

EIN SPIEL VON CHRISTOPHE BOELINGER

DUNGEON TWISTER



BASISSPIEL

SPIELREGEL



pro ludo!
GmbH



Targanum ist ein mystischer Planet, der von einer Unzahl fantastischer Kreaturen bevölkert wird. Die einflussreichste Persönlichkeit all dieser Geschöpfe ist ein Mensch, der unter dem Namen Erzmagier berühmt und berüchtigt wurde.

Eine Legende erzählt, dass er, der mächtigste aller Hexenmeister von Targanum, der sein ganzes Leben damit verbrachte, die Geheimnisse der Magie – auch die verborgensten und ungeheuerlichsten – zu entdecken und zu lernen. Nachdem er alle, in dieser Welt bekannten, Zaubersprüche und Flüche beherrschte, führte ihn seine Suche zum letzten der grossen Geheimnisse: die Unsterblichkeit.

Einige Elfen gehen davon aus, dass der Erzmagier bereits ein Alter von 3000 Jahren erreicht hat. Das ist ein langes Leben für jemanden, der alle Genüsse – die das Leben bietet – ausgekostet, alle Geheimnisse aufgedeckt hat und alles beherrscht, was es zu beherrschen gibt.

Der Reichtum des Erzmagiers war und ist grenzenlos wie sein Wissen und seine Macht. Zur Zeit seines 1000. Geburtstags hatte er die Idee ein Königreich zu erschaffen: es sollte ein großes Land sein, das aus vielen verschiedenen Gebieten besteht, so dass er selbst die Möglichkeit hat, sich von dem einen in das andere Gebiet zu teleportieren.

Befreundet mit den einen, gehasst von den anderen, ließ er sich gegen fürstliches Entgelt in allen Regionen Schlösser und Festungen bauen. Sobald er sich in einer der Regionen niedergelassen hatte, übernahm er durch Geld, diplomatisches Geschick und roher Gewalt die Kontrolle über das Gebiet. Auf diese Weise konnte der Erzmagier seine Langeweile während seiner 2000 Jahre langen Herrschaft etwas überwinden, da 3000 Jahre aber eine lange Zeit sind, suchte er nach neuen Unterhaltungsmöglichkeiten. Und plötzlich kam ihm ein revolutionärer Gedanke. Er heuerte Zwerge und Gnome an um sie große, unterirdische Labyrinth und mechanische Hallen in den Katakomben seiner zahlreichen Schlösser erbauen zu lassen. Auf der ganzen Welt rief er zur gleichen Zeit sich ähnelnde Projekte ins Leben. Auf diese Weise entstanden zahlreiche unterirdischen Labyrinth: die Dungeon Twister, in denen sich der Geruch von Blut mit dem Dampf der Maschinen und dem Schweiss der Gefangenen vermischte.

Nachdem die Bauarbeiten vollendet waren, ließ der Erzmagier in jede Ecke des Labyrinths kleine, magische Glaskugeln anbringen und im größten Saal seiner luxuriösen Residenz zusätzliche Spiegel aufstellen, um das Geschehen, das sich in den Labyrinth tief in der Erde abspielte, genau beobachten zu können.

Mit Hilfe der Teleportation sendete er Kämpfer seiner Wahl in die Labyrinth. Kreaturen, die aufgrund ihrer besonderen Fähigkeiten ihrer Heimat entrissen wurden, fanden sich nun in einer völlig fremden Umgebung, in einem Alptraum ohne Sinn und Ziel wieder. Ihre Aufgabe fortan war es Fallen auszuweichen, zu kämpfen, zu überleben, das Labyrinth zu verstehen und einen Ausgang zu finden.

Das alles fand unter den wachsamen Augen des Erzmagiers statt. Ohne es zu wissen, waren die unglücklichen Gefangenen Schauspieler eines blutigen Dramas geworden, dessen einziger Zweck war, den Erzmagier zu unterhalten.

WILLKOMMEN IM DUNGEON TWISTER



Spielidee

Bei **Dungeon Twister** spielen Sie eine Gruppe Abenteurer, die vom Erzmagier in ein unterirdisches Labyrinth gesendet wurde. Nur wird es kaum ausreichen, aus dem Labyrinth zu entkommen, Sie werden auch kämpfen müssen. Ihr Gegenspieler wird ebenfalls versuchen seine Truppe ans Tageslicht zurückzuführen – und Sie stehen ihm dabei im Weg!

Vorbemerkung:

In der deutschen Version wird davon ausgegangen, dass zum Spielen die Figuren (damit sind alle Charaktere gemeint, die sich im Labyrinth befinden) auf den Sockeln benutzt werden (Gegenstände immer auf Plättchen). Die Verletzten werden durch die entsprechenden Personenplättchen gekennzeichnet. Es ist allerdings auch möglich – wie in der frz. Regel – die Gesunden mit Plättchen und die Verletzten mit umgedrehten Plättchen darzustellen.

Material

Das Basispiel enthält:



• 8 quadratische Hallen



• 2 Startzonen (1 pro Spieler)



• 2 Sichtschirme/Spielhilfen



• 2 Serien Plättchen (1 pro Spieler)
à 8 Figuren und 6 Objekten



• 2 x 8 Figuren aus Karton
und 16 Sockel



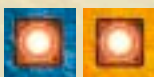
• 2 Kartensets (16 Karten je Spieler:
9 x Kampf-, 3 x Sprung- und
4 x Aktionskarten)

AKTIONEN KAMPF SPRUNG



ZERSTÖRTE G. OFFENE G.

• verschiedene Marker:
offene Gitter/zerstörte Gitter



• verschiedene Marker um die
erfolgten Aktionen zu zählen

• 1 Spielregel

Anzahl Spieler

Das Basisspiel ermöglicht das Spiel für zwei Spieler. Jede zukünftige Erweiterung wird neue Hallen, neue Figuren und neue Gegenstände beinhalten. Die hier vorliegenden Regeln ermöglichen ein Spiel für zwei Spieler. Eine vereinfachte Regel für **Dungeon Twister** findet sich am Ende dieser Regel.

Ziel des Spiels

- Sieger der Partie ist, wer als erster 5 Siegpunkte (SP) gewonnen hat.
- Sie gewinnen 1 SP, wenn sie eine gegnerische Spielfigur eliminieren.
- Sie gewinnen 1 SP, wenn sie eine eigene Spielfigur aus dem Labyrinth hinausführen können.
- Der **Schatz** bringt ihnen 1 zusätzlichen SP, wenn eine ihrer Figuren ihn aus dem Labyrinth hinaus trägt.
- Der **Goblin** bringt ihnen 2 SP, wenn Sie es schaffen, ihn aus dem Labyrinth hinaus zu führen.
- Man kann nur auf der gegenüberliegenden Seite des Labyrinths heraus gelangen (das heißt, jeder Spieler muss mit seinen Figuren das ganze Labyrinth der Länge nach durchqueren).
- Jeder Spieler stellt außerhalb des Labyrinths die eliminierten Gegner, den Schatz und die eigenen Figuren, die er aus dem Labyrinth geführt hat, so vor sich hin, dass seine SP jederzeit ersichtlich sind.

Vorbereitungen Aufstellung

Mischen Sie die 8 Hallen-Platten, und legen Sie sie, ohne sie vorher anzuschauen, mit der Rückseite nach oben aus, so dass sich ein Spielplan mit 2 auf 4 Platten ergibt. Jeder Spieler wählt eine Farbe und legt seine Startzone an die kurze Kopfseite des Spielfeldes (siehe Schema 1).

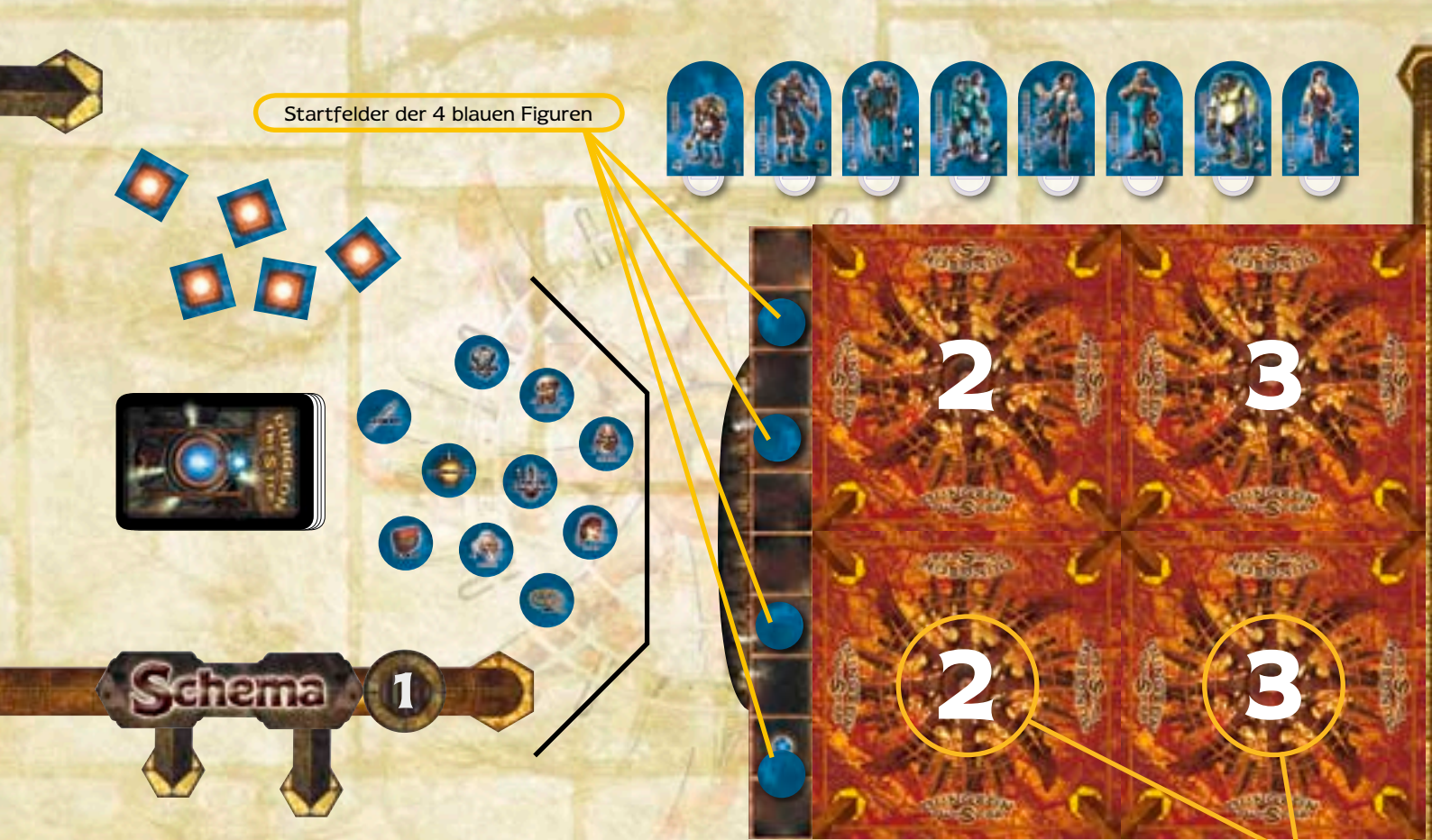
Die Spieler stellen ihre Sichtschirme auf und verbergen dahinter die 14 Plättchen ihrer Farbe. Danach legt jeder Spieler die 16 Karten seiner Farbe verdeckt vor sich ab. Diese 16 Karten stehen dem Spieler während des gesamten Spiels zur Verfügung (bis auf ausgespielte Aktionskarten, die kurzfristig auf die Seite gelegt werden). Sobald er an der Reihe ist, kann er eine beliebige Karte aus seinem Stapel wählen (bis auf die Aktionskarten, die bereits gespielt und abgelegt sind) und ausspielen.

Wahl der Startzone-Mannschaften

Jeder Spieler wählt als erstes 4 von seinen 8 Figuren-Plättchen geheim und stellt diese anschließend verdeckt auf die 4 Punkte seiner Farbe auf das Startfeld (Schema 1 zeigt Ihnen die Ausrichtung des Spielfeldes, die Startfelder und die Platzierung der Startzone-Mannschaft).

Tipp: Benutzen Sie für die Aufstellung die runden Plättchen, nur so sieht ihr Gegner nicht, welche Figuren Sie für Ihre Startmannschaft gewählt haben. Die restlichen Figuren werden zusammen mit den Gegenständen in den Vorrat hinter dem Sichtschirm gelegt.





Startfelder der 4 blauen Figuren

Schema

1

2

3

2

3

Maximal Anzahl Spielsteine pro Feld bei Spielaufbau

Platzierung der restlichen Plättchen

Es wird bestimmt, wer das erste Plättchen legt. Danach legen die Spieler abwechselnd und verdeckt ein Plättchen aus ihrem Vorrat des Sichtschirms auf eine Hallen-Platte des Spielfeldes. Dabei dürfen solange Plättchen auf eine Hallen-Platte gelegt werden bis die Anzahl der Plättchen, so groß ist wie die Zahl, die für diese Hallenkarte angegeben ist. Wie in Schema 1 beschrieben, ergibt sich die Hallenbelegung folgendermaßen: mit zwei Plättchen müssen die 4 Hallen belegt werden, die an den jeweiligen Startfeldern angrenzen; die übrig gebliebenen 4 Hallen, in der Mitte werden mit jeweils 3 Plättchen bestückt.

Die Platzierung der Plättchen endet, sobald beide Spieler alle ihre Plättchen auf das Spielfeld gelegt haben (alle Hallen werden bis zum Maximum besetzt). Es ist verboten, unter gelegte Plättchen, sowohl die eigenen als auch die gegnerischen, zu schauen.

Sobald alle Plättchen gelegt sind, drehen beide Spieler gleichzeitig ihre Startmannschaft in ihrer Startzone um. Die Sichtschirme werden nicht mehr gebraucht und dienen fortan als Spielhilfen.

Nun wird wiederum ein Startspieler ermittelt.

Ablauf des Spiels

Der Spieler, der an der Reihe ist, macht folgende drei Phasen in dieser Reihenfolge:

- Aktionskarte ausspielen
- Aktionspunkte verwenden
 - Seine 4 Aktionskarten zurück auf die Hand nehmen, sofern er keine mehr hat.
 - Diese drei Phasen zusammen ergeben eine „Runde“.
 - Der Spieler, der an der Reihe ist, wird als „aktiven Spieler“ bezeichnet.

4

Im Dungeon Twister gibt es keine diagonale Aktionen oder Bewegungen!

Phase 1: Ausspielen der Aktionskarte

Der aktive Spieler wählt eine Aktionskarte aus seinem Stapel und legt sie sichtbar vor sich ab. Die bereits ausgespielten Aktionskarten werden als Stapel vor dem jeweiligen Spieler so ausgelegt, dass jeweils nur die letzte ausgespielte Aktionskarte sichtbar ist. Hat ein Spieler keine Aktionskarten mehr in seinem Stapel, nimmt er die vier ausgespielten wieder auf. Das Ausspielen und wieder Aufnehmen aller 4 Karten nennen wir Karten-Zyklus (siehe Phase 3).

In der ersten Runde kann der erste Spieler nur seine 2er-Aktionskarte ausspielen, danach kann während des ersten Karten-Zyklus ein Spieler nur eine Aktionskarte legen, die maximal um 1 größer, kleiner oder gleich ist als die höchste Aktionskarte, die in der Partie bereits ausgespielt wurde. Diese Regel gilt nur für den ersten Karten-Zyklus (nachdem ein Spieler seine 4er-Aktionskarte ausgespielt hat, dürfen alle Aktionskarten frei gelegt werden).

Beispiel: Volker ist an der Reihe und spielt regelkonform die Aktionskarte „2“. Veronika kann anschließend die Aktionskarte „2“ oder „3“ ausspielen. Sie entscheidet sich für

DUNGEON TWISTER



Startfelder der 4 gelben Figuren



8 Hallen, gemischt und verdeckt



die Aktionskarte „3“. Volker kann nun in seinem nächsten Zug seine Aktionskarte „4“ ausspielen. Hätte Veronika die Aktionskarte „2“ gespielt, könnte Volker maximal die Aktionskarte „3“ spielen.

Phase 2: Verwendung der Aktionspunkte

Ein Spieler kann maximal so viele Aktionspunkte verwenden, wie auf der Karte, die er ausgespielt hat, angegeben sind (2 = 2 Aktionspunkte; 3 = 3 Aktionspunkte etc.). Aktionspunkte, die bei einem Zug nicht verwendet werden, verfallen und können nicht für einen nächsten Zug aufgespart werden.

Mit 1 Aktionspunkt können Sie:

- eine Hallen erkunden (umdrehen)
- eine Halle drehen
- eine Ihrer Figuren bewegen
- kämpfen
 - die Spezialfähigkeit einer Figur nutzen
 - die Spezialfähigkeit eines Gegenstandes nutzen



1. Goldene Regel:

Eine Aktion muss vollständig abgeschlossen sein, bevor eine nächste Aktion stattfinden kann!



GEON
STER

Eine Hallen erkunden (umdrehen)

Eine Hallen-Platte kann nur gedreht werden (Vorderseite nach oben), wenn eine Ihrer Figuren sich in dem Augenblick, in dem die Karte gedreht werden soll, auf einem Feld befindet, das unmittelbaren Zugang zur aufzudeckenden Hallen-Karte hat.

Zu Beginn haben alle Figuren auf dem Startfeld unmittelbaren Zugang zu den angrenzenden Hallen und dürfen sie - für je 1 Aktionspunkt - aufdecken.

Nehmen Sie beim Aufdecken alle Plättchen von der Hallen-Karte und drehen Sie diese wie in Schema 3 angegeben. Der Spieler, der die Hallen-Karte aufgedeckt hat, kann nun alle Plättchen, die auf der Hallenkarte lagen - außer die Gegenstände seiner eigenen Farbe - in der soeben aufgedeckten Halle nach Belieben verteilen. Danach darf der Gegenspieler die übrig gebliebenen Plättchen seines Kontrahenten in den aufgedeckten Hallen verteilen. Sämtliche Plättchen werden offen ausgelegt, die Figuren werden alle vom aktiven Spieler auf der Hallen-Platte aufgestellt. Pro Feld darf nur ein Plättchen abgelegt werden, wobei jedes Plättchen auf einem Bodenfeld oder dem **Rotations-Mechanismus** gelegt werden muss (siehe Schema 2).

Eine Halle mit Hilfe des Rotations-Mechanismus drehen

In jeder Halle befindet sich ein Mechanismus, der es erlaubt, die Halle in 90 Grad-Schritten um den eigenen Mittelpunkt zu drehen. Der Mechanismus, der diese Drehung auslöst, wird mit einem farbigen Pfeil und einer Zahl in einem markierten Feld dargestellt. Dieses Feld wird Rotations-Mechanismus genannt.

Um eine Halle drehen zu können, muss sich die jeweilige Figur direkt auf dem Rotations-Mechanismus-Feld befinden. Eine Drehung der Halle um 90° kostet den Spieler 1 AP. Für 2 AP kann die Halle um 180° Grad, für 3 Aktionspunkte um 270° Grad gedreht werden. Eine ganze Drehung ist für 4 AP möglich, macht jedoch keinen Sinn.

Zusätzlich zur regulären Drehung der Hallen, hat jeder Spieler die Möglichkeit anstelle der Halle, auf der seine Figur steht, die dazugehörige Halle derselben Farbe und Zahl zu bewegen. Das würde bedeuten, dass eine Figur, die sich auf dem Rotations-Mechanismus der Halle 1 befindet, entweder diese Halle, oder ihr Pendant mit derselben Zahl drehen kann, also ebenfalls 1. Allerdings kann für den Einsatz von 1 AP nur eine Halle auf einmal gedreht werden.

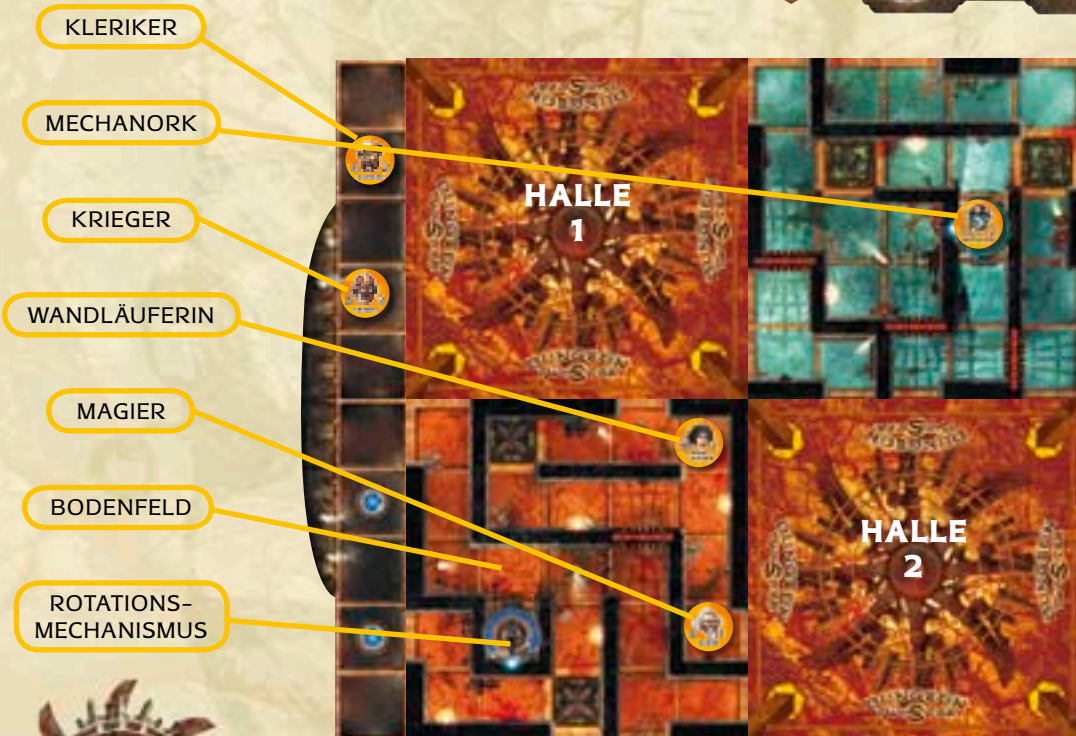
Eine einmal gemachte Drehung kann unter keinen Umständen vom Spieler zurückgenommen werden. Passen Sie beim Drehen auf, dass die Figuren und Plättchen sich nicht verschieben (sie drehen mit).

Figuren bewegen

Eine Figur kann mit 1 AP bewegt werden. Die Zahl links auf dem Plättchen oder der entsprechenden Figur gibt an um wie viele Felder diese Figur mit 1 AP ziehen kann.

Beispiel: Die Diebin kann um 5 Felder bewegt werden. Allerdings müssen nicht alle Bewegungspunkte verbraucht werden, je nach Bedarf können auch mehrere AP eingesetzt werden um eine Figur über weite Strecken zu bewegen. Jedoch muss eine Bewegung vollständig ausgeführt sein um eine neue zu beginnen (1. Goldene Regel).

Schema 2



Sowohl der **Krieger** als auch der **Kleriker** können Halle 1 umdrehen.

Der **Magier** kann Halle 2 umdrehen.

Die **Wandläuferin** kann keine Halle umdrehen, da sie durch Wände von den Hallen getrennt ist.

Der **Mechanork** kann keine Halle umdrehen, da er nicht angrenzend zu einer anderen Halle steht.





(1) Halle, die umgedreht wird

(2) Ziehen Sie die Halle geradeaus zurück

(3) und (4) Drehen Sie die Halle an der Seite nach oben, an der sie herausgezogen wird

(5) umgedrehte Halle



Eine Figur kann folgendermaßen bewegt werden:

- auf ein beliebiges benachbartes Feld (hin und zurück ist möglich)
- über Gegenstände und verletzte Figuren hinweg oder sogar auf dem betreffenden Feld stehen bleiben (außer es handelt sich um eine verletzte Figur des Gegenspielers)
- über Felder, auf denen eigene Figuren stehen (darf dort jedoch nicht stehen bleiben)
- über einen Rotations-Mechanismus ziehen oder darauf stehen bleiben
- offene oder zerstörte Gitter durchqueren

Was nicht möglich ist:

- diagonal bewegen
- über eine Fallgrube ziehen oder darauf stehen bleiben
- auf ein Feld mit einer gegnerischen, unverletzten Figur ziehen oder darauf stehen bleiben
- ein geschlossenes Gitter durchqueren
- durch eine Mauer gehen

Am Ende der Bewegung (d.h. bevor der nächste AP eingesetzt wird) darf eine Figur nicht:

- auf demselben Feld stehen wie eine andere, unverletzte Figur (egal welcher Farbe)
- sich auf demselben Feld befinden wie eine feindliche Figur
- sich auf einer Fallgrube befinden
- sich auf demselben Feld befinden wie zwei weitere Figuren und/oder Plättchen, egal wer oder was diese sind



2. Goldene Regel:

Es dürfen sich am Ende einer Aktion nur maximal zwei Plättchen (1 Figur und 1 Plättchen) auf einem Feld befinden!



Einen Kampf beginnen

Die Kampfkarten werden nach einmaligem Einsatz abgelegt.

Ausnahme: Die +0 Karte bleibt erhalten und kann mehrmals eingesetzt werden.

Der Beginn eines Kampfes kostet 1 AP. Eine Figur kann eine gegnerische Figur angreifen, die auf einem angrenzenden, erreichbaren Feld steht. Kämpfe durch Mauern und durch geschlossene Gitter sind nicht möglich.

Jeder Spieler wählt eine seiner Kampfkarten und legt sie verdeckt vor sich ab. Danach werden sie aufgedeckt. Jeder Spieler addiert nun zum Kampfwert seiner Figur (Zahl rechts auf dem Plättchen oder der Figur) den Wert der ausgespielten Kampfkarte. Die Figur mit der höheren Summe gewinnt den Kampf. Die Figur, die den Kampf verloren hat, ist verletzt und das Plättchen dieser Figur muss umgedreht werden (wenn mit den Figuren gespielt wird, kann die Figur durch das entsprechende Plättchen ersetzt werden).

Endet der Kampf mit Gleichstand geschieht nichts, jedoch kann der Angreifer, falls er noch AP zur Verfügung hat, einen neuen Kampf beginnen – auch gegen dieselbe Figur.

Die ausgespielten Kampfkarten werden auf einem Stapel abgelegt, sie werden in dieser Partie nicht mehr gebraucht, bis auf die Kampfkarte mit dem Wert 0, die immer wieder auf die Hand zurück genommen wird. Es ist nicht erlaubt, den eigenen oder fremden Stapel mit den bereits ausgespielten Kampfkarten zu untersuchen. Dem aktiven Spieler ist es nicht erlaubt eine, in dieser Runde verletzte, Figur erneut anzugreifen – auch nicht mit einer seiner anderen Figuren.

Gruppenkämpfe

Sobald mehrere Figuren bei einem Kampf in Kontakt zueinander stehen, nehmen alle unverletzten und an die Kämpfenden angrenzenden Figuren, ebenfalls an diesem Kampf teil (siehe Schema 4).

Der Angreifer zählt die Summe aller Kampfwerte seiner

Figuren, die sich neben einer feindlichen Figur befinden, zusammen und spielt eine Kampfkarte aus. Der Wert der Kampfkarte wird zur Summe der Kampfkraft addiert. Alle Figuren des Verlierers gelten am Ende des Kampfes als verletzt.

In Schema 4 verwendet der blaue Spieler 1 AP und verkündet, dass sein blauer Krieger die gelbe Wand-Läuferin angreift. Da der blaue Mechanork ebenfalls in Kontakt zur gelben Wand-Läuferin ist, werden die Kampfwerte des Kriegers und des Mechanorks zusammengezählt ($3+2=5$). Der Blaue Kleriker kann nicht am Kampf teilnehmen, weil er sich nicht in Kontakt zu einer gelben Figur befindet. Der gelbe Spieler seinerseits lässt den Magier und die Wand-Läuferin am Kampf teilnehmen, da sie beide in Kontakt zum blauen Mechanork stehen (Kampfwert gelb $1+1=2$).

Dann spielt Blau die Kampfkarte 0, da er siegessicher ist. Gelb hingegen spielt die Kampfkarte +4 und gewinnt somit den Kampf mit einer Summe von 6 gegen 5. Der Mechanork und der Krieger des blauen Spielers sind verletzt und werden auf die Rückseite gedreht, bzw. durch die entsprechenden Plättchen ersetzt.

Die zweite gelbe Figur, die in Kontakt zum Krieger ist, nimmt nicht am Kampf teil, da sie verletzt ist. Hätte jedoch der Krieger die verletzte gelbe Figur angegriffen, so wären alle drei gelben Figuren in den Kampf verwickelt worden.

Verletzte Figuren

Wird eine Figur verletzt, bleibt ein von ihr transportierter Gegenstand auf dem Feld liegen. Verletzte können keine Aktionen ausführen, ihr Kampfwert ist 0. Wird eine verletzte Figur angegriffen, spielt sie trotzdem immer eine Kampfkarte zu ihrer Verteidigung. Verliert sie den Kampf, ist sie eliminiert, und gilt fortan als 1 SP für den Gegner (der sie vor sich ablegt). Da verletzte Figuren keine Aktionen ausführen können, dürfen sie auch nicht angreifen, nicht einmal bei einem Gruppenkampf. Sie verteidigen sich

Schema **4**



KLERIKER

MECHANORK

MAGIER

VERLETZTE FIGUR

KRIEGER

WANDLÄUFERIN

 **8**

DUNGEON TWIS

Eine Figur, die einen Gegenstand transportiert, darf zwar durch ein Feld ziehen, auf dem sich eine verbündete Figur befindet, die ebenfalls einen Gegenstand trägt, jedoch darf sie nicht auf diesem Feld stehen bleiben!



MAGIER

TRANK DER SCHNELLIGKEIT

DIEBIN

SEIL

Die **Diebin** kann über den **Magier** ziehen, aber die Bewegung nicht in seinem Feld beenden. Sie kann ihm das Seil nicht überlassen, da er bereits den Trank der Schnelligkeit mit sich führt.

Sie kann aber das **Seil** mit dem Schnelligkeitstrank tauschen und ihren Weg fortsetzen.

nur, wenn sie direkt angegriffen werden. Während eines Kampfes darf nur eine verletzte Figur angegriffen werden. Gewinnt eine verletzte Figur einen Kampf, werden der oder die Angreifer verletzt.

Die Spezialfähigkeit einer Figur nutzen

Jede Figur besitzt eigene spezielle Fähigkeiten. Davon sind einige immer wirksam und benötigen keine AP, andere benötigen 1 AP um aktiviert zu werden. Schauen sie in der Figurenbeschreibung weiter unten in dieser Anleitung nach, um die Spezialfähigkeiten der einzelnen Figuren kennen zu lernen. Wenn nicht anders angegeben, dürfen verletzte Figuren ihre Spezialfähigkeit nicht einsetzen.

Die Spezialfähigkeit eines Gegenstandes nutzen

Wie Figuren haben einige Gegenstände Fähigkeiten, die immer aktiv sind und nicht aktiviert werden müssen. Andere jedoch benötigen 1 AP um aktiviert zu werden. Immer aktive Gegenstände bleiben grundsätzlich während des ganzen Spiels im Labyrinth, wogegen Gegenstände, die mit 1 AP aktiviert werden müssen, nach Gebrauch beiseite gelegt werden. Verletzte können keine Gegenstände benutzen.

Transport von Gegenständen

Eine Figur kann entweder einen Gegenstand oder eine verletzte Figur transportieren. Um einen Gegenstand oder einen Verletzten aufzunehmen, genügt es, sich durch das entsprechende Feld zu bewegen. Das Aufnehmen kostet weder Aktions- noch Bewegungspunkte, sondern ist Teil der Bewegung. Gegenstände und Verletzte können jederzeit kostenlos abgelegt werden, dabei muss aber die 2. goldene Regel beachtet werden: es dürfen weder Verletzte noch Gegenstände auf bzw. in einer Fallgrube (außer dem Seil) oder auf einem anderen, besetzten Feld stehen. Es dürfen sich also nach einer Bewegung nie zwei Gegenstände auf ein und demselben Feld befinden.

Gegenstände, die von Verletzten (Freund und Feind) getragen werden, können ihnen kostenlos abgenommen werden. Zwei Figuren der gleichen Farbe dürfen, wenn sie sich auf demselben Feld befinden, kostenlos Gegenstände und Verletzte überreichen oder tauschen. Immer aber gilt für das Ende der Aktion die 2. Goldene Regel (pro Feld maximal 1 Figur +1 Gegenstand oder 1 Verletzter + 1 Gegenstand).

Die blauen Figuren dürfen gelbe Gegenstände aufnehmen und benutzen (und umgekehrt).

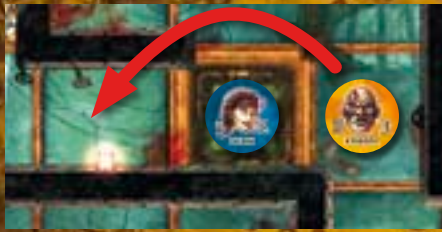
Sowohl Gegenstände als auch Verletzte werden immer unter die Figur gelegt, die sie transportiert. Jeder Spieler darf jederzeit bei jeder Figur (Freund und Feind) nachschauen, was genau sie transportiert.

Schema

6

ERLAUBTER SPRUNG

NICHT GESTATTETER SPRUNG



Transport von Verletzten

Verletzte können von Figuren der gleichen Farbe wie Gegenstände getragen werden. Die Regeln für Gegenstände gelten auch für Verletzte. Verliert eine Figur, die einen Verletzten trägt, einen Kampf, so wird der Verletzte aus dem Spiel genommen (1 SP für den Sieger des Kampfes) und der Träger ist nun seinerseits verletzt.

Eine Figur aus dem Labyrinth führen

Erreicht eine der Figuren eines der 10 Felder der gegnerischen Startzone, so hat sie das Labyrinth verlassen. Danach kann die Figur, inklusive 1 SP, abgelegt werden, sie darf jedoch nicht auf der gegnerischen Startzone stehen bleiben. Auf der eigenen Startzone dürfen die Figuren sich allerdings frei bewegen.

Figuren können über gegnerische Verletzte, die auf der eigenen Startzone liegen, aus dem Labyrinth gelangen. Sie können auch einen Kampf gegen eine generische Figur, die sich auf der Startzone befindet, aufnehmen, so lange Ihre eigene Figur sich noch im Labyrinth befindet.

Verletzte, die aus dem Labyrinth heraus getragen wurden, werden aus dem Spiel genommen, geben aber keinen zusätzlichen SP.

Gegenstände, die aus dem Labyrinth heraus getragen wurden, kommen ebenfalls aus dem Spiel, mit Ausnahme des Schatzes, der einen zusätzlichen SP einbringt (legen sie den Schatz vor sich ab, zu Ihren anderen SP).

Sprungkarten

Für das gesamte Spiel verfügt jeder Spieler über insgesamt 3 Sprungkarten. Eine Sprungkarte kann auf eine Figur ausgespielt werden, die sich vor einer Fallgrube befindet. Die eigene Figur kann über eine Fallgrube springen und auf einem Feld hinter der Fallgrube landen (siehe Schema 6: weiße Pfeile erlaubte, rote Pfeile verbotene Sprünge). Eine Sprungkarte erlaubt, eine Figur um 2 Felder zu bewegen, wobei das erste Feld eine Grube sein muss. Das Landefeld muss das benachbarte Feld zur Grube und gleichzeitig ein Feld sein, auf dem die Figur ihre Bewegung beenden kann (2. Goldene Regel).

Eine Sprungkarte auszuspielen kostet 1 AP. Bereits benutzte Sprungkarten werden verdeckt mit den bereits benutzten Kampfkarten abgelegt und können für den Rest der Partie nicht mehr gebraucht werden.

Es ist nicht erlaubt über eine Grube zu springen, über der sich bereits eine verletzte oder unverletzte Figur befindet (z.B. mit Hilfe des Seils).

Gruben und Verletzte

Nur die Diebin und eine mit einem Seil ausgerüstete Figur kann ihre Bewegung auf einem Grubenfeld beenden. Eine verletzte Diebin, die sich über einer Grube befindet, stirbt sofort. Eine verletzte Figur an einem Seil, über einer Grube, bleibt solange dort, bis sie entweder vernichtet oder von einer befreundeten Figur weggetragen



wurde. Wird ein Seil unter einer verletzten Figur, die sich über einer Grube befindetet, weggeklaubt, dann fällt die verletzte Figur in die Grube und stirbt. Der Seil Dieb erhält 1 SP. Allerdings darf der Tod einer eigenen Figur auf diese Weise nicht verursacht werden.

Phase 3: Wiederaufnehmen der Aktionskarten

Wenn der aktive Spieler keine Aktionskarten mehr in seinem Stapel hat, darf er ihn ergänzen. Für ihn beginnt ein neuer Kartenzyklus.

Ende der Partie

Eine Partie endet, sobald ein Spieler 5 SP gewonnen hat. Der, zu diesem Zeitpunkt, aktive Spieler darf die ihm zustehenden Aktionspunkte noch benutzen, die erzielten SP werden mitgezählt. Am Ende gewinnt der Spieler, der die meisten SP gewonnen hat.

Optionale Regeln

Sobald eine Figur umgedreht wird, kann das Plättchen mit der Figur auf dem Sockel ausgetauscht werden. Wenn die Figur verletzt wird, legen Sie das Plättchen offen auf das Spielfeld. Wenn sie geheilt wird, wird das Plättchen durch die Figur auf dem Sockel ausgetauscht.

Zeitlimit

Da **Dungeon Twister** praktisch keinen Glücksanteil besitzt, kann es sein, dass sich Spieler in den vielfältigen Möglichkeiten zu ziehen, verlieren und viel zu lange brauchen, um sich zu entscheiden.

Nach der dritten oder vierten Partie empfiehlt es sich, jedem Spieler für einen Spielzug (= 1 Aktions-Karte):

2 Minuten Zeit zu lassen, die Aktionspunkte zu benutzen (die in dieser Zeit nicht gebrauchten APs verfallen),

5 Sekunden Zeit um nach dem Aufdecken einer Halle die Plättchen zu verteilen – ansonsten übernimmt dies der Gegenspieler,

5 Sekunden Zeit um sich für eine Kampfkarte zu entscheiden, ist die Entscheidung nicht gefallen, so gilt die Kampfkarte 0 und

1 zusätzliche Minute, wenn ihre Figur unter dem Einfluss des Trankes der Schnelligkeit steht.

Andere Anzahl Siegpunkte

Sie können als Siegbedingung auch 6, 7 oder gar 8 SP festlegen, was den Partien einen ganz anderen Charakter verleihen kann, da man es sich nicht mehr leisten kann, einzelne Figuren nicht zu spielen. Dafür dauert eine Partie natürlich länger.

Vereinfachtes Spiel

Für eine einfachere Spielvariante können anstelle von 8 Hallen-Platten, also 4 Paaren auch nur 6 Hallen-Platten (3 Paare) verwendet werden. Des Weiteren werden von den 8 Figuren 6 sowie nur 4 von 6 Gegenständen gespielt.

Tipp: Lassen Sie sowohl **Mechanork** als auch **Wand-Läuferin** beiseite, sowie den Trank der Schnelligkeit und die Rüstung.

Jeder Spieler stellt 4 Figuren in die Startzone und 2 Figuren und 4 Gegenstände verdeckt ins Labyrinth.

Handicap

Da es bei **Dungeon Twister** nahezu keine Glücksmomente gibt, ist es für einen Anfänger sehr schwer gegen einen geübten Spieler zu gewinnen. Wir empfehlen daher, den geübteren Spieler mit einem Handicap zu belegen. Der erfahrenere Spieler sollte mit 4, 5, 6 oder 7 Figuren beginnen, je nachdem wie groß der Unterschied der beiden Spieler ist.

Zu Beginn jedes Spiels müssen immer 4 Figuren auf die Startfelder gesetzt werden. Falls die Spieler mit Handicap spielen, kann es natürlich vorkommen, dass nach dem Aufbau nicht jede Halle die maximal mögliche Anzahl Spielsteine enthält.

Wenn Sie das Handicap erhöhen wollen, nehmen Sie die Kampfkarten mit höherem Wert des erfahreneren Spielers zu Beginn der Partie aus dem Spiel.

Beispiel: Wenn ein erfahrener Erwachsener gegen einen jugendlichen Anfänger spielt, könnte der Erwachsene mit 5 Figuren spielen und die Kampfkarten 5 und 6 aus dem Spiel nehmen.



Handicap

Niveau der Spieler	Anzahl Figuren	Zu entfernende Kampfkarten
sehr erfahren – erfahren	6	–
sehr erfahren – gut	5	–
sehr erfahren – fortgeschritten	6	5 + 6
sehr erfahren – Anfänger	5	5 + 6
erfahren – gut	6	–
erfahren – fortgeschritten	5	6
erfahren – Anfänger	4	6
gut – fortgeschritten	6	–
gut – Anfänger	6	6

Erfahrene Spieler können für sich selbst erschwerte Startbedingungen wählen um Anfängern eine reelle Chance auf den Sieg zu ermöglichen. Handicaps bestehen zum einen aus dem Verzicht auf Figuren und/oder auf Aktionskarten (natürlich die höchsten) des erfahreneren Spielers.

Die Figuren

Beachten Sie die schwarz-weißen Symbole, sie bezeichnen die Spezialfähigkeiten der jeweiligen Figur.



Kleriker

Bewegung: 4
Kampfkraft: 2

Heilung

Der **Kleriker** kann eine verletzte Figur, auf einem angrenzenden Feld, für **1 AP heilen**. Die geheilte Figur kann in dieser Runde nichts mehr unternehmen. Er selbst kann sich jedoch nicht heilen. Das selbe gilt für Verletzte, die er transportiert. Er muss ihn auf ein angrenzendes Feld legen, um ihn heilen zu können. Der Kleriker kann nicht durch ein **geschlossenes Gitter** hindurch heilen.

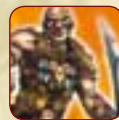
Allerdings ist es dem Kleriker erlaubt – falls erwünscht – eine gegnerische Figur zu heilen.



Goblin

Bewegung: 4
Kampfkraft: 1

Der **Goblin** besitzt keine spezielle Eigenschaften. Er bringt seinem Besitzer 2 SP ein, wenn es ihm gelingt, unverletzt aus dem Labyrinth zu entkommen.



Krieger

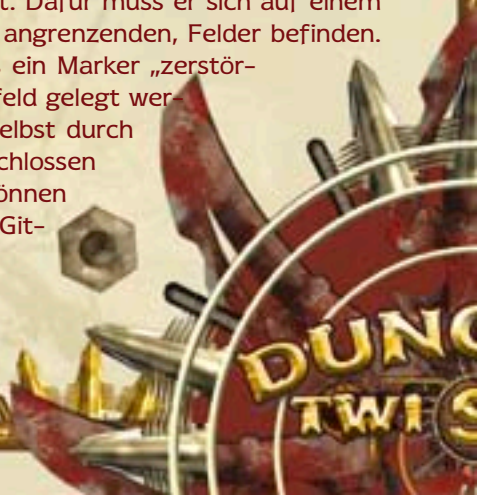
Bewegung: 3
Kampfkraft: 3

Gitter zerstören

Ein **Krieger**, der vor einem geschlossenen Gitter steht kann dasselbe für **1 AP zerstören** – so bleibt es für den Rest des Spieles geöffnet. Dafür muss er sich auf einem der beiden, an die Gitter angrenzenden, Felder befinden. Zur Kennzeichnung muss ein Marker „zerstörte Gitter“ auf das Gitterfeld gelegt werden. Die Gitter können selbst durch die Diebin nicht mehr geschlossen werden. Alle Figuren können nun durch die zerstörten Gitter hindurchziehen.



12





Magier

Bewegung: 4
Kampfkraft: 1

Schweben

Der **Magier** besitzt die Fähigkeit des **dauerhaften Schwebens**. Es ist ihm erlaubt, bei seinen Bewegungen auch über Gruben und feindliche (verletzte oder unverletzte) Figuren hinweg zu wandeln. Allerdings darf er nicht auf einer Grube oder einer andern Figur stehen bleiben (2. Goldene Regel).

Gelehrte/Zauberkundiger

Der Magier wurde in den magischen Künsten unterrichtet und ist somit die einzige Figur, die den **Feuerballstab benutzen** kann, selbst wenn andere Figuren ihn tragen können.



Mechanork

Bewegung: 3
Kampfkraft: 2

Bastelfreak

Ein **Mechanork**, der sich auf einem **Rotations-Mechanismus** befindet, kann die Halle für **1 AP um 90 Grad in eine beliebige Richtung** drehen. Dasselbe gilt auch für die zweite Halle des Hallen-Paares. Der Mechanork beachtet Farbe und Zahl der Hallen, muss aber auf die Pfeilrichtung keine Rücksicht zu nehmen.



Wand-Läuferin

Bewegung: 4
Kampfkraft: 1

Die **Wand-Läuferin** kann sich für **1 AP durch eine Wand hindurch**, auf das Feld der gegenüberliegenden Seite, bewegen (siehe Schema 7, weiße Pfeile: erlaubte, rote Pfeile: unerlaubte Bewegung). Allerdings ist es ihr verboten, durch eine Wand eine noch verdeckt liegende Halle zu erkunden. Des Weiteren darf sie **nicht durch geschlossene Gitter** hindurch oder über sie hinweg.



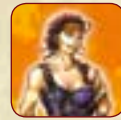
Troll

Bewegung: 2
Kampfkraft: 4

Regeneration

Wird der **Troll** verletzt, kann er **sich für 1 AP regenerieren** d.h. selbst heilen. Ein Troll kann nicht in derselben Runde regenerieren, in der er verletzt wurde (z.B. als Angreifer). In der Runde, in der er regeneriert, darf er keine andere Aktion ausführen.

Die **Feuerkugel zerstört einen Troll**, verletzt sowie gesund, augenblicklich. Er ist nicht mehr in der Lage sich zu regenerieren.



Diebin

Bewegung: 5
Kampfkraft: 2

Akrobatik

Die **Diebin** kann sich über **Gruben hinweg bewegen** und selbst auf ihnen **stehen bleiben**, auch bei zwei oder mehr Fallgruben hintereinander. So lange sie auf einer Grube steht, können Figuren derselben Farbe ebenfalls diese Grube passieren.

Sie verliert ihre Fähigkeit, sobald sie über einer Grube verletzt wurde, stürzt ab und stirbt augenblicklich. Der Gegenspieler erhält dafür 1 SP.

Schlösser knacken

Die Diebin kann Gitter, vorausgesetzt sie befindet sich unmittelbar daneben, für **1 AP öffnen oder schließen**. Legen Sie das entsprechende Plättchen an die Stelle der Gitter (offen) oder nehmen sie es weg (geschlossen). Vom Krieger zerstörte Gitter (mit entsprechendem Plättchen gekennzeichnet) kann die Diebin nicht mehr schließen.

Schema 7

ERLAUBTE BEWEGUNG

NICHT GESTATTETE BEWEGUNG



GITTER

GRUBE

Gegenstände



Rüstung

Eine Figur, die eine Rüstung trägt, hat eine um 1 erhöhte, allerdings nur defensive Kampfkraft, die nur im Angriffsfall wirksam wird. Eine verletzte Figur profitiert ebenfalls von diesem Bonus.



Feuerballstab

Der Magier ist die einzige Figur, die den Feuerballstab benutzen kann (1 AP). Das Plättchen wird nach einmaligem Gebrauch abgelegt. Der Feuerball eliminiert augenblicklich die, der Schusslinie am nächsten stehende, Figur, wobei der Magier die Richtung bestimmt. Der Feuerball geht weder durch Mauern und geschlossene Gitter, noch durch Figuren hindurch, ganz gleich, ob es sich dabei um Gesunde oder Verletzte, Freund oder Feind handelt. Er geht jedoch über Gruben, andere Gegenstände und Rotations-Mechanismen hinweg, sowie durch offene oder zerstörte Gitter.

Sämtliche Figuren dürfen den Feuerballstab tragen, aber einzig und allein der Magier kann ihn abfeuern. Gegenstände werden von der Feuerkugel nicht behelligt, trifft der Feuerball jedoch auf eine Figur, die einen Verletzten trägt, werden beide getötet und der Schütze erhält 2 SP.



Seil

Eine Figur, die ein Seil mit sich trägt, kann sich über Gruben hinweg bewegen. Allerdings darf sie nur eine Grube auf einmal überqueren. Voraussetzung für das Überwinden einer Grube ist ein gegenüberliegendes Bodenfeld. Es gelten die selben Bedingungen wie für die Sprungkarte. Die Figur muss innerhalb einer gültigen Bewegung die Fallgrube überquert haben und wieder auf dem Boden stehen.

Sämtliche Figuren dürfen über eine Grube hinweggehen, so lange sich ein Seil darüber befindet. Sobald jemand mit Hilfe eines Seils über eine Grube schwingt, kann er das Seil ohne zusätzliche Kosten mitnehmen.



Schwert

Die Figur, die das Schwert trägt, hat einen um 1 erhöhten Kampfwert, sobald sie angreift (bei Verteidigung greift dieser Wert nicht).



Trank der Schnelligkeit

Die Figur, die den Trank der Schnelligkeit trägt, kann diesen für 1 AP trinken. Somit verfügt sie über zusätzliche 4 AP, die nur sie, und ausschließlich in dieser Runde, benutzen kann. Man darf zwischen der Figur, die den Trank getrunken hat und anderen abwechseln, allerdings nur innerhalb dieser Runde. Legen Sie den Trank nach dessen Verwendung beiseite.



Schatz

Gibt Ihnen zusätzlich 1 SP, falls Sie ihn aus dem Labyrinth heraus bringen können.

Schema

8

 ERLAUBTE BEWEGUNG

 NICHT GESTATTETE BEWEGUNG

Der **Troll** kann die Fallgrube überqueren. Er kann das **Seil aufnehmen** und damit seine Bewegung fortführen.



Der **blaue Krieger** kann die **Fallgrube** überqueren, auf der sich der **Kleriker** befindet, da der **Kleriker dieselbe Farbe** hat wie der Krieger.

KLERIKER

SEIL

Beschaffenheit der Hallen



Fußboden

Dies ist ein normales Bodenfeld einer Halle. Objekte und Figuren können beim Aufdecken einer Halle auf solche Felder gelegt werden.



Gitter

Gitter können von **Kriegern zerstört** oder von der **Diebin geöffnet und geschlossen** werden. Geschlossene Gitter unterbrechen die Sichtlinie, zerstörte Gitter sind offen und gewähren freie Sicht.



Rotations-Mechanismus

Jede Halle ist mit einem **Rotations-Mechanismus** ausgestattet. Auf diesem Feld kann eine Figur die Halle oder die zweite Halle des Hallen-Paares um 90 oder mehr Grad drehen. Beim Aufdecken einer Halle können Figuren und Objekte auf dieses Feld gestellt werden.



Mauer

Mauern sind grundsätzlich undurchdringbar. Einzig und allein die **Wand-Läuferin** kann ihre Spezialfähigkeit nutzen um für 1 AP durch eine Wand hindurchzugehen.



Grube

Grubenfelder sind Hindernisse und können von Figuren normalerweise nur durch **springen, mit Hilfe des Seils oder der Diebin überquert** werden.



Startzone

Das ist die Position, von wo aus 4 Ihrer Figuren starten werden und den Ihr Gegenspieler mit seinen Figuren erreichen muss. Die Startzonen gelten nicht als normale Bodenfelder.

Glossar

angrenzend: In **Dungeon Twister** sind zwei Felder dann angrenzend, wenn sie sich über eine Feldseite berühren (nicht über eine Ecke). Keine Aktion, Bewegung oder Schuss ist diagonal möglich.

leeres Feld: ein Feld, in dem sich kein Plättchen befindet.

aktiver Spieler: der Spieler, der am Zug ist und AP verwendet.

Sichtlinie: eine gerade Linie zwischen einer Figur und seinem Ziel. Eine Sichtlinie kann durch Mauern, Figuren (verwundet oder gesund) und durch Gitter unterbrochen sein. Eine Sichtlinie wird nicht durch einen Gegenstand, Rotations-Mechanismus oder eine Fallgrube unterbrochen.

Marker: Ein Marker ist ein Plättchen, das weder eine Figur noch einen Gegenstand darstellt. Beispiel: offene oder zerstörte Gitter. Marker werden bei Anwendung der zweiten goldenen Regel nicht berücksichtigt.

Hindernis: ein Element, das nur mit einer Sprungkarte oder einer Spezialeigenschaft einer Figur überquert werden kann. Eine Fallgrube gilt als Hindernis. Hindernisse können die Sichtlinie nicht blockieren.

Plättchen: Figuren und Objekte sind Plättchen. Am Ende einer Aktion können sich auf dem selben Feld nie mehr als 2 Plättchen befinden (1 Figur und 1 Objekt oder 1 Figur und eine verwundete Figur). Falls mit Miniaturen gespielt wird, gelten diese im Sinne der 2. goldenen Regel als Plättchen.

Runde: eine Spielphase eines Spielers, dazu gehört: Aktionskarte ausspielen, AP verwenden, und eventuell Aktionskarten auf die Hand zurücknehmen.



DUNGEON TWISTER

Ziel des Spiels: 5 Siegpunkte

- 1 SP pro getötete gegnerische Figur
- 1 SP für jede eliminierte gegnerische Figur
- 1 SP pro eigene Figur, die aus dem Labyrinth fliehen konnte
- 1 SP für den geretteten **Schatz**
- 2 SP für einen geretteten **Goblin**

Spielphasen

Der Spieler, der an der Reihe ist, macht folgende drei Phasen in dieser Reihenfolge:

- 1) Aktionskarte ausspielen
- 2) Aktionspunkte verwenden
- 3) seine 4 Aktionskarten zurück auf die Hand nehmen, sofern er keine mehr hat

Mit 1 Aktionspunkt können Sie:

- eine Hallen-Karte umdrehen
- eine Hallen-Karte drehen
- eine Ihrer Figuren bewegen
- einen Kampf aufnehmen
- die Spezialfähigkeit einer Figur nutzen
- die Spezialfähigkeit eines Gegenstandes nutzen

Eine Figur bewegen

Eine Figur kann folgendermassen bewegt werden:

- auf ein beliebiges benachbartes Feld (hin und zurück ist möglich)
- über Gegenstände und Verletzte Figuren hinweg ziehen oder sogar auf dem betreffenden Feld stehen bleiben (ausser es handelt sich um eine verletzte Figur des Gegenspielers)
- über Felder ziehen, auf denen eigene Figuren stehen (darf dort jedoch nicht stehen bleiben)
- über einen **Rotations-Mechanismus** ziehen oder darauf stehen bleiben
- eine offene oder zerstörte **Gitter** durchqueren

Was nicht möglich ist:

- diagonal bewegen
- über eine **Grube** ziehen oder darauf stehen bleiben
- auf einem Feld mit einer gegnerischen Figur stehen bleiben außer sie ist verletzt
- ein geschlossenes **Gitter** durchqueren
- durch eine **Mauer** gehen

Am Ende der Bewegung (d.h. bevor der nächste AP eingesetzt wird), darf eine Figur nicht:

- auf demselben Feld stehen wie eine andere, unverletzte Figur (egal welcher Farbe)
- sich auch demselben Feld befinden wie eine feindliche, verletzte Figur
- sich auf einer Grube befinden
- sich auf demselben Feld befinden wie zwei weitere Figuren und/oder Plättchen, egal wer oder was diese sind

Der Autor bedankt sich bei den vielen Spielern, die ihn bei der Entwicklung von Dungeon Twister begleitet haben. „Wir haben tolle Erinnerungen an diese Zeit und für viele von uns ist ein Traum Realität geworden. Danke an Euch alle! Ich hoffe, dass wir noch viele Jahre zusammen die Hallen „twisten!“
Raphael „Shadow“ Puch, Olivier „Red Dragon“ Grassini, Yves „Mekanork“ Ley, Phillipe „Télékinésiste“ Maurel, Guillaume „No timer“ Angoustures, Loïc Maitrehut, Croc, Didier Guiserix, Charly Morelli, Stéphane Martin, Jérôme et Karine L'hurric, Anita Teixeira, Bernard Torrès, Benoît Mordelet, Dimitri Locatelli, Cyril Anaya, Monsieur Phal, Jason Guillamot, Illia Racunica, Matthieu Gitton, Laurent Wozniak, Sylvie Damentko, Laurent Viallard, Daniel Sainz, Christophe Bolognino, Patrice „Uzul“ Giorgi, Michel Léger, François Joubaud, Olivier Lavaud, Jérôme Gayol et L'entre Jeu, Christian Concas, Christian Schriek, Stéphane Abello, Nicolas Anton, Lise Ley, Simba et Julie Valentin, Christophe Peres, Christine Hernandez-Davo, Fabienne Roussel, Bruno Cathala, Eric et Catherine Esiwczak, Laveau Etienne, Fourage Jérôme, Feynas Paul, Lacurie Geoffrey, Simon Lefebvre, Jean Marc et Christine Guichenev, Marc Ladent und Sylvain Brel.

Dungeon Twister ist ein Spiel von Christophe Boelinger, herausgegeben von Asmodée Editions. Verantwortlich für die dt. Ausgabe ist Pro Ludol! GmbH, Zollernstr. 26, D-78462 Konstanz, www.proludo.de. Illustrationen von Wayne Reynolds und Thierry Masson. Mehr über Dungeon Twister erfahren Sie auf: www.dungeontwister.com

1. Goldene Regel:

Eine Aktion muss vollständig abgeschlossen sein, bevor eine nächste Aktionen stattfinden kann!

2. Goldene Regel:

Es dürfen sich am Ende einer Aktion nur maximal zwei Plättchen (1 Figur und 1 Plättchen) auf einem Feld befinden!



Objekt kommt nach Benutzung aus dem Spiel

Gitter öffnen

Magie

schwebend

Gitter zerbrechen

Regeneration

Bastelei

Akrobatik

