

DUNGEON TWISTER

Beschaffenheit der Hallen -Basis Spiel-



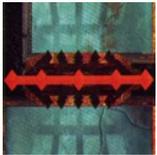
Fussboden

Dies ist das normale Bodenfeld von Dungeon Twister. Objekte und Figuren können beim aufdecken einer Halle auf solche Felder gelegt werden.



Mauer

Mauern sind grundsätzlich undurchdringbar, nur die Wand-Läuferin kann ihre Spezialfähigkeit nutzen, um für 1 AP durch eine Wand (1 AP pro Wand) hindurch zugehen.



Gitter

Gitter können von Kriegern zerstört oder von der Diebin geöffnet und geschlossen werden. Geschlossene Gitter unterbrechen die Sichtlinie, zerstörte Gitter sind offen und unterbrechen wie offene Gitter die Sichtlinie nicht.



Grube

Grubenfelder sind Hindernisse und können von Figuren normalerweise nur durch springen, oder mit Hilfe des Seils oder der Diebin überquert werden.



Rotations-Mechanismus

Jede Halle beherbergt einen Rotations-Mechanismus. Auf diesem Feld kann eine Figur die Halle oder die mit ihr verbundene Halle um 90 oder mehr Grad drehen lassen. Beim aufdecken einer Halle kann man Figuren oder Objekte auf dieses Feld stellen.



Startzone

Dies ist der Ort, von wo aus 4 Ihrer Figuren starten werden, es ist auch der Ort, den Ihr Gegenspieler mit seinen Figuren erreichen muss. Die Startzonen gelten nicht als normale Bodenfelder!

DUNGEON TWISTER

Beschaffenheit der Hallen -I. Erweiterung- -Paladine & Drachen-



Nebel

Eine Figur, die sich auf einem Nebelfeld befindet, darf nicht als Ziel für den Feuerball, den Feueratem eines Roten Drachen oder die Schriftrolle -Bezauberung- gewählt werden. Eine Sichtlinie kann nicht in ein Nebelfeld hinein (oder durch es hindurch). Allerdings kann ein Charakter aus einem Nebelfeld heraus schauen, sofern nicht andere Nebelfelder die Sichtlinie stören. Wenn sich zwei gegnerische Figuren auf benachbarten Feldern befinden (ohne Mauer oder geschlossene Gitter dazwischen), kann ein Nahkampf stattfinden, egal ob der Verteidiger oder das Opfer im Nebel stehen (oder gar beide). Nebel behindert nicht die Bewegung von Figuren, dennoch sind Nebelfelder keine Bodenfelder, und somit dürfen beim Aufdecken eines Saals keinen Gegenstände oder Figuren auf Nebelfeldern platziert werden.



Spalte

Nur fliegende Charaktere und das Phantom können die Spalte ohne Hilfsmittel überqueren, aber auch sie dürfen nicht auf einem solchen Feld anhalten. Eine Spalte lässt sich mit einer Sprungkarte überqueren. Hier gelten dieselben Regeln wie beim Springen über eine Fallgrube. Die Diebin kann Spalten nicht ohne Hilfsmittel überqueren oder auf einem solchen Feld stehen bleiben. Mit dem Seil kann ein Charakter die Spalte ebenfalls wie gewohnt überqueren und sogar darauf stehen bleiben.



Pentakel-Raum

Der Pentakel-Raum besteht aus 4 Feldern. Ein Spieler erhält 1 SP, sofern nur er eine unverletzte Figur auf einem der 4 Feldern des Raumes stehen hat. Sobald eine gegnerische Figur (verletzt oder unverletzt) im selben Raum anwesend ist, entfällt der SP für das Besetzen des Pentakel-Raumes. Die 4 Felder des Pentakel-Raumes gelten nicht als reguläre Bodenfelder.



Steinschlag-Falle

Steinschlag-Fallen werden ausgelöst, sobald sich eine nicht-fliegende Figur auf ein entsprechendes Fallenfeld bewegt (solch ein Feld enthält einen gewichtsempfindlichen Mechanismus, der bei zu starker Belastung die Falle auslöst). Eine Figur, die ungeschützt und nicht fliegend das Feld betritt, wird sofort durch den Steinschlag vernichtet, sofern sie nicht einen Schild trägt. Andernfalls löst sich ein grosser Steinblock aus der Decke und macht das unglückliche Opfer darunter platt. Ein Schild wird bei einem solchen Einsatz nicht vernichtet. Ein durch einen Schild geschützter Charakter kann also die Steinschlag-Falle passieren, darf aber nicht darunter stehen bleiben. Fliegende Figuren und das Phantom lösen die Steinschlag-Falle nicht aus. Mit einer Sprung-Karte kann diese Falle ebenfalls überwunden werden, ohne sie auszulösen. Gegenstände auf einer Steinschlag-Falle können nur mit einem Schild abgeholt werden, indem der Charakter hinzieht, den Schild gegen den Gegenstand austauscht und weiter zieht. Einen fliegende Figur kann ebenfalls auf diesen fallen liegen gebliebene Gegenstände auflesen oder dort Gegenstände deponieren, ohne die Falle auszulösen. Beim Passieren mit einer Sprungkarte können keine Gegenstände aufgehoben werden. Steinschlag-Fallen blockieren die Sichtlinie nicht und können nicht mit Hilfe eines Seils passiert werden.



Jungbrunnen

Eine verletzte Figur neben einem Jungbrunnen kann für 1 AP von dem Wasser trinken. Die Figur ist sofort geheilt. Dabei muss unbedingt die 2. Goldene Regel beachtet werden! Einen durch den Jungbrunnen geheilte Figur darf noch weitere AP einsetzen. Der Heilbrunnen ist ein 3D-Hindernis.

DUNGEON TWISTER

Beschaffenheit der Hallen -Goodie 2007 (PI)- -Schatzkammern des Erzmagiers-



Die Schatzkammern des Erzmagiers

Bei einem Freundschaftsspiel oder Szenario steigt die für den Sieg notwendige Anzahl an SP um 1 SP für jede aufgedeckte Schatzkammer des Erzmagiers.



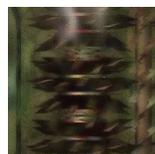
Rohre

Charaktere mit einem Basis-Kampfwert von weniger als 3 (Kampfwert, der auf dem Plättchen aufgedruckt ist, vor den Modifikatoren) können Felder mit Rohren überqueren und dort stehen bleiben. Ein Charakter mit einem Kampfwert von 3 oder mehr kann Felder mit Rohren überqueren, doch wenn er auf einem stehen bleibt, so bricht das Rohr (Sie legen einen Marker „zerstört“ auf das Feld mit dem Rohr und der Charakter stirbt in den Tiefen der riesigen Mahlwerke). Ein Feld mit einem zerbrochenen Rohr kann von keinem Charakter betreten werden (mit Ausnahme von fliegenden Charakteren oder Geistern). Wenn die Rohre über mehrere Felder gehen, und nur das Rohr auf einem Feld zerbrochen ist, so ist es nach wie vor möglich, das zerbrochene Rohr mit Hilfe von Springen oder dem Seil zu überqueren. Ein Charakter, der ein Seil benutzt, zerstört die Rohre nicht, unabhängig von seinem Kampfwert, solange zwei Verankerungspunkte vorhanden sind (siehe Beschreibung zum Seil in den Grundregeln). Rohre sind Hindernisse. Daher kann man über sie hinweg springen, um zu vermeiden, dass sie zerstört werden.



Schätze des Erzmagiers

Ein Charakter, der sich auf dem Feld eines Erzmagier-Schatzes befindet, kann 1 AP ausgeben, um den Schatz aufzuheben. Legen Sie ein Schatz-Plättchen unter den Charakter. Der Schatz zählt als Objekt. Legen Sie einen Marker „zerstört“ auf das Erzmagier-Schatzfeld, von dem der Schatz entfernt wurde. Kein Charakter kann ein weißes Schatz-Plättchen von diesem Feld nehmen, solange der Marker „zerstört“ auf ihm liegt. Jedes Erzmagier-Schatzfeld gibt nur einen Schatz pro Spiel her (ausgenommen ist der Spezialfall des Jüngers). Ein Schatz-Plättchen ist 1 SP wert, wenn es von einem Charakter aus dem Labyrinth heraus getragen wird. Erzmagier-Schatzfelder blockieren nicht die Sichtlinie und behindern nicht die Bewegung.



Riesige Mahlwerke

Riesige Mahlwerke sind Hindernisse und funktionieren genauso wie Gräben. Charaktere können Riesige Mahlwerke nicht freiwillig betreten; dies kann nur geschehen, wenn sie versuchen, Röhre zu überqueren.