DUNGEON
TWISTER
VETERANEN

DT1

P&D

3/4

E&F

WASSER & FEUER*

MdF

MER

SÖLDNER*

F&S

FEUER & BLUT**

SYL

WALDKREATUREN**

TdG

EISERDE**

Bereits veröffentlichtes Erweiterungen von Dungeon Twister™

*nur auf französisch / englisch erschienen
**nur auf französisch erschienen

Mehrere Dungeon Twister – Ausgaben mischen

Die Schachtel, die Sie in Ihren Händen halten, ähnelt ein Stück weit einem Schweizer Messer... Sie bietet ein neues Grundspiel mitsamt einer innovativen Einführung; sie bietet eine Erweiterung, die sich mit dem älteren Grundspiel und allen anderen Erweiterungen kombinieren läßt; sie bietet eine Solitär-Variante; und sie bietet eine Aufbewahrungsbox, optimiert sowohl für Ihre alten als auch neuen und zukünftigen **Figuren**, Ihre Spielplättchen und Ihre Hallen. Sie können in dieser Schachtel alles notwendige Material für Partien zu viert aufbewahren, zusammen mit dem alten Grundspiel oder einer anderen Erweiterung. Sie können sogar Partien zu dritt oder fünft durchführen, indem Sie die violetten Spielsteine der Solitär-Variante verwenden, absichtlich für einen dritten oder fünften Spieler kolloriert. Kurz gesagt, es wurde sorgsam darauf geachtet, dass Sie alle verschiedenen Bestandteile mischen und somit die ganze Vielfalt, die Dungeon Twister bietet, schätzen und genießen können.

Sie können Dungeon Twister – Prison beliebig mit einer oder mehreren, älteren oder zukünftigen Erweiterungen mischen, solange jeder Spieler 2 Hallenpaare (von 8 Hallen im Ganzen), 8 **Personen** und 6 **Gegenstände** auswählt (zumindest, solange Szenario oder spezielle Regeln nicht Anderes besagen).

Falls Sie nicht über alle entsprechenden **Figuren**, mit denen Sie spielen möchten, verfügen, können Sie die Pappaufsteller mit den echten **Figuren** vermischen oder auch einfach nur mit den Plättchen spielen. Im letzteren Fall legen Sie, sobald eine **Person verwundet** wird, das Plättchen verdeckt herum auf das Spielbrett, so lange, bis die **Person** geheilt wird. Regeln, die sich auf Miniaturen beziehen, gelten ebenfalls für die Pappaufsteller.

Falls Sie sich dazu entschließen, Dungeon Twister mit mehreren Erweiterungen zu spielen, gibt es vornehmlich 4 Arten zu spielen:

Freie Wahl (Secret Forces)

Jeder Spieler wählt eine Farbe und nimmt sich alle **Personen** und **Gegenstände** der Dungeon Twister - Erweiterungen, die ihm zur Verfügung stehen.

Jeder Spieler wählt aus ihnen geheim 8 verschiedene **Personen** und 6 verschiedene **Gegenstände**, mit denen er das Spiel bestreiten möchte. Die restlichen Spielsteine werden zurück in die Schachteln gelegt.

Jeder Spieler wählt geheim 2 Hallenpaare. Alle 8 Hallen werden verdeckt, ohne sie anzusehen, zusammengemischt und wie gewohnt ausgelegt. Ab nun verläuft das Spiel wie eine ganz normale Partie.

Falls Sie mit vielen Erweiterungen spielen, ist es ratsam, die Siegpunkte auf **6SP** oder **7SP** zu erhöhen.

Gleiche Wahl (Equal Forces)

Jeder Spieler wählt eine Farbe und nimmt alle **Personen** und **Gegenstände** seiner Farbe aus allen zur Verfügung stehenden Dungeon Twister – Erweiterungen. Losen Sie aus, wer beginnt.

Der erste Spieler wählt ein Hallenpaar, danach wählt sein **Gegner** ein Hallenpaar. Anschließend erneut der erste Spieler, danach wiederum sein **Gegner**, bis auf diese Weise 4 Hallenpaare, also insgesamt 8 Hallen, ausgesucht worden sind. Mischen Sie die 8 Hallen und bilden Sie wie gewohnt ein Labyrinth.

Beide Spieler platzieren alle ihre **Personen** und **Gegenstände** hinter ihren Sichtschirmen.

Der erste Spieler wählt eine **Person** und legt sie vor seinen Sichtschirm so hin, dass sein Gegenüber sie sehen kann. Letzterer nimmt dieselbe **Person** und legt sie ebenfalls vor seinen Sichtschirm. Danach ist es an ihm, eine **Person** auszuwählen und sie vor seinen Sichtschirm zu legen. Der erste Spieler legt dieselbe **Person** vor seinen Sichtschirm. Abwechselnd verfahren die Spieler so lange auf die geschilderte Art und Weise, bis vor jedem Sichtschirm 8 **Personen** liegen. Anschließend wird die gleiche Prozedur auf die Auswahl der **Gegenstände** angewandt.

Legen Sie alle nicht gebrauchten Spielsteine in ihre Schachteln zurück und die ausgewählten 8 **Personen** und 6 **Gegenstände** hinter Ihren Sichtschirm. Die Partie verläuft ab nun wie gewohnt.

Draft

Platzieren Sie die beiden Spielern zur Verfügung stehenden **Personen** in der Mitte des Tisches. Losen Sie, wer beginnt. Abwechselnd wählen die Spieler eine **Person**, die sie in ihrer Gruppe einsetzen möchten. Entfernen Sie gleichzeitig die entsprechende **Person** in der Farbe Ihres Gegners; er kann sie nicht länger auswählen. Mit anderen Worten: Sobald Blau den Koloss gewählt hat, besteht für Gelb nicht länger die Möglichkeit, selbst über den Koloss zu verfügen.

Machen Sie das Gleiche mit den 6 **Gegenständen** in umgekehrter Reihenfolge.

Legen Sie alle nicht gebrauchten Spielsteine in ihre Schachteln zurück und die ausgewählten 8 **Personen** und 6 **Gegenstände** hinter Ihren Sichtschirm. Die Partie verläuft ab nun wie gewohnt.

Handicap: Ungeachtet, für welche der 3 Spielarten Sie sich entscheiden, können Sie mit Handicap spielen. Der Spieler mit Handicap läßt, während die Gruppen aufgebaut werden, eine entsprechende Anzahl an **Personen** hinter seinem Sichtschirm ungenutzt liegen, so dass sein Gegenüber nicht weiß, welche **Personen** in der Gruppe des Spielers mit Handicap fehlen werden.

Szenarien

Szenarien schreiben Ihnen zusammengestellte Gruppen und bestimmte Hallen vor. Mitunter konfrontieren Sie Szenarien mit neuen Regeln, die nur für dieses Szenario gelten. Sie finden zahlreiche Szenarien auf den Webseiten **www.dungeontwister.com**, **www.dungeontwister.org** und **www.dungeontwister-forum.de**.

Zahlreiche andere Spielarten finden Sie außerdem unter: **http://www.legobelin.net/format.php**.

Zusätzliches Glossar

3D-Block: (früher: unüberwindliches 3D-Hindernis) Kann nur von körperlosen Figuren (Phantom [P&D], Schreckgespenst [MdF]) überwunden werden. Weder Personen oder Figuren noch Spielsteine können sich auf einem 3D-Block-Feld aufhalten. Beispiele sind: Bibliotheken [E&F], Säulen [MER]...

3D-Hindernis: Kann nur fliegend überwunden werden. Weder Figuren noch Spielsteine können sich auf einem 3D-Hindernis aufhalten. Beispiele sind: Jungbrunnen [P&D], Waffenkammer [MER], Dolmen [Goodies2007]...

Bäume: Bäume [SYL, TdG] sind eine vollkommen eigenständige Kategorie und verfügen über spezielle Regeln.

Einzelkampf: Ein Kampf, der genau zwei Personen umfasst.

Gruppenkampf: Ein Kampf, der mehr als zwei Personen umfasst.

Häufiger Gegenstand: Seil, Schlüssel und Fackel [MdF] sind Häufige Gegenstände. Während des Zusammenstellens Ihrer Gruppe können Sie ungeachtet der Spielart, für die Sie sich entschieden haben, so viele Häufige Gegenstände wählen, wie Sie möchten, außer in einem Szenario, das Ihnen vorschreibt, welche Gegenstände zu benutzen sind.

Hex-Marker: Sechseckig geformt, werden sie zwischen zwei Felder gelegt (z.B. offenes Fallgitter, zerstörtes Fallgitter, Netzwand der Araknis [SYL], zertrümmerte Mauer durch den Golem [P&D]). Mitunter werden «zerstörte Fallgitter»-Marker auch benutzt, um den veränderten Zustand eines Bodenelementes zu kennzeichnen (z.B. für eine durchsuchte Bibliothek [E&F] oder Waffenkammer [MER], einen Fackelhalter [MdF] oder eine abgerupfte Liane [SYL]). Hex-Marker werden bei den Goldenen Regeln genau so wenig berücksichtigt wie bei der Entscheidung, ob ein Bodenfeld leer ist.

Hindernis: Kann fliegend oder mit einem Seil oder mittels eines Sprunges überwunden werden (Grube, Lava [E&F], Wasser [E&F], Erdspalte [P&D]...). Hindernisse blockieren keine Sichtlinien.

Quadratische Marker: Bedecken ein Bodenfeld vollständig und verändern die Funktionsweise des bedeckten Bodenfeldes. Werden von Fähigkeiten bestimmter Personen oder dem Gebrauch von Gegenständen hervorgerufen (z.B. Illusion [P&D], Lebende Falle [SYL]). Werden bei Goldenen Regeln nicht berücksichtigt.

Startzone: Die 10 Felder einer Startzone werden nicht als leere Bodenfelder betrachtet, soll heißen, dass sie nicht auserkoren werden können, wenn ein leeres Bodenfeld als Ziel verlangt wird.

Steinschlagfalle: [P&D] Gehört zu den Hindernissen, kann aber nicht mit Hilfe eines Seiles überwunden werden.

DT Prison – Regelergänzungen

Um mit allen bis zum heutigen Tag erschienenen Dungeon Twister – Erweiterungen kompatibel zu sein, bedarf es noch einiger Regelergänzungen, die die einzelnen Bestandteile aus DT – Prison betreffen.

Banshee

Bewegung = 4
Kampf = 1

Schockwelle

Falls eine **Person** auf ein Wasserfeld [E&F] **gedrängt** wird, muss sie ihren **Gegenstand** auf dem letzten gültigen Feld zurücklassen, außer es handelt sich dabei um ein Seil. Eine **Person**, die auf ein Hindernis **gedrängt** wird, hat dessen Auswirkungen zu tragen. Man darf **Personen** nicht auf ein 3D-Hindernis, einen 3D-Block, einen Baum [SYL] oder entgegen der Pfeilrichtung eines Eisabhanges [TdG] **drängen**.

Untoter

Der Banshee ist ein Untoter, folglich unterliegt er allen Auswirkungen, die Untote betreffen [MdF].

Kleriker

Bewegung = 4
Kampf = 2

Heilung

Es ist dem Kleriker nicht untersagt, **gegnerische Verwundete** zu **heilen**. Dies kann mitunter hilfreich sein, um Allianzen in einem Mehrpersonen-Spiel zu schmieden.

Koloss

Bewegung = 2
Kampf = 5

Gigant

Falls sich ein Koloss, der ein Seil trägt, über einer Grube aufhält, können **gegnerische Personen** mit einem **Kampfwert** von 1 oder weniger ihn immer passieren, aber nicht das Seil dabei mitnehmen.

Magier

Bewegung = 4
Kampf = 1

Levitation

Die Fähigkeit der Levitation des Magiers ist **magischer** Natur. Folglich wird sie von allen anti-**magischen** Effekten [E&F] aufgehoben. Diese Fähigkeit führt dazu, dass der Magier fliegen kann.

Zauberkundiger

Der Magier ist ein **Zauberkundiger**. Diese Fähigkeit erlaubt ihm,

Gegenstände des Typs **Pergament**, die in den zahlreichen Erweiterungen von Dungeon Twister vorkommen, zu nutzen.

Telepath

Bewegung = 3
Kampf = 0

Gedankenkontrolle

Bestimmte **Kämpfe**, in denen ein Telepath verwickelt ist, können zu interessanten Situationen führen (wobei sich diese Situationen auf **Einzelnahkämpfe** beziehen):

- Die Fähigkeit der Waffenmeisterin [P&D] ist gegen einen Telepathen wirkungslos.
- Ein Telepath, der sich einer Berserkerin [MER] gegenüber sieht, zwingt ihr nur eine der beiden Kampfkarten auf.
- Ein Telepath verliert unter Einfluss des Pergaments der Verwirrung [E&F] oder des Pergaments der Bezauberung [P&D] stehend seine Fähigkeit. Das gleiche gilt, wenn der **Gegner** des Telepathen einem Verwirrungs- oder Bezauberungsspruch anheim gefallen ist.

Die Fähigkeit des Telepathen funktioniert auch in einem **Einzelkampf**, in dem die Ausziehbare Lanze eingesetzt wird, denn es handelt sich dabei immer um einen **Einzelnahkampf**.

Falls ein Telepath, der eine Fackel [MdF] trägt, in einen **Einzelkampf** gegen eine Mumie [MdF] verstrickt ist, muss die Mumie ihre Kampfkarte +0 spielen.

Ausziehbare Lanze

Eine **Figur**, die die Ausziehbare Lanze benutzt, kann ihre Wirkung nicht mit anderen Angriffswaffen kombinieren. Beispielsweise erhalten Paladin [P&D] und Eishexe [TdG], die eine Ausziehbare Lanze und ein Schwert [DT1] tragen, nicht einen Bonus von +2, falls sie über 2 Felder hinweg **angreifen**.

Eine **Figur**, die eine Ausziehbare Lanze trägt und an einen **Gegner angrenzt**, kann zwar einen **Nahkampf** einleiten, aber dabei die Lanze nicht benutzen.

Ein **Kampf** mit einer Ausziehbaren Lanze wird als ein **Nahkampf** betrachtet und nicht etwa als ein **Fernkampf**, mit dem einzigen Unterschied, dass im Falle einer Niederlage die Lanze birst und ihr Träger nicht **verwundet** wird.

Die Ausziehbare Lanze ist eine **Nahkampfangriffswaffe** und kann **geschmiedet** werden [MER]. **Geschmiedete** Spielstein für die Ausziehbare Lanze sind zu diesem Zweck in Dungeon Twister – Prison enthalten.

Bogen

Der Bogen gehört zur Familie der **Fernkampfwaffen**. Vorzüge oder **Kampfwerte** von **Fernkampfwaffen** sind nicht kumulativ. Ein Elfischer Bogenschütze [SYL], der einen Bogen trägt, erhält keinen zusätzlichen Bonus.

Ein Armbrustschütze [MER], der einen Bogen trägt, kann pro Zug nur einen Armbrustpfeil abfeuern (**Kampfwert** 3) und so viele Bogenpfeile, wie er AP aufzuwenden bereit ist. Zwei Schützen wiederum, die in einem **Fernkampf** gemeinsam ein und dasselbe **Ziel** unter Beschuss nehmen, addieren den Wert ihrer jeweiligen **Fernkampfwaffen**.

Fernkampf

Gegenstände, die den Verteidigungswert der **Zielperson** erhöhen oder verringern, werden in einem **Fernkampf** angewandt (Rüstung [DT1], Sylvanit-Schild [MER], Ring der Schwäche [PdT]). Etwaige dem **Ziel** innewohnenden Verteidigungskräfte werden ebenfalls angerechnet (z.B. erhalten Wasser- und Feuerelementar [E&F], wenn sie sich in ihrem Element befinden, +1 auf die Verteidigung; ebenso sind Blutmarker eines Vampirs [MdF] anzurechnen).

Fähigkeiten, die einen **Nahkampf** beeinflussen, können während eines **Fernkampfes** nicht eingesetzt werden (Meuchlerin, Telepath, Berserkerin [MER], Waffenmeisterin [P&D], General [MER], Samurai [MER] usw.). In einem **Gruppenkampf**, der sowohl **Fern-** als auch **Nahkampf** umfasst, können die **Nahkampf**-Fähigkeiten derjenigen **Personen** aktiviert werden, die an mindestens einen **Gegner angrenzen**.

Feuerballstab

Er ist mit einem neuen unauffälligen Symbol versehen: . Es zeigt an, dass der Feuerballstab **magischer** Natur ist. Bestimmte Bestandteile des Spiels wie z.B. der Magophage [E&F] oder der Anti-Magie-Saal [E&F] heben Magie auf. In zukünftigen Erweiterungen werden alle **magischen Gegenstände** mit dieser **magischen** Rune versehen sein.

Großer Schild

Eine **Figur**, die einen Großen Schild trägt, kann nicht **Ziel** eines **Fernkampfes** werden (Bogen, Elfischer Bogenschütze [SYL], Armbrustschütze [MER], Armbrust [SYL], Blitzelementar [TdG], Wandpfeile [...]).

Der Große Schild erlaubt außerdem, Steinschlagfallen [P&D] ohne anzuhalten zu passieren, genau wie alle anderen Schilde [P&D, MER].

Schießscharte

Schießscharten gehören zur Familie der Mauern. Sie können sowohl von der Wandläuferin [DT1] und allen körperlosen **Personen** (Phantom [P&D], Schreckgespenst [MdF]) passiert als auch von einem Golem [P&D] zertrümmert werden.

Siegpunkte

Es ist möglich, die quadratischen Zähler anstelle der eliminierten oder hinausgezogenen **Personen** als 1SP vor sich abzulegen, um Siegpunkte zu zählen.

Seil

Hintereinanderliegende Hindernisse

Gewisse Topologien der Hallen können zu Situationen führen, in denen Hindernisse aneinandergereiht sind und es nicht offenkundig ist, wie sie überquert werden können.

Verankerungsfeld: Alle gültigen Felder, außer Wasser [E&F]. Die Felder der Startzone, Kleine Brücken [E&F], Bäume [SYL] und Rohrleitungen [Goodies2005] sind ebenfalls Verankerungsfelder, die von allen **Personen** genutzt werden können, um ein Seil zu befestigen.

Es folgen **Goldene Regeln** für alle Cindy Hannah Jones, die beachtet werden müssen:

1) Um ein Seil über ein Hindernis legen zu können, muss das entsprechende Hindernis über zwei **angrenzende Verankerungsfelder** verfügen.
2) Sobald ein Seil rechtmäßig abgelegt wurde, wird das mit einem Seil bedeckte Feld ebenfalls zu einem **Verankerungsfeld** und auch zu einem gültigen Feld, auf dem sich **Personen** aufhalten können.

Zur Erinnerung : Ein Feld wird als gültig betrachtet, wenn sich die betreffende **Person** rechtmäßig auf diesem Feld aufhalten darf.

Akrobatische Sprünge

Es ist möglich, akrobatische Sprünge entweder auf einem Seil landend oder von diesem aus springend zu vollführen.

Damit ein Sprung gültig ist, muss das Feld, von dem gesprungen wird, ein gültiges sein, das überquerte Hindernis sich **angrenzend** dazu befinden und das Feld, auf dem die Landung erfolgt, sowohl an das Hindernis **angrenzen** als auch ein gültiges sein. Start- und Landefeld müssen beide sowohl vor als auch nach dem Sprung gültig sein.

Beispielsweise darf eine **Figur**, die sich dank eines Seils auf einem Hindernis aufhält, z.B. auf ein leeres Bodenfeld springen, aber das Seil nicht mitnehmen, da hinterher das Feld, von dem sie abgesprungen ist, kein gültiges mehr wäre. Außerdem ist es möglich, von einem leeren Feld aus auf ein Hindernisfeld zu springen, auf dem sich ein rechtmäßig verankertes Seil befindet.

Es ist weder möglich, auf einen Baum [SYL] noch über einen Eisabhang [TdG] entgegen der Pfeilrichtung zu springen.

Selbstmord

In den Fällen, in denen es dem aktiven Spieler gelingt, eine seiner eigenen **Personen** zu eliminieren, ohne dass andere Spieler beteiligt sind, wird von Selbstmord gesprochen. In einer Partie mit zwei Spielern erhält der Kontrahent die entsprechenden SP für die Elimination der **Person**. In einem Mehrpersonen-Spiel erhalten alle anderen Spieler entsprechend SP.

Regeln für 3/4 Spieler

Die Regeln für 3/4 Spieler sind als Download auf der offiziellen Website verfügbar: **www.dungeontwister.com**.

Seil kann befestigt werden

Seil kann nicht befestigt werden

zerstörte Kleine Brücke

möglicher Sprung

ausgeschlossener Sprung