

DUNGEON TWISTER

Szenario 5: Die Grube

Geschichte

Als dieses Verlies geschaffen wurde, entdeckten die Arbeiter eine Grube so schwarz und unendlich, dass nicht einmal der Erzmagier selbst die genaue Tiefe bestimmen konnte. Doch die Arbeiten waren bereits recht weit fortgeschritten, und so bemühten die Gnome all ihren Einfallsreichtum und all ihre Techniken, um ihrem Meister ein neues Verlies anbieten zu können.

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

Alle Räume werden verdeckt gemischt und so verteilt, dass sie in der Mitte – wie im Diagramm angezeigt, einen leeren Platz bilden. Dieses zentrale Loch stellt die Grube dar.

Die Spielmarker werden gemäß Standardregeln verteilt.



Die Grube

Es gelten die Standard-Regeln. Die einzigen Veränderungen betreffen die Grube – sie ist nur von fliegenden Charakteren überwindbar. Dies kostet sie 2 AP: Einen, um die Grube zu betreten, den zweiten, um sie wieder zu verlassen. Das Feld, an dem die Grube verlassen wird, kann ein beliebiges zulässiges Feld sein, welches an die Grube angrenzt, und wird vom Spieler des fliegenden Charakters frei gewählt.

Siegbedingungen

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