



Fonte della Giovinezza

Un personaggio ferito adiacente a una fonte della giovinezza può bere da essa per 1 PA. Il personaggio ferito è **guarito** (voltare nuovamente il gettone). Si deve assolutamente rispettare la regola d'oro 2 dopo aver bevuto dalla fonte. Un personaggio guarito può essere azionato nello stesso turno in cui ha bevuto dalla fonte della giovinezza. La fonte della giovinezza è un **ostacolo** tridimensionale.



Stanza del Pentacolo

La stanza del Pentacolo è un **obiettivo**. Il Pentacolo è composto da 4 caselle. Un giocatore guadagna 1 PV finché egli è **l'unico** con almeno un personaggio (non ferito) del proprio colore sopra una delle 4 caselle del Pentacolo. Se personaggi di due o più colori diversi (feriti o vivi) risiedono su una delle caselle del pentacolo, **nessuno** ottiene i PV supplementari. Le 4 caselle del Pentacolo non sono considerate caselle di terreno normale.



Tornei di Dungeon Twister

Dungeon Twister è un gioco che si adatta perfettamente ad un'ambientazione di tipo torneistico. Numerosi eventi saranno organizzati per tutto l'anno. Se siete interessati a questo aspetto del gioco, potete partecipare o anche organizzare eventi di questo tipo durante Convention o nel vostro negozio locale preferito. Si può anche entrare nel ranking mondiale di Dungeon Twister e magari diventare un campione.

Maggiori informazioni online su:

[www.dungeontwister.com / tornei](http://www.dungeontwister.com/tornei)

Paladins & Dragons è una espansione per il gioco Dungeon Twister creato da Christophe Boelinger pubblicato dalla Asmodee Editions LLC illustrato da Thierry Masson e Eric Bourcier ©2004 Asmodee Editions
Dungeon Twister and Paladins & Dragons sono marchi registrati dalla Asmodee Editions S.A.R.L.

Traduzione in Italiano
di Francesco Neri



Glossario

Utilizzatore di Magia: Un personaggio in grado di utilizzare pergamene magiche. Il Mago e l'Illusionista sono utilizzatori di magia.

Non-Morto: Alcuni personaggi, oggetti e terreni in espansioni future influiranno su personaggi non-morti.

Ostacolo Tridimensionale: Un ostacolo 3D blocca la linea di vista e il movimento. I personaggi non possono attraversare un ostacolo 3D o fermarsi su di esso. Personaggi che volano e il Fantasma possono passare attraverso un ostacolo 3D, ma non possono fermarsi su di esso.

Oggetto Comune: Durante la costruzione del gruppo, tali oggetti possono essere scelti più volte se il giocatore possiede abbastanza gettoni di quel particolare oggetto. La corda e la chiave sono oggetti comuni.



Chiarimento



Corde

Una corda può essere utilizzata per attraversare solo **una** casella ostacolo (per esempio una **Trappola** o un **Crepaccio**) alla volta. Ciò significa che l'utilizzatore della corda deve partire da una casella valida per muoversi su un'altra casella valida adiacente (la casella Trappola o Crepaccio deve essere tra le due caselle valide). Tale movimento può essere fatto in **linea retta** o a "L".



DALADINS & DRAGONS

REGOLE DI GIOCO

DUNGEON TWISTER

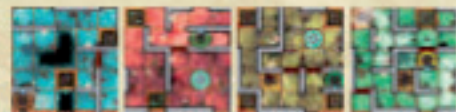
ESPANSIONE

1

ASMODEE editions



Contenuto



8 Stanze
Quadrate



2 Serie di pedine, una per giocatore, comprendenti ciascuna 8 personaggi e 6 oggetti



2 Serie di 8 figure in cartone e le loro 16 basette in plastica



2 Zone di partenza

1 Libretto di Regole



6 Segnalini di muro rotto



2 Segnalini Trappola (1 Giallo e 1 Blu)



2 Segnalini Macerie (1 Giallo e 1 Blu)

Come giocare una espansione di Dungeon Twister

Si può giocare una partita di Dungeon Twister a due giocatori con il solo contenuto di questa scatola, o mescolare i personaggi, le stanze e gli oggetti di questa espansione con qualsiasi altra scatola di Dungeon Twister.

Ogni giocatore deve scegliere 2 coppie di stanze (per un totale di 8 stanze), 8 personaggi e 6 oggetti (se non specificato diversamente dallo scenario o da regole speciali).

Se i giocatori scelgono di giocare con più di un singolo Set di Dungeon Twister, ci sono 3 modi per farlo:

Scelta Libera (Forze Nascoste)

Ogni giocatore sceglie un colore e prende tutti i personaggi e gli oggetti del proprio colore da tutti i Set utilizzati di Dungeon Twister. Ogni giocatore sceglie poi di nascosto gli 8 personaggi e i 6 oggetti che userà nel gioco e rimette gli oggetti e i personaggi inutilizzati nella scatola. Ogni giocatore sceglie poi di nascosto 2 coppie di stanze. Le 8 stanze sono mescolate insieme e poste a faccia in giù sul tavolo senza guardarle, come sempre. La preparazione del gioco e il resto del gioco seguono le regole di base.

Scelta Mutuata (Forze Bilanciate)

Ogni giocatore sceglie un colore e prende tutti i personaggi e gli oggetti del proprio colore da tutti i Set utilizzati di Dungeon Twister. Determinare a caso chi sarà il primo giocatore. Il primo giocatore sceglie due stanze, quindi l'avversario sceglie altre due stanze. Ora il primo giocatore sceglie altre due stanze e così anche l'avversario. Così facendo saranno state scelte 4 coppie di stanze (8 stanze totali). Mescolate le 8 stanze e costruite un labirinto faccia in giù sul tavolo come al solito. I due giocatori mettono tutti i loro personaggi e oggetti a faccia in su dietro il proprio schermo. Il primo giocatore sceglie uno dei suoi personaggi, e lo mette a faccia in su davanti al proprio schermo in modo che il suo avversario lo possa vedere. L'avversario poi prende lo stesso personaggio e lo pone di fronte al proprio schermo. Poi l'avversario sceglie uno dei suoi personaggi, e lo pone scoperto di fronte al proprio schermo. Il primo giocatore posiziona lo stesso personaggio di fronte al proprio schermo. Continuare in questo modo fino a che siano stati scelti 8 personaggi. Fare lo stesso per gli oggetti fino a che siano stati scelti 6 oggetti. Al termine della selezione, ogni giocatore deve avere gli stessi 8 personaggi e gli stessi 6 oggetti. Rimettere tutti gli oggetti e personaggi non utilizzati nella scatola. Ogni giocatore prende ora gli 8 personaggi e i 6 oggetti scelti e li mette dietro il proprio schermo. La preparazione del gioco e il resto del gioco seguono le regole di base.

Se si sceglie di giocare con un **Handicap**, il giocatore a giocare con un Handicap elimina di nascosto il numero desiderato di personaggi da dietro il proprio schermo, una volta che le squadre sono state costruite.

In questo modo, il suo avversario non sa che personaggi sono stati rimossi dalla squadra del giocatore con l'Handicap.

Scenari

Gli scenari obbligano a giocare con delle specifiche squadre e stanze, e talvolta, aggiungono nuove regole speciali o elementi specifici per lo scenario.

Descrizione dei nuovi Personaggi



Drago Rosso

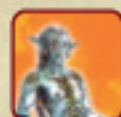
Movimento: 0
Forza: 6

Soffio di fuoco

Per 1 PA il **Drago Rosso** può sputare fuoco contro il primo personaggio lungo la linea di vista del drago (esattamente come la **Palla di fuoco**) senza limitazione di distanza. L'effetto è esattamente lo stesso del proiettile prodotto dalla bacchetta **Palla di fuoco**, il che significa che il personaggio bersaglio è immediatamente ucciso senza passare attraverso lo stato di ferito. Il **Drago Rosso** può sputare fuoco tante volte quante desidera durante il gioco. Di contro, egli non può muoversi se non tramite l'uso di oggetti speciali (come ad esempio l'**anello del teletrasporto**). Il **Drago Rosso** non può saltare.

Prestigio

Il giocatore che elimina il **Drago Rosso** guadagna 2 punti vittoria anziché 1.



Elfo Scout

Movimento: 7
Forza: 1

Agilità

L'**Elfo Scout** può attraversare le **Trappole** durante il proprio movimento, ma non può fermarsi sopra.



Fantasma

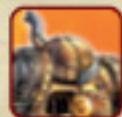
Movimento: 3
Forza: 0

Incorporeo

Durante il suo movimento il **Fantasma** può passare attraverso qualsiasi tipo di terreno o di personaggio, ma non può terminare l'azione di movimento su di loro. Egli deve terminare il suo movimento su una casella valida e seguire la seconda regola d'oro. Il **Fantasma** non può trasportare o utilizzare oggetti (non può neanche trasportare personaggi feriti). Il **Fantasma** può terminare il suo movimento su un personaggio ferito amico o un oggetto. Può attivare il **Dispositivo di Rotazione** delle stanze. Può passare attraverso gli ostacoli tridimensionali, ma non può fermarsi su di essi. Il **Fantasma** è un personaggio della classe **non-morti**.



PALADINS & DRAGONS



Golem

Movimento: 2
Forza: 4

Rompere i muri

Il Golem può rompere un muro adiacente per 1 PA. Posizionare un segnalino Muro Rotto sul tratto di muro che ha rotto. Quando rompe un muro, il Golem non si sposta automaticamente sulla casella alle spalle del muro rotto, ma deve spendere 1 PA e attivare il suo movimento per attraversare il muro rotto. Il Golem può solo rompere 3 pareti durante l'intero gioco. Un indicatore Muro Rotto è sempre posto in una stanza e mai tra 2 stanze. Per questo motivo, un indicatore di Muro Rotto appartiene sempre a una e una sola stanza, e segue la stanza quando viene ruotata. Inoltre copre solo una parte della parete di una specifica casella. **Caso particolare:** Se due pareti appartenenti a due diverse stanze sono una accanto all'altra, si crea una doppia parete. Un Golem che desidera rompere una doppia parete deve spendere 2 PA per rompere entrambe le pareti, e mettere un segnalino Muro Rotto su entrambe le pareti delle due stanze.



Con 2 PA, il Golem può rompere la doppia parete a sud e, con 1 PA in più, raggiungere il tesoro spostandosi di una casella.

Con 3 AP, il Golem può entrare sul Pentacolo accanto al Fantasma: 1 AP per spostarsi vicino alla parete nord, 1 AP per rompere la parete e 1 AP per spostarsi di 2 caselle e terminare il movimento vicino al Fantasma. Da questo momento in poi, il Pentacolo non fornisce alcun PV al giocatore giallo, a meno che il Golem Blu non venga eliminato o spostato fuori dalle caselle dal Pentacolo (vedi Pentacolo).

Attenzione: Le sezioni di muro rotto vengono trattate come le saracinesche aperte o rotte ai fini del movimento e della linea di vista.



M Illusionista

Movimento: 4
Forza: 1

Illusioni

L'Illusionista può piazzare un segnalino **Trappola** o **Macerie** sul tabellone per 1 PA. Ogni Illusionista può piazzare sul tabellone solo 1 segnalino Trappola e 1 segnalino Macerie del proprio colore. Queste **illusioni** possono essere poste su qualsiasi casella vuota lungo tutta la linea di vista dell'Illusionista. Il segnalino Trappola è trattato come una normale Trappola per tutti i personaggi tranne che per l'Illusionista che li ha creati. Il segnalino Macerie non può essere attraversato dai personaggi, tranne che dal Fantasma, e blocca la linea di vista. Solo l'Illusionista può passare attraverso le illusioni del proprio colore, come se fossero normali caselle vuote, ma non può fermarsi su queste illusioni. Per 1 PA l'Illusionista può rimuovere una delle proprie illusioni e piazzarla subito da qualche altra parte nella sua linea di vista (o semplicemente la rimuove dal tabellone per usarla in futuro). I segnalini delle Trappole e delle Macerie create dall'Illusionista non vengono contati ai fini della regola d'oro 2 (mai più di 2 gettoni nella stessa casella). Quando l'Illusionista viene ucciso, ogni segnalino illusione del relativo colore viene **rimosso dal tabellone**. Se l'Illusionista lascia il labirinto, le sue illusioni restano sulla tabellone. L'Illusionista è un utilizzatore di magia come il Mago, e può utilizzare le Pergamene.

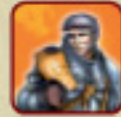


Mastro d'Armi

Movimento: 3
Forza: 3

Tecniche di Combattimento

Quando il **Maestro d'Armi** è impegnato in un combattimento, il giocatore che lo controlla può **guardare la Carta Combattimento** giocata dal suo avversario prima di giocare la propria. Questa abilità funziona anche quando il maestro d'armi è impegnato in un combattimento di gruppo, ma non in un combattimento a lungo raggio. Se più Maestri d'Armi sono impegnati in combattimento fra loro, le loro abilità si annullano a vicenda e il combattimento procede normalmente.

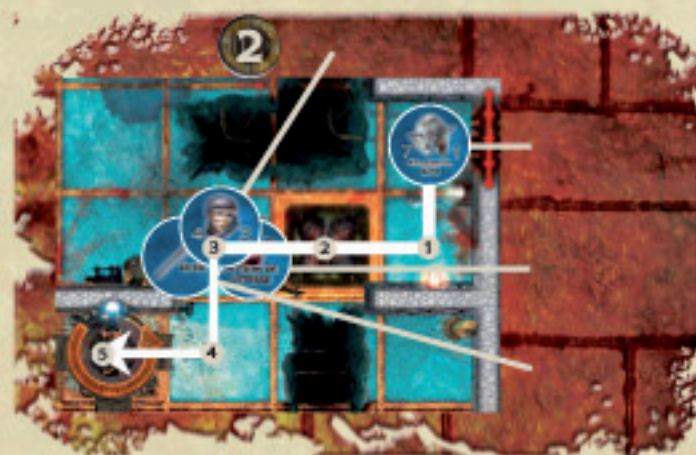


2 Paladino

Movimento: 4
Forza: 3

Forza

Il **Paladino** può trasportare 2 oggetti. E' un'eccezione alla regola d'oro 2. Può trasportare 1 oggetto e 1 personaggio ferito, due oggetti o due personaggi feriti. Se un **Paladino** viene ucciso mentre trasporta 2 oggetti, questi 2 oggetti rimangono implilati sulla stessa casella fino a quando qualche personaggio non ne raccoglierà uno. Nessun personaggio può rimanere su questa casella con 2 oggetti (che sarebbe contro la regola d'oro 2). Un **Paladino** che trasporta due oggetti identici unisce il loro effetto. Il **Paladino** non perde la sua abilità speciale quando è ferito.



Il Paladino è ferito. Trasportava una spada e una pozione di velocità. L'Elfo Scout non può finire il suo movimento sopra il Paladino. Per 1 PA può passare attraverso il Paladino, prendere la pozione di velocità e finire il suo movimento sul dispositivo di rotazione della stanza.



Borseggiatore

Movimento: 6
Forza: 2

Taccheggio

Il **Borseggiatore** può rubare un oggetto da un personaggio nemico adiacente ortogonalmente per 1 PA. Prendete l'oggetto rubato e posizionatelo sotto il **Borseggiatore**. Non può rubare un oggetto se ne sta già trasportando uno, o sta trasportando un ferito. Un personaggio ferito non è un oggetto, quindi il **Borseggiatore** non può rubare un personaggio ferito trasportato da un personaggio nemico.

Descrizione dei nuovi Oggetti



Anello del Teletrasporto

Un personaggio può usare l'Anello del Teletrasporto per 1 PA, al fine di teletrasportarsi in qualsiasi casella vuota di una stanza adiacente (mai nella stessa stanza da dove inizia il teletrasporto). **Scartare** l'Anello del Teletrasporto dopo averlo utilizzato.



Il Drago Rosso vuole usare il suo Anello del Teletrasporto per muoversi. Per 1 PA, può essere teletrasportato su una delle caselle marcate con un drago bianco. L'Anello del Teletrasporto viene poi scartato.



PALADINS & DRAGONS



Scudo di Fuoco

Un personaggio con lo **Scudo di fuoco** non è danneggiato dal proiettile della bacchetta **Palla di Fuoco** e dal **Soffio del Drago Rosso**. Lo scudo di fuoco può essere utilizzato anche per passare tranquillamente sulle caselle **Frana** come con qualsiasi altro Scudo.



Chiave

Un personaggio che trasporta la chiave può **aprire** o **chiudere**, un cancello adiacente per 1 PA (come un ladro), quindi piazzare o rimuovere il segnalino cancello. La chiave è un **oggetto comune**. La squadra di partenza può avere più di una chiave se si desidera (e si dispone di diversi segnalini chiave). La stessa chiave può essere usata più volte durante una partita.



Pergamena Charm

Questo oggetto può essere utilizzato solo da un utilizzatore di magia (per esempio un **Illusionista** o un **Mago**). Per 1 PA, può prendere il controllo di un personaggio avversario presente nella stessa stanza del personaggio che utilizza la **Pergamena Charm**. La Pergamena Charm viene poi **scartata**. Il giocatore che controlla il personaggio incantato può effettuare fino a **3 Azioni** valide entro la fine del turno (un'azione è considerata valida se segue tutte le regole di Dungeon Twister). Tieni traccia di queste azioni separatamente. È possibile alternare le azioni dei propri personaggi con le azioni del personaggio incantato, ma una azione deve essere completata prima che un'altra azione possa essere avviata (vedi Regola d'Oro 1). Il personaggio incantato **non** può impegnarsi in combattimenti contro personaggi del proprio colore. Se il personaggio incantato viene impegnato in un combattimento, il giocatore che controlla normalmente questo personaggio utilizza e sceglie una delle proprie carte combattimento. Viceversa, se il personaggio incantato salta, sarà il giocatore incantatore che usa le proprie carte salto. Se il personaggio incantato uccide un altro personaggio, il PV va al giocatore che controlla normalmente questo personaggio. Chi usa la pergamena **non** ha bisogno di avere una chiara linea di vista della sua vittima da incantare. Ha solo bisogno di essere presente nella stessa stanza. Se si gioca con il timer, si ottiene **1 minuto** in più ogni volta che si utilizza una Pergamena Charm.



Spada Ammazza Draghi

Il personaggio che trasporta la Spada Ammazza Draghi guadagna un **+4** se combatte contro i Draghi. Un drago ferito da una Spada Ammazza Draghi viene immediatamente ucciso e posto di fronte al giocatore che l'ha ucciso per tenere traccia dei PV guadagnati.

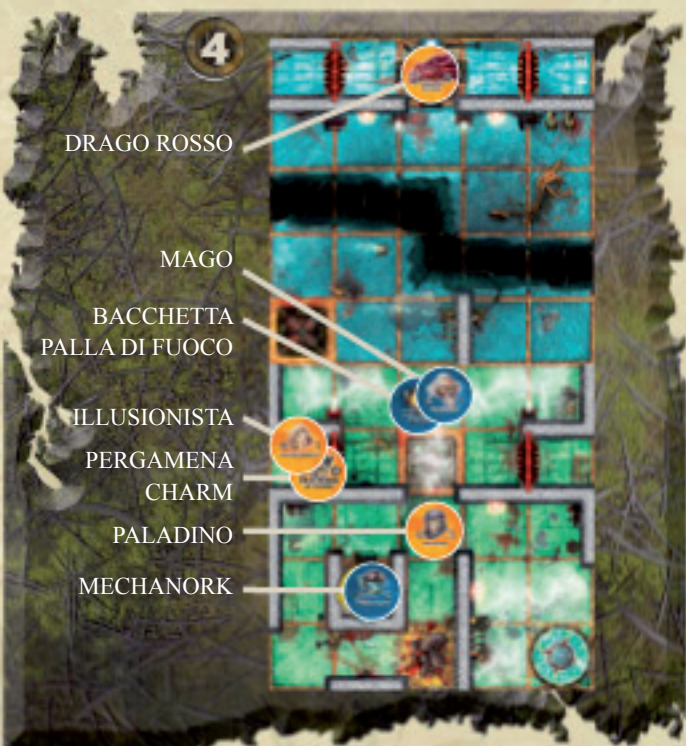


Descrizione dei nuovi tipi di Terreno



Nebbia

Un personaggio in piedi su una casella Nebbia non può essere presa di mira in nessun modo. Nessuna Palla di fuoco, Soffio del Drago o Pergamena Charm può colpirlo. Una linea di vista **non** può entrare o attraversare una casella Nebbia. Un personaggio presente su una casella Nebbia ha un chiara linea di vista verso l'esterno della Nebbia, ma questa linea di vista è bloccata non appena entra in un'altra casella Nebbia. Il personaggio può quindi essere nella Nebbia e un personaggio al di fuori della Nebbia essere il suo bersaglio. Un personaggio in una casella Nebbia può essere normalmente impegnato in combattimento. I personaggi possono muoversi attraverso caselle Nebbia come se fossero caselle normali. Sulle caselle Nebbia non si può posizionare un personaggio o un oggetto quando si posizionano dopo avere rivelato la stanza.

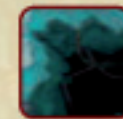


Il Mago può uccidere il Drago Rosso con la sua Palla di Fuoco, ma non può uccidere il Paladino dato che c'è una casella Trappola nella Nebbia tra di loro. L'Illusionista trasporta una Pergamena Charm. Non può prendere come bersaglio il Mago che è nella Nebbia, quindi incanta il Mechanork. Con le 3 Azioni date dall'incantesimo, il Mechanork potrebbe ruotare la stanza per salvare il Drago Rosso dalla Palla di Fuoco del Mago, quindi muoversi due volte e suicidarsi nella casella Frana, dando al giocatore giallo 1 PV.



Frana

La Frana viene attivata non appena un personaggio che non vola entra in questa casella (in effetti, il pavimento di questa casella nasconde un meccanismo innescato dal peso che fa scattare la trappola). Un personaggio che entra in questa casella è automaticamente ucciso (schiacciato dalla frana di pietre), a meno che egli stia trasportando uno scudo. Uno scudo usato in questo modo non è scartato e protegge il personaggio durante il suo movimento attraverso la casella. Un personaggio che trasporta uno scudo può quindi passare attraverso le caselle Frana, ma muore se finisce il suo movimento su di essa. Personaggi che **volano** e il **Fantasma** non attivano la Frana quando passano su una casella Frana. La carta **salto** può consentire di passare attraverso queste caselle senza attivare il meccanismo. L'unico modo per raccogliere un oggetto in una casella Frana è quello di entrare sulla casella con uno **scudo**, lasciare lo scudo sulla casella e uscirvi con l'oggetto raccolto. Un personaggio che vola può raccogliere un oggetto su una casella Frana passando attraverso di essa. Un personaggio che **salta** una casella Frana **non** può raccogliere un oggetto posto su di essa. Se uno Scudo è su una casella Frana, i personaggi possono attraversare liberamente la casella. Gli oggetti posti su una casella Frana non attivano la Frana. I personaggi che volano possono far cadere oggetti su una casella Frana mentre vi passano sopra. La Frana non blocca la **linea di vista** e non può essere attraversata utilizzando una **corda**.



Crepaccio

I personaggi non possono entrare in una casella **Crepaccio**. I personaggi che **volano** e il **Fantasma** possono passare attraverso le caselle Crepaccio ma non possono fermarsi su queste caselle. I personaggi possono saltare più di una casella Crepaccio utilizzando le normali regole di salto. Neanche il ladro può passare né fermarsi su una casella Crepaccio. La **corda** può essere utilizzata per attraversare in modo sicuro una casella Crepaccio alla volta.



Una corda può essere utilizzata per attraversare una casella ostacolo alla volta. Il Borseggiatore trasporta una corda, e con 1 PA, può muovere di 6 caselle e seguire i percorsi giallo o blu, ma non può prendere scorciatoie evidenziate in rosso.

