

EIN SPIEL VON CHRISTOPHE BOELINGER

# DALADINE & DRACHEN

## SPIELREGEL

DUNGEON  
TWISTER

ERWEITERUNG

1



- sofern nicht-irgendwelche Spezialregeln der Szenarien Gegenteiliges verlangen.

Wenn Sie sich dafür entschieden haben, mehrere Boxen DT zu mischen, haben Sie zwei Möglichkeiten zur Auswahl:

### **Freie Wahl (geheime Zusammenstellung)**

Jeder Spieler wählt eine Farbe und erhält alle dazugehörigen Charaktere und Gegenstände der vorhandenen DT Boxen. Nun wählt jeder Spieler verdeckt 8 Charaktere und 6 verschiedene Gegenstände aus. Das übrige Material wird zurück in die Schachtel gelegt. Jeder Spieler wählt verdeckt 2 Kerker-Raum-Paare. Diese werden erst gemischt und dann wie gewohnt verdeckt ausgelegt.

Der weitere Ablauf des Spiels verhält sich wie im Basisspiel.

### **Gemeinsame Wahl (gleiche Zusammenstellung)**

Jeder Spieler wählt eine Farbe und erhält alle dazugehörigen Charaktere und Gegenstände der vorhandenen DT Boxen. Anschließend wird ein Startspieler ausgewählt, der mit der Zusammenstellung des Materials beginnen wird.

Der erste Spieler wählt ein Kerker-Raum-Paar, danach wählt der Gegenspieler sein Paar aus. Im Anschluss wählt wiederum der erste Spieler und dann noch einmal der Gegenspieler. Insgesamt sollten viermal 2 Kerker-Raum-Paare ausgewählt worden sein. Mischen Sie die Kerker-Räume, und verteilen Sie sie wie gewohnt.

Jetzt werden alle Charaktere und Gegenstände hinter dem Sichtschirm aufgestellt. Der Startspieler wählt einen Charakter und platziert ihn vor dem Sichtschirm. Sein Gegenspieler muss nun dieselbe Figur wählen und sie ebenfalls vor den Sichtschirm stellen.

Nun ist der Gegenspieler an der Reihe, einen Charakter auszuwählen, und der Startspieler muss seinerseits die selbe Figur vor den Sichtschirm setzen. Auf diese Weise werden die 8 Charaktere und

anschließend die 6 Gegenstände ausgewählt. Die restlichen Figuren und Gegenstände kommen wieder zurück in die Schachtel. Mit den ausgewählten Kerker-Räumen, den Charakteren und den Gegenständen wird nun - entsprechend den Regeln des Basisspiels - gespielt.

Bei Partien mit Handicap werden alle Charaktere hinter den Sichtschirm gestellt, und erst jetzt entscheidet sich der Spieler mit Handicap, welche der Figuren er auf Grund des Handicaps nicht einsetzen will.

Wie mit dieser Erweiterung von Dungeon Twister gespielt werden kann

### **Inhalt**



• 8 quadratische Kerker-Raum-Tafeln



• 2 Sätze Plättchen á 8 Charaktere und 6 Gegenstände



• 2 Sätze á 8 Charakter-Figuren mit 16 Plastiksockeln



• 2 Startzonen



• 6 Marker zerstörte Mauern



• 2 Marker Fallgrube



• 2 Marker Geröll

Sie haben entweder die Möglichkeit, eine Partie DT nur mit den Charakteren, Gegenständen und Kerker-Raum-Tafeln aus dieser Erweiterung zu spielen, oder aber Sie verwenden beliebige Elemente aus dem Basisspiel und den vorhandenen Erweiterungen. So könnte zum Beispiel jeder Spieler 2 Kerker-Raum-Paare, 8 Charaktere und 6 Gegenstände auswählen



## Szenarien

Szenarien verlangen oft bestimmte Teams von Charakteren und oft auch bestimmte Kerker-Räume. Natürlich führen einige Szenarien auch spezifische Regeln auf, die dann statt der Originalregeln gelten.

## Beschreibung der neuen Charaktere



### Roter Drache

Bewegung: 0  
Kampfkraft: 6

Ein **roter Drache** kann sich nicht bewegen, außer mit Hilfe von Gegenständen (z.B. **Ring der Teleportation**). Sprungkarten sind auf rote Drachen nicht anwendbar.

#### Feuer Atem/Odem

Für 1 AP kann ein roter Drache auf den ersten Charakter in Sichtlinie (gerade, ohne 3D-Hindernisse) Feuer speien, egal wie weit das Opfer entfernt ist. Der Effekt ist derselbe wie beim Feuerballstab: sofortige und vollständige Verbrennung. Übrig bleibt ein Häufchen Asche (und ein SP natürlich). Ein roter Drache kann während einer Partie DT so viel Feuer speien, wie er will.

#### Heldenhaft

Ein Spieler, der einen **roten Drachen** eliminiert, erhält 2 SP.



### Elfischer Aufklärer

Bewegung: 7  
Kampfkraft: 1

#### Athletisch

Der **elfische Aufklärer** darf während seiner Bewegung über Fallen hinweg springen, aber nicht auf ihnen stehenbleiben.



## Phantom

Bewegung: 3  
Kampfkraft: 0

#### Körperlos

Während seiner Bewegung darf ein **Phantom** durch alle Arten von Hindernissen, Objekten und Charakteren hindurchziehen, aber nicht auf einem besetzten oder blockierten Feld stehenbleiben. Die Bewegung muss auf einem gültigen Feld enden, und es muss dabei die 2. Goldene Regel beachtet werden. Ein **Phantom** darf weder einen Gegenstand benutzen noch einen tragen. Auch Verletzte können von einem **Phantom** nicht transportiert werden. Die Bewegung eines **Phantoms** darf allerdings auf einem Feld mit einem Gegenstand oder einer befreundeten verletzten Figur enden. Das **Phantom** darf auf einem **Rotations-Mechanismus** stehen bleiben und ihn auch benutzen. 3D-Hindernisse dürfen vom ihm passiert werden, aber es ist ihm nicht erlaubt, darauf zu stoppen.

#### Untot

Das **Phantom** ist ein untoter Charakter.





## Golem

Bewegung: 2  
Kampfkraft: 4

### Mauerbrecher

Ein **Golem** kann eine angrenzende Mauer für 1 AP zerstören. Dazu platziert man den entsprechenden Marker «zerstörte Mauer» (Figur 1). Wenn der Golem eine Mauer zerstört, bleibt er dort stehen, wo er ist. Wenn er sich auf das Feld auf der anderen Seite der zerstörten Mauer bewegen möchte, muss er dazu 1 AP ausgeben. Die Marker werden generell auf einem Kerker-Raum abgelegt und drehen sich immer mit dem Saal mit. Mit einem solchen Marker kann nur eine Mauer markiert werden. Während einer Partie DT kann ein Golem maximal 3 Mauern zerstören.



Für 2 AP kann der blaue **Golem** die Doppelmauer im Süden durchbrechen. Für einen weiteren AP kann sich der Golem auf den blauen **Schatz** ziehen.

Für 3 AP kann der **Golem** sich im **Pentakel-Raum** neben das **Phantom** stellen: 1 AP um sich neben der Mauer zu stellen, 1 AP um die Mauer zu durchbrechen und 1 AP um sich 2 Felder vorwärts zu bewegen und neben dem **Phantom** stehen zu bleiben. Von diesem

Moment an zählt der **Pentakel-Raum** nicht mehr als SP für gelb, solange der **Golem** weder tot ist, noch sich aus dem Raum entfernt hat.

**Spezialfall:** Wenn zwei benachbarte Kerker eine Doppelmauer bilden, kann ein Golem auch diese aufbrechen, muss dafür aber 2 AP bezahlen. Ein entsprechender Marker mit einer zerstörten Mauer wird dann in beiden Kerker-Räumen auf die entsprechenden Mauerabschnitten gelegt.



## M Illusionistin

Bewegung: 4  
Kampfkraft: 1



### Illusionen

Die **Illusionistin** kann für 1 PA einen Fallen- oder einen Geröllmarker platzieren. Diese Fallen- bzw. Geröllfelder behindern alle Figuren, außer die **Illusionistin**, die sie platziert hat. Jede **Illusionistin** kann nur eine Fallenmarke und eine Geröllmarke im Labyrinth platzieren. Dazu verwendet jeder Spieler die entsprechenden Marker seiner Farbe. Die Marker dürfen auf jedes freie und leere Bodenfeld in Sichtlinie der **Illusionistin** gesetzt werden. Der Fallenmarker wird wie eine gewöhnliche Falle behandelt, mit der Ausnahme, dass die **Illusionistin** derselben Farbe sie ohne Hilfsmittel passieren kann, auf den markierten Feldern aber nicht stehen bleiben darf.

Für 1 AP kann die **Illusionistin** einen eigenen aktiven Marker in ihrer Sichtlinie entfernen und gleich wieder in ihrer Sichtlinie setzen oder ihn einfach entfernen, um ihn zu einem anderen Zeitpunkt wieder zu platzieren.

Die Marker sind ebenso wie die Gittermarker und Marker für zerstörte Mauern nicht von der 2. Goldenen Regel betroffen. Wenn eine **Illusionistin** eliminiert wird, werden all ihre Illusionen aus dem Labyrinth entfernt.

### Gelehrt / Zauberkundig

Die **Illusionistin** ist in den magischen Künsten unterrichtet. Sie kann wie alle magisch begabten Charaktere **Schriftrollen** verwenden.



## Waffenmeisterin

Bewegung: 3  
Kampfkraft: 3

### Kampftechnik

Wenn die **Waffenmeisterin** in einen Kampf verwickelt wird, kann der Spieler, der sie kontrolliert, die vom Gegenspieler gespielte Kampfkarte anschauen, bevor er seine eigene Karte ausspielt. Diese Technik funktioniert auch im Massenkampf, jedoch nicht auf Distanz.

Wenn beide **Waffenmeisterinnen** am Kampf teilnehmen, heben sich ihre Fähigkeiten auf, und der Kampf wird normal abgewickelt.

PALA & DRA



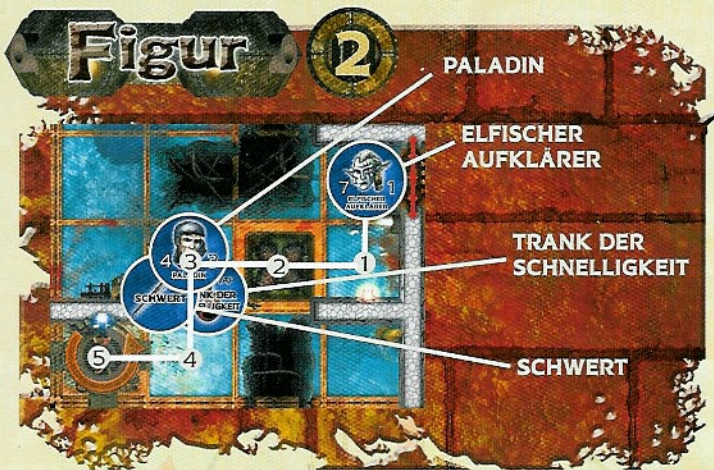
## 2 Paladin

Bewegung: 4  
Kampfkraft: 3

### Kräftig

Ein **Paladin** kann 2 Gegenstände transportieren (Schéma 2). Er ist eine Ausnahme der 2. Goldenen Regel, da er auch 1 Gegenstand und eine verletzte Figur oder 2 Verletzte transportieren kann. Wenn ein **Paladin** getötet wird, bleiben Gegenstände oder Verletzte auf dem Feld liegen, bis andere Figuren über dieses Feld hinweggehen und sie dabei aufnehmen. Nur ein **Paladin** darf auf einem Feld stehenbleiben, auf dem zwei Gegenstände liegen. Ein **Paladin** der 2 Gegenstände trägt, kann beide benutzen.

Diese Fähigkeit bleibt auch dann erhalten, wenn der **Paladin** verletzt ist.



Der **Paladin** ist verwundet. Er führte ein Schwert und einen Geschwindigkeitstrank mit sich. Der **Elfenaufklärer** kann seine Bewegung nicht auf dem **Paladin** beenden. Für einen Aktionspunkt kann er über den **Paladin** hinwegziehen, den Geschwindigkeitstrank aufnehmen und seine Bewegung auf dem Rotation-Mechanismus beenden.



## Taschendieb

Bewegung: 6  
Kampfkraft: 2

### Diebstahl

Der **Taschendieb** kann für 1 AP einer gegnerischen Figur auf einem angrenzenden Feld einen Gegenstand stehlen. Der Gegenstand wird einfach unter den **Taschendieb** gelegt. Jedoch kann der **Taschendieb** nichts klauen, wenn er bereits einen Gegenstand oder einen Verletzten mitsichführt. Verletzte sind auch keine Gegenstände, deshalb darf er auch keine verletzten gegnerischen Figuren stehlen, die gerade von gegnerischen Figuren getragen werden.



### Beschreibung der neuen Gegenstände



## Ring der Teleportation

Der **Teleportationsring** kann für 1 AP einmal aktiviert werden, um sich dadurch auf irgendein leeres Bodenfeld eines angrenzenden Kerkers zu teleportieren (Ziel kann nie derselbe Saal sein). Das Bodenfeld muss sich nicht nach einmaligem Gebrauch wird der Ring aus dem Spiel entfernt.



Der **Rote Drache** möchte seinen **Teleportationsring** benutzen. Für 1 AP kann er sich auf eines der Felder bewegen, die mit einem weißen Drachen gekennzeichnet sind. Anschließend wird die Karte des **Rings** abgelegt.





## Flammenschutzschild

Ein Charakter, der den **Flammenschutzschild** trägt, ist gegen den Effekt des Feuerballs und den Feueratem des **Roter Drachen** geschützt. Dieser Gegenstand erlaubt es auch, unter Steinschlagfallen durchzugehen.



## Schlüssel

Ein Charakter mit einem **Schlüssel** kann angrenzende Gitter für 1 AP öffnen oder schließen (wie die Diebin). Dazu wird ein Marker mit geöffnetem Gitter hingelegt oder entfernt. Der **Schlüssel** ist ein aktiver Gegenstand, der beliebig oft eingesetzt werden kann und -- sofern vorhanden -- auch mehrmals in die Startaufstellung aufgenommen werden kann.



## Schriftrolle «Bezauberung»

Dieser Gegenstand kann nur von Zauberkundigen (z. B.: **Illusionistin** oder **Magier**) genutzt werden. Für 1 AP erhält der Zauberkundige die Kontrolle über eine gegnerische Figur, die sich auf derselben Kerker-Raum-Tafel befindet. Der Zauberkundige, der diese **Schriftrolle** einsetzen will, muss sein Ziel also nicht in Sichtlinie haben. Nach Benutzung wird die **Schriftrolle** aus dem Spiel genommen. Mit der bezauberten Figur können bis zum Ende der Runde 3 gültige (nach allen Regeln von DT) Aktionen durchgeführt werden (=3 AP). Die Aktionen dürfen sich mit den regulären Aktionen des Spielers abwechseln. Eine bezauberte Figur kann nicht eine Figur ihrer eigenen Farbe angreifen. In einem Kampf wird die Kampf-Karte vom Besitzer der bezauberten Figur gespielt. Bei einem Sprung über eine Fallgrube muss jedoch der Spieler, der die **Schriftrolle** eingesetzt hat, eine Sprung-Karte abgeben. Wenn die bezauberte Figur eine gegnerische Figur vernichtet, erhält der Besitzer der bezauberten Figur den Siegpunkt. Wenn mit einem Zeitlimit gespielt wird, erhält der Spieler, der diese **Schriftrolle** einsetzt zusätzlich 1 Minute Bedenkzeit.



## Drachentöter

Die Figur, welche das **Drachentöter-Schwert** trägt, erhält im Kampf gegen einen **Roter Drache** einen Bonus von +4 auf ihren Kampfwert. Ein **Roter Drache**, der im Kampf mit einem **Drachentöter** unterliegt, wird nicht verletzt, sondern stattdessen sofort eliminiert.

## Beschreibung der neuen Labyrinth-Elemente



## Nebel

Eine Figur, die sich auf einem Nebelfeld befindet, darf nicht als Ziel für den **Feuerball**, den Feueratem eines **Roter Drachen** oder die **Schriftrolle «Bezauberung»** gewählt werden. Eine Sichtlinie kann nicht in ein Nebelfeld hinein (oder durch es hindurch). Allerdings kann ein Charakter aus einem Nebelfeld heraus schauen, sofern nicht andere Nebelfelder die Sichtlinie stören. Wenn sich zwei gegnerische Figuren auf benachbarten Feldern befinden (ohne Mauer oder geschlossenes Gitter dazwischen), kann ein Nahkampf stattfinden, egal ob der Verteidiger oder das Opfer im **Nebel** stehen (oder gar beide). **Nebel** behindert nicht die Bewegung von Figuren, dennoch sind Nebelfelder keine Bodenfelder, und somit dürfen beim Aufdecken eines Saals keine Gegenstände oder Figuren auf Nebelfeldern platziert werden.



Der **Magier** kann den **Roter Drache** mit seinem **Feuerball** töten. Aber der **Paladin** ist wegen der Fallgrube mit dem **Nebel** kein gültiges Ziel.

Die **Illusionistin** trägt die **Schriftrolle «Bezauberung»**. Sie kann den **Magier** damit nicht beeinflussen, da er auf einem Nebelfeld steht. Aber sie kann den **Mechanork** damit bezaubern. Mit den 3 Aktionen könnte sie ihn dazu bringen, den Saal zu drehen, um den **Roter Drache** vor dem **Feuerball** des **Magiers** in Sicherheit zu bringen. Anschließend könnte er sich zweimal fortbewegen und sich unter der **Steinschlag-Falle** selbst zu töten (Spieler Gelb erhält 1 VP).



**PALA  
& DRA**



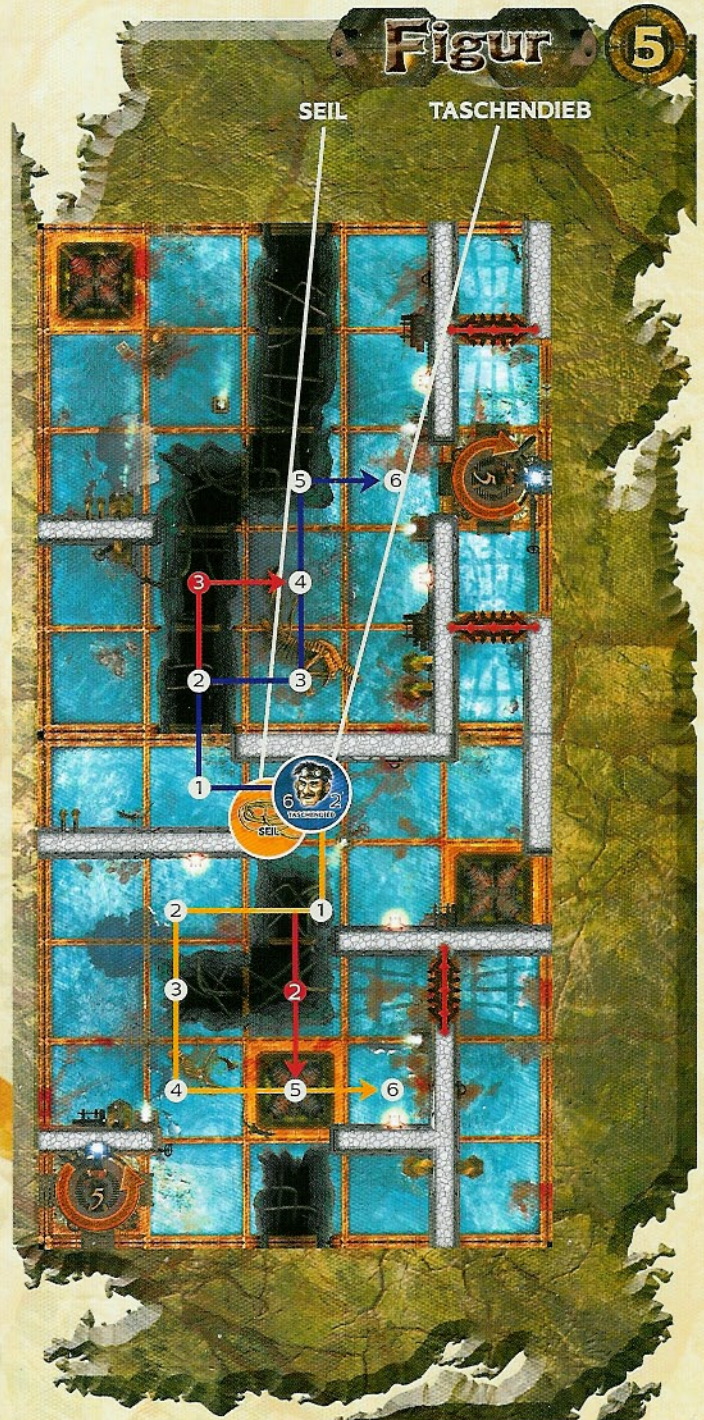
## Steinschlag-Falle

**Steinschlag-Fallen** werden ausgelöst, sobald sich eine nicht-fliegende Figur auf ein entsprechendes Fallenfeld bewegt (solch ein Feld enthält einen gewichtsempfindlichen Mechanismus, der bei zu starker Belastung die Falle auslöst). Eine Figur, die ungeschützt und nicht fliegend das Feld betritt, wird sofort durch den Steinschlag vernichtet, sofern sie nicht einen **Schild** trägt. Andernfalls löst sich ein grosser Steinblock aus der Decke und macht das unglückliche Opfer darunter platt. Ein **Schild** wird bei einem solchen Einsatz nicht vernichtet. Ein durch einen **Schild** geschützter Charakter kann also die **Steinschlag-Falle** passieren, darf aber nicht darunter stehen bleiben. Fliegende Figuren und das **Phantom** lösen die **Steinschlag-Falle** nicht aus. Mit einer Sprung-Karte kann diese Falle ebenfalls überwunden werden, ohne sie auszulösen. Gegenstände auf einem **Steinschlag-Feld** können nur mit einem **Schild** abgeholt werden, indem der Charakter hinzieht, den **Schild** gegen den Gegenstand austauscht und weiterzieht. Eine fliegende Figur kann ebenfalls auf diesen Fallen liegengebliebene Gegenstände auflesen oder dort Gegenstände deponieren, ohne die Fallen auszulösen. Beim Passieren mit einer Sprungkarte können keine Gegenstände aufgehoben werden. **Steinschlag-Fallen** blockieren die Sichtlinie nicht und können nicht mit Hilfe eines **Seils** passiert werden.



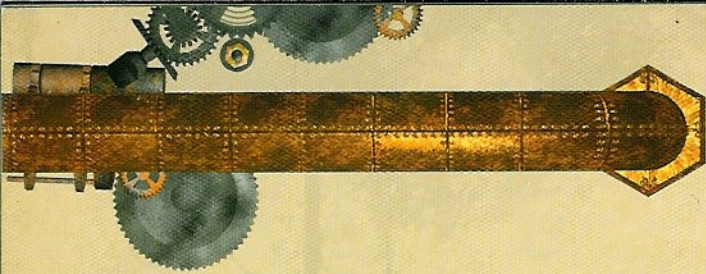
## Spalte

Nur fliegende Charaktere und das **Phantom** können die **Spalte** ohne Hilfsmittel überqueren, aber auch sie dürfen nicht auf einem solchen Feld anhalten. Eine **Spalte** lässt sich mit einer Sprung-Karte überqueren. Hier gelten dieselben Regeln wie beim Springen über eine Fallgrube (Figur 5). Die **Diebin** kann **Spalten** nicht ohne Hilfsmittel überqueren oder auf einem solchen Feld stehen bleiben. Mit dem **Seil** kann ein Charakter die **Spalte** ebenfalls wie gewohnt überqueren oder sogar darauf anhalten.



Mit einem Seil kann nur ein Felde mit einer **Spalte** auf einmal überquert werden. Der **Taschendieb** hat ein **Seil**. Für 1 AP kann er sich 6 Felder fortbewegen. Beispielsweise wie die blauen oder gelben Pfeile. Die roten Pfeile zeigen nichterlaubte Bewegungen an.





## Jungbrunnen

Eine verletzte Figur neben einem **Jungbrunnen** kann für 1 AP von dem Wasser trinken. Die Figur ist sofort geheilt. Dabei muss unbedingt die 2. Goldene Regel beachtet werden! Eine durch den **Jungbrunnen** geheilte Figur darf noch weitere AP einsetzen. Der Heilbrunnen ist ein 3D-Hindernis.



## Pentakel-Raum

Der **Pentakel-Raum** besteht aus 4 Feldern. Ein Spieler erhält 1 SP, sofern nur er eine unverletzte Figur auf einem der 4 Feldern des Raumes stehen hat. Sobald eine gegnerische Figur (verletzt oder unverletzt) im selben Raum anwesend ist, entfällt der SP für das Besetzen des **Pentakel-Raumes**. Die 4 Felder des **Pentakel-Raumes** gelten nicht als reguläre Bodenfelder.

## DIE TURNIERE UND DIE PROMOTOUR:

Dungeon Twister eignet sich hervorragend, um Turniere zu spielen und durch eine Promotionstour wollen wir die Fangemeinde des Spiels stetig vergrößern.

Wir organisieren in ganz Deutschland ganzjährig Turniere und Spielenachmittage, in Spielefachgeschäften und bei Veranstaltungen. Fragt den Fachhändler in Eurer Nähe. Durch Teilnahme bei diesen Turnieren könnt Ihr euch für die Deutsche Meisterschaftsendrunde qualifizieren. Die Teilnehmer bei den deutschen Meisterschaften können sich dann für die Endrunde der Europameisterschaft qualifizieren.

Einzelheiten und Termine findet Ihr auf:

[www.dungeontwister.de](http://www.dungeontwister.de)

## Glossar



**Zauberkundiger:** Figuren, welche Schriftrollen einsetzen können, gelten als Zauberkundig (z. B.: **Magier** und **Illusionist**in).



**Untot:** Gewisse Figuren, Gegenstände und Labyrinth-Elemente zukünftiger Erweiterungen wirken sich auf untote Figuren aus.

**3D-Hindernis:** Objekte und Hindernisse des Labyrinths, welche die Sichtlinie blockieren, werden als 3D-Hindernisse eingestuft. Felder mit 3D-Hindernissen kann man weder durchqueren noch auf ihnen stehenbleiben. 3D-Objekte können von fliegenden Figuren und dem **Phantom** passiert werden, doch auch sie dürfen nicht darauf stehenbleiben.

**Häufige Gegenstände:** In einer DT-Mannschaft können häufige Gegenstände mehrfach vorhanden sein, falls der Spieler über mehrere dieser Plättchen verfügt. Das **Seil** und der **Schlüssel** sind häufige Gegenstände.



## Präzisierung:



### Seil

Ein **Seil** erlaubt nur das Durchqueren eines einzigen Hindernisfeldes (wie **Fallgrube** oder **Spalte**) auf einmal. Ein **Seil** verbindet (gerade oder L-förmig) zwei an eine **Fallgrube** oder **Spalte** angrenzende Bodenfelder. Man muss sich vorstellen, dass das **Seil** an beiden Seiten befestigt werden muss, damit man das Hindernis überwinden kann. Das **Seil** ist ein häufiger Gegenstand.

