

DUNGEON TWISTER

Szenario 4: Die beweglichen Steine

Geschichte

Das Labyrinth der beweglichen Steine wurde von Aktun Shläkbeük errichtet. Gegen Ende seines Lebens entwickelte dieser Gnomen-Architekt einen Mechanismus, der Räume gleiten liess. Dies erreichte er durch eine Verbesserung der üblichen Drehmechanismen. Er brachte all sein Wissen in diese letzte Umsetzung ein und verschwand danach auf mysteriöse Weise mit seinen Geheimnissen.

Die Legende der Gnome erzählt, dass sein verfluchtes Herz die Mechanismen dieses Labyrinths antreibt.

Anzahl Spieler

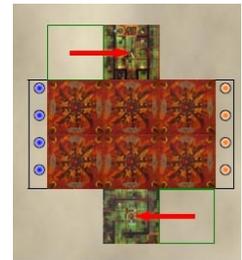
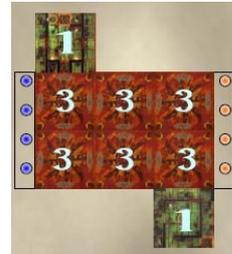
2

Benötigte Erweiterungen

Nur das Basis-Spiel wird für dieses Szenario benötigt.

Spielmaterial

Jeder Spieler beginnt das Spiel mit den 8 Charakteren und 6 Objekten aus dem Basis-Set.



Aufbau des Spielplans

Die Räume Nr. 1 (grün) werden aufgedeckt in einer zufälligen Ausrichtung ausgelegt. Die übrigen Räume werden verdeckt gemischt und gemäß oben stehendem Diagramm platziert. Die Spielmarker werden wie in den Standardregeln verteilt. Auf den offenen Räumen ausliegende Spielmarker werden von ihren Besitzern zum gleichen Zeitpunkt aufgedeckt und platziert, in den auch die 4 Charaktere auf der Startlinie aufgedeckt werden.

Die beweglichen Räume

Die beiden Räume Nr. 1 (grün) sind mit dem Schiebemechanismus von Shläkbeük ausgestattet. Das bedeutet, sie können sie sowohl drehen, als auch an den benachbarten Räumen entlang gleiten. Ein Charakter, der das Drehrad kontrolliert, kann den Raum für 1 AP um eine Position bewegen. Der gegenüberliegende Raum bewegt sich dabei automatisch um die gleiche Anzahl Positionen in entgegengesetzter Richtung.

Beispiel: Der Spieler, der den oberen Raum Nr. 1 kontrolliert verwendet 1 AP, um ihn um eine Position in Pfeilrichtung nach rechts zu bewegen. Der untere Raum Nr. 1 bewegt sich dadurch automatisch um eine Position nach links. Es ist möglich, durch den Einsatz von mehreren AP's den Raum um mehrere Positionen oder auch wieder in die andere Richtung zu bewegen. Die einzige Bedingung ist, dass sich immer beide Räume gleichzeitig bewegen müssen.

Siegbedingungen

Das Szenario endet am Ende des ersten Zuges, in dem ein Spieler 5 oder mehr Siegpunkte erreicht.