EIN SPIEL VON CHRISTOPHE BŒLINGER

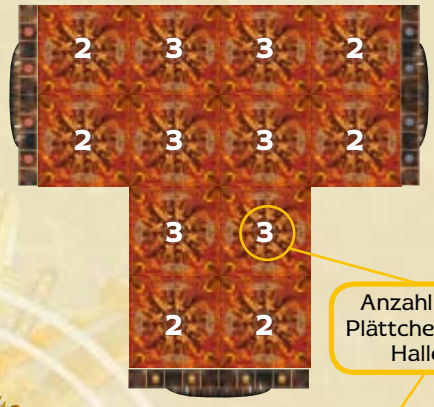
3/4 SPIELER

SPIELREGEL & SZENARIENHEFT

ERWEITERUNG

pro Ludo!
GmbH

Aufstellung bei 3 Spielern



Aufstellung bei 4 Spielern

Material/Inhalt

• 8 quadratische Hallen

• 2 Startzonen (1 pro Spieler)

• 2 Sichtschirme/Spielhilfen

• 2 Sätze Plättchen (1 pro Spieler) à 8 Figuren und 6 Gegenstände

• 2 x 8 Figuren aus Karton und 16 Sockel

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

• verschiedene Marker: offene Gitter/zerstörte Gitter

• verschiedene Marker um die erfolgten Aktionen zu zählen

• 4 Kleine Startzonen in 4 unterschiedlichen Farben

Anzahl Spieler

Indem Sie ein Basisspiel und diese Erweiterung vereinigen, können Sie mit 3 oder 4 Spielern spielen.

Die Regeln für 3 und 4 Spieler sind identisch mit den Regeln für 2 Spieler, mit Ausnahme der folgenden Punkte:

- Die Partie wird auf mindestens 6 Siegpunkte gespielt.
- Sie können Ihre Spielfiguren über jede gegnerische Startzone herausziehen.
- Die Aufstellung erfolgt in anderer Form (siehe die beiden oben abgebildeten Schemata). Sie müssen 6 Paare mit jeweils 2 Hallen auswählen.
- Der Spielablauf erfolgt im Uhrzeigersinn.
- Wenn ein Spieler eine Halle aufdeckt, so platziert der Spieler rechts von ihm die Gegenstände seiner Farbe.
- Eine verletzte Spielfigur kann getötet werden, bevor der Spieler, der sie kontrolliert, wieder an der Reihe ist (Beispiel: Wenn eine Spielfigur von Spieler 3 während der Runde von Spieler 1 verletzt wird, so kann Spieler 2 ihr während seiner Runde den Rest geben, also noch bevor Spieler 3 sie hätte heilen oder regenerieren können).
- Gruppenkämpfe mit 3 oder 4 Farben sind nicht erlaubt.
- Wenn ein Spieler eine zentral liegende Halle aufdeckt, sucht er sich eine Kante aus, hebt diese an und dreht die Halle von dieser Kante her um.

Doch das war noch nicht alles, was die Version für 3 oder 4 Spieler zu bieten hat: Hier finden Sie eine ganze Reihe unveröffentlichter Szenarien.

DIE DURCHQUERUNG

Geschichte

Ein riesiges Labyrinth in quadratischer Form. Ein Berg von Gegenständen in der Mitte und Abenteurer, die auf der gegenüberliegenden Seite entkommen können, jedoch nicht über die Flanken. Es scheint, als wünsche sich der Erzmagier Action! Er hat die Nase voll von Witzbolden, die durch den nächstgelegenen Ausgang entkommen. Sie müssen sich Ihre Freiheit verdienen.

ANZAHL DER SPIELER 4

Notwendige Erweiterungen

Für dieses Szenario wird nur das Basisspiel und die Erweiterung 3/4 Spieler benötigt.

Grundriss des Dungeons

Es werden alle Hallen des Basisspiels und der Erweiterung 3/4 Spieler verwendet. Mischen Sie alle Hallen und legen Sie sie wie oben abgebildet verdeckt aus.

Startzone-Mannschaften

Jeder Spieler beginnt die Partie mit 8 Spielfiguren und 6 Gegenständen einschließlich des Materials aus dem Basisset von Dungeon Twister.

Aufstellung und Platzierung der Plättchen

Jeder Spieler verfügt über 4 verdeckte Spielfiguren auf seiner Startzone.

Die Spieler setzen anschließend ihre restlichen Plättchen verdeckt in die Hallen, wobei die maximale Kapazität jeder Halle wie auf dem oben abgedruckten Schema eingehalten werden muss.

Gleichwohl dürfen in Hallen mit einer Kapazität von 2 Plättchen nur Charaktere platziert werden. In Hallen mit einer Kapazität von 3 Plättchen dürfen die Spieler nur Gegenstände platzieren.

Sonderregeln

Stellt sich beim Aufdecken einer Halle heraus, dass ein Spieler sich geirrt hat (Beispiel: Er hat einen Charakter in einer Halle platziert, in der sich nur Gegenstände befinden dürfen, oder umgekehrt), so wird das beanstandete Plättchen abgelegt, ohne dass jemand SP dafür erhält.

Bedingungen für den Sieg

Dieses Szenario wird auf 6 Siegpunkte gespielt.

Die Spieler markieren die SP jedes Mal, wenn sie eine gegnerische Figur eliminieren.

Die Spieler markieren die SP ebenfalls, wenn sie eine eigene Spielfigur herausführen (1 SP pro Spielfigur, 2 SP für den Goblin und einen zusätzlichen SP für den Schatz).

Allerdings können die Spielfiguren jedes Spielers nur aus der Startzone herausziehen, die gegenüber ihrer eigenen Startzone liegt.

DIE PYRAMIDE

Geschichte

Der Erzmagier hat dieses Labyrinth in Erinnerung an seine Reisen in die Länder von Pyra-Midis konstruiert. Diese Gegend wird von Schlangenmenschen bewohnt, die Monumente in der Form von Pyramiden errichtet haben, um ihre Götter zu verehren.

An der Spitze der unterirdischen Pyramide des Erzmagiers befindet sich eine besondere Halle, die es den Gefangenen erlaubt zu entkommen, indem sie wie mit einem Aufzug an die Oberfläche gelangen.

Die Abenteurer kommen am Fuße der Pyramide an und müssen die verschiedenen Ebenen erklimmen, um die Spitze zu erreichen.

Hier, auf dieser letzten Ebene, können sie eine Hebevorrichtung mit Dampfantrieb aktivieren, die ans Tageslicht führt.

Notwendige Erweiterungen

Für dieses Szenario wird nur das Basisspiel und die Erweiterung 3/4 Spieler benötigt.

Grundriss des Dungeons

Platzieren Sie die mit einem A markierte Halle verdeckt an der Spitze der Pyramide wie im unten abgebildeten Schema angezeigt.

Mischen Sie die 15 anderen Hallen und platzieren Sie sie verdeckt nach der Struktur, die im unten abgedruckten Schema angezeigt wird.

Die Farbe der Startzonen hat in diesem Szenario keine Bedeutung.

ANZAHL DER SPIELER 4

Startzone–Mannschaften

Jeder Spieler beginnt die Partie mit 6 Spielfiguren seiner Wahl und 6 Gegenständen einschließlich des Materials aus dem Basisset von Dungeon Twister.

Aufstellung und Platzierung der Plättchen

Die Pyramide enthält 5 Ebenen. Die erste Ebene besteht hierbei aus den Startzonen. Die zweite Ebene besteht aus 6 Hallen, die dritte Ebene aus 5 Hallen, die vierte Ebene aus 4 Hallen und die fünfte Ebene besteht nur aus einer Halle. Der Startspieler wird ausgelost. Er beginnt damit, eine Spielfigur zu platzieren und so geht es reihum im Uhrzeigersinn.

Beginnend mit dem ersten Spieler setzt jeder Spieler eine Spielfigur auf irgendeinen freien, leuchtenden Kreis auf irgendeiner Startzone (egal auf welche Farbe), bis jeder Spieler seine 3 Spielfiguren platziert hat.

Somit werden insgesamt 12 Spielfiguren auf den Startzonen platziert und Figuren verschiedener Farben können sich auf derselben Startzone befinden, unabhängig von ihrer Farbe. Alle Spielfiguren werden verdeckt platziert. Die erste Ebene ist also voll belegt. Die Spieler platzieren anschließend ihre restlichen Plättchen verdeckt in den Hallen, wobei sie die maximale Kapazität jeder Halle einhalten und indem sie Ebene für Ebene vorgehen.

In den Hallen der zweiten Ebene können die Spieler nur Figuren platzieren. Sobald die zweite Ebene vollkommen belegt ist, können die Spieler damit beginnen, ihre Plättchen auf der dritten Ebene zu platzieren.

In den Hallen der Ebenen 3, 4 und 5 können die Spieler nur Gegenstände platzieren.

Die Ebenen werden eine nach der anderen vervollständigt, indem immer nach oben hin und gegen den Uhrzeigersinn vorgegangen wird, bis der letzte Spieler einen Gegenstand in der einzigen Halle der fünften Ebene platziert.

Sonderregeln

Stellt sich beim Aufdecken einer Halle heraus, dass ein Spieler sich geirrt hat (Beispiel: Er hat einen Charakter in einer Halle platziert, in der sich nur Gegenstände befinden dürfen, oder umgekehrt), so wird das beanstandete Plättchen abgelegt, ohne dass jemand SP dafür erhält. Geben Sie beim Aufdecken einer Halle Acht darauf, dass die Verschiebung der Anzahl der Kästchen, links und rechts von den Hallen eingehalten wird (siehe oben abgebildetes Schema). Eine Spielfigur, die sich auf der Startzone befindet, kann nicht im Nahkampf angegriffen werden (ein Feuerball kann tadellos dazu genutzt werden, den Weg frei zu machen!).

Auf den Startzonen kann eine Spielfigur an einem Gegner vorbei gehen, darf dort jedoch nicht anhalten.

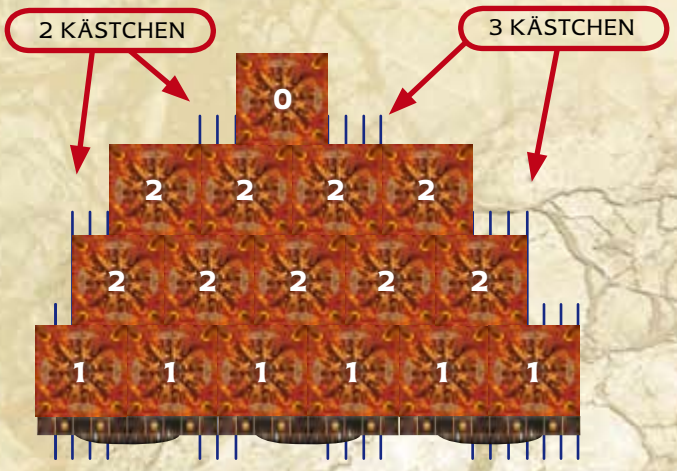
Bedingungen für den Sieg

- Der erste Spieler, der mindestens 4 SP besitzt, wird zum Sieger erklärt.
- Die Partie kann durchaus in einem Unentschieden enden (wenn niemand 4 SP erreicht).
- Die Spieler erhalten keine Siegpunkte für eliminierte Gegner.
- Um aus dem Labyrinth zu entkommen muss eine Spielfigur den Rotationsmechanismus in der Halle auf der fünften Ebene erreichen. Hat sie den Mechanismus einmal erreicht, so aktiviert sie ihn für 1 AP und wird nach oben gebracht. Die Halle wird aus der Struktur entnommen. Lösen Sie sie augenblicklich von Ebene 4. Alle Spielfiguren des aktiven Spielers, die sich in dieser Halle befinden, können für 1 AP entkommen, unabhängig davon, wo sie sich in der Halle befinden.
- Am Ende der Runde des aktiven Spielers drehen Sie die Halle um ein Viertel in ihre Rotationsrichtung und platzieren sie wieder an Ebene 4 unter Berücksichtigung der auf dem Plan angegebenen Kästchen (2 Kästchen links, 3 Kästchen rechts).

Version für 3 Spieler

Alle Regeln, die in der Version für 4 Spieler aufgeführt sind, sind auch für die Version für 3 Spieler dieses Szenarios gültig, mit Ausnahme der folgenden Punkte:

- Die maximale Kapazität der Hallen wird von dem unten abgebildeten Schema angegeben.
- Die Hallen der Ebene 2 können nur Figuren beinhalten.
- Die Hallen der Ebenen 3 und 4 können nur Gegenstände beinhalten.
- Bei der ersten Platzierung der Figuren auf der ersten Ebene (Startzonen) setzt jeder Spieler 4 Figuren.



RUSH-OUT !

Geschichte

3 Mannschaften! Ein lang gezogenes Labyrinth! 15 Figuren auf einer großen Startlinie! Und nur ein einziger Ausgang! Massaker und andere Gemetzel werden Ihnen heute nichts einbringen, denn der Erzmagier möchte nur auf die schnellste Mannschaft wetten und sich an diesem zügellosen Wettlauf in die Freiheit ergötzen.

Er zweifelt nicht daran, dass dennoch einige Ohrfeigen verteilt werden und dass es nicht an Charakteren mangeln wird, die zu Boden gehen...

Notwendige Erweiterungen

Für dieses Szenario wird nur das Basisspiel und die Erweiterung 3/4 Spieler benötigt.

Grundriss des Dungeons

Mischen Sie die 14 Hallen und platzieren Sie sie verdeckt wie in gegenüberliegendem Schema abgebildet.

In diesem Szenario haben die Farben der Startzonen (und der Ankunftszonen) keine Bedeutung.

ANZAHL DER SPIELER 3

Startzone–Mannschaften

Jeder Spieler beginnt die Partie mit 8 Spielfiguren und 6 Gegenständen einschließlich des Materials aus dem Basisset von Dungeon Twister.

Aufstellung und Platzierung der Plättchen

Der Startspieler wird ausgelost. Er beginnt mit der Platzierung und so geht es reihum im Uhrzeigersinn.

Beginnend mit dem Startspieler setzt jeder Spieler abwechselnd eine Figur auf irgendeinen der freien, leuchtenden Kreise auf irgendeiner großen Startzone (die Farbe ist hierbei unwichtig), und zwar so lange, bis jeder Spieler 5 Figuren platziert hat (es bleibt also ein Platz unbesetzt).

Die Spieler platzieren anschließend ihre restlichen Plättchen verdeckt in den Hallen, wobei die maximale Kapazität beachtet werden muss. Außerdem dürfen sich in Hallen, die mit einer 2 markiert sind, nur Gegenstände befinden.

Sonderregeln

Stellt sich beim Aufdecken einer Halle heraus, dass ein Spieler sich geirrt hat (Beispiel: Er hat einen Charakter in einer Halle platziert, in der sich nur Gegenstände befinden dürfen, oder umgekehrt), so wird das beanstandete Plättchen abgelegt, ohne dass jemand SP dafür erhält.

Eine Spielfigur, die sich auf der Startzone befindet, kann nicht im Nahkampf angegriffen werden (ein Feuerball kann tadellos dazu genutzt werden, den Weg frei zu machen!). Auf den Startzonen kann eine Spielfigur an einem Gegner vorbei gehen, darf dort jedoch nicht anhalten.

Bedingungen für den Sieg

- Die Partie wird auf 4 komplette Kartenzyklen gespielt (insgesamt 48 Runden).
- Wenn die Partie beginnt, platzieren Sie einen Aktionsmarker vor den 3. Spieler (der rechts neben dem Startspieler sitzt), nachdem der 1. Spieler seinen Zug beendet hat. Jedes Mal, wenn der 3. Spieler seine Aktionskarten wieder aufnimmt, legt er einen neuen Aktionsmarker vor sich ab. Sobald der 3. Spieler den 5. Aktionsmarker vor sich ablegt, endet die Partie. Es werden 4 komplette Zyklen gespielt worden sein (48 Runden).
- Im Verlauf der Partie markieren die Spieler 1 SP für jede Figur, die sie aus den zwei kleinen Ausgangszonen hinausführen. Der Goblin gibt immer noch 2 SP, wenn er auf diese Weise entkommt, der Schatz gibt 1 zusätzlichen Siegpunkt.
- Eliminierte Figuren geben keine SP. Sieger ist der Spieler, der am Ende der 4 Spielzyklen am meisten SP gesammelt hat.

UND DIE INGENIEURE ERFINDEN ... DEN FAHRSTUHL

Geschichte

Der Erzmagier ist der Monotonie der sich nur um sich selbst drehenden Hallen ein wenig überdrüssig geworden und verlangt von den Gnomen und Zwergen, ein völlig neuartiges, tödlichen Labyrinths für ihn zu entwickeln, in denen die Hallen sich vertauschen...

Die besten Ingenieure der Gnome und Zwerge nehmen sich also dieser Aufgabe an und kommen zurück mit den Plänen eines Dungeon, das eine Halle beinhaltet, die auf Gleisen verschiebbar ist. Sie nennen sie „Fahrstuhl".

Drei Jahre harter Arbeit später beeilt sich der Erzmagier voller Vorfreude auf sein neues Spielzeug damit, einige Abenteurer mitten in sein Dungeon zu teleportieren, das mit dem neuen Verfahren, dem „Fahrstuhl", ausgestattet ist.

Die Überraschung der armen Helden, Opfer dieses ultimativen Wahns, wird unermesslich sein. Doch das ist unbedeutend, denn gerade dies bereitet dem Erzmagier Freude!

ANZAHL DER SPIELER 4

Notwendige Erweiterungen

Für dieses Szenario wird nur das Basisspiel und die Erweiterung 3/4 Spieler benötigt.

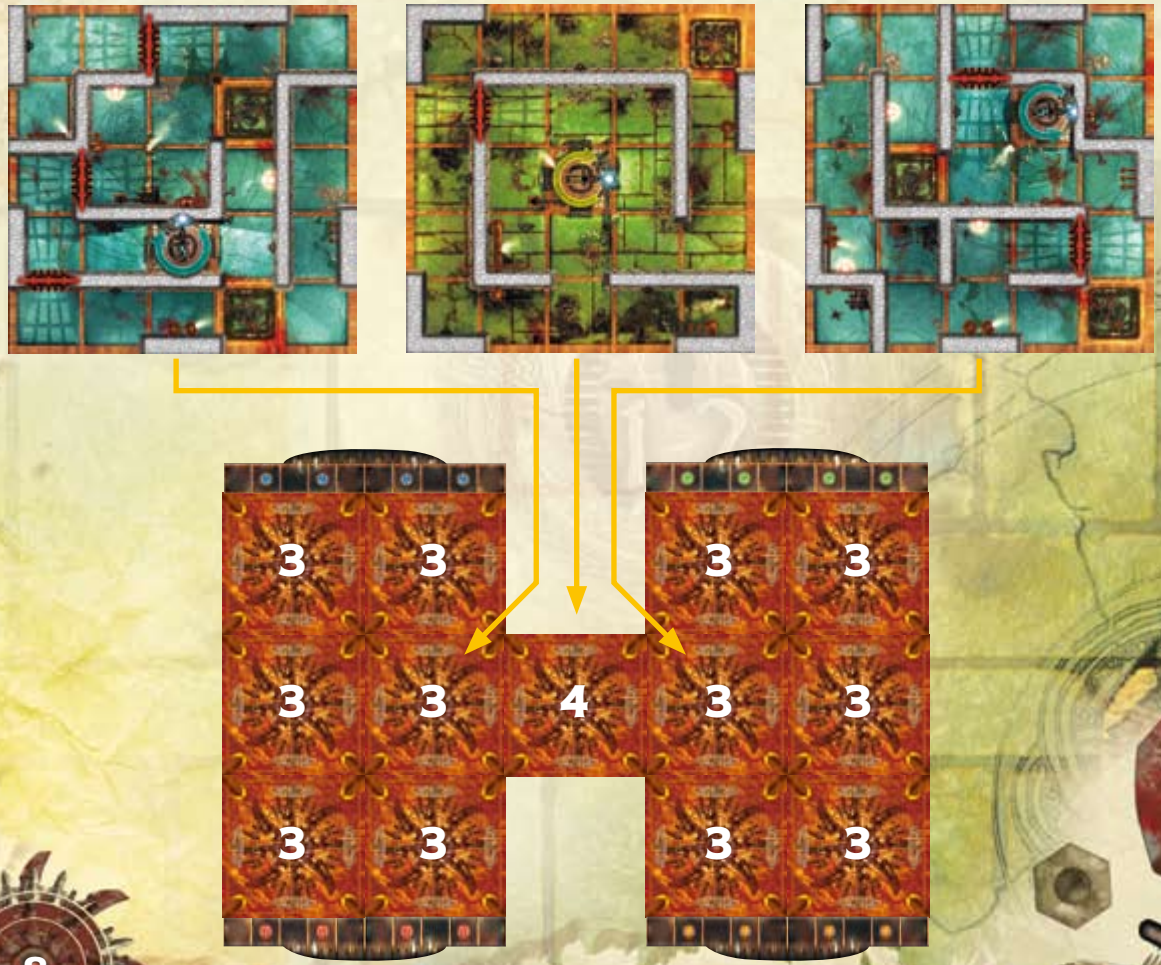
Grundriss des Dungeons

Die 2 Hallen mit dem Rotationsmechanismus 3 und die Halle mit der 1 (siehe unten) werden an die angegebenen Plätze in zufälliger Ausrichtung gelegt.

Alle anderen Hallen werden gemischt und zufällig auf den verbleibenden Plätzen platziert.

Die insgesamt 13 Hallen werden verdeckt ausgelegt.

Der Fahrstuhl



Startzone–Mannschaften

Jeder Spieler beginnt die Partie mit 8 Spielfiguren und 6 Gegenständen einschließlich des Materials aus dem Basisset von Dungeon Twister.

Aufstellung und Platzierung der Plättchen

Die mit der 1 markierte Halle wird „Fahrstuhl“ genannt. In der Platzierungsphase können die Spieler hier nur Gegenstände ablegen, bis zu 4 Plättchen. Der Rest der Platzierung folgt den üblichen Regeln, d. h. 4 Figuren auf der Startzone jedes Spielers und 3 Plättchen pro Halle (mit Ausnahme des Fahrstuhls), Figuren und/oder Gegenstände vermischt.

Sonderregeln

Für 1 AP kann eine Figur, die sich auf dem Rotationsmechanismus der Hallen 1 oder 3 befindet, den Fahrstuhl vertikal nach oben oder nach unten verschieben. Die Halle dreht sich hierbei nicht um sich selbst. Es gibt also drei verschiedene Arten, den Fahrstuhl zu steuern: nach oben, nach unten und drehen.

Alle Hallen dieses Szenarios (einschließlich des Fahrstuhls) können gleichfalls wie gewohnt gedreht werden.

Bedingungen für den Sieg

- Dieses Szenario wird auf 6 SP gespielt.
- Die Spieler markieren die SP wie gewohnt, aber um SP für herausgeführte Figuren zu bekommen muss blau aus der gelben Zone herausgehen und gelb aus der blauen Zone. Dementsprechend muss grün aus der roten Zone und rot aus der grünen Zone herausgehen.

WO IST DER AUSGANG ?

Geschichte

Der Erzmagier ist teuflisch, was keine Neuigkeit ist. Er liebt es, sich an den Schwierigkeiten zu ergötzen, denen die Abenteurer trotzen müssen und an den Kreaturen, die er in seine Dungeons teleportiert.

Dieses Mal hat er ein Labyrinth bauen lassen, das so groß und so verschlungen ist, dass die Abenteurer sich darin verlieren. Und selbst wenn sie einen Ausgang finden, kann es sein, dass es nicht der richtige Ausgang ist.

In dieses Labyrinth teleportiert der Erzmagier mehrere Gruppen. Doch zu jeder Gruppe gehört nur ein einziger, permanenter Ausgang. So viel Mühe und so viele Kämpfe von Seiten der Abenteurer, nur um sich dann vor einem Ausgang wieder zu finden, den sie nicht durchschreiten können, ohne zur Strafe vernichtet zur werden. Das ist zu ungerecht! Sicher, für die Abenteurer schon... aber umso unterhaltsamer für den Erzmagier.

Notwendige Erweiterungen

Für dieses Szenario wird nur das Basisspiel und die Erweiterung 3/4 Spieler benötigt.

Grundriss des Dungeons

Alle Hallen des Basisspiels und der Erweiterung 3/4 Spieler werden verwendet. Mischen Sie alle Hallen und legen Sie sie verdeckt nach dem unten abgebildeten Schema aus. Die kleinen Startzonen werden gemischt und verdeckt an die angegebenen Stellen gelegt. Sie werden bis zum Ende der Platzierungsphase nicht aufgedeckt.

Bei diesem Szenario haben die Farben der großen Startzonen keine Bedeutung.

Startzone–Mannschaften

Jeder Spieler beginnt die Partie mit 8 Spielfiguren und 6 Gegenständen einschließlich des Materials aus dem Basisset von Dungeon Twister.

ANZAHL DER SPIELER 4

Aufstellung und Platzierung der Plättchen

Der Startspieler wird ausgelost. Er beginnt mit der Platzierung und so geht es reihum im Uhrzeigersinn.

Beginnend mit dem ersten Spieler setzt jeder Spieler abwechselnd eine Figur auf irgendeinen der freien, leuchtenden Kreise in irgendeiner der großen Startzonen (die Farbe ist hierbei nicht von Bedeutung), bis jeder Spieler 4 Figuren platziert hat.

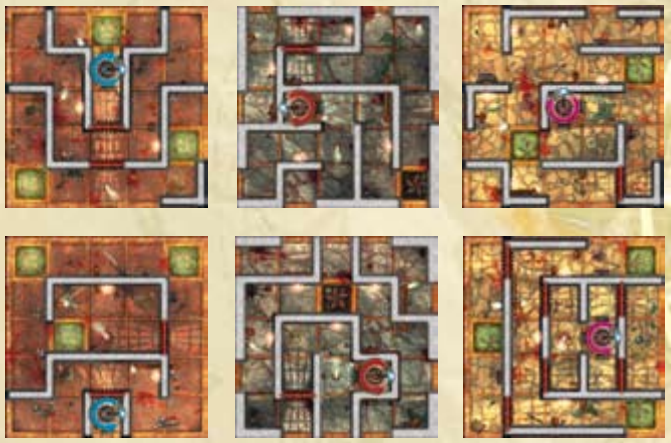
Somit befinden sich insgesamt 16 Figuren in den großen Startzonen und Figuren von unterschiedlicher Farbe können sich auf derselben Zone wieder finden, unabhängig von ihrer Farbe. Alle Figuren werden verdeckt platziert.

Wenn die 4 großen Startzonen belegt sind und jede 4 Figuren beherbergt, dann wird diese Art der Platzierung im Uhrzeigersinn beibehalten, aber die Spieler legen nun ihre Plättchen (verdeckt) auf die verschiedenen Hallen unter Beachtung der maximalen Kapazität jeder Halle.

Wenn jeder Spieler all seine Plättchen platziert hat, so werden die kleinen Startzonen umgedreht und offen an die Stelle gelegt, an der sie sich bereits befanden. Jeder Spieler dreht seine Figuren auf den großen Startzonen um.

Sonderregeln

Die Figuren können sich auf den großen Startzonen frei bewegen, unabhängig von ihrer Farbe. Eine Spielfigur, die sich auf der großen Startzone befindet, kann nicht im Nahkampf angegriffen werden (ein Feuerball kann tadellos dazu genutzt werden, den Weg frei zu machen!). Auf den Startzonen kann eine Spielfigur an einem Gegner vorbei gehen, darf dort jedoch nicht anhalten.



Bedingungen für den Sieg

- Dieses Szenario wird auf 5 SP gespielt.
- Die Spieler erzielen nur dann SP, wenn sie ihre eigenen Figuren über die kleine Endzone ihrer Farbe hinausziehen. 1 SP pro entkommene Figur, 2 SP für den Goblin und 1 zusätzlicher SP für den Schatz, wie üblich.
- Gegnerische Figuren, die eliminiert werden, bringen keine SP.

Variante für 3 Spieler

Für die Variante dieses Szenarios für 3 Spieler gelten alle oben aufgezählten Regeln, mit Ausnahme der folgenden Punkte:

- Bei der ersten Platzierung auf den großen Startzonen platzieren die Spieler jeweils 5 statt 4 Figuren. Ein Standort bleibt unbesetzt.
- Die 4 kleinen Zonen werden immer noch verdeckt platziert, doch eine von ihnen (die Farbe, die von keinem der 3 Spieler verwendet wird) ist ein Köder, da keine der Figuren durch diese Zone herausziehen kann.
- Die maximale Kapazität jeder Halle unterscheidet sich (siehe unten abgebildetes Schema). Eine Halle erreicht nicht ihre maximale Kapazität.

KLEINE MORDE UNTER FREUNDEN

Geschichte

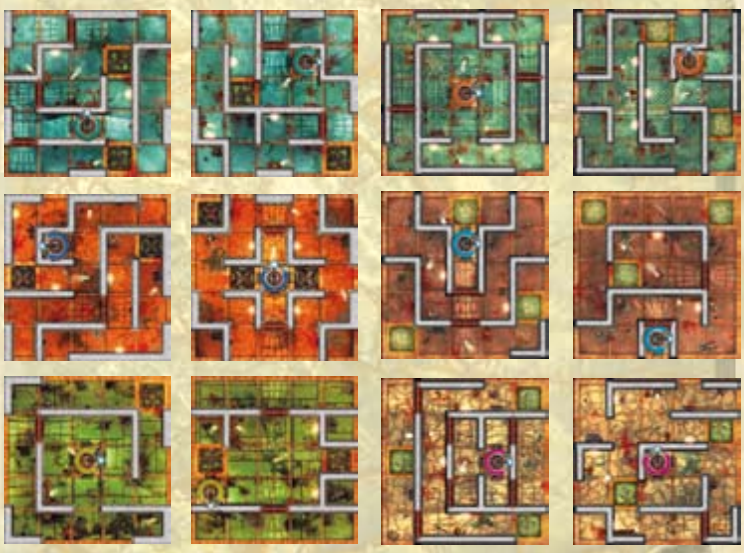
Der Erzmagier hat 32 Abenteurer in ein altes Dungeon teleportiert. Vier Gruppen haben sich gebildet.

Doch heute hat er angekündigt, dass er seinen Durst nach Blut löschen möchte, indem er sich an Gruppenmassakern ergötzt, während er hinter seinen magischen Spiegeln sitzt. Die Abenteurer werden seinen Applaus jedes Mal erhalten, wenn die Spiegel Gewalttätigkeiten reflektieren.

Bündnisse werden geschlossen, um die Schwächsten zu eliminieren und Verräter reihen sich ein im Takt der Kämpfe. Gerade noch haben Sie einen Freund, doch im nächsten Moment kann er Sie schon von hinten erdolchen. Das Überleben wird noch schwerer und voller Argwohn sein.

Und der Einzige, der aus all dem Freude zieht, ist natürlich der Erzmagier ...

ANZAHL DER SPIELER 4



Notwendige Erweiterungen

Für dieses Szenario wird nur das Basisspiel und die Erweiterung 3/4 Spieler benötigt.

Grundriss des Dungeons

Mischen Sie alle Hallen und legen Sie sie verdeckt wie unten abgedruckt aus.

Start-Mannschaften

Jeder Spieler beginnt die Partie mit 8 Spielfiguren und 4 Gegenständen einschließlich des Materials aus dem Basisset von Dungeon Twister. Jeder Spieler sortiert seinen Feuerballstab und seinen Schatz aus.

Aufstellung und Platzierung der Plättchen

Jeder Spieler verfügt über 4 verdeckte Figuren auf seiner Startzone.

Alle Spieler platzieren dann ihre restlichen Plättchen verdeckt in den Hallen unter Berücksichtigung der maximalen Kapazität jeder Halle, wie in dem gegenüber abgedruckten Schema vermerkt.

Gleichwohl können die Spieler in Hallen mit einer Kapazität von 2 Plättchen nur Gegenstände platzieren. In Hallen mit einer Kapazität von 4 Plättchen können die Spieler nur Figuren platzieren.

Sonderregeln

Stellt sich beim Aufdecken einer Halle heraus, dass ein Spieler sich geirrt hat (Beispiel: Er hat einen Charakter in einer Halle platziert, in der sich nur Gegenstände befinden dürfen, oder umgekehrt), so wird das beanstandete Plättchen abgelegt, ohne dass jemand SP dafür erhält.

Die Spieler dürfen keinen Kampf beginnen, bevor nicht alle Hallen aufgedeckt sind.

Gruppenkampf durch Bündnis

Wenn der aktive Spieler einen Nahkampf ankündigt, können alle Figuren, die an die angreifende oder die attackierte Figur (also den Verteidiger) angrenzen, unabhängig von ihrer Farbe am Gruppenkampf teilnehmen.

Die Ankündigung eines Kampfes betrifft immer nur zwei Farben, den Angreifer und den Verteidiger. Jede Figur einer dritten oder vierten Farbe, die an eine angreifende oder verteidigende Figur angrenzt, kann entscheiden, ob sie am Kampf teilnimmt oder nicht. Wenn sich ein Spieler dazu entschließt, am Kampf teilzunehmen, so muss er entscheiden, auf welche Seite er sich schlägt – auf die des Angreifers oder die des Verteidigers.

Anschließend legen alle Spieler, die am Kampf teilnehmen, eine Kampfkarte ihrer Wahl verdeckt vor sich ab. Alle Karten werden umgedreht, und die verbündeten Spieler zählen alle Kampfwerte der beteiligten Figuren genauso wie alle Kampfkarten, die in diesem Bündnis gespielt wurden. Man erhält somit ein hohes Gesamtergebnis, sowohl auf Seiten des Verteidigers als auch auf der Seite des Angreifers. Der höchste Punktestand entscheidet den Kampf und alle Figuren des gegnerischen Bündnisses werden verletzt.

Wenn eine Figur angrenzend ist, jedoch nicht am Gruppenkampf teilnimmt, so wird sie nicht von den Auswirkungen des Kampfes betroffen. Entscheidet sich ein Spieler jedoch, in einen Kampf einzugreifen, in dem er weder Verteidiger noch Angreifer ist, so muss er alle seine Figuren, die sich in Kontakt befinden (außer den Verletzten), am Kampf teilnehmen lassen. Er kann nicht nur einige von ihnen kämpfen lassen und andere nicht.

Diese Frage stellt sich nicht für angreifende oder verteidigende Spieler, die sowieso immer alle angrenzenden Figuren (außer den Verletzten) an einem Kampf teilnehmen lassen müssen.

Die Sieger eines **Gruppenkampfes durch Bündnis** erhalten +1 SP pro gegnerische verletzter oder getöteter Figur. Dies gilt für jeden Spieler, der auf der Siegerseite am Gruppenkampf teilgenommen hat.

Beispiel: Hier sehen Sie ein Beispiel für eine Kampfsituation. Der aktive Spieler ist rot. Er ist an der Reihe. Er gibt eine Aktion aus und kündigt an, dass der rote Krieger den blauen Troll angreift. Der rote Magier befindet sich diagonal vom Troll und kann (zumindest im Augenblick) nicht in den Kampf eingreifen.

Ausgehend vom roten Krieger und dem blauen Troll geht man nun die angrenzenden Figuren durch, die die Möglichkeit haben, am Kampf teilzunehmen. Keine Figur grenzt an den roten Krieger an. Man beginnt also mit dem grünen Krieger und dem grünen Goblin. Sie befinden sich neben dem Verteidiger (Troll blau), jedoch nicht angrenzend zum Angreifer (Krieger rot). Sie können sich also mit der roten Seite verbünden, nicht jedoch umgekehrt. Grün beschließt, sich mit rot (gegen blau) zu verbünden, da es immer gut ist, einige Siegpunkte in einem gemeinsamen Massaker abzustauben. Der gelbe Goblin, der sich neben dem blauen Troll und dem roten Magier befindet, beschließt, am Kampf teilzunehmen und schlägt sich auf die Seite von Blau. Aufgrund dieser Entscheidung befindet sich der rote Magier ab jetzt angrenzend zu einem Feind. Er schließt sich also dem Kampf an.

Wären grün und gelb neutral geblieben, so wären nur der roten Krieger und der blaue Troll in den Kampf verwickelt gewesen. Doch angesichts der Tatsache, dass Grün sich auf die Seite von Rot schlägt, befindet sich die blaue Diebin neben einem Feind, der am Gruppenkampf teilnimmt. Sie nimmt also am Kampf teil, indem sie ihren Kampfwert zum Kampfwert des blauen Trolls hinzuzählt.

Was den gelben Mechanork anbetrifft, so befindet er sich nur neben der blauen Diebin, die eine Verbündete ist, und nimmt somit nicht am Kampf teil.

Am Ende heißt es also: Spieler Rot und Grün gegen Spieler Blau und Gelb. Krieger rot (3) + Magier rot (1) + Krieger grün (3) und Goblin grün (1) + Kampfkarten von Rot und Grün

gegen

Troll blau (4) + Diebin blau (2) + Goblin gelb (1) + Kampfkarten von Blau und Gelb.

Alle Kampfkarten werden von allen Spielern gleichzeitig und verdeckt gespielt, dann umgedreht und der Kampf wird wie üblich entschieden. Alle Kampfkarten werden abgelegt.

Auf der Seite des Verlierers werden alle Figuren verletzt. Auf der Seite des Gewinners erhält jeder Spieler einen SP pro gegnerische Figur, die verletzt wurde. Wenn also Rot und Grün den Sieg davon tragen, so erhalten sie jeder 3 SP. Wenn Gelb und Blau ihn erringen, so erhalten sie jeder 4 SP.

Bedingungen für den Sieg

- Dieses Szenario wird auf 12 SP gespielt.
- Sie erhalten jedes Mal 1 SP, wenn eine Ihrer Figuren über eine gegnerische Zone hinauszieht, unabhängig von ihrer Farbe (2 SP für den Goblin).
- Sie erhalten jedes Mal 1 SP, wenn Sie einen Gegner verletzten oder eliminieren, auch dann, wenn Sie an einem Gruppenkampf mit Bündnis teilgenommen haben.
- Wenn Sie zum Beispiel den Troll verletzen, erhalten Sie 1 SP, auch wenn er sich in der folgenden Runde regeneriert. Wenn er das nicht tut, so können Sie ihn töten und einen weiteren SP erhalten.
- Nehmen Sie nicht die Plättchen eliminierter Figuren, um die SP aller Spieler zu zählen, Sie werden in der Tat nicht genug davon haben. Nehmen Sie lieber ein Blatt Papier oder irgendwelche anderen Marker.

EINE ÜBERRASCHUNGSGRUPPE !

Geschichte

Vier Gruppen mit 8 Abenteurern haben sich an jeder Ecke eines Labyrinths gebildet, das aus den erstaunlichsten Formen besteht.

Jeweils zwei von ihnen sind verbündet und müssen ihre Kräfte vereinen, um ein gemeinsames Ziel zu erreichen. Insgesamt 32 Figuren hineingeworfen in ein begrenztes Labyrinth, aber wieder geteilt in 2 jeweils gegeneinander verbündete Gruppen. Das Problem ist, dass die verbündeten Gruppen sich nicht kennen und es nicht gewohnt sind, gemeinsam vorzugehen.

ANZAHL DER SPIELER 4

Notwendige Erweiterungen

Für dieses Szenario wird nur das Basisspiel und die Erweiterung 3/4 Spieler benötigt.

Grundriss des Dungeons

Mischen Sie die 10 Hallen und legen Sie sie verdeckt wie gegenüber abgebildet aus.

Start-Mannschaften

Jeder Spieler beginnt die Partie mit 8 Spielfiguren und 6 Gegenständen einschließlich des Materials aus dem Basisset von Dungeon Twister.

Aufstellung und Platzierung der Plättchen

Jeder Spieler legt 4 verdeckte Figuren auf seine Startzone. Alle Spieler platzieren dann ihre restlichen Plättchen verdeckt in den Hallen unter Berücksichtigung der maximalen Kapazität jeder Halle, wie in dem unten abgedruckten Schema vermerkt.

Sonderregeln

Beim Aufdecken einer Halle platziert der Spieler, der Ihnen gegenüber sitzt, die Gegenstände Ihrer Farbe.

Rot und Grün sind verbündet. Gelb und Blau sind verbündet.

Zwei verbündete Spieler dürfen sich nicht angreifen.

Die Figuren zweier verbündeter Spieler dürfen aneinander vorbeigehen.

Die Figuren zweier verbündeter Spieler dürfen ihre Verletzten gegenseitig tragen.

Jedoch sind beide Gruppen nicht daran gewöhnt, gemeinsam zu kämpfen. Aus diesem Grund gibt es keine Möglichkeit eines **Gruppenkampfes unter der Beteiligung von Verbündeten.** Das bedeutet, dass Gruppenkämpfe immer nur 2 Plättchenfarben betreffen können (gezwungenermaßen zwei feindliche Farben wie rot und blau oder grün und gelb zum Beispiel).

Optionale Regeln

Um das Kennenlernen der beiden Gruppen zu simulieren, wird empfohlen, mit den folgenden Vereinbarungen zu spielen: Die verbündeten Spieler dürfen sich nicht besprechen, um taktische oder strategische Ratschläge auszutauschen. Auch kleine, geheime Nachrichten oder andere Schwindeleien, um die Aufmerksamkeit Ihres Verbündeten auf diese oder jene interessante Aktion zu ziehen, sind verboten.

Wenn hingegen eine Figur an einer verbündeten Figur vorbeiläuft oder ihre Bewegung neben einem Verbündeten beendet, so haben die beiden Spieler eine Minute Zeit, wenn der Spieler seine Runde beendet hat, um ihre Strategie gemeinsam zu besprechen. Stoppen Sie die Zeit, das ist wichtig. Ihre Diskussion kann dort stattfinden, wo gespielt wird oder auch an einem anderen Ort.

Bedingungen für den Sieg

- Die Punkte der beiden verbündeten Spieler werden zusammengezählt. Eine verbündete Gruppe trägt den Sieg davon, wenn sie insgesamt 10 SP oder mehr erreicht hat.

DUNGEON TWISTER

Ziel des Spiels:

- Sie erhalten 1 SP, wenn Sie eine gegnerische Figur eliminieren
- Sie erhalten 1 SP, wenn Sie eine Ihrer Figuren aus dem Labyrinth herausführen
- Der Schatz gibt zusätzlich 1 SP, wenn eine Ihrer Figuren ihn aus dem Labyrinth trägt
- Der Goblin gibt 2 SP, wenn er aus dem Labyrinth gelangt (statt 1 SP wie für die anderen Figuren)

Spielphasen

Wenn ein Spieler an der Reihe ist, so muss er die folgenden 3 Phasen in der angegebenen Reihenfolge ausführen:

1) Eine Aktionskarte ausspielen
2) Alle oder einen Teil seiner Aktionen verwenden
3) Seine 4 Aktionskarten wieder auf die Hand nehmen, wenn er keine mehr hat

Mit 1 Aktionspunkt können Sie:

- Eine Hallen umdrehen
- Eine Hallen drehen
- Eine Figure bewegen
- Einen Kampf beginnen
- Die Spezialfähigkeit einer Figur nutzen
- Die Spezialfähigkeit eines Gegenstandes nutzen

Eine Figur bewegen

Bei einer Bewegung kann eine Figur:

- sich auf ein beliebiges benachbartes Feld bewegen (hin- und herbewegen ist erlaubt)
- über Gegenstände und verletzte Figuren (Freund oder Feind) hinweg ziehen, sogar auf demselben Feld stehen bleiben (es sei denn, es handelt sich um eine verletzte gegnerische Figur)
- über Figuren der eigenen Farbe hinweg ziehen, jedoch nicht dort stehen bleiben
- über einen Rotationsmechanismus hinweg ziehen oder darauf stehen bleiben
- ein geöffnetes oder zerstörtes Gitter durchqueren

Im Gegensatz dazu kann sie nicht:

- sich diagonal bewegen
- über einen Grube ziehen oder darauf stehen bleiben
- über eine gegnerische Figur hinweg ziehen oder auf ihrem Feld stehen bleiben
- ein geschlossenes Gitter durchqueren
- eine Mauer durchqueren

Am Ende der Bewegung kann eine Figur nicht:

- sich auf demselben Feld mit einem unverletzten Charakter befinden, unabhängig von seiner Farbe
- sich auf demselben Feld mit einem verletzten, gegnerischen Charakter befinden
- sich über einer Fallgrube befinden
- sich auf demselben Feld mit zwei anderen Plättchen oder Figuren befinden, unabhängig von ihrer Art

1. Goldene Regel:

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

2. Goldene Regel:

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

- Objekt kommt nach Benutzung aus dem Spiel
- Gitter öffnen
- Magie
- schwebend
- Gitter zerbrechen
- Regeneration
- Bastelei
- Akrobatik

Dungeon Twister 3/4 Spieler ist ein Spiel von Christophe Bœlinger, illustriert von Thierry Masson und Éric Bourgier, herausgegeben von Asmodée Editions. Verantwortlich für die deutsche Ausgabe Pro Ludo! GmbH, www.proludo.de Deutsche Übersetzung: Barbara Beckmann, www.spiele-uebersetzungen.de. Mehr über Dungeon Twister erfahren Sie auf:

www.dungeontwister.com

Der Autor möchte sich bedanken bei den zahlreichen Spielern, die mit ihm losgezogen sind auf die Abenteuerreise und die Entdeckung von Dungeon Twister. Denkwürdige Erinnerungen, ein Traum, der Realität geworden ist für viele von uns... Ganz nebenbei bedeutet es, dass Ihr von nun an nicht mehr auf meine Prototypen warten müsst, um Dungeon Twister zu spielen! Danke an Euch alle und ich hoffe, dass wir noch viele Jahre lang zusammen die Hallen „twisten"... Raphael „Shadow" Puch, Olivier „Red Dragon" Grassini, Yves „Mekanork" Ley, Phillipe "Télékinésiste" Maurel, Guillaume "No timer" Angoustures, Loic Maîtrehut, Croc, Didier Guiserix, Charly Morelli, Stephane Martin, Jérome et Karine L'hurriec, Anita Teixeira, Bernard Torrès, Benoît Mordelet, Dimitri Locatelli, Cyril Anaya, Monsieur Phal, Jason Guillamot, Illia Racunica, Matthieu Gitton, Laurent Wozniak, Sylive 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, Stephane Abello, Nicolas Anton, Lise Ley, Simba et Julie Valentin, Christophe Peres, Christine Hernandes-Davon, Fabienne Roussel, Bruno Cathala, Eric und Catherine Esiwczak, Laveau Etienne, Fourage Jérôme, Feynas Paul, Lacurie Geofrey, Simon Lefebvre, Jean Marc et Christine Guicheney, Marc Ladent et Sylvain Brel.