



RÈGLE
DU
JEU

DUNGEON
TWISTER

ADAPTATION



TRADUIT DU NAIN « 'TEUHVÈTEU ! ET UNE BIÈRE AVEC ! »

500 nains, 10 fois leur nombre en tonneaux de bière, des ingénieurs gnomes en veux-tu en voilà, des quantités titanesques de métaux, des cordages qui se comptent désormais en lieues, des systèmes à vapeur infernaux, et surtout creuser des galeries interminables ... voilà ce qu'a nécessité la construction de chacun de ces nouveaux donjons. Plus grands, plus terrifiants, plus mortels ... Pour le plus grand plaisir de l'archimage, ils n'accueillent désormais non plus deux mais quatre équipes !

Vous connaissiez déjà ? Ah. Et connaissiez vous le 2v2 ?

Le 2v2 c'est la possibilité de jouer à Dungeon Twister à deux joueurs contre deux. Il s'agit donc là d'une toute autre façon d'aborder le jeu : travail d'équipe, stratagèmes, et autres coups fourrés ne sont que l'avant-garde des techniques que vous allez devoir maîtriser pour survivre.

Ce document vous aidera à mettre en place des parties de 2v2 pour Dungeon Twister avec leur lot de nouveaux donjons, règles et conseils.

Notez bien que **ce document n'est pas officiel** et ne constitue qu'une aide de jeu. **Ce document ne peut être vendu.**

PRÉREQUIS

Le 2v2 nécessite d'avoir et de bien connaître le **jeu de base Dungeon Twister** et les extensions **Paladins et Dragons**, **L'Eau et le Feu** et **A Feu et à Sang**. Il n'est pas nécessaire d'avoir un exemplaire de jeu pour chaque joueur.

Des techniques existent pour utiliser les autres extensions et/ou jouer sans A Feu et à sang mais elles seront développées dans une version ultérieure de ce document.

COMMENT LIRE CE DOCUMENT

Equipes

Dans tout le document, cas pratiques compris, considérez que les joueurs jaune et rouge affrontent les joueurs vert et bleu .

Les couleurs ont été ainsi associées pour faciliter l'identification des alliances sur les schémas et pendant les parties (les pions verts et bleus peuvent être confondus, c'est moins grave quand ils sont alliés).

Terminologie

- Le joueur actif : le joueur dont c'est actuellement le tour de jeu.
- L'allié : l'allié du joueur actif.
- L'alliance : l'alliance du joueur actif.
- L'ennemi : un ou l'ensemble des joueurs ennemis. Peut aussi représenter l'un des personnages d'un des joueurs ennemis.
- L'allié ennemi : l'allié de l'ennemi (dans ce cas l'ennemi est un seul joueur).

Le terme le plus ambiguë du 2v2 est « équipe » car il représentera tantôt les 8 personnages d'un joueur, tantôt les deux joueurs alliés. Il sera préféré le terme d'alliance pour représenter l'association de deux joueurs.



BUT DU JEU

Le but du 2v2 reste le même que celui du jeu traditionnel : **survivre !**

Et pour cela, comme à l'accoutumée, vous allez devoir prouver votre valeur en marquant suffisamment de points de victoire. **10 à 12 pour une partie classique.** Heureusement pour vous, les points se comptent au sein d'une alliance (deux joueurs) et non individuellement.

Les points de victoire peuvent être gagnés en sortant un des personnages de votre alliance ou en tuant un personnage ennemi.

RÈGLES GÉNÉRALES

Concertation

Le jeu serait bien sûr beaucoup trop facile si les joueurs alliés pouvaient communiquer tout au long de la partie et ainsi éviter le chaos des équipes se croisant dans la plus grande confusion dans le dédale. Et nous savons tous que l'Archimage n'aime pas la facilité. Il vous faudra donc préparer vos techniques et votre stratégie à l'avance et respecter les règles suivantes :

- La concertation est **permise avant la partie, pendant la préparation des équipes.**
- Elle est **interdite dès le début du déploiement** des personnages.
- Les joueurs ne voient pas les pions déployés et restent à déployer de leur allié.

Profitez bien du temps de concertation qui vous est donné pour préparer avec votre allié des équipes fortes, une technique imparable et un déploiement efficace.

Equipes

Chaque alliance compte 16 personnages (8 personnages * 2 joueurs) parmi les 24 qui sont à votre disposition (jeu de base + 2 extensions).

Chaque personnage ou objet ne peut être pris qu'une seule fois par alliance, exception faite des objets communs (clefs, cordes, ...).

Les modes *Full Frontal* et *Forces Egales* sont tous les deux compatibles avec le 2v2.

Dans le cas du *Forces Egales*, c'est l'ensemble des personnages qui est connu de tous et non la répartition finale entre les joueurs alliés adverses.

Dans le cas du *Full Frontal* les alliances ne connaissent pas à l'avance quels seront les personnages choisis par leurs ennemis et donc encore moins leur répartition par équipe.



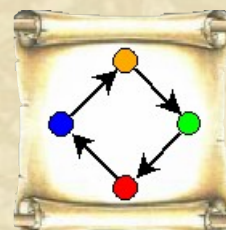
Tour de table

Deux types de tour de table existent en mode 2v2 et dépendent du type de donjon que vous décidez de jouer. Ce qui reste toutefois commun aux deux types de tour de table est que vous passerez toujours la main à un ennemi. Vous avez donc compris qu'un ennemi joue avant vous, qu'un autre joue après vous et qu'ensuite seulement viendra le tour de votre allié.

Conseil : Considérez bien que deux ennemis peuvent jouer avant que vous ne puissiez régénérer votre troll ou boire à la fontaine de jouvence par exemple ...

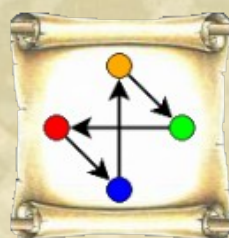
• Tour de table standard :

Quoique standard il est le moins représenté parmi les types de donjon que vous propose ce document car il implique que votre allié soit en face de vous (ce qui pose problème pour sortir à l'autre extrémité du donjon).



Ce tour de table s'effectue **dans le sens des aiguilles d'une montre.**

• Tour de table croisé :



Ce type de tour de table est utilisé dans les donjons où un de vos ennemis est en face de vous. Pour respecter la règle générale du tour de table il est nécessaire de le croiser car à l'un de vos flanc se trouve votre allié et à l'autre un ennemi.

Le premier joueur du cycle **passé la main à l'ennemi à son flanc.**



Déploiement et découverte

Le terme « déploiement » est utilisé ici pour représenter la phase de placement des pions restants en début de partie. Le terme « placement » sera utilisé pour le placement des pions dans la salle lorsque celle-ci est découverte.

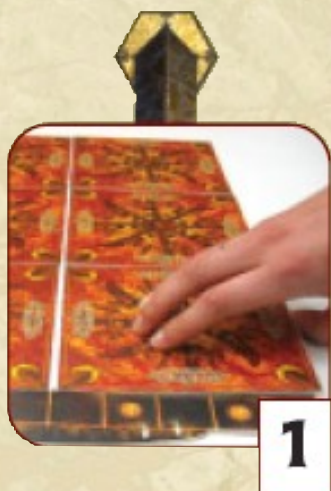
Les règles de déploiement du jeu de base s'appliquent, l'ordre de déploiement est défini par le type de tour de table du donjon.

Lorsqu'une tuile est révélée, **les objets du joueur actif ainsi que ceux de son allié sont placés par le joueur précédent** (un ennemi donc).

Les tuiles sont retournées suivant **l'axe qui relie le premier joueur du cycle au joueur qui lui fait face**.



Notez bien que dans le cas d'un tour de table croisé, l'ordre peut être inversé entre le tour de table de déploiement et le tour de table de jeu puisque le premier joueur passe la main à l'ennemi à son flanc. Une autre solution consiste à garder le même tour de table pour les deux étapes.



1



2



3



4



CAPACITÉS 2v2 DES OBJETS ET PERSONNAGES

Ce chapitre évoque les personnages et objets dont les capacités méritent une **précision** pour une utilisation en 2v2. Les autres personnages et objets du jeu sont valides pour le 2v2, seulement aucune précision sur leurs règles d'utilisation n'est nécessaire.

Jeu de base



Clerc

Mouvement : 4
Combat : 2

Le clerc **peut soigner un personnage allié**. Celui ci pourra agir dès son prochain tour de jeu.



Voleuse

Mouvement : 5
Combat : 2

La voleuse, lorsqu'elle s'est arrêtée sur une fosse, **permet à ses alliés de passer**.



Paladins et Dragons



Parchemin de charme

Le parchemin de charme **permet de charmer un personnage allié**.



Maître d'armes

Mouvement : 3
Combat : 3

La maître d'armes alliée **permet de voir la carte de combat de l'adversaire** lors d'un combat groupé 2v2 (voir combats groupés en 2v2).



Pickpocket

Mouvement : 6
Combat : 2

Ca ne l'empêchera pas de dormir, le pickpocket se permet de **dérober les objets de ses alliés** comme ceux de ses ennemis.

L'eau et le feu



Parchemin de confusion

La règle du parchemin de confusion **s'étend à l'alliance**. Vous pouvez influencer sur un combat opposant votre ennemi à votre allié (tant que l'un des deux combattants se trouve dans la même tuile que votre jeteur de sorts).



Barbare

Mouvement : 4
Combat : 3

Sa haine est toute aussi forte lors d'un combat groupé 2v2, même si ce n'est pas son équipe qui initie le combat. Son bonus de force face aux jeteurs de sorts fonctionne donc et le point de victoire supplémentaire est comptabilisé lorsqu'il participe à tuer un jeteur de sorts.



MOUVEMENT ET COMBATS

Le mouvement

- Il est possible de **traverser les personnages alliés**.
- Il est possible de **donner un objet à un personnage allié**.
- Il n'est pas permis de prendre un objet à un personnage allié.
- Il est possible de **transporter et de s'arrêter sur un blessé allié** (tant que la seconde règle d'or est respectée).
- Les personnages ennemis, quelle que soit leur équipe, sont considérés suivant les règles du jeu de base.
- Sauf contre-ordre, il est interdit de traverser la réglette alliée.

Les combats en 2v2

Il est **impossible d'attaquer un personnage allié**, au corps à corps comme à distance (même charmé).

Un personnage allié **participe** automatiquement à un combat groupé, en attaque comme en défense, lorsqu'il est adjacent à l'ennemi. Cela s'appelle un **combat groupé 2v2** et apporte son lot de nouvelles règles.

Les équipes sont peut être alliées, il n'en est pas moins difficile de coopérer lors d'un combat. C'est pourquoi **seul l'attaquant et l'attaqué utilisent une carte de combat**.

Le guerrier rouge attaque le clerc vert mais son premier déplacement le place adjacent au guerrier bleu qui participe au combat pour défendre son allié et ainsi renverser l'issue du combat.

Si rouge choisi le deuxième déplacement pour son guerrier, il peut attaquer le clerc vert sans craindre que le guerrier bleu n'intervienne.



Tous les personnages de l'alliance pris dans le combat sont **blessés** lorsque le combat est perdu.

L'attaquant doit indiquer quel personnage est attaqué pour identifier quel joueur jouera ses cartes de combat. Ceci est un point important des règles de combat en 2v2 car il ne reste pas forcément les mêmes cartes de combat aux deux ennemis.



Le magicien jaune attaque le guerrier bleu, le guerrier rouge participe à l'attaque ce qui donne 4 (3 + 1) points de force pour les attaquants contre 3 pour la défense.

Si jaune déplace sa passe-muraille les attaquants ont 5 (3 + 1 + 1) contre 5 (3 + 2) pour les défenseurs. Jaune sait que le joueur vert n'a plus de carte de combat supérieure à 3. En attaquant le clerc vert, il gagne le combat plus facilement qu'en attaquant le guerrier bleu.

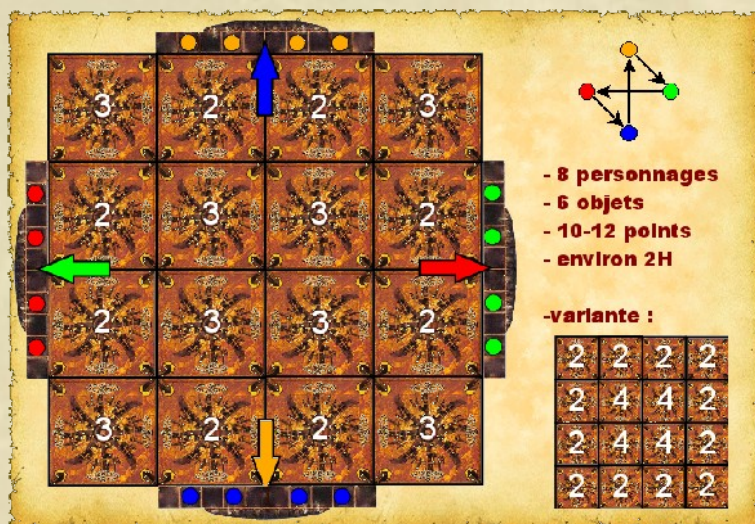


Conseil : Sachez gérer les capacités de combat **de chacun des joueurs** (y compris votre allié !) pour ne pas jeter inutilement un personnage dans une défense perdue d'avance. Votre coéquipier ne vous pardonnerait pas d'avoir causé la perte de son dragon ...

Donjons

Les ingénieurs gnomes ont bien mérité leur réputation, car après des années de recherche, ce n'est pas moins de 3 nouveaux plans de donjon qu'ils ont présentés à l'Archimage.

Chacun chez soi et les gobelins seront bien gardés



Attention, ce donjon à l'apparente simplicité réserve en fait quelques surprises et autres coups fourrés.

Ce qui a plu à l'archimage dans ce concept, c'est la proximité de l'ennemi. En effet, si vous devez traverser tout le donjon pour atteindre la réglette de sortie, un de vos ennemis ne s'en trouve pas moins proche de votre zone de départ. Et les coins de donjon que vous pensiez être de tranquilles salles où stocker vos objets peuvent s'avérer être de sérieux traquenards !

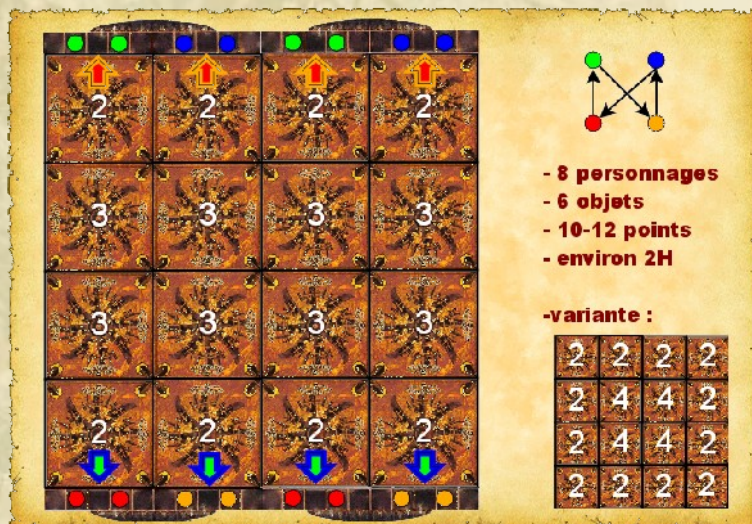
Les joueurs doivent sortir sur la réglette ennemie située en face. Les réglettes sur les cotés (celle d'un ennemi et celle de l'allié) ne peuvent être traversées.

Faites front soldats !

Le deuxième plan que les ingénieurs ont présenté à l'archimage est un concept nain : c'est grand, c'est carré et ça se tape dessus ! Pour éviter les couloirs en lignes droites menant directement au camp ennemi, les gnomes ont tout de même réussi à convaincre les nains de leur laisser faire les plans.

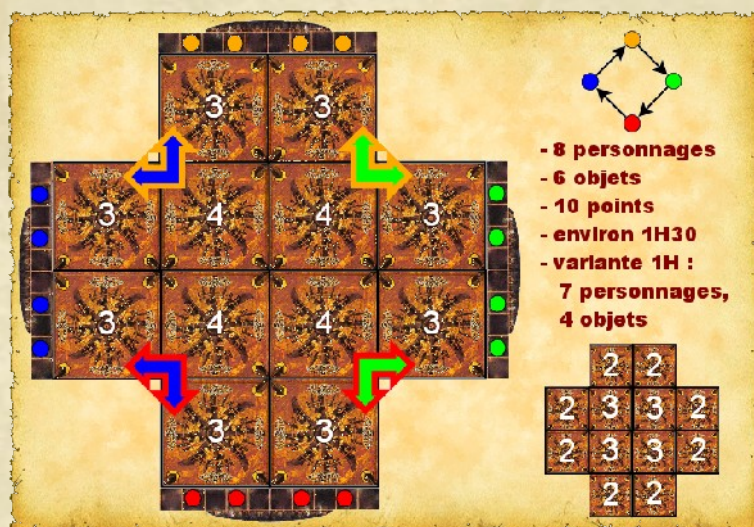
Dans ce type de donjon vous avancez côte à côte avec votre allié car vos personnages sont alternés sur la réglette de départ, deux par deux. Il est donc probable que vos personnages soient répartis sur une plus grande surface qu'à l'accoutumée et vous devrez composer avec la fougue ou la prudence excessive de votre allié lors de la progression dans le donjon.

Le donjon devient un véritable champs de bataille et il n'est pas rare de voir des lignes de front se former ! Attention au contact !



Les joueurs peuvent sortir sur les deux réglettes ennemies indistinctement et traverser la réglette alliée (deux personnages de chaque équipe sont placés dès le début de la partie sur chacune des réglettes alliées).

Fast huit' & Rapid' à sept



Place à l'action ! Ce donjon a été prévu pour des parties plus courtes et plus intenses. Les pions sont placés principalement au centre du donjon, des salles ont été supprimées et les joueurs sortent du donjon par les réglettes ennemies qui sont sur les cotés (plus proches). Il va falloir soutenir le rythme de ce type de parties.

Les joueurs sortent sur les réglettes ennemies sur leurs côtés.





REMERCIEMENTS



Ce document a été réalisé par 'Krazlafas et je tiens à remercier les personnes suivantes sans que cela aurait été pire encore !



Merci à Gobl'trotter, Arnosferatu et Baff pour les parties endiablées de 2v2, leur participation à l'élaboration des règles, la superbe page de garde d'Arnosferatu, etc ... la liste est longue.



Merci à Nemoadd et Belleaeris pour leur participation aux tests et leurs remarques.

PS : la prochaine fois on vous aura !

Merci à la personne qui a rédigé le livret de règles du jeu de base Dungeon Twister et à qui j'ai sauvagement tout piqué. Merci aux collègues limougeauds pour les nombreuses parties de Dungeon Twister le soir en sortant du boulot !



Et bien entendu, et plus que tout, merci à Chris pour cet excellent jeu !

PS : Gobl'trotter et moi te défions à une partie de 2v2 (avec l'allié de ton choix) ! Ne joue pas le troll mouillé ! On compte sur toi !

