résoudre les effets éventuels)
5. **Fin de tour** (résolution des effets éventuels)

## Détails

1. **Lancé de dés**
  - 1.1. Le Meeple du joueur **n'a pas** au moins 12 cases de retard sur le joueur le plus avancé : lancer **2 dés**.
  - 1.2. Le Meeple du joueur a **au moins 12 cases de retard** sur le joueur le plus avancé : lancer **3 dés**.
2. **Attribution des dés**
  - 2.1. **Choisir 2 dés**
    - 2.1.1. **Un dé** est attribué à un Meeple Nain .
    - 2.1.2. **Un dé** est attribué au Maître du donjon.
  - 2.2. L'éventuel 3ème dé est attribué à un Meeple Nain **ou** au Maître du donjon.
3. **Déplacer un Meeple Nain** en l'avançant ou en le reculant.
  - 3.1. La **valeur de déplacement** est calculée dans cet ordre :
    1. Si la valeur du dé est la **même** que celle du dé attribué au Maître du donjon, le joueur peut la **diminuer** ou **l'augmenter** de **2**. Sinon, elle ne change pas.
    2. **Ensuite**, si un **lance-pierre** est actif (au point 3.2.4), la valeur obtenue **après** résolution du point précédent est **doublée**.
    3. **Ensuite**, si le **3ème dé** a été lancé et attribué au Meeple Nain, sa valeur est **additionnée** à celle obtenue lors de la résolution des points précédents.
  - 3.2. Si le joueur veut déplacer **son propre meeples**...
    - 3.2.1. ...qui est **couché** sur une case **creux** : il le redresse (aucun déplacement).
    - 3.2.2. ...qui est **debout** sur une case **creux** : déplacement normal (creux désactivée).
    - 3.2.3. ...qui est sur une **case blanche**: déplacement normal.
    - 3.2.4. ...qui est **debout** sur une case **lance-pierre** : la valeur du dé est doublée.
    - 3.2.5. ...qui est **couché** sur une case **lance-pierre** : il le redresse + déplacement normal (lance-pierre désactivé).
    - 3.2.6. ..., il doit respecter ces 2 conditions :
      1. ne pas finir en deçà de la case « 1 », case butoir de non-retour.
      2. ne pas finir en deçà de la case « 10 », case butoir de non-retour tant que ce meeples n'a pas passé la case « 25 ».
  - 3.3. Si le joueur veut déplacer **le meeples d'un autre joueur**,...
    - 3.3.1. il s'assure d'abord que le sien n'est pas couché...
      1. sur une case creux. Car si c'est le cas, il est obligé de le redresser et ne déplace aucun Meeple Nain.
      2. sur une case lance-pierre. Si c'est la cas, il le redresse pour que le lance-pierre soit actif à son prochain tour (si il est toujours debout dessus à ce moment-là).
    - 3.3.2. il ne tient pas compte de la case où se trouve le meeples, ni de son état (debout ou couché) : **tous les déplacements** sont normaux et respectent la valeur du dé. Aucun effet de case n'est appliqué (ni creux, ni lance-pierre).
    - 3.3.3. il peut, maintenant, l'avancer ou le reculer sous 2 conditions :

1. ne pas finir en deçà de la case « 1 », case butoir de non-retour.
  2. ne pas finir en deçà de la case « 10 », case butoir de non-retour tant que ce meeple n'a pas passé la case « 25 ».
4. **Déplacer le Maître du donjon** en l'avançant ou en le reculant et appliquer l'effet de la case d'arrivée si elle en a un.
- 4.1. La **valeur de déplacement** est calculée dans cet ordre :
    1. Si la valeur du dé est la **même** que celle du dé attribué au Meeple Nain, le joueur peut la **diminuer** ou l'**augmenter** de **2**. Sinon, elle ne change pas et vaut la valeur de déplacement.
    2. **Ensuite**, si le **3ème dé** a été lancé et attribué au Maître du donjon, sa valeur est additionnée à celle obtenue lors de la résolution du point précédent.
  - 4.2. Si la case d'arrivée est un **multiple de 5** : le joueur a la possibilité de **reculer** n'importe quel Meeple Nain de **3 cases**, où qu'il soit, sans aller en deçà de la case « 1 ».
  - 4.3. Si la case d'arrivée est aussi **multiple de 10** : le joueur a la possibilité de **reculer** ou d'**avancer** n'importe quel Meeple Nain de **3 cases**, en plus d'avoir la possibilité de **reculer** n'importe quel Meeple Nain de **3 cases**, où qu'il soit, sans aller en deçà de la case « 1 ».
  - 4.4. Quand le Maître du donjon passe la case « 49 », le jeu prend fin et le joueur le plus avancé sur son Plateau Scores gagne la partie. En cas d'ex-æquo, le Maître du donjon va se placer sur la case « 44 ». La partie reprend et le joueur suivant résout son tour normalement.

NOTE : *pour un Meeple Nain, quelle que soit la manière utilisée pour qu'il passe la case « 25 » pour la première fois (au dé ou par effet du Maître du donjon), il finit sa course sur la bonne case. **Uniquement pour ce déplacement**, la case « 1 » vaut « 26 », la « 2 » vaut « 27 », etc.*

## 5. **Fin de tour**

- 5.1. Le joueur a déplacé **son meeple** qui termine son tour...
  - 5.1.1. ...sur une case **creux**, il l'y couche.
  - 5.1.2. ...sur une case sans effet, il est content.
  - 5.1.3. ...en ayant passé la case **25 pour la première fois**, il place le Marqueur 1 Tour sur son plateau. Il est très content.
  - 5.1.4. ...au-delà de la case 25 **pour la deuxième fois** (le Marqueur 1 Tour l'atteste), la partie est finie et le joueur est déclaré vainqueur. Il est super content.
- 5.2. Le joueur a déplacé **le meeple d'un autre joueur** qui termine son tour...
  - 5.2.1. ...sur une **case creux**, il l'y couche.
  - 5.2.2. ...sur une **case lance-pierre**, il l'y couche.
  - 5.2.3. ...sur une **case blanche**, le meeple sera placé debout, même s'il était couché en début de tour.
  - 5.2.4. ... en ayant passé la case 25 **pour la première fois**, il place le Marqueur 1 Tour sur le plateau du joueur concerné. Celui-ci est très content.
  - 5.2.5. ...au-delà de la case 25 **pour la deuxième fois** (le Marqueur 1 Tour l'atteste), la partie est finie et le propriétaire de ce meeple est déclaré vainqueur. Il est super content.