

VÉTÉRANS



DT1



P&D



3/4



E&F



PdT



MER



F&S



SYL



TdG

EXTENSIONS DE DUNGEON TWISTER™ DÉJÀ PUBLIÉES



Mixer plusieurs boîtes de Dungeon Twister

La boîte que vous tenez entre vos mains est un peu un couteau suisse... C'est à la fois une nouvelle boîte de base et d'initiation avec son tutorial, une extension qui peut se mixer avec l'ancienne boîte de base et toutes les autres extensions, une version solo, une super mallette de rangement optimisée pour vos **figurines** anciennes, nouvelles et futures, vos pions, vos salles. Vous pouvez ranger dans cette boîte tout le nécessaire pour des parties à 4 joueurs, en combinant avec l'ancien jeu de base ou n'importe quelle extension. Et vous pourriez même organiser des parties à 3 ou 5 joueurs en utilisant les pions violets de la solo, spécialement colorés pour un 3ème ou un 5ème joueur. Bref, tout a été étudié pour vous pousser à mixer les divers éléments et apprécier toute la richesse de Dungeon Twister.

Vous pouvez décider de mixer Dungeon Twister Prison avec une ou plusieurs extensions anciennes ou futures du moment que chaque joueur choisit 2 paires de salles (8 salles au total), 8 **personnages** et 6 **objets** (à moins que le scénario ou les règles spéciales ne précisent le contraire).

Si vous ne disposez pas de toutes les **figurines** correspondantes aux **personnages** utilisés, vous pouvez mélanger les **figurines** en carton et les vraies **figurines**, ou alors jouer seulement avec les pions. Dans ce dernier cas, quand un **personnage** est **blesé**, retournez le pion face cachée jusqu'à ce qu'il soit **soigné**. Les règles qui font référence aux **figurines** s'appliquent à l'identique aux **figurines** en carton.

Si vous décidez de jouer en mélangeant plusieurs boîtes de Dungeon Twister, il y a 4 grands modes de jeu :

Choix libre (forces secrètes)

Chaque joueur choisit une couleur et prend tous les **personnages** et **objets** de sa couleur parmi toutes les boîtes de Dungeon Twister à sa disposition.

Chaque joueur choisit secrètement 8 **personnages** différents et 6 **objets** différents qu'il va conserver pour le jeu. Les pions restants sont remis dans les boîtes.

Chaque joueur choisit secrètement 2 paires de salles. Les 8 salles sont mélangées ensemble face cachée sans en prendre connaissance, et placées comme d'habitude. Le jeu se déroule ensuite comme une partie normale.

Si vous jouez avec de nombreuses extensions, il est fort conseillé de placer la victoire à **6PV** ou **7PV**.

Choix mutuel (forces égales)

Chaque joueur choisit une couleur et prend tous les **personnages** et **objets** de sa couleur parmi toutes les boîtes de Dungeon Twister à disposition. Déterminez aléatoirement le premier joueur.

Le premier joueur choisit une paire de salles, puis son adversaire choisit une paire de salles à son tour. Puis, de nouveau, le premier joueur et son adversaire, de manière à avoir 4 paires de salles, soit 8 salles au total. Mélangez les 8 salles et constituez un labyrinthe comme d'habitude.

Les deux joueurs placent tous leurs **personnages** et **objets** derrière leurs paravents.

Le premier joueur choisit un de ses **personnages** et le place devant son paravent, de manière à ce que son adversaire le voit. Ce dernier

doit alors prendre le même **personnage** et le placer devant son paravent. Il en profite pour choisir un **personnage** et le place aussi devant son paravent. Le premier joueur doit placer le même **personnage** devant son propre paravent. Les joueurs alternent ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs disposent de 8 **personnages** devant leur paravent. On procède ensuite de la même manière pour les 6 **objets** en suivant la même alternance.

Remettez tous les pions inutilisés dans leur boîte et reprenez vos 8 **personnages** et 6 **objets** sélectionnés derrière votre paravent. La partie se déroule ensuite normalement.

Draft

Placez tous les **personnages** à disposition des deux joueurs au centre de la table. Tirez au sort le premier joueur. En commençant par lui et alternativement, chaque joueur choisit un **personnage** et l'intègre à son équipe. En même temps, il retire de la sélection ce même **personnage** à la couleur de son adversaire. Cela signifie que si Bleu choisit le Colosse, Jaune n'aura pas le droit de disposer d'un Colosse. Faites de même pour les 6 **objets**, en inversant l'ordre de sélection.

Remettez tous les pions inutilisés dans leur boîte et reprenez vos 8 **personnages** et 6 **objets** sélectionnés derrière votre paravent. La partie se déroule ensuite normalement.

Handicap : Vous pouvez jouer n'importe lequel de ces 3 modes de jeu avec un handicap. Le joueur ayant un handicap retire secrètement le nombre de **personnages** adéquat de derrière son paravent, lorsque les équipes ont été constituées. Ainsi, l'adversaire ne sait pas au départ quels **personnages** seront absents de l'équipe du joueur ayant le handicap.

Scénarios

Les scénarios vous imposent de jouer avec certaines équipes pré-constituées et certaines salles spécifiques. Parfois certains scénarios apporteront aussi quelques nouvelles règles spécifiques au scénario. Vous trouverez de nombreux scénarios sur les sites www.dungeontwister.com et sur www.dungeontwister.org. De nombreux autres modes de jeux vous attendent aussi sur : www.legobelin.net/format.php.



DUNGEON
TWISTER
PRISON

Glossaire additionnel

Arbres : les arbres [SYL, TdG] sont une catégorie à part entière et disposent de règles bien spécifiques.

Block 3D : (ex-Obstacle 3D infranchissable) ne peut être franchi que par les figurines immatérielles (Fantôme [P&D], Spectre [PdT]). Aucune figurine ou pion ne peut séjourner sur une case Block 3D. Exemples : bibliothèque [E&F], colonnes [MER].

Chute de pierres : [P&D] fait partie de la famille des obstacles mais ne peut pas être franchie à l'aide d'une Corde.

Combat groupé : Un combat impliquant plus de deux personnages.

Combat singulier : Un combat impliquant exactement deux personnages.

Marqueur carré : recouvre entièrement une case de salle. Modifie le fonctionnement de la case recouverte. Résulte de certaines capacités d'objets et de personnages (exemples: illusion [P&D], piège vivant [SYL], etc.). N'est pas sujet aux règles d'or.

Marqueur hex : de forme hexagonale, se place entre deux cases (exemples: herse ouverte, herse brisée, toile d'Araknis [SYL], mur brisé par le Golem [P&D]). On utilise aussi parfois un marqueur herse brisée pour indiquer le changement d'état d'un élément de terrain (tel que bibliothèque [E&F] ou armurerie [MER] fouillées, torche murale [PdT] ou liane arrachée [SYL]). N'est pas sujet aux règles d'or et n'entre pas en ligne de compte pour la détermination d'une case vide.

Objet courant : la Corde, la Clef et la Torche [PdT] sont des objets courants. Lors de la construction de votre équipe, quel que soit le mode de jeu pratiqué, vous pouvez choisir autant d'objets courants que vous le souhaitez, sauf dans le cas de certains scénarios qui prédéterminent les objets à utiliser.

Obstacle : peut être franchi en volant, avec une Corde ou avec un saut (fosse, lave [E&F], eau [E&F], crevasse [P&D]...). Les obstacles ne bloquent pas les lignes de vue.

Obstacle 3D : ne peut être franchi qu'en volant. Aucune figurine ou pion ne peut séjourner sur un obstacle 3D. Exemples : fontaine de jouvence [P&D], armurerie [MER], dolmen [Goodies2007], etc.

Zone de départ : les 10 cases de la zone de départ ne sont pas considérées comme des cases de sol vides, c'est-à-dire qu'il n'est pas possible d'y placer un effet précisant de cibler une case de sol vide.

DT Prison – compléments de règles

Afin d'être compatible avec toutes les boîtes de Dungeon Twister publiées à ce jour, voici quelques précisions de règles concernant les éléments de DT-Prison.



Clerc

Mouvement = 4
Combat = 2

Soins

Aucune règle n'interdit à un Clerc de **soigner** un **personnage** adverse. Cela peut même parfois être fort utile pour fomenter des alliances dans les parties à plus de deux joueurs.



Magicien

 Mouvement = 4
Combat = 1

Lévitation

La capacité de lévitation du Magicien est **magique**. Elle est donc annulée par tous les effets d'anti-magie [E&F].

Cette capacité confère la capacité vol  au Magicien.

Jeteur de sort

Le Magicien est un **jeteur de sort**. Cette capacité lui permet de pouvoir utiliser les **objets** de type **parchemin** disponibles dans de nombreuses extensions de Dungeon Twister.



Hurler

 Mouvement = 4
Combat = 1

Hurlement Répulsif

Si un **personnage** est **répulsé** dans l'eau [E&F], il doit abandonner son **objet** sur la dernière case valide, sauf s'il s'agit d'une Corde. Un **personnage répulsé** sur un obstacle en subit les effets. On ne peut pas **répulsé** un **personnage** sur un obstacle 3D, block 3D, un arbre [SYL] ou en sens contraire d'une pente de glace [TdG].

Mort Vivant

Le Hurler est un mort-vivant, il est donc affecté par tous les effets concernant les morts-vivants [PdT].



Télépathe

Mouvement = 3
Combat = 0

Contrôle de l'esprit

Certains **combats** contre un Télépathe peuvent créer des situations intéres-



santes (toutes ces situations s'entendent en **combat singulier au corps à corps**) :

- Le pouvoir de la Maître d'Armes [P&D] est inopérant contre un Télépathe.
- Un Télépathe face à une Berserk forcera une seule des deux cartes de la Berserk [MER].
- Un Télépathe sous l'effet d'un Parchemin de confusion [E&F] ou d'un Parchemin de charme [P&D] perd son pouvoir. De même, le pouvoir du Télépathe ne marche pas si son adversaire est sous l'effet d'un **Parchemin** de confusion ou d'un charme.

Le pouvoir du Télépathe fonctionne s'il utilise une Lance télescopique en **combat singulier** car il s'agit toujours d'un **combat au corps à corps**.

Si un Télépathe transportant une Torche [PdT] est **engagé** en **combat singulier** face à une Momie [PdT], la Momie doit jouer sa carte Combat +0.



Colosse



Mouvement = 2
Combat = 5

Géant

Si un Colosse est stationné sur une fosse avec une Corde, les **personnages ennemis** ayant une **valeur de combat** de 1 ou moins peuvent toujours le traverser, mais ils ne peuvent pas emporter la Corde au passage.



Grand bouclier

Un **personnage** transportant le Grand bouclier ne peut pas être la **cible** d'un **combat à distance** (Arc, Archer elfe [SYL], Arbalétrier [MER], Arbalète [SYL], Élémentaire de foudre [TdG], Flèches murales [...]).

Le Grand bouclier permet aussi de passer sous les chutes de pierres [P&D] sans s'y arrêter, comme tout bouclier [P&D, M].



Bâton de boule de feu

Une nouvelle icône discrète fait son apparition :

Elle indique que l'effet de cet **objet** est **magique**. Certains éléments de jeu peuvent annuler la magie comme le Magophage [E&F] ou la salle d'anti-magie [E&F]. Dans les extensions futures, chaque **objet magique** comportera cette rune **magique**.



Lance télescopique

Une **figurine** utilisant la Lance télescopique ne peut pas cumuler son effet avec une autre arme d'**attaque**. Par exemple un Paladin [P&D] ou une Sorcière des glaces

[TdG] transportant une Lance télescopique et une Épée [DT1], ne gagne pas de bonus de +1 s'il **attaque** à 2 cases.

Une **figurine** transportant une Lance télescopique en contact avec un **ennemi** peut **engager un combat au corps à corps**, mais sans utiliser la Lance.

Un **combat** avec une Lance télescopique est considéré comme un **combat au corps à corps** à part entière, et non un **combat à distance**, à la seule différence qu'en cas de défaite, la Lance se brise au lieu que son porteur devienne **blessé**.

La Lance télescopique est une arme d'**attaque au corps à corps** qui peut être **forgée** [MER]. Des pions de forge pour la lance télescopique sont inclus dans Dungeon Twister Prison pour cette utilisation.



Arc

L'Arc fait partie de la famille des **armes à distance**. Les avantages ou **valeur de combat** des **armes à distance** ne se cumulent pas. Un Archer elfe [SYL] transportant un Arc ne reçoit aucun bonus. Un Arbalétrier [MER] transportant un Arc peut effectuer un tir d'arbalète par tour (**valeur de combat** 3) et autant de tirs d'Arcs qu'il peut dépenser de **PA**.

Par ailleurs, deux tireurs peuvent **engager un combat à distance** contre une même **cible**, et ainsi cumuler les valeurs de **combats** de leurs **armes à distance** respectives.

Combat à distance

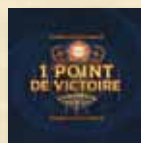
Les **objets** augmentant ou diminuant la défense de la **cible** sont applicables pour le **personnage ciblé** par un **combat à distance** (Armure [DT1], Bouclier de sylvanite [MER], Anneau de faiblesse [PDT]). Les capacités défensives innées de la **cible** sont aussi à prendre en compte. Par exemple, les Élémentaires d'eau et de feu [E&F] dans leur élément ont +1 en défense, et les marqueurs de sang du Vampire [PdT] sont comptabilisés.

Les pouvoirs affectant le **combat au corps à corps** ne sont pas activés lors d'un **combat à distance** (Traïtesse, Télépathe, Berserk [MER], Maître d'armes [P&D], Général [MER], Samourai [MER], etc.). Dans un **combat groupé** comprenant des tireurs et des **personnages** engagés **au corps à corps**, les capacités de **combat au corps à corps** des **personnages** sont activées lorsque ceux-ci sont **adjacents** à au moins un adversaire.



Meurtrière

Les meurtrières sont de la famille des murs. Elles peuvent être traversées par la Passe-muraille [DT1] et par tout **personnage** immatériel (Fantôme [P&D], Spectre [PdT]). Elles peuvent être brisées par le Golem [P&D].



Points de Victoire

Il est possible d'utiliser les marqueurs de **PV** à la place de mettre le **personnage** éliminé ou sorti devant soi.





Corde

Obstacles enchaînés

Certaines topologies de salles peuvent faire apparaître des situations de successions d'obstacles complexes à traverser.

Case d'accroche : toute case valide, sauf case d'eau. Les cases de zone de départ, petit pont [E&F], arbre [SYL] et tuyauterie [Goodies2005] sont aussi des cases d'accroche quel que soit le personnage utilisant la Corde.

Voici les **règles d'or** de tout Mindy Hannah Jones qui se respecte :

- 1) Afin qu'une Corde puisse être posée et utilisée sur un obstacle, la case obstacle ciblée doit disposer de deux **cases d'accroche** adjacentes.
- 2) Une fois qu'une Corde est ainsi légalement posée, la case couverte par la Corde devient une **case d'accroche**, ainsi qu'une case valide sur laquelle le **personnage** peut stationner.

Rappel : une case est dite valide si le **personnage** en question peut séjourner légalement sur cette case.

Sauts acrobatiques

Il est possible d'effectuer des sauts acrobatiques en se lançant d'une Corde ou se réceptionnant sur une Corde. Pour

qu'un saut soit valide, il doit démarrer d'une case valide, passer au-dessus d'un obstacle **adjacent**, et atterrir sur une case valide **adjacente** à l'obstacle. Les cases de départ et d'arrivée doivent être toutes les deux valides avant et après le saut.

Une **figurine** peut s'élancer d'une case d'obstacle contenant une Corde, sauter par-dessus un obstacle adjacent, et atterrir sur une case valide, mais il ne peut pas emporter la Corde avec lui, car la case de départ ne serait plus valide après le saut. Il est aussi possible de s'élancer d'une case valide, sauter par-dessus un obstacle adjacent, et atterrir sur un obstacle contenant une Corde.

Il n'est pas possible d'atterrir dans un arbre [SYL], ou de sauter en sens inverse d'une pente de glace [TdG].

Suicide

On appelle suicide le fait qu'un joueur parvienne à éliminer un de ses propres **personnages** sans que les **personnages** des autres joueurs interviennent. Dans une partie à deux joueurs, le ou les **PV** correspondants à l'élimination du **personnage** reviennent à l'adversaire. Dans une partie à plus de deux joueurs, chacun des autres joueurs gagne le ou les **PV** correspondants.

Règles pour 3/4 joueurs

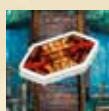
Les règles pour 3/4 joueurs sont désormais disponible par téléchargement sur le site officiel: www.dungeontwister.com.



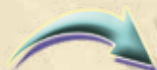
Corde attachable



Corde non-attachable



Petit pont brisé



Saut possible



Saut impossible

