

# DUNGEON TWISTER

*Card*

*Game*



## RÈGLES DU JEU



*Ludically*

*Christophe Bœlinger*



**T**argane est une planète féérique peuplée d'un nombre incalculable de créatures toutes plus fantastiques les unes que les autres. Nains, elfes, dragons, gnomes, trolls, orcs, humains, gobelins et bien d'autres races encore ont évolué de diverses manières sur ce monde, chacune apprenant puis maîtrisant différentes technologies, savoirs et connaissances. Le personnage le plus influent sur Targane, donc certainement le plus puissant, est un humain connu de tous sous le nom de l'Archimage. La légende raconte que l'Archimage, Magicien Suprême, serait le plus puissant de tous les sorciers de Targane. Toute sa vie, il s'est battu pour apprendre la magie et en découvrir ses moindres secrets. Maîtrisant tous les sortilèges connus de ce monde, sa quête pour le savoir le poussa à la découverte du pouvoir ultime : l'immortalité.

Certains elfes pensent qu'aujourd'hui l'Archimage aurait environ 3000 ans. C'est une longue vie pour quelqu'un qui a déjà goûté à tous les plaisirs de ce monde, découvert tous ses secrets et maîtrisé tout ce qui l'intéressait.

La richesse de l'Archimage est certainement équivalente à sa puissance et à son pouvoir. A l'approche de son premier millénaire d'existence, il eut pour ambition de se créer un royaume : un vaste territoire composé de multiples contrées à travers le globe. Maîtrisant déjà le sort de téléportation, il voulait ainsi pouvoir changer de lieu aisément, dès que la lassitude le pousserait à visiter de nouveaux paysages.

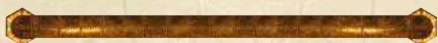
Allié de certains peuples mais haï par d'autres, il se fit construire, moyennant fortes récompenses, des châteaux et des forteresses personnelles dans chacune des régions qu'il souhaitait visiter. Une fois installé dans une région, il prenait ensuite tranquillement et sereinement le contrôle de celle-ci par l'argent, la diplomatie ou la force. L'Archimage repoussa ainsi son ennui de quelques siècles en séjournant alternativement dans ses divers châteaux. Mais 3000 ans, c'est long... Il lui fallait trouver une autre solution pour ne pas mourir d'ennui sur ce monde. Une idée très novatrice, en tout cas pour l'époque, lui vint alors...

Il resserra les liens plutôt amicaux qu'il entretenait déjà depuis des siècles avec les nains et les gnomes. Par le passé, ce sont eux qu'il payait le plus grassement pour se faire construire ses demeures et fortifications. Il faut en effet savoir que, sur Targane, les nains maîtrisent non seulement les galeries souterraines mais qu'ils sont également les meilleurs architectes. D'un autre côté, les gnomes maîtrisent la mécanique, la vapeur et tout ce qui s'y rattache. Ils arrivent à élaborer les engins et les mécanismes les plus fous, toujours alimentés, propulsés ou activés par la puissance de la vapeur. L'Archimage enrôla donc les nains et les gnomes pour creuser et construire des labyrinthes de salles mécaniques dans les catacombes de ses divers châteaux répartis à travers le monde. La réalisation des labyrinthes prendrait plusieurs années. Il lança donc plusieurs chantiers en simultané. Les nains creusaient les galeries et s'occupaient de l'architecture souterraine. Les gnomes étaient chargés d'assurer la mécanisation des salles ainsi que leur rotation, d'amener la vapeur et de créer toutes sortes de pièges mécaniques mortels. Ainsi naquirent les labyrinthes souterrains : les Dungeon Twisters, dans lesquels l'odeur du sang se mêlerait à la moiteur de la vapeur et à la sueur des combattants.

Une fois les labyrinthes terminés, l'Archimage plaça de petites boules de cristal magiques à chaque angle de couloir. Et dans la pièce la plus grande de sa richissime propriété, il couvrit chaque mur de miroirs magiques, chacun de ces miroirs reflétant ce qui se tramait dans un couloir. L'Archimage, confortablement installé au centre de cette pièce, pourrait désormais observer chaque recoin du labyrinthe.

Pompant un peu de son énergie magique, il utilisa ses pouvoirs de téléportation pour amener dans l'arène des combattants de son choix, quels que soient leur race, leur métier et leur sexe... Il choisissait des êtres vivants qu'il trouvait plus ou moins à portée, localement ou dans les régions avoisinantes. Ces pauvres personnages, créatures, aventuriers ou animaux, se retrouvaient soudainement extirpés de leur environnement naturel et projetés dans un cauchemar dont ils ne saisissaient pas le sens : un endroit dont ils devraient déjouer les pièges, où ils devraient se battre et survivre, un endroit qu'ils devraient comprendre pour y trouver une issue.

Sans le savoir, ces malheureuses victimes allaient faire office d'acteurs dans des scènes sanglantes dont l'unique but serait le divertissement de l'Archimage. Mais, comble de l'ironie, même en cas de succès, que ce soit par la violence d'un combat ou par une évasion surprenante, aucune des créatures victorieuses n'entendrait jamais les applaudissements de l'Archimage...



Les décennies s'enchaînaient, les siècles s'écoulaient et la passion de l'Archimage pour son nouveau passe-temps ne cessait de grandir. Il fit construire des Dungeon Twisters en tout lieu sur Targane et y enferma toutes sortes de créatures, du petit mais malin Télépathe jusqu'au plus terrifiant Dragon !

Les années lui apportèrent un panel de héros favoris pour son divertissement personnel. Il se surprit même à s'attacher à certains d'entre eux. Sa passion se transforma en addiction, réclamant toujours plus de nouveautés, de frissons et d'émerveillement. Chaque nouvelle rencontre dans le labyrinthe le délectait de rebondissements et d'évasions héroïques. Mais la liberté des pauvres créatures était bien illusoire face à l'imagination retorse de l'Archimage, déjà à l'œuvre sur une nouvelle aventure...

## **Bienvenue à Dungeon Twister Le Jeu de Cartes...**



# Matériel

Ce livret de règles et 128 cartes, dont :



3 cartes Scénario,  
double-face,  
5 scénarios au total



12 cartes Salle :  
6 paires de salles,  
chaque salle comporte 4 zones



9 cartes Herse  
ouverte/brisée,  
double-face

**Pour chaque joueur :**



1 carte Roue d'actions :  
0-3 actions au recto,  
4-7 actions au verso\*



25 cartes Personnage



13 cartes Objet

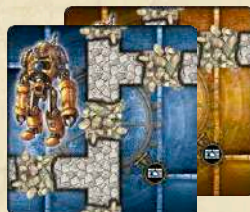
*\*Il est impossible d'atteindre 7 actions avec le jeu actuel (peut-être possible dans le futur).*



9 cartes Combat



3 cartes Saut



1 carte Murs brisés

# Introduction

Vous contrôlez un groupe d'aventuriers emprisonnés dans le donjon de l'Archimage. Il vous a téléportés dans ses catacombes dans l'unique but de s'amuser à vous regarder vous battre pour sortir de son infernal labyrinthe mécanique. Mais il vous faudra également lutter pour survivre face à vos adversaires qui tentent, eux aussi, de sortir.

# Tutoriel 1



Utilisez le scénario suivant :

**Objectif :**

Marquer 2 points de victoire (2PV)

Durée  
de jeu



2 paires de salles, soit  
4 salles au total

**Positionnement initial :**

1 objet par salle

2 personnages par joueur 2 objets par joueur

*Carte Scénario*

*Mise en place  
(Tutoriel 1)*

Dans ce tutoriel, vous gagnez 1 point de victoire (1PV) chaque fois que l'un de vos personnages s'échappe du labyrinthe par la zone de départ adverse. Le vainqueur est le premier joueur à faire s'échapper ses deux personnages.



## Mise en place

Le scénario spécifie 2 paires de salles, soit 4 salles. Pour ce tutoriel, prenez les paires de salles avec les flèches circulaires bleues et vertes.

Mélangez ces 4 salles et, sans en prendre connaissance, placez-les face cachée pour former un plateau carré de 2 salles sur 2.

Chaque joueur choisit une couleur et place sa roue d'actions devant lui, côté 0-3 visible, avec le 0 pointant vers le plateau.

Chacun prend également les 3 cartes Saut à sa couleur. Les cartes Combat ne sont pas utilisées dans ce tutoriel.

## Positionner les personnages

Pour ce tutoriel, chacun prend les cartes Personnage suivantes à sa couleur : **Méchanork** et **Homme-serpent** (voir **Personnages**). Chaque joueur place ses cartes Personnage face cachée à l'emplacement de son choix dans sa zone de départ.



Roue d'actions  
du joueur bleu



Zone de départ  
du joueur bleu  
(2 personnages)



Salles



Zone de départ  
du joueur jaune  
(2 personnages)



Roue d'actions  
du joueur jaune

## Positionner les objets

Pour ce tutoriel, chacun prend les cartes **Objet** suivantes à sa couleur : **Corde** et **Clef** (voir **Objets**).

On tire au sort le joueur qui va placer le premier objet. En commençant par lui, chaque joueur, en alternance, place l'une de ses cartes **Objet** face cachée à côté de la salle de son choix, indiquant ainsi que l'objet apparaîtra dans la salle correspondante lorsque celle-ci sera révélée. Placez un objet par salle, comme indiqué dans la carte **Scénario**. Il est interdit de regarder les objets déjà placés, même les siens.

### Zones de jeu

Si le Méchanork bleu entre dans la Salle 1, déplacez sa carte ici.

Ces personnages ne sont encore dans aucune salle. Ils sont sur leur zone de départ en dehors du labyrinthe, sur le point d'y entrer.

Si l'Homme-serpent bleu entre dans la Salle 2, déplacez sa carte ici.

Zone de départ bleue

Objets et personnages dans la Salle 1

Cet objet est dans la Salle 1.

Salle 1

Salle 2

Cet objet est dans la Salle 2.

Objets et personnages dans la Salle 2

Objets et personnages dans la Salle 3

Cet objet est dans la Salle 3.

Salle 3

Salle 4

Cet objet est dans la Salle 4.

Objets et personnages dans la Salle 4

Zone de départ jaune

Si l'Homme-serpent jaune entre dans la Salle 3, déplacez sa carte ici.

Ces personnages ne sont encore dans aucune salle. Ils sont sur leur zone de départ en dehors du labyrinthe, sur le point d'y entrer.

Si le Méchanork jaune entre dans la Salle 4, déplacez sa carte ici.

## Révéler les personnages

Quand tous les objets sont placés, les joueurs révèlent simultanément leur équipe de départ en retournant face visible les deux cartes **Personnage** placées dans leur zone de départ respective et en choisissant leur orientation initiale.

Procédez à un nouveau tirage au sort pour déterminer le premier joueur. Les joueurs jouent ensuite chacun leur tour jusqu'à la fin de la partie.



## Tour de jeu

À son tour, un joueur doit effectuer les 2 phases suivantes, dans l'ordre indiqué :

- 1) **Obtenir des points d'action**
- 2) **Utiliser tout ou partie de ses actions**

On appelle joueur actif le joueur dont c'est le tour.

Une fois son tour terminé, c'est l'autre joueur qui devient alors le joueur actif.

### Phase 1 : Obtenir des points d'action

Au premier tour, le premier joueur obtient 2 points d'action (**2PA**) en tournant sa roue d'actions de telle manière que le nombre 2 pointe vers le plateau.

Au tour du deuxième joueur, et à chaque tour suivant, **3PA** sont ajoutés à la roue d'actions du joueur actif. Si le nombre total de points d'action dépasse 3, tournez la carte d'actions côté 4-7, et utilisez ce côté pour indiquer le nombre total de points d'action disponibles au joueur.

**Exemple :** Michel joue en premier et obtient 2 points d'action sur sa roue d'actions. Alice joue ensuite et obtient 3 points d'action sur sa roue d'actions. Au début du prochain tour, Michel obtient 3 points d'action supplémentaires. S'il n'a utilisé qu'un point d'action lors de son premier tour, il dispose maintenant de 4 points d'action.

### Phase 2 : Utiliser tout ou partie de ses actions

Le joueur actif peut effectuer autant d'actions qu'indiqué sur sa roue d'actions. Il n'est pas obligé de toutes les utiliser. Jusqu'à 3 actions non utilisées peuvent être conservées pour utilisation dans des tours ultérieurs. Par conséquent, à la fin du tour, la roue d'actions se retrouve forcément sur son côté 0-3.

Pour réaliser une action, dépensez **1PA** en tournant la roue d'actions puis effectuez l'action. Les points d'action peuvent être répartis comme vous le souhaitez entre vos personnages ou être tous dépensés sur un seul personnage si vous le désirez.

**Dans ce premier tutoriel, vous pouvez dépenser **1PA** pour :**

- Révéler une salle
- Déplacer un personnage
- Activer la rotation d'une salle
- Sauter par-dessus une fosse
- Utiliser une capacité spéciale de personnage





## Zones de salle

### *Icônes de zones*

Chaque salle contient 4 zones, identifiées par les icônes suivantes :



zone «triangle»



zone «carré»



zone «cercle»



zone de rotation

### *Indication de zone des personnages et objets*

Pour indiquer dans quelle zone d'une salle se trouve un personnage ou objet, placez sa carte à côté de la salle comme indiqué ci-dessous, en l'orientant de telle façon que l'icône de zone correspondante pointe vers la salle.



La Corde est dans la zone «triangle»

Le Méchanork jaune est dans la zone de rotation



Corde

Méchanork



*Faire face à une salle depuis la zone de départ*

L'Homme-serpent bleu est dans sa zone de départ, et n'est donc encore dans aucune salle. Néanmoins, l'orientation de sa carte indique qu'il fait face à la zone «cercle» de la salle. Il pourra donc pénétrer dans la salle par cette zone.

*Entrer dans le labyrinthe*

Quand l'Homme-serpent bleu entre dans la zone «cercle» de la salle, déplacez sa carte ici, avec l'icône «cercle» pointant vers la gauche en direction de la salle.



Homme-serpent





## Révéler une salle

Une salle peut être révélée (tournée face visible), pour **1PA** si l'un de vos personnages y a un accès direct à ce moment. Un personnage dans sa zone de départ a un accès direct à la salle qui lui est la plus proche et peut donc la révéler pour **1PA**. Une fois dans le labyrinthe, pour avoir un accès direct à une salle non révélée, un personnage doit se trouver dans une zone adjacente à l'un des côtés de la salle visée, et ne doit pas en être séparé par un mur, une herse fermée, une fosse ou une meurtrière.

### Qui peut révéler une salle ?

Le Méchanork jaune est dans la zone «triangle» de la Salle 1. Il est donc adjacent à la Salle 2 ainsi qu'à la Salle 3 et peut révéler l'une ou l'autre.



L'Homme-serpent jaune est dans sa zone de départ. Il a un accès direct à la Salle 2 et peut donc la révéler.



L'Homme-serpent bleu est dans la zone de rotation de la Salle 4, mais il n'est pas adjacent à la Salle 2 (pas d'accès à travers une meurtrière). Il ne peut donc pas la révéler.



Depuis sa zone de départ, le Méchanork bleu ne peut révéler aucune autre salle. Il a un accès direct à la Salle 4, mais celle-ci est déjà révélée.



*Note : par souci de simplification, les cartes Objet ne sont pas représentées.*

### Zones adjacentes

Deux zones sont dites adjacentes si elles ont un côté en commun et ne sont pas séparées par un mur, une meurtrière, une herse fermée, ou une fosse.



mur



meurtrière



herse



fosse

Avant révélation



Après révélation



### Révéler la salle

Faites glisser la salle hors de la structure du plateau et replacez-la dans la structure face visible comme indiqué.

*Note : le personnage ne pénètre pas immédiatement dans la salle. Pour y entrer, il doit effectuer une action séparée de mouvement après l'action de révélation de la salle.*

### Révéler et placer l'objet dans la salle

Révélez l'objet. **S'il est jaune, le joueur bleu le place dans une zone de son choix dans la salle révélée, et inversement si l'objet est bleu.**

Examinez la salle révélée et choisissez une zone où placer l'objet en positionnant sa carte à côté de la salle révélée et en l'orientant de telle façon que l'icône de la zone désirée pointe vers la salle.

Le joueur bleu place la Corde jaune dans la zone «triangle».





## Déplacer un personnage



Mouvement

Dépensez **1PA** pour déplacer l'un de vos personnages. Le chiffre en blanc à côté de l'icône mouvement sur la carte Personnage indique de combien de zones ce personnage peut se déplacer pour **1PA** (par exemple, l'Homme-serpent peut se déplacer de 3 zones pour **1PA**).

Vous n'êtes pas obligé de dépenser la totalité de votre mouvement. Rien ne vous empêche non plus de consacrer plusieurs **PA** à un même personnage afin de le déplacer plusieurs fois. Toutefois, un mouvement doit être totalement achevé avant de pouvoir faire une quelconque autre action.

**Règle d'or : une action doit être totalement résolue avant d'en entamer une autre.**

### Lors de son mouvement, un personnage peut :

- Se déplacer vers une zone adjacente (voir **Zones adjacentes**).
- Traverser une herse ouverte.
- Entrer dans une zone contenant un personnage ami et éventuellement la traverser.
- Entrer dans une zone contenant un personnage ennemi. Cependant, il ne peut pas la traverser ce tour. Il peut soit rester dans la zone pendant un tour et la traverser lors d'un tour ultérieur, soit ressortir de la zone par l'entrée qu'il a empruntée pour y pénétrer.
- Se déplacer sur la zone de départ (voir **Se déplacer sur la zone de départ**).

### En revanche, un personnage ne peut pas :

- Traverser une fosse.
- Traverser une herse fermée.
- Traverser un mur ou une meurtrière.

### À la fin de son mouvement :

Une fois le personnage arrivé dans la salle et zone de destination, placez la carte Personnage à côté de la salle, en l'orientant de telle façon que l'icône de zone appropriée pointe vers celle-ci (voir **Zones de salle**).

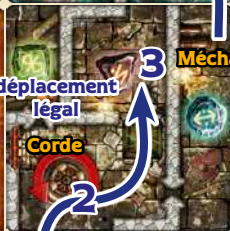
**Règle d'or : à la fin d'une action, il ne peut jamais y avoir plus de 3 personnages\* contrôlés par le même joueur dans une même zone.**

\*Les personnages blessés (notion introduite dans le **Tutoriel 2**) sont comptabilisés dans cette limite.





L'Homme-serpent bleu est dans sa zone de départ, face à la zone «triangle», inaccessible.



déplacement  
légal

Corde



Le Méchanork bleu est dans la zone de rotation verte.



Le Méchanork jaune est dans la zone «cercle».



La Corde est dans la zone de rotation rouge.

Avant mouvement

Le Méchanork jaune peut pénétrer la zone de rotation verte, mais ne peut pas la traverser car elle contient le Méchanork bleu.

L'Homme-serpent bleu a 3 points de mouvement :

1. Il change son orientation pour faire face à la zone de rotation accessible.
2. Il entre dans la zone de rotation et prend la Corde (voir **Utiliser des objets**).
3. Il utilise la Corde pour traverser la fosse et pénétrer la zone «triangle».

### Exemples de déplacements



Méchanork

Méchanork



Homme-serpent

Corde



Les deux Méchanorks sont dans la zone de rotation verte.



L'Homme-serpent bleu est dans la zone «triangle», portant la Corde.

Après mouvement

**Note :** le Méchanork jaune pourra entrer dans la zone de rotation verte au tour prochain.

## Se déplacer sur la zone de départ

Lorsqu'un personnage révèle une salle depuis sa zone de départ, l'orientation de sa carte détermine à quelle zone il fait face (zone correspondant à l'icône de la carte Personnage qui pointe vers la salle). Pour pouvoir y pénétrer, le personnage doit obligatoirement faire face à une zone qui lui est adjacente.

**Avant mouvement**



**Changer la zone à laquelle un personnage fait face**

Pour changer la zone à laquelle le personnage fait face, utilisez l'un des points de mouvement du personnage et changez l'orientation de la carte Personnage de telle façon que l'icône correspondant à la zone choisie pointe vers la salle.

**Après mouvement**



Dans l'exemple à gauche, seule la zone «carré» est accessible. La zone de rotation ne peut être atteinte que si la herse peut être ouverte. Les deux autres zones sont trop loin et inaccessibles.



Le personnage dans la zone de départ fait face à la zone «triangle», ce qui est impossible, puisque la zone «triangle» de la salle révélée n'est pas adjacente à la zone de départ. Il faudra donc dépenser un point de mouvement et faire tourner la carte Personnage de telle façon que l'icône de zone «carré» pointe vers la salle, comme montré à droite, pour pouvoir y pénétrer.

**Se déplacer sur la zone de départ face à l'autre salle**

Pour un point de mouvement, un personnage peut également se déplacer sur la zone de départ pour faire face à l'autre salle. Déplacez la carte Personnage en dessous de l'autre salle et choisissez la zone de la salle à laquelle le personnage fera face en orientant sa carte de telle façon que l'icône de zone choisie pointe vers la salle.

**Avant mouvement**




**Après mouvement**



L'Homme-serpent se déplace sur la zone de départ pour faire face à l'autre salle, pointant vers la zone «carrée» adjacente.



## Utiliser la capacité spéciale d'un personnage

Chaque personnage dispose d'une ou plusieurs capacités spéciales ou «pouvoirs». Certaines sont permanentes et ne nécessitent pas de **PA**. D'autres nécessitent de dépenser des **PA** comme indiqué par le  à côté de leur icône de pouvoir. Vous démarrez votre première aventure avec l'Homme-serpent et le Méchanork (voir section **Personnages** pour plus de détails).

## Utiliser des objets

Un personnage peut ramasser un objet se trouvant dans sa zone lors d'une action de déplacement. Cela ne coûte pas de **PA** et fait partie du mouvement du personnage. Un personnage peut également déposer un objet dans une zone lors de son mouvement. Cela ne coûte pas de **PA** non plus. Les personnages peuvent transporter des objets de n'importe quelle couleur.

Les cartes Objet sont placées sous les personnages les transportant. À tout moment, les joueurs peuvent regarder la carte se trouvant sous n'importe quel personnage, ami ou ennemi.

Durant un déplacement, si l'un de vos personnages passe par une zone contenant un autre personnage de la même couleur, vous pouvez prendre, donner, ou échanger des objets comme bon vous semble entre les deux personnages. Cela ne coûte pas de **PA**. Mais à la fin de toute action, les règles d'or doivent être respectées.



### **Ramasser un objet**

Placez la carte Homme-serpent par-dessus la carte Corde pour indiquer que l'Homme-serpent transporte la Corde.



### **Déposer un objet**

Pour déposer la Corde, déplacez simplement la carte Homme-serpent de telle façon qu'elle ne recouvre plus la carte Corde, tout en préservant l'orientation des deux cartes.

**Règle d'or : chaque personnage peut transporter au plus un objet ou personnage blessé\*.**


\***Personnage blessé** : notion introduite dans le **Tutoriel 2**.

## Échanger des objets

L'Homme-serpent bleu transporte une Clef. Le Méchanork bleu transporte une Corde. Le joueur bleu dépense **1PA** pour déplacer son Homme-serpent de 3 zones. L'Homme-serpent traverse la zone contenant le Méchanork bleu. Au passage, il donne la Clef au Méchanork et prend la Corde sans dépenser de **PA** supplémentaires. Ces actions font partie de son mouvement. L'Homme-serpent utilise ensuite la Corde pour traverser la fosse.



## Utiliser la capacité spéciale d'un objet

Les effets de certains objets sont permanents et ne nécessitent pas de **PA** pour les utiliser. D'autres nécessitent de dépenser des **PA** pour les activer, comme indiqué par le  à côté de leur icône de pouvoir. Certains doivent être défaussés après utilisation, d'autres peuvent être conservés et réutilisés plusieurs fois. Votre première aventure utilise la Clef et la Corde (voir section **Objets** pour plus de détails).



## Activer la rotation d'une salle



Chaque salle du labyrinthe dispose d'un complexe mécanisme de rouages lui permettant de pivoter sur elle-même. Le mécanisme de rotation qui déclenche ce mouvement est représenté par une flèche de couleur.

Pour **1PA**, un personnage se trouvant dans la zone de rotation d'une salle peut activer la rotation de la salle d'un quart de tour dans le sens indiqué par la flèche. Dépenser **2PA** permet de faire  $\frac{1}{2}$  tour, **3PA** permet de faire  $\frac{3}{4}$  de tour, etc. Faites simplement tourner la carte de la salle du nombre correspondant de quarts de tour.

Les salles fonctionnent par paires de couleur. Un personnage se trouvant dans la zone de rotation d'une salle peut faire tourner cette salle, ou bien l'autre salle de la même couleur, ou bien les deux salles l'une après l'autre, en dépensant **1PA** pour chaque  $\frac{1}{4}$  de tour d'une salle donnée. **1PA** ne permet d'activer la rotation que d'une seule salle à la fois.

Les salles d'une paire tournent dans le sens opposé l'une de l'autre. Pour savoir dans quel sens faire tourner une salle, regardez le sens de la flèche sur la carte de la salle, et non là où se trouve le personnage. Une fois la rotation effectuée, le joueur ne peut pas revenir en arrière si la nouvelle configuration ne lui convient pas.

Les objets et personnages dans la salle ne changent pas d'orientation lors d'une rotation : ils restent dans la même zone.



## Sortir un personnage du labyrinthe

Chaque fois que l'un de vos personnages pénètre dans la zone de départ adverse, il est téléporté hors du labyrinthe, et les applaudissements de l'Archimage vous rapportent **1PV**. Placez la carte Personnage devant vous pour symboliser ce **PV**.

Il n'est pas possible de rester sur la zone de départ adverse ou de s'y déplacer. En revanche, vos personnages peuvent se déplacer et séjourner sur votre propre zone de départ, ou même y retourner.

Si un personnage sort en transportant un objet, celui-ci est défaussé.

### Bloquer une sortie

Un personnage situé sur une zone de départ bloque la sortie par la zone à laquelle il fait face.

L'Homme-serpent est face à la zone «triangle», et bloque donc la sortie par cette zone. Cependant, les personnages peuvent toujours sortir par la zone «cercle».



## Cartes Saut

Jouez une carte Saut sur l'un de vos personnages pour le faire sauter par-dessus une fosse. Ce personnage atterrit alors dans une zone adjacente à la fosse, **du moment qu'elle est libre de tout personnage ennemi non blessé**. Jouer une carte Saut coûte **1PA**. Les cartes Saut utilisées sont retirées du jeu.



### Exemples de sauts

-  saut possible
-  saut impossible



Carte Saut



## Terminer la partie

La partie est terminée dès qu'un joueur a sorti ses deux personnages du labyrinthe par la zone adverse. Il aura alors marqué **2PV** et sera déclaré vainqueur.





Utilisez le scénario suivant :



**Objectif :** Gagner 3 points de victoire (3PV)

**Mise en place :** 3 paires de salles (soit 6 salles au total), 4 personnages et 2 objets par joueur

**Positionnement initial :** 1 ou 2 objets et/ou personnages par salle, comme indiqué sur la carte Scénario



*Mise en place  
(Tutoriel 2)*



## Mise en place

Choisissez 3 paires de salles au hasard. Assurez-vous que si une salle est sélectionnée, la salle jumelle de la même couleur est également prise.

Mélangez les 6 salles et, sans en prendre connaissance, placez-les face cachée pour former un plateau rectangulaire de 3 salles sur 2.



Chaque joueur choisit une couleur et prend les 4 cartes Personnage suivantes à sa couleur : **Homme-serpent**, **Guerrier**, **Colosse** et **Traïtresse**.

Chaque joueur prend également les 2 cartes Objet suivantes à sa couleur : **Corde** et **Clef**.

Enfin, chaque joueur prend la roue d'actions, avec le 0 pointant vers le plateau, ainsi que les cartes Saut et Combat à sa couleur.



## Positions de départ

Les joueurs choisissent et placent simultanément 2 de leur cartes Personnage face cachée à l'emplacement de leur choix dans leur zone de départ.

## Positionnement des cartes restantes

Placez les cartes Objet et les cartes Personnage restantes en utilisant la même méthode que lors du **Placement des objets** du **Tutoriel 1**, sauf qu'il y a cette

fois des cartes Personnage à placer en plus des cartes Objet, et que certaines salles contiennent maintenant deux cartes.

Quand chaque salle contient le nombre maximum de cartes permis, la mise en place est terminée. Les joueurs révèlent leurs équipes de départ simultanément en retournant les deux cartes Personnage se trouvant sur leurs zones de départ respectives, choisissant leur orientation initiale pour indiquer la zone à laquelle ils feront face quand la salle devant eux sera révélée.

**Dans ce tutoriel, l'action suivante devient disponible pour 1PA :**

- Engager un combat au corps-à-corps



## Révéler une salle

---

Quand le joueur actif révèle une salle, celle-ci peut maintenant contenir des cartes Personnage ou Objet. Les cartes Personnage et Objet de la salle sont révélées. Le joueur actif décide dans quelle zone placer chaque personnage ou objet, **à l'exception des objets de sa propre couleur** qui seront placés par l'adversaire, une fois que toutes les autres cartes auront été positionnées. Placez au plus une carte par zone, Objet ou Personnage. Utilisez l'orientation de la carte pour indiquer le placement dans la zone choisie comme lors du placement d'objets (voir *Révéler et placer l'objet dans la salle*).



## Engager un combat au corps-à-corps

---



**2**

**Combat**

Un personnage peut engager un combat au corps-à-corps contre un personnage ennemi se trouvant dans la même zone que lui, en dépensant **1PA**.

Chaque joueur choisit alors une carte Combat de sa main et la pose face cachée devant lui. Les deux cartes sont ensuite révélées et chaque joueur ajoute la valeur de sa carte Combat à la valeur de combat de son personnage (chiffre rouge à côté de l'icône d'épée sur la carte Personnage).

Le joueur ayant le total le plus élevé remporte le combat et blesse le personnage ennemi. **La carte du personnage blessé est retournée face cachée pour symboliser son nouveau statut. Assurez-vous d'orienter correctement le dos cette carte pour indiquer la zone dans laquelle se trouve le personnage blessé.**

En cas d'égalité, rien ne se passe. Le joueur actif peut dépenser encore **1PA** pour attaquer une nouvelle fois.

Les cartes Combat utilisées sont défaussées et ne peuvent plus être utilisées jusqu'à la fin de la partie, à l'exception de la carte «Combat +0» qui est récupérée par son propriétaire. Les cartes Combat défaussées sont placées, face cachée, en une seule et même pile que les joueurs n'ont pas le droit de consulter.

Le joueur actif n'a pas le droit d'engager un combat contre un personnage qui vient d'être blessé durant le tour en cours, quelle qu'en soit la manière.

Vous pouvez engager un combat contre un personnage ennemi se trouvant sur sa zone de départ, tant que votre personnage attaquant est encore dans une salle et qu'il n'est pas sorti du labyrinthe (voir **Combat dans une zone de départ**).



## Personnages blessés

---

Un personnage blessé perd toutes ses capacités spéciales, sauf si son pouvoir mentionne le contraire, et ne peut effectuer aucune action. En particulier, il ne peut pas engager de combat. Il peut seulement se défendre s'il est attaqué directement. Sa valeur de combat est de 0 et il doit jouer une carte Combat, comme d'habitude, s'il est attaqué.

### Éliminer un personnage blessé

Si un personnage blessé perd un combat, il est éliminé. Sa carte est donnée au vainqueur pour symboliser **1PV** gagné. Si un personnage blessé gagne un combat, son assaillant est blessé.

À tout moment, un joueur peut consulter la carte d'un personnage blessé pour se souvenir de quel personnage il s'agit. Assurez-vous de préserver l'orientation de la carte.

### Objets

Quand un personnage est blessé, il conserve tout objet qu'il transportait. Un personnage, ami ou ennemi, passant dans cette zone durant une action de déplacement peut récupérer l'objet transporté par le blessé, ou faire un échange d'objet sans demander la permission à son propriétaire !

Quand un personnage blessé est éliminé, tout objet qu'il transportait reste dans la même zone.

### Traverser une zone contenant un blessé

Un personnage peut entrer ou sortir d'une zone contenant un blessé, ami ou ennemi.

Un personnage peut sortir du labyrinthe par une zone de départ contenant un personnage ennemi blessé.

### Transporter un blessé

Les personnages blessés peuvent être transportés comme des objets par des personnages amis. Toutes les règles s'appliquant aux objets sont valables pour les blessés. Si un personnage transportant un blessé perd un combat, le blessé est éliminé et le personnage qui le transportait devient blessé à son tour.



## Combat groupé

---

On appelle combat groupé tout combat impliquant 3 personnages ou plus.

Si un personnage bleu engage un combat contre un personnage jaune (blessé ou pas), tous les personnages bleus et tous les personnages jaunes se trouvant dans la même zone doivent également participer au combat. Tous les personnages bleus concernés sont considérés comme attaquants et tous les personnages jaunes concernés sont considérés comme défenseurs.

L'attaquant fait la somme des valeurs de combat de tous ses personnages impliqués, et le défenseur fait de même. Une seule carte Combat est jouée par chaque joueur.

Tous les personnages impliqués dans le combat du côté perdant sont automatiquement blessés.

## Personnages blessés impliqués dans un combat groupé

Un blessé ne participe à un combat groupé que lorsqu'il est la cible initiale de l'attaquant. En revanche, si des personnages amis du blessé se trouvent dans la même zone, ils défendent le blessé et participent au combat groupé, en suivant les règles normales décrites ci-dessus.

Si le blessé perd le combat groupé, il est éliminé, et sa carte est donnée au vainqueur du combat. Tous les personnages du côté défenseur sont blessés. S'il gagne le combat groupé, ses assaillants sont blessés.

### Exemple de combat groupé



Le joueur bleu dépense **1PA** et déclare que son Homme-serpent attaque le Colosse. Puisque la Traîtresse bleue est dans la même zone, elle doit participer au combat. Comme il s'agit d'un combat groupé avec un allié impliqué, la Traîtresse gagne +2 en combat (voir **Traîtresse** dans la section **Personnages**). Le joueur bleu ajoute les valeurs de combat de son Homme-serpent et de sa Traîtresse (soit  $2+(2+2)=6$ ). Le Clerc bleu ne peut pas participer au combat car il est dans une autre zone. Le joueur jaune ne peut faire participer que son Colosse car son Méchanork est blessé. Valeur de combat du joueur jaune = 5. Le joueur bleu joue une carte «Combat +3», certain de sa victoire. Le joueur jaune joue une carte «Combat +5». Jaune l'emporte donc à 10 contre 9. L'Homme-serpent et la Traîtresse du joueur bleu sont blessés et leur cartes retournées face cachée.

En revanche, si l'Homme-serpent bleu avait attaqué le Méchanork jaune blessé, le combat groupé aurait englobé les 2 personnages jaunes, le blessé n'apportant aucun bonus puisqu'il vaut zéro en combat. Dans ce cas de figure, l'intérêt de Bleu sera souvent de déclarer qu'il engage le combat contre le Méchanork blessé. Si Bleu remporte le combat, le Colosse jaune devient blessé et le Méchanork jaune est éliminé, sa carte donnée au joueur bleu pour symboliser **1PV** gagné.





## Combat dans une zone de départ

---

Il est possible d'engager un combat contre un ennemi se trouvant sur une zone de départ, ce qui s'avère utile en particulier quand un personnage bloque une sortie. Le personnage se trouvant sur la zone de départ doit faire face à la zone de la salle contenant l'assaillant et ne doit pas en être séparé par un mur, meurtrière, fosse ou herse fermée.

De même, un personnage se trouvant sur sa zone de départ peut engager un combat contre un ennemi se trouvant dans la zone de salle à laquelle il fait face.

## Combat groupé dans une zone de départ

Si plus d'un personnage se trouve dans l'une ou l'autre zone, et si les personnages dans la zone de départ font tous face à la même zone de salle dans le labyrinthe, alors tous les personnages concernés sont impliqués dans un combat groupé comme s'ils étaient tous dans la même zone. La règle particulière pour les **Personnages blessés impliqués dans un combat groupé** s'applique également.



## Cartes Saut supplémentaires

---

Si vous n'avez plus de carte Saut, vous pouvez défausser une carte Combat autre que «Combat +0» pour effectuer un saut. Montrez la carte défaussée à l'adversaire. Vous devez toujours payer **1PA**.



## Points de victoire (PV)

---

### Sortir un personnage du labyrinthe

Comme dans le **Tutoriel 1**, chacun de vos personnages qui sort du labyrinthe vous rapporte **1PV**.

Si un personnage sort du labyrinthe en transportant un blessé, celui-ci est sauvé (sorti du jeu) et ne peut donc plus être éliminé par l'adversaire. Mais il ne vous rapporte aucun **PV**.

Comme dans le **Tutoriel 1**, si un personnage sort en transportant un objet, celui-ci est défaussé.

### Éliminer un personnage ennemi

Si un personnage blessé perd un combat, il est éliminé. Sa carte est donnée au vainqueur pour symboliser **1PV** gagné.



## Terminer la partie

---

Dès qu'un joueur a marqué **3PV** ou plus, il est déclaré vainqueur et la partie est terminée.





Utilisez le scénario suivant :



**Objectif** : Dès qu'un joueur a marqué **4PV** ou plus, il est déclaré vainqueur et la partie est terminée.

**Mise en place** : 4 paires de salles (soit 8 salles au total), 6 personnages et 4 objets par joueur

**Positionnement initial** : 2 objets et/ou personnages par salle, comme indiqué sur la carte Scénario



## Mise en place

Choisissez 4 paires de salles au hasard. Assurez-vous que si une salle est sélectionnée, la salle jumelle de la même couleur est également choisie.

Chaque joueur prend les 6 cartes Personnage suivantes : **Arbalétrier, Magicien, Homme-serpent, Méchanork, Guerrier** et **Clerc**. Chaque joueur prend également les 4 cartes Objet suivantes : **Corde, Clef, Arc** et **Grand bouclier**.

Continuez avec la mise en place et jouez la partie normalement.

**Dans ce tutoriel, l'action suivante devient disponible pour **1PA** :**

- **Engager un combat à distance**



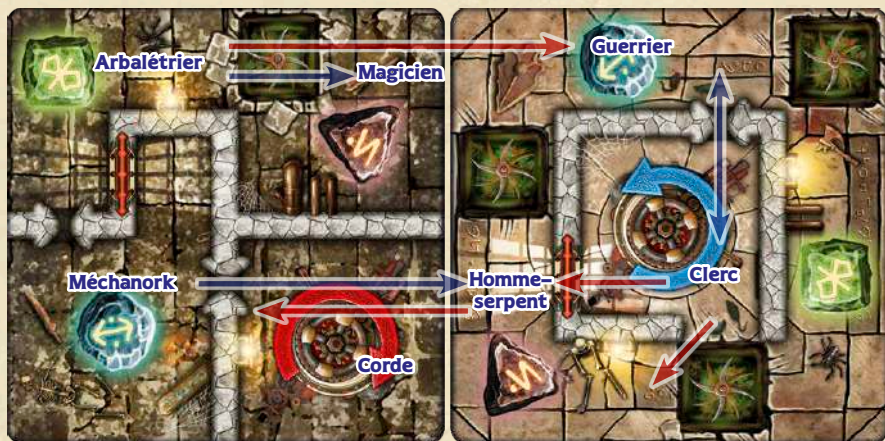
## Ligne de vue

Une ligne de vue est une ligne droite horizontale ou verticale entre deux zones (pas de diagonale). Choisissez un point de départ dans la première zone et un point d'arrivée dans la zone ciblée de manière à obtenir la meilleure ligne de vue possible.

Une ligne de vue ne traverse pas les murs, les herses fermées et les zones contenant des personnages, blessés ou non. Une ligne de vue peut traverser une zone contenant un objet, un mécanisme de rotation ou une fosse. Si un personnage se trouve dans une zone adjacente à une meurtrière, sa ligne de vue s'étend au-delà de la meurtrière.



## Exemples de lignes de vue



→ ligne de vue

→ pas de ligne de vue

L'Arbalétrier peut voir le Magicien par-dessus la fosse, mais il ne peut pas voir le Guerrier car le Magicien bloque sa ligne de vue.

Le Méchanork peut voir l'Homme-serpent à travers la meurtrière. La Corde ne bloque pas la vue. En revanche, l'Homme-serpent ne peut pas voir le Méchanork, n'étant pas dans une zone adjacente à la meurtrière.

Le Clerc et le Guerrier peuvent se voir mutuellement à travers la meurtrière. Mais le Clerc ne peut pas voir l'Homme-serpent, à cause de la herse fermée. Et il ne peut pas non plus voir l'Homme-serpent par-dessus la fosse car les diagonales ne sont pas permises.



## Engager un combat à distance

L'Arbalétrier, ou tout personnage portant un Arc, peut engager un combat à distance. On l'appelle le tireur. Dépensez **1PA** pour engager le combat à distance, comme pour tout combat. Le tireur cible un personnage se trouvant dans une zone vers laquelle il a une ligne de vue, sans limitation de portée.

Le combat est résolu avec les règles habituelles, chaque joueur abattant une carte Combat face cachée de sa main. Le tireur ne peut toutefois pas être blessé du fait de ce combat.

La valeur de combat à prendre en compte pour le tireur peut être différente de la valeur de combat au corps-à-corps et sera fournie par la description du personnage ou de l'objet. Cette valeur ne peut pas être améliorée ou diminuée par une quelconque capacité de personnage, objet ou élément de décor. Les pouvoirs affectant le combat au corps-à-corps ne sont pas actifs lors d'un combat à distance (cas du Télépathe par exemple).

Un personnage ne peut pas engager un combat à distance s'il se trouve dans la même zone que sa cible ou que tout autre personnage ennemi.

Sinon, le combat à distance utilise les mêmes règles que le combat au corps-à-corps. En particulier, vous ne pouvez pas tirer sur un personnage qui vient d'être blessé le même tour, que ce soit par un autre tir ou par un combat au corps-à-corps.

## Combat groupé

Les personnages suivants participent au combat :

- personnages du camp attaquant dans la même zone que la cible et, si ces attaquants existent, les autres personnages du camp défenseur se trouvant dans cette zone
- d'autres tireurs du camp attaquant ayant une ligne de vue vers la cible

Les personnages suivants ne peuvent pas participer au combat :

- des tireurs du camp défenseur
- d'autres personnages du camp défenseur s'il n'y a pas de personnages attaquants dans la même zone

Le coût du combat groupé reste **1PA** y compris la participation du ou des tireurs, qui sont considérés comme faisant partie du combat groupé. Chaque joueur fait la somme des valeurs de combat de tous ses personnages impliqués, utilisant la valeur de combat à distance pour son ou ses tireurs, puis joue une carte Combat.

**Note :** *l'Arbalétrier et les personnages portant un Arc peuvent être impliqués en combat au corps-à-corps. Dans ce cas, les règles du combat au corps-à-corps s'appliquent ; leur valeur de combat normale est prise en compte ; ils ne sont pas considérés comme tireurs.*

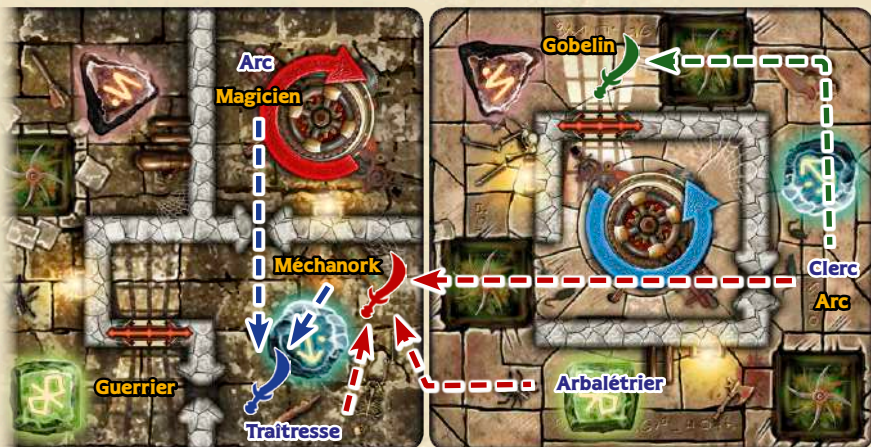
## Combat à distance sur une zone de départ

Il est possible d'engager un combat à distance contre un ennemi se trouvant sur une zone de départ. Le personnage ciblé doit faire face à une zone sur laquelle l'assaillant a une ligne de vue.





## Exemples de combat à distance



### Durant le tour du joueur bleu :

➤ L'Arbalétrier bleu peut tirer sur le Méchanork jaune, ce qui déclenche un combat groupé impliquant la Traïtresse bleue. Le Clerc bleu, qui porte un Arc, a également une ligne de vue sur le Méchanork à travers la meurtrière et participe donc au combat groupé, étant du camp attaquant. Le Magicien jaune a une ligne de vue mais ne peut pas participer, étant du camp défenseur. Le Guerrier jaune ne peut pas participer car il est dans une autre zone que le Méchanork (valeur de combat bleue =  $3+(2+2)+1 = 8$ , valeur de combat jaune = 2).

➤ Pour un autre PA le Clerc bleu peut tirer sur le Gobelin jaune. Mais il ne peut pas tirer sur le Magicien jaune car le Gobelin bloque sa ligne de vue.

### Durant le tour du joueur jaune :

➤ Le Magicien jaune peut tirer sur la Traïtresse bleue à travers la meurtrière, déclenchant un combat groupé avec le Méchanork au corps-à-corps (valeur de combat jaune = 3 contre une valeur de combat de 2 pour la Traïtresse bleue). Le Clerc bleu, qui porte un Arc, et l'Arbalétrier bleu ne peuvent pas participer, étant du camp défenseur.





Au début de chaque partie, les joueurs choisissent une carte Scénario qui déterminera l'objectif, la mise en place et le placement initial.



scénario complet standard

## Exemples de scénarios

Dès qu'un joueur a marqué le nombre de **PV** spécifié par le scénario, il est déclaré vainqueur et la partie est terminée.



scénario avancé



## Mise en place

Choisissez au hasard le nombre de paires de salles spécifié par le scénario. Les joueurs choisissent une couleur, prennent les cartes à leur couleur, et réalisent une sélection à l'aide de l'un des trois modes de jeu suivants au choix. Les cartes non utilisées sont remises dans la boîte. Puis, continuez avec la mise en place et jouez le jeu normalement.

### Choix mutuel (forces égales)

Choisissez au hasard un premier joueur. Il choisit l'un de ses personnages et le place devant lui, visible pour son adversaire. L'adversaire doit prendre le même personnage de ses cartes Personnage et le placer devant lui. Puis, il choisit un autre personnage et le place. Le premier joueur doit alors prendre le personnage correspondant de ses cartes.

Les joueurs continuent leur sélection chacun leur tour jusqu'à ce que les deux joueurs aient le nombre de personnages spécifié par le scénario.

Changez de premier joueur et procédez de la même façon pour la sélection des objets.

### Full frontal (forces secrètes)

Les joueurs choisissent secrètement les personnages et objets qu'ils utiliseront lors de la partie.

### Draft

Placez tous les personnages sur la table. Choisissez au hasard un premier joueur. En commençant par lui, chaque joueur à son tour choisit un de ses personnages de la table et l'ajoute à son équipe, puis sort du jeu le personnage adverse correspondant. Donc, si le joueur bleu a sélectionné le Colosse, le joueur jaune n'y a plus accès pour son équipe. Changez de premier joueur et procédez de la même façon pour la sélection des objets.



## Jouer en temps limité

Dans une partie de Dungeon Twister, les choix et possibilités qui s'offrent à vous sont très nombreux et le hasard presque inexistant. De ce fait, certains joueurs peuvent passer un long moment à essayer d'optimiser leur tour.

Après quelques parties, il est fortement conseillé de limiter le temps de jeu à 2 minutes par tour. La plupart des tournois de Dungeon Twister imposent cette limite. Quand le temps d'un joueur est écoulé, son tour s'arrête immédiatement, et les actions non utilisées au-delà de 3 actions sont perdues.

Lors de la révélation d'une salle, votre adversaire dispose de 5 secondes pour placer les objets à votre couleur, et ce à partir du moment où vous avez vous-même placé tout ce que vous aviez à placer dans cette salle. S'il ne le fait pas dans le temps imparti, vous placez vous-même vos objets.

Lors d'un combat, votre adversaire dispose également de 5 secondes pour poser une carte Combat, à partir du moment où vous avez posé la vôtre. S'il ne pose rien dans les 5 secondes, on considère qu'il a posé sa carte «Combat +0».



## Objets secrets

Dans cette variante, les joueurs ne peuvent pas consulter les objets transportés par des personnages ennemis, et ne peuvent pas retourner la carte d'un ennemi blessé pour se souvenir de quel personnage il s'agit.



## Handicap

Dungeon Twister n'étant pas basé sur la chance, il est très difficile pour un débutant de gagner face à un adversaire confirmé. Dans de telles situations, il est fortement conseillé de donner un handicap au joueur le plus expérimenté, comme cela se fait couramment au Go (voir *Tableau de handicap*). Une partie à handicap n'est possible qu'avec un scénario à **5PV** minimum.

## Handicap de personnages

Le joueur expérimenté acceptant le handicap doit démarrer la partie avec moins de personnages, en fonction de la différence de niveau estimée entre les deux joueurs.

Deux personnages doivent toujours être placés sur la zone de départ lors de la mise en place. Cependant, la capacité maximale de chaque salle, en nombre d'objets et/ou personnages, peut ne pas être atteinte.

## Handicap de combat

Pour un handicap encore plus élevé, il est possible de retirer des cartes Combat de sa main de départ.

## Modes de jeu

Les différents modes de jeu peuvent tous être joués avec un handicap. Le joueur avec le handicap retire secrètement le nombre approprié de personnages de son équipe, une fois la sélection effectuée. Son adversaire ne sait donc pas quels personnages ne sont plus dans son équipe.

### Tableau de handicap

Niveaux des joueurs	Nombre de personnages retirés	Cartes Combat retirées
<b>Joueur très expérimenté contre :</b>		
joueur expérimenté	2	—
bon joueur	3	—
débutant	2	+5 et +6
newbie	3	+5 et +6
<b>Joueur expérimenté contre :</b>		
bon joueur	2	—
débutant	3	+6
newbie	4	+6
<b>Bon joueur contre :</b>		
débutant	2	—
newbie	2	+6

**Exemple :** Élise, une joueuse expérimentée, joue avec son ami Jean, un débutant. Dans la section «joueur expérimenté contre», consultez la rangée «débutant» : Élise retire 3 personnages de son équipe ainsi que la carte «Combat +6». Jean joue avec le nombre de personnages spécifié par le scénario et toutes ses cartes Combat.



 = coût 1PA

## Assassin

Mouvement = 2

Combat = 2



### Coup mortel

Quand l'Assassin remporte un combat, que ce soit un combat singulier ou groupé, les personnages ennemis impliqués dans le combat et qui se trouvent dans la même zone que l'Assassin sont directement éliminés. Les victimes ne passent pas par l'état «blessé».



## Traïtesse

Mouvement = 2

Combat = 2



### Poignarder

La Traïtesse gagne +2 en combat en attaque et en défense si elle participe à un combat groupé au corps-à-corps avec au moins un personnage ami impliqué.



### Crochetage

La Traïtesse peut ouvrir ou fermer une herse adjacente pour 1PA comme si elle transportait une Clef (voir **Clef** dans la **section Objets**).

# Berserk

Mouvement = 2

Combat = 3



## Folie meurtrière

En tant qu'attaquant dans un combat singulier, la Berserk peut jouer 2 cartes Combat. Les deux cartes sont défaussées après le combat, sauf la «Combat +0» qui est récupérée. La Berserk doit annoncer combien de cartes Combat elle va jouer avant que son adversaire ne place sa carte Combat face cachée.

***Combat singulier :** combat qui n'implique que le personnage attaquant et un seul personnage ennemi, par opposition au combat groupé, qui implique au minimum trois personnages.*

Cette capacité ne fonctionne ni en défense, ni en combat groupé, ni en combat à distance. Face à une Maîtresse d'armes, la Berserk doit montrer ses deux cartes Combat.



# Clerc

Mouvement = 2

Combat = 2



## Soins

Le Clerc peut soigner un blessé se trouvant dans la même zone que lui pour **1PA**. Retournez la carte du personnage blessé face visible pour indiquer qu'il n'est plus blessé, en prenant soin d'orienter la carte pour indiquer la zone dans laquelle se trouve le personnage. Le personnage soigné ne peut rien faire d'autre ce tour-ci. Le Clerc ne peut pas se soigner lui-même et il ne peut pas non plus soigner un blessé qu'il transporte : il doit d'abord le déposer dans la zone où il se trouve, au cours d'une action de déplacement. Le Clerc ne peut pas soigner un blessé à travers une herse fermée ou une meurtrière.

# Colosse

Mouvement = 1  
Combat = 5



Le Colosse peut briser une herse adjacente pour **1PA**. Une herse est dite adjacente si elle est située sur l'un des bords de la zone où se trouve le personnage. Placez une carte Herse brisée à côté de la salle. Les deux zones connectées par la herse sont désormais adjacentes, comme dans le cas d'une herse ouverte.

Une herse brisée ne peut jamais être réparée. Tous les personnages peuvent traverser une herse brisée lors de leur mouvement.



Les personnages avec une valeur de combat inférieure ou égale à 1 (valeur indiquée sur la carte Personnage avant tout modificateur) peuvent passer entre les jambes d'un Colosse ennemi et ainsi le traverser lors de leur mouvement.



# Arbalétrier

Mouvement = 2  
Combat = 3



## Attaque à distance

L'Arbalétrier peut tirer à distance. Il ne peut toutefois effectuer qu'un seul tir par tour (une arbalète est longue à recharger). La valeur de combat d'un carreau d'arbalète est de 3.

# Ange sombre

Mouvement = 3

Combat = 2



## Vol

L'Ange sombre peut voler, ce qui lui permet lors de son mouvement de traverser les fosses et les zones contenant des personnages ennemis, sans coût supplémentaire. Elle doit par ailleurs respecter la règle d'or de 3 personnages maximum par zone à la fin de son déplacement.



## Mort-vivant

L'Ange sombre est un personnage mort-vivant.



# Éclaireur elfe

Mouvement = 4

Combat = 1



## Acrobatie

L'Éclaireur elfe peut passer par-dessus les fosses durant son mouvement.





# Général

Mouvement = 2

Combat = 2



## Charismatique

Tous les personnages amis présents dans la même salle que le Général reçoivent un bonus de +1 en combat (attaque et défense). Les blessés bénéficient également de ce bonus. Ce bonus ne fonctionne pas pour les attaques à distance. Le Général lui-même ne bénéficie pas de ce bonus. Cette capacité ne fonctionne pas si le Général est blessé ou s'il est sur sa zone de départ (puisque elle n'est pas considérée comme une salle).



# Fantôme

Mouvement = 2

Combat = 0



## Incorporel

Durant son déplacement, le Fantôme peut traverser tout type d'obstacle : mur, fosse, zone contenant des personnages ennemis, etc.

Il doit terminer son mouvement à l'intérieur d'une zone et doit respecter la règle d'or de 3 personnages maximum par zone à la fin de son déplacement. Il peut activer les mécanismes de rotation pour **1PA** par  $\frac{1}{4}$  de tour.



## Pas de transport

Le Fantôme ne peut ni transporter ni utiliser d'objet (il ne peut pas non plus porter un blessé).



## Mort-vivant

Le Fantôme est un personnage mort-vivant.



# Gobelin

Mouvement = 2

Combat = 1



## Perdu d'avance

Le Gobelin n'a aucune capacité spéciale, si ce n'est qu'il rapporte **2PV** à son propriétaire s'il sort du labyrinthe.



# Golem

Mouvement = 1

Combat = 4



## Briser les murs

Le Golem peut briser tous les murs de la salle dans laquelle il se trouve pour **1PA**. Placez la carte Murs brisés à côté de la salle pour indiquer que tous ses murs sont brisés. La herse dans la salle est aussi considérée comme étant brisée puisqu'elle n'est plus attachée à aucun mur.

Les murs brisés sont traités de la même façon que les herses ouvertes ou brisées pour ce qui concerne le mouvement et la ligne de vue.



Le Golem peut utiliser sa capacité spéciale une seule fois par partie.



## Méchanork

Mouvement = 2

Combat = 2

### Bricolage

Un Méchanork dans une zone de rotation peut activer la rotation de la salle **dans le sens de son choix** pour **1PA** par  $\frac{1}{4}$  de tour. Pour **1PA** il peut également activer la rotation de **la salle jumelle** (même couleur) **dans le sens de son choix**. Seules les couleurs de salle sont prises en compte par un Méchanork, qui ne tient donc pas compte du sens des flèches.

## Homme-serpent

Mouvement = 3

Combat = 2

### Contorsionniste

L'Homme-serpent peut passer à travers les meurtrières lors de son mouvement, même s'il transporte un objet ou un blessé. Il ne peut toutefois pas révéler une salle à travers une meurtrière.



# Paladin

Mouvement = 2

Combat = 3



## Puissant

Le Paladin peut transporter 2 objets. Il est une exception à la règle d'or limitant le transport d'objets. Il peut transporter 2 objets ou 1 objet et 1 blessé ou encore 2 blessés. Si un Paladin est tué alors qu'il transportait 2 objets, les objets restent dans la zone où il a été tué. Si un Paladin est blessé alors qu'il transporte 2 blessés, les blessés sont éliminés et l'adversaire gagne **2PV**. Un Paladin qui porte 2 objets identiques en cumule les effets. Le Paladin conserve sa capacité spéciale même s'il est blessé.



## Chasseur de morts-vivants

Le Paladin gagne **1PV** supplémentaire lorsqu'il élimine un personnage mort-vivant. Cette capacité s'applique également en combat groupé ou en combat à distance, du moment que le Paladin est impliqué dans le combat.



# Pickpocket

Mouvement = 3

Combat = 2

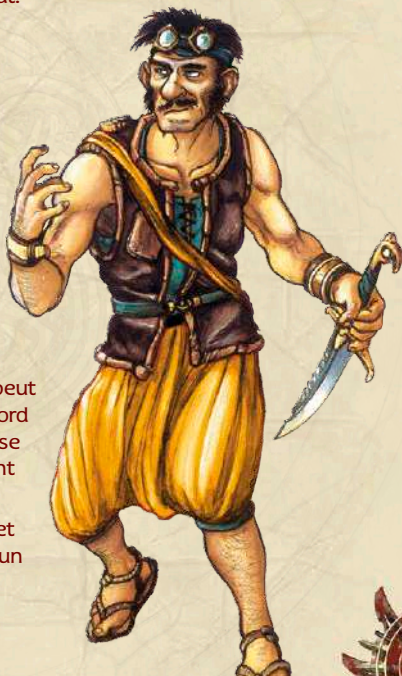


## Vol à la tire

Le Pickpocket peut voler un objet à un personnage ennemi se trouvant dans la même zone que lui pour **1PA**. Prenez l'objet volé et placez-le sous le Pickpocket.

En accord avec les règles d'or, le Pickpocket ne peut pas voler d'objet s'il en porte déjà un : il doit d'abord déposer l'objet qu'il porte dans la zone où il se trouve, durant une action de mouvement, avant de pouvoir voler un autre objet.

Un blessé n'est pas un objet ; donc, le Pickpocket ne peut pas voler un blessé transporté par un personnage adverse.



# Samourai

Mouvement = 2

Combat = 3



## Combattant aguerri

Une fois par tour, le Samourai peut engager un combat au corps-à-corps pour **OPA**. Cette capacité spéciale fonctionne également en combat groupé, mais pas en combat à distance.



# Magicien

Mouvement = 2

Combat = 1



## Lévitacion

Le Magicien dispose d'une capacité permanente de lévitation qui lui permet lors de son mouvement de traverser les fosses et les zones contenant des personnages ennemis, sans coût supplémentaire. Il doit par ailleurs respecter la règle d'or de 3 personnages maximum par zone à la fin de son déplacement.

Cette capacité magique fait de lui un personnage volant.



## Jeteur de sorts

Le Magicien peut utiliser des parchemins réservés aux jeteurs de sorts, comme indiqué par l'icône **M** sur la carte Objet.

**Exemple :** le Parchemin de boule de feu.



# Télékinésiste

Mouvement = 3

Combat = 1

## **Psychokinésie**

Pour **1PA** la

Télékinésiste peut déplacer un objet à distance. Elle peut cibler tout objet se trouvant dans n'importe quelle zone de la salle où elle se trouve. Elle peut cibler un objet qu'elle transporte mais pas un objet transporté par un autre personnage.

Elle peut déplacer l'objet de 3 zones, comme si ce dernier volait. Cela signifie qu'il peut passer au-dessus des fosses, à travers des zones contenant des personnages, ou tout obstacle qu'un personnage volant peut normalement franchir.

La Télékinésiste dépose l'objet dans la zone de destination. S'il y a des personnages, amis ou ennemis, dans cette zone, elle peut décider de donner l'objet à l'un d'entre eux, du moment qu'il ne transporte pas déjà un objet ou un blessé.

L'objet peut terminer son mouvement dans une autre salle, hors de portée de la Télékinésiste. Dans ce cas, elle ne pourra plus activer le mouvement de l'objet tant qu'elle ne se sera pas déplacée dans cette nouvelle salle.

La Télékinésiste ne peut pas faire léviter un personnage blessé, puisque ce n'est pas un objet. L'objet déplacé peut fort bien s'arrêter ou passer sur une zone de départ, en utilisant les règles de déplacement des personnages sur les zones de départ (voir **Se déplacer sur la zone de départ**).

## **M** **Jeteur de sorts**

La Télékinésiste peut utiliser des parchemins réservés aux jeteurs de sorts, comme indiqué par l'icône **M** sur la carte Objet.

**Exemple** : le Parchemin de boule de feu.



# Télépathe

Mouvement = 2

Combat = 0



## Contrôle de l'esprit

Quand il est engagé dans un combat singulier au corps-à-corps, le Télépathe peut annoncer une valeur de carte Combat autre que +0 et forcer l'adversaire à jouer la carte nommée s'il l'a encore en main.

Si l'adversaire n'a plus cette carte Combat en main, il montre ses cartes Combat restantes au joueur contrôlant le Télépathe. Ensuite, l'adversaire est libre de jouer secrètement la carte Combat de son choix, ayant déjoué le pouvoir du Télépathe.

***Combat singulier** : combat qui n'implique que le personnage attaquant et un seul personnage ennemi, par opposition au combat groupé, qui implique au minimum trois personnages.*

La capacité du Télépathe ne fonctionne ni en combat groupé, ni dans les combats à distance. Si deux Télépathes sont engagés dans un même combat, leur capacité s'annule. Jouez les cartes Combat en utilisant les règles normales.



# Voleuse

Mouvement = 3

Combat = 2



## Acrobatie

La Voleuse peut passer par-dessus les fosses durant son mouvement.



## Crochetage

La Voleuse peut ouvrir ou fermer une herse adjacente pour **1PA** comme si elle transportait une Clef (voir **Clef** dans la **section Objets**).

# Troll

Mouvement = 1

Combat = 4

## Régénération

S'il est blessé, le Troll peut se régénérer pour **1PA**. Retournez sa carte face visible. Un Troll ne peut pas se régénérer durant le tour où il a été blessé. Durant le tour où il se régénère, le Troll ne peut effectuer aucune autre action.

*Note : le Parchemin de boule de feu détruit le Troll, qu'il soit blessé ou pas.*



# Passé-muraille

Mouvement = 2

Combat = 1

## Traverser les murs

La Passé-muraille peut traverser un mur pour **1PA**, réapparaissant dans la zone située de l'autre côté du mur par rapport à sa zone de départ. Ce déplacement ne compte pas comme un mouvement, il s'agit d'une action à part entière. Cette capacité ne lui permet pas de découvrir une nouvelle salle à travers un mur et ne lui permet pas de traverser une herse fermée.

La Passé-muraille peut ramasser, déposer ou échanger un objet ou un blessé avant et/ou après avoir traversé un mur. Elle peut également traverser un mur en transportant un blessé ou un objet.

Un double mur séparant deux zones est considéré comme un seul mur et peut être traversé avec la capacité spéciale de la Passé-muraille pour **1AP**.





## Guerrier

Mouvement = 2

Combat = 3



### Torsion des barres

Le Guerrier peut briser une herse adjacente pour **1PA**. Une herse est dite adjacente si elle est située sur l'un des bords de la zone où se trouve le personnage. Placez une carte Herse brisée à côté de la salle. Les deux zones connectées par la herse sont désormais adjacentes, comme dans le cas d'une herse ouverte.

Une herse brisée ne peut jamais être réparée. Tous les personnages peuvent traverser une herse brisée lors de leur mouvement.



## Maitresse d'armes

Mouvement = 2

Combat = 3



### Techniques de combat

Quand la Maitresse d'armes est engagée dans un combat, le joueur qui la contrôle peut voir la carte Combat jouée par son adversaire avant de jouer la sienne. Cette capacité fonctionne aussi en combat groupé mais pas dans les combats à distance.

Si plusieurs Maitresses d'armes sont engagées dans le même combat, leurs capacités s'annulent et le combat se résout normalement.





 = coût 1PA



## Armure

Le personnage qui porte l'Armure voit sa valeur de combat augmentée de 1 point en défense uniquement. C'est-à-dire qu'il bénéficie de ce bonus uniquement quand il est attaqué. Un personnage blessé qui porte une Armure conserve cet avantage s'il est attaqué.

## Arc



Pour 1PA l'Arc permet à son porteur d'engager un combat à distance (voir **Combat à distance**).

L'Arc peut être utilisé plusieurs fois par tour.

L'Arc a une valeur de combat de 1, qui remplace la valeur de combat normale du personnage.



## Clef



Un personnage transportant une Clef peut ouvrir ou fermer une herse adjacente pour 1PA. Une herse est dite adjacente si elle est située sur l'un des bords de la zone où se trouve le personnage. Pour indiquer que la herse est ouverte, placez une carte Herse ouverte à côté de la salle contenant la herse. Tous les personnages peuvent traverser une herse ouverte durant leur mouvement. Pour indiquer qu'une herse est refermée, retirez simplement la carte Herse ouverte de la salle.



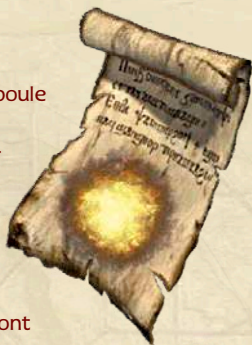
Une même Clef peut servir plusieurs fois, sur différentes herses, au cours de la même partie.

## Parchemin de boule de feu

Pour **1PA** un jeteur de sorts peut utiliser le Parchemin de boule de feu pour lancer une boule de feu.

Ciblez un personnage, ennemi ou ami, en ligne de vue du jeteur de sorts (voir **Ligne de vue**). Ce personnage est éliminé automatiquement. Le jeteur de sorts peut également utiliser le Parchemin de boule de feu pour éliminer un personnage dans la même zone que lui.

Le Parchemin de boule de feu n'affecte pas les objets, mais s'il touche un personnage transportant un blessé, les deux sont éliminés.



**M** Un parchemin ne peut être utilisé que par un jeteur de sorts (un personnage possédant la capacité spéciale de jeteur de sorts). Il peut cependant être transporté par d'autres personnages.

**1** Le parchemin est à usage unique. Il est défaussé après utilisation.

**Te** Le parchemin de boule de feu est un objet magique, comme indiqué par cette rune magique.



## Grand bouclier

**⊘** Un personnage transportant le Grand bouclier ne peut pas être la cible d'un combat à distance.

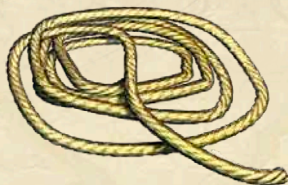
**Note :** le Grand bouclier ne protège pas contre le Parchemin de boule de feu, puisqu'il ne s'agit pas d'un combat à distance dans ce cas.

## Corde

**↔** Un personnage transportant une Corde peut traverser une fosse.

**∞** La même Corde peut servir plusieurs fois pour traverser différentes fosses plusieurs fois dans la partie.

**Note :** à la différence de **Dungeon Twister le Jeu de Plateau**, un personnage ne peut rester sur une fosse et on ne peut pas laisser de Corde sur une fosse.



## Parchemin d'inversion

Pour **1PA** un joueur de sorts peut utiliser le Parchemin d'inversion pour échanger la salle où il se trouve avec une salle adjacente (pas de diagonales).

Les salles ne tournent pas. Échangez simplement leur place dans le labyrinthe. Toutes les cartes Personnage, Objet et marqueur (Herse ouverte/brisée, Murs brisés) se déplacent avec la salle, tout en restant dans la zone concernée.

**M** Un parchemin ne peut être utilisé que par un joueur de sorts (un personnage possédant la capacité spéciale de joueur de sorts). Il peut cependant être transporté par d'autres personnages.

**1** Le parchemin est à usage unique. Il est défaussé après utilisation.

**ℓ** Le parchemin d'inversion est un objet magique, comme indiqué par cette rune magique.



## Épée

Le personnage qui transporte l'Épée voit sa valeur de combat augmentée de 1 point, mais uniquement lorsqu'il attaque. Il ne bénéficie pas du bonus lorsqu'il défend ou dans un combat à distance.

## Trésor

**🏆** Un Trésor rapporte **1PV** supplémentaire si un personnage le transportant sort du labyrinthe. Placez le Trésor devant vous, avec vos autres points de victoire.



# Lance télescopique

Un personnage qui transporte la Lance télescopique peut engager un combat au corps-à-corps contre un personnage se trouvant dans une autre zone si les deux zones ont un bord en commun et ne sont pas séparées par une herse fermée et si le personnage a une ligne de vue vers l'autre zone (pas de diagonales). En particulier, la Lance télescopique peut être utilisée par-dessus une fosse (pas de diagonales) et à travers une meurtrière.



L'utilisateur de la Lance télescopique n'est pas affecté par le résultat du combat. En revanche, en cas de défaite, la Lance télescopique est brisée, et elle est défaussée.

En cas de victoire, la Lance télescopique reste intacte et l'ennemi devient blessé ou, s'il était déjà blessé, il est éliminé, comme dans un combat normal. En cas d'égalité, rien ne se passe.

La Lance télescopique ne peut pas être utilisée pour engager un combat au corps-à-corps contre des personnages dans la même zone, ou en défense. Un personnage dans la même zone qu'un personnage ennemi ne peut pas utiliser la Lance télescopique pour attaquer un autre personnage dans une autre zone.

En revanche, si la Lance télescopique est utilisée pour attaquer une zone contenant plusieurs personnages, cela déclenche un combat groupé. L'adversaire ajoute les valeurs de combat de tous ses personnages impliqués, comme dans un combat groupé normal, et la Lance télescopique est brisée en cas de défaite.

**Exemple :** Le Colosse bleu utilise la Lance télescopique. Il peut attaquer l'Homme-serpent jaune par-dessus la fosse ou la Traîtresse jaune dans une zone adjacente, mais pas les deux à la fois. Il ne peut pas attaquer le Magicien jaune, faute d'avoir une ligne de vue sur lui (diagonale).

Le Clerc bleu transporte également une Lance télescopique. Il peut attaquer l'Homme-serpent jaune à travers la meurtrière. Il ne peut pas attaquer le Méchanork (herse fermée).

L'Homme-serpent jaune n'a pas de Lance télescopique, et par conséquent ne peut attaquer ni le Clerc ni le Colosse.





## Table des matières

Matériel.....	4	Personnages blessés.....	19
Introduction.....	4	Combat groupé.....	19
<b>TUTORIEL 1.....</b>	<b>5</b>	Combat dans une zone de départ.....	21
Mise en place (Tutoriel 1).....	5	Cartes Saut supplémentaires.....	21
Tour de jeu.....	7	Points de victoire (PV).....	21
Zones de salle.....	8	Terminer la partie.....	21
Révéler une salle.....	9	<b>TUTORIEL 3.....</b>	<b>22</b>
Déplacer un personnage.....	11	Mise en place.....	22
Utiliser la capacité spéciale d'un personnage.....	14	Ligne de vue.....	22
Utiliser des objets.....	14	Engager un combat à distance.....	23
Activer la rotation d'une salle.....	15	<b>JEU COMPLET.....</b>	<b>26</b>
Sortir un personnage du labyrinthe.....	16	Mise en place.....	26
Cartes Saut.....	16	<b>RÈGLES OPTIONNELLES.....</b>	<b>27</b>
Terminer la partie.....	16	Jouer en temps limité.....	27
<b>TUTORIEL 2.....</b>	<b>17</b>	Objets secrets.....	27
Mise en place (Tutoriel 2).....	17	Handicap.....	27
Révéler une salle.....	18	<b>PERSONNAGES.....</b>	<b>29</b>
Engager un combat au corps-à-corps.....	18	<b>OBJETS.....</b>	<b>42</b>



## Illustrations

Carte Scénario.....	5	Se déplacer sur la zone de départ face à l'autre salle.....	13
Mise en place.....	5	Ramasser un objet.....	14
Zones de jeu.....	6	Déposer un objet.....	14
Icônes de zones.....	8	Échanger des objets.....	15
Indication de zone des personnages et objets.....	8	Bloquer une sortie.....	16
Faire face à une salle depuis la zone de départ.....	8	Exemples de sauts.....	16
Entrer dans le labyrinthe.....	8	Mise en place.....	17
Zones adjacentes.....	9	Exemple de combat groupé.....	20
Qui peut révéler une salle ?.....	9	Exemples de lignes de vue.....	23
Révéler la salle.....	10	Exemples de combat à distance.....	25
Révéler et placer l'objet dans la salle.....	10	Exemples de scénarios.....	26
Exemples de déplacements.....	12	Tableau de handicap.....	28
Changer la zone à laquelle un personnage fait face.....	13		

## Personnages

Ange sombre.....	32	Magicien.....	37
Arbalétrier.....	31	Maîtresse d'armes.....	41
Assassin.....	29	Méchanork.....	35
Berserk.....	30	Paladin.....	36
Clerc.....	30	Passe-muraille.....	40
Colosse.....	31	Pickpocket.....	36
Éclaireur elfe.....	32	Samourai.....	37
Fantôme.....	33	Télékinésiste.....	38
Général.....	33	Télépathe.....	39
Gobelin.....	34	Traîtresse.....	29
Golem.....	34	Troll.....	40
Guerrier.....	41	Voleuse.....	39
Homme-serpent.....	35		

## Objets

Arc.....	42
Armure.....	42
Clef.....	42
Corde.....	43
Épée.....	44
Grand bouclier.....	43
Lance télescopique.....	45
Parchemin de boule de feu.....	43
Parchemin d'inversion.....	44
Trésor.....	44



**Règle d'or : une action doit être totalement résolue avant d'en entamer une autre.**

**Règle d'or : à la fin d'une action, il ne peut jamais y avoir plus de 3 personnages contrôlés par le même joueur dans une même zone.**

**Règle d'or : chaque personnage peut transporter au plus un objet ou personnage blessé.**

## Crédits

Auteur : Christophe Boelinger

Règles v1.0

Règles (anglais et français) : Jean-Charles Mourey

Artistes : Thierry Masson, Ismaël, Kahouet, Hydravision, Éric Bourcier

PAO : Jean-Charles Mourey, Christophe Boelinger

Traduction en allemand : Robert "bigbrassa" Lovell, Saskia "Puk" Ruth

Relecteurs : Cecilia Mourey (EN), Alexandre Figuière (EN/FR), Stéphane Fantini (FR), Christian Senksis (DE), Eric Franklin (EN)

Une montagne de remerciements à la communauté DT mondiale, les fans et les play-testeurs de cette version jeu de cartes. Merci à tous pour votre chaleureux soutien.

Joyeux Twist !!!

Icône poison : Lorc (lorcblog.blogspot.fr)

## Capacités spéciales



Coup mortel



Poignarder



Crochetage



Folie meurtrière



Soins



Torsion des barres



Géant



Attaque à distance



Vol



Mort-vivant



Acrobatie



Charismatique



Incorporel



Pas de transport



Perdu d'avance



Briser les murs



Bricolage



Contorsionniste



Puissant



Chasseur de morts-vivants



Vol à la tire



Combattant aguerri



Lévitation



Jeteur de sort



Psychokinésie



Contrôle de l'esprit



Régénération



Traverser les murs



Techniques de combat



Utilisation illimitée



Utilisation unique



Pas d'attaque à distance



Objet magique



Bonus PV



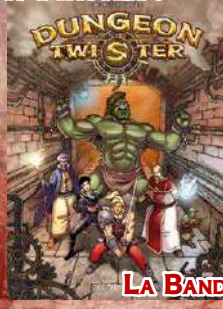
Ludically

[WWW.LUDICALLY.COM](http://WWW.LUDICALLY.COM)

DÉCOUVREZ L'UNIVERS DUNGEON TWISTER !



LE JEU DE PLATEAU



LA BANDE DESSINÉE

