

EIN SPIEL VON CHRISTOPHE BÆLINGER

DUNGEON TWISTER PRISON

SPIELREGEL
& EINFÜHRUNG

Ludically



Targane ist ein Planet voller Magie, bevölkert von unzähligen Geschöpfen, eines fantastischer als das andere. Zwerge, Elfen, Drachen, Gnome, Trolle, Orks, Menschen, Goblins und viele andere Rassen haben sich auf unterschiedliche Weise auf dieser Welt entwickelt. Jede einzelne hat gelernt, Technologien unterschiedlichster Art zu beherrschen; hat sich Wissen und spezielle Kenntnisse angeeignet. Die einflussreichste und sicherlich auch mächtigste Persönlichkeit auf Targane ist ein Mensch, allen bekannt nur unter dem Namen: der Erzmagier. Die Legende besagt, dass der Erzmagier Oberster Magier, der Mächtigste unter allen Zauberern Targanes, war und sein ganzes Leben der Magie gewidmet hat, um auch die letzten Geheimnisse zu enthüllen. Nachdem er alle bekannten Zauber dieser Welt beherrschte, offenbarte sich ihm, getrieben von seiner Suche nach Wissen, schließlich das letzte Geheimnis... die Unsterblichkeit.

Einige Elfen glauben heutzutage, dass der Erzmagier bereits seit 3000 Jahren existiert. Das ist ein ausgedehntes Leben für jemanden, der bereits alle Vergnügungen dieser Welt genossen, alle ihre Geheimnisse entschlüsselt und alles beherrscht hat, was ihm interessant erschien.

Der Reichtum des Erzmagiers ist seiner Machtfülle und seinem Können ebenbürtig. Als das Ende des ersten Jahrtausends seiner Existenz nahte, wurde er vom Ehrgeiz ergriffen, sich ein Königreich zu erschaffen. Ein ausgedehntes Reich, rund um den Globus, bestehend aus den unterschiedlichsten Regionen. Bereits den Zauber der Teleportation beherrschend, war es ihm ein Leichtes, Orte zu wechseln, sobald ihn der Überdruß antrieb, neue Landschaften aufzusuchen.

Verbündet mit den Einigen, gehasst von den Anderen, begab er sich daran, in jeder Region, die er zu besuchen wünschte, sich gegen großzügige Entlohnungen eigene Schlösser und Festungen erbauen zu lassen. Erst einmal in einer Gegend angesiedelt, ergriff er, ruhig und gelassen, unter Einsatz von Geld, Diplomatie und Gewalt die Kontrolle über die Region. Der Erzmagier vertrieb seine Langeweile jahrhundertlang damit, auf seinen diversen Schlössern abwechselnd zu verweilen. Doch 3000 Jahre sind lang... Es bedurfte einer anderen Lösung, um sich auf dieser Welt nicht zu Tode zu langweilen. Da kam ihm eine, jedenfalls zu jener Zeit, äußerst innovative Idee...

Er festigte die freundschaftlichen Bande, die er über die Jahrhunderte mit den Zwergen und den Gnomen gepflegt hatte. Waren sie es doch, die er in der Vergangenheit für die Erbauung seiner Wohnsitze und Befestigungsanlagen reichlich entlohnt hatte. Dazu sollte man wissen, dass Zwerge auf Targane nicht nur die unterirdischen Stollen beherrschten, sondern gleichermaßen hervorragende Architekten waren. Auf der anderen Seite beherrschten die Gnome die Mechanik, den Dampf und alles, was damit in Verbindung gebracht werden konnte. Sie hatten die verrücktesten Geräte und Vorrichtungen entwickelt, beständig gespeist, angetrieben und angefacht mit Hilfe von Dampf.

Er warb also Zwerge und Gnome an, damit sie Labyrinth mit mechanischen Hallen in den Katakomben seiner mannigfaltigen Schlösser, die über die ganze Welt verteilt lagen, aushuben und erschufen. Die Verwirklichung nahm mehrere Jahre in Anspruch. Er begann mehrere Baustellen gleichzeitig. Die Zwerge gruben die Gänge, errichteten die Mauern und kümmerten sich um die Architektur. Die Gnome wurden damit betraut, die Mechanisierung der Hallen sowie ihre Rotationsmöglichkeit sicherzustellen, den Dampf herbeizuleiten und alle nur erdenklichen Variationen todbringender mechanischer Fallen zu erschaffen. So entstanden die unterirdischen Labyrinth: die Dungeon Twister, in denen sich der Geruch des Blutes mit der Feuchtigkeit des Dampfes und dem Schweiß der Streiter mengten.

Sobald die Labyrinth fertiggestellt waren, brachte der Erzmagier in jeder Ecke eines Ganges kleine magische Kristallkugeln an. Im größten Raum seines prächtigsten Anwesens ließ er alle Wände mit magischen Spiegeln versehen. Jeder dieser Spiegel zeigte, was sich in den einzelnen Gängen zutrug. Von nun an konnte der Erzmagier, bequem in der Mitte dieses Raumes weilend, jeden Winkel seiner Labyrinth beobachten.

Einen geringen Bruchteil seiner magischen Energie einsetzend, benutzte er sein Wissen über Teleportation, um Streiter seiner Wahl in die Arena zu schaffen, ungeachtet ihrer Rasse, ihres Handwerks oder ihres Geschlechts... Lebewesen, die er in dieser oder benachbarten Gegend in Reichweite vorfand. Diese armen Personen, Kreaturen, Abenteurer oder Tiere fanden sich unvermittelt ihrer natürlichen Umgebung entrissen und in einem Alptraum jenseits ihrer Vorstellungskraft wieder. Sie mussten Fallen ausweichen, kämpfen, überleben, das Labyrinth erkunden und einen Ausgang finden.

Und das alles unter den voyeuristischen Blicken des Erzmagiers. Ohne es zu wissen, fungierten die unglückseligen Opfer als Akteure in einem blutigen Schauspiel, einzig und allein zur Kurzweil des Erzmagiers ersonnen. Selbst im Falle eines Erfolges, egal ob durch Gewalttätigkeit im Kampf oder durch eine überraschende Flucht, niemals vernahmten die siegreichen Geschöpfe den Beifall des Erzmagiers...

500 Jahre später...

Inzwischen besaß der Erzmagier Dungeon Twister in allen Regionen Targanes. Egal, ob es sich um polare, tropische, vulkanische oder bewaldete Gegenden handelte, er hatte überall ein Schloss errichten lassen, dem ein betriebsbereites unterirdisches Labyrinth angeschlossen war, um seine Gelüste nach Spektakel zu erfüllen.

Fünf Jahrhunderte lang pendelte er zwischen seinen verschiedenen Residenzen hin und her, derweil seine Zwerge und gnomischen Ingenieure unverdrossen fortfuhren, ihm neue Stätten der Unterhaltung zu erschaffen. Es kam der Moment, an dem der Erzmagier die Existenz einiger seiner ersten Dungeon Twister vergaß. Seit jeher lebensmüde, war er nach dem Anschauen zu vieler Spektakel an zu vielen Orten erschöpft, wie schon seit Jahrhunderten nicht mehr.



Eines dieser Labyrinth dämmerte, vergessen in der Abgeschiedenheit der Region Montagneuses d'Allen-Ghar, tief in Gestein unter ein Schloss gegraben, das der Erzmagier seit über zwei Jahrhunderten nicht mehr besucht hatte, vor sich hin. In der Annahme, der Meister kehre nie mehr zurück, beschloss das Zwergenvolk, das drei Jahrhunderte zuvor mit der Konstruktion der Stollen beschäftigt gewesen war, das verlassene Bauwerk in Besitz zu nehmen. Nach einigen bauwerklichen Veränderungen nutzten sie das tödliche Labyrinth als Gefängnis, dazu bestimmt, die schwersten Verbrecher und Ketzer, die sie wegschließen mussten, aufzunehmen.

Das Gefängnis blieb bis zu dem Zeitpunkt in Betrieb, bis die Kunde an die Ohren des Erzmagiers drang. Eine Neuigkeit, die ihn über alle Maßen verärgerte und die ihn unverzüglich in den Gebirgen von Allen-Ghar erscheinen ließ. Die Zwerge hatten sich ohne seine Zustimmung eines seiner Besitztümer bemächtigt, ein Akt, der nicht ungestraft bleiben durfte. Um ein Exempel zu statuieren, dezimierte er die dortigen Zwergenclassen auf die Hälfte. Anschließend unterwarf er die restlichen Zwerge vollkommen und benutzte sie, um zusammen mit den Gnomen, die ihn nie verraten hatten, das Gefängnis in ein Dungeon Twister zurückzuverwandeln. Wie durch Wunderhand entvölkerte sich der Landstrich in den Monaten, die die Bauarbeiten währten. Aus Angst, beim geringsten Fehltritt in die neuen todverheißenden Zellen gesperrt zu werden, schwoll der Flüchtlingsstrom der Zwerge rapide an. Indes störte dies den Erzmagier nicht im Geringsten, hatte er doch bereits ausreichend Feinde sowie die kühnsten und spektakulärsten Abenteurer weggeschlossen.

Und in der Tat feixte der Erzmagier unter seiner Kapuze, sich eingestehend, dass er den Zwergen gegenüber beinahe dankbar sein müsste, hatten sie doch sein Interesse an etwas, das er beinahe vollkommen vergessen hatte, wiedererweckt. Von nun an wurde dieser Ort zu seinem neuen Spielplatz...



Willkommen im Dungeon Twister – Prison...



Material



- 8 quadratische Hallen



- 2 Startzonen (eine pro Spieler)



- 2 Sichtschirme / Spielhilfen



- 2 Sätze Plättchen in gelb und blau (einer pro Spieler) bestehend aus 8 **Personen** und 6 **Gegenständen**



- 10 quadratische Zähler, zum Nachhalten der Aktionen



zerstört offen

- 14 Hex-Marker offenes / zerstörtes Fallgitter



- 2 Sätze **Figuren** in beiden Farben (16 Figuren)



- 4 leere Plättchen, um verloren gegangene zu ersetzen oder um selbst eigene **Personen** oder **Gegenstände** zu erschaffen



- 8 Karten als Gedächtnisstütze, eine für jede **Person**



- 2 Plättchen «geschmiedete Ausziehbare Lanze» (siehe Abschnitt für **Veteranen**)

- 2 Kartensätze (16 Karten pro Spieler) bestehend aus 9 Kampfkarten, 3 Sprungkarten und 4 Aktionskarten

Aktion

Sprung

Kampf



Symbole, dem Solitär-Spiel vorbehalten

- Das restliche Material ist für die Solitär-Version bestimmt (siehe entsprechendes Regelheft).



Einleitung

Dungeon Twister ermöglicht Ihnen, eine gefangen genommene Gruppe Abenteurer durch das Verlies des Erzmagiers zu führen. Er hat sie einzig und allein zu dem Zweck seines Vergnügens in seine Katakomben teleportiert, nur um mitanzusehen und sich darüber zu amüsieren, wie sie sich durchkämpfen, um einen Ausweg aus seinem teuflischen mechanischen Labyrinth zu finden. Aber gleichfalls kämpfen sie ums Überleben, denn ihre **Gegner** suchen ebenfalls nach einem Ausweg.

Anzahl der Spieler

Dieses Grundspiel erlaubt Ihnen, allein oder zu zweit zu spielen. Jede Dungeon Twister – Erweiterung (ältere oder zukünftige) enthält neue Hallen, neue **Personen** und neue **Gegenstände**, die vollkommen kompatibel mit diesem Grundspiel sind. Diese Erweiterungen erlauben es Ihnen, zu dritt, zu viert und selbst zu fünft zu spielen (siehe Abschnitt für **Veteranen** im zweiten Regelheft).

Struktur der Regel

Das Heft, das Sie in Händen halten, erklärt Ihnen alle Basisregeln von Dungeon Twister (DT) nebst den Fähigkeiten der **Personen**, **Gegenständen** und Hallen, die in dieser Box enthalten sind.

Die Regel ist in Form einer Einführung mit 5 Szenarien gehalten, die es Ihnen erlauben, die Spielmechanismen schrittweise zu entdecken. Jedes Szenario ist ein Abbild des Spiels im Kleinen, das mehrere Male gespielt werden sollte, bevor Sie zum nächsten Szenario übergehen.

Ein Abschnitt im zweiten Regelheft richtet sich ausführlich an all die **Veteranen**, die Dungeon Twister – Prison mit älteren Dungeon Twister – Erweiterungen zu mischen wünschen.

Das zweite Regelheft beinhaltet ebenfalls die Regeln für die Solitär-Variante. Es ist allerdings notwendig, alle Basisregeln zu kennen, bevor Sie sich ans Solitär-Spiel wagen.

Einführungsszenario 1



Lasst uns durchs Verlies schlendern... (solange der Erzmagier nicht da ist!)

Ziel des Szenarios

Sieger ist der Spieler, der als erster mit seinen beiden **Figuren** das Verlies über die **gegnerische** Startzone verlässt.

Spielvorbereitung



Nehmen Sie die beiden Hallenpaare mit den Nummern 39 und 40. Mischen und legen Sie sie, ohne darunter zu schauen, verdeckt mit der Rückseite nach oben zu einem 2x2-Quadrat. Jeder Spieler wählt eine Farbe und legt die entsprechende Startzone vor sich an den Rand des Quadrates (siehe **Schema 1**).

Jeder Spieler erhält folgende Plättchen (**Personen** und **Gegenstände**) seiner Farbe:



Jeder Spieler stellt seinen Sichtschirm auf und legt seine 4 Plättchen aufgedeckt derart dahinter, dass nur er sie sehen kann.

Er legt gleichfalls die 4 Aktionskarten seiner Farbe und 1 Sprungkarte in Reichweite verdeckt beiseite. Diese Karten gelten ständig als Handkarten des Spielers. Jedes Mal, wenn der Spieler eine Karte spielen muss, **wählt** er



die ihm passend erscheinende Handkarte. Niemals ziehen die Spieler zufällig Karten von der Hand.

Platzieren der Gruppe auf der Startzone

Jeder Spieler entscheidet, auf welches Feld der Startzone er jedes seiner beiden **Personenplättchen** legen möchte. Die **Personenplättchen** müssen verdeckt gelegt werden und dürfen nur auf die in ihren Farben gekennzeichneten Felder gelegt werden (wie in **Schema 1** abgebildet).



DUNGEON TWISTER

Legen der restlichen Plättchen

Es wird gelöst, wer anfängt. Mit diesem Spieler beginnend legen beide Spieler abwechselnd eines ihrer hinter dem Sichtschirm verbliebenen **Gegenstandplättchen** verdeckt auf die Hallen. In diesem Szenario ist pro Halle nur ein Plättchen erlaubt. Es ist untersagt, sich bereits einmal gelegte Plättchen anzuschauen (selbst die Eigenen).

Nachdem alle Plättchen gelegt worden sind, enthüllen die Spieler gleichzeitig ihre Gruppe, indem sie die 2 **Personenplättchen** auf ihren jeweiligen Startzonen umdrehen. Sie ersetzen ihre Plättchen mit den entsprechenden **Figuren**. Die **Personenplättchen** werden beiseite gelegt, sie haben in diesem Szenario ihren Zweck erfüllt.

Danach werden die Sichtschirme hingelegt, sie dienen von nun an als Spielhilfe.

Es wird erneut gelöst, um festzustellen, wer das Spiel beginnt.

Spielabfolge

Während seines Zuges muss ein Spieler die nachfolgenden drei Phasen in der angegebenen Reihenfolge ausführen:

- 1) **Eine Aktionskarte spielen.**
- 2) **Einige oder alle seine Aktionen nutzen.**
- 3) **Seine 4 Aktionskarten wieder auf die Hand nehmen, sofern er keine mehr besitzt.**

Der Spieler, der an der Reihe ist, wird «aktiver Spieler» genannt.

Hat er seinen Zug beendet, wird der andere Spieler zum aktiven Spieler.

Goldene Regel: Bewegung, Kampf, Sichtlinie, Fernkampf oder andere Aktionen finden niemals diagonal statt!

Phase 1: Ausspielen einer Aktionskarte

Der aktive Spieler wählt eine Aktionskarte aus seiner Hand und legt sie offen vor sich ab. Die bereits gespielten Aktionskarten ein und desselben Spielers werden so übereinander gelegt, dass jeweils nur die zuletzt gespielte Karte sichtbar bleibt. Falls ein Spieler keine Aktionskarten mehr auf der Hand hält, nimmt er seine 4 Aktionskarten wieder an sich (siehe **Phase 3**). Dies wird als **kompletter Aktionskartenzyklus** bezeichnet.

In seinem ersten Zug darf der Startspieler keine andere Karte als «2 Aktionen» ausspielen. Anschließend, und nur während des ersten Aktionskartenzyklus, dürfen die Spieler ausschließlich Karten spielen, deren Anzahl an Aktionen **höchstens um 1 höher als die in dieser Partie bereits höchste gespielte Aktionskarte** ist. Diese Regel gilt nur während des ersten Aktionskartenzyklus.

Beispiel: Alain beginnt und spielt gezwungenermaßen die Karte «4 Aktionen». Julia, als Zweite an der Reihe, könnte ihre 2er- oder 3er-Aktionskarte legen. Sie entscheidet sich für 3 Aktionen. Alain dürfte nun bis zu 4 Aktionen spielen. Hätte Julia sich für ihre 2er-Aktionskarte entschieden, dann wäre Alain nichts anderes übrig geblieben, als seine 3er-Aktionskarte zu legen.

Sobald eine Karte «4 Aktionen» gespielt wurde, dürfen beide

Spieler bis zum Ende der Partie ihre Aktionskarten ohne Einschränkungen ausspielen.

Phase 2: Einige oder alle seine Aktionen nutzen

Der aktive Spieler darf so viele Aktionen durchführen, wie auf der aktuell gespielten Aktionskarte angegeben. Er ist niemals gezwungen, alle auszuführen. Aktionen, die nicht genutzt wurden, gehen verloren und können nicht etwa für den nächsten Zug aufgespart werden. Wir sprechen im Folgenden in den Regeln von **Aktionspunkten** (abgekürzt **AP**). Eine Karte «4 Aktionen» erlaubt Ihnen also, bis zu **4AP** während Ihres Zuges zu nutzen. Die **AP** können ganz nach Belieben zwischen allen Ihren **Figuren** aufgeteilt werden. D.h., dass Sie **4AP** sowohl für dieselbe **Figur** ausgeben als auch zwischen mehreren **Figuren** aufteilen können.

Im ersten Szenario gestattet Ihnen die Nutzung eines AP:

- Eine Halle aufzudecken.
- Eine Halle zu drehen.
- Eine Figur zu bewegen.

Goldene Regel: Eine Aktion muss vollständig abgeschlossen sein, bevor die nächste Aktion ausgeführt werden kann.



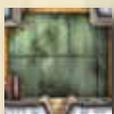
Eine Halle aufdecken

Eine Halle darf **aufgedeckt** (auf die offene Seite gedreht) werden, wenn sich eine Ihrer **Figuren** auf einem Feld befindet, das direkten Zugang zu der Halle, die **aufgedeckt** werden soll, gewährt (siehe **Schema 2**). Jede **Figur** auf der Startzone hat einen direkten Zugang zu der ihr nächstgelegenen Halle und darf diese deswegen für **1AP** aufdecken. Eine **Figur** besitzt direkten Zugang zu einer verdeckten Halle, wenn sich die **Figur angrenzend** zu einem Rand dieser Halle befindet und von ihr weder durch eine Mauer noch ein geschlossenes Fallgitter oder eine Schießscharte getrennt ist.

Schema 2



Weder der blaue Mechanork noch der blaue Naga können eine Halle aufdecken. Sowohl der gelbe Mechanork als auch der gelbe Naga können eine Halle aufdecken; jeder eine andere. Anmerkung: Zur besseren Übersichtlichkeit werden Figuren in den Schemata durch Plättchen dargestellt, aber auf dem Spielbrett sind es Figuren.



Bodenfelder



Mauer



Grube



Fallgitter



Drehmechanismus



Schießscharte



Nehmen Sie das **Gegenstandplättchen** von der **aufzudeckenden** Halle. Heben Sie die Halle am Rand heraus und legen Sie sie offen, wie in **Schema 3** abgebildet, zurück. **Falls der Gegenstand in der Halle gelb ist, wird er vom blauen Spieler platziert und umgekehrt.** Jeder **Gegenstand** MUSS auf ein leeres Bodenfeld oder auf einen leeren Drehmechanismus gelegt werden.

Schema 3



1

Aufzudeckende Halle.



2

Heben Sie sie am Rand hoch.



3

Drehen Sie die Halle um.



4

Umgedrehte Halle.

Eine Halle drehen

Jede Halle des Labyrinths verfügt über einen komplexen Mechanismus und ein Räderwerk, das es erlaubt, sie um die eigene Achse zu **drehen**. Der Drehmechanismus, der diese Bewegung in Gang setzt, wird in jeder Halle auf einem der Felder durch einen farbigen Pfeil, der mit einer Nummer versehen ist, dargestellt. Diese Felder werden Drehmechanismus genannt.

Eine **Figur**, die auf einem Drehmechanismus steht, kann die Halle, in der sie sich befindet, für **1AP** um 90° in Pfeilrichtung **drehen**. Sie muss **2AP** aufwenden, um eine 180°-Drehung durchzuführen oder **3AP** für eine Dreivierteldrehung.

Die gleichfarbigen Hallen arbeiten paarweise (zur Erleichterung sind sie zudem nummeriert); die eine dreht sich stets entgegengesetzt zur anderen. Eine **Figur**, die sich auf dem Drehmechanismus Nr. 40 aufhält, kann die andere Halle (**Schwester-Halle**), die über einen Mechanismus der gleichen Zahl verfügt, für **1AP** pro 90° über die Entfernung hinweg ebenfalls **drehen**. Die aktivierte Halle dreht sich in Richtung ihres eigenen Pfeils. Oder anders ausgedrückt: Über die Drehrichtung entscheidet der aufgedruckte Pfeil der Halle, die gedreht wird. **1AP** erlaubt das **Drehen** nur einer Halle, niemals das gleichzeitige **Drehen** beider.

Um die Drehung einer Halle auszuführen, muss man das entsprechende Hallenfeld aus dem Gefüge nehmen (wie in **Schema 3** abgebildet). Führen Sie die Drehung

DUNGEON PRISON

durch und schieben Sie die Halle danach zurück. Nachdem ein Spieler eine Drehung ausgeführt hat, darf er sie nicht rückgängig machen, selbst wenn ihm die neue Konstellation nicht gefallen sollte. Spielsteine, die sich in einer Halle befinden, wechseln ihren Platz infolge der Drehung nicht. Sie **drehen** sich mit.

Eine Figur bewegen

Sie können **1AP** aufwenden, um eine Ihrer **Figuren** zu **bewegen**. Die Zahl an der Seite des **Bewegungssymbols** auf dem Sockel der **Figur** zeigt an, wie viele Felder die entsprechende **Figur** dank **1AP** durchmessen kann (z.B. hat der Naga eine Bewegungsweite von 6 Feldern pro **1AP**).

Sie sind nicht verpflichtet, die komplette Felderanzahl zu ziehen. Nichts hält Sie davon ab, mehrere **AP** zu verwenden, um ein und dieselbe **Figur** mehrere Male hintereinander zu **bewegen**. Allerdings muss eine **Bewegung** vollständig abgeschlossen sein, bevor die nächste **Bewegung** ausgeführt werden kann (**Goldene Regel**).



Eine Figur darf während ihrer Bewegung:

- Sich auf alle **angrenzenden** Felder (Erklärung folgt unten) **bewegen**.
- Über **Gegenstände** hinwegziehen oder auf ihnen stehen bleiben.
- Über ein Feld ziehen, auf dem eine gleichfarbige **Figur** steht, dort aber nicht anhalten.
- Über einen Drehmechanismus ziehen oder auf ihm stehen bleiben.
- Ein geöffnetes Fallgitter durchqueren.

Angrenzende Felder: Zwei Felder gelten als **angrenzend**, falls sie eine gemeinsame Feldseite haben und sie nicht durch eine Mauer, Schießscharte oder ein geschlossenes Fallgitter getrennt sind.

Im Gegensatz dazu darf eine Figur nicht:

- Sich diagonal **bewegen**.
- Über eine Grube hinwegziehen oder auf ihr halten.
- Über ein Feld ziehen, auf dem eine **gegnerische Figur** steht oder dort anhalten.
- Durch ein geschlossenes Fallgitter laufen.
- Durch eine Mauer oder Schießscharte laufen.

Am Ende ihrer Bewegung (also am Ende einer Aktion und bevor die nächste Aktion ausgeführt wird) darf eine Figur nicht:

- Sich auf demselben Feld befinden, auf dem eine andere **Figur** steht (ungeachtet ihrer Farbe).
- Sich über einer Grube befinden.

Eine **Figur**, die einen **Gegenstand** trägt, darf über ein Feld ziehen, auf dem eine andere **verbündete Figur** steht, die ebenfalls einen **Gegenstand** trägt; aber am Ende der Aktion dort nicht halten (siehe **Schema 4**).

Goldene Regel: Am Ende einer Aktion dürfen sich nur maximal 2 Spielsteine auf demselben Feld befinden, aber von jeder Sorte (Gegenstand, Verwundeter*, Figur) höchstens einer.

* **Verwundeter:** Wird in **Szenario 2** erklärt.

Die Hex-Marker «offenes / zerstörtes Fallgitter» zählen nicht dazu. Sie werden zwischen zwei Felder gelegt.

Die Gegenstände

Eine **Figur** kann niemals mehr als einen **Gegenstand** tragen. Um einen **Gegenstand** einzusammeln, genügt es, das Feld, auf dem er liegt, zu passieren oder auf ihm stehen zu bleiben. Dies kostet keinen zusätzlichen **AP** und findet während der **Bewegung** der **Figur** statt. Eine **Figur** kann während ihrer **Bewegung** ohne zusätzliche Kosten einen **Gegenstand** auch auf irgendeinem Feld zurücklassen. Allerdings müssen die **Goldenen Regeln** beachtet werden; zudem darf ein **Gegenstand** niemals über einer Grube (außer es handelt sich dabei um ein Seil) oder einem anderen Feld, das ihn nicht aufnehmen kann, abgelegt werden. **Niemals dürfen sich zwei Gegenstände am Ende einer Aktion auf demselben Feld befinden.**

Wenn eine Ihrer **Figuren** ein Feld passiert, auf dem sich eine gleichfarbige **Person** befindet, können Sie zwischen beiden **Personen Gegenstände** übergeben oder austauschen, ganz wie es Ihnen beliebt, ohne zusätzliche Kosten. Aber am Ende einer jeden Aktion müssen die **Goldenen Regeln** eingehalten werden.

Blaue **Figuren** dürfen gelbe **Gegenstände** tragen und benutzen. Und umgekehrt.

Gegenstände werden unter die **Figuren** gelegt, von denen sie getragen werden. Zu jeder Zeit dürfen die Spieler die Plättchen unter den **Personen**, eigenen oder **gegnerischen**, einsehen.



Schema 4



Der blaue Naga trägt einen Schlüssel, der blaue Mechanork trägt ein Seil. Spieler Blau wendet **1AP** auf, um seinen Naga 6 Felder weit zu bewegen. Letzterer passiert den blauen Mechanork. Während seiner **Bewegung** kann er diesem ohne zusätzliche Kosten den Schlüssel übergeben und das Seil von ihm erhalten. Diese Handlungen finden allesamt während seiner **Bewegung** statt. Der Naga beendet seine **Bewegung** auf der Grube, über der er sich dank des Seiles, das er nun trägt, aufhalten darf.

Funktionen und Gebrauch der Gegenstände

Einige **Gegenstände** haben dauerhafte Funktionen, und es ist nicht notwendig, **AP** aufzuwenden, um sie zu gebrauchen; andere erfordern den Einsatz einer gewissen Anzahl an **AP**, damit sie eingesetzt werden können. Bestimmte **Gegenstände** werden nach Gebrauch **abgeworfen** und neben das Spielfeld gelegt; andere verbleiben und können öfter eingesetzt werden. Es folgen die Funktionen der beiden **Gegenstände**, die Sie für das erste Szenario erhalten haben:



Schlüssel

Eine **Figur**, die einen Schlüssel trägt, kann ein **angrenzendes** Fallgitter für **1AP** öffnen. Ein Fallgitter ist **angrenzend**, wenn es sich an einem der Ränder des betreffenden Feldes befindet. Legen Sie einen Marker «offenes Fallgitter» zwischen die beiden Felder. Alle **Figuren** können ein geöffnetes Fallgitter während ihrer **Bewegung** passieren. Eine **Figur**, die einen Schlüssel trägt, kann ein **angrenzendes** offenes Fallgitter für **1AP** **zuschließen**. Entfernen Sie den Marker wieder.

Ein und derselbe Schlüssel kann im Verlauf einer Partie öfter eingesetzt werden, auch für verschiedene Fallgitter.



Schema 5



Mögliche Bewegung

Ausgeschlossene Bewegung



Seil

Eine **Figur**, die ein Seil trägt, darf während ihrer **Bewegung** über eine Grube ziehen und auf ihr stehen bleiben. Alle **Figuren** dürfen eine Grube, auf der sich ein Seil befindet, überqueren und auf ihr anhalten. Eine **Figur**, die eine Grube überquert, auf der sich ein Seil befindet, kann dieses während ihrer **Bewegung** ohne zusätzliche Kosten mitnehmen (beim Verlassen der Grube). Falls eine Ihrer **Figuren**, die mit einem Seil ausgestattet ist, über einer Grube steht, können alle Ihre anderen **Figuren** die Vorzüge des Seiles genießen und die Grube passieren; allerdings ohne das Seil im Vorüberziehen mitzunehmen (siehe **Schema 5**).

Fähigkeiten der Figuren einsetzen

Jede **Figur** verfügt über spezielle Eigenschaften oder «Fähigkeiten». Manche Fähigkeiten von **Personen** oder **Gegenständen** benötigen **AP**, um sie einzusetzen. Ihr erstes Abenteuer beginnen Sie mit dem Naga und dem Mechanork.



Mechanork

Bewegung = 3
Kampf = 2

Bastelfreak

Ein Mechanork, der auf einem Drehmechanismus steht, kann für **1AP** pro 90° **eine Halle in eine Richtung seiner Wahl drehen**. Außerdem kann er die **Schwester-Halle** (gleiche Farbe und gleiche Nummer) ebenfalls **in eine Richtung seiner Wahl drehen**. Der Mechanork muss lediglich auf die Farben und Nummern Rücksicht nehmen, niemals auf die Pfeilrichtungen.



Naga

Bewegung = 6
Kampf = 2

Kontorsionist

Der Naga kann sich während seiner **Bewegung** problemlos durch Schießscharten hindurch **bewegen**, selbst wenn er einen **Gegenstand** trägt. **Eine Halle aufdecken** darf er durch eine Schießscharte hindurch jedoch nicht.

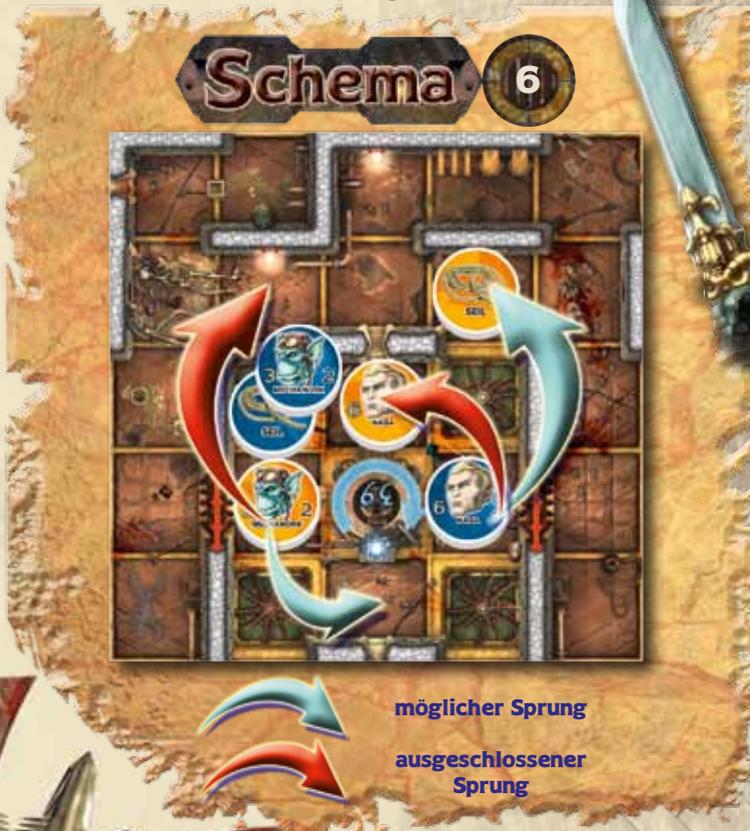
Eine Figur aus dem Labyrinth hinausziehen

Figuren, die eines der 10 Felder der **gegnerischen** Startzone erreichen, werden vom Erzmagier umgehend aus dem Dungeon Twister teleportiert. Nehmen Sie die **Figur** und stellen Sie sie vor sich hin. Es ist nicht möglich, auf der **gegnerischen** Startzone stehen zu bleiben oder sich über sie zu **bewegen**. Im Gegensatz dazu können sich Ihre **Figuren** auf der eigenen Startzone aufhalten und frei **bewegen**.

Falls eine **Figur**, die einen **Gegenstand** trägt, das Labyrinth verlässt, wird der **Gegenstand abgeworfen** und neben das Spielfeld gelegt.

Sprungkarten

Sie können für eine Ihrer **Figuren**, die sich vor einer Grube befindet, eine Sprungkarte ausspielen.



Ihre **Figur** kann über die Grube springen und landet auf einem dahinterliegenden Feld (siehe **Schema 6**). Eine Sprungkarte ermöglicht die **Bewegung** über 2 Felder: Das erste übersprungene Feld muss eine Grube sein, hiernach landet Ihre **Figur** auf einem beliebigen gültigen Feld, das an die Grube **angrenzt**.

Gültiges Feld: Von einem gültigen Feld wird immer dann gesprochen, wenn die **Figur** ihre **Bewegung** beendet und anhält, ohne dass sie gegen die **Goldenen Regeln** von Dungeon Twister verstößt.

Das Ausspielen einer Sprungkarte kostet **1AP**. Eingesetzte Sprungkarten werden **aus dem Spiel genommen**.

Man kann nicht über eine Grube springen, auf der sich eine **Person** befindet.

Phase 3: Aktionskarten zurückerhalten

Falls der aktive Spieler keine Aktionskarte mehr auf der Hand hält, bekommt er alle seine Aktionskarten wieder zurück auf die Hand. Der Spieler hat damit einen **kompletten Aktionskartenzklus** absolviert.

Spielende

Das Spiel ist vorüber, sobald es einem Spieler gelingt, seine beiden **Figuren** auf die **gegnerische** Startzone zu ziehen. Der Spieler, der sie kontrolliert hat, wird zum Sieger erklärt.



Einführungsszenario 2

Ziel: Der Koloss

Ziel des Szenarios

Der Spieler, der den Koloss kontrolliert, muss ihn aus dem Labyrinth ziehen. Sein Kontrahent muss versuchen, den Koloss zu eliminieren.

Spielvorbereitung

Nehmen Sie die Hallenpaare 37 und 38 und bereiten Sie das Spielfeld wie im **Szenario 1** vor (siehe **Schema 1**). Lösen Sie aus, wer die Gruppe des Kolosses führt. Der Spieler, der die Wahl gewonnen hat, nimmt sich die gelben Plättchen von **Koloss** und **Mechanork**. Sein Kontrahent erhält die blauen Plättchen von **Kleriker**, **Naga** und **Meuchlerin**. Zusätzlich erhält jeder Spieler folgende **Gegenstandplättchen** seiner Farbe: **Ausziehbare Lanze**, **Seil**. Jeder Spieler stellt den Sichtschirm auf und legt seine Plättchen aufgedeckt dahinter.

Jeder Spieler erhält außerdem den gleichfarbigen kompletten Kartensatz, also 16 Karten (Aktions-, Kampf- und Sprungkarten). Er legt sie in 3 Stapeln, aufgeteilt nach Kartentyp, in Reichweite verdeckt beiseite. Die Karten gelten ständig als Handkarten des Spielers. Niemals ziehen die Spieler zufällig eine Karte aus ihren Stapeln.

Platzieren der Gruppe auf der Startzone

Jeder Spieler legt alle seine **Personenplättchen** nach eigenem Ermessen auf seine Startzone. Die **Personenplättchen** müssen verdeckt gelegt werden und dürfen nur auf die in ihren Farben gekennzeichneten Felder gelegt werden. Der Spieler, der die Gruppe des Klerikers führt, beginnt. Anschließend folgt der Spieler, der den Koloss kontrolliert.

Legen der restlichen Plättchen

Die verbliebenen **Gegenstandplättchen** werden auf dieselbe Art und Weise wie im **Szenario 1** platziert: verdeckt und lediglich ein Plättchen pro Halle. Nachdem alle Plättchen gelegt sind, ersetzen Sie die **Personenplättchen** mit den **Figuren**. Die **Personenplättchen** werden beiseite gelegt, sie dienen später dazu, **verwundete Figuren** darzustellen. Der Spieler, der die Gruppe des Klerikers kontrolliert, beginnt das Spiel.

Einen Kampf eröffnen

Einen Kampf zu eröffnen kostet **1AP**. Eine **Figur** kann jede **angrenzende gegnerische Figur angreifen** (nie über die Diagonale). Ein **Kampf** durch eine Mauer, eine Schießscharte oder ein geschlossenes Fallgitter ist nicht möglich, da die Felder nicht **angrenzend** sind.

Jeder Spieler wählt eine Kampfkarte aus seinen Handkarten und legt sie verdeckt vor sich ab. Danach werden beide Karten gleichzeitig aufgedeckt und jeder Spieler addiert den Wert seiner Kampfkarte mit dem **Kampfwert** seiner **Figur** (angezeigt durch die Zahl neben dem Schwertsymbol auf dem Sockel der **Figur**).

Der Spieler mit dem höheren Ergebnis hat den **Kampf** gewonnen und die **Figur** seines Kontrahenten **verwundet**. Die **verwundete Figur** wird vom Spielfeld genommen und durch das entsprechende **Personenplättchen** ersetzt, um damit ihren Status als **Verwundeter** anzuzeigen.

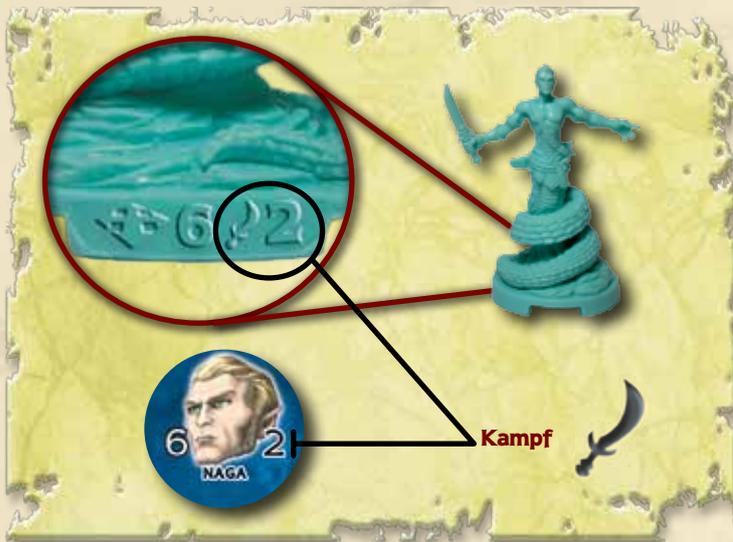
Im Falle eines Unentschiedens geschieht nichts weiter. Der aktive Spieler darf in diesem Fall einen weiteren **AP** aufwenden, um erneut **anzugreifen**.

Die gespielten Kampfkarten werden **abgeworfen** und können bis zum Ende der Partie nicht wieder eingesetzt werden, mit Ausnahme der Karte «Kampf +0», die von ihrem Eigentümer stets zurück auf die Hand genommen wird. Die **abgeworfenen** Karten werden verdeckt auf einen Extra-Stapel gelegt. Die Spieler dürfen sich Karten in diesem Stapel bis zum Ende der Partie nicht anschauen.

Gegen eine **Figur**, die während des laufenden Spielzuges **verwundet** wurde, darf der aktive Spieler keinen **Kampf eröffnen**, weder mit anderen **Figuren** noch auf irgendwelche andere Art und Weise.

Sie können einen **Kampf** gegen eine **gegnerische Figur eröffnen**, die auf ihrer Startzone weilt, solange Ihre **angreifende Figur** sich in einer Halle aufhält und nicht das Labyrinth verlassen hat.





Verwundete Personen

Ein **Verwundeter** darf keinerlei Aktionen ausführen. Zusätzlich verliert er seine speziellen Fähigkeiten, außer in ihrer Beschreibung ist ausdrücklich Gegenteiliges vermerkt.

Falls ein **Verwundeter angegriffen** wird, was nur in einem späteren Zug als demjenigen, in dem er **verwundet** wurde, möglich ist, darf er sich verteidigen. Sein **Kampfwert** beträgt 0 und er spielt normal eine Kampfkarte aus.

Falls er den **Kampf** verliert, ist er eliminiert und sein Plättchen wird **aus dem Spiel genommen**. Falls er den **Kampf** gewinnt, wird sein Angreifer **verwundet**.

Gruppenkampf

Jeder **Kampf**, an dem 3 oder mehr **Personen** beteiligt sind, wird als **Gruppenkampf** bezeichnet.

Falls eine blaue **Figur** eine gelbe **Person (Figur oder Verwundeter)** **angreift**, müssen sich alle blauen **Figuren**, die an diese gelbe **Person angrenzen**, am **Kampf** beteiligen. Diese blauen **Figuren** werden ebenfalls als Angreifer bezeichnet. Sodann müssen sich alle gelben **Figuren**, die an einen blauen Angreifer **angrenzen**, in der Verteidigung ebenfalls am **Kampf** beteiligen, usw. Ein **Gruppenkampf** kann sich also auf eine ganze Reihe **Figuren** ausweiten.

Der **angreifende** Spieler addiert die **Kampfwerte** aller seiner **Figuren**, die an eine oder mehrere **Gegner angrenzen**; sein Kontrahent ebenfalls. Jeder Spieler spielt eine einzige Kampfkarte. Alle beteiligten **Figuren** des Verlierers werden **verwundet**.

Gruppenkampf und Verwundete

Ein **Verwundeter** beteiligt sich nicht an einem **Gruppenkampf**, es sei denn, er selbst ist das **Ziel** der Angreifer. Dafür verteidigen den **Verwundeten** alle **verbündete Figuren**, falls sie an die Angreifer **angrenzen**, und sie beteiligen sich am **Gruppenkampf**.

Falls der **Verwundete** den **Gruppenkampf** verliert, ist er eliminiert, sein Plättchen wird

Schema

7

Spieler Blau wendet **1AP** auf und erklärt, dass sein Naga den Koloss angreift. Da die blaue Meuchlerin ebenfalls an den Koloss angrenzt, muss sie am Kampf teilnehmen. Da es sich um einen **Gruppenkampf** handelt, in den ein **Verbündeter** involviert ist, erhält die Meuchlerin dank ihrer Fähigkeit (siehe entsprechendes nachfolgendes Kapitel) einen **Kampfbonus** von +2. Spieler Blau addiert die **Kampfwerte** seines Nagas und seiner Meuchlerin (also $2 + 4 = 6$). Der blaue Kleriker nimmt nicht am **Gruppenkampf** teil, da er an keine gelbe **Figur** angrenzt. Spieler Gelb kann nur mit seinem Koloss kämpfen, da sein Mechanork **verwundet** ist. **Kampfwert** des Spielers Gelb = 5. Blau spielt, im sicheren Gefühl des Sieges, die Kampfkarte +3; Gelb spielt die Kampfkarte +5. Gelb gewinnt also 10 zu 9. Naga und Meuchlerin des Spielers Blau werden **verwundet**, ihre **Figuren** durch die entsprechenden **Personenplättchen** ersetzt.



Falls der blaue Naga den gelben **Verwundeten** angegriffen hätte, hätte sich der **Gruppenkampf** auf alle 2 gelben **Spielsteine** ausgeweitet, wobei sich am Ergebnis nichts geändert hätte, da der **Kampfwert** eines **Verwundeten** 0 beträgt. Die **Figur** des blauen Spielers hätte lediglich den **Nahkampf** gegen den **verwundeten** gelben **Mechanork** eröffnen müssen. Und falls Blau diesen Kampf gewonnen hätte, wären der gelbe Koloss **verwundet** und der gelbe **Mechanork** eliminiert worden.

aus dem Spiel genommen und alle **Figuren**, die ihn verteidigten, werden **verwundet**. Falls er den **Gruppenkampf** gewinnt, werden seine Angreifer **verwundet**.

Bewegung und Verwundete

Jede **Figur** kann während ihrer **Bewegung** über **Verwundete** (sowohl **verbündete** als auch **gegnerische**) hinwegziehen. Eine **Figur** darf ihre **Bewegung** auf einem Feld beenden, das von einem **verbündeten** (also gleichfarbigen) **Verwundeten** besetzt ist, solange sie am Ende ihrer Aktion nicht gegen die **Goldenen Regeln** verstößt. Das heißt, dass sich eine **Figur** nicht zusammen mit einem **Verwundeten** und einem **Gegenstand** auf ein und demselben Feld befinden darf. Eine **Figur** darf nicht auf einem Feld anhalten, auf dem ein **gegnerischer Verwundeter** liegt.

Falls eine **Figur** **verwundet** wird, die einen **Gegenstand** trägt, verbleibt dieser auf dem Feld und wird unter das **Personenplättchen** gelegt. Falls eine **Figur** über den **Verwundeten** (egal ob **verbündet** oder **gegnerisch**) hinwegzieht, kann sie den **Gegenstand** an sich nehmen oder durch einen mitgeführten austauschen, ohne dass sie die Erlaubnis des Besitzers bräuchte!

Sie dürfen über ein Feld der **gegnerischen** Startzone, auf dem ein **gegnerischer Verwundeter** liegt, das Labyrinth verlassen.

Transport von Verwundeten

Verwundete können von **Figuren** derselben Farbe wie **Gegenstände** getragen werden. Alle diesbezüglichen Regeln, die bei **Gegenständen**

Anwendung finden, gelten für **Verwundete** ebenfalls. Falls eine **Figur**, die einen **Verwundeten** trägt, einen **Kampf** verliert, wird der **Verwundete** getötet und die ihn tragende **Figur** selbst **verwundet**.

Gruben und Verwundete

Eine **Figur**, die mit einem Seil ausgestattet ist, darf sich über einer Grube aufhalten. Falls sie währenddessen **verwundet** wird, überlebt sie, indem sie sich am Seil festklammert, solange bis ihr jemand den Gadenstoß versetzt oder sie von einem **Verbündeten** gerettet wird. Aber falls eine **gegnerische Figur** vorüberzieht und das Seil mitnehmen sollte, stürzt die arme Kreatur auf den Grund der Grube und zu Tode. Es ist allerdings verboten, sich seiner eigenen **Personen** auf diese Art und Weise zu entledigen.

Über eine Grube, auf der sich eine **Person** befindet, kann man nicht springen.

Sprungkarten

Für dieses Szenario und alle folgenden verfügen Sie von nun an über 3 Sprungkarten bis zum Ende der Partie.

Besondere Regeln für dieses Szenario

In diesem Szenario dürfen sich die **Figuren** der Kleriker-Abenteurergruppe auf der **gegnerischen** Startzone aufhalten, **bewegen** und **angreifen**. Sie werden in diesem Fall nicht aus dem Dungeon Twister teleportiert.

Fähigkeiten der neuen Figuren und Funktion des Gegenstands



Kleriker

Bewegung = 4
Kampf = 2

Heilung

Der Kleriker kann einen **Verwundeten** auf einem **angrenzenden** Feld für **1AP** **heilen**. Ersetzen Sie das **Personenplättchen** mit der entsprechenden **Figur**. Die auf diese Weise **geheilte Figur** kann während des Zuges, in dem sie geheilt wurde, keine Aktionen ausführen. Sich selbst kann der Kleriker nicht **heilen** und auch keinen **Verwundeten**, den er trägt. Er muss diesen, damit er ihn **heilen** kann, zuvor auf ein **angrenzendes** Feld abgelegt haben. Der Kleriker kann einen **Verwundeten** weder durch ein geschlossenes Fallgitter noch eine Schießscharte hindurch **heilen**.



Meuchlerin

 **Bewegung = 4**
Kampf = 2

Dolchstoß

Falls die Meuchlerin an einem **Gruppennahkampf** teilnimmt, in den wenigstens eine **verbündete Figur** verwickelt ist, erhält sie sowohl **angreifend** als auch verteidigend einen Bonus von +2 im **Kampf**.

Dietrich

Die Meuchlerin kann **Fallgitter öffnen** und **schließen**, als ob sie einen Schlüssel tragen würde (siehe entsprechendes Kapitel in **Szenario 1**).



Koloss

 **Bewegung = 2**
Kampf = 5



Eisenstangen verbiegen

Der Koloss kann für **1AP** ein **angrenzendes Fallgitter zerstören**. Legen Sie einen Marker «zerstört» zwischen die beiden Felder, die das Fallgitter enthielten. Die Felder sind von nun an **angrenzend**, wie bei einem geöffneten Fallgitter.

Ein zerstörtes Fallgitter kann niemals repariert werden. Alle **Figuren** können während ihrer **Bewegung** ein zerstörtes Fallgitter passieren.

Gigant

Gegnerische Figuren mit einem **Kampfwert** von 0 oder 1 (entscheidend ist der Wert auf dem Sockel der **Figur**, also ohne Modifikatoren) können zwischen den Beinen des KolosSES während ihrer **Bewegung** hindurchlaufen, also das Feld, auf dem er steht, passieren.



Ausziehbare Lanze

Figuren, die eine Ausziehbare Lanze tragen, können einen **Nahkampf** über eine Entfernung von 2 Feldern in gerader Linie führen.

Der **Kampf** findet über ein normales Feld oder über ein Hindernis (wie z.B. eine Grube) hinweg statt, falls dieses Feld nicht durch eine **Person** blockiert wird. Durch eine Schießscharte ist ein solcher **Kampf** ebenfalls möglich, wobei sich in diesem Fall beide **Figuren** auf den beiden an die Schießscharte **angrenzenden** Feldern befinden müssen (siehe **Schema 8**).

Das Kampfergebnis hat auf den Träger der Ausziehbaren Lanze keine Auswirkung. Allerdings birst die Ausziehbare Lanze im Falle Niederlage, sie wird **abgeworfen** und neben das Spielfeld gelegt.

Im Falle eines Sieges bleibt die Ausziehbare Lanze intakt und der **Gegner** wird **verwundet** oder falls er bereits **verwundet** war, getötet.

Die Ausziehbare Lanze kann auch in einem **Gruppenkampf** eingesetzt werden. Sie birst im Falle einer Niederlage ebenfalls. Die Ausziehbare Lanze kann weder bei Kontakt noch in der Verteidigung eingesetzt werden. Eine **Figur**, die an eine **gegnerische Figur angrenzt**, kann ihre Ausziehbare Lanze nicht einsetzen, um einen anderen **Gegner** zu **attackieren**, der 2 Felder entfernt steht.

Spielende

Das Spiel endet entweder sobald der Koloss die **gegnerische** Startzone erreicht hat (in diesem Fall gewinnt die Gruppe des Kolosses) oder sobald der Koloss getötet wurde (in diesem Fall gewinnt die Gruppe des Klerikers). Jede andere Spielsituation ist ein Unentschieden. Der Koloss muss das Labyrinth als **Figur** verlassen, d.h. nicht **verwundet** sein.

Schema 8



Der **blaue Koloss** trägt eine Ausziehbare Lanze. Er kann sowohl den **gelben Naga** als auch die **gelbe Meuchlerin attackieren**; aber nicht beide auf einmal. Der **gelbe Kleriker** trägt ebenfalls eine Ausziehbare Lanze. Da er an die Schießscharte **angrenzt**, kann er gegen den **blauen Mechanork**, der direkt auf der anderen Seite der Schießscharte steht, einen **Nahkampf eröffnen**. Das wäre nicht möglich, falls sich der **gelbe Kleriker** zum Beispiel auf dem Drehmechanismus aufhielte.

Dem **blauen Mechanork**, der nicht über eine Ausziehbare Lanze verfügt, fehlen die Mittel, den **gelben Kleriker** auf der anderen Seite der Schießscharte **anzugreifen**.

Einführungsszenario 3



Bis dass der Tod euch scheidet!

Ziel des Szenarios

Eliminieren Sie zwei **gegnerische Figuren**.

Spielvorbereitung

Nehmen Sie die 2 Hallenpaare mit den Nummern 38 und 40 und legen Sie sie wie in **Szenario 1** beschrieben aus (siehe **Schema 1**).

Jeder Spieler wählt eine Farbe und nimmt die Plättchen: **Magier, Mechanork, Naga, Banshee, Schlüssel** und **Ausziehbare Lanze**.

Jeder Spieler stellt seinen Sichtschirm auf und legt seine Plättchen aufgedeckt dahinter.

Jeder Spieler nimmt ebenfalls den kompletten Kartensatz seiner Farbe an sich.

Platzieren der Gruppe auf der Startzone

Gleichzeitig platzieren beide Spieler ihre 4 **Personenplättchen** verdeckt auf die 4 gekennzeichneten Felder ihrer Startzone. Dabei sollten Sie bereits überlegen, welche Anordnung der **Figuren** Ihnen sinnvoll erscheint.

Legen der restlichen Plättchen

Die verbliebenen **Gegenstände** werden auf die gleiche Weise wie in den **Szenarien 1 und 2** verteilt: ein **Gegenstand** pro Halle und verdeckt. Nachdem alle Plättchen gelegt wurden, werden die **Personenplättchen** durch die **Figuren** ersetzt. Die **Personenplättchen** dienen im weiteren Verlauf dazu, **Verwundete** darzustellen. Lösen Sie aus, wer das Spiel beginnt.



Sichtlinie

Eine **Sichtlinie** ist eine gerade Linie zwischen einer **Figur** und ihrem **Ziel** (nicht diagonal).

Eine **Sichtlinie** durchdringt weder **Personen** noch Mauern oder geschlossene Fallgitter.

Eine **Sichtlinie** geht über einen **Gegenstand**, einen Drehmechanismus oder eine Grube hinweg.

Falls eine **Figur** direkt neben einer Schießscharte steht, erstreckt sich ihre **Sichtlinie** auch auf die Felder hinter der Schießscharte (siehe **Schema 9**).

Besondere Regeln für dieses Szenario

In diesem Szenario werden **Figuren**, die die **gegnerische** Startzone erreichen, nicht aus dem Dungeon Twister hinaussteportiert. Alle **Figuren** können sich auf beiden Startzonen frei **bewegen** (auch auf der **gegnerischen**).

Fähigkeiten der neuen Figuren



Magier



Bewegung = 4
Kampf = 1

Levitation

Der Magier verfügt über die Fähigkeit dauerhaften Schwebens, die es ihm erlaubt, während seiner **Bewegung** zu schweben und sowohl über Gruben als auch **gegnerische Figuren** zu ziehen (ohne zusätzliche Kosten). Allerdings darf er auf ihnen nicht anhalten. Er muss auf einem gültigen Feld landen und die **Goldenen Regeln** beachten. Diese **magische** Fähigkeit macht ihn zu einer fliegenden **Person**.



Banshee



Bewegung = 4
Kampf = 1

Schockwelle

Der Banshee kann für **2AP** eine faulige Schallwelle erzeugen, imstande, eine **Person abzustoßen**. Der Banshee kann alle **Personen** in seiner **Sichtlinie** als **Ziel** wählen. Die **auserkorene Person** wird in die entgegengesetzte Richtung auf das **angrenzende** Feld gedrängt (siehe **Schema 9**).

Sie können eine **Person** weder durch Mauern, geschlossene Fallgitter oder Schießscharten noch auf **Figuren** oder **gegnerische Verwundete drängen**. Eine **zurückgedrängte Figur** kann dagegen sowohl auf einem **Gegenstand** als auch auf einem gleichfarbigen **Verwundeten** landen, immer vorausgesetzt, sie verstößt am Ende der Aktion nicht

gegen die **Goldenen Regeln**. Außerdem kann ein **Verwundeter** auf ein Feld mit einer **Figur gestoßen** werden, solange die **Goldenen Regeln** beachtet werden.

Eine **zurückgedrängte Person** behält ihren **Gegenstand** und nimmt ihn mit sich.

Falls die **Figur** auf eine Grube gedrängt wird, stirbt sie (es sei denn, sie trägt ein Seil). Eine von einer auf diese Weise getöteten **Figur** getragener **Gegenstand** verbleibt auf dem Feld, auf dem sich die **Figur** vor dem **Zurückdrängen** befand.

Sie können weder eine **Person** über den Spielfeldrand stoßen noch eine **zurückdrängen**, die sich auf einer der Startzonen aufhält.

Schema 9



Sichtlinie

Keine Sichtlinie

Der gelbe Banshee besitzt sowohl zum blauen Magier als auch zum blauen Naga **Sichtkontakt**. Für **2AP** kann er den blauen Magier auf eine Grube drängen und ihn dadurch eliminieren. Er darf den blauen Naga nicht zurückstoßen, weil das dahinterbefindliche Feld kein gültiges ist. Er darf zudem nicht den blauen Mechanork zurückdrängen, da zu diesem kein **Sichtkontakt** – der blaue Naga blockiert die **Sichtlinie** – besteht.

Der blaue Magier sieht im Gegensatz zum gelben Banshee niemanden, denn um durch eine Schießscharte zu sehen, muss man angrenzend stehen.

Der gelbe Naga sieht auch niemanden. Seine **Sichtlinie** zum blauen Mechanork wird durch das geschlossene Fallgitter blockiert.

Der blaue Banshee sieht den gelben Mechanork und er könnte zwei Mal **2AP** aufwenden, um ihn sukzessive auf die Grube zu befördern.

Spielende

Das Spiel endet, sobald einer der Spieler zwei **gegnerische Personen** eliminiert hat. Er wird zum Sieger erklärt.

Einführungsszenario 4

David gegen Goliath (Telepath vs. Koloss)

Ziel des Szenarios

Erreichen Sie **4 Siegpunkte (SP)**.

Spielvorbereitung

Nehmen Sie die 3 Hallenpaare mit den Nummern 37, 38 und 40 und fügen Sie sie zu einem Spielfeld wie in **Schema 10** abgebildet zusammen.

Jeder Spieler wählt eine Farbe und nimmt sich 6 **Personenplättchen: Telepath, Magier, Koloss, Kleriker, Mechanork, Meuchlerin**.

Jeder Spieler nimmt sich ebenfalls 4 **Gegenstandplättchen** seiner Farbe: **Bogen, Großer Schild, Seil, Feuerballstab**.

Jeder Spieler stellt seinen Sichtschirm auf und legt seine Plättchen aufgedeckt dahinter. Jeder Spieler erhält ebenfalls den kompletten Kartensatz, bestehend aus 16 Karten seiner Farbe.



Die gelbe Ziffer 2 zeigt an, dass sich am Ende der Legephase genau 2 Plättchen auf jeder Halle befinden müssen. Diese Ziffer zeigt Ihnen immer die maximale Aufnahmekapazität einer Halle am Ende der Legephase an.

In Dungeon Twister – Szenarien haben Ziffern die folgende Bedeutung:

Weißer Ziffer: Die Halle darf nur Gegenstandplättchen aufnehmen (siehe Schema 1).

Gelber Ziffer: Die Halle darf sowohl Personen- als auch Gegenstandplättchen aufnehmen.

Rote Ziffer: Die Halle darf nur Personenplättchen aufnehmen.

Legen der restlichen Plättchen

Lösen Sie, wer mit dem Legen der Plättchen anfängt. Beginnend mit dem Startspieler legen beide Spieler abwechselnd jeweils eines ihrer hinter dem Sichtschirm verbliebenen Plättchen (**Person** oder **Gegenstand**) auf eine der 6 Hallen. Jede Halle darf nicht mehr als 2 verdeckte Plättchen aufnehmen, unabhängig ihrer Farbe oder Art. Nachdem jede Halle zwei verdeckte Plättchen beherbergt, lösen Sie erneut den Startspieler aus.

Eine Halle aufdecken

Wenn der aktive Spieler **eine Halle aufdeckt**, kann sie von nun an sowohl **Gegenstände** als auch **Personen** enthalten. Nach dem **Aufdecken** platziert der aktive Spieler zuerst alle in der Halle befindlichen Plättchen, **außer den Gegenständen der eigenen Farbe**. Letztere werden immer von seinem Kontrahenten gelegt, nachdem alle anderen Plättchen platziert wurden. Jedes Plättchen muss auf ein leeres Bodenfeld oder einen leeren Drehmechanismus gelegt werden, pro Feld höchstens ein Plättchen. Die **Personenplättchen** werden umgehend durch die entsprechenden **Figuren** ersetzt.

Siegpunkte (SP)

Eine Figur aus dem Labyrinth hinausziehen

Jedes Mal, wenn eine Ihrer **Figuren** aus dem Dungeon Twister teleportiert wird, bringt Ihnen der Applaus des Erzmagiers **1SP** ein. Stellen Sie Ihre **Figur** zum Versinnbildlichen des **SP** vor Ihre Startzone.

Falls eine **Figur**, die einen **Verwundeten** trägt, das Labyrinth über die **gegnerische** Startzone verlässt, ist dieser zwar gerettet (**aus dem Spiel**), aber er zählt keinen **SP**.

Eliminieren einer gegnerischen Person

Falls eine **Person** eliminiert wird, erhält der Kontrahent, der sie eliminiert hat, **1SP**, nimmt das entsprechende **Personenplättchen** und legt es vor sich ab, um den **Siegpunkt** zu versinnbildlichen.

Fernkampf

Eine **Figur**, die einen Bogen trägt, kann einen **Fernkampf** einleiten. Sie wird **Schütze** genannt. Wenden Sie, wie bei jedem anderen **Kampf** auch, **1AP** auf, um den **Kampf** zu **eröffnen**. Der Schütze muss die erste **Person** in seiner **Sichtlinie** aufs Korn nehmen, ohne jedwede Beschränkung der Reichweite. Der **Kampf** wird wie gewohnt abgehandelt, jeder Spieler spielt eine Kampfkarte von seiner Hand aus. Der Schütze kann als Folge des Kampfes nicht **verwundet** werden. Der **Kampfwert**, der zur Berechnung für den Schützen herangezogen wird, ist der **Kampfwert** des Bogens, der «1» beträgt. Dieser Wert kann weder durch irgendwelche Fähigkeiten noch **Gegenstände** oder Bodenelemente verändert werden. Sämtliche Fähigkeiten, die einen **Nahkampf**

Platzieren der Gruppe auf der Startzone

Gleichzeitig wählen beide Spieler die 4 **Personenplättchen** aus, die sie verdeckt auf die 4 farblich gekennzeichneten Felder ihrer Startzone legen.

beeinflussen könnten, haben auf einen **Fernkampf** keinen Einfluss (z.B. die des Telepathen).

Der Schütze darf den Bogen nicht benutzen, falls er an sein **Ziel** oder an eine **gegnerische Figur angrenzt**.

Ein Schütze kann sich im **Angriff** an einem **Gruppenkampf** beteiligen. Das kostet lediglich **1AP** für den **Gruppenkampf**, der den Pfeil des Schützen beinhaltet, der mit von der Partie ist. Addieren Sie die **Kampfwerte** aller **angreifenden Figuren**, indem Sie für den Schützen den **Kampfwert** des Bogens annehmen und spielen Sie danach eine Kampfkarte aus.

Ein Schütze darf aus der Ferne einem **Gruppenkampf** niemals beim Verteidigen beiwohnen.

Ein **Fernkampf** zählt als ein eigenständiger **Kampf**. Sie können daher keine **Person** beschießen, die erst während dieses Zuges

verwundet wurde, sei es durch einen anderen Pfeil oder in einem **Nahkampf**.

Im Falle eines **Gruppenkampfes**, in den ein oder mehrere Schützen verwickelt sind, müssen sich die kämpfenden **Figuren** wenigstens mit einem **Gegner** im **Nahkampf** befinden, damit sie ihre Fähigkeiten einsetzen können. (Beispiel: Eine Meuchlerin profitiert von ihrem Kampfbonus +2 nur, falls sie in einem **Gruppenkampf**, in den ein oder mehrere Schützen verwickelt sind, selbst im **Nahkampf** steht.)

Fähigkeiten der neuen Figuren und Funktionen der Gegenstände



Telepath

Bewegung = 3
Kampf = 0

Gedankenkontrolle

Wenn er in einen **Einzelnahkampf** verwickelt ist, kann der Telepath den Wert einer Kampfkarte (außer der +0) ausrufen. Falls sein Kontrahent über die genannte Karte auf der Hand verfügt, muss dieser sie in diesem **Kampf** spielen.

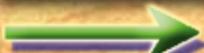
Falls sein Kontrahent die genannte Karte nicht mehr auf der Hand hält, zeigt er dem Spieler, der den Telepathen kontrolliert, alle seine Kampfkarten auf der Hand. Anschließend ist der Kontrahent frei, eine Kampfkarte seiner eigenen Wahl geheim und verdeckt auszuspielen.

Einzelkampf: Ein **Kampf**, der nur die **angreifende Figur** und eine einzige **gegnerische Person** umfasst, im Gegensatz zu einem **Gruppenkampf**, der wenigstens 3 **Personen** umfassen muss.

Der Telepath kann seine Fähigkeit weder in **Gruppenkämpfen** noch in **Fernkämpfen** einsetzen.

Falls sich zwei Telepathen in einem **Einzelnahkampf** befinden, heben sich ihre Fähigkeiten gegenseitig auf. Spielen Sie die Kampfkarten normal nach den gewohnten Regeln aus.

Schema 11



Möglicher Fernkampf



Ausgeschlossener Fernkampf

Während Blau am Zug ist:

Der blaue Kleriker trägt einen Bogen. Er kann den gelben Mechanork beschießen. Damit leitet er einen **Gruppenkampf** ein, in den die blaue Meuchlerin hineingezogen wird (**Kampfwert Blau = 1+2+2 = 5**, **Kampfwert Gelb = 2**). Der gelbe Magier, ebenfalls mit einem Bogen gewappnet, darf an einem **Gruppenkampf** beim Verteidigen nicht teilnehmen.

Der blaue Kleriker könnte ebenfalls den gelben Telepathen durch die Schießscharte beschießen, da er **angrenzend** steht. Dagegen kann er den gelben Kleriker nicht aufs Korn nehmen, da der Telepath die **Sichtlinie** blockiert.

Während Gelb am Zug ist:

Der gelbe Magier kann auf die blaue Meuchlerin schießen und somit einen **Gruppenkampf** auslösen, der seinen Mechanork in den **Nahkampf** mit einbezieht (**Kampfwert Gelb = 3** gegenüber einem **Kampfwert** von 2 für die blaue Meuchlerin). Denn der blaue Kleriker darf mit seinem Bogen beim Verteidigen nicht an einem **Gruppenkampf** teilnehmen.

Der gelbe Magier kann den blauen Mechanork durch ein geschlossenes Fallgitter hindurch nicht **anvisieren**.



Bogen

Der Bogen erlaubt, **Fernkämpfe einzuleiten** (siehe **Fernkampf**).

Der Bogen kann während eines Zuges öfter eingesetzt werden. Er versetzt seinen Träger in die Lage, einen **Fernkampf** zu **eröffnen**, wenn er, wie für jeden **Kampf**, **1AP** für den **Fernkampf** aufwendet. Der Bogen hat einen **Kampfwert** von 1, der den normalen **Kampfwert** der **Figur** ersetzt.



Großer Schild

Eine **Figur**, die einen Großen Schild trägt, kann nicht **Ziel** eines **Fernkampfes** werden.



DUNGEON TWIS



Feuerballstab

Ausschließlich der Magier kann den Feuerballstab nutzen (für **1AP**). Das Plättchen wird nach einmaligem Gebrauch **abgeworfen** und neben das Spielfeld gelegt. Der Feuerball eliminiert augenblicklich die erste **Person (Figur oder Verwundeter, verbündet oder gegnerisch)**, die sich in **Sichtlinie** des Magiers befindet (letzterer bestimmt die Richtung, in die er seinen Feuerball schleudert). Eine andere **Figur** außer dem Magier kann den Feuerballstab zwar tragen, aber nicht gebrauchen. Der Feuerball entfaltet auf **Gegenstände** keine Wirkung, aber falls er auf eine **Figur**

trifft, die einen **Verwundeten** trägt, sterben beide. **Zur Erinnerung:** Für den Feuerballstab gelten die Beschränkungen der **Sichtlinie**, er kann also weder Mauern oder geschlossene Fallgitter noch **Personen** passieren. Der Feuerballstab ist ein **magischer Gegenstand** (angezeigt durch die **magische** Rune  auf seinem Plättchen).

Spielende

Das Spiel endet, sobald einer der Spieler **4 oder mehr Siegpunkte** erzielt hat. Derjenige wird zum Sieger erklärt.

Einführungsszenario 5



Dungeon Twister – Prison als Stand Alone

Einleitung

In diesem 5. Szenario werden Sie den gesamten Inhalt des Spiels für 2 Spieler von Dungeon Twister – Prison benutzen, das heißt alle 8 Hallen sowie 8 **Personen** und 6 **Gegenstände** pro Spieler. Das entspricht dem Spielmodus «Stand Alone», der seit Erscheinen von Dungeon Twister von den Spielern praktiziert wird.

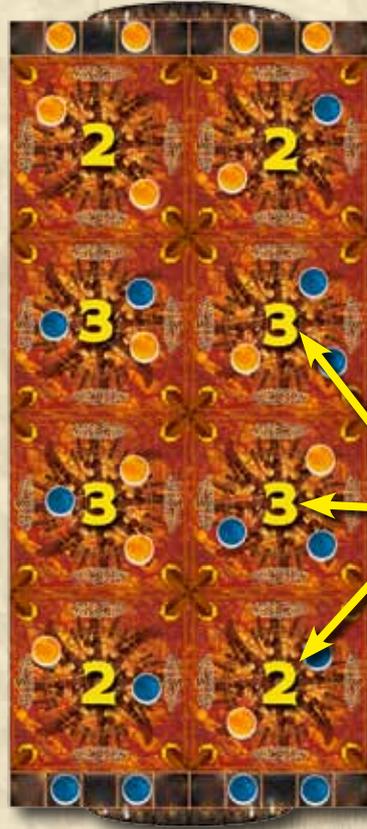
Ziel des Spieles

Erreichen Sie **5 Siegpunkte (SP)**.

Spielvorbereitung

Nehmen Sie die 4 Hallenpaare, die in dieser Schachtel enthalten sind, mischen Sie sie ohne darunterzuschauen und legen Sie sie verdeckt zu einem Rechteck in der Form 2 x 4 aus (siehe **Schema 12**).

Jeder Spieler wählt eine Farbe und nimmt sich die 8 **Personen-** und 6 **Gegenstandsplättchen** sowie den vollständigen Kartensatz seiner Farbe. Jeder Spieler stellt seinen Sichtschirm vor sich auf und legt seine Plättchen **aufgedeckt** dahinter.



Höchstanzahl an Plättchen pro Halle während der Spielvorbereitung

Platzieren der Gruppe auf der Startzone

Beide Spieler wählen gleichzeitig 4 **Personenplättchen** aus, die sie verdeckt auf die 4 farbig gekennzeichneten Felder ihrer Startzone legen.

Legen der restlichen Plättchen

Lösen Sie aus, wer beginnt. Beginnend mit dem Startspieler legen beide Spieler abwechselnd je eines ihres hinter dem Sichtschirm verbliebenen Plättchen (**Person** oder **Gegenstand**) verdeckt auf eine der 8 Hallen. Die Obergrenze, die eine Halle an Plättchen aufnehmen kann, entnehmen Sie **Schema 12**. Nachdem auf jede Halle die maximale Anzahl an Plättchen gelegt wurde, lösen Sie aus, wer das Spiel beginnt.

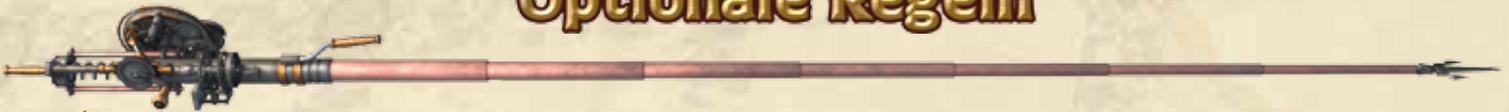
Siegpunkte (SP)

Siegpunkte werden auf die gleiche Art und Weise wie in **Szenario 4** gesammelt.

Spielende

Das Spiel endet, sobald einer der Spieler **5SP** erzielt. Der aktive Spieler beendet seinen gegenwärtigen Zug und führt, falls er es wünscht, seine verbleibenden Aktionen noch aus. Er kann also weitere **Siegpunkte** erzielen, falls dies möglich ist. Sieger ist der Spieler, der am Ende des Zuges über die meisten **Siegpunkte** verfügt.

Optionale Regeln



Spielen mit Zeitlimit

Während einer Partie Dungeon Twister sind die Möglichkeiten, die sich Ihnen bieten und die damit verbundenen Entscheidungsoptionen immens und Zufall ist beinahe ausgeschlossen. Aufgrund dessen benötigen manche Spieler mitunter eine geraume Weile, in der sie versuchen, ihren Zug zu optimieren.

Es ist daher ratsam, nach Ihrer zweiten oder dritten Partie Dungeon Twister mit einem Zeitlimit zu spielen. Auf Turnieren wird Dungeon Twister größtenteils mit Zeitlimit gespielt. Jedem Spieler stehen dort 2 Minuten für seinen Zug zur Verfügung. Sobald die Zeit abgelaufen ist, endet der Zug eines Spielers augenblicklich, selbst wenn er noch nicht alle seine Aktionen ausgeführt haben sollte.

Um die **Gegenstände** Ihrer Farbe zu platzieren, stehen Ihrem Kontrahenten beim **Aufdecken einer Halle** 5 Sekunden zur Verfügung, gerechnet von dem Zeitpunkt an, zu dem Sie selbst all die Spielsteine gelegt haben, die Sie platzieren durften. Falls er es in dieser Frist nicht schafft, platzieren Sie Ihre eigenen **Gegenstände** selbst.

Während eines **Kampfs** stehen Ihrem Kontrahenten ebenfalls 5 Sekunden zu, um eine Kampfkarte zu spielen, von dem Moment an, in dem Sie die Ihrige gelegt haben. Falls binnen der 5 Sekunden nichts geschieht, betrachtet man die Kampfkarte +0 als gespielt.

Spielen mit einer höheren Siegpunktzahl

Falls Sie längere Partien zu spielen wünschen, empfehlen wir Ihnen, die **Siegpunktzahl** von **5** auf **6** oder sogar **7** heraufzusetzen. Die Partien entwickeln sich anders, sind wesentlich spannender und erlauben Ihnen, alle Ihre **Figuren** in Aktion zu sehen, während hingegen in einer Partie bis **5SP**, die sicherlich rasanter ist, manche **Figuren** überhaupt nicht eingesetzt werden.

Die Spieler einigen sich vor Spielbeginn, bis zu wie vielen **SP** sie spielen möchten.

Handicap

Da Dungeon Twister nicht auf Zufall basiert, ist es für einen Einsteiger sehr schwierig, gegen einen erfahrenen Kontrahenten zu gewinnen. In diesen Situationen ist es angeraten, den erfahrenen Spieler mit einem Handicap zu belegen wie es häufig bei Go getan wird (siehe nebenstehende **Handicap-Tabelle**).

Der erfahrene Spieler muss, wenn er dem Handicap zustimmt, die Partie mit weniger **Personen** bestreiten, abhängig von dem geschätzten Niveauunterschied beider Spieler.

4 Personen müssen während der Spielvorbereitung immer auf die Startzone gesetzt werden. In einer Partie mit Handicap stimmen Aufnahmekapazität der Hallen und Anzahl der Spielsteine nicht überein. Für ein zusätzliches Handicap ist es außerdem möglich, vor Spielbeginn auf einige seiner Kampfkarten zu verzichten (auf die Höheren wohlgemerkt!).

Tritt beispielsweise ein äußerst erfahrener Erwachsener gegen ein Kind, das debütiert, an, könnte der Erwachsene die Partie mit **5 Personen** und allen seinen Karten bis auf die +5 und +6 bestreiten.

In einer Partie mit Handicap beträgt die **Siegpunktzahl** stets **5SP**.

Niveau der Spieler	Anzahl der Personen	Zu entfernende Kampfkarten
Sehr erfahrener Spieler gegen:		
erfahrenen Spieler	6	—
guten Spieler	5	—
fortgeschrittenen Spieler	6	5 und 6
Anfänger	5	5 und 6
Erfahrener Spieler gegen:		
guten Spieler	6	—
fortgeschrittenen Spieler	5	6
Anfänger	4	6
Guter Spieler gegen:		
fortgeschrittenen Spieler	6	—
Anfänger	6	6



Aktiver Spieler: Spieler, der am Zug ist.

Angrenzende Felder: Zwei Felder sind angrenzend, falls sie eine gemeinsame Feldseite haben und sie weder durch eine Mauer noch eine Schießscharte oder ein geschlossenes Fallgitter getrennt werden.

Bodenfeld: Ein Spielfeld, das nicht mit einem Bodenelement versehen ist, welches Einfluss auf das Spielgeschehen hat (wie eine Grube, ein Drehmechanismus, eine Startzone usw.).



Bodenfelder

Figur: Bezeichnet einen unversehrten Charakter, der agieren, sich bewegen und angreifen darf. Die Figur hält!

Gültiges Feld: Alle Felder, auf denen Charaktere ihre Bewegung beenden und sich in Einklang mit jedwedem Dungeon Twister – Regeln aufhalten können.

Hex-Marker: Sechseckig geformt, werden sie zwischen zwei Felder gelegt (z.B. offenes Fallgitter, zerstörtes Fallgitter). Werden bei den Goldenen Regeln genau so wenig berücksichtigt wie bei der Entscheidung, ob ein Bodenfeld leer ist.

Hindernis: Bodenelement, das mit Hilfe einer Sprungkarte oder mit Hilfe eines Seiles überwunden werden kann. Eine Grube ist ein Hindernis. Es existieren in den Erweiterungen zu Dungeon Twister auch andere Hindernisse. Hindernisse blockieren nicht die Sichtlinie.

Leeres Bodenfeld: Ein Bodenfeld, das weder eine Figur noch ein Plättchen (Person oder Gegenstand) enthält. «Hex-Marker», die zwischen zwei Felder gelegt werden, also die Marker offenes/zerstörtes Fallgitter, zählen in diesem Sinne nicht.

Person: Bezeichnet Charaktere allgemein, wenn es sich sowohl um Figuren als auch um Verwundete handeln kann.

Plättchen: Während der Spielvorbereitung dienen sie dazu, Personen und Gegenstände geheim auf dem Spielfeld zu verteilen. Während der Partie stellen sie Verwundete und Gegenstände dar.

Sichtlinie: Eine gerade Linie zwischen einer Figur und ihrem Ziel. Eine Sichtlinie kann weder Mauern oder geschlossene Fallgitter noch Figuren oder Verwundete durchdringen. Eine Sichtlinie läuft über einen Gegenstand, einen Drehmechanismus oder eine Grube hinweg. Die Sichtlinie einer Figur, die neben einer Schießscharte steht, erstreckt sich auch über die hinter der Schießscharte liegenden Felder. Eine Sichtlinie geht niemals über die Diagonale.

Verwundeter: Bezeichnet einen verwundeten Charakter (dargestellt durch ein Personenplättchen), der weder agieren noch mit verteidigen darf, außer er wird unmittelbar selbst angegriffen. Ein Verwundeter kann wie ein Gegenstand getragen werden.

Zug: In Dungeon Twister wird der Begriff Zug gebraucht, um die Handlungen eines einzigen Spielers (Phase 1, 2 und 3) wiederzugeben. Ein kompletter Aktionskartenzyklus beider Spieler besteht also aus 8 Zügen (immer 4 für den blauen Spieler und immer 4 für den gelben Spieler).

Danksagung des Autors

Danke den Künstlern Thierry Masson und Wayne Reynolds, die bei diesem Projekt über sich hinausgewachsen sind.

Danke den Modellierern Patrick Masson, Benjamin Maillet und allen bei Zibobiz. Dank an Antoine Racano für das Bemalen der Figuren.

Danke den Übersetzern und Korrekturlesern: Mario Krone, Eric Franklin, Sherinford, Denfer, Evelyne Bachelet.

Danke an Stefan Blessing und dem ganzen Team von Ludo Fact für ihre Professionalität.

Danke an allen bei Hydravision für ihre exzellente Arbeit und dafür, dass sie allen oder beinahe allen meiner Ideen gefolgt sind, selbst den verdrehtesten...

Danke allen Spielern, Fans und Spieltestern, die sich mit Freude und Genuss für die Weiterentwicklung von DT eingesetzt haben: Sherinford, Nemoadd, Phil Goude, Raphael « Shadow » Puch, Yves « Mechanork » Ley, Iceman, Jérôme « Denfer » Catanéo, Michaël « Tularis » Roche, Yoan « El Pignouf » Parizot, Olivier Peckels, Calinque und Sophie, Eric Franklin, Red Dragon, Greg Dehonger, Loic Maitrehut, Croc, Krka, pupul, Le Gnome, Pak, Belsirat, Myriades, Loaic, Nicolas Fuseau, Monsieur Phal, Philippe Mouret, Fred Frugier, Richard Garfield, Olivier Arneodo und JSP Magazine, Gary Gygax, Manu & Sandra Quaireau, Fredm, Alex Figuières, Eric Vandeboor, Tom Vasel, Rick Thornquist, Nadine Seul, Capitaine Grapin, Sir Kirby und die DT force québécoise, Dany und Chantal von Le Valet d'Œur, Phillipe Vanz, Stephane Brissaud, Léonidas Vesperini, Ravage, Phillipe Villé, Stephane Abello, Dimitri Locatelli, Lise Ley, Nicolas Anton, Simba, l'Entre-Jeu, Ioky, Bruno Cathala, Gourry, Phillipe Kern, Alexandre Del Ben, Alendith, Virphil und Guardian, Tetsuo, Blindman, Jeux de Nim und die Familie Maréchal, Le Gourou und seine nächtlichen Drachen, Illéanaelle, Phillipe Kern, Yom, David Alain, Andréa Mainini, Zephyr, Haaken, Phillipe Maurel, Guillaume Angousturès, Monica Barradas, Musclenain, Morpheus, Sangoku, Krazlafas, Laurent Duclos, Tanazan, Gaia, Phillipe Meyrignac, Flo de San Kerchuz, Pat Braun, Puk, Senksis, Janno, Bone... und da ich einige von euch bestimmt vergessen habe, bitte ich euch, mir zu verzeihen und mich in einen schrecklichen Dungeon Twister zu teleportieren oder noch einfacher, euren Namen hier einzutragen:

_____.

Jean-Charles Mourey für seine Freundschaft, seine Tatkraft, seine einzigartige Professionalität und (vor allem) dass er mich unterstützt hat...



Ziel des Spiels

In einer normalen Partie gewinnt der erste Spieler, der **5SP** erreicht:

- Sie erhalten **1SP**, wenn Sie eine **gegnerische Person** eliminieren.
- Sie erhalten **1SP**, wenn Sie eine Ihrer **Figuren** aus dem Labyrinth herausführen.

Spielphasen

Während seines Zuges muss ein Spieler die nachfolgenden drei Phasen in der angegebenen Reihenfolge ausführen:

- 1) **Eine Aktionskarte spielen.**
- 2) **Einige oder alle seine Aktionen nutzen.**
- 3) **Seine 4 Aktionskarten wieder auf die Hand nehmen, sofern er keine mehr besitzt.**

Mit **1 AP** können Sie:

- **Eine Halle aufdecken.**
- **Eine Halle drehen.**
- **Eine Figur bewegen.**
- **Einen Kampf eröffnen.**

Manche Fähigkeiten und die Sprungkarten benötigen **AP**, um sie einzusetzen.

Goldene Regel: Bewegung, Kampf, Sichtlinie, Fernkampf oder andere Aktionen finden niemals diagonal statt!

Goldene Regel: Eine Aktion muss vollständig abgeschlossen sein, bevor die nächste Aktion ausgeführt werden kann.

Goldene Regel: Am Ende einer Aktion dürfen sich nur maximal 2 Spielsteine auf demselben Feld befinden, aber von jeder Sorte (Gegenstand, Verwundeter, Figur) höchstens einer.

DUNGEON TWISTER PRISON, erfunden von Christophe Boelinger

Illustrationen: Thierry Masson, Wayne Reynolds und Hydravision

Infographie / Programmierung: Jean-Charles Mourey und Christophe Boelinger
Modellierung und Herstellung der Figuren: Zibobiz International Ltd. (zibobiz@gmail.com)

Modellierung (Mechanork): Patrick Masson

Übersetzung: Mario Krone

Herausgegeben von: Ludically, 5 pl. Anciens Combattants, 06560 VALBONNE, France

www.ludically.com, email: contact@ludically.com

Hergestellt in Deutschland von LUDO FACT

Figuren hergestellt in China von Zibobiz



Offizielle Site: www.dungeontwister.com
DT-Gemeinschaft: www.dungeontwister-forum.de
www.dungeontwister.org



Dungeon Twister als Video-Spiel?

Bald ist es so weit... Dungeon Twister – das Video-Spiel wird Anfang 2010 für die Xbox 360 Live Arcade verfügbar sein. Das Video-Spiel ist die getreue Umsetzung der Original-Version von Dungeon Twister in 3D mit umwerfenden Grafiken.

Das Spiel beinhaltet einen Solitär- und Mehrspielermodus. Der Solitärmodus erlaubt Ihnen, 20 Missionen durchzuspielen und ihre Strategiekennntnisse zu entwickeln, indem Sie gegen die fürchterliche Künstliche Intelligenz antreten. Im Mehrspielermodus sind Sie dank Live Arcade mit anderen Spielern auf der ganzen Welt verbunden und können einen passenden Kontrahenten jederzeit Tag und Nacht weltweit finden. Mit der ständigen Rangliste aller Spieler, die Dungeon Twister – das Video-Spiel spielen, wissen Sie, ob Sie wirklich der Beste sind...

Dungeon Twister – das Video-Spiel, die kommende Herausforderung! Mehr erfahren Sie unter:

www.playtilldawn.com

Index

Gegenstände

Schlüssel	8
Seil	8
Ausziehbare Lanze	13
Bogen	16
Großer Schild	16
Feuerballstab	17

Personen

Mechanork	8
Naga	9
Kleriker	12
Meuchlerin	12
Koloss	12
Magier	14
Banshee	14
Telepath	16

Regeln

Spielvorbereitung	17
Spielabfolge	5
Eine Halle aufdecken	6, 15
Eine Halle drehen	6
Eine Figur bewegen	7
Die Gegenstände	7
Eine Figur aus dem Labyrinth hinausziehen	9
Sprungkarten	9
Einen Kampf eröffnen	10
Verwundete Personen	11, 12
Gruppenkampf	11
Sichtlinie	14
Siegpunkte	15
Fernkampf	15
Optionale Regeln	18



1 Kann nur einmal eingesetzt werden

Schockwelle

Eisenstangen verbiegen

Bastelfreak

Gedankenkontrolle

Kontorsionist



Heilung

Dolchstoß

Gigant

Levitation

Dietrich

Untoter

Zauberkundiger

Ludically



PlayTillDawn