

DUNGEON TWISTER PRISON



**SPIELREGEL
SOLITÄR-VERSION**

Ludically

Material für die Solitär-Variante



- 32 Plättchen mit Nicht-Spieler-Charakteren (NSC) in violett



- 6 Plättchen mit Gegenständen in violett



- 32 NSC-Karten



- 8 Hallenkarten



- 8 Karten «Vision des Erzmagiers» (Variante)



- 2 sechsseitige Teleportationswürfel (1 roter, 1 weißer)



- 1 spezieller Rotationswürfel



- 5 quadratische Zähler zum Nachhalten der **SP** des Nicht-Spielers (Rückseite der blauen Aktionszählsteine)



- 1 Stoffbeutel

- 1 Solitär-Regelheft

Vereinbarungen

Berücksichtigen Sie, dass alle Dungeon Twister-Regeln auch für die Solitär-Variante Gültigkeit besitzen, mit Ausnahme derjenigen Punkte, die in diesem Heft genauer dargelegt werden.

Der Spieler wählt obligatorisch Gelb, nimmt sich den vollständigen gelben Kartensatz (16 Karten) und die 14 gelben Plättchen. Der Spieler spielt mit den **Figuren**.

Wir bezeichnen die **Personen** des Nicht-Spielers als Nicht-Spieler-Charaktere (NSC). Der Nicht-Spieler benutzt die violetten Plättchen; offen, um unverwundete NSC und verdeckt, um **verwundete** NSC darzustellen.

Die blauen Plättchen werden in der Solitär-Variante nicht benötigt.

Benutzen Sie die Rückseite der blauen Aktionszählsteine zum Nachhalten der Siegpunkte des Nicht-Spielers. Die gelben Aktionszählsteine werden vom Spieler benutzt, um sowohl die eigenen Aktionen als auch diejenigen der NSC nachzuhalten; je nachdem, wer am Zug ist.

Spielvorbereitung

Wahl des Schwierigkeitsgrades

Es existieren 6 verschiedene Schwierigkeitsgrade, von sehr leicht bis sehr schwer durch farblich abgestufte Kreise dargestellt:



einfach

schwer

Zu Beginn einer Solitär-Partie entscheidet sich der Spieler, auf welchem Niveau er sich ans Abenteuer wagt. Je weiter das Niveau zu Schwarz tendiert, desto schwieriger wird ein erfolgreiches Gelingen.

Die Symbole der Schwierigkeitsgrade sind auf den Kartensätzen des Spielers und des Nicht-Spielers abgebildet (siehe **Verstärkungen**).

Plan des Verlieses

Nehmen Sie die vier Hallenpaare, die in dieser Schachtel enthalten sind, mischen und legen Sie sie ohne anzusehen zu einem 2x4 verdeckten Rechteck aus (siehe **Schema 1**).



Auf jeder Halle ist abgebildet, wie viele Plättchen zufällig aus dem Leinenbeutel gezogen werden, sobald eine Halle **aufgedeckt** wird.

NSC im Beutel

Mischen Sie die 32 NSC-Karten und ziehen Sie 8 Karten zufällig. Nehmen Sie die 8 violetten **Personenplättchen** mit den gleichen Namen wie die gezogenen Karten und werfen Sie sie zusammen mit allen 6 violetten **Gegenstandplättchen** des Nicht-Spielers in den Beutel. Es ist möglich, dass Sie mehrere NSC des gleichen Typus (z.B. mehrere Kleriker) gezogen haben. Dies ist vollkommen in Ordnung.

Nehmen Sie die 8 gezogenen NSC-Karten und bilden Sie einen aufgedeckten Stapel neben dem Beutel.

NSC-Verstärkungen

Mischen Sie die restlichen 24 NSC-Karten und bilden Sie einen verdeckten Stapel. Die Verstärkungen werden aus den NSC gebildet, die zu bestimmten Zeitpunkten ins Spiel gelangen, abhängig von dem Schwierigkeitsgrad, für den sich der Spieler zu Beginn der Partie entschieden hat.

Belassen Sie die 24 restlichen NSC-Plättchen, sortiert nach Typus, in den 8 kleinen dafür vorgesehenen Sektionen auf dem Boden der Schachtel. Im Falle einer Verstärkung finden Sie das benötigte Plättchen umso leichter.

Startgruppe des Spielers

Der Spieler wählt unter den 8 in Dungeon Twister – Prison zur Verfügung stehenden **Personen** 4 aus, deren Plättchen er auf die gelbe Startzone legt, ein Plättchen auf jeden farbigen Kreis. Die restlichen 10 gelben Plättchen (4 nicht-gewählte **Personen** und 6 **Gegenstände**) werden, sobald der Spieler sich für eine Startgruppe entschieden hat, in den Beutel gesteckt. Danach ersetzt der Spieler die Plättchen auf seiner Startzone durch die entsprechenden **Figuren**. Die **Personenplättchen** werden beiseite gelegt und nicht in den Beutel gesteckt.

Der Nicht-Spieler platziert keine Charaktere auf die blaue Startzone. NSC betreten das Spiel entweder im Zuge des **Aufdeckens** einer Halle oder als Verstärkung.



SPIELVORBEREITUNG und Spielbeginn

Nicht-Spieler

Spieler

**Entsprechende
NSC-Plättchen für
die Verstärkung**

Verstärkung (NSC-Karten verdeckt)

Ablagestapel der vom Spieler bereits gespielten Kampf- und Sprungskarten

**Ablagestapel
der vom Spieler
bereits gespielten
Aktionskarten**

Handkarten (Aktions-, Kampf-, Sprungkarten) des Spielers

Die 4 vom Spieler ausgewählten Personenplättchen auf seiner Startzone

Gegenstände des Nicht-Spielers kommen in den Beutel

**8 NSC-Plättchen
kommen in den
Beutel**

Gegenstände des Spielers kommen in den Beutel

Restliche Personen, die nicht auf der Startzone stehen, kommen in den Beutel

8 NSC-Karten der in den Beutel gemischten NSC-Plättchen (offen)

Stapel der noch nicht aufgedeckten Hallen (offen)

Talon der aufgedeckten Hallen (verdeckt)

**Ablagestapel der
vom Nicht-Spieler
bereits gespielten
Kampfkarten**

Talon der Kampfkarten des Nicht-Spielers (verdeckt)

Aktivierungsreihenfolge der NSC

**Schräg ausgerichtete Karte:
Dieser NSC hat während des Nicht-
Spieler-Zuges bereits agiert.**

Die Karte rechts zeigt an, dass der NSC noch nicht aktiviert wurde.

Aktive NSC-Karten
Diese Karten repräsentieren die
augenblicklich im Labyrinth befindlichen NSC.

Kartensätze

Kartensatz des Spielers

Der Spieler nimmt wie gewohnt seinen Kartensatz, d.h. alle gelben Karten (3 Sprung-, 4 Aktions- und 9 Kampfkarten).

Kartensatz des Nicht-Spielers

Der Nicht-Spieler benötigt weder Aktions- noch Sprungkarten. Entfernen Sie die Aktions- und Sprungkarten mit der blauen Rückseite.

Kampfkarten des Nicht-Spielers

Mischen Sie die 9 Karten mit der blauen Rückseite und bilden Sie mit ihnen einen verdeckten Talon. Dies sind die Kampfkarten des Nicht-Spielers.

Jedes Mal, wenn ein **Kampf** ansteht, ziehen Sie die oberste Karte vom Kampfkartenstapel des Nicht-Spielers und legen sie auf den Abwurfstapel der Kampfkarten des Nicht-Spielers.

Falls der Talon des Nicht-Spielers leer ist, mischen Sie alle **abgeworfenen** Kampfkarten und bilden daraus einen neuen Talon.

Hallenkarten

Nehmen Sie die 8 Hallenkarten und bilden Sie einen aufgedeckten Stapel (siehe **Schema 1**). Sobald eine Halle **aufgedeckt** wird, wird die entsprechende Hallenkarte aus dem Stapel herausgesucht. Sobald das **Aufdecken** beendet ist, wird diese Hallenkarte verdeckt auf den Kartenstapel mit den bereits **aufgedeckten Hallen** gelegt (siehe **Schema 1**).

Siegbedingungen

Falls der Spieler **5SP** vor dem Nicht-Spieler erzielt oder überschreitet, gewinnt er die Partie.

Falls der Nicht-Spieler die **5SP** vor dem Spieler erzielt oder überschreitet, verliert der Spieler die Partie.

Spielbeginn – 1. Zug

Die Phase, in der die Spielsteine auf die Hallen gelegt werden, existiert im Dungeon Twister Solitär-Spiel nicht.

Sobald das Spiel wie in **Schema 1** aufgebaut ist (alle Hallen sind verdeckt), beginnt der Spieler immer als Erster, indem er seine 2er-Aktionskarte ausspielt. Der Spieler muss mit seiner ersten Aktion eine der beiden Hallen vor ihm **aufdecken**.

Aktionskartenzyklus

Während des ersten **Aktionskartenzyklus** muss der Spieler die aufsteigende Reihenfolge der Aktionskarten einhalten, d.h. im ersten Zug seine «2 Aktionen», danach «3 Aktionen», dann «4 Aktionen» und schließlich seine «5 Aktionen» spielen.

In den nachfolgenden Zyklen darf der Spieler seine Aktionskarten in der Reihenfolge spielen, die er möchte.

Reihenfolge und Phasen des Spiels

Die Reihenfolge, in der gespielt wird, ist abwechselnd und folgt den normalen Regeln, mit der Ausnahme, dass stets der Spieler mit dem 1. Zug beginnt. Die Spielreihenfolge ist also: Spieler, Nicht-Spieler, Spieler, Nicht-Spieler usw. ...

Spielphasen des Spielers

- 1) Aktionskarte spielen
- 2) Aktionen ausführen
- 3) Durch die gespielte Aktionskarte hervorgerufenen Verstärkungen einsetzen
- 4) Aktionskarten auf die Hand nehmen, falls er keine mehr besitzt

Spielphasen des Nicht-Spielers

- 1) Karten aller aktiven NSC mischen
- 2) Karten aller aktiven NSC aneinanderreihen
- 3) Jeden unverwundeten NSC aktivieren (Aktivierung erfolgt von links nach rechts)

Sie werden bemerkt haben, dass der Nicht-Spieler weder Aktionskarten spielt noch erhält. Die NSC, die sich im Labyrinth aufhalten, werden bis zu einer von dem **Ziel**, das sie zu erreichen trachten, abhängigen erlaubten Anzahl an **AP** nacheinander Handlungen ausführen.

Zug des Spielers

Der Spieler führt seinen Zug wie gewohnt aus, als spiele er gegen einen menschlichen Kontrahenten. Unterschiede bestehen für ihn lediglich beim **Kampf** und beim **Aufdecken einer Halle** (siehe **Kampf eröffnen** und **Aufdecken einer Halle**).

Zudem bringen die Verstärkungsregeln seine Zugabfolge ein wenig durcheinander. So muss der Spieler z.B. in Phase 3 die durch die zu Beginn seines Zuges gespielte Aktionskarte hervorgerufenen Verstärkungen einsetzen (siehe **Verstärkungen**).

Zug des Nicht-Spielers

Phase 1 – Mischen der aktiven NSC

Nehmen Sie alle vor sich ausgebreiteten aktiven NSC-Karten. Diese Karten entsprechen den NSC, die sich im Labyrinth aufhalten und umfassen auch **Verwundete**. Denken Sie daran, die Karten der NSC, die entweder das Labyrinth verlassen haben oder eliminiert worden sind, zu entfernen.

Mischen Sie sämtliche Karten verdeckt.

Beschreibung der NSC-Karten

Name: Erlaubt die Zuordnung der NSC-Karte mit dem entsprechenden Plättchen.

Ziel: Listet die Ziele eines NSC in Reihenfolge ihrer Prioritäten auf und bestimmt sein Verhalten in verschiedenen Situationen. Je niedriger die Zahl, desto vorrangiger ist die Priorität. Das Standard-Ziel ist violett gedruckt.

Gegenstands-Prioritäten: Listet die vom NSC bevorzugten Gegenstände in Reihenfolge ihrer Prioritäten auf. Je höher der Gegenstand gelistet ist, desto begerlicher ist er für den NSC.



Bild: Zeigt den Typus an (Kleriker, Naga, Meuchlerin usw.). Jeder NSC entstammt DT Prison und besitzt die Fähigkeiten und Eigenschaften des Typus, den er verkörpert.

Personen-Prioritäten: Listet die vom NSC als Ziel auserkorenen Typen in Reihenfolge ihrer Prioritäten auf, sei es im Modus Kämpfen, sei es im Modus Sich umstellen oder anderen. Je höher der Typus gelistet ist, desto größer ist die Anziehungskraft auf den NSC.

Persönlichkeit: Jeder NSC besitzt eine ihm eigene Fähigkeit oder Eigenschaft, die unten auf der Karte beschrieben ist. Falls ein neuer NSC ins Spiel gelangt, muss der Spieler die NSC-Persönlichkeit unbedingt lesen und sie während des weiteren Verlaufs der Partie berücksichtigen. Der aufgeführte Persönlichkeitstext ist gegenüber den normalen Regeln stets vorrangig.



Wie bestimmt wird, welche Aktionen ein NSC ausführt

Untersuchen der erreichbaren Ziele in absteigender Reihenfolge der Prioritäten:

Ziel 1 – Hinausgehen: Weißer Phil kann mit **5AP** nicht aus dem Labyrinth hinausgehen, ohne dass er einen **Nahkampf** mit einer gegnerischen Person eröffnen müsste, was ein anderes **Ziel** wäre.

Ziel 2 – Gegenstand: Weißer Phil kann mit **4AP** nur den Feuerballstab aufsammeln, aber der ist in seiner Gegenstands-Prioritätenliste nicht enthalten.

Ziel 3 – Kämpfen: Weißer Phil könnte verschiedene **Gegner** erreichen und einen **Nahkampf** gegen sie eröffnen. Er wählt immer den auf seiner **Personen-Prioritätenliste** höher stehenden **Gegner**, dies ist der Kleriker. Weißer Phil begibt sich also in den Modus «Kämpfen» und attackiert den gelben Kleriker mit **4AP**, genau mit so vielen Aktionen, wie ihm für dieses Ziel gewährt werden.



Phase 2 – Aneinanderreihen der Karten aller aktiven NSC

Legen Sie die Karten sämtlicher aktiven NSC von links nach rechts offen aneinandergereiht vor sich.

Phase 3 – Aktivieren jedes unverwundeten NSC

Richten Sie die Karten der **verwundeten** NSC schräg aus, um damit anzuzeigen, dass sie in dieser Runde nicht agieren, es sei denn, ihre Persönlichkeit besagt etwas anderes.

Beginnend mit der NSC-Karte ganz links, danach von links nach rechts bis zur letzten fortfahrend, aktivieren Sie nacheinander jeden unverwundeten NSC (siehe **Aktivierung eines NSC**).

Nachdem ein NSC seine Aktionen beendet hat, richten Sie die NSC-Karte schräg aus, um ihn zu deaktivieren. Sobald alle NSC-Karten schräg ausgerichtet sind, ist der Zug des Nicht-Spielers beendet.

Aktivierung eines NSC

Sobald ein NSC aktiviert wird, überprüft der Spieler die Ziele des NSC in Reihenfolge ihrer Priorität (von 1 bis 6), bis er ein **Ziel** entdeckt, das der NSC erreichen kann, ohne die für dieses **Ziel** erlaubte Höchstanzahl an **AP** zu überschreiten (siehe **Schema 2**).

Der NSC verwirklicht nun dieses **Ziel** (siehe **Ziele der NSC**).

Zu erreichen ist ein Ziel, wenn der NSC dafür ausschließlich Folgendes ausführen oder einsetzen muss:

- Bewegungen
- Sprünge
- «Gratis»-Fähigkeiten, d.h. nur solche, die keinen **AP** benötigen wie z.B. Kontorsionist für den Naga oder Levitation für den Magier
- **Gegenstände** wie Seil oder Schlüssel

Folgende Aktionen sind untersagt, falls sie nicht selbst das Ziel sind:

- Eine Halle drehen
- Kämpfen
- Hinausgehen
- Sich umstellen
- Jedwede Fähigkeit einer **Person** einsetzen, die **AP** kostet (**Fallgitter öffnen**, **Fallgitter zerstören**, **Heilen**, **Abstoßen**)
- Den Feuerballstab einsetzen, der das **Ziel Gegenstand** erfordert (siehe **Feuerballstab**)

Falls sich keines der 6 Ziele mit den dafür erlaubten **AP** erreichen lässt, verfolgt der NSC ein Standard-Ziel (in violett gedruckt) gemäß den Nähe-Regeln (siehe **Nähe-Regeln** und **Schema 3**) unter Benutzung der gesamten Anzahl der für dieses **Ziel** erlaubten **AP**. Falls er sich seinem **Ziel** nicht annähern kann, unternimmt er nichts (siehe **Schema 4**).

GEON
STER
LO



Schema 3

Standard-Ziel

Untersuchen der erreichbaren Ziele in absteigender Reihenfolge der Prioritäten:

Ziel 1 – Hinausgehen: Weißer Phil kann mit **5AP** nicht aus dem Labyrinth hinausgehen. Der kürzeste Weg kostet ihn **10AP**.

Ziel 2 – Gegenstand: Weißer Phil kann mit **4AP** keinen Gegenstand einsammeln.

Ziel 3 – Kämpfen: Weißer Phil kann mit **4AP** keine gegnerische Person erreichen, um einen Kampf zu eröffnen.

Ziel 4 – Halle aufdecken: Eine nicht-aufgedeckte Halle kann Weißer Phil mit **3AP** nicht erreichen.

Ziel 5 – Drehen: Weißer Phil kann mit **2AP** keinen Drehmechanismus erreichen.

Ziel 6 – Sich umstellen: Weißer Phil kann mit **2AP** keine verbündete Person erreichen.

Da Weißer Phil keine Ziele erreichen kann, nähert er sich so weit es geht seinem Standard-Ziel (in der Liste violett). Sein Standard-Ziel ist «Hinausgehen». Er wendet **5AP** auf, um sich so weit wie möglich auf dem kürzesten Wege aus dem Labyrinth zu machen.



Schema 4

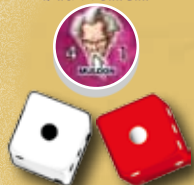
Selbst wenn es nur ein kleiner Schritt ist...

Untersuchen der erreichbaren Ziele in absteigender Reihenfolge der Prioritäten:

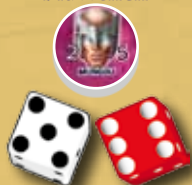
Weißer Phil ist eingeschlossen und nicht in der Lage, eines seiner 6 Ziele zu erreichen. Er nähert sich also seinem Standard-Ziel «Hinausgehen» so weit wie möglich an. Er wendet nur **1AP** auf, und hängt vor dem Fallgitter seiner Zelle fest, das ihm den kürzesten Weg aus dem Labyrinth hinaus versperrt. Ihm bleibt nichts anderes übrig, als nach Hilfe zu rufen, damit jemand kommt und ihm das Fallgitter öffnet.



1. zufälliges Plättchen



2. zufälliges Plättchen

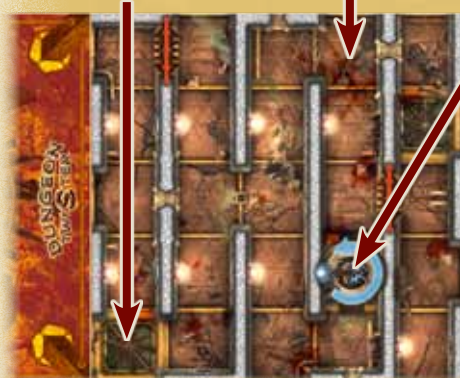


3. zufälliges Plättchen



Für den Magier muß
erneut gewürfelt werden

Der Spieler hat die 4.
Spalte gewählt



Schema 5



Der Spieler sucht aus den offenen
NSC-Karten die beiden Karten der
Charaktere hervor, die in das Labyrinth
teleportiert wurden.

Modus

Sobald der Spieler bestimmt hat, welches **Ziel** der NSC erreichen soll, begibt sich der NSC in den entsprechenden Modus, z.B. in den **Kämpfen**-Modus oder in den **Drehen**-Modus oder auch in den **Sich umstellen**-Modus. Nachdem sich der NSC in einen Modus begeben hat, ist es äußerst ratsam, jedes Mal, sobald der NSC eine Aktion ausgeführt hat, einen Aktionszählstein auf die NSC-Karte zu legen bis der NSC deaktiviert wird.

Nähe-Regeln

Nachdem der Modus des NSC festgelegt wurde, kann es vorkommen, dass sich dem NSC mehrere Möglichkeiten bieten, sein **Ziel** zu erreichen. In diesem Fall wählt er stets das gemäß den folgenden Nähe-Regeln nächstgelegene **Ziel**:

- Der NSC wählt die Möglichkeit, die am wenigsten **AP** verbraucht.
- Falls die benötigten **AP** bei verschiedenen Möglichkeiten gleich sind, entscheidet sich der NSC für den kürzesten Weg, gemessen in Feldern, die er zurücklegen müsste.
- Falls immer noch Gleichstand herrscht, wird mit einem W6 zwischen den Möglichkeiten entschieden. (Es werden außer Anzahl an Aktionen und nachgeordnet Anzahl an Feldern keine weiteren Entscheidungskriterien herangezogen.)

NSC und Sprünge

Der Nicht-Spieler verfügt über keine Sprungkarten. Das bedeutet nicht, dass NSC keine Sprünge ausführen könnten, ganz im Gegenteil. Tatsächlich können alle NSC für **1AP** ohne eine Sprungkarte gemäß der normalen Sprungregeln springen. Der Nicht-Spieler verfügt sozusagen über eine unbegrenzte Anzahl an Sprungkarten pro Partie. Geben Sie zu, den gleichen Vorteil würden Sie auch gern haben! Um die Erreichbarkeit eines **Ziels** zu bestimmen, können Sie einen NSC, falls es notwendig sein sollte, bis zum Limit der erlaubten **AP** springen lassen.



Kampf eröffnen

Wenn eine vom Spieler kontrollierte **Figur** einen NSC **angreift** oder wenn ein



Aufdecken einer Halle

Wenn entweder der Spieler oder ein NSC **eine Halle aufdecken**, wird die Halle gemäß der gewohnten Regeln umgedreht. Wie Sie während der Spielvorbereitung sicherlich bemerkt haben werden, wurden auf die Hallen allerdings keinerlei Plättchen gelegt. Denn der Spieler zieht so viele Plättchen zufällig aus dem Beutel, wie auf dem Verliesplan für die entsprechende Halle vorgesehen (siehe **Schema 1**), d.h. bei dieser Spielvariante 3 Plättchen. Er zieht ein Plättchen nach dem anderen und hält die Reihenfolge fest.

Danach nimmt er sich den Hallenkartenstapel, der die nicht **aufgedeckten Hallen** enthält (offener Kartenstapel: siehe **Schema 1**) und sucht die entsprechende Karte der Halle heraus, die soeben **aufgedeckt** wurde. Er legt die Karte neben die Halle und richtet sie so aus, dass Halle und Karte in die gleiche Richtung weisen (siehe **Schema 5**).

In der Reihenfolge ihres Ziehens wirft der Spieler für jedes Plättchen beide Teleportationswürfel (rot und weiß) und platziert es auf dem Schnittpunktfeld von Zeile und Spalte, die durch die Würfel bestimmt wurden (siehe **Schema 5**). Wir bezeichnen diesen Vorgang als teleportieren.

- Falls der rote Würfel eine 6 zeigt, wählt der Spieler die Spalte, in die er das Plättchen legen möchte. Die Zeile wird durch die Zahl auf dem weißen Würfel vorgegeben.
- Falls der weiße Würfel eine 6 zeigt, wählt der Spieler die Zeile, in die er das Plättchen legen möchte. Die Spalte wird durch die Zahl auf dem roten Würfel vorgegeben.



- Falls beide Würfel gleichzeitig 6 und 6 zeigen, gelangt das Plättchen nicht ins Spiel. Es wird einfach **aus dem Spiel genommen** und zählt weder für Spieler noch für Nicht-Spieler **SP**.

Gültige Teleportation: Ein Plättchen darf nur auf ein gültiges Feld (also z.B. nicht auf eine Grube) teleportiert werden, das keinen anderen Spielstein, egal welcher Art, enthält.

Im Fall einer ungültigen Teleportation würfeln Sie erneut, so lange, bis Sie eine gültige Teleportation oder 6-6 (wodurch das Plättchen **aus dem Spiel genommen** wird) erhalten. In Fällen, in denen der Spieler Zeile oder Spalte bestimmen darf, muss der Spieler, falls möglich, eine gültige Teleportation herbeiführen. Sollte dies nicht möglich sein, wird erneut gewürfelt.

Obacht! Bestimmte Charaktere verfügen über spezielle Fähigkeiten (Persönlichkeit), die ihre Positionierung beim **Aufdecken einer Halle** beeinflussen. Zum Beispiel übernehmen einige Mechanorks direkt die Kontrolle über den Drehmechanismus. In diesem Fall werden die Teleportationswürfel nicht geworfen. Nehmen Sie sich die Zeit, die Persönlichkeit der NSC zu lesen, bevor Sie die Teleportationswürfel bemühen.

Falls neue NSC in einer **aufgedeckten Halle** erscheinen, werden ihre entsprechenden NSC-Karten der NSC-Aktivierungsreihe ganz rechts angefügt, nicht schräg ausgerichtet. Diese NSC werden, falls der Nicht-Spieler an der Reihe ist, noch in diesem Zug aktiviert, ansonsten im nächsten Zug des Nicht-Spielers.

Verstärkungen

Verstärkungen erscheinen, sobald entweder vom Spieler oder Nicht-Spieler eine Aktions-, **Kampf**- oder Sprungkarte gespielt wird, die ein Symbol aufweist, das dem vom Spieler gewählten Schwierigkeitslevel entspricht:



Beispielsweise erscheinen auf dem Rosa-Niveau nur in 3 Fällen Verstärkungen: Wenn der Nicht-Spieler eine Kampfkarte im Wert von +0, +1 oder +2 zieht.

Im Gegensatz dazu erscheinen auf dem Schwarz-Level Verstärkungen, sobald der Nicht-Spieler eine Kampfkarte im Wert von +0, +1 oder +6 zieht oder sobald der Spieler seine 2er- oder 5er-Aktionskarte legt oder eine Sprungkarte benutzt oder seine Kampfkarte +0, +4 oder +6 spielt.

Verstärkungen erscheinen auf dem Schwarz-Level wesentlich häufiger als auf dem Rosa-Niveau. Genau das macht den Unterschied auf der Schwierigkeitsskala aus.

Erscheinen der Verstärkungen :

- Verstärkungen, die durch Kampfkarten hervorgerufen werden, werden unmittelbar nach dem **Kampf**, noch bevor mit einer anderen Aktion fortgefahren wird, ins Labyrinth teleportiert.
Achtung: Einige Verstärkungen tauchen während desselben Zuges auf, mitunter sogar während des gleichen **Kampfs**.
- Verstärkungen, die durch Sprungkarten hervorgerufen werden, werden sofort nach dem Sprung ins Labyrinth teleportiert.
- Verstärkungen, die durch eine Aktionskarte des Spielers hervorgerufen werden, werden in Phase 3 des Spielerzuges ins Labyrinth teleportiert (siehe **Reihenfolge und Phasen des Spiels**), also am Ende seines Zuges, nachdem der Spieler seine Aktionen durchgeführt hat.

Für jede Verstärkung :

- 1) Ziehen Sie die oberste NSC-Karte vom Nachschub-Stapel und platzieren Sie sie ganz rechts am äußersten Rand der aktiven NSC-Kartenreihe, nicht schräg.
- 2) Nehmen Sie den entsprechenden Spielstein der gezogenen NSC-Karte (siehe **Schema 1**).
- 3) Mischen Sie den Hallenkartenstapel mit den bereits **aufgedeckten Hallen** (verdeckter Stapel) und ziehen Sie die oberste Karte dieses Stapels. Legen Sie die Karte neben die entsprechende Halle im Labyrinth und führen Sie eine Teleportation wie im Abschnitt **Aufdecken einer Halle** beschrieben aus (siehe **Schema 5**).
- 4) Platzieren Sie das NSC-Plättchen auf das mit den Teleportationswürfeln ermittelte Feld.
- 5) Legen Sie die soeben benutzte Hallenkarte verdeckt auf den Stapel mit den bereits **aufgedeckten Hallen** zurück. Mischen Sie den Stapel erneut.

NSC, die als Verstärkung auftauchen, werden, falls der Nicht-Spieler an der Reihe ist, noch in diesem Zug aktiviert, sonst im nächsten Zug des Nicht-Spielers.

Ziele der NSC

Ziel: Kämpfen

Der NSC muss versuchen, eine **gegnerische Person**, die in seiner **Personen**-Prioritätenliste aufgeführt ist, zu erreichen und **anzugreifen**. Falls der NSC, ohne die Höchstanzahl an **AP** zu überschreiten, eine von ihnen erreichen und **angreifen** kann, begibt er sich in den **Kämpfen**-Modus.

Der NSC wählt stets die **Person**, die auf seiner Liste die höchstmögliche Priorität genießt (**verwundet** oder nicht), selbst wenn sie sich weiter entfernt befinden sollte als eine andere **gegnerische Person**, die zwar näher, aber in der Prioritätenliste des NSC niedriger steht (siehe **Schema 6**).

Ein **Verwundeter** behält seinen **Personen**-Typus bei. D.h. dass ein **verwundeter** Kleriker ein Kleriker bleibt und damit weiterhin zu den möglichen Zielen des NSC im **Kämpfen**-Modus gehört.

Der NSC beendet seine **Bewegung** auf dem ersten gültigen zu seinem **Ziel angrenzenden** Feld. Der **Kampf** wird normal abgehandelt (siehe **Kampf eröffnen**). Im Falle eines Unentschiedens setzt der NSC seinen **Angriff** auf dieselbe **Person** fort, solange ihm Aktionen zur Verfügung stehen. Falls der NSC **verwundet** wird, wird er automatisch deaktiviert. **Drehen** Sie das violette **Personenplättchen** um, um anzuzeigen, dass er **verwundet** ist.

Nachdem er eine **gegnerische Person verwundet** oder eliminiert hat, verwendet der NSC, falls ihm **AP** verblieben sind, diese dazu, sich einem anderen **Ziel** zu nähern. Dabei wählt er die **Person** mit der höchsten Priorität auf seiner Liste (siehe **Schema 6**). Anschließend wird er deaktiviert.

Gruppenkämpfe sind sowohl den NSC als auch dem Spieler gestattet.

Kampf mit Telepathen:

Das Abhandeln eines **Kampfs** mit einem NSC-Telepathen ist auf seiner Karte unter Persönlichkeit ausführlich geschildert.

Achtung: Der Ausdruck «zwingt den Spieler, seine



Kampf-Modus

Ziel 1 – Kämpfen: Hur-Ban besitzt genügend Gegner in Reichweite, um in den Kampf-Modus zu wechseln, ohne dass lange überlegt werden müsste. Als erstes greift er die Person an, die in seiner Personen-Prioritätenliste am höchsten steht, also den Kleriker. Falls er ihn schlägt, verlagert er sich zum Kampf gegen den Magier (an 2. Stelle seiner Personen-Prioritätenliste). Falls er auch den 2. Kampf gewinnt, nutzt er seinen 5. AP, um sich seinem dritten Opfer, der gelben Meuchlerin, anzunähern; aber er verfügt nicht über genügend AP, um gegen sie einen Kampf zu eröffnen.

Allerdings verstellt er ihren Weg, um den leidenden Gruppenmitgliedern zu Hilfe zu eilen.



kleinste Kampfkarte auf der Hand zu spielen» beinhaltet nicht die Kampfkarte +0.

Falls der Spieler mit seinem Telepathen in einen **Einzelnahkampf** verwickelt ist, wird der **Kampf** wie folgt abgehandelt:

- Der Spieler deckt die 3 obersten Karten vom Kampfkartentalon des Nicht-Spielers auf (falls dieser erschöpft ist, mischen Sie alle **abgeworfenen** Karten und bilden Sie wie gewohnt einen neuen Talon, um 3 Karten zu erhalten).
- Der Spieler wählt eine dieser 3 Karten für den **Kampf**. Er darf die +0 wählen, falls sie sich unter den 3 Karten befindet. Die gewählte Karte wird auf den Kampfkartenablagestapel des Nicht-Spielers geworfen. Die beiden anderen werden in den Kampfkartentalon des Nicht-Spielers gemischt. Danach wählt der Spieler seine Kampfkarte aus und spielt sie.
- Danach wird der **Kampf** wie gewohnt abgehandelt.

Falls sich zwei **gegnerische** Telepathen gegenüberstehen, heben sich ihre Fähigkeiten genau wie in einer Partie mit zwei Spielern auf.

Ziel: Aufdecken

Der NSC muss sich auf ein **angrenzendes** Feld zu mindestens einer nicht aufgedeckten Halle begeben, ohne die für dieses **Ziel** erlaubten AP zu überschreiten, um sie aufzudecken. Falls der NSC mehrere nicht aufgedeckte Hallen erreichen kann, wählt er zuerst diejenige, die unter Berücksichtigung der Nähe-Regeln am Nächsten liegt.

Der NSC beendet seine **Bewegung** auf dem ersten gültigen zur nicht **aufgedeckten Halle angrenzenden** Feld. Danach deckt er die Halle auf (siehe **Aufdecken einer Halle**).

Nachdem eine Halle **aufgedeckt** wurde und dem NSC AP verbleiben, nähert sich der NSC der nächstgelegenen nicht **aufgedeckten Halle** an. Falls er sie **aufdecken** kann, deckt er sie auf. Er fährt so lange fort, bis er alle ihm erlaubten Aktionen aufgebraucht hat (siehe **Schema 7**). Anschließend wird er deaktiviert.

Sobald die letzte Halle des Labyrinths vom NSC **aufgedeckt** wurde, wird er automatisch deaktiviert, und der **Aufdecken**-Modus kann für den Rest der Partie außer Acht gelassen werden.

Ziel: Hinausgehen

Der NSC muss versuchen, die Startzone des Spielers zu erreichen, ohne die für dieses **Ziel** erlaubten AP zu überschreiten.

Der NSC wählt unter Berücksichtigung der Nähe-Regeln stets den kürzesten Weg.

Falls der NSC aus dem Labyrinth hinauszieht, erhält der Nicht-Spieler **1SP**. Die entsprechende NSC-Karte wird **aus dem Spiel genommen**.

Ziel: Sich umstellen

Der NSC muss ein Feld aufsuchen, das an einen **verbündeten** Charakter **angrenzt**, der in seiner **Personen**-Prioritätenliste aufgeführt ist. Falls der NSC, ohne die für dieses **Ziel** erlaubte Höchstanzahl an AP zu überschreiten, einen von ihnen erreichen kann, begibt er sich in den **Sich umstellen**-Modus. Falls der NSC bereits an einen auf dem Spielfeld befindlichen Charakter **angrenzt**, der eine höhere Priorität in seiner Liste genießt, ignoriert er das **Ziel Sich umstellen** und wendet sich stattdessen dem nächsten **Ziel** zu.

Der NSC wählt stets den Charakter, der auf seiner Liste die höchstmögliche Priorität genießt (**verwundet** oder nicht), selbst wenn dieser sich weiter entfernt befinden sollte als ein anderer Charakter, der zwar näher, aber in der Prioritätenliste des NSC niedriger steht (siehe **Schema 8**).

Eine **Verwundeter** behält seinen **Personen**-Typus bei. Das heißt, dass ein **verwundeter** Kleriker ein Kleriker bleibt und damit weiterhin zu den möglichen Zielen des NSC im **Sich umstellen**-Modus gehört.

Der NSC wählt unter Berücksichtigung der Nähe-Regeln stets den kürzesten Weg zur **Zielperson**.

Der NSC beendet seine **Bewegung** auf dem ersten gültigen Feld, das an die **Zielperson angrenzt**. Sobald er sein **Ziel** erreicht hat, wird der NSC deaktiviert.

Ziel: Gegenstand (nehmen)

Der NSC muss versuchen, einen der **Gegenstände** auf seiner Gegenstandsliste zu erreichen. Falls der NSC, ohne die erlaubte Höchstanzahl an AP zu überschreiten, einen von ihnen erreichen und einsammeln kann, begibt er sich in den **Gegenstand**-Modus.

Der NSC wählt stets den **Gegenstand**, der in seiner Liste die höchstmögliche Priorität genießt. Dieser **Gegenstand** kann sich sowohl allein oder zusammen mit einem **Verwundeten** auf einem Feld befinden als auch von einem **verbündeten** NSC getragen werden. Wenn Sie die Erreichbarkeit des **Ziels Gegenstand** nehmen überprüfen, ziehen Sie sämtliche **Gegenstände** auf dem Spielfeld in Betracht, auch wenn sie sich unter einer anderen **Person** befinden (siehe **Schema 9**). Ein NSC entwendet einem anderen NSC, der sich auf einer Grube befindet, niemals das Seil. **Verwundete** werden im **Gegenstand**-Modus wie **Gegenstände** betrachtet.



Schema

7

Aufdecken-Modus

Ziel 1 – Halle aufdecken: Lissandra kann mit **2AP** eine verdeckte Halle erreichen und **aufdecken**, also begibt sie sich automatisch in den Modus «Halle aufdecken». Priorität besitzt dabei die nächstgelegene Halle, in diesem Fall Halle #2. Da sie nichts trägt, sammelt sie auf dem Weg dorthin den Bogen, der auf ihrer Gegenstands-Prioritätenliste aufgeführt ist, ein. Da ihr anschließend noch **3AP** verbleiben, bewegt sie sich auf Halle #3 zu. Ein Sprung (**1AP**) erlaubt es ihr, auf einem zur Halle #3 angrenzenden Feld zu landen und diese Halle mit ihrem letzten **AP** aufzudecken.

LISSANDRA
Die Neugierige

Ziel

- 1 Aufdecken 5AP
- 2 Hinausgehen 3AP
- 3 Gegenstand 4AP
- 4 Fallgitter öffnen 3AP
- 5 Kämpfen 4AP
- 6 Drehen 2AP

Gegenstands-Prioritäten

- Schlüssel
- Verwundeter
- Ausziehbare Lanze
- Bogen
- Großer Schild
- Feuerballstab

Personen-Prioritäten

- Magier
- Banshee
- Kleriker
- Mechanork
- Naga
- Telepath
- Meuchlerin
- Koloss

Falls Lissandra ein **Schlüssel** trägt, wird ihr Ziel 1 augenblicklich zu Hinausgehen 5AP.

Halle #3

Halle #2

Achtung, Lissandra die Neugierige bläst zum Alarm und holt, genau wie manche anderen NSC, mitunter sehr schnell ihre Pappkameraden herbei.

Schema

8

TÜFT AL
Der Erfinderische

Ziel

- 1 Drehen 4AP
- 2 Sich umstellen 5AP
- 3 Kämpfen 3AP
- 4 Gegenstand 3AP
- 5 Hinausgehen 4AP
- 6 Aufdecken 3AP

Gegenstands-Prioritäten

- Schlüssel
- Bogen
- Schlüssel
- Ausziehbare Lanze
- Feuerballstab
- Verwundeter

Personen-Prioritäten

- Kleriker
- Koloss
- Meuchlerin
- Mechanork
- Magier
- Telepath
- Naga
- Banshee

Falls sich Tüft Al unversehrt auf einem Drehmechanismus befindet, darf nur ein Mechanork diese Halle oder ihre Schwester-Halle drehen. Alle anderen Personen dürfen dieses Hallenpaar nicht drehen. Beim Drehen wirft Tüft Al die Rotations-Würfel und handelt wie jede andere Person.



Sich umstellen-Modus

Untersuchen der erreichbaren Ziele in absteigender Reihenfolge der Prioritäten:

Ziel 1 – Drehen: Tüft Al kann mit **4AP** keinen Drehmechanismus erreichen.

Ziel 2 – Sich umstellen: Tüft Al kann sich mit **5AP** zu drei verbündeten Personen gesellen. Er wählt die am höchsten stehende Person seiner Personen-Prioritätenliste aus, den Kleriker. Mit **4AP** gesellt sich Tüft Al zu Pater Sam Arito und sammelt auf dem Weg dorthin gleich die Ausziehbare Lanze ein, die auf seiner Gegenstands-Prioritätenliste an 4. Stelle aufgeführt ist. (Ein guter Mechanork sammelt immer irgendwelche Teile ein, um für den Fall gerüstet zu sein, wenn mal wieder irgendein Golem repariert werden muss.)

10

DUNGEON TWISTERS

Gegenstand-Modus

Ziel 1 – Gegenstand:

Serpico kann sowohl den **Feuerballstab** als auch den **verwundeten Xanth** mit **5AP** erreichen, folglich begibt er sich in den Modus **«Gegenstand»**. **Verwundete** genießen bei ihm die höchste Priorität. Mit **3AP** erreicht er ihn, und ihm verbleiben noch 3 Felder **Bewegung**. Sobald er den **Verwundeten** erreicht hat, nimmt er ihn, wird aber nicht inaktiv, sondern kontrolliert, ob er nicht ein weiteres **Ziel** verfolgen kann und begibt sich dorthin.

Serpico jedoch besitzt eine spezielle Eigenschaft, die sein **Ziel 1** betrifft und die besagt, aufgelesene **Verwundete** zu einem verbündeten Kleriker zu bringen. Er setzt seine **Bewegung** also fort und durchquert die Schießscharte. Mit seinem **4AP** übergibt er den **Verwundeten** dem Kleriker, worauf er Kurs auf den **Feuerballstab**, den zweitwichtigsten **Gegenstand** für ihn, nimmt. Sobald er diesen erreicht hat, verbleibt ihm noch ein Feld **Bewegung** und eine Aktion. Seine spezielle Eigenschaft besagt, dass er den eingesammelten **Feuerballstab** einem **verbündeten Magier** bringen soll. Da er dieses **Ziel** nicht erreichen kann, arbeitet er den nächsten Punkt seiner Ziele ab.

Das nächste **Ziel**, das sich erreichen lässt, lautet **Hinausgehen**. Beachten Sie, dass Serpicos ursprüngliches **Ziel** **«Gegenstand – 5AP»** lautet, er daher **5AP** in seiner gesamten Aktivierungsphase besitzt, selbst falls das letzte **Ziel**, das sich erreichen lässt, weniger **AP** aufweist (**«Hinausgehen – 4AP»**).

Mit seinem **5. AP** zieht Serpico über die gelbe Startzone aus dem Labyrinth hinaus, nimmt den gelben **Feuerballstab** mit sich und markiert **1SP** für den Nicht-Spieler.



Falls der NSC bereits einen **Gegenstand** trägt, begibt er sich nicht in den **Gegenstand**-Modus, es sei denn, er könnte einen **Gegenstand** einsammeln, der für ihn eine höhere Priorität besitzt. Er lässt in diesem Fall den getragenen **Gegenstand** auf dem letzten gültigen Feld zurück, unmittelbar bevor er den neuen **Gegenstand** einsammelt (siehe auch **Verwaltung der Gegenstände durch NSC**).

Nachdem der NSC einen **Gegenstand** erreicht hat und ihm noch **AP** seines **Ziels** **Gegenstand** nehmen verbleiben, wendet er diese auf, um ein neues **Ziel** zu verwirklichen. Der Spieler prüft die Ziele des NSC in der Reihenfolge ihrer Priorität, bis er ein **Ziel** findet, das sich mit den verbliebenen **AP** (er erhält keine neuen **AP**) verwirklichen lässt. Falls sich keines erreichen lässt, nähert sich der NSC seinem Standard-**Ziel** an. Falls er sich nicht annähern kann, unternimmt er nichts und wird deaktiviert.

Achtung: Der **Gegenstand**-Modus erlaubt einem Magier ebenfalls, seinen **Feuerballstab** einzusetzen (siehe **Feuerballstab**).

Ziel: Drehen

Damit sich ein NSC in den **Drehen**-Modus begibt, genügt es, dass er sich bereits auf einem Drehmechanismus befindet oder einen Drehmechanismus erreichen kann, selbst wenn er anschließend nicht mehr genügend **AP** besitzt, um die Halle zu **drehen**.

Falls der NSC mehrere Drehmechanismen erreichen kann, wählt der NSC unter Berücksichtigung der Nähe-Regeln den nächstgelegenen.

Sobald der NSC einen Drehmechanismus erreicht

oder sich auf einem befindet, wirft der Spieler den Rotationswürfel, falls dem NSC wenigstens **1AP** verblieben ist.

Das Würfelergebnis zeigt die Drehrichtung und eine **AP**-Anzahl zwischen 1 und 3. Die Drehrichtung bestimmt die Halle, die gedreht werden muss (nämlich die Halle, deren Drehmechanismusrichtung mit der Drehrichtung auf dem Rotationswürfel übereinstimmt). Falls die entsprechende Halle noch nicht **aufgedeckt** wurde, geschieht nichts weiter und der NSC wird deaktiviert.

Ansonsten wird die Halle gedreht. Die Zahl auf dem Würfel bestimmt, wie viele **AP** aufgewendet werden, um die betreffende Halle zu **drehen**, d.h. wie viele Vierteldrehungen ausgeführt werden (**1AP**=90° ; **2AP**=180° ; **3AP**=270°). Falls der NSC nicht über die erforderlichen **AP** verfügt, wendet er alle ihm verbliebenen **AP** auf, um die Halle entsprechend zu **drehen**.

Beispiel: Franz Rapyd verwirklicht sein Ziel **Drehen 3AP**. Er begibt sich für **1AP** auf einen Drehmechanismus. Ihm verbleiben **2AP**. Er wirft den Rotationswürfel und erhält «3 – im Uhrzeigersinn», welches die Drehrichtung derjenigen Halle ist, in der er sich befindet. Da ihm nicht mehr als **2AP** verblieben sind, dreht er die Halle, in der er sich aufhält, nur um 180°.

Ein NSC im **Drehen**-Modus führt höchstens einen Rotationswurf pro Aktivierung aus. Anschließend wird er deaktiviert, selbst wenn er noch nicht alle für dieses **Ziel** zur Verfügung stehenden **AP** verbraucht haben sollte.

Obacht! Bestimmte Mechanorks verfügen über eine Persönlichkeit, die Einfluss auf die Drehregeln nehmen. Lesen Sie deshalb sorgfältig die Persönlichkeit der Mechanorks, bevor sie ins Spiel gelangen.

Ziel: (Fall-)Gitter zerstören

Nur Kolosse können sich in diesen Modus begeben. Falls der NSC, ohne die erlaubte Höchstanzahl an **AP** zu überschreiten, ein an ein unzerstörtes Fallgitter **angrenzendes** Feld erreichen und das **Fallgitter zerstören** kann, begibt er sich in den **Gitter zerstören-Modus**.

Der NSC wählt unter Berücksichtigung der Nähe-Regeln stets das nächstgelegene Fallgitter. Sobald der NSC ein Fallgitter zerstört hat und ihm noch **AP** verbleiben, nähert er sich dem nächstgelegenen unzerstörten Fallgitter weitestgehend an. Falls er es zerstören kann, zerstört er es. Er fährt damit fort, bis entweder alle **AP** aufgewendet (siehe **Schema 10**) oder alle Fallgitter zerstört sind. Anschließend wird er deaktiviert.

Zur Erinnerung: Kolosse des Nicht-Spielers können Fallgitter nur dann zerstören, wenn sie sich im Modus **Gitter zerstören** befinden. Sie dürfen keine **Fallgitter zerstören**, um ein anderes **Ziel** zu verfolgen.

Obacht! Arthos erzielt jedes Mal **1SP** für den Nicht-Spieler, wenn er 3 Fallgitter zerstört hat. Das muss nicht zwangsläufig während desselben Zuges geschehen (3 zerstörte Fallgitter durch Arthos während der Partie = **+1SP**, 6 zerstörte Fallgitter = **+2SP** usw.).

Ziel: Fallgitter öffnen

Nur Meuchlerinnen können sich in diesen Modus begeben. Falls der NSC, ohne die erlaubte Höchstanzahl an **AP** zu überschreiten, ein an ein geschlossenes Fallgitter **angrenzendes** Feld erreichen

Schema 10

Gitter zertören-Modus

Ziel 1 – Gitter zerstören: Arthos befindet sich in einer Halle, reichlich ausgestattet mit Fallgittern in seiner Reichweite, wodurch er sich in den Modus «Gitter zerstören» begibt. Mit **5AP** bewegt er sich einmal, zerstört das erste Fallgitter, bewegt sich ein zweites Mal, sammelt dabei den Feuerballstab ein, zerstört das zweite Fallgitter und bewegt sich so weit wie möglich auf das dritte Fallgitter zu. Ihm bleiben leider nicht genügend Aktionen übrig, um auch dieses zu zerstören.

Aber nicht weiter schlimm, denn im nächsten Zug hat er wieder Kräfte gesammelt, um mit seiner Aufgabe fortzufahren.



und das **Fallgitter öffnen** kann, begibt er sich in den **Fallgitter öffnen-Modus**.

Der NSC wählt unter Berücksichtigung der Nähe-Regeln stets das nächstgelegene Fallgitter. Sobald der NSC ein Fallgitter geöffnet hat und ihm noch **AP** verbleiben, nähert er sich dem nächstgelegenen geschlossenen Fallgitter weitestgehend an. Falls er es **öffnen** kann, öffnet er es. Er fährt damit fort, bis entweder alle **AP** aufgewendet oder alle Fallgitter geöffnet sind. Anschließend wird er deaktiviert.

Zur Erinnerung: Meuchlerinnen des Nicht-Spielers können Fallgitter nur dann **öffnen**, wenn sie sich im Modus **Fallgitter öffnen** befinden. Sie dürfen keine **Fallgitter öffnen**, um ein anderes **Ziel** zu verfolgen.

Ziel: Heilen

Nur Kleriker können sich in diesen Modus begeben. Falls der NSC, ohne die erlaubte Höchstanzahl an **AP** zu überschreiten, ein an einen **verwundeten Verbündeten angrenzendes** Feld erreichen und ihn **heilen** kann, begibt er sich in den **Heilen-Modus**.

Der NSC wählt stets den **verwundeten Verbündeten**, der in seiner Personenliste die höchstmögliche Priorität genießt, selbst wenn dieser sich weiter entfernt befinden sollte als ein anderer **verwundeter Verbündeter**. Falls der Kleriker bereits einen **Verwundeten** zum **Heilen** trägt, legt er ihn auf ein **angrenzendes** Feld und heilt ihn.

Anderenfalls wählt er unter Berücksichtigung der Nähe-Regeln den kürzesten Weg zum **Verwundeten** um ihn zu **heilen**. Er beendet seine **Bewegung** auf dem ersten **angrenzenden** gültigen Feld, danach heilt er ihn für **1AP**. Falls ihm noch **AP** verbleiben, nähert er sich dem nächstgelegenen **verbündeten Verwundeten**. Falls er ihn **heilen** kann, heilt er ihn. Er fährt damit fort, bis entweder alle **AP** aufgewendet oder alle **Verwundeten** geheilt sind. Anschließend wird er deaktiviert.

Ein von einem Kleriker geheilter NSC kann in dem Nicht-Spieler-Zug, in dem er geheilt wurde, nicht mehr aktiviert werden. Lassen Sie die NSC-Karte schräg gestellt (außer er wurde von Pater Sam Arito geheilt).

Ziel: Zurückdrängen

Nur Banshees können sich in diesen Modus begeben. Falls der NSC, ohne die erlaubte Höchstanzahl an **AP** zu überschreiten, eine **Sichtlinie** zu einer **gegnerischen Person** erlangen und diese **zurückdrängen** kann, begibt er sich in den **Zurückdrängen-Modus**.

Der NSC wählt stets die **gegnerische Person**, die auf seiner Liste die höchstmögliche Priorität genießt, selbst wenn sie sich weiter entfernt befinden sollte als eine andere **gegnerische Person**. Der NSC wählt unter Berücksichtigung der Nähe-Regeln stets den kürzesten Weg zur **Zielperson**.

Der NSC beendet seine **Bewegung** auf dem ersten gültigen Feld, das ihm eine **Sichtlinie** zu seinem **Ziel** gewährt. Danach drängt er sein **Ziel** für **2AP** zurück (außer die Persönlichkeit bestimmter Banshees besagt etwas anderes). Falls ihm genügend **AP** verbleiben, dieselbe **Person** erneut **zurückzudrängen**, drängt er sie zurück. Ansonsten wird er deaktiviert.

Regeln und Risiken des Zurückdrängens sind die gleichen wie bei einer Partie zwischen zwei Spielern.

Verwaltung der Gegenstände durch die NSC

Zur Erinnerung: **Verwundete** werden wie **Gegenstände** betrachtet.

Einsammeln eines Gegenstandes

Sobald ein NSC einen **Gegenstand** passiert und nichts trägt, nimmt er diesen automatisch an sich, falls sich dieser auf seiner Prioritätenliste befindet; selbst dann, wenn er sich nicht im **Gegenstand**-Modus befindet. Er nimmt den **Gegenstand** einfach während seiner **Bewegung**, um ein anderes **Ziel** zu verwirklichen, an sich. Auch für den Fall, dass der NSC ein Feld passiert, auf dem ein **gegnerischer** Verletzter und ein **Gegenstand** gestapelt sind, bleiben die Regeln dieselben.

Falls ein NSC einen **Gegenstand** passiert und bereits einen anderen **Gegenstand** trägt, lässt er den alten **Gegenstand** liegen und nimmt den neuen, wenn dieser für ihn eine höhere Priorität als der alte genießt. Der Austausch erfolgt auf dem Feld, auf dem sich der neue **Gegenstand** befindet, solange die **Goldenen Regeln** beachtet werden. Ansonsten lässt er den ursprünglichen **Gegenstand** auf dem letzten gültigen Feld zurück.

Sobald das **Ziel** eines NSC bestimmt wurde und der NSC einen **Gegenstand**, welchen er trägt, ablegen muss, um sein **Ziel** zu erreichen, wird der NSC den fraglichen **Gegenstand** unter Berücksichtigung der **Goldenen Regeln** ablegen, da die Verwirklichung seines **Ziels** Vorrang besitzt.

Nehmen eines Gegenstandes durch einen NSC

Falls sich zwei NSC passieren und einer der beiden einen **Gegenstand** trägt, nimmt derjenige NSC, der die höhere Priorität für diesen **Gegenstand** besitzt, ihn an sich bzw. er behält ihn, falls er ihn bereits trägt.

Beispiel 1: Muldon trägt nichts. Er passiert Serpico, der einen Feuerball trägt. Muldon erhält automatisch den Feuerball von Serpico, da Muldons Priorität für den Feuerball höher ist. Anschließend trägt Serpico nichts mehr.

Austausch von Gegenständen zwischen NSC

Falls sich zwei NSC passieren und beide einen **Gegenstand** tragen, erzwingt der NSC, der für einen der beiden **Gegenstände** die höchste Priorität besitzt, einen Austausch. Im Falle eines Gleichstands oder falls der NSC den fraglichen **Gegenstand** bereits selbst trägt, findet kein Austausch statt.

Anmerkung: Es ist möglich, dass infolge eines Austauschs einer der NSC hinterher einen **Gegenstand** trägt, der eine geringere Priorität genießt als der vorherige.

Beispiel 2: Arthos trägt einen Feuerballstab (Priorität 2 für Arthos) und passiert Amystyn, der einen Großen Schild trägt (Priorität 4 für Amystyn). Ergebnis: Amystyn zieht mit einem Feuerballstab (Priorität 1 für Amystyn) weiter, Arthos bleibt mit einem Großen Schild (Priorität 6) zurück.

Beispiel 3: Pater Haudrauf trägt einen Schlüssel (Priorität 5 für Pater Haudrauf) und passiert Djenh, der einen Verwundeten trägt (Priorität 3 für Djenh). Ergebnis: Da beide die gleiche Priorität für Verwundete besitzen (Priorität 3), findet kein Austausch statt.

Achtung: Es ist möglich, auf dem Weg zum Verwirklichen eines **Ziels** **Gegenstände** auszutauschen oder aufzusammeln, die dem NSC helfen, sein **Ziel** zu erreichen (beispielsweise wenn er unterwegs einen Schlüssel erlangt). Dies ist bei der Bestimmung seines zu verwirklichenden **Ziels** zu berücksichtigen.

Falls sich ein NSC in den **Gegenstand**-Modus begibt, kann er es auf einen **Gegenstand** abgesehen haben, den ein anderer NSC trägt, aber nur, wenn er den **Gegenstand** unter Befolgung der oben beschriebenen Regeln erlangen kann.



Schlüssel

Ein NSC, der einen Schlüssel trägt, kann für **1AP** **Fallgitter öffnen**, um sein **Ziel**, welches auch immer es sein möge, zu erreichen.

Um das **Ziel** des NSC zu bestimmen, müssen Sie das **Öffnen** von Fallgittern für **1AP** berücksichtigen, falls der NSC einen Schlüssel trägt oder auf seinem Weg einen erlangen kann.



Bogen

Ein NSC, der einen Bogen trägt, zieht **Fernkämpfe** den **Nahkämpfen** vor. Um festzustellen, ob ein NSC, der einen Bogen trägt, das **Ziel Kämpfen** verwirklichen kann, müssen Sie das erste Feld bestimmen, das dem NSC unter Berücksichtigung der normalen Kampfregeln eine **Sichtlinie** zu der **gegnerischen Person** mit der höchstmöglichen Priorität gewährt. Falls keine **Person** auf der Prioritätenliste **Ziel** eines **Fernkampfes** werden kann, wird überprüft, ob der NSC nicht einen normalen **Nahkampf eröffnen** kann (siehe **Ziel: Kämpfen**).



Feuerball

Ein Magier des Nicht-Spielers kann seinen Feuerballstab nur im **Gegenstand**-Modus benutzen.

Wenn Sie überprüfen, ob ein Magier des Nicht-Spielers, der bereits zu Beginn seiner Aktivierung einen Feuerballstab besitzt, sein **Ziel** **Gegenstand** verwirklichen kann, ist die Erreichbarkeit gegeben, wenn er unter Berücksichtigung der für dieses **Ziel** erlaubten Höchstzahl an **AP** eine **gegnerische Person** mit Hilfe seines Feuerballstabs eliminieren kann.

Falls ein Magier des Nicht-Spielers während der Verwirklichung seines **Ziels** **Gegenstand** einen Feuerballstab erlangt, überprüfen Sie, ob er mit den verbliebenen **AP** noch eine **gegnerische Person** eliminieren kann.

Sobald er einen Feuerballstab in Händen hält, versucht ein Magier des Nicht-Spielers die **gegnerische Person** mit der höchstmöglichen Priorität auf seiner **Personen**-Prioritätenliste zu eliminieren, falls er es vermag.

Spielende

Die Partie endet, sobald entweder Spieler oder Nicht-Spieler **5SP** erreicht oder überschritten haben. Falls der Spieler die **5SP** erreicht hat, ist er siegreich. Anderenfalls hat der Spieler verloren.

Falls der Spieler vernichtend geschlagen wurde, ist vielleicht der Zeitpunkt gekommen, sich etwas bescheidener zu zeigen und ein niedrigeres Level zu spielen.

Falls die Partie knapp ausging und spannend war, reicht es, eine zweite Partie gleichen Schwierigkeitsgrades auszutragen.

Falls sich das Spiel als zu einfach herausgestellt hat, erhöhen Sie den Schwierigkeitsgrad.

Mit jeder Partie werden Sie Fortschritte erzielen. Die kontinuierlich steigende Schwierigkeit macht das Spiel auch in der Solitär-Variante interessant und fordert Sie zu stetig wachsenden Leistungen heraus.





Variante «Vision des Erzmagiers»

Diese Variante ist noch schwieriger und den Chefs im Ring vorbehalten, die alle ihre Dungeon Twister-Partien selbst auf schwarzem Niveau gewinnen.

Wenn sich der Spieler zu Beginn einer Partie für einen Schwierigkeitsgrad entscheidet, kann er sich dazu entschließen, auf diesem Niveau die Variante «Vision des Erzmagiers» zu wählen. Falls er dies tut, mischt er vor Spielbeginn die 8 Karten «Vision des Erzmagiers» und legt sie als verdeckten Talon beiseite.



Jedes Mal, wenn während der Partie eine Aktions- oder Kampfkarte, egal ob vom Spieler oder Nicht-Spieler, gespielt wird, die ein Symbol der «Vision des Erzmagiers» aufweist, wird am Ende des aktuellen Zuges eine Halle automatisch **aufgedeckt**. Dies geschieht so lange, bis alle Hallen des Labyrinths **aufgedeckt** wurden.

Um festzustellen, welche Halle **aufgedeckt** wird, decken Sie die oberste Karte des «Vision des Erzmagiers»-Talon auf. Richten Sie die Karte nach gesundem Menschenverstand und den Farben der Startzonen aus. Falls die gekennzeichnete Halle bereits **aufgedeckt** wurde, legen Sie die Karte beiseite und ziehen Sie die nächste, so lange, bis sie eine nicht-aufgedeckte Halle erhalten. Die gekennzeichnete Halle wird augenblicklich **aufgedeckt** (siehe **Aufdecken einer Halle**).



Präzisierungen bestimmter «Persönlichkeiten»

Tüft AI

Falls sich Tüft AI auf einem Drehmechanismus befindet, kann lediglich ein anderer Mechanork die Drehmechanismen des entsprechenden Hallenpaares aktivieren. Das bedeutet, dass alle NSC außer Mechanorks nicht erst danach suchen müssen, ob sie sich für eine der beiden blockierten Hallen in den **Drehen**-Modus begeben.

Snake Slissken

Falls es, während Snake Slissken **eine Halle aufdeckt**, unmöglich sein sollte, die **Gegenstände** derart zu platzieren, dass Snake Slissken Zugang zu ihnen erhält, werden die **Gegenstände** so platziert, dass sie die geringstmögliche Entfernung (in Anzahl an Feldern) zu Snake Slissken aufweisen, selbst wenn sie hinterher unzugänglich sein sollten.

Yom

Im **Drehen**-Modus versucht Yom, ohne seine **AP**-Höchstzahl zu überschreiten, beide Geschwister-Hallen zu **drehen**. Er wirft zunächst einen Rotationswürfel für die Halle, in der er sich befindet, und wendet dem

Ergebnis folgend **AP** für Anzahl und Richtung auf. Falls ihm noch **AP** verbleiben, wirft er ein zweites Mal für die **Schwester-Halle**.

Pater Haudrauf

Der **Kampfwert** der **Personen**, die Pater Haudrauf auf der Rechnung hat, sind nur **gegnerische Personen**, die an ihn **angrenzen**. Pater Haudrauf kann sehr wohl einen **Kampf** gegen den Magier des Spielers (**Kampfwert 1**) **eröffnen**, falls dieser alleine an ihn **angrenzt**, ohne zu wissen, dass er einen **Gruppenkampf** auslöst oder dass der Gesamtkampfwert des Spielers den des Nicht-Spielers übertrifft.

Wave-Rick

Falls Wave-Rick den Mechanork zurückdrängt, zerstört dieser beim Passieren das geschlossene Fallgitter. Legen Sie einen Marker «zerstörtes Fallgitter» auf das betreffende Fallgitter und platzieren Sie den Mechanork verwundet auf der anderen Seite des Fallgitters.

Falls Wave-Rick den Kleriker zurückdrängt, weicht dieser um ein Feld zurück, durchdringt aber nicht die Mauer und bleibt unverwundet. Wave-Rick muss ihn ein zweites Mal zurückdrängen, damit der Kleriker durch die Mauer gestoßen, dabei verwundet und sein Plättchen umgedreht wird.

Falls Wave-Rick den Naga zurückdrängt, wird dieser durch die Schießscharte gestoßen. Eine Schießscharte wird wie eine Mauer betrachtet, sie bricht also ebenso wie eine Mauer. Legen Sie einen Marker «zerstörtes Fallgitter» auf die Schießscharte. Der Naga findet sich verwundet auf der Startzone wieder.

