

# DUNGEON TWISTER™

## Objetivo del juego

- El primer jugador que consiga 5 Puntos de Victoria (PV) gana la partida.
- Ganas 1 PV cuando eliminas un personaje del oponente.
- Ganas 1 PV cuando uno de tus personajes escapa del laberinto.
- Si uno de tus personajes escapa del laberinto con el **Tesoro**, éste proporciona 1 PV adicional.
- Conseguir que el **Goblin** escape del laberinto vale 2 PV (los demás personajes sólo dan 1 PV).

## Orden de juego

Durante su turno, un jugador debe completar las siguientes 3 fases, en el orden indicado:

- 1) Jugar una carta de Acción.
- 2) Usar algunas o todas sus Acciones.
- 3) Recoger las 4 cartas de Acción si ya no le queda ninguna.

Usar 1 PA te permite:

- Mostrar una habitación.
- Rotar una habitación.
- Mover un personaje.
- Iniciar un Combate.
- Usar la Capacidad Especial de un personaje.
- Usar un objeto.

## Mover un personaje

Durante su movimiento, un personaje puede:

- Moverse a cualquier casilla adyacente (también hacia atrás).
- Moverse a través de objetos y personajes heridos (amigos o enemigos), e incluso detenerse en casillas donde hay objetos y personajes amigos heridos.
- Moverse a través de personajes no heridos del mismo color, pero no quedarse en sus casillas.
- Moverse a través de un **Mecanismo de Rotación** o detenerse en él.
- Moverse a través de un **Rastrillo** abierto o roto.

Durante su movimiento, un personaje no puede:

- Moverse diagonalmente.
- Moverse a través de una **Trampa de Foso** o detenerse en ella.
- Moverse a través de un personaje enemigo o detenerse en su misma casilla.
- Moverse a través de un **Rastrillo** cerrado.
- Moverse a través de una pared.

Al final de su movimiento, un personaje no puede:

- Quedarse en la misma casilla que otro personaje no herido (independientemente de su color).
- Quedarse en la misma casilla que un personaje enemigo herido.
- Quedarse en una **Trampa de Foso**.
- Quedarse en la misma casilla que otros 2 contadores (independientemente de qué representen).

Al autor le gustaría dar las gracias a todos los jugadores que empezaron con él la aventura de Dungeon Twister. Esta experiencia nos ha dejado muy buenos recuerdos y es un sueño hecho realidad. Muchas gracias también a todos los fans de Francia, los EE.UU. y todo el mundo. Espero tener la creatividad necesaria y la capacidad de mantenernos entretenidos con este juego tanto tiempo como deseéis jugarlo. Gracias a todos. Esperamos seguir rotando habitaciones juntos durante muchos años... Raphael "Shadow" Puch, Olivier "Red Dragon" Grassini, Yves "Mekanork" Ley, Philippe "élékinésiste" Maurel, Guillaume "No timer" Angoustures, Loïc Maitrebut, Croc, Didier Guiserix, Charly Morelli, Stéphane Martin, Jérôme y 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 Viillard, Daniel Sainz, Christophe Bolognino, Patrice "Uzul" Giorgi, Michel Léger, François Joubaud, Olivier Lavaud, Jérôme Gayol y L'entre Jeu. Christian Concas, Christian Schriek, Stéphane Abello, Nicolas Anton, Lise Ley, Simba y Julie Valentin, Christophe Peres, Christine Hernandez-Davo, Fabienne Roussel, Bruno Cathala, Eric y Catherine Estwczak, Laveau Etienne, Fourage Jérôme, Feynas Paul, Lacurie Geoffrey, Simon Lefebvre, Jean Marc y Christine Guicheny, Marc Ladent y Sylvain Brel.

Dungeon Twister fue creado por Christophe Boellinger, publicado por Asmodée Editions LLC e ilustrado por Wayne Reynolds y Thierry Masson. ©2005 Asmodée Editions. Dungeon Twister es una marca registrada de Asmodée Editions SARL. Traducido por Dario Aguilár Pereira y editado en España por Jose M. Rey. Edición en castellano de Edge Entertainment.

Infórmate en: [www.dungeontwister.edgeent.com](http://www.dungeontwister.edgeent.com)

UN JUEGO DE CHRISTOPHE BÖELINGER

# DUNGEON TWISTER™

CAJA BÁSICA

# REGLAS



1 • El objeto debe retirarse del juego una vez usado

O • Abrir Cerraduras

M • Usar Magia

P • Volar

R • Romper Rastrillo

R • Regeneración

O • Operario

T • Desactivar Trampas de Foso



ASMÓDÉE  
éditions

edge®



**T**argane es un planeta habitado por un incalculable número de criaturas, a cada cual más asombrosa. La figura más influyente (y sin duda la más poderosa) de este lugar es un humano conocido como Archimago. Cuenta la leyenda que el Archimago, el mago supremo, sería el más poderoso de todos los hechiceros del planeta Targane. Toda su vida se ha esforzado en aprender los entresijos de la magia y desvelar sus más profundos secretos. Ahora que domina todos los conjuros conocidos por el hombre, su ansia de conocimiento le ha llevado a descubrir el poder definitivo... la inmortalidad.

Algunos elfos aseguran que el Archimago tiene unos 3000 años. Es una vida muy larga para alguien que ya ha disfrutado de los placeres de este mundo, ha descubierto sus secretos, y puede controlar lo que desee.

Ciertamente, la riqueza del Archimago es pareja a su poder. Cuando se acercaba al milenio de vida, decidió crear su propio reino. Un vasto territorio compuesto por múltiples regiones. Al haber dominado ya la magia de la teleportación, pues quería viajar con facilidad, el aburrimiento alimentó su deseo de visitar nuevos paisajes.

Es aliado de algunos, pero odiado por otros. Posee castillos muy fortificados en cualquier lugar que desee visitar. Una vez que se establece en una región, puede hacerse con el poder con toda tranquilidad, ya sea por medio del dinero, la diplomacia o la fuerza. El Archimago lucha contra su milenarismo hastío cambiando frecuentemente de castillo de residencia. Pero 3000 años son muchos años... Necesitaba encontrar algo más para no morir de aburrimiento. Así que tuvo una idea muy novedosa, al menos para esta era...

Reclutó a enanos y gnomos para que excavasen y construyesen laberintos, equipados con habitaciones mecánicas, en las catacumbas de algunos de los castillos que tenía repartidos por el mundo. Se tardaba muchos años en construir cada uno de estos laberintos, así que mandó a construir varios al mismo tiempo. Y así nacieron los laberintos subterráneos, los

Dungeon Twisters en los que el olor de la sangre se mezcla con la humedad del sudor de los combatientes.

Una vez que se hubieron completado los laberintos, el Archimago situó pequeñas bolas de cristal mágicas en cada esquina de sus estancias. Y cubrió las paredes del salón más grande y opulento de sus castillos con espejos mágicos, que reflejaban lo que sucedía en las diferentes estancias. Ahora, sentado cómodamente en el centro de este salón, el Archimago observa cada rincón de sus laberintos.

Gracias a su enorme capacidad mágica, puede usar sus poderes de teleportación para llevar a los combatientes que elige hasta estos laberintos, independientemente de su raza, oficio o sexo... Seres vivos que encuentra en cualquier momento, ya sea en esa zona o en un lugar cercano. Estas desgraciadas criaturas, aventureros y animales son repentinamente separadas de su entorno natural y lanzadas a un incomprensible mundo de pesadilla. Una vez allí, deben esquivar las trampas, luchar contra los seres que encuentran y comprender el laberinto para poder escapar de él.

Todo esto ocurre bajo la atenta mirada del Archimago. Sin saberlo, estas desafortunadas víctimas son ahora los actores del sangriento espectáculo que le sirve de entretenimiento. E incluso si tienen éxito, ya sea por medio de la violencia o del ingenio, ninguna de estas criaturas oírán jamás el aplauso del Archimago...

## BIENVENIDO AL DUNGEON TWISTER™



### Introducción

**Dungeon Twister™** te permitirá controlar a un grupo de aventureros atrapados en el laberinto de un rico y poderoso mago. Os teleportó a sus catacumbas con el único fin de divertirse viendo cómo lucháis para escapar de su infernal laberinto mecánico. Además, tendréis que sobrevivir a vuestros adversarios, que también intentan huir.

### Contenido

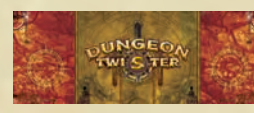
Una caja básica contiene:



• 8 habitaciones cuadradas,



• 2 líneas de inicio (1 por jugador),



• 2 pantallas de referencia rápida,



• 2 conjuntos de marcadores (1 por jugador) que incluyen 8 personajes y 6 objetos,



• 2 conjuntos de 8 figuras de cartón y 16 bases de plástico,



• 2 mazos de cartas (16 cartas por jugador), con 9 cartas de Combate, 3 cartas de Salto y 4 cartas de Acción,



• varios marcadores de **Rastro** "roto" y "abierto",



• varios marcadores para llevar la cuenta de las Acciones que se están realizando durante la partida,

• 1 libro de reglas.

### Número de jugadores

Una caja básica permite partidas de 2 jugadores. Cada caja de expansión de **Dungeon Twister** ofrece nuevas habitaciones, nuevos personajes y nuevos objetos. Las reglas que se explican a continuación están pensadas para jugadores experimentados. Al final de este libro encontrarás una versión simplificada de las reglas.

### Objetivo del juego

- El primer jugador que consiga 5 Puntos de Victoria (llamados PV a partir de este punto) gana la partida.
- Ganas 1 PV cuando eliminas un personaje del oponente.
- Ganas 1 PV cuando uno de tus personajes escapa del laberinto.
- Si uno de tus personajes escapa del laberinto con el **Tesoro**, éste proporciona 1 PV adicional.
- Conseguir que el **Goblin** escape del laberinto vale 2 PV (los demás personajes sólo dan 1 PV).
- Sólo puedes escapar del laberinto atravesando la **Línea de Inicio** del oponente.
- Cada jugador debe colocar frente a él, fuera del tablero, los personajes que ha eliminado, su **Tesoro**, y los personajes que ha rescatado del laberinto, para que los demás jugadores sepan en todo momento los PV que ha ganado.

### Preparación del juego

Baraja las 8 habitaciones sin mirarlas y colócalas boca abajo, construyendo un tablero rectangular de 4 habitaciones de largo y 2 habitaciones de ancho. Cada jugador elige un color y coloca su **Línea de Inicio** frente a él, en un extremo del laberinto (ver imagen 1).

Cada jugador abre la pantalla de su color frente a él y oculta detrás los 14 contadores que coinciden con su color (8 personajes y 6 objetos). También coge las 16 cartas que corresponden con su color y las coloca frente a él, boca abajo, en un mazo. Cada vez que tenga que jugar una carta, puede elegirla del mazo de cartas que le quedan. Nunca se cogen cartas al azar.

### Elección del equipo inicial

Cada jugador escoge en secreto 4 personajes de los 8 disponibles para formar su equipo inicial. Cuando los haya elegido, los coloca, boca abajo, en su **Línea de Inicio**, en los 4 puntos que coincidan con su color.



Posición inicial de los 4 personajes azules



Posición inicial de los 4 personajes amarillos



Número máximo de contadores en cada habitación en la preparación del juego

8 habitaciones barajadas y puestas boca abajo



### Colocación de los contadores restantes

Determina al azar quién jugará primero esta fase. Una vez hecho esto y empezando por quien haya sido elegido, los jugadores se alternan colocando los contadores que les quedan, boca abajo y de uno en uno, en las habitaciones que quieran. Un contador puede ponerse en cualquier habitación, siempre que no se exceda el número máximo de contadores (ver imagen 1). Esto significa que puede haber contadores de diferente color en la misma habitación. Todos los contadores deben colocarse boca abajo. Esto continúa hasta que los dos jugadores se queden sin contadores. Cuando hayan terminado, se habrá ocupado la capacidad máxima de todas las habitaciones. Está estrictamente prohibido mirar cualquier contador que ya se haya colocado en una habitación (incluso los tuyos).

Una vez que se han colocado todos los contadores, ambos jugadores muestran simultáneamente los 4 personajes de sus líneas de inicio. Entonces se pueden bajar las pantallas, que servirán desde este momento como guías de referencia rápida.

Elige de nuevo al azar quién jugará en primer lugar. Los turnos de juego se van alternando entre uno y otro jugador.

### Orden de juego

El turno de un jugador consiste en las siguientes 3 fases:

- 1) Jugar una carta de Acción.
- 2) Usar algunas o todas sus Acciones.
- 3) Recoger las 4 cartas de Acción si ya no le queda ninguna.

El jugador que está jugando en cada momento recibe el nombre de Jugador Activo.

**¡En Dungeon Twister no se puede realizar ninguna Acción, movimiento o ataque diagonalmente!**

### Fase 1:

#### Jugar una carta de Acción

El Jugador Activo elige una carta de Acción de su mazo y la coloca boca arriba frente a él. Todas las cartas de Acción de un jugador deben estar boca arriba y formar un mazo, para que sólo sea visible la última carta jugada. Al final de un turno, si un jugador no tiene ya cartas de Acción, coge de nuevo sus 4 cartas de Acción (ver fase 3). Esto recibe el nombre de Ciclo de Cartas de Acción completado.

Durante el primer turno, el primer jugador sólo puede jugar una carta de "2 Acciones". Después, durante toda la duración del primer Ciclo de Cartas de Acción, un jugador sólo puede jugar una carta cuyo número de Acciones sea inferior, igual o superior en 1 a la carta de Acción más alta que se haya jugado desde el principio de la partida. Esta regla sólo se aplica al primer Ciclo de Cartas de Acción.

Ejemplo: Mike es el primer jugador, y debe jugar su carta de "2 Acciones". Allison va después y puede jugar su carta de "2 Acciones" o su carta de "3 Acciones". Decide jugar la carta de "3 Acciones". Mike puede jugar ahora cualquier carta, hasta la de "4 Acciones". Si Allison hubiese jugado su carta de "2 Acciones", Mike sólo podría haber jugado su carta de "3 Acciones".

En cuanto se haya jugado una carta de "4 Acciones", cualquier jugador puede jugar cualquier carta de Acción en lo que queda de partida.

### Fase 2:

#### Usar algunas o todas sus Acciones

El Jugador Activo puede llevar a cabo tantas Acciones como se indiquen en la carta de Acción que acaba de jugar. Nunca es obligatorio usarlas todas. Las Acciones que no se usen se pierden, y no pueden guardarse para el siguiente turno. Una carta de "4 Acciones" permite al jugador usar 4 Puntos de Acción (PA). Estos PA pueden repartirse entre los diferentes personajes, o usarse sólo con un personaje.

### Usar 1 PA te permite

- Mostrar una habitación,
- Rotar una habitación,
- Mover un personaje,
- Iniciar un Combate,
- Usar la Capacidad Especial de un personaje,
- Usar un objeto.

### 1ª Regla de Oro:

**Antes de comenzar una nueva Acción debe resolverse completamente la anterior.**



## Mostrar una habitación

Sólo se puede mostrar una habitación (darle la vuelta) si uno de tus personajes tiene acceso directo a ella antes (ver imagen 2). **Todos** los personajes de tu **Línea de Inicio** tienen acceso directo a las dos primeras habitaciones adyacentes. Estas dos habitaciones pueden revelarse por 1 PA cada una.

Retira **todos** los contadores de la habitación que se va a mostrar. Desliza la habitación hacia un lado de la estructura de tablero, dale la vuelta, y vuelve a colocarla en el mismo lugar en el que estaba, boca arriba (ver imagen 3). El jugador que revela la habitación pone **todos** los contadores que estaban en ella, a excepción de los que sean de su propio color. Estos objetos son colocados por su oponente, después de que el jugador que le ha dado la vuelta a la habitación haya colocado los demás contadores. Los contadores deben colocarse, boca arriba, en una casilla de habitación vacía o en un **Mecanismo de Rotación**. No se puede poner más de un contador en cada casilla.

## Rotar una habitación

Cada habitación del laberinto está equipada con un complejo mecanismo de ruedas y engranajes que le permite girar. El **Mecanismo de Rotación** que produce este movimiento está representado en cada habitación con una casilla ocupada por una flecha de color y un número. Estas casillas se llaman **Mecanismos de Rotación**.

Por un 1 PA, un personaje que se encuentre sobre un **Mecanismo de Rotación** puede rotar la habitación un 1/4 de vuelta en el sentido de la flecha. Puede gastar 2 PA para rotarla 1/2 vuelta, o 3 PA para rotarla 3/4 de vuelta, etc.

Todas las habitaciones tienen una pareja de su mismo color (también comparten un mismo número para que sea más fácil identificarlas), que rota en sentido inverso. Un personaje que se encuentre en el **Mecanismo de Rotación 1** puede rotar a distancia la otra habitación que tenga el mismo número, gastando 1 PA por cada 1/4 de vuelta. Esta habitación rotará en el sentido indicado por la flecha de su propio **Mecanismo de Rotación**. Para abreviar, para saber en qué sentido gira una habitación, mira la flecha que tiene impresa. Con 1 PA sólo se puede rotar una habitación una vez. No se pueden rotar dos habitaciones al mismo tiempo.

Para rotar una habitación, deslízala hasta sacarla de la estructura de tablero, gírala, y vuelve a ponerla en su lugar. Cuando un jugador decide rotar una habitación, no puede cambiar después de opinión si se da cuenta de que no le gusta cómo queda el tablero. Los contadores no cambian de lugar durante una rotación.

## Mover un personaje

Puedes usar 1 PA para mover uno de tus personajes. El número en blanco a la izquierda de cada contador de personaje (Velocidad) muestra la cantidad de casillas que puede mover gastando 1 PA (por ejemplo, la **Ladrona** puede moverse 5 casillas con 1 PA).

Nunca estás obligado a usar todos tus puntos de movimiento. También puedes gastar varios PA en el mismo personaje para que use varias veces su movimiento, aunque debe haberse completado totalmente un movimiento para poder iniciar el siguiente (primera Regla de Oro).

## Imagen 2



MEKANORKO

PASAMUROS

El **Guerrero** y el **Clérigo** pueden mostrar la habitación 1. El **Mago** puede mostrar la habitación 2. La **Pasamuros** no puede mostrar ninguna habitación, ya que hay dos **paredes** entre ella y las habitaciones 1 y 2. El **Mekanorko** no puede mostrar ninguna habitación, ya que está sobre un **Mecanismo de Rotación** y por lo tanto no se encuentra en una casilla adyacente a una habitación.



- 1 Coge la habitación que se debe mostrar.
- 2 Desliza la habitación.
- 3 y 4 Desliza la habitación hacia un lado de la estructura de tablero, dale la vuelta, y vuelve a colocarla en el mismo lugar en el que estaba, boca arriba.
- 5 Habitación mostrada.

## Imagen 3

### Durante su movimiento, un personaje puede:

- Moverse a cualquier casilla adyacente (también hacia atrás).
- Moverse a través de objetos y personajes heridos (amigos o enemigos), e incluso detenerse en casillas donde hay objetos y personajes amigos heridos.
- Moverse a través de personajes no heridos del mismo color pero no quedarse en sus casillas.
- Moverse a través de un **Mecanismo de Rotación** o detenerse en él.
- Moverse a través de un **Rastrillo** abierto o roto.

### Durante su movimiento, un personaje no puede:

- Moverse diagonalmente.
- Moverse a través de una **Trampa de Foso** o detenerse en ella.
- Moverse a través de un personaje enemigo o detenerse en su misma casilla.
- Moverse a través de un **Rastrillo** cerrado.
- Moverse a través de una pared.

### Al final de su movimiento (y por lo tanto al final de una Acción y antes de comenzar una nueva Acción) un personaje no puede:

- Quedarse en la misma casilla que otro personaje no herido (independientemente de su color).
- Quedarse en la misma casilla que un personaje enemigo herido.

- Quedarse en una **Trampa de Foso**.
- Quedarse en la misma casilla que otros 2 contadores (independientemente de qué representen).

## 2ª Regla de Oro:

**Al final de cualquier Acción, nunca puede haber más de dos contadores en la misma casilla.**



Los marcadores de **Rastrillo** rotos o abiertos no se ven afectados por esta regla, ya que se colocan entre casillas.

Ejemplo: Un personaje que lleva un objeto puede pasar a través de la casilla de un personaje amigo que también lleva un objeto, pero no puede quedarse en ella.

## Iniciar un Combate

Tienes que gastar 1 PA para iniciar un Combate. Un personaje puede atacar a cualquier personaje enemigo adyacente. No se puede iniciar un Combate a través de un **Rastrillo** cerrado o de una pared.

Cada jugador elige una carta de Combate de su mano y la coloca boca abajo frente a él. Ambas cartas se muestran entonces simultáneamente. Cada jugador suma el valor de la carta al valor de Combate del personaje (el número negro a la derecha del contador de personaje).

El jugador con la suma total más alta gana el Combate y su oponente es herido. Los personajes heridos se colocan boca abajo.

En caso de empate, no pasa nada y el Jugador Activo puede decidir gastarse 1 PA más para iniciar un nuevo Combate.

Todas las cartas de Combate usadas se retiran del juego. Pónlas boca arriba, formando un mazo. Los jugadores no pueden mirar estas cartas. La carta "Combate +0" es la única que siempre se devuelve a su propietario.

El Jugador Activo no puede atacar de nuevo a un personaje que ya ha sido herido ese turno, incluso si fue otro personaje el que causó la herida.

## Combate de grupo

Si hay más de 1 personaje adyacente a uno o más de los personajes del oponente, todos los personajes vivos (no heridos) deben participar en el Combate (ver imagen 4). El jugador atacante suma el valor de Combate de todos sus personajes adyacentes y el jugador atacado hace lo mismo con los suyos. Aunque haya más de un personaje atacando o defendiéndose, cada jugador juega sólo una carta de Combate para apoyar a su equipo. Cuando termina el Combate, resultan

heridos (y se colocan boca abajo) todos los personajes del jugador derrotado que estuviesen involucrados en él.

En el ejemplo (imagen 4), el jugador azul usa 1 PA y declara que su **Guerrero** ataca a la **Pasamuros** amarilla. Como el **Mekanorko** azul también está en contacto con la **Pasamuros**, el jugador azul suma el valor de Combate de su **Guerrero** y su **Mekanorko** ( $3 + 2 = 5$ ). El **Clérigo** azul no puede participar en este Combate, ya que no está en contacto con ningún personaje amarillo. El **Mago** y la **Pasamuros** del jugador amarillo deben participar en este Combate porque están en contacto con el **Mekanorko** azul. Así que el jugador amarillo suma los valores de Combate de su **Pasamuros** y su **Mago** ( $1 + 1 = 2$ ). Seguro de su victoria, el jugador azul juega una carta de "Combate +0". El jugador amarillo juega una carta de "Combate +4". El jugador amarillo gana con un total de 6 contra 5. Los contadores de **Guerrero** y **Mekanorko** azules se consideran heridos y se ponen boca abajo.

Al estar herido, el personaje amarillo adyacente al **Guerrero** azul no participa en el grupo de Combate. Si el **Guerrero** azul hubiese atacado al personaje amarillo herido, la **Pasamuros** habría participado en el Combate porque está en contacto con el **Guerrero**, el **Mekanorko** habría participado en el Combate porque está en contacto con la **Pasamuros**, y el **Mago** también habría participado porque está en contacto con el **Mekanorko**, por lo que el grupo de Combate habría incluido a los 3 personajes amarillos.

## Personajes heridos

Cuando un personaje es herido, el objeto que llevaba en ese momento se queda en la casilla con él. Un personaje herido no puede llevar a cabo ninguna Acción. Su valor de Combate es 0, pero se le sigue permitiendo jugar una carta de Combate si es atacado en los siguientes turnos. Si un personaje herido pierde un Combate, es retirado del juego. El jugador que lo mató coge el contador de personaje del tablero y lo pone frente a él, como prueba de que ha ganado 1 PV. Un personaje herido no puede atacar ni participar en un grupo de Combate, y sólo puede defenderse si es atacado directamente (sólo se puede atacar a un personaje herido a un mismo tiempo). Si un personaje herido gana un Combate, el personaje o personajes atacantes resultan heridos.



La **Ladróna** puede moverse a través del **Mago**, pero no puede pararse en su casilla. No puede darle la **Cuerda** pero puede intercambiar la **Cuerda** por la **Poción de Velocidad** y seguir moviéndose.

## Usar la Capacidad Especial de un personaje

La mayoría de los personajes tiene una o más Capacidades Especiales. Algunas de ellas son permanentes y no requieren que el jugador gaste PA para usarlas, mientras que otras cuestan activarlas 1 PA. Puedes mirar las características de estas Capacidades Especiales en la descripción de cada personaje. A no ser que se indique lo contrario, un personaje herido no puede usar sus Capacidades Especiales, aunque sean Capacidades permanentes.

## Usar un objeto

Algunos objetos tienen también Efectos Especiales que no requieren que el jugador gaste PA para usarlos, mientras que otros cuestan activarlos 1 PA. Los objetos con Efectos permanentes siempre permanecen sobre el tablero. Los objetos que requieren un gasto de PA para que se activen sus Efectos se retiran del tablero una vez usados. Un personaje herido no puede usar un objeto que requiera un gasto de PA para ser activado, ya que no puede llevar a cabo ninguna Acción.

## Objetos

Cada personaje sólo puede llevar un objeto (de cualquier color) o un personaje herido de su mismo color. Para coger un objeto o un personaje herido, sólo hay que pasar a través de la casilla en la que se encuentra o detenerse

en ella. Al ser parte del movimiento del personaje, esto no requiere un gasto de PA. Un personaje también puede soltar un objeto o un personaje herido en una casilla mientras lleva a cabo su movimiento. Esto tampoco requiere gasto alguno de PA. Pero hay que seguir la segunda Regla de Oro, así que no se puede dejar un objeto ni un personaje herido sobre una **Trampa de Foso** (a no ser que se trate de la **Cuerda**), o sobre cualquier otra casilla prohibida. Nunca puede haber dos objetos en la misma casilla.

Un personaje que esté atravesando una casilla ocupada por un personaje herido (amigo o enemigo) y un objeto puede coger el objeto sin gasto de PA. Si uno de tus personajes se mueve a través de la casilla ocupada por un personaje del mismo color, puedes dar, quitar o intercambiar objetos y/o personajes heridos entre ellos como quieras. Esto no cuesta PA. Sin embargo, al final de cualquier Acción, siempre debe seguirse la segunda Regla de Oro (1 personaje + 1 objeto o 1 personaje + 1 personaje herido máximo por casilla).

Los personajes azules pueden usar y llevar objetos amarillos y viceversa.

Los objetos y personajes heridos siempre se colocan bajo el contador del personaje que los lleva. Un jugador puede mirar en cualquier momento un contador que se encuentre debajo de un personaje, ya sea éste amigo o enemigo.

Ejemplo: La **Ladróna** amarilla lleva una **Cuerda**. El **Mago** amarillo lleva una **Poción de Velocidad** y se encuentra a 4 casillas de la **Ladróna**. El jugador amarillo gasta 1 PA en mover su **Ladróna** 5 casillas. La **Ladróna** pasa por encima del **Mago** amarillo. Durante su movimiento, la **Ladróna** le da al **Mago** su **Cuerda** y coge la **Poción de Velocidad**. Esto no le cuesta ningún PA adicional al jugador amarillo, ya que forma parte de la Acción de movimiento del personaje (imagen 5).





### Llevar personajes heridos

Se puede llevar, de igual modo que los objetos, a personajes heridos del mismo color. Aparte de lo referente al color, todas las reglas aplicables a los objetos son aplicables también a los personajes heridos. Si un personaje que lleva a un herido pierde un Combate, el herido es retirado del juego (+1 PV para el ganador), y el personaje que lo llevaba resulta herido.

### Sacar a un personaje del laberinto

En cuanto uno de tus personajes se mueva hasta cualquiera de las 10 casillas de la **Línea de Inicio** de tu oponente, sale del laberinto. Retíralo del juego y ponlo frente a ti para simbolizar 1 PV. No se puede permanecer en la **Línea de Inicio** de tu oponente, ni tampoco se puede mover una vez se ha llegado a ella. Sin embargo, tus personajes pueden mover, descansar o iniciar un Combate en tu propia **Línea de Inicio**.

Puedes salir del laberinto moviéndote a través de un personaje herido del oponente que esté en su **Línea de Inicio**. También puedes iniciar un Combate contra un personaje del oponente que esté en su **Línea de Inicio**, siempre que tu personaje le ataque desde una habitación, dentro del laberinto.

Si un personaje sale del laberinto mientras lleva a un herido, éste queda a salvo (retíralo del juego), pero no proporciona ningún PV.

Si un personaje sale del laberinto mientras lleva un objeto, éste se retira del juego sin más, a no ser que se trate del **Tesoro**, que proporciona 1 PV (pon el **Tesoro** frente a ti para llevar más fácilmente la cuenta de PV adicionales).

### Cartas de Salto

Cada jugador comienza la partida con 3 cartas de "Salto". Puedes usar una carta de Salto para que cualquiera de tus personajes salte sobre una **Trampa de Foso**. Tu personaje puede saltar sobre una **Trampa de Foso** y aterrizar en la casilla que se encuentra directamente detrás de ésta (ver imagen 6). Una carta de Salto te permite moverte dos casillas: La primera casilla cruzada debe ser la **Trampa de Foso** y el personaje debe aterrizar sobre una casilla válida adyacente a ésta. Se considera válida cualquier casilla en la que el personaje pueda completar su movimiento, dentro de los límites de la segunda Regla de Oro.

Jugar una carta de Salto cuesta 1 PA. Las cartas de Salto usadas se retiran del juego después de usarse, y se colocan boca abajo junto con las cartas de Combate usadas.

No está permitido saltar sobre una **Trampa de Foso** que esté ocupada por un personaje vivo o herido.

### Trampas de Foso y personajes heridos

Sólo la **Ladrona** o un personaje que lleve una **Cuerda** puede situarse sobre una casilla de **Trampa de Foso**. Si una **Ladrona** es herida mientras se encuentra sobre una **Trampa de Foso**, muere inmediatamente. Un personaje herido que esté sobre una **Trampa de Foso** mientras lleva una **Cuerda** puede quedarse allí hasta que muera o sea cogido por personaje amigo. Si un personaje que lleva

una **Cuerda** es herido mientras se encuentra sobre una **Trampa de Foso**, y otro personaje pasa por esa casilla y coge la **Cuerda**, el personaje herido muere y el jugador que cogió la **Cuerda** gana 1 PV por el personaje que ha matado. No está permitido matar a un personaje propio de este modo.

### Fase 3: Reciclar cartas de Acción

Si al Jugador Activo ya no le queda ninguna carta de Acción en la mano, las coge todas de nuevo. Este jugador ha completado un Ciclo de Cartas de Acción. A esto se le llama "reciclar".

### Fin del juego

El juego termina cuando un jugador consigue su quinto PV. El Jugador Activo puede usar entonces todas las Acciones que le quedan mientras termina su turno, y seguir ganando PV hasta el fin de éste. Gana la partida el jugador que tenga más PV al final de este turno.

### Reglas Opcionales

#### Uso de las figuras de cartón

En cuanto se revele un personaje, puedes cambiar su contador por la figura de cartón correspondiente. Cuando un personaje es herido, se cambia su figura por el contador, boca arriba. La figura se vuelve a usar en cuanto el personaje está curado.

#### Jugar con un cronómetro

Durante una partida de Dungeon Twister, el número de decisiones y posibilidades es enorme, y la influencia de la suerte en el juego es casi inexistente. Debido a esto, es habitual que los jugadores dediquen mucho tiempo a pensar en la mejor estrategia. Recomendamos encarecidamente que, después de las primeras partidas, se juegue a Dungeon Twister en turnos de 2 minutos o menos. Si no has realizado todas tus Acciones antes de que pasen los 2 minutos, las Acciones restantes se pierden. Si después de mostrar una habitación tu oponente tiene que colocar los objetos correspondientes a tu color, tiene 5 segundos para hacerlo, a partir del momento en el que tú termines de poner todo lo demás en esa habitación. Si terminan los 5 segundos y tu oponente no ha colocado todos los objetos, tú colocas el resto.

Durante un Combate, una vez que has elegido (y puesto boca abajo sobre la mesa) tu carta de Combate, tu oponente tiene 5 segundos para jugar la suya. Si no lo hace antes de que pasen los 5 segundos, se considera que ha jugado su carta de "Combate +0". Ganas 1 minuto adicional si uno de tus personajes bebe una **Poción de Velocidad**.

### Jugar con puntuaciones de victoria más altas

Si quieres jugar partidas más largas, te sugerimos que cambies el número de PV necesarios para ganar de 5 a 6, 7 o incluso 8. Las partidas más largas le dan al juego una dimensión diferente y te permiten usar más personajes y objetos. Las partidas de 5 PV son sin duda más rápidas, pero a veces no dan la posibilidad de usar algunos personajes.

Los jugadores deberían acordar, antes de empezar la partida, si ésta se gana con 5, 6, 7 ó 8 PV.

### Reglas para principiantes (reglas simplificadas)

El laberinto está compuesto de 6 habitaciones (3 parejas). Las líneas de inicio se usan del modo habitual. Cada jugador usa 6 personajes y 4 objetos. Retira del juego la **Pasamuros**, el **Mekanorko**, la **Poción de Velocidad** y la **Armadura**. Cada jugador debe poner 4 de sus personajes en su **Línea de Inicio**, y los 4 objetos y 2 personajes restantes sobre el tablero (dos contadores por habitación). La partida se gana con 5 PV.

### Ventaja

Al no estar Dungeon Twister basado en la suerte, puede resultar muy difícil para un principiante ganar a un jugador experimentado. En estos casos, se recomienda que el jugador experimentado comience la partida con un handicap (como en el Go).

El jugador experimentado puede empezar la partida con menos personajes (4-7), dependiendo de la diferencia existente entre los dos jugadores. En cualquier caso, siempre debe haber 4 personajes en la **Línea de Inicio**. Durante una partida con ventaja, es posible que no se alcance la capacidad máxima de contadores de alguna habitación. Si se desea una mayor ventaja, el jugador experimentado también puede retirar de su mazo algunas de las cartas de Combate de valor más alto (por ejemplo, las de "Combate +5" y "Combate +6").

Tomemos como ejemplo un jugador adulto muy experimentado que se enfrenta a un niño principiante. El adulto podría empezar la partida con 5 personajes y todas sus cartas, menos las de "Combate +5" y "Combate +6".

Aunque se juegue una partida con ventaja, se sigue ganando al alcanzar 5 PV.



## Tabla de ventaja

Nivel de los Jugadores	Número de Personajes Jugados	Cartas de Combate Retiradas
Jugador Muy Experimentado contra Jugador Experimentado	6	—
Jugador Muy Experimentado contra Buen Jugador	5	—
Jugador Muy Experimentado contra Jugador Principiante	6	+5 y +6
Jugador Muy Experimentado contra Novato	5	+5 y +6
Jugador Experimentado contra Buen Jugador	6	—
Jugador Experimentado contra Jugador Principiante	5	+6
Jugador Experimentado contra Novato	4	+6
Buen Jugador contra Jugador Principiante	6	—
Buen Jugador contra Novato	6	+6

## Descripción de los personajes



### Clérigo

Velocidad: 4  
Fuerza: 2

#### Curación

El **Clérigo** puede curar a un personaje herido que se encuentre en una casilla adyacente gastando 1 PA. Dale la vuelta al contador de personaje y ponlo boca arriba. El personaje curado no puede hacer nada durante ese turno. El **Clérigo** no puede curarse a sí mismo, ni puede curar a un personaje herido que lleve; debe soltar al personaje herido en una casilla adyacente antes de curarle. El **Clérigo** no puede curar a un personaje a través de un **Rastrillo** cerrado. El **Clérigo** puede curar a un personaje enemigo (aunque eso no tendría mucho sentido en una partida de 2 jugadores).



### Goblin

Velocidad: 4  
Fuerza: 1

#### El Último de la Fila

El **Goblin** no tiene ninguna Capacidad Especial, pero le proporciona a su propietario 2 PV cuando escapa del laberinto.



### Guerrero

Velocidad: 3  
Fuerza: 3

#### Romper Rastrillo

Un **Guerrero** que se encuentra frente a un **Rastrillo** cerrado puede romperlo gastando 1 PA. El **Guerrero** debe estar en una de las dos casillas adyacentes al **Rastrillo**. Pon un marcador de **Rastrillo Roto** sobre el **Rastrillo**. La **Ladrona** no puede cerrar este **Rastrillo**. Todos los personajes pueden cruzar un **Rastrillo** cuando está roto.



### Mago

Velocidad: 4  
Fuerza: 1

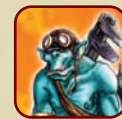
#### Levitación

El **Mago** tiene de forma permanente la Capacidad Especial de Levitación, que le permite moverse sobre las Trampas de Foso y los personajes enemigos (vivos o heridos) durante su movimiento (sin gasto alguno

de PA). Sin embargo, no puede detenerse en la misma casilla que un personaje o una **Trampa de Foso**; debe detenerse en una casilla válida y cumplir la segunda Regla de Oro. Esta Capacidad mágica le califica como personaje volador.

#### Usar Magia

El **Mago** puede Usar Magia y por lo tanto puede usar objetos mágicos como la **Varita de Bola de Fuego** y los **Pergaminos**, que podrás encontrar en futuras expansiones.

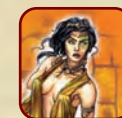


### Mekanorko

Velocidad: 3  
Fuerza: 2

#### Operario

Un **Mekanorko** que se encuentre sobre un **Mecanismo de Rotación** puede rotar la habitación en el sentido que quiera, gastando 1 PA por cada 1/4 de vuelta. También puede rotar la habitación correspondiente a aquella en la que está (mismo color, mismo número) en el sentido que quiera. Al no tener nunca en cuenta el sentido de las flechas, sólo los colores y los números son relevantes para el **Mekanorko**.



### Pasamuros

Velocidad: 4  
Fuerza: 1

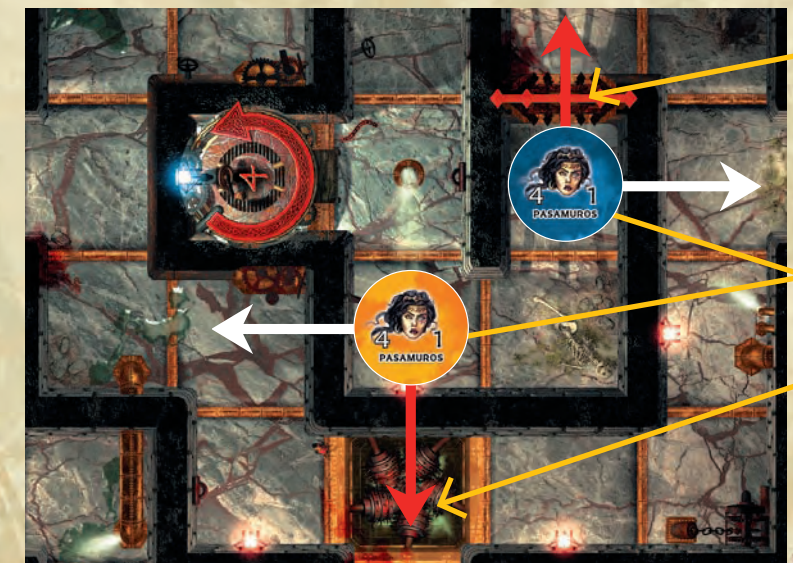
#### Atravesar Paredes

La **Pasamuros** puede atravesar una paredes gastando 1 PA. Debe estar frente a la paredes, gastar 1 PA, y moverse a la casilla adyacente en el otro lado de la paredes (ver imagen 7). Esto no cuenta como un movimiento, sino que se considera una Acción aparte. Esta Capacidad Especial no le permite mostrar nuevas habitaciones desde el otro lado de la paredes (ver imagen 2). Esta Capacidad Especial no le permite atravesar un **Rastrillo** cerrado.

Una **Pasamuros** puede atravesar una paredes doble gastando 1 PA. Estas paredes pueden aparecer al unir dos habitaciones.



→ MOVIMIENTO PROHIBIDO  
→ MOVIMIENTO PERMITIDO



RASTRILLO

PASAMUROS

TRAMPA

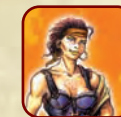


### Troll

Velocidad: 2  
Fuerza: 4

#### Regeneración

Cuando es herido, el **Troll** puede regenerarse gastando 1 PA. Dale la vuelta a este contador y ponlo boca arriba. Un **Troll** no puede regenerarse durante el turno en el que fue herido. Durante el turno en el que se regenera, el **Troll** no puede llevar a cabo ninguna otra Acción. La **Bola de Fuego** destruye inmediatamente al **Troll**, sin regeneración posible. Evidentemente, esta Capacidad Especial funciona aunque el **Troll** esté herido.



### Ladrona

Velocidad: 5  
Fuerza: 2

#### Desactivar Trampas de Foso

La **Ladrona** puede moverse a través de una **Trampa de Foso**, e incluso puede quedarse sobre esta casilla. Mientras que la **Ladrona** se encuentre sobre la casilla de **Trampa de Foso**, los demás personajes del mismo color pueden pasar sin ninguna dificultad sobre ésta. Esta Capacidad Especial no funciona si la **Ladrona** está herida mientras se encuentra sobre la casilla de la **Trampa de Foso**. Si la **Ladrona** es herida mientras está en la casilla de una **Trampa de Foso** y no lleva una **Cuerda**, muere inmediatamente.

#### Abrir Cerraduras

La **Ladrona** puede abrir un **Rastrillo** cerrado gastando 1 PA. La **Ladrona** debe estar en una de las dos casillas adyacentes al **Rastrillo**. Pon un marcador de **Rastrillo Abierto** sobre el **Rastrillo**. Todos los personajes pueden cruzar ahora este **Rastrillo**. La **Ladrona** puede cerrar un **Rastrillo** abierto gastando 1 PA. La **Ladrona** debe estar en una de las dos casillas adyacente al **Rastrillo** para hacerlo. Retira el marcador de **Rastrillo Abierto** del **Rastrillo**. A partir de ese momento, ningún personaje puede cruzar el **Rastrillo**, hasta que éste se rompa o sea abierto de nuevo.

## Descripción de objetos



### Armadura

El valor de Combate de un personaje que lleve una **Armadura** se eleva en 1 punto, pero sólo para la defensa. Esto significa que sólo puede usar este modificador cuando es atacado. Un personaje herido que lleva una **Armadura** usa esta ventaja cuando es atacado.



### Varita de Bola de Fuego

Sólo el **Mago** puede usar la **Varita de Bola de Fuego**, gastando 1 PA. Retira el contador de **Varita de Bola de Fuego** del juego una vez que se haya usado. La **Bola de Fuego** elimina inmediatamente al primer personaje (vivo o herido) que se encuentre en la línea de visión del **Mago** que usa este objeto; el jugador que usa la **Varita** elige la dirección en la que la dispara. La **Bola de Fuego** no puede cruzar paredes, **Rastrillos** cerrados o personajes (vivos o heridos, amigos o enemigos). Por otra parte, puede pasar por encima de **Trampas de Foso**, objetos, **Mecanismos de Rotación**, y atravesar **Rastrillos** abiertos o rotos. Cualquier personaje puede llevar la **Varita de Bola de Fuego**, pero sólo el **Mago** puede usarla. La **Bola de Fuego** no afecta a los objetos, pero si choca contra un personaje que lleva a un herido, ambos mueren.



### Cuerda

Un personaje que lleve una **Cuerda** puede moverse a través de las **Trampas de Foso** y permanecer sobre ellas durante su turno. Cualquier personaje puede pasar sobre una **Trampa de Foso** o pararse encima, siempre que haya una **Cuerda** en esa misma casilla. Para dejar una **Cuerda** sobre una **Trampa de Foso** es necesario que haya al menos dos casillas válidas adyacentes a la **Trampa de Foso** en ese momento. Se considera válida cualquier casilla sobre la que pueda quedarse un personaje. Un personaje que pasa sobre una casilla de **Trampa de Foso** que también contiene una **Cuerda** puede cogerla durante su movimiento, sin gastar PA (coge la **Cuerda** tras pasar sobre la **Trampa de Foso**).



### Espada

El valor de Combate de un personaje que lleve una **Espada** se eleva en 1 punto, pero sólo para el ataque. No puede usar este modificador para la defensa (cuando se está defendiendo).



### Poción de Velocidad

Un personaje que lleve una **Poción de Velocidad** puede beberse la gastando 1 PA. Este personaje recibe automáticamente 4 PA que debe usar durante ese mismo turno. Los PA que no se gasten se pierden al final del turno. Es posible alternar las Acciones de este personaje con las Acciones de tus otros personajes. Lleva dos cuentas diferentes: Una para las Acciones usadas de la carta de Acción desde el inicio de tu turno, y otra para las Acciones que conseguiste con la **Poción de Velocidad**. Retira la **Poción de Velocidad** del juego cuando la uses (justo antes de usar los 4 PA que te proporciona).



### Tesoro

Un **Tesoro** le proporciona 1 PV al jugador que consiga que uno de sus personajes salga del laberinto con él. Pon el **Tesoro** frente a ti, junto a tus otras fuentes de PV.



## Descripción de los elementos del tablero



### Casillas de suelo

Ésta es la casilla básica de Dungeon Twister. Cuando se muestra una habitación, los objetos y personajes pueden ponerse en este tipo de casilla.



### Rastrillo

Los **Rastrillos** pueden ser abiertos por la **Ladrona** o rotos por el **Guerrero**. Hasta que no hayan sido abiertos o rotos por los personajes anteriormente mencionados, los personajes no pueden cruzarlos. Un **Rastrillo** cerrado bloquea la línea de visión.



### Mecanismo de Rotación

Cada habitación contiene un **Mecanismo de Rotación**. La casilla del **Mecanismo de Rotación** es donde debe estar el personaje para poder rotar la habitación en la que se encuentra (o la habitación que tiene el mismo número, si ya ha sido mostrada). Cuando se muestra una habitación, los objetos y personajes pueden ponerse en este tipo de casilla.



### Pared

En general, las paredes del laberinto son gruesas y no pueden ser derribadas. Ni siquiera la **Bola de Fuego** puede destruirlas. La **Pasamuros** puede usar su Capacidad Especial para atravesarlas. Las paredes bloquean la línea de visión.



### Trampa de Foso

Las casillas de **Trampa de Foso** son obstáculos, y los personajes no pueden pasar sobre ellas. Se puede usar la carta de **Salto** o la **Cuerda** para dejarla atrás. La **Ladrona** puede usar su Capacidad Especial para superarlas.



### Línea de Inicio

Es aquí donde debes colocar 4 de tus personajes al principio de la partida. También es la zona a la que deben llegar los personajes de tu oponente para escapar del laberinto. Aunque las casillas de la **Línea de Inicio** estén en blanco, no se consideran Casillas de suelo.



## Glosario

**Adyacente:** En Dungeon Twister, dos casillas sólo se consideran adyacentes si comparten uno de sus lados (y no sólo una de sus esquinas). Para aclarar, no puede realizarse ninguna Acción, movimiento o ataque en diagonal. Nunca. Jamás. En la vida. No insistáis, porque suplicar no va a ayudaros en esto.

**Casilla vacía:** Una casilla que no contiene un contador o marcador.

**Contadores:** Los personajes y los objetos están representados en el tablero por medio de contadores. Nunca puede haber más de 2 contadores en la misma casilla (1 personaje y 1 objeto, o 1 personaje y 1 personaje amigo herido, por ejemplo) al final de una Acción. Las figuras de cartón, peltre o resina se consideran contadores si reemplazan a personajes u objetos del juego.

**Jugador Activo:** El que está jugando su turno en ese momento.

**Línea de visión:** Una línea recta entre un personaje y su objetivo. Una línea de visión no atraviesa paredes, personajes (vivos o heridos), ni **Rastrillos** cerrados. Una línea de visión puede atravesar un objeto, un **Mecanismo de Rotación**, o una **Trampa de Foso**.

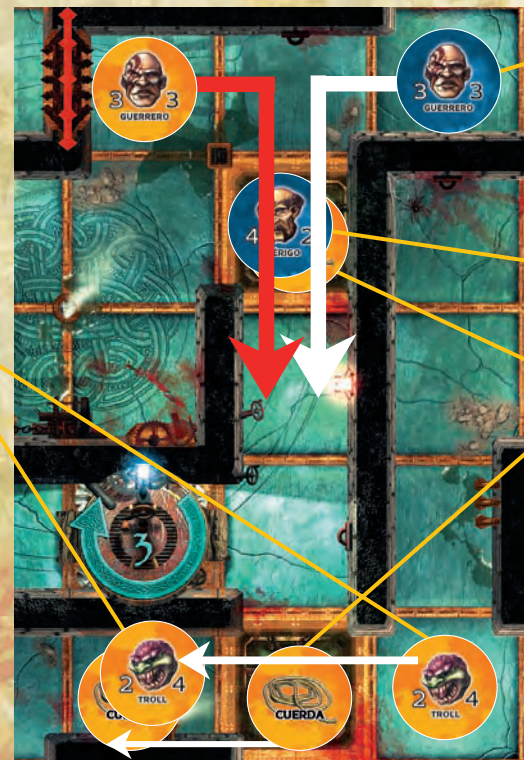
**Marcadores:** Los marcadores son todos los elementos que hay sobre el tablero, menos los personajes y los objetos (un **Rastrillo** abierto o roto, por ejemplo). La segunda Regla de Oro no se aplica a los marcadores.

**Obstáculo:** Un elemento de juego que los personajes pueden atravesar usando una carta de Salto, una Capacidad Especial, o un objeto. Las **Trampas de Foso** son obstáculos. Los obstáculos no bloquean la línea de visión.

**Turno:** En **Dungeon Twister**, esta palabra se usa para designar el turno de un jugador (fase 1, 2 y 3). Un Ciclo de Cartas de Acción completo de dos jugadores está por lo tanto compuesto de 8 turnos (4 turnos del jugador azul y 4 turnos del jugador amarillo).

## Imagen 8

- MOVIMIENTO PROHIBIDO
- MOVIMIENTO PERMITIDO



### GUERRERO

El **Guerrero** azul puede moverse sobre la **Trampa de Foso** donde está el **Clérigo**, ya que ambos son del mismo color (azul).

### CLÉRIGO

### CUERDA

### TROLL

El **Troll** puede moverse sobre la **Trampa de Foso**. También puede coger la **Cuerda** y continuar después su movimiento.