

UN JEU DE CHRISTOPHE BÖELINGER

DUNGEON TWISTER PRISON

RÈGLE DU JEU
& TUTORIAL

Ludically



Targane est une planète féérique peuplée d'un nombre incalculable de créatures toutes plus fantastiques les unes que les autres. Nains, elfes, dragons, gnomes, trolls, orks, humains, gobelins et bien d'autres races encore ont évolué de diverses manières sur ce monde, chacune apprenant puis maîtrisant différentes technologies, savoirs et connaissances. Le personnage le plus influent sur Targane, donc certainement le plus puissant, est un humain connu de tous sous le nom de l'Archimage. La légende raconte que l'Archimage, Magicien Suprême, serait le plus puissant de tous les sorciers de Targane. Toute sa vie, il s'est battu pour apprendre la magie et en découvrir ses moindres secrets. Maîtrisant tous les sortilèges connus de ce monde, sa quête pour le savoir le poussa à la découverte du pouvoir ultime... l'immortalité.

Certains elfes pensent qu'aujourd'hui l'Archimage aurait environ 3000 ans. C'est une longue vie pour quelqu'un qui a déjà goûté à tous les plaisirs de ce monde, découvert tous ses secrets et maîtrisé tout ce qui l'intéressait.

La richesse de l'Archimage est certainement équivalente à sa puissance et à son pouvoir. A l'approche de son premier millénaire d'existence, il eut pour ambition de se créer un royaume: un vaste territoire composé de multiples contrées à travers le globe. Maîtrisant déjà le sort de téléportation, il voulait ainsi pouvoir changer de lieu aisément, dès que la lassitude le pousserait à visiter de nouveaux paysages.

Allié de certains peuples mais haï par d'autres, il se fit construire, moyennant fortes récompenses, des châteaux et des forteresses personnelles dans chacune des régions qu'il souhaitait visiter. Une fois installé dans une région, il prenait ensuite tranquillement et sereinement le contrôle de celle-ci par l'argent, la diplomatie ou la force. L'Archimage repoussa ainsi son ennui de quelques siècles en séjournant alternativement dans ses divers châteaux. Mais 3000 ans, c'est long... Il lui fallait trouver une autre solution pour ne pas mourir d'ennui sur ce monde. Une idée très novatrice, en tout cas pour l'époque, lui vint alors...

Il resserra les liens plutôt amicaux qu'il entretenait déjà depuis des siècles avec les nains et les gnomes. Par le passé, c'est eux qu'il payait le plus grassement pour se faire construire ses demeures et fortifications. Il faut en effet savoir que, sur Targane, les nains maîtrisent non seulement les galeries souterraines mais qu'ils sont également les meilleurs architectes. D'un autre côté les gnomes maîtrisent la mécanique, la vapeur et tout ce qui s'y rattache. Ils arrivent à élaborer les engins et les mécanismes les plus fous, toujours alimentés, propulsés ou activés à base de vapeur. L'Archimage enrôla donc les nains et les gnomes pour creuser et construire des labyrinthes de salles mécaniques dans les catacombes de ses divers châteaux répartis à travers le monde. La réalisation des labyrinthes prendrait plusieurs années. Il lança donc plusieurs chantiers en simultanée. Les nains creusaient les galeries et s'occupait de l'architecture souterraine.. Les gnomes étaient chargés d'assurer la mécanisation des salles ainsi que leur rotation, d'amener la vapeur et de créer toute sortes de pièges mécaniques mortels. Ainsi naquirent les labyrinthes souterrains : les Dungeon Twister, dans lesquels l'odeur du sang se mêle à la moiteur de la vapeur et à la sueur des combattants.

Une fois les labyrinthes terminés, l'Archimage plaça de petites boules de cristal magiques à chaque angle de couloir. Et dans la pièce la plus grande de sa richissime propriété, il couvrit chaque mur de miroirs magiques, chacun de ces miroirs reflétant ce qu'il se tramait dans chaque couloir. L'Archimage, confortablement installé au centre de cette pièce, pourrait désormais observer chaque recoin du labyrinthe.

Pompant un peu de son énergie magique, il utilisa ses pouvoirs de téléportation pour amener dans l'arène des combattants de son choix, quelle que soit leur race, leur métier et leur sexe... Il choisissait des êtres vivants qu'il trouvait plus ou moins à portée, dans cette région ou dans les régions avoisinantes. Ces pauvres personnages, créatures, aventuriers ou animaux, se retrouvaient soudainement séparés de leur environnement naturel et projetés dans un cauchemar dont ils ne saisissaient pas le sens. Il leur fallait déjouer les pièges, se battre, survivre, comprendre le labyrinthe et trouver une issue. Tout cela, sous l'œil voyeur de l'Archimage.

Sans le savoir, ces malheureuses victimes allaient faire office d'acteurs dans des scènes sanglantes dont l'unique but serait le divertissement de l'Archimage. Mais même en cas de succès, que ce soit par la violence d'un combat ou par une évasion surprenante, aucune des créatures victorieuses n'entendrait jamais les applaudissements de l'Archimage...

500 années plus tard...

L'Archimage possédait désormais des Dungeon Twister dans toutes les contrées de Targane. Que ce fut dans les régions polaires, tropicales, volcaniques ou boisées, il disposait partout d'un château connecté à un labyrinthe souterrain, prêt à satisfaire ses envies de spectaculaire.

Pendant 5 siècles, il oscilla ainsi entre ses diverses résidences, alors que les nains et ses ingénieurs gnomes continuaient inlassablement à lui construire de nouveaux lieux de divertissement. Il arriva un moment où l'Archimage parvint même à oublier l'existence de certains de ses premiers Dungeon Twister. Lassé il y a bien longtemps, après trop d'émissions regardées en ces lieux, il ne s'y était plus rendu depuis des siècles.



L'un de ces labyrinthes oubliés somnolait en silence dans les contrées montagneuses d'Allen-Ghar, profondément enfoui dans la roche, sous un château abandonné par l'Archimage depuis plus de deux siècles. Ne voyant plus revenir le Maître, les peuples nains, qui avaient oeuvré à la construction de ces galeries trois siècles auparavant, décidèrent d'occuper à nouveau l'édifice abandonné. Après quelques modifications architecturales, ils recyclèrent le labyrinthe mortel en prison, destinée à recevoir les plus grands criminels et hérétiques qu'il leur fallait enfermer.

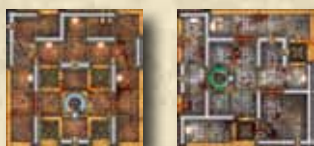
La prison demeura opérationnelle jusqu'au moment où sa renommée fut telle qu'elle parvint aux oreilles de l'Archimage en personne. Cette nouvelle l'irrita fortement et le prompta à se rendre immédiatement dans les rocheuses d'Allen-Ghar. Les nains s'étaient emparé d'une de ses propriétés sans son accord; cet acte ne pouvait pas rester impuni. Il décima la moitié des clans nains avoisinants, servant ainsi d'exemple au reste du peuple nain. Puis il utilisa les nains restants, totalement soumis, et les gnomes, qui ne l'avaient jamais trahi, pour réhabiliter la prison en Dungeon Twister. Comme par miracle, durant les mois de la restauration, la contrée se dépeupla de manière radicale. Par crainte d'être expédiés dans ces nouvelles cellules de la mort au moindre faux pas, les nains s'enfuirent dans un exode massif. Mais cela ne dérangerait en rien l'Archimage qui avait suffisamment d'ennemis ou de valeureux aventuriers à enfermer dans ces catacombes.

En fait, l'Archimage ricanait même sous sa capuche, se disant qu'il devrait presque remercier les nains, car ces derniers lui avaient instillé un regain d'intérêt envers un lieu qu'il avait totalement oublié. Désormais, ce lieu allait devenir son nouveau jouet...

Bienvenue dans le Dungeon Twister Prison...



Matériel



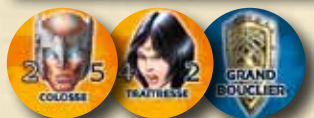
- 8 salles carrées.



- 2 zones de départ (une par joueur).



- 2 paravents / aides de jeu.



- 2 séries de pions jaunes et bleus (une par joueur) comportant chacune 8 **personnages** et 6 **objets**.



- 10 compteurs carrés pour compter les actions effectuées.



brisée ouverte

- 14 marqueurs hex de herse ouverte/brisée.



- 2 séries de 8 **figurines** en deux couleurs



- 4 pions vierges pour remplacer vos pions perdus ou créer vos propres **personnages** ou **objets**.



- 8 cartes aide-mémoire, une par **personnage**.



- 2 pions Lance télescopique forgée (pour extension Mercenaires).

- 1 règle de jeu avec **tutorial**.

- 1 super thermo-formage spécialement étudié pour ranger tout votre matériel et vos **figurines** sans qu'elles s'abiment.

- 2 jeux de cartes (16 cartes par joueur) comportant chacun 9 cartes Combat, 3 cartes Saut et 4 cartes Actions.

Action

Saut

Combat



icônes réservées au mode solo

- Le reste du matériel est réservé à la version solo (voir livret de règles correspondant).



Introduction

Dungeon Twister vous permet de contrôler un groupe d'aventuriers capturés dans le donjon de l'Archimage. Il vous a téléporté dans ses catacombes dans l'unique but de s'amuser à vous regarder vous battre pour sortir de son infernal labyrinthe mécanique. Mais il vous faudra également lutter pour survivre à vos adversaires qui tentent, eux aussi, de sortir.

Nombre de joueurs

Cette boîte de base vous permet de jouer seul ou à deux joueurs.

Chaque boîte d'extension de Dungeon Twister (ancienne ou future) apporte de nouvelles salles, de nouveaux **personnages** et de nouveaux **objets** qui sont totalement compatibles avec cette boîte. Certaines de ces extensions vous permettent de jouer à 3, 4 voire 5 joueurs (se référer à la section **Vétérans** dans le deuxième livret).

Structure des règles

Le livret que vous tenez entre vos mains explique toutes les règles de base de Dungeon Twister (DT) ainsi que les pouvoirs des **personnages**, **objets** et salles inclus dans cette boîte.

Ces règles sont organisées sous forme de tutorial en 5 scénarios, vous permettant de découvrir les mécanismes progressivement. Chaque scénario est un mini mode de jeu qui peut être pratiqué plusieurs fois avant de passer au scénario suivant.

Une section détaillée dans le deuxième livret s'adresse tout spécialement aux **vétérans** du jeu souhaitant mélanger Dungeon Twister Prison avec n'importe quelle extension existante de Dungeon Twister.

Le deuxième livret de règles contient également les règles de la version solo. Il vous faut toutefois connaître les règles de base de Dungeon Twister avant de pouvoir jouer en solo.

Scénario Tutorial 1

Promenons-nous dans le Twister... (pendant que l'Archimage n'y est pas !)

Objectif du scénario

Le vainqueur est le premier joueur qui a sorti ses deux **figurines** sur la zone de départ adverse.

Mise en place



Prenez les 2 paires de salles numérotées 39 et 40. Mélangez ces 4 salles et, sans en prendre connaissance, placez-les face cachée pour former un carré de 2 salles sur 2. Chacun choisit une couleur et place sa zone de départ devant lui à une extrémité (voir **Schéma 1**).

Chaque joueur prend les pions **personnages** et **objets** suivants, à sa couleur :



Chaque joueur déploie son paravent et place derrière les 4 pions à sa couleur, face visible, de telle manière qu'il soit le seul à pouvoir les voir. Il prend également les 4 cartes Actions à sa couleur et 1 carte Saut qu'il garde à portée de main, face cachée. Ces cartes sont considérées comme étant dans la main du joueur en permanence.



Chaque fois que le joueur devra jouer une carte, il **choisira** celle qu'il préfère parmi les cartes de sa main. Les cartes ne sont jamais piochées au hasard.

Positionnement de l'équipe de départ

Chaque joueur choisit sur quelle case de la zone de départ il va placer chacun de ses 2 pions **personnages**. Les pions **personnages** doivent être placés face cachée et uniquement sur les cases illuminées à leur couleur.



Placement des pions restants

On tire au sort le joueur qui va placer le premier pion. En commençant par lui, chaque joueur, en alternance, va placer sur les salles un de ses pions **objets** parmi ceux restant derrière le paravent. Dans ce scénario, il ne peut y avoir qu'un seul pion par salle. Il est interdit de regarder les pions déjà placés (même les vôtres).

Quand tous les pions sont placés, les joueurs révèlent simultanément leur équipe de départ en retournant les 2 **personnages** placés dans leur zone de départ respective. Ils remplacent leurs pions par les **figurines** correspondantes. Les pions **personnages** sont **retirés du jeu**, ils ne serviront plus durant ce premier scénario.

Les paravents peuvent alors être couchés et serviront désormais d'aide de jeu.

On procède maintenant à un nouveau tirage au sort afin de déterminer qui jouera en premier.

Séquence de jeu

À son tour, un joueur doit résoudre les 3 phases suivantes dans l'ordre indiqué :

- 1) **Jouer une carte Actions.**
- 2) **Utiliser tout ou partie de ses actions.**
- 3) **Récupérer en main ses 4 cartes Actions s'il n'en a plus.**

On appelle joueur actif le joueur dont c'est le tour.

Une fois son tour terminé, c'est l'autre joueur qui devient alors le joueur actif.

Règle d'or : aucun déplacement, combat, ligne de vue, combat à distance ou autre action ne peut avoir lieu en diagonale !

Phase 1 : jouer une carte Actions

Le joueur actif choisit une carte Actions de sa main et la pose face visible devant lui. Les cartes Actions déjà jouées par un même joueur sont empilées face visible de manière à ce que seule la dernière carte jouée soit visible. Quand un joueur n'a plus de cartes Actions en main, il récupère ses 4 cartes Actions (voir **Phase 3**). On appelle cela un **cycle complet de cartes Actions**.

Au premier tour, le premier joueur ne peut jouer qu'une carte 2 Actions. Ensuite, et durant tout le premier cycle de cartes Actions, un joueur ne peut jouer qu'une carte dont le nombre d'actions est **au maximum 1 de plus que la plus haute carte Actions jouée depuis le début de la partie**. Cette règle n'est valable que pour le premier cycle de cartes Actions.

Exemple : Alain joue en premier et pose donc obligatoirement la carte 2 Actions. Julie joue en deuxième et peut poser ses cartes 2 ou 3 Actions. Elle décide de jouer 3 Actions. Alain peut désormais jouer jusqu'à une carte 4 Actions. Si Julie n'avait joué que sa carte 2 Actions, Alain n'aurait pu jouer que sa carte 3 Actions.

À partir du moment où une carte 4 Actions a été

jouée, n'importe quel joueur peut jouer n'importe quelle carte Actions jusqu'à la fin de la partie.

Phase 2 : utiliser tout ou partie de ses actions

Le joueur actif peut effectuer autant d'actions qu'indiquées sur la carte qu'il vient de jouer. Il n'est pas obligé de toutes les utiliser. Les actions qui ne sont pas utilisées sont perdues et ne peuvent pas être conservées pour le tour suivant. On parlera de **Points d'Action** ou **PA** dans la suite des règles. Une carte 4 Actions vous donne le droit d'utiliser **4PA** pendant votre tour. Les **PA** peuvent être répartis comme vous le souhaitez entre tous vos **personnages**, c'est-à-dire que vous pouvez dépenser **4PA** sur le même **personnage** si vous le souhaitez ou les répartir sur plusieurs **personnages**.

Pour ce premier scénario, utiliser 1PA vous permet de :

- Révéler une salle.
- Activer la rotation d'une salle.
- Déplacer une figurine.

Règle d'or : une action doit être totalement résolue avant d'en entamer une autre.



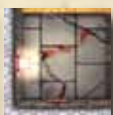
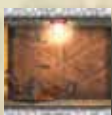
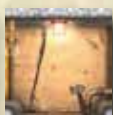
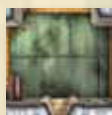
Révéler une salle

Une salle ne peut être **révélée** (retournée face visible) que si l'une de vos **figurines** se trouve sur une case qui possède un accès direct vers cette salle avant qu'elle ne soit **révélée** (voir **Schéma 2**). Chaque **figurine** sur la zone de départ a un accès direct à la salle dont elle est la plus proche et peut donc la **révéler** pour **1PA** chacune. Une **figurine** a un accès direct à une salle non **révélée** lorsqu'elle est **adjacente** à un bord de cette salle, et non séparée par un mur, une herse fermée ou même une meurtrière.

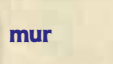
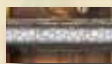
Schéma 2



Le Méchanork et l'Homme-serpent bleus ne peuvent révéler aucune salle. Le Méchanork et l'Homme-serpent jaunes peuvent chacun révéler une salle différente. Note: les figurines sont représentées par des pions sur les schémas, pour plus de visibilité, mais ce sont bien les figurines qui doivent être présentes sur le plateau.



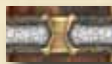
cases de sol



mur



herse



meurtrière



fosse



mécanisme de rotation



6

Retirez le pion **objet** qui se trouve sur la salle à **révéler**. Sortez la salle de la structure par le côté et remplacez-la, face visible, comme indiqué sur le **Schéma 3**. **Si l'objet sur la salle est de couleur jaune, c'est le joueur bleu qui le place et vice-versa.** Chaque **objet** DOIT être placé sur une case de sol ou sur un mécanisme de rotation vides.

Schéma 3



1

Salle à révéler



2

Retirez la salle à révéler de la structure



3

Retournez la salle en soulevant le bord par lequel vous l'avez retiré



4

Salle révélée

Activer la rotation d'une salle

Chaque salle du labyrinthe dispose d'un complexe mécanisme de rouages lui permettant de pivoter sur elle-même. Le mécanisme de rotation qui déclenche ce mouvement est représenté par une flèche de couleur assortie d'un numéro, placée dans une des cases de chaque salle.

Pour **1PA**, une **figurine** se trouvant sur un mécanisme de rotation peut **activer la rotation de la salle** dans laquelle elle se trouve d'un quart de tour dans le sens indiqué par la flèche. Dépenser **2PA** permet de faire $\frac{1}{2}$ tour, **3PA** permet de faire $\frac{3}{4}$ de tour, etc.

Les salles fonctionnent par paire de couleur (elles sont aussi numérotées pour plus de facilité), tournant en sens inverse l'une de l'autre. Par exemple, une **figurine** située sur le mécanisme n°40 peut aussi choisir d'**activer à distance la rotation de l'autre salle** disposant d'un mécanisme portant le même numéro (**salle jumelle**), et ce pour **1PA** par quart de tour. La salle visée tournera dans le sens indiqué par la flèche sur son propre plateau. En résumé, pour connaître le sens de rotation, on tient compte de la flèche imprimée sur la salle qui tourne. **1PA** ne permet d'**activer la rotation** que d'une seule salle à la fois, pas les deux en même temps.

Pour effectuer la rotation d'une salle, faites glisser le

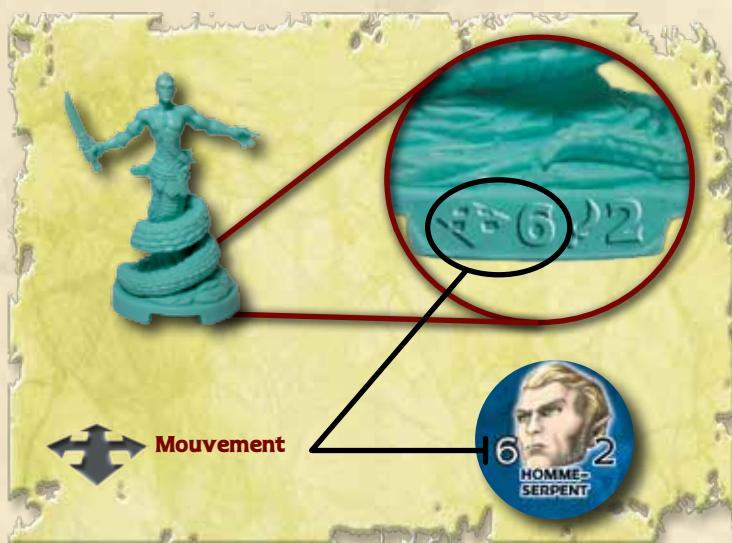


plateau hors de la structure, comme indiqué sur le **Schéma 3**. Exécutez la rotation, puis replacez le plateau dans la structure. Quand un joueur a effectué une rotation, il n'a pas le droit de revenir en arrière si la nouvelle configuration ne lui convient pas. Les pions et **figurines** qui se trouvent dans la salle ne changent pas de place lors d'une rotation. Ils tournent avec la salle.

Déplacer une figurine

Vous pouvez dépenser **1PA** afin de **déplacer** l'une de vos **figurines**. Le chiffre à côté de l'icône de **mouvement** sur le socle de la **figurine** indique combien de cases cette **figurine** peut parcourir grâce à **1PA** (par exemple, l'Homme-serpent peut parcourir 6 cases pour **1PA**).

Vous n'êtes pas obligé de dépenser la totalité de votre **mouvement**. Rien ne vous empêche non plus de consacrer plusieurs **PA** à un même **personnage** afin de le **déplacer** plusieurs fois. Toutefois, un **mouvement** doit être totalement achevé avant d'en entamer un autre (**règle d'or**).



Lors de son mouvement une figurine peut :

- Se **déplacer** sur toute case **adjacente** (y compris revenir sur ses pas).
- Passer sur les **objets**, voire s'y arrêter.
- Passer sur les **figurines** de sa couleur, mais pas s'y arrêter.
- Passer ou s'arrêter sur un mécanisme de rotation.
- Traverser une herse ouverte.

Cases adjacentes : deux cases sont **adjacentes** si elles ont un côté en commun et si elles ne sont pas séparées par un mur, une meurtrière ou une herse fermée.

En revanche, une figurine ne peut pas :

- Se **déplacer** en diagonale.
- Passer ou s'arrêter sur une fosse.
- Passer ou s'arrêter sur une **figurine ennemie**.
- Traverser une herse fermée, un mur ou une meurtrière.

À la fin de son mouvement (donc à la fin d'une action et avant d'en entamer une autre), une figurine ne peut pas :

- Se trouver sur la même case qu'une autre **figurine**, quelle que soit sa couleur.
- Se trouver sur une fosse.

Une **figurine** transportant un **objet** peut passer sur une autre **figurine amie** transportant aussi un **objet**, mais pas s'y arrêter en fin d'action (voir **Schéma 4**).

Règle d'or : il ne peut jamais y avoir plus de deux pions et/ou figurines dans une même case à la fin d'une action, et au maximum un de chaque type (objet, blessé*, figurine).

**Blessé : cette notion sera introduite au Scénario 2.*

Les marqueurs de herse ouverte ou brisée ne sont pas pris en compte puisqu'on les place entre deux cases.

Les objets

Une **figurine** ne peut transporter qu'un **objet**. Pour ramasser un **objet**, il suffit de passer ou de s'arrêter sur la case où il se trouve. Cela ne coûte pas de **PA** et fait partie du **mouvement** de la **figurine**. Une **figurine** peut aussi déposer un **objet** sur une case lors de son **mouvement** sans que cela lui coûte quoi que ce soit. Toutefois, il faut que les **règles d'or** soient respectées et qu'aucun **objet** ne soit déposé sur une fosse (sauf s'il s'agit d'une Corde), ou sur toute autre case ne pouvant pas en contenir. **Il ne peut jamais y avoir deux objets sur la même case à la fin d'une action.**

Quand l'une de vos **figurines** passe sur un autre **personnage** de la même couleur, vous pouvez également donner ou échanger les **objets** comme bon vous semble entre les deux **personnages** sans coût supplémentaire. Mais à la fin de toute action, les **règles d'or** doivent être respectées.

Les **figurines** bleues peuvent transporter et utiliser les **objets** jaunes et vice-versa.

Les **objets** sont placés sous les **figurines** qui les transportent. À tout moment, les joueurs peuvent regarder le pion qui se trouve sous n'importe quel **personnage**, **ami** ou **ennemi**.

Utiliser la capacité spéciale d'un objet

Les effets de certains **objets** sont permanents et ne nécessitent pas de **PA** pour les utiliser, d'autres nécessitent un certain nombre de **PA** pour être activés. Certains doivent être **défaussés** après utilisation, d'autres



Schéma 4



L'Homme-serpent bleu transporte une Clef. Le Méchanork bleu transporte une Corde. Le joueur bleu dépense 1PA pour déplacer son Homme-serpent de 6 cases. Ce dernier passe sur le Méchanork bleu. Lors de son passage, il lui donne la Clef et emporte la Corde avec lui sans coût supplémentaire. Ces actions font partie de son mouvement. L'Homme-serpent vient terminer son mouvement sur la fosse, où il peut séjourner grâce à la Corde qu'il transporte.

peuvent être conservés et réutilisés plusieurs fois. Voici les capacités spéciales des deux **objets** que vous pouvez récupérer dans ce premier scénario :



Clef

Une **figurine** transportant une Clef peut **ouvrir une herse adjacente** pour 1PA. Une herse est dite **adjacente** si elle borde l'un des côtés de la case occupée. Placez un marqueur de herse ouverte entre les deux cases. Toutes les **figurines** peuvent traverser une herse ouverte durant leur **mouvement**. Une **figurine** transportant une Clef et **adjacente** à une herse ouverte peut **refermer** cette dernière pour 1PA. Retirez alors le marqueur herse ouverte.

Une même Clef peut servir plusieurs fois, sur différentes herses, au cours de la même partie.



Corde

Un **personnage** transportant une Corde peut passer ou rester sur une fosse. Tout **personnage** peut passer ou s'arrêter sur une fosse tant qu'une Corde s'y trouve. Une **figurine** qui passe sur une fosse qui contient une Corde peut la récupérer lors de son **mouvement** sans coût supplémentaire (en quittant la fosse). Si l'un de vos **personnages** est stationné sur une fosse avec une Corde, vous pouvez le traverser avec une autre de vos **figurines** et utiliser l'avantage de sa Corde, mais la **figurine** en **mouvement** ne peut pas prendre la Corde au passage (voir Schéma 5).



Schéma 5



Mouvement possible

Mouvement impossible



Utiliser la capacité spéciale d'un personnage

Chaque **figurine** dispose de capacités spéciales ou « pouvoirs ». Certaines sont permanentes et ne nécessitent pas de PA, d'autres nécessitent un certain nombre de PA pour être activées. Vous commencez votre première aventure avec l'Homme-serpent et le Méchanork :



Méchanork

Mouvement = 3
Combat = 2

Bricolage

Un Méchanork sur un mécanisme de rotation peut **activer la rotation de la salle dans le sens de son choix** pour 1PA par quart de tour. Pour 1PA, il peut également **activer la rotation de la salle jumelle** (même couleur et même numéro) **dans le sens de son choix**. Seules les couleurs et les numéros sont pris en compte par un Méchanork, il ne tient pas compte du sens des flèches.



Homme-serpent

Mouvement = 6
Combat = 2

Contorsionniste

L'Homme-serpent peut passer à travers les meurtrières lors de son **mouvement**, même s'il transporte un **objet**. Il ne peut pas **révéler une salle** à travers une meurtrière.

DUNGEON TWIS

Sortir une figurine du labyrinthe

Dès que l'une de vos **figurines** pénètre sur l'une des 10 cases de la zone de départ adverse, elle est téléportée hors du labyrinthe par l'Archimage. Retirez-la de la partie et placez-la devant vous. Il n'est pas possible de rester sur la zone de départ adverse ou de s'y **déplacer**. En revanche, vos **figurines** peuvent se **déplacer** et séjourner sur votre propre zone de départ.

Si une **figurine** sort en transportant un **objet**, celui-ci est **défaussé**.

Cartes Saut

Vous pouvez jouer une carte Saut sur une de vos **figurines adjacente** à une fosse. Votre **figurine** peut sauter par-dessus la fosse et atterrir sur une case d'un autre côté (voir **Schéma 6**). Une carte Saut vous permet de vous **déplacer** de deux cases : la première case franchie doit être une fosse **adjacente**, la **figurine** atterrissant ensuite sur toute case valide de son choix et **adjacente** à la fosse.

Case valide : toute case sur laquelle ce **personnage** peut terminer son **mouvement** et séjourner en respectant toutes les règles de Dungeon Twister.

Jouer une carte Saut coûte **1PA**. Les cartes Saut utilisées sont **retirées du jeu**.

On ne peut pas sauter par-dessus une fosse occupée par un **personnage**.

Schéma 6



Saut possible

Saut impossible

Phase 3 : récupération des cartes Actions

Si le joueur actif ne possède plus aucune carte Actions en main, il récupère en main la totalité de ses cartes Actions. Ce joueur vient de réaliser un **cycle complet de cartes Actions**.

Fin de la partie

Le jeu se termine dès qu'un joueur a fait sortir ses deux **figurines** sur la zone de départ adverse. Le joueur qui les contrôlait est déclaré vainqueur.



GEON STER

Scénario Tutorial 2

Cible: Le Colosse

Objectif du scénario

Le joueur contrôlant le Colosse doit le faire sortir sur la zone de départ adverse avant que son adversaire ne l'ait éliminé.

Mise en place

Prenez les 2 paires de salles numérotées 37 et 38 et effectuez une mise en place du plateau comme pour le **Scénario 1** (voir **Schéma 1**). Tirez au sort qui jouera l'équipe du Colosse. Le joueur ayant emporté le tirage au sort prend les pions **Colosse** et **Méchanork** jaunes. Son adversaire prend les pions **Clerc**, **Homme-serpent** et **Traïtesse** bleus. De plus, chaque joueur prend les pions **objets** suivants, à sa couleur : **Lance télescopique**, **Corde**. Chaque joueur déploie son paravent et place ses pions derrière, face visible.

Chaque joueur prend également le set complet de cartes à sa couleur, soit 16 cartes (Actions + Combats + Sauts). Il peut les séparer en 3 piles de chaque type et les conserver à portée de main, face cachée. Ces cartes sont considérées comme étant dans la main du joueur en permanence. Il n'y a pas de pioche de carte aléatoire.

Positionnement de l'équipe de départ

Chaque joueur place tous ses pions **personnages**, face cachée, où il le souhaite sur les cases illuminées de sa zone de départ. Le joueur contrôlant l'équipe du Clerc se place en premier, suivi du joueur contrôlant le Colosse.

Placement des pions restants

Les **objets** sont placés de la même manière que dans le **Scénario 1**, un seul **objet** par salle, face cachée.

Quand tous les pions sont placés, remplacez les pions **personnages** par les **figurines** correspondantes. Les pions **personnages** sont mis de côté, ils serviront pour représenter les **personnages blessés**.

Le joueur contrôlant l'équipe du Clerc joue en premier.

Engager un combat

Engager un combat coûte **1PA**. Une **figurine** peut **attaquer** tout **personnage ennemi** qui lui est **adjacent** (pas de diagonale). **Engager un combat** à travers un mur, une meurtrière ou une herse fermée est donc interdit puisque ces cases ne sont pas **adjacentes**.

Chaque joueur choisit une carte Combat de sa main et la pose face cachée devant lui. Les deux cartes sont ensuite révélées

et chaque joueur ajoute la valeur de sa carte Combat à la **valeur de combat** de sa **figurine** (chiffre indiqué à côté de l'icône d'épée sur le socle de la **figurine**).

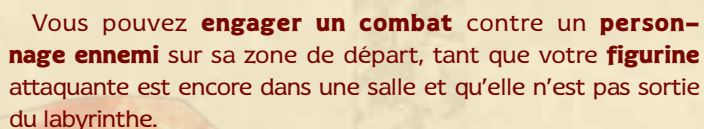
Le joueur ayant le total le plus élevé remporte le **combat** et blesse la **figurine ennemie**. La **figurine blessée** est retirée du plateau et remplacée par le pion du **personnage** correspondant pour symboliser son statut de **blessé**.

En cas d'égalité, rien ne se passe. Le joueur actif peut dépenser encore **1PA** pour **attaquer** une nouvelle fois.

Les cartes Combat utilisées sont **défaussées** et ne peuvent plus être utilisées jusqu'à la fin de la partie, à l'exception de la carte « Combat +0 » qui est récupérée par son propriétaire. Les cartes Combat **défaussées** sont placées, face cachée, en une seule et même pile que les joueurs n'ont pas le droit de consulter.

Le joueur actif n'a pas le droit d'**engager un combat** contre un **personnage** qui vient d'être **blessé** durant le tour en cours, même par d'autres **figurines** ou de quelque autre manière.





Un **blesse** ne peut effectuer aucune action. De plus, il perd ses capacités spéciales, sauf si son pouvoir mentionne le contraire.

Si un **blessé** est **attaqué**, uniquement possible dans un tour ultérieur à celui lors duquel il a été **blessé**, il doit se défendre.

Sa **valeur de combat** est de 0 et il joue une carte Combat normalement.

S'il perd le **combat**, il est éliminé et son pion **retiré du jeu**.
S'il gagne le **combat**, son assaillant est **blessé**.

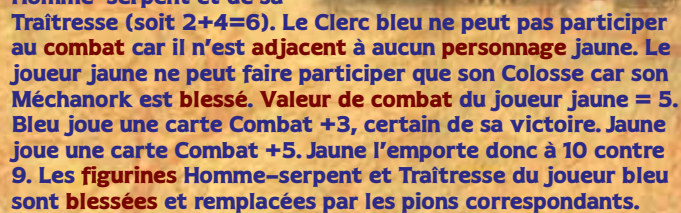
On appelle **combat groupé** tout **combat** impliquant 3 **personnages** ou plus.

Si une **figurine** bleue **attaque** un **personnage** jaune (**figurine** ou **blessé**) alors toutes les **figurines** bleues **adjacentes** au **personnage** jaune **attaqué** doivent participer au **combat**. Ces **figurines** bleues sont aussi considérées comme **attaquantes**. Ensuite, toute **figurine** jaune **adjacente** à une **figurine** bleue **attaquante** doit aussi participer au **combat** en **défense**, et ainsi de suite. Un **combat groupé** peut se propager ainsi sans limite quant au nombre de **figurines** impliquées.

L'attaquant fait la somme des **valeurs de combat** de toutes ses **figurines adjacentes** avec un ou plusieurs **ennemis** et l'adversaire fait de même. Une seule carte Combat est jouée par chaque joueur.

Toutes les **figurines** du perdant deviennent **blessées**.

Le joueur bleu dépense **1PA** et déclare que son Homme-serpent attaque le Colosse. Comme la Traîtresse bleu est aussi adjacente au Colosse, elle doit participer au combat. Comme il s'agit d'un combat groupé avec un allié impliqué, la Traîtresse gagne +2 en combat (grâce à son pouvoir, voir plus loin). Le joueur bleu ajoute les valeurs de combat de son Homme-serpent et de sa



En revanche, si l'Homme-serpent bleu avait attaqué le blessé jaune, le combat groupé aurait englobé les 2 personnages jaunes, le blessé n'apportant aucun bonus puisqu'il vaut zéro en combat. Dans ce cas de figure, l'intérêt de Bleu sera souvent de déclarer qu'il engage le combat contre le Méchanork blessé. Si Bleu remporte le combat, le Colosse jaune devient blessé et le Méchanork jaune est éliminé.

Un **blessé** ne participe à un **combat groupé** que lorsqu'il est la **cible** initiale de l'attaquant. En revanche, les **figurines amies** du **blessé**, si **adjacentes** à des attaquants, défendent le **blessé** et participent au **combat groupé**.

Si le **blessé** perd le **combat groupé**, il est éliminé, son pion est **retiré du jeu** et les **figurines** du défenseur sont **blessées**. S'il gagne le **combat groupé**, ses assaillants sont **blessés**.

Toute **figurine** peut traverser un **blessé** (**ami** ou **ennemi**) lors de son **mouvement**. Une **figurine** peut terminer son **mouvement** sur une case occupée par un **blessé ami** (uniquement à sa couleur) tant qu'elle respecte toutes les **règles d'or** en fin d'action, c'est-à-dire qu'une **figurine** ne peut pas s'empiler à la fois avec un **blessé** et un **objet**. Une **figurine** n'a pas le droit de s'arrêter sur un **blessé ennemi**.

Lorsqu'une **figurine** est **blessée**, si elle transportait un **objet**, celui-ci est laissé sur sa case, sous le pion **blessé**. Lorsqu'une **figurine** traverse un **blessé** (ami ou **ennemi**), elle peut récupérer l'**objet** que celui-ci transportait, ou faire un échange d'**objet** sans demander la permission à son propriétaire !

Vous pouvez effectuer une sortie en passant sur un **blessé ennemi** situé sur sa zone de départ.

Les **blessés** peuvent être transportés comme des **objets** par des **figurines** de

la même couleur qu'eux. Toutes les règles s'appliquant aux **objets** sont valables pour les **blessés**. Si une **figurine** transportant un **blessé** perd un **combat**, le **blessé** est éliminé et la **figurine** qui le transportait devient **blessée** à son tour.

Fosses et blessés

Une **figurine** transportant une Corde peut séjourner sur une fosse. Si elle devient **blessée**, le **blessé** survit tant bien que mal, accroché à sa Corde, tant qu'il n'est pas achevé ou récupéré par une **figurine amie**. Mais si une **figurine ennemie** venait à le traverser et à récupérer la Corde, le pauvre bougre finirait mort au fond de la fosse car, sans Corde, point de survie. Notez que vous n'avez pas le droit d'agir ainsi sur vos propres **personnages**.

Rappel: On ne peut pas sauter par-dessus une fosse occupée par un **personnage**.

Cartes Saut

Pour ce scénario et les suivants, vous disposez désormais de 3 cartes Saut pour toute la partie.

Règle spécifique à ce scénario

Dans ce scénario, les **figurines** de l'équipe du Clerc peuvent se **déplacer**, **attaquer** et séjourner sur la zone de départ adverse. Elles ne sont pas téléportées hors du labyrinthe dans ce cas.



Capacités des nouveaux personnages et objets pour ce scénario



Clerc

Mouvement = 4
Combat = 2

Soins

Le Clerc peut **soigner** un **blessé** sur une case **adjacente** pour **1PA**. Remplacez le pion **blessé** par la **figurine** correspondante. Le **personnage soigné** ne peut rien faire d'autre ce tour-ci. Le Clerc ne peut pas se **soigner** lui-même et il ne peut pas non plus **soigner** un **blessé** qu'il transporte : il doit le déposer sur une case **adjacente** avant de pouvoir le **soigner**. Le Clerc ne peut pas **soigner** un **blessé** à travers une herse fermée ou une meurtrière.



Traîtresse

 Mouvement = 4
Combat = 2

Poignarder

La Traîtresse gagne +2 en **combat** en attaque et en défense si elle participe à un **combat groupé au corps à corps** avec au moins une **figurine amie** impliquée.

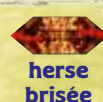
Crochetage

La Traîtresse peut ouvrir ou **fermer une herse adjacente** pour **1PA** comme si elle transportait une Clef (voir **Clef** dans le **Scénario 1**).



Colosse

 Mouvement = 2
Combat = 5



Torsion des barres

Le Colosse peut **briser une herse adjacente** pour **1PA**. Placez un marqueur herse brisé entre les deux cases contenant la herse. Ces cases sont désormais **adjacentes**, comme dans le cas d'une herse ouverte.

Une herse brisée ne peut jamais être réparée. Tous les **personnages** peuvent traverser une herse brisée lors de leur **mouvement**.

Géant

Les **figurines** avec une **valeur de combat** inférieure ou égale à 1 (valeur indiquée sur le socle de la **figurine** avant tout modificateur) peuvent passer entre les jambes d'un Colosse **ennemi** et ainsi le traverser lors de leur **mouvement**.



Lance télescopique

Une **figurine** qui transporte la Lance télescopique peut **engager un combat au corps à corps** à une distance de 2 cases en ligne droite.

Ce **combat** peut s'effectuer en traversant au dessus d'une case normale, ou d'un obstacle (comme une fosse), si cette case n'est pas occupée par un **personnage**, ou à travers une meurtrière. Dans le cas d'une meurtrière, les deux **personnages** doivent être tous les deux **adjacents** à la meurtrière (voir **Schéma 8**).

L'utilisateur de la Lance télescopique n'est pas affecté par le résultat du **combat**. En revanche, en cas de défaite, la Lance télescopique est brisée, et elle est **défaussée**.

En cas de victoire, la Lance télescopique reste intacte et l'**ennemi** devient **blessé**, ou s'il était déjà **blessé**, il est éliminé.

La Lance télescopique peut être utilisée en cas de **combat groupé**. Elle sera aussi brisée en cas de défaite. La Lance télescopique ne peut pas être utilisée au contact, ni en défense. Un **personnage adjacent** à une **figurine ennemie** ne peut pas utiliser sa Lance télescopique pour **attaquer** un autre **personnage** situé à 2 cases.



Fin de la partie

Le jeu se termine, soit quand le Colosse est sorti sur la zone de départ adverse (et, dans ce cas, c'est l'équipe du Colosse qui l'emporte), soit quand le Colosse a été éliminé (et, dans ce cas, c'est l'équipe du Clerc qui l'emporte). Toute autre situation est un match nul. Le Colosse doit sortir du labyrinthe sous forme de **figurine**, c'est-à-dire non **blessé**.

Schéma 8



Le Colosse bleu transporte une Lance télescopique. Il peut **attaquer** soit l'Homme-serpent jaune, soit la Traîtresse jaune, mais pas les deux à la fois. Le Clerc jaune transporte aussi une Lance télescopique. Etant **adjacent** à la meurtrière, il peut **engager un combat au corps à corps** avec le Méchanork bleu situé juste de l'autre côté de la meurtrière, ce qui aurait été impossible si le Clerc Jaune se trouvait, par exemple, sur le mécanisme de rotation.

Le Méchanork bleu, ne disposant pas de Lance télescopique, n'a aucun moyen d'**attaquer** le Clerc jaune à travers la meurtrière.

Scénario Tutorial 3



Jusqu'à ce que la mort nous sépare...



Objectif du scénario

Éliminer deux **personnages ennemis**.



Mise en place

Prenez les 2 paires de salles numérotées 38 et 40 et effectuez une mise en place du plateau comme pour le **Scénario 1** (voir **Schéma 1**).

Chaque joueur choisit une couleur et prend les pions : **Magicien, Méchanork, Homme-serpent, Hurlleur, Clef** et **Lance télescopique**. Chaque joueur déploie son paravent et place ses pions derrière, face visible.

Chaque joueur prend également le set complet de 16 cartes à sa couleur.



Positionnement de l'équipe de départ

Les deux joueurs placent simultanément leurs 4 pions **personnages**, face cachée, sur les 4 cases illuminées de sa zone de départ, en choisissant judicieusement quels **personnages** placer sur quels emplacements de départ.



Placement des pions restants

Les **objets** sont placés de la même manière que dans les **Scénarios 1 et 2**, un seul **objet** par salle, face cachée. Quand tous les pions sont placés, remplacez les pions **personnages** par les **figurines**. Les pions **personnages** serviront pour représenter les **blessés**. Tirez au sort qui sera le premier joueur.

GEON STER

Ligne de vue

Une **ligne de vue** est une ligne droite entre un **personnage** et sa **cible** (pas de diagonale).

Une **ligne de vue** ne traverse pas les murs, les **personnages** (**figurines** ou **blessés**) et les hermes fermées. Une **ligne de vue** peut traverser un **objet**, un mécanisme de rotation ou une fosse.

Si un **personnage** est **adjacent** à une meurtrière, sa **ligne de vue** s'étend au delà de la meurtrière (voir **Schéma 9**).

Règle spécifique à ce scénario

Dans ce scénario, les **figurines** ne sont pas téléportées hors du labyrinthe quand elles atteignent la zone de départ adverse. Toutes les **figurines** peuvent se **déplacer** sur les deux zones de départ (y compris la zone de départ adverse).

Capacités des nouveaux personnages



Magicien



Mouvement = 4
Combat = 1

Lévitiation

Le Magicien dispose d'une capacité permanente de lévitation qui lui permet de passer par dessus les **figurines ennemies** et les fosses lors de son **mouvement** (aucun coût supplémentaire). Il ne peut toutefois pas s'arrêter sur un **personnage ennemi** ou sur une fosse. Il doit s'arrêter sur une case valide et respecter les **règles d'or**. Cette capacité **magique** fait de lui un **personnage** volant.



Hurleur



Mouvement = 4
Combat = 1

Hurlement répulsif

Pour **2PA**, le Hurleur peut générer une onde sonore et putride capable de **répuls**er un **personnage**.

Le Hurleur peut **cibler** tout **personnage** dans sa **ligne de vue**. Le **personnage ciblé** est repoussé sur la case **adjacente** dans la direction opposée au Hurleur (voir **Schéma 9**).

Le Hurleur ne peut pas **répuls**er la **cible** à travers un mur, une herse fermée, une meurtrière, une **figurine amie** ou un **personnage ennemi**. Une **figurine répulsée** peut cependant atterrir sur un **objet** ou un **blessé ami**, tant qu'elle respecte les **règles d'or** à la fin de l'action de répulsion.

De même, un **blessé** peut être **répulsé** vers une **figurine amie** pour autant que les **règles d'or** soient respectées.

Le **personnage répulsé** garde l'**objet** qu'il transportait avec lui.

Si le **personnage répulsé** entre sur une case de fosse, il est éliminé (sauf s'il transportait une Corde).

Si le **personnage** est éliminé et qu'il transportait un **objet**, ce dernier est abandonné sur la case où il se trouvait avant d'être **répulsé**.

Vous ne pouvez pas **répuls**er un **personnage** en dehors du plateau de jeu, ni un **personnage** stationnant sur une zone de départ.

Schéma 9



Ligne de vue

Pas de ligne de vue

Le Hurleur jaune a une **ligne de vue** vers le Magicien bleu et l'Homme-serpent bleu. Pour **2PA**, il peut **répuls**er le Magicien bleu dans la fosse et ainsi l'éliminer. Il ne peut pas **répuls**er l'Homme-serpent bleu, car la case derrière lui n'est pas valide. Il ne peut pas non plus **répuls**er le Méchanork bleu, car celui-ci n'est pas dans sa **ligne de vue**, obstruée par l'Homme-serpent bleu.

Le Magicien bleu ne voit personne, pas même le Hurleur jaune, car pour voir au delà d'une meurtrière, il faut être **adjacent** à celle-ci.

L'Homme-serpent jaune ne voit personne. La herse fermée bloque sa **ligne de vue** vers le Méchanork bleu.

Le Hurleur bleu voit le Méchanork jaune et pourrait consommer deux fois **2PA** pour **répuls**er ce dernier deux fois successivement et l'expédier dans la fosse.



Fin de la partie

Le jeu se termine dès qu'un joueur a éliminé deux **personnages ennemis**. Il est alors déclaré vainqueur.

Scénario Tutorial 4

David contre Goliath (Télépathe vs. Colosse)

Objectif du scénario

Marquer **4 Points de Victoire (PV)**.

Mise en place

Prenez les 3 paires de salles numérotées 37, 38 et 40 et effectuez une mise en place du plateau comme indiqué sur le **Schéma 10**.

Chaque joueur choisit une couleur et prend les 6 pions **personnages** suivants : **Télépathe, Magicien, Colosse, Clerc, Méchanork, Traître**.

Chaque joueur prend également les 4 pions **objets** suivants à sa couleur : **Arc, Grand bouclier, Corde, Bâton de boule de feu**.

Chaque joueur déploie son paravent et place ses pions derrière, face visible.

Chaque joueur prend également le set complet de 16 cartes à sa couleur.

Placement des pions restants

Tirez au sort le 1er joueur pour la mise en place. En commençant par lui, et alternativement, chaque joueur va placer l'un des pions parmi ceux restant derrière son paravent (**personnage** ou **objet**), face cachée, sur l'une des 6 salles. Chaque salle ne peut contenir que deux pions face cachée peu importe leur couleur et leur nature. Quand chaque salle comporte deux pions face cachée, tirez à nouveau au sort le 1er joueur.

Révéler une salle

Quand le joueur actif **révèle une salle**, celle-ci peut désormais comporter des **objets** aussi bien que des **personnages**. Lors d'une **révélation**, le joueur actif place d'abord tous les pions présents sur cette salle, **sauf les objets à sa couleur**. Ces derniers sont placés par son adversaire, et après que tous les autres pions soient placés. Chaque pion ne peut être posé que sur une case de sol ou sur un mécanisme de rotation vides, un seul pion par case. Les pions **personnages** sont immédiatement remplacés par les **figurines** correspondantes.

Points de Victoire (PV)

Sortir une figurine du labyrinthe

Chaque fois que l'une de vos **figurines** est téléportée hors du labyrinthe, les applaudissements de l'Archimage vous rapportent **1PV**. Placez le pion **personnage** devant votre zone de départ pour symboliser ce **PV**.

Si une **figurine** sort sur la zone de départ adverse en transportant un **blessé**, celui-ci est sauvé (**sorti du jeu**) mais ne rapporte pas de **PV**.

Éliminer un personnage ennemi

Quand un **personnage** est éliminé, l'adversaire l'ayant éliminé gagne **1PV**, prend le pion correspondant au **personnage** éliminé et le place devant lui pour symboliser le **Point de Victoire**.

Combat à distance

Une **figurine** transportant un Arc peut **engager un combat à distance**. On l'appelle le tireur. Dépensez **1PA** pour **engager le combat**, comme pour tout **combat**. Le tireur choisit la direction de son tir et doit **cibler** le premier **personnage** en **ligne de vue**, sans aucune limitation de distance. Le **combat** est résolu avec les règles habituelles, chaque joueur abattant une carte Combat face cachée de sa main. Le tireur ne peut pas être **blessé** du fait de ce **combat**. La **valeur de combat** à prendre en compte pour le tireur est la **valeur de combat** de l'Arc qui est de 1. Cette valeur ne peut pas être améliorée ou diminuée par une quelconque capacité de **personnage, objet** ou élément de décor. Les pouvoirs affectant le **combat**

Positionnement de l'équipe de départ

Les deux joueurs choisissent et placent simultanément 4 **personnages**, face cachée, sur les 4 cases illuminées de leur zone de départ.

Les chiffres jaunes sur les salles indiquent que chaque salle doit comporter exactement 2 pions à la fin de la mise en place. Chaque chiffre indique la capacité maximale de cette salle en fin de mise en place.

Conventions utilisées de manière générale dans les scénarios Dungeon Twister:

Chiffre blanc : la salle ne peut contenir que des objets (voir Schéma 1).

Chiffre jaune : la salle peut contenir des objets et/ou des personnages.

Chiffre rouge : la salle ne peut contenir que des personnages.



au **corps à corps** ne sont pas activés lors d'un **combat à distance** (cas du Télépathe par exemple).

Un tireur ne peut pas utiliser l'Arc s'il est **adjacent** à sa **cible** ou à une **figurine ennemie**.

Un tireur peut participer à un **combat groupé** en attaque. Cela coûte simplement **1PA** pour le **combat groupé** y compris le tir du tireur, qui en fait partie. Cumulez les **valeurs de combat** de tous les **personnages** attaquants, utilisant la **valeur de combat** de l'Arc pour le tireur, puis jouez une carte Combat.

Un tireur ne peut pas participer à un **combat groupé à distance** en défense.

Un **combat à distance** est un **combat** à part entière. Vous ne pouvez donc pas tirer sur un **personnage** qui vient d'être **blessé** le même tour, que ce soit par un autre tir ou par un **combat au corps à corps**.

Schéma 11



Combat à distance possible

Combat à distance impossible

Durant le tour de Bleu :

Le Clerc bleu transporte un Arc. Il peut tirer sur le Méchanork jaune. Cela déclenchera un **combat groupé** impliquant la **Traitresse** bleue (valeur de combat de bleu = $1+2+2=5$, valeur de combat de jaune = 2). Le Magicien jaune, bien que transportant un Arc, ne peut pas participer à un **combat groupé**, car il est en défense.

Le Clerc bleu peut tirer sur le Télépathe jaune à travers la meurtrière puisqu'il en est adjacent, mais il ne peut pas cibler le Clerc jaune, car le Télépathe lui bloque la ligne de vue.

Durant le tour de Jaune :

Le Magicien jaune peut tirer sur la **Traitresse** bleue, et ainsi engager un **combat groupé** impliquant son **Méchanork** au corps à corps (valeur de combat 3 pour jaune, face à une valeur de combat de 2 pour la **Traitresse** bleue). Là encore, le Clerc bleu, avec son Arc, ne peut pas participer à un **combat groupé** car il est en défense.

Le Magicien jaune ne peut pas cibler le **Méchanork** bleu à travers la herse fermée.

En cas de **combat groupé** impliquant un ou plusieurs tireurs, les **figurines combattant** au moins un **ennemi au corps à corps** peuvent utiliser leur pouvoir (par exemple, une **Traitresse** bénéficie de son bonus de +2 en **combat** si elle est **engagée au corps à corps** dans un **combat groupé** impliquant un ou plusieurs tireurs).



Capacités des nouveaux personnages et objets



Télépathe

Mouvement = 3
Combat = 0

Contrôle de l'esprit

Quand il est **engagé dans un combat singulier au corps à corps**, le Télépathe peut annoncer une valeur de carte Combat (autre que zéro). Si l'adversaire dispose toujours de la carte nommée en main, il doit la jouer pour ce **combat**.

Si l'adversaire ne dispose plus de cette carte Combat en main, il montre toutes ses cartes Combat en main au joueur contrôlant le Télépathe. Ensuite, l'adversaire est libre de jouer secrètement la carte Combat de son choix.

Combat singulier : un **combat** qui n'implique que la **figurine** attaquante et un seul **personnage ennemi**, par opposition aux **combats groupés**, qui impliquent au minimum trois **personnages**.

La capacité du Télépathe ne fonctionne ni en **combat groupé**, ni dans les **combats à distance**.

Si deux Télépathes sont **engagés dans un combat**, leurs capacités s'annulent. Jouez les cartes Combat en utilisant les règles normales.



Arc

L'Arc permet d'**engager des combats à distance** (voir **Combat à distance**).

L'Arc peut être utilisé plusieurs fois par tour. Il donne la possibilité à son porteur d'**engager des combats à distance**, en payant **1PA** par **combat à distance engagé**, comme pour tout **combat**. L'Arc a une **valeur de combat** de 1, qui remplace la **valeur de combat** normale de la **figurine**.



Grand bouclier

Un **personnage** transportant le Grand bouclier ne peut pas être la **cible** d'un **combat à distance**.



Bâton de boule de feu

Seul le Magicien peut utiliser le Bâton de boule de feu (pour **1PA**). Défaussez le pion après une utilisation. Le Bâton de boule de feu élimine immédiatement le premier **personnage** (**figurine** ou **blessé**, **ami** ou **ennemi**) situé en **ligne de vue** de son utilisateur (c'est ce dernier qui choisit dans quelle direction il lance sa boule de feu). Une **figurine** autre que le Magicien peut transporter le Bâton de boule de feu mais elle ne peut pas l'utiliser. Le Bâton de boule de feu n'affecte pas les **objets**, mais s'il touche une **figurine** trans-

portant un **blessé**, les deux sont éliminés. **Rappel:** les restrictions sur la **ligne de vue** font que le Bâton de boule de feu ne peut pas traverser des murs, hermes fermées, ou **personnages**. Le Bâton de boule de feu est un **objet magique**, comme indiqué par la rune **magique**  présente sur son pion.



Fin de la partie

Le jeu se termine dès qu'un joueur a marqué **4 Points de Victoire (PV)** ou plus. Il est déclaré vainqueur.

Scénario Tutorial 5



Dungeon Twister Prison – Stand Alone



Introduction

Avec ce 5ème scénario, vous allez utiliser tout le contenu du jeu à 2 joueurs de Dungeon Twister Prison, c'est à dire les 8 salles ainsi que les 8 **personnages** et 6 **objets** par joueur. Cela correspond au mode de jeu dit « Stand-Alone » pratiqué par les joueurs depuis l'origine de Dungeon Twister.



But du jeu

Marquer **5 Points de Victoire (PV)**.



Mise en place

Prenez les 4 paires de salles incluses dans cette boîte, mélangez-les sans les regarder et placez-les face cachée afin de former un rectangle de 2 salles sur 4 (voir **Schéma 12**).

Chaque joueur choisit une couleur et prend les 8 pions **personnages**, 6 **objets** et le set complet de cartes à sa couleur. Chaque joueur déploie son paravent et place ses pions derrière, face visible.



Positionnement de l'équipe de départ

Les deux joueurs choisissent et placent simultanément 4 pions **personnages**, face cachée, sur les 4 cases illuminées de leur zone de départ.



Placement des pions restants

Tirez au sort le 1er joueur pour la mise en place. En commençant par lui, et alternativement, chaque joueur va placer l'un des pions restant derrière son paravent (**personnage** ou **objet**) face cachée sur l'une des 8 salles. La capacité maximale de pions par salle est indiquée sur le **Schéma 12**. Quand chaque salle a atteint son quota de pions maximum, tirez à nouveau au sort le 1er joueur.



Points de Victoire (PV)

Les **Points de Victoire** sont accumulés de la même manière que dans le **Scénario 4**.



Fin de la partie

Le jeu se termine quand un joueur a atteint **5PV**. Le joueur actif termine alors son tour en utilisant, s'il le souhaite, toutes ses actions restantes. Il peut ainsi continuer à marquer des **Points de Victoire** s'il en a la possibilité. Le vainqueur est le joueur qui possède le plus grand nombre de **PV** à la fin de ce tour.

Nombre maximum de pions par salle lors de la mise en place



DUNGEON TWISTER

Règles Optionnelles

Jouer en temps limité

Dans une partie de Dungeon Twister, les choix et possibilités qui s'offrent à vous sont très nombreux et le hasard presque inexistant. De ce fait, certains joueurs peuvent passer un long moment à essayer d'optimiser leur tour.

Après votre 2ème ou 3ème partie, il est très fortement conseillé de jouer à Dungeon Twister en temps limité. La plupart des tournois de Dungeon Twister se jouent en temps limité. Chaque joueur dispose alors de 2 minutes pour jouer son tour. Quand le temps d'un joueur est écoulé, son tour s'arrête immédiatement, même s'il n'a pas terminé toutes ses actions.

Lors de la **révélation d'une salle**, votre adversaire dispose de 5 secondes pour placer les **objets** à votre couleur, et ce à partir du moment où vous avez vous-même placé tout ce que vous aviez à placer dans cette salle. S'il ne le fait pas dans le temps imparti, vous placez vous-même vos **objets**.

Lors d'un **combat**, votre adversaire dispose également de 5 secondes pour poser une carte Combat, à partir du moment où vous avez posé la vôtre. S'il ne pose rien dans les 5 secondes, on considère qu'il a posé sa carte Combat +0.

Jouer avec des scores de victoire plus élevés

Si vous souhaitez jouer des parties plus longues, nous vous suggérons de passer le nombre de **PV** de **5** à **6**, voire **7**. Les parties sont différentes, parfois plus palpitantes, et vous permettent de voir tous vos **personnages** entrer en action, contrairement à une partie en **5PV** qui est certainement rapide, mais durant laquelle certains **personnages** sont parfois inutilisés.

Les joueurs doivent convenir en début de partie en combien de **PV** ils vont jouer.

Handicap

Dungeon Twister n'étant pas basé sur la chance, il est très difficile pour un débutant de gagner face à un adversaire confirmé. Dans de telles situations, il est fortement conseillé de donner un handicap au joueur le plus expérimenté, comme cela se fait couramment au Go (voir **Tableau de Handicap** ci-contre).

Le joueur expérimenté acceptant le handicap doit démarrer la partie avec moins de **personnages**, en fonction de la différence de niveau estimée entre les deux joueurs.

4 personnages doivent toujours être placés sur la zone de départ lors de la mise en place. Lors d'une partie avec handicap, la capacité maximale de chaque salle, en nombre de pions, peut ne pas être atteinte. Pour un handicap encore plus élevé, il est possible de retirer des cartes Combat de sa main de départ (celles de valeurs les plus élevées, bien entendu).

Prenons comme exemple un adulte très expérimenté contre un enfant qui débute. L'adulte pourra démarrer la partie avec **5 personnages** et toutes ses cartes sauf les cartes Combat 5 et 6.

Lors d'une partie à handicap, la victoire se joue toujours en **5PV**.

Niveau des joueurs	Nombre de personnages	Cartes en moins
--------------------	-----------------------	-----------------

Joueur très expérimenté contre :

joueur expérimenté	6	—
bon joueur	5	—
débutant	6	5 et 6
novice	5	5 et 6

Joueur expérimenté contre :

bon joueur	6	—
débutant	5	6
novice	4	6

Bon joueur contre :

débutant	6	—
novice	6	6

DUNGEON TWISTER

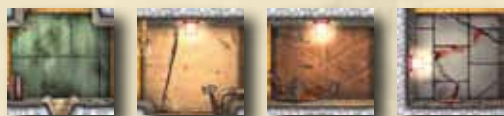


Mini-glossaire

Blessé : désigne un personnage blessé qui ne peut plus agir si ce n'est se défendre s'il est directement attaqué. Un blessé peut-être transporté comme un objet. Un blessé est représenté par son pion personnage correspondant.

Cases adjacentes : deux cases sont adjacentes si elles ont un côté en commun et si elles ne sont pas séparées par un mur, une meurtrière ou une herse fermée.

Case de sol : une case du plateau de jeu qui n'est couverte par aucun élément de terrain affectant le fonctionnement du jeu (comme une fosse, mécanisme de rotation, zone de départ, etc.).



cases de sol

Case de sol vide : une case de sol qui ne contient aucune figurine ni pion (personnage ou objet). Les « marqueurs hex » placés entre deux cases, tels les marqueurs de herse brisées et ouvertes, n'entrent pas en ligne de compte.

Case valide : toute case sur laquelle le personnage concerné peut terminer son mouvement et séjourner en respectant toutes les règles de Dungeon Twister.

Figurine : désigne un personnage non-blessé qui peut agir, se déplacer, attaquer. Une figurine, quoi !

Joueur actif : joueur dont c'est le tour.

Ligne de vue : ligne droite entre un personnage et sa cible. Une ligne de vue ne traverse pas les murs, les figurines, les blessés ou les herse fermées. Une ligne de vue peut traverser un objet, un mécanisme de rotation ou une fosse. Un personnage adjacent à une meurtrière voit sa ligne de vue s'étendre au delà de la meurtrière. Une ligne de vue n'est jamais en diagonale.

Marqueur hex : de forme hexagonale, se place entre deux cases (exemples: herse ouverte, herse brisée). N'est pas sujet aux règles d'or et n'entre pas en ligne de compte dans la détermination d'une case de sol vide.

Obstacle : élément de décor que l'on peut franchir grâce à une carte Saut ou grâce à une Corde. Une fosse est un obstacle. Il existe bien d'autres obstacles dans les extensions Dungeon Twister. Les obstacles ne bloquent pas les lignes de vue.

Personnage : indique un personnage en général, qu'il soit sous forme de figurine ou de blessé.

Pions : durant la phase de mise en place, ils sont utilisés pour symboliser les personnages et les objets, face cachée, sur le plateau. Durant la partie, ils représentent les personnages blessés et les objets.

Tour : dans Dungeon Twister, le terme tour est utilisé pour représenter le tour d'un seul joueur (phase 1, 2 et 3). Un cycle complet de cartes Actions des deux joueurs correspond donc à 8 tours (4 tours du joueur bleu et 4 tours du joueur jaune).

Remerciements de l'auteur

Merci aux artistes Thierry Masson et Wayne Reynolds qui se sont surpassés sur ce projet.

Merci aux sculpteurs Patrick Masson, Benjamin Maillet et toute l'équipe Zibobiz. Merci à Antoine Racano pour la peinture des figurines.

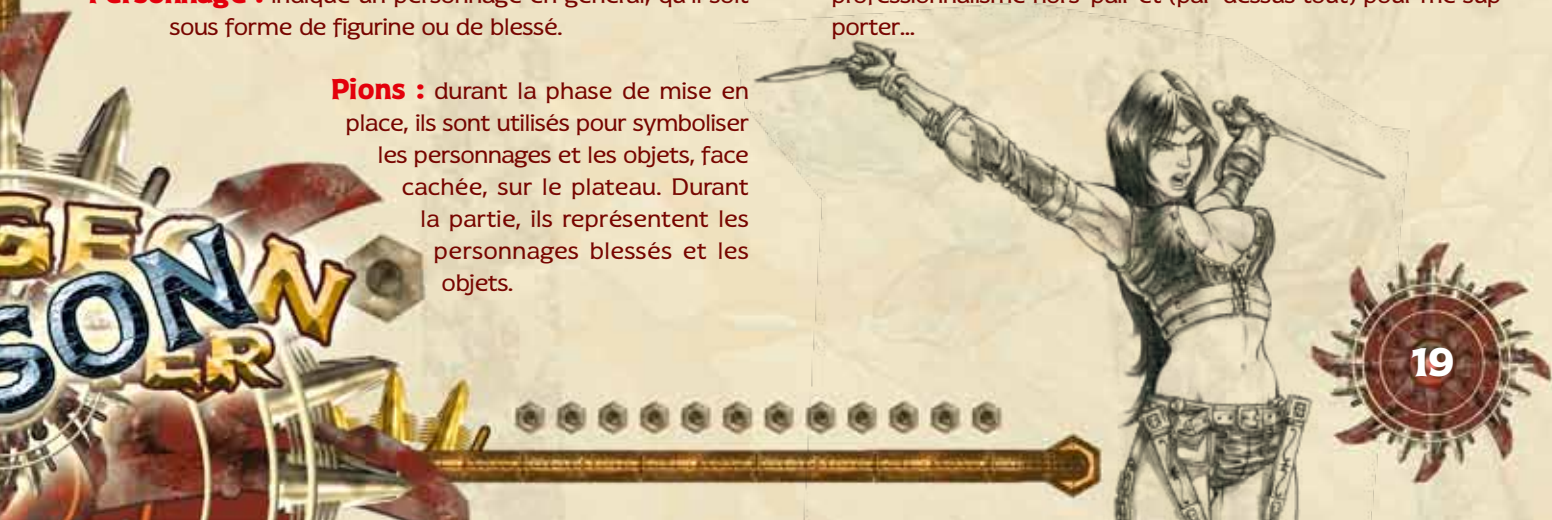
Merci au relecteurs / traducteurs : Mario Krone, Eric Franklin, Sherinford, Denfer, Evelyne Bachelet.

Merci à Stefan Blessing et tout l'équipe LUDO FACT pour leur professionnalisme.

Merci à toute l'équipe d'Hydravision pour leur excellent travail et pour avoir accepté de suivre toutes mes idées ou presque, même les plus farfelues...

Merci à tous les joueurs, fans et play-testeurs qui oeuvrent ou ont œuvré avec joie et plaisir pour l'évolution de DT : Sherinford, Nemoadd, Phil Goude, Raphael « Shadow » Puch, Yves « Mechanork » Ley, Iceman, Jérôme « Denfer » Catanéo, Michaël « Tularis » Roche, Yoan « El Pignouf » Parizot, Olivier Peckels, Calinqwe et Sophie, Eric Franklin, Red Dragon, Greg Dehonger, Loïc Maitrehut, Croc, Krka, pupul, Le Gnome, Pak, Belsirat, Myriades, Loaiic, Nicolas Fuseau, Monsieur Phal, Philippe Mouret, Fred Frugier, Richard Garfield, Olivier Arneodo et JSP Magazine, Gary Gygax, Manu & Sandra Quaireau, Fredm, Alex Figuières, Eric Vandeboor, Tom Vassel, Rick Thornquist, Nadine Seul, Capitaine Grapin, Sir Kirby et la DT force québécoise, Dany et Chantal du Valet d'Cœur, Phillipe Vanz, Stephane Brissaud, Léonidas Vesperini, Ravage, Phillipe Villé, Stephane Abello, Dimittri Locatelli, Lise Ley, Nicolas Anton, Simba, l'Entre-jeu, Ioky, Bruno Cathala, Gourry, Phillipe Kern, Alexandre Del Ben, Alendith, Virphil et Guardian, Tetsuo, Blindman, Jeux de Nim et la famille Maréchal, Le Gourou et ses dragons nocturnes, Illéanaelle, Phillipe Kern, Yom, David Alain, Andréa Mainini, Zephyr, Haaken, Monica Barradas, Phillipe Maurel, Guillaume Angousturès, Musclenain, Morpheus, Sangoku, Krazlafas, Laurent Duclos, Tanazan, Gaia, Phillipe Meyrignac, Flo de San Kerchuz, Pat Braun, Puk, Senksis, Janno, HauptmannKarotte... et il est certain que j'ai oublié pas mal d'entre vous, veuillez m'en excuser et me téléporter dans un horrible Dungeon Twister ou plus simplement signer votre nom ici :

A Jean-Charles Mourey pour son amitié, son dynamisme, son professionnalisme hors-pair et (par-dessus tout) pour me supporter...



But du jeu

Dans une partie normale, le premier joueur qui atteint **5PV** gagne la partie :

- Vous gagnez **1PV** quand vous éliminez un **personnage ennemi**.
- Vous gagnez **1PV** quand vous faites sortir une de vos **figurines** du labyrinthe.

Séquence de jeu

À son tour, un joueur doit résoudre les 3 phases suivantes dans l'ordre indiqué :

- 1) Jouer une carte Actions.
- 2) Utiliser tout ou partie de ses actions.
- 3) Récupérer en main ses 4 cartes Actions s'il n'en a plus.

Dépenser **1PA** vous permet de :

- Révéler une salle.
- Activer la rotation d'une salle.
- Déplacer un personnage.
- Engager un combat.

Certaines capacités et les cartes Saut nécessitent également l'utilisation de **PA**.

Règle d'or : aucun déplacement, combat, ligne de vue, combat à distance ou autre action ne peut avoir lieu en diagonale !

Règle d'or : une action doit être totalement résolue avant d'en entamer une autre.

Règle d'or : il ne peut jamais y avoir plus de deux pions et/ou figurines dans une même case à la fin d'une action, et au maximum un de chaque type (objet, blessé, figurine).

DUNGEON TWISTER PRISON, créé par Christophe Boelinger

Illustrations : Thierry Masson, Wayne Reynolds et Hydravision

Infographie / Programmation : Jean-Charles Mourey et Christophe Boelinger

Sculpture et Production des Figurines : Zibobiz International Ltd. (zibobiz@gmail.com)

Sculpture (Méchanork) : Patrick Masson

Traduction : Jean-Charles Mourey et Mario Krone

Édité par : Ludically, 5 pl Anciens Combattants, 06560 VALBONNE, France

www.ludically.com, email: contact@ludically.com

Fabriqué en Allemagne par : LUDO FACT

Figurines fabriquées en Chine par Zibobiz

zibobiz

site officiel: www.dungeontwister.com
communauté DT: dungeontwister.org, legobelin.net



Dungeon Twister en jeu vidéo ?

C'est pour bientôt... Dungeon Twister - Le jeu vidéo sera disponible début 2010 sur le Xbox 360 Live Arcade. Le jeu vidéo est l'adaptation fidèle de la version originale de Dungeon Twister complètement en 3D avec des graphismes époustouflants.

Le jeu comprend un mode solo et un mode multijoueurs. Le mode solo vous permet de prendre le jeu en main à travers 20 missions, et de développer vos compétences de stratège en vous confrontant à la redoutable IA. En mode multijoueurs, grâce au Live Arcade, vous êtes en relation avec des joueurs du monde entier et vous pouvez ainsi trouver un adversaire à votre taille à toute heure du jour et de la nuit. Avec le classement permanent de tous les joueurs de Dungeon Twister - Le jeu vidéo, vous savez si c'est vraiment vous le plus fort...

Dungeon Twister - Le jeu vidéo, venez relever le défi ! Pour en savoir plus, consultez :

www.playtilldawn.com

Index

Objets

Clef	8
Corde	8
Lance télescopique	13
Arc	16
Grand bouclier	16
Bâton de boule de feu	16

Personnages

Méchanork	8
Homme-serpent	8
Clerc	12
Traïtesse	12
Colosse	12
Magicien	14
Hurlleur	14
Télépathe	16

Règles

Mise en place	17
Séquence de jeu	5
Révéler une salle	6, 15
Activer la rotation d'une salle	6
Déplacer une figurine	7
Les objets	7
Sortir une figurine du labyrinthe	9
Cartes Saut	9
Engager un combat	10
Personnages blessés	11, 12
Combat groupé	11
Ligne de vue	14
Points de victoire	15
Combat à distance	15
Règles optionnelles	18

1

Défausser après une utilisation

⚡

Hurlement répulsif

⚙️

Torsion des barres

🔧

Bricoler les mécanismes

🧠

Contrôle de l'esprit

🤸

Contorsionniste

+

Soins

✂️

Poignarder

🏠

Géant

🧘

Lévitiation

🔑

Crochetage

💀

Mort-vivant

M

Jeteur de sort

Ludically



PlayTillDawn