

Dungeon Twister

Ein Spiel für 2 bis 4 Spieler von Chris Boelinger
Deutsche Regelübersetzung Version 1.0

Keine Angst vor dem Umfang dieses Heftes - hier habe ich alles zusammengefasst, was ich im Internet finden konnte. Die Original-Regeln kann ich leider nicht übersetzen, da ich kein Französisch beherrsche. Aus diesem Grunde beruht die Übersetzung auf den englischen Regeln, die sich unter www.boardgamegeek.com finden – sie stammen zum grössten Teil direkt vom Spieleautoren, Chris Boelinger.

In dieses Regelheft habe ich sowohl die Grundregeln, die 3-/4-Spieler-Erweiterung als auch die Paladin&Drachen-Erweiterung zusammengefasst. Absätze aus der letztgenannten habe ich in den Überschriften mit „(P&D)“ gekennzeichnet, um keine Verwirrung unter denen zu stiften, die nur das Basis-Set besitzen.

Ebenfalls von BGG habe ich fast unverändert die deutschen Charakter-Beschreibungen genommen. Leider weiss ich nicht, wer sie verfasst hat, also vielen anonymen Dank.

Desweiteren habe ich die Strategie-Tips von Chris Boelinger ebenfalls in die passenden Regel-Passagen eingefügt. Sie sind durch die kursive Schreibweise deutlich erkennbar und können von Neulingen erstmal ruhig ignoriert werden.

Und schliesslich gibt es noch diverse Szenarien von der Herstellerseite, www.dungeontwister.com. Da auch diese in Französisch sind, konnte ich noch nicht alle übersetzen, sondern musste mich auf diejenigen beschränken, die von anderen treuen Fans aus der inoffiziellen Yahoo-Gruppe erstmal in Englische übersetzt wurden: (<http://games.groups.yahoo.com/group/DungeonTwister/>).

Nichts von dem folgenden stammt also von mir oder aus offiziellen Quellen. Es soll nur deutschen Spielern helfen, dieses großartige Spiel besser zu verstehen und zu spielen.

Viel Spaß wünscht Euch Jörg (j_hansen@web.de)

Kapitel 1: Die Grundregeln.....	2
Einleitung.....	2
Spielkomponenten	2
Benötigtes Spielmaterial	2
Anzahl Spieler / Set-Prinzip.....	2
Charakterverteilung bei Nutzung mehrerer Sets (D&P)	2
Ziel des Spiels.....	3
Spieldaufbau	3
Auswahl des Start-Teams.....	3
Verteilung der 10 übrigen Spielmarken.....	3
Ablauf eines Spielzugs.....	4
A) Aktionskarte ausspielen	4
B) Aktionen ausführen.....	4
1. Einen Raum erkunden.....	5
2. Einen Raum drehen	5
3. Bewegen.....	6
Verwundete Charaktere.....	7
Tragen.....	7
4. Kämpfen.....	7
5. Eine Spezialfähigkeit eines Charakter nutzen.....	8
6. Eine Spezialeigenschaft eines Objektes nutzen	8
Kapitel 2: Spielvarianten.....	9
Variante: Kontrollierter Spielplanaufbau	9
Variante: Spielen mit Zeitbegrenzung.....	9
Variante: Spielen mit höheren Siegpunkt-Ziel	9
Variante: Handicap	9
Variante: Regeln für 3 und 4 Spieler.....	10
Kapitel 3: Beschreibung der Charaktere	11
Kapitel 4: Beschreibung der Objekte	14
Kapitel 5: Beschreibung der Geländearten.....	17
Kapitel 6: Szenarien.....	20
Szenario 1: Das Kloster (Auf neutralem Boden).....	20
Szenario 2: Sternen-Twister.....	22
Szenario 3: Das Reich der Goblins.....	23
Szenario 4: Die beweglichen Steine.....	24
Szenario 5: Die Grube.....	25
Szenario 6: Das Opfer.....	26
Anhang: Zusätzliches Spielmaterial für die Szenarien	27
Szenario 1: Spielmarker der neutralen Mönche.....	27
Szenario 2: Mini-Startlinien.....	27

Kapitel 1: Die Grundregeln

Einleitung

In Dungeon Twister übernehmt Ihr die Führung einer Gruppe verschiedener Charaktere, die im Verlies eines reichen und mächtigen Zauberers gefangen wurden. Zu seiner reinen Belustigung hat er Euch dort hinein teleportiert - nur um zuzusehen, wie Ihr versucht, seinem infernalischen Labyrinth zu entkommen, und Euch dabei selber umbringt. Es wird hart, hier unten zu überleben...

Spielkomponenten

Ein Basis-Set enthält :

- 8 quadratische Räume
- 2 Startlinien (1 pro Spieler)
- 2 Sichtschirme / Spielhilfen
- 2 Sets mit 14 Spielmarkern (1 pro Spieler). Jedes Set enthält 8 Charaktere und 6 Objekte (die Charaktere zeigen zwei Zahlen)
- 2 Sets mit 16 Papp-Spielfiguren auf runden Plastiksockeln
- 2 Sets Karten (1 pro Spieler). Jedes Set enthält 9 Kampfkarten, 3 Sprungkarten und 4 Aktionskarten
- Einige "Aufgebrochen"- und "Geöffnet"-Marker für die Gitter.
- 10 quadratische Marker, um die Aktionen während des Spiels mitzuzählen (5 je Farbe)
- 1 Regelheft.

Benötigtes Spielmaterial

Anzahl Spieler / Set-Prinzip

Mit einem Basis-Set – egal ob Rot/Grün oder Orange/blau - kann man ein 2-Spieler-Match spielen. Beide Sets enthalten dieselben Charaktere, aber unterschiedliche Räume. Durch Kombination beider Sets kann man ein 3- oder 4-Spieler Match spielen.

Zukünftige DungeonTwister-Erweiterungen werden neue Räume, neue Charaktere und neue Objekte enthalten. Auch sie werden eigenständig spielbar sein, können aber auch mit den Basis-Sets kombiniert werden. Durch die Zusammenstellung verschiedener Sets könnt Ihr Euer eigenes Team zusammenstellen, indem Ihr Eure bevorzugten Charaktere und Objekte auswählt.

Charakterverteilung bei Nutzung mehrerer Sets (D&P)

Entscheiden sich die Spieler, mit mehr als einem DungeonTwister-Set zu spielen, gibt es 3 Arten, dies zu tun:

Freie Wahl (Geheime Zusammenstellung)

Jeder Spieler wählt eine Farbe und erhält alle Charaktere und Objekte dieser Farbe aus allen verwendeten Spiel-Sets. Jeder Spieler wählt heimlich 8 Charaktere und 6 Objekte, die er in diesem Spiel nutzen will. Die ungenutzten Charaktere und Objekte kommen aus dem Spiel.

Abwechselnde Wahl (Gleiche Verteilung)

Jeder Spieler wählt eine Farbe und erhält alle Charaktere und Objekte dieser Farbe aus allen verwendeten Spiel-Sets. Er legt all diese Spielmarker offen hinter seinen Sichtschirm. ein Startspieler wird zufällig ermittelt. Der erste Spieler wählt einen Charakter und legt ihn offen für alle sichtbar vor seinen Sichtschirm. Alle anderen Spieler nehmen denselben Charakter und stellen ihn ebenfalls vor sich hin. Danach wählt der nächste Spieler einen Charakter, und so weiter im Uhrzeigersinn. Dies wird fortgeführt, bis alle 8 Charaktere gewählt wurden. Auf die gleiche Weise wählen alle Spieler gemeinsam 6 Objekte.

Die ungenutzten Charaktere und Objekte kommen aus dem Spiel. Die reihum ausgewählten Spielmarker werden anschließend von den Spielern wieder hinter ihrem Sichtschirm gelegt.

Szenarien

Zukünftige Erweiterungen werden weitere Szenarien und auch ein Kampagnenspiel enthalten. Diese werden bestimmte Charaktere und Objekte aus dem Basis-Set und den Erweiterungen nutzen, und manchmal auch Szenario-spezifische Regeln oder Elemente.

Die folgenden Regeln beschreiben ein 2-Spieler-Match. Am Ende des Regelheftes findet Ihr die Regeln für ein 3- und 4-Spieler-Match.

Ziel des Spiels

Es gewinnt der Spieler, der zuerst 5 Siegpunkte erreicht (im folgenden SP genannt).

- Ihr erhaltet 1 SP für jeden eliminierten gegnerischen Charakter.
- Ihr erhaltet 1 SP für jeden eigenen Charakter, der die gegnerische Startlinie erreicht.
- Ihr erhaltet einen zusätzlichen SP für jeden Schatz, den Euer eigener Charakter auf die gegnerische Startlinie trägt.
- Der Goblin ist 2 SP wert, wenn er die gegnerische Startlinie erreicht.

Jeder Spieler stellt vor sich (hinter seine Startlinie) die Charaktere auf, die er erledigt hat oder die das Ziel erreicht haben. Dadurch ist die Siegpunkt-Anzahl der einzelnen Spieler jederzeit deutlich sichtbar.

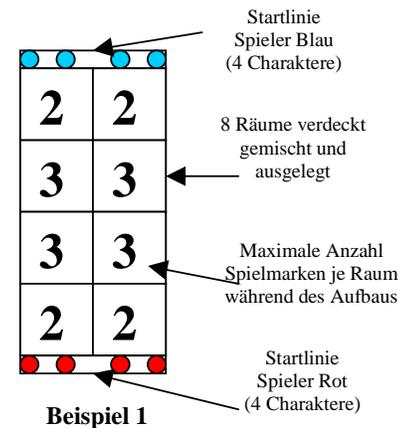
Spielaufbau

Die 8 Räume werden verdeckt gemischt und verdeckt zu einem 4*2 grossen Rechteck ausgelegt (s. Bsp. 1). Jeder Spieler wählt seine Farbe und platziert seine Startlinie wie in Bsp. 1 gezeigt.

Jeder Spieler erhält einen Sichtschirm / eine Spielhilfe und baut sie vor sich auf. Dahinter sammelt er die 14 Spielmarken seiner Farbe, so dass nur er sie sehen kann. Er nimmt sich ausserdem das Karten-Set seiner Farbe und legt es in drei getrennten Stapeln vor sich ab (Aktionen, Sprünge, Kampf).

Auswahl des Start-Teams

Jeder Spieler wählt sich nun aus seinen 8 verfügbaren Charakteren heimlich sein Start-Team von 4 Charakteren aus. Wurde die Wahl getroffen, werden diese Charaktere verdeckt auf die 4 grossen farbigen Punkte seiner Startlinie platziert.



Strategie-Tip:

Allein durch die Basis-Aufbauregeln ergeben sich 70 Möglichkeiten, ein Startteam von 4 Charakteren zusammenzustellen – von deren Startaufstellung ganz zu schweigen. Dennoch gibt es für die Eröffnung einige Hauptkategorien:

Defensiv-Aufstellung. Hiermit entscheidest Du Dich, starke Charaktere auf die Startlinie zu stellen, um Deinen Gegner daran zu hindern, das Labyrinth zu verlassen. Dementsprechend haben Deine starken Charaktere aber auch nur wenig Chancen, das Verlies zu betreten, d.h. die ungünstige Startlinie zu verlassen, wenn die Starträume sie einmauern. Ein Beispiel für ein defensives Startteam wäre: Waffenmeister, Krieger, Troll und Golem.

Progressiv-Aufstellung. Du platzierst schnelle Charaktere auf die Startlinie. Sie müssen zwar alle Räume bis zu gegnerischen Linie durchlaufen, aber da sie sehr schnell sind, ist das möglich – zumindest für einige unter ihnen. Wählst Du nur schwache Charaktere auf Deiner Startlinie, solltest Du unbedingt auch den Kleriker dabei haben, damit er auftretende Verwundungen heilen kann. Ein Beispiel für ein progressives Startteam wäre: Mauerläufer, Dieb, Magier und Elf.

Misch-Aufstellung. Oft empfiehlt es sich, 3 schnellere Charaktere und 1 starken Charakter zu wählen, und mit ihnen die beiden oberen Strategien zu kombinieren.

Mobilitäts-Aufstellung. Der Magier, der Mauerläufer und der Dieb sind die drei flexiblen Charaktere, mit denen Du Hindernisse überwinden kannst (Wände, Fallen, Gitter). Wenn Du es unter allen Umständen vermeiden willst, zum Spielbeginn blockiert zu werden, und wenn Du auf die totale Beweglichkeit während der ersten Züge setzt, solltest Du aus diesen Charakteren für Dein Startteam wählen. Für größtmögliche Mobilität wählst Du alle drei, und stellst ihnen den Kleriker zur Seite.

Verteilung der 10 übrigen Spielmarken

Der Startspieler für diese Phase wird zufällig ermittelt. Mit ihm beginnend, legen beide Spieler abwechselnd je eine ihrer verbleibenden Spielmarken verdeckt auf einen Raum seiner Wahl. Hierbei kann es sich um einen Charakter oder ein Objekt handeln. Eine Spielmarke kann auf einem beliebigen Raum platziert werden, so lange die maximale Anzahl je Raum nicht überschritten wird (s. Beispiel 1). Das bedeutet, dass sich im selben Raum Spielmarken unterschiedlicher Farbe befinden können.

Dies geht so weiter, bis alle Spielmarken verdeckt ausgelegt wurden. Anschliessend ist auf allen Räumen das erlaubte Maximum erreicht. Es ist streng verboten, unter ausgelegte Spielmarken zu schauen (selbst unter die eigenen, nicht mal die auf der eigenen Startlinie).

Wurden alle Spielmarken verteilt, decken die Spieler die 4 Charaktere ihrer Startlinie auf. Die Sichtschirme können abgelegt und als Spielhilfe genutzt werden. Es wird ein neuer Startspieler gewählt. Die Spieler sind abwechselnd an der Reihe.

Strategie-Tip:

Zum Zeitpunkt der Spielmarken-Verteilung sollte man immer die Regel beachten, dass der Spieler, der einen Raum aufdeckt, alle Spielmarken in ihm platziert – bis auf die Objekte in seiner eigenen Farbe (Hinweis: Diese Spielregel wird weiter unten im Kapitel B.1 „Einen Raum erkunden“ genauer erläutert). Das bedeutet im Wesentlichen, dass Charaktere und Objekte, die ihr in den gegenüberliegenden Räumen direkt vor der gegnerischen Startlinie setzt, höchstwahrscheinlich auch von Eurem Gegner platziert werden. Wenn Ihr also dort einen Goblin hinsetzt, könnt Ihr sicher sein, dass dieser vom Gegner gesetzt und sofort angegriffen wird. Seine Chance, das Verlies zu verlassen, ist daher gering. In den näher zu Euch liegenden Räumen steigt diese Chance.

Denkt auch daran, dass Ihr zum Zeitpunkt der Spielmarken-Verteilung noch nicht wisst, wer die Räume aufdecken wird. Als Startspieler wirst Du zuerst Räume erkunden, aber dafür nur maximal 2 (Hinweis: Warum der Startspieler nur 2 Aktionen zur Verfügung hat, wird weiter unten im Kapitel A) „Aktionskarte ausspielen“ genauer erläutert). Der zweite Spieler hingegen hat bereits 3 Aktionen. Damit kann er entweder 3 Räume in Reihe aufdecken, oder aber 2 Räume aufdecken und einen schwachen Charakter angreifen, den er beim Aufdecken entdeckt und platziert hat. Wie Ihr seht, ist es beinahe ein Vorteil, erst als zweiter an der Reihe zu sein.

Um im Spielverlauf mehrere Räume in Reihe aufdecken zu können, verteilt Eure Charaktere je 1 pro Raum, und zwar in einer vertikalen Linie von 4 Räumen.

Vermeidet es, Eure Objekte dem Gegner in die Hände zu spielen, besonders nicht den Geschwindigkeitstrank und den Feuerball.

Ablauf eines Spielzugs

Während seines Spielzuges führt ein Spieler die folgenden 2 Phasen in dieser Reihenfolge aus:

- A) Aktionskarte ausspielen
- B) Aktionen ausführen

A) Aktionskarte ausspielen

Der Spieler wählt eine Aktionskarte aus seiner Hand und legt sie offen vor sich ab. Alle gespielten Aktionskarten dieses Spielers werden auf einem Stapel abgelegt, so dass nur die oberste Karte sichtbar ist. Hat der Spieler am Ende seines Zuges keine Aktionskarten mehr in seiner Hand, erhält er alle 4 Aktionskarten zurück in die Hand. Ein derartiger Durchlauf über 4 Runden wird „Aktionskarten-Durchlauf“ genannt.

Während seines ersten Zuges darf der erste Spieler nur eine „2 Aktionen“-Karte spielen. Danach können die Spieler immer nur Karten mit maximal 1 Aktion mehr auslegen, als bisher gespielt wurde (3 nach 2, 4 nach 3). Dieses Prinzip gilt nur für den ersten Aktionskarten-Durchlauf. Sobald beide Spieler die „4 Aktionen“-Karte gespielt haben, können sie für den Rest des Spieles alle beliebigen Aktionskarten spielen.

B) Aktionen ausführen

Der Spieler darf nun so viele Aktionen ausführen, wie es die von ihm ausgespielte Aktionskarte erlaubt. Er muss nicht alle ausführen. Ungenutzte Aktionen verfallen. Die Anzahl der erlaubten Aktionen wird im folgenden Aktionspunkte (AP) genannt. Eine „4 Aktionen“-Karte erlaubt dem Spieler die Nutzung von 4 AP in diesem Zug. Diese AP können zwischen verschiedenen Charakteren verteilt oder alle mit einem Charakter durchgeführt werden. Mit einem Aktionspunkt kann man:

1. Einen Raum erkunden
2. Einen Raum drehen
3. Bewegen
4. Kämpfen
5. Eine Spezialfähigkeit eines Charakters nutzen
6. Eine Spezialeigenschaft eines Objekts nutzen

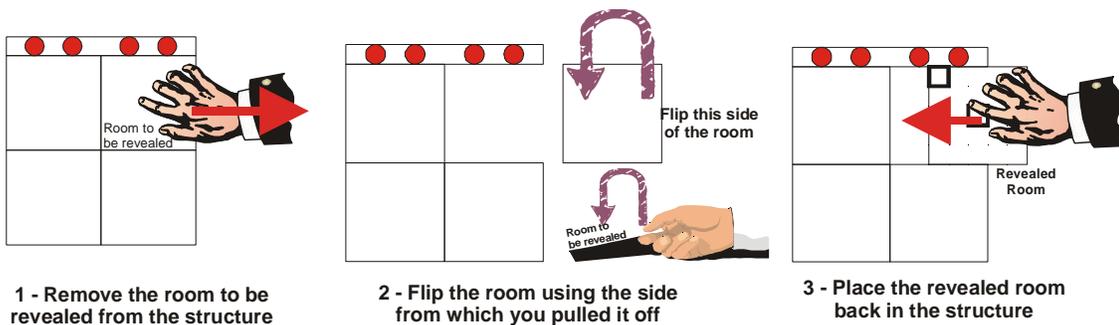
Daumenregel: Eine Aktion muss vollständig ausgeführt sein, bevor die nächste begonnen wird!

1. Einen Raum erkunden

Ein Raum kann nur aufgedeckt werden (mit der bedruckten Seite nach oben), wenn einer Eurer Charaktere vorher direkten Zugang zu ihm hat. Alle Charaktere auf Eurer Startlinie haben direkten Zugang zu den ersten zwei benachbarten Räumen. Also können diese beiden Räume für je 1 AP aufgedeckt werden.

Wenn Ihr einen Raum aufdeckt, entfernt Ihr vorher alle Spielmarken von diesem Spielplanteil. Zieht den Raum seitlich vom Rest des Spielfeldes weg, dreht ihn um und schiebt ihn wieder in das Spielfeld zurück, wie es in Beispiel 3 gezeigt wird.

Zuerst platziert der aufdeckende Spieler alle Spielmarker, die sich auf diesem Spielplanteil befanden, ausser den **Objekten** in seiner eigenen Farbe. Diese Marker werden anschliessend von seinem Gegner platziert. Alle Marker werden auf leere Felder platziert, höchstens ein Marker pro Feld, und anschliessend aufgedeckt. Spielmarker können auf Drehrädern platziert werden, aber nicht auf Fallen.



Beispiel 3

Strategie-Tip:

Einen Raum zu erkunden ist wichtig, da der erkundende Spieler die meisten Spielmarker des Raums platzieren darf. Zu Beginn einer Partie gleicht das Spiel oft einem Rennen, wer die meisten Räume aufdecken kann. Sind andererseits alle Räume erstmal aufgedeckt, gibt es praktisch keinen Glücksfaktor mehr im Raum, und genau in diesem Moment ist wichtig, das gesamte Verlies zu analysieren.

Um mehrere Räume in Reihe aufdecken zu können, müssen Deine Charaktere bei der Spielmarken-Verteilung in einer vertikalen Reihe von 4 Räumen verteilt worden sein, je 1 Charakter pro Raum. Platziere beim Aufdecken Deinen neuen Charakter im oberen Ende, damit dieser den nächsten Raum erkunden kann. Auf diese Weise kann man mit einer 4-Aktionen-Karte nacheinander 4 Räume aufdecken und kann im letzten Raum z.B. noch den Troll in Angriffsposition bringen.

Andererseits stehst Du jedesmal, wenn Du einen Raum erkundest, in dem sich ein weiterer Deiner Charaktere befindet, im Dilemma: Platziest Du ihn am oberen Ende, um mit ihm den nächsten Raum aufzudecken, oder bewegst Du ihn auf das Drehrad, um Kontrolle über die Bewegung der Zwillingräume zu erhalten? (Hinweis: Die Vorteile der Drehrad-Kontrolle werden im nächsten Absatz B.2) „Einen Raum drehen“ genauer erläutert). Dieses Dilemma besteht natürlich nicht, wenn ein anderer Deiner Charaktere den Partnerraum bereits kontrolliert.

Manchmal kann es aber auch günstiger sein, einen Raum nicht aufzudecken – z.B. wenn Du weisst, dass der Gegner dort seinen Troll oder einen anderen für ihn nützlichen Charakter versteckt hält. So lange der Raum nicht erkundet wurde, kann er diese Charaktere nicht nutzen. Wenn Du darüber hinaus auch noch seine anderen Charaktere davon abhalten kannst, diesen Raum zu erreichen und zu erkunden, bleiben die verdeckten Charaktere dort gefangen.

2. Einen Raum drehen

Jeder Raum des Labyrinths hat einen Drehmechanismus. Das Instrument, mit dem dieser Mechanismus in Gang gesetzt wird, heisst „Drehrad“. Es gibt nur ein Drehrad pro Raum, angezeigt durch ein Feld mit Zahnrädern und einem farbigen gebogenen Pfeil. Ein Charakter, der sich auf diesem Feld befindet, kann damit den gesamten Raum für 1 AP um eine Vierteldrehung in Pfeildrehung drehen. Er kann den Raum drehen, soviel er möchte, solange er für jede Vierteldrehung 1 AP aufwendet – eine volle Drehung würde dementsprechend 4 AP kosten. Alle Spielmarker in dem Raum bleiben auf ihren Felder stehen.

Alle Räume funktionieren als Paare. Das bedeutet, dass es immer zwei Räume mit einem gleichfarbigen Drehrad gibt. Diese beiden Räder funktionieren stets in entgegengesetzte Richtungen. Ein Charakter, der auf einem Drehrad steht, kann sich entscheiden, statt des eigenen Raums auch per Fernaktivierung den Partner-Raum zu drehen. Der entfernte Raum wird in dessen angezeigter Richtung gedreht, und nicht in der Richtung, die auf dem Feld des aktivierenden Charakters angegeben wird.

Um einen Raum zu drehen, wird er seitlich aus dem Spielplan herausgezogen, gedreht, und wieder hineingeschoben.

Wenn ein Spieler einen Raum dreht, darf er diese Drehung nicht rückgängig machen, auch wenn ihm die neue Situation nicht gefällt.

Strategie-Tip:

Strategie: Das Drehen von Räumen ist ein enorm wichtiger Aspekt von Dungeon Twister. Wieviele knappe Spiele wurden schon entschieden durch die Drehung gut vorbereiteter Räume? Die Kontrolle über die Drehung eines Raumes gibt Dir einen unbestreitbaren Vorteil über Deinen Gegner. Ein Spieler, der die Drehmechanismen aller 4 Raumpaare kontrolliert, kontrolliert das gesamte Labyrinth. Es ist daher oft üblich, sich nach der Erkundung eines Raumes sofort auf das Drehrad zu bewegen.

In manchen Fällen übernimmt man durch das Drehrad eines Raumes vor der eigenen Startlinie auch die Kontrolle über den Partner-Raum vor der gegnerischen Startlinie. Dann kann es passieren, dass man ihn nur durch eine Vierteldrehung dort in eine unangenehme Situation bringt, für deren Behebung er wesentlich mehr Aktionen benötigt. Auf diese Weise kann man ihm auch ab und zu den Weg zum Drehrad blockieren und ihn damit zwingen, mit einem wichtigen Charakter zurückzukehren, um die Situation zu bereinigen. Das braucht Zeit...

3. Bewegen

Einen Eurer Charaktere zu bewegen kostet 1 AP. Die weiße Ziffer auf den Charakteren zeigt an, wieviele Felder dieser Charakter für 1 AP gehen kann (Bsp.: Der Dieb kann mit 1 AP 5 Felder weit gehen). Die Bewegungspunkte müssen nicht aufgebraucht werden. Ihr dürft auch demselben Charakter mehrmals AP's zur Bewegung zuweisen – es muss jedoch immer eine Bewegung abgeschlossen sein, bevor die nächste beginnt.

Während seiner Bewegung kann ein Charakter:

- Sich auf ein direkt angrenzendes Feld bewegen (inkl. Startlinie)
- Zu Objekten / verwundeten Charakteren (beider Seiten) stellen. Damit nimmt man diese automatisch auf (!).
- Sich an unverwundeten eigenen Charakteren gleicher Farbe vorbei bewegen
- Sich auf ein Drehrad bewegen
- Ein aufgebrochenes oder geöffnetes Gitter durchqueren

Andererseits darf er nicht:

- Sich diagonal bewegen
- Sich an unverwundeten feindlichen Charakteren vorbei bewegen
- Sich auf eine Falle bewegen
- Ein geschlossenes Gitter durchqueren
- Eine Wand durchqueren

Am Ende seiner Bewegung (sowie am Ende einer Aktion und vor Beginn der nächsten) darf sich ein Charakter nicht auf folgenden Feldern befinden:

- auf dem selben Feld wie ein anderer lebendiger Charakter (egal, welcher Farbe)
- auf dem selben Feld wie ein gegnerischer verwundeter Charakter
- auf einem Fallen-Feld
- auf einem Feld mit 2 anderen Spielmarkern (welcher Art auch immer).

Daumenregel: Am Ende jeder Aktion dürfen sich niemals mehr als zwei Spielmarker auf einem Feld befinden (“Aufgebrochen“- oder “Geöffnet“-Gittermarker zählen nicht in dieser Einschränkung).

Beispiel: Ein Charakter, der ein Objekt trägt, kann sich an einem befreundeten Charakter, der ebenfalls ein Objekt trägt, vorbeibewegen – aber er darf auf dessen Feld nicht anhalten.

Einen Charakter vom Brett bewegen

Sobald sich ein Charaktere auf ein beliebiges der 10 Felder der gegnerischen Startlinie bewegt, verlässt er das Labyrinth. Der Spielmarker des Charakters wird vom Spielfeld genommen und vor dem Spieler abgelegt, um

damit einen Siegpunkt zu signalisieren. Es ist nicht erlaubt, auf der Startlinie des Gegners stehen zu bleiben oder sie wieder zu verlassen. Andererseits dürfen Charaktere auf ihrer eigenen Startlinie stehen, sich dort bewegen oder einen Kampf beginnen.

Man kann das Labyrinth auch durch ein Feld verlassen, auf dem sich ein verwundeter Gegner befindet. Du kannst ebenfalls einen Kampf mit einem gegnerischen Charakter auf dessen Startlinie beginnen, solange sich der Angreifer noch in einem Raum befindet.

Verlässt ein Charakter das Spielfeld, während er einen verwundeten Charakter trägt, so ist der Verwundete zwar sicher, bringt aber keinen SP ein. Verlässt ein Charakter das Spielfeld, während er ein Objekt trägt, so kommt dieses aus dem Spiel – ausser, es handelt sich um den Schatz, der 1 SP einbringt (und daher vor dem Spieler abgelegt wird).

“Sprung”-Karten

Jeder Spieler beginnt das Spiel mit 3 Sprung-Karten. Man kann Sprung-Karten einsetzen, um einen Charakter über ein Hindernis springen zu lassen. Die einzigen Hindernisse im Basis-Set sind Fallen, in späteren Erweiterungen springt Ihr dann über Klüfte, Lava, Wasser, Felsbrocken usw...

Das Ausspielen einer Sprung-Karte kostet 1 AP. Sprung-Karten kommen nach ihrer Benutzung aus dem Spiel. Eine Sprung-Karte erlaubt nur einen Sprung über genau ein Hindernis.

Der abspringende Charakter muss direkt neben dem Hindernis stehen. Das Landefeld muss ebenfalls ein begehbares Feld direkt neben der Falle sein. Man darf nicht auf ein Feld springen, das mit einem Charakter besetzt ist – egal, ob freundlich oder feindlich, ob gesund oder verwundet.

Verwundete Charaktere

Im Laufe der Bewegung (z.B. durch Fallen), aber erst Recht bei Kämpfen kann und wird es dazu kommen, dass Charaktere „verwundet“ werden. Ihr Spielmarker wird umgedreht. Ein verwundeter Charakter kann **keine** Aktionen mehr durchführen.

Wird ein verwundeter Charakter erneut verwundet, ist er tot und kommt ganz aus dem Spiel. Sollte er von einem Gegner getötet worden sein, so nimmt dessen Spieler den Spielmarker des getöteten Charakters vom Spielfeld und legt ihn vor sich ab, um damit einen Siegpunkt zu signalisieren

Tragen

Jeder Charakter kann genau ein Objekt oder einen verwundeten Charakter der gleichen Farbe tragen. Um ein Objekt oder einen verwundeten Charakter aufzunehmen, muss man nur auf dem entsprechenden Feld landen oder es durchqueren. Dies kostet keinen AP, es ist Teil der Bewegung des Charakters. Beendet ein Charakter seinen Zug auf demselben Feld mit einem Objekt oder einem verwundeten Charakter, so gilt dies aus Regelsicht bereits als „Aufgehoben haben“ – er trägt also den anderen Spielmarker.

Ein Charakter kann ebenfalls ein Objekt oder einen Verwundeten auf seinem aktuellen Standort ablegen, für 0 AP. Wer seinen Charakter durch ein Feld bewegt, das von einem Charakter der gleichen Farbe besetzt wird, kann unter diesen beiden Charakteren deren Objekte und Verwundete für 0 AP geben, nehmen oder austauschen. Alle Charaktere dürfen Objekte beliebiger Farbe benutzen & tragen. Objekte oder verwundete Charaktere werden immer unter die Spielmarke des Charakters gelegt, der sie trägt. Jeder Spieler darf zu jeder Zeit nachschauen, was der Charakter transportiert.

Wurde ein Charakter verwundet, wird das Objekt, das er trug, auf demselben Feld abgelegt.

Beispiel: Der blaue Magier trägt ein Schwert. Der blaue Dieb trägt einen Feuerball und ist 2 Felder vom Magier entfernt. Spieler Blau gibt 1 AP aus, um den Magier 4 Felder zu bewegen. Der Magier durchquert das Feld, welches durch seinen befreundeten Dieb belegt wird. Während seiner Bewegung übergibt der Magier dem Dieb das Schwert und erhält von ihm den Feuerball – und gibt dafür keinen zusätzlichen AP aus, da dieser Tausch Teil der Bewegungsaktion war.

4. Kämpfen

Man benötigt 1 AP, um einen Kampf einzuleiten. Ein Charakter kann einen beliebigen direkt benachbarten Charakter angreifen (niemals diagonal). Man kann ebenfalls keinen Kampf durch ein geschlossenes Gitter oder eine Wand beginnen.

Jeder Spieler wählt eine Kampfkarte aus seiner Hand und legt sie verdeckt vor sich ab. Beide Karten werden gleichzeitig aufgedeckt und jeder Spieler addiert zum Wert seiner Karte den Kampfwert seines Charakters (die schwarze Ziffer auf seiner Charakter-Spielmarke). Der Spieler mit dem höheren Ergebnis gewinnt den Kampf und der Charakter seines Gegners ist verwundet. Verwundete Charakter-Marker werden umgedreht. Im Falle eines Gleichstands geschieht nichts – und der Spieler, der am Zug ist, kann sich entscheiden, 1 AP für einen weiteren Angriff auszugeben.

Alle verwendeten Kampfkarten kommen aus dem Spiel. Sie werden alle gemeinsam auf einen verdeckten Ablagestapel gepackt, den niemand einsehen darf. Die Kampfkarte mit dem Wert 0 ist die einzige Kampfkarte, die immer wieder in die Hand ihres Besitzers zurückkehrt.

Ein Charakter, der gerade verwundet wurde, darf in dieser Runde nicht erneut angegriffen werden, auch nicht durch andere Charaktere (!).

Gruppenkampf

Steht mehr als ein Charakter benachbart zu gegnerischen Charakteren, müssen sich alle Charaktere, die sich im Kontakt befinden, am Kampf beteiligen (s. Bsp. 4). Der angreifende Spieler addiert alle Kampfwerte seiner beteiligten Charaktere, und der Verteidiger tut dasselbe. Auch wenn mehrere Charakter am Angriff oder der Verteidigung beteiligt sind, spielen beide Spieler nur eine einzige Kampfkarte für ihr Team.

Nachdem der Kampf abgewickelt wurde, gelten alle Charaktere der Verliererseite als verwundet und werden verdeckt abgelegt.

Beispiel 4: Spieler Blau verwendet 1 AP, um einen Kampf einzuleiten. Er erklärt, dass sein Krieger den roten Mauerläufer angreift. Da sich der blaue Mekanork ebenfalls im Kontakt mit dem roten Illusionisten befindet, addiert Spieler Blau die Kampfwerte seines Kriegers und seines Mekanorks (3+2=5). Der blaue Kleriker kann nicht am Kampf teilnehmen, da er nicht im Kontakt zum roten Mauerläufer steht (Diagonale zählen nicht). Der Magier von Spieler Rot muss teilnehmen, da er im Kontakt zum blauen Mekanork steht. Also addiert Spieler Rot die Kampfwerte seines Mauerläufers und seines Magiers (1+1=2). Spieler Blau spielt eine Kampfkarte mit dem Wert 0 aus, da er sich seines Sieges sicher ist. Rot spielt eine Kampfkarte mit dem Wert 4. Also gewinnt Rot mit einem Gesamtergebnis von 6 gegen 5. Der blaue Krieger und der Mekanork sind verwundet, und ihre Marker werden umgedreht. Der Kleriker hat jetzt einiges zu tun!



Beispiel 4

Kampf mit verwundeten Charakteren

Ein verwundeter Charakter kann nicht angreifen oder an einem Gruppenkampf teilnehmen. Er darf sich nur verteidigen, wenn er direkt angegriffen wird. Sein Kampfwert ist 0, aber für ihn werden weiterhin Kampfkarten gespielt, wenn er in späteren Runden angegriffen wird. Gewinnt ein verwundeter Charakter einen Kampf, sind alle Angreifer ebenfalls verwundet.

Verliert ein Charakter, der einen Verwundeten trägt, einen Kampf, so gilt der getragene Verwundete als tot, und dessen Träger als verwundet.

5. Eine Spezialfähigkeit eines Charakter nutzen

Jeder Charakter verfügt über eine oder mehrere Spezialfähigkeiten. Einige von ihnen sind permanent und benötigen keinen AP für ihren Einsatz, andere kosten 1 AP, um sie zu aktivieren. In den Charakterbeschreibungen sind die verfügbaren Spezialfähigkeiten genau erläutert.

6. Eine Spezialeigenschaft eines Objektes nutzen

Wie die Charaktere haben auch einige Objekte permanente Eigenschaften, welche ohne Einsatz von AP genutzt werden können, während andere Eigenschaften für ihre Aktivierung 1 AP benötigen. Permanente Objekte verbleiben stets auf dem Spielbrett, während andererseits einmalig „aktivierte“ Objekte nach ihrer Benutzung aus dem Spiel kommen. In den Objektbeschreibungen sind die nutzbaren Spezialeigenschaften genau erläutert.

Kapitel 2: Spielvarianten

Variante: Kontrollierter Spielplanaufbau

Diese Variante eliminiert zu Spielbeginn bei der Verteilung der Räume den Glücksanteil:

1. Der Startspieler wird zufällig bestimmt.
2. Er wählt sich aus den 8 Räumen, die für dieses Spiel benutzt werden sollen, einen aus und überreicht die verbleibenden 7 seinem Gegner. Dieser wählt sich ebenfalls einen Raum und gibt die übrigen wieder zurück. Es wird solange so verfahren, bis beide Spieler 4 Räume auf der Hand halten.
3. Der zweite Spieler (also nicht der Startspieler) wählt sich einen der Räume auf seiner Hand und legt ihn verdeckt auf eine der 8 Spielplan-Positionen. Sein Gegner bestimmt zufällig die Orientierung dieses Raums. Auch dies wird abwechselnd so lange fortgesetzt, bis alle Spielpläne liegen.
4. Danach wird das Spiel gemäß Standard-Regeln fortgesetzt.

Variante: Spielen mit Zeitbegrenzung

Während eines DungeonTwister-Spiels gibt es enorme Entscheidungen und Möglichkeiten – und fast keinen Glückanteil. Daher können einige Spieler viel Zeit dafür verwenden, den besten Zug herauszufinden. Nach ein paar Spielen empfehlen wir daher sehr, in 2-Minuten-Zügen zu spielen. Wurden nach 2 Minuten nicht alle Aktionen ausgeführt, verfallen die ungenutzten Aktionen. Muss der Gegner irgendwelche Spielmarker platzieren, nachdem ein Raum aufgedeckt wurde, so hat er dafür 5 Sekunden. Danach werden alle Marker, die er nicht gesetzt hat, vom aktiven Spieler selbst platziert.

Nach dem verdeckten Ausspielen einer Kampfkarte hat Euer Gegner 5 Sekunden, eine eigene Kampfkarte zu spielen. Hat er in dieser Zeit keine Karte gespielt, wird weiterverfahren, als ob er eine Karte mit dem Wert 0 ausgespielt hätte.

Ein Spieler, dessen Charakter einen Geschwindigkeits-Trank zu sich genommen hat, erhält 1 Extra-Minute. Ein Spieler, der einen Gegner mit einer Bezauberung-Spruchrolle übernimmt, erhält 1 Extra-Minute.

Variante: Spielen mit höheren Siegpunkt-Ziel

Wer längere Spiele bevorzugt oder noch mehr Charaktere aktiv im Labyrinth sehen will, dem empfehlen wir - statt bis 5 SP zu spielen - als Spielziel 6, 7 oder 8 SP festzulegen. Längere Spiele haben ein ganz anderes Spielgefühl und erlauben auch den Einsatz von mehr Charakteren und Objekten. Die Spieler müssen sich zu Beginn des Spieles einig, wieviele SP sie zum Sieg benötigen.

Variante: Handicap

Da DungeonTwister nicht auf Glück basiert, kann es für einen Anfänger sehr schwer sein, gegen einen erfahreneren Spieler zu gewinnen. Wir empfehlen daher, dem erfahrenen Spieler in diesem Fall ein Handicap zu geben (ähnlich wie bei Go). Er kann das Spiel mit 4-7 Charakteren spielen, abhängig vom Grad des Unterschiedes zwischen den beiden Spielern. Vier Charaktere müssen immer auf der Startlinie platziert werden. Ein weiteres Handicap wäre es, dem erfahrenen Spieler einige höherwertige Kampfkarten zu entfernen (z.B. Verzicht auf die „+5“- und die „+6“-Kampfkarten).

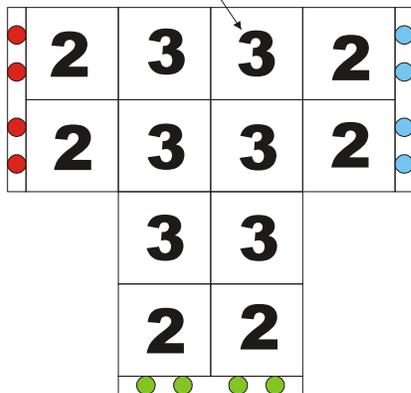
Der Rest des Spielaufbaus folgt den üblichen Regeln – der einzige Unterschied ist, das bei einigen Räumen nicht die maximale Anzahl an Spielmarken liegt. Wird mit Handicap gespielt, so liegt die Siegeslinie immer bei genau 5 SP.

Variante: Regeln für 3 und 4 Spieler

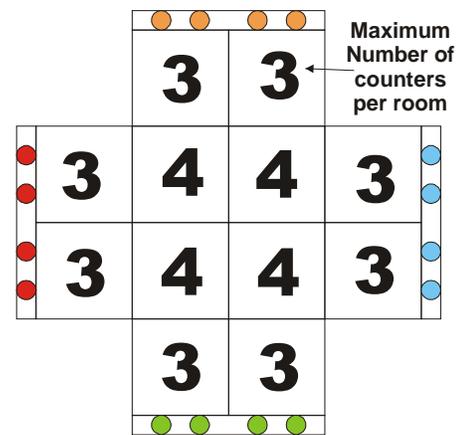
Durch die Kombination von zwei Basis-Sets könnt Ihr ein 3- oder 4-Spieler-Match spielen. Die Regeln hierfür entsprechen denen des 2-Spieler-Matches, mit folgenden Ausnahmen:

- Ihr benötigt 6 SP zum Gewinnen
- Ihr könnt das Labyrinth durch eine beliebige gegnerische Startlinie verlassen
- Die Zugreihenfolge ist im Uhrzeigersinn
- Wenn ein Spieler einen Raum aufdeckt, platziert dessen rechter Nachbar die Spielmarken der Aufdeckers.
- Wurde ein Charakter von Spieler 3 während des Zuges von Spieler 1 verletzt, kann dieser Charakter während des Zuges von Spieler 2 getötet werden. Das bedeutet, Spieler 3 erhält keine Möglichkeit, seinen Charakter zu heilen oder zu regenerieren
- Kämpfe finden immer nur zwischen 2 Spielern statt. Es darf niemals einen Kampf geben, an dem 3 oder mehr verschiedene Farben beteiligt sind
- Wählt ein Spieler einen zentral liegenden Raum, kündigt er vorher an, über welche Seite er ihn umdrehen wird.

Maximum number of counters per room



Set-Up for a 3 player game



Set-Up for a 4 player game

Kapitel 3: Beschreibung der Charaktere

Krieger (Guerrier)

Bewegung: 3

Kampfkraft: 3

Eigenschaft: Gitter aufbrechen

Ein Krieger neben einer Gittertür kann diese für 1 AP aufbrechen. Der Krieger muß auf einer der beiden Felder, die an die Gittertür angrenzen stehen. Lege ein Plättchen „zerbrochenes Gitter“ auf die Gittertür. Eine aufgebrochene Gittertür kann von einem Dieb nicht mehr repariert werden. Jeder Charakter kann durch eine aufgebrochene Gittertür gehen.

Magier (Magicien)

Bewegung: 4

Kampfkraft: 1

Eigenschaft: Levitation

Der Magier hat die dauerhaft zur Verfügung stehende Eigenschaft des Schwebens. Während seiner Bewegung kann er Fallen und Gegner (lebende und verwundete) passieren. Er kann jedoch nicht auf diesen Feldern stehen bleiben. Schweben kostet keinen AP.

Eigenschaft: Feuerball-Zauber

Der Magier ist der einzige Charakter, der mit dem Feuerball (siehe „Objekte“) umzugehen weiss und diesen nutzen kann. Auch andere Charaktere können den Feuerball transportieren, aber nicht nutzen. Der Magier wird auch Zauber, die in künftigen Erweiterungen dazukommen, nutzen können.

Troll

Bewegung: 2

Kampfkraft: 4

Eigenschaft: Regenerierung

Ein verwundeter Troll kann sich für 1 AP regenerieren. Decke den Troll-Spielmarker auf dem Plan wieder auf. Ein Troll kann sich nicht in der Runde regenerieren, in der er verwundet wurde. In einer Runde, in der ein Troll regeneriert, kann er nichts anderes mehr tun. Der Feuerball tötet den Troll sofort, ohne eine Möglichkeit, die Eigenschaft Regenerierung nutzen zu können.

Kleriker (Clerc)

Bewegung: 4

Kampfkraft: 2

Eigenschaft: Heilung

Der Kleriker kann einen angrenzenden Charakter für 1 AP heilen (nicht diagonal). Drehe den geheilten Charakter wieder um. Der geheilte Charakter kann in der Runde, in der er geheilt wurde, nichts anderes mehr tun. Der Kleriker kann sich nicht selber heilen. Er kann keinen Charakter heilen, den er gerade transportiert, sondern muss ihn vor der Heilung auf ein angrenzendes Feld ablegen. Der Kleriker kann niemanden durch eine geschlossene Gittertür heilen. Der Kleriker darf gegnerische Charaktere heilen (evtl. als Teil einer Allianz im drei oder vier Personen-Spiel).

Mekanork

Bewegung: 3

Kampfkraft: 2

Eigenschaft: Bastler

Ein Mekanork, der auf einer Drehscheibe steht, kann die Rotation eines Raumes, unabhängig vom Pfeil auf der Drehscheibe, gegen oder mit dem Uhrzeigersinn auslösen. Diese Aktion kostet 1 AP für eine Vierteldrehung. Der Mekanork sucht sich einfach aus, in welche Richtung gedreht wird. Er kann dies entweder für den Raum, in dem er steht, oder für den entsprechenden Raum, in dem er nicht steht, veranlassen. Nur die Farbe der Drehscheibe interessiert den Mekanork, nicht die Richtung, in die gedreht wird.

Dieb (Voleuse)

Bewegung: 5

Kampfkraft: 2

Eigenschaft: Fallen entschärfen

Der Dieb kann Fallen passieren oder auf ihnen anhalten. Solange der Dieb auf der Falle steht, können alle Charaktere derselben Farbe dieses Fallen-Feld passieren, ohne Schaden zu nehmen. Die Eigenschaft ist nicht mehr nutzbar, wenn der Dieb auf der Falle verwundet wird – d.h., er stirbt dann sofort.

Eigenschaft: Öffnen einer Gittertür

Ein Dieb kann, wenn er auf einem der Gittertür angrenzenden Feld (nicht diagonal) steht, diese mit seinem Dietrich für 1 AP öffnen. Platziert hierfür einen „Geöffnet“-Marker auf dem Gitter. Jeder Charakter kann durch eine geöffnete Gittertür gehen. Ein Dieb kann für 1 AP eine geöffnete Gittertür auch wieder schließen (Marker entfernen).

Mauerläufer (Passe muraille)

Bewegung: 4

Kampfkraft: 1

Eigenschaft: Durch Wände gehen

Der Mauerläufer kann für 1 AP durch angrenzende Wände gehen (allerdings nicht durch Gitter). Er muß vor der Wand stehen, 1 AP aufwenden, und auf ein Feld hinter der Wand weiterziehen (nicht diagonal). Dies gehört nicht zu seiner Bewegung, sondern ist eine separate Aktion und kostet 1 AP. Diese Eigenschaft erlaubt es nicht, durch ihre Nutzung einen neuen Raum zu entdecken.

Goblin

Bewegung: 4

Kampfkraft: 1

Eigenschaft: 2 Siegpunkte bei Flucht

Der Goblin hat keine besondere Eigenschaft. Er ist schwach und schnell. Der Spieler, dem der Goblin gehört, erhält zwei Siegpunkte, wenn der Goblin den Weg auf die Startlinie des Gegners schafft.

Paladin (P&D)

Bewegung: 4

Kampfkraft: 3

Eigenschaft: 2 Objekte transportieren

Ein Paladin kann 2 Objekte transportieren. Er ist die einzige Ausnahme zu der Regel „nur 2 Spielsteine auf einem Feld“. Dies können ein Objekt, ein verwundeter Charakter, 2 Objekte oder 2 verwundete Charaktere sein. Wenn ein Paladin getötet wird, während er gerade 2 Objekte transportiert, so bleiben die beiden Objekte auf dem einen Feld liegen, bis ein anderer Charakter ein Objekt mitnimmt. Kein Charakter kann jedoch auf diesem Feld stehen bleiben, solange dort 2 Objekte liegen.

Waffenmeister (P&D) (Maitre d'armes)

Bewegung: 3

Kampfkraft: 3

Eigenschaft: Kampferfahrung

Im Kampf kann der Spieler, der den Waffenmeister führt sich die Kampfkarte des Gegners ansehen, bevor er seine eigene Kampfkarte ausspielt. Diese Eigenschaft bleibt auch bei einem verwundeten oder beim am Gruppenkampf beteiligten Waffenmeister erhalten. Wenn zwei Waffenmeister gegeneinander kämpfen, kann die Eigenschaft nicht genutzt werden und es wird ein normaler Kampf ausgeführt.

Taschendieb (P&D) (Pickpocket)

Bewegung: 6

Kampfkraft: 2

Eigenschaft: Objekte stehlen

Der Taschendieb kann für 1 AP Objekte von auf angrenzenden Feldern (nicht diagonal) stehenden Charakteren stehlen. Nimm das gestohlene Objekt und lege es unter den Taschendieb. Verwundete Charaktere zählen nicht als Objekt und können nicht gestohlen werden. Er kann kein Objekt stehlen, wenn er schon ein Objekt trägt.

Golem (P&D)

Bewegung: 2

Kampfkraft: 4

Eigenschaft: Wände zerstören

Der Golem kann für 1 AP Wände zerstören. Lege einen „Wand-Durchbruch“-Marker an die entsprechende Stelle. Wenn ein Golem eine Wand zerstört hat, wird er nicht automatisch auf das Feld dahinter versetzt – er benötigt 1 AP, um seine Bewegung zu nutzen. Ein „Durchbruch“-Marker verbleibt auch auf der Mauer, wenn der Raum gedreht wird. Der Golem kann 3 Wände während eines Spiels einreißen. Der „Durchbruch“-Marker gehört immer zu einer Wand in einem bestimmten Raum, kann also nicht zwischen 2 Räumen platziert werden. Unter bestimmten Umständen trennen zwei parallele Wände zwei benachbarte Räume. Ein Golem, der so eine Doppelwand einreißen will, benötigt hierfür 2 AP für 2 Einreiss-Aktionen – auf beide Seiten der Doppelwand wird dann ein „Durchbruch“-Marker gelegt.

Illusionist (P&D) (Illusionniste)**Bewegung: 4****Kampfkraft: 1****Eigenschaft: Illusionen**

Für 1 AP kann der Illusionist einen „Fallen“-Marker oder einen „Fels“-Marker auf das Spielbrett legen. Diese Spielsteine sind Illusionen, haben jedoch Auswirkungen auf alle Charaktere. Jeder Illusionist kann nur jeweils einen der genannten Spielsteine (in der Spielerfarbe) auf das Spielbrett legen. Illusionen können nur auf leere Spielfelder in Sichtweite des Illusionisten gelegt werden (wie beim Feuerball).

Eine Illusionsfalle zählt wie eine echte Falle und eine Steinillusion kann nicht betreten werden. Der Illusionist kann jedoch eigene Illusionen passieren, allerdings nicht auf ihnen stehenbleiben. Für 1 AP kann der Illusionist eine Illusion entfernen und entsprechend der Sichtlinien-Regel neu einsetzen. Wird der Illusionist getötet, werden seine Illusionen vom Brett entfernt. Wenn der Illusionist das Brett verläßt, bleiben seine Illusionen weiter bestehen. Der Illusionist hat magische Fähigkeiten und kann wie der Magier Zaubersprüche sprechen.

Elf (P&D) (Éclaireur elfe)**Bewegung: 7****Kampfkraft: 1****Eigenschaft: Fallen überwinden**

Der Elf kann Fallen durchqueren, ohne hineinzufallen, darf aber nicht auf den entsprechenden Feldern stehenbleiben.

Geist (P&D) (Fantome)**Bewegung: 3****Kampfkraft: 0****Eigenschaft: Kann Wände, Fallen, Gittertüren und Charaktere überwinden.**

Während seiner Bewegung kann der Geist Wände, Fallen, Gittertüren, Steine, Spielbrettelemente und Charaktere durchqueren, darf aber nicht auf ihnen stehenbleiben. Der Geist kann keine Objekte transportieren oder nutzen, aber er kann die Rotation eines Raumes auslösen. Der Geist ist ein Untoter Charakter. Er darf normal angreifen und angegriffen werden.

Roter Drache (P&D) (Dragon rouge)**Bewegung: 0****Kampfkraft: 6****Eigenschaft: 2 Siegpunkte bei Tod**

Wenn der rote Drache getötet wird, erhält der entsprechende Spieler 2 Siegpunkte. Wer den Drachen nur verwundet, erhält keine Siegpunkte.

Eigenschaft: Feuer speien

Für 1 AP kann der Drache Feuer speien (in eine gerade Sichtlinie wie den Feuerball, ohne Entfernungsbegrenzung). Der Effekt ist identisch wie der Feuerball, d.h. ein getroffener Charakter wird ebenfalls sofort getötet, ohne vorher verwundet zu werden. Der rote Drache kann in einem Spiel beliebig oft Feuer speien. Dafür kann er sich nicht bewegen, ausser durch besondere Objekte (magische Stiefel, Teleportationsring) – allerdings niemals springen.

Kapitel 4: Beschreibung der Objekte

Seil (Corde)

Ein Charakter, der ein Seil trägt, kann Fallen passieren oder auf ihnen stehenbleiben. Das Seil kann auf eine Falle gelegt werden. Solange es dort liegt, kann jeder Charakter die Falle problemlos passieren. Wenn ein Charakter mit einem Seil auf einer Falle steht, können andere Charaktere ebenfalls problemlos passieren. Ein Charakter kann das Seil beim Durchqueren auch von einer Falle entfernen und dies alles für 0 AP, wie immer beim Auflösen von Objekten.

Das Seil ist ein unlimitierter Gegenstand – bei Bedarf kann ein Team mit mehreren Seilen ausgestattet werden.

Strategie-Tip:

Im Basis-Spiel gibt es nur 4 Möglichkeiten, eine Falle zu umgehen:

- der Dieb
- der Magier
- Sprungkarten
- das Seil

Stattest Du einen Deiner Charaktere mit einem Seil aus, können bereits 3 Deiner 8 Charaktere Fallen umgehen. Das ist gut, denn die Sprungkarten sind limitiert und verbrauchen eine Aktion – ausserdem muss ein Charakter mit ihnen seine Bewegung vor einer Falle beenden.

Einer der am besten mit einem Seil auszurüstenden Charaktere ist meiner Ansicht nach der Kleriker. Damit kann er sich leicht bewegen und alle Verwundeten erreichen, um die es sich zu kümmern gilt. Das erlaubt Dir, im Kampf mit Deinen „+0“-Kampfkarten zu bluffen und anschliessend das Unglück mit dem Kleriker wieder zu bereinigen.

Einen Troll mit einem Seil zu versehen ist auch keine schlechte Idee, da er auf diese Weise doppelten Schrecken unter seine Gegner bringt. Tatsächlich platzieren sich gegnerische Charaktere oft direkt hinter Fallen, um vor den Angriffen des Trolls sicher zu sein, da der in so einem Fall nicht über die Falle springen kann. Ein Troll mit Seil hingegen darf sich über Fallen bewegen, und es gibt keinen sicheren Platz mehr vor ihm - ausser hinter Wänden und geschlossenen Gittern. Darüber hinaus verbraucht der Troll mit seiner Langsamkeit oft die meisten Sprungkarten. Ein Seil erhöht seine Mobilität beträchtlich.

Ein Goblin mit Seil entkommt einfacher, aber dann ist es oft verloren – wenn der Goblin es nicht in seinem letzten Zug vor dem Verlassen noch einem befreundeten Charakter überreicht. Ausserdem kann ein Goblin mit Seil keinen Schatz mehr tragen – Du musst Dich entscheiden!

Schatz (Trésor)

Ein Schatz ist 1 SP wert, wenn eine Spielfigur den Schatz auf die gegnerische Startlinie trägt. Lege den Schatz vor Dir ab, um den SP anzuzeigen.

Strategie-Tip:

Der Schatz wird bevorzugt vom Goblin getragen. Er ist eines der Objekte, die man in die entfernten Räume direkt vor der Startlinie des Gegners platzieren kann (grinsend und bluffend, um ihm glauben zu machen, es sei ein Troll).

Tatsächlich, wenn Dein Spieler das Spielfeld mit dem Schatz verlassen will, muss er das gesamte Verlies durchqueren. Harte Arbeit, da die Chancen, abgefangen zu werden, damit nur noch steigen. Natürlich stimmt es, dass der Raum wahrscheinlich von ihm umgedreht wird, und er den Deinen Schatz daher direkt vor einem seiner Charaktere platzieren kann – was er aber wahrscheinlich ignorieren wird aufgrund der Strecke, die er ihn durch das Verlies tragen müsste.

Auf der anderen Seite ist ein Schatz direkt vor der gegnerischen Startlinie für Dich besser, da näher am Ausgang. Und im schlimmsten Fall - sollte einer der gegnerischen Charaktere den Schatz wirklich aufnehmen – könnte es notwendig werden, falls dieser nicht zu stark ist, ihn zu verwunden und den Schatz zu stehlen, bevor Du das Labyrinth verlässt.

Lediglich die Sicherheit, dass Dein Goblin Deinen Schatz auch wirklich erhält, könnte es eventuell empfehlen, ihn auf Deiner Spielplanhälfte zu platzieren.

In einem Spiel mit einem grossen Handicap wird der Schatz für den benachteiligten Spieler vorrangig. wichtig – vor allem mit dem Goblin. Verlässt dieser mit dem Schatz das Labyrinth, erhält man 3 SP, mehr als die Hälfte zum Sieg!

Sollte nicht der Goblin den Schatz tragen, sind folgende Charaktere auch empfehlenswert:

- der Dieb, da er besonders schnell ist,
- der Magier, da er schweben kann (aber erst nutzen, nachdem er seine Feuerbälle abgefeuert hat!),
- der Mauerläufer, da er Mauern überwinden kann, um den Schatz zu bergen, oder sich bei Gefahr hinter ihnen zu verstecken.
- der Troll, da man ihn zusammen mit dem Schatz in den Räumen direkt vor der gegnerischen Startlinie platzieren kann.

Geschwindigkeitstrank (Potion de vitesse)

Ein Charakter, der den Geschwindigkeitstrank trägt, kann diesen für 1 AP trinken. Dieser Charakter bekommt sofort 4 AP's. Nur dieser eine Charakter kann die AP's nutzen - niemand sonst aus seinem Team. Der Geschwindigkeitstrank wird nach dem Trinken aus dem Spiel entfernt.

Ihr könnt abwechselnd Aktionen von Eurer Aktionskarte oder von dem Geschwindigkeits-Trank durchführen.

Strategie-Tip:

Der Geschwindigkeitstrank verleiht Dir in Deinem Zug einen Aktions-Schub – er ist ein sehr nützliches Objekt. Du kannst in einem Zug auch zwei nehmen, und sogar mit demselben Charakter. Unnötig zu sagen, dass der Charakter in so einem Fall ganze Räume durchqueren und für unangenehme Überraschungen sorgen kann.

Wie auch immer, er ist nur einmalig benutzbar, und der Zeitpunkt sollte gut gewählt werden. Meistens wirst Du ihn in einem Zug mit der 5-Aktionen-Karte nutzen – eine Aktion zum trinken, und es verbleiben 4 Aktionen für einen beliebigen Charakter, und 4 Aktionen für den Trinkenden.

Denke daran, dass Du die Aktionen des „Trinkers“ mit den Aktionen anderer Charaktere abwechseln darfst (am nützlichsten bei der Drehung von Räumen). Oder Du kannst dem Charakter, der den Trank zu sich genommen hat, 8 Aktionen zuweisen und sie alle mit ihm durchführen.

Dieser Trank birgt daher ein enormes Überraschungselement. Dein Gegner wird es fürchterlich schwer haben, alle Deine Handlungsmöglichkeiten zu bedenken, berechnen oder sich auch nur vorzustellen.

Typische Einsatzgebiete des Tranks sind:

- Eine gegnerische Schlüsselfigur mit dem Magier und dem Feuerball rösten
- Mit dem Goblin und dem Schatz entkommen
- Einem wichtigen verwundeten Charakter helfen, im Spiel zu bleiben
- Kontrolle über ein Drehrad gewinnen
- Den Dieb laufen zu lassen, um mit dem Schatz abzuhaufen oder ein begehrtes Objekt zu bergen
- Mit dem Troll ein Massaker in den gegnerischen Reihen zu verursachen

Wie beim Feuerball gewinnt der Spieler, der in einem Match 2 Tränke benutzen kann, einen enormen Vorteil. Es kann manchmal sinnvoll sein, einen Geschwindigkeitstrank in gegnerischer Erreichbarkeit aufzunehmen und zu verwenden, nur damit er nicht von ihm profitieren kann.

Rüstung (Armure)

Der Charakter, der die Rüstung trägt, steigert seine Kampfkraft um 1 Punkt (nur bei der Verteidigung). Im Angriff zeigt die Rüstung keine Wirkung. Ein verwundeter Charakter, der eine Rüstung trägt, hat Kampfkraft 1 (statt 0).

Strategie-Tip:

Oft verschmäht, so gleicht dieses Objekt doch den Verteidigungsunterschied aus zwischen einem Kämpfer und einem Troll, oder zwischen einem Dieb/Priester/Mechanork und einem Kämpfer, oder zwischen einem Goblin/Mauerläufer/Magier und einem Dieb/Priester/Mechanork.

Es ermöglicht Dir, die besseren Kampfarten aufzuheben und damit den Kampfarten-Unterschied zu Deinem Gegner auszuweiten. Die Rüstung wird besonders wichtig, wenn ein Spieler mit einem Handicap spielt, der ihn um einige seiner Kampfarten beraubt.

Schwert (Épée)

Der Charakter, der das Schwert trägt, steigert seine Kampfkraft um 1 Punkt (nur beim Angriff). In der Verteidigung zeigt das Schwert keine Wirkung. Ein verwundeter Charakter kann auch mit einem Schwert nicht angreifen.

Strategie-Tip:

Ein weiteres oft unterschätztes Objekt, denn dieses Objekt gleicht den Angriffsunterschied aus zwischen einem Kämpfer und einem Troll, oder zwischen einem Dieb/Priester/Mechanork und einem Kämpfer, oder zwischen

*einem Goblin/Mauerläufer/Magier und einem Dieb/Priester/Mechanork.
Das Schwert entfaltet seinen Vorteil im Angriff und zwingt damit Deinen Gegner, bessere Kampfkarten zu wählen. Es wird besonders wichtig, wenn ein Spieler mit einem Handicap spielt, der ihn um einige seiner Kampfkarten beraubt.*

Feuerball (Baton de boule de feu)

Nur der Magier kann den Feuerball für 1 AP benutzen. Der Feuerball tötet den ersten Charakter in gerader Linie vom Magier (nicht diagonal). Ein getroffener Charakter ist sofort tot und wird nicht erst verletzt. Der Feuerball kann Wände oder geschlossene Gittertüren nicht passieren. Er kann aber Fallen, Objekte, Drehräder und aufgebrochene oder geöffnete Gittertüren passieren. Andere Charaktere können den Feuerball tragen, jedoch nicht nutzen. Der Feuerball wird nach seiner Anwendung aus dem Spiel genommen.

Strategie-Tip:

Platziere niemals Deinen Feuerball in der gegnerischen Spielfeldhälfte, es sei denn, Du hast eine sehr originelle und überraschende Eröffnungstaktik. Der Feuerball muss so nahe wie möglich am Magier platziert werden. Die anderen Charaktere können helfen, ihn zu erhalten, wie z.B. durch Platziere des Mechanorks auf demselben Raum wie den Feuerball. Oder nutze den Mauerläufer oder den Dieb, beide können ihn einfach und schnell erreichen.

Wenn es ein Objekt gibt, das Du von Deinem Gegner stehlen solltest, dann ist das der Feuerball. Ein Spieler, dem es gelingt, in einem einzigen Match zwei Feuerbälle zu verwenden, erringt einen enormen Vorteil. Der Feuerball ist im allgemeinen für den Troll reserviert. Gegen ihn ist es die ultimative Waffe, und die einzige sichere Tötungsart.

Es kann manchmal sinnvoll sein, einen Feuerball gegen einen Magier zu verwenden, der ebenfalls einen Feuerball trägt – mit dem Ziel, diesen aufzusammeln, wenn der Magier tot ist. Ein Feuerball auf einen Goblin ist traurige Verschwendung – kann aber manchmal sinnvoller sein, als diesen für 2 SP gehen zu lassen...

Den feindlichen Feuerball mit einem beliebigen Deiner Charaktere aufzunehmen ist ebenfalls gut, denn so lange Du ihn hast, kann er nicht gegen Dich verwendet werden.

Schlüssel (P&D) (Clef)

Wer den Schlüssel trägt, kann jede angrenzende Gittertür für 1 AP öffnen oder schließen. Der Schlüssel ist ein unlimitierter Gegenstand – bei Bedarf kann ein Team mit mehreren Schlüsseln ausgestattet werden.

Feuerschild (P&D) (Bouclier contrefeu)

Hiermit ist ein Charakter vor dem Feuerball und dem feurigen Atem des Drachen geschützt. Ebenso ist er wie mit jedem anderen Schild vor Steinschlag geschützt.

Drachenschwert (P&D) (Teuse de dragon)

Im Kampf gegen den Drachen erhält ein Charakter mit diesem Schwert +4 auf seine Kampfkraft. Wenn ein Drache vom Drachenschwert verwundet wird, wird er dadurch sofort getötet.

Teleportationsring (P&D) (Anneau de téléportation)

Ein Charakter kann sich einmalig auf ein beliebiges freies Feld in einem angrenzenden Raum (nicht diagonal) teleportieren. Der Ring verliert nach dem Gebrauch seine Wirkung.

Spruchrolle der Bezauberung (P&D) (Parchemin de charme)

Für 1 AP kann ein Spieler einen Charakter des Gegners übernehmen, der im selben Raum steht, wie derjenige, der den Zauberspruch spricht. Nun kann man maximal 3 Aktionen mit diesem Charakter ausführen. Die Aktionen dieses kontrollierten Charakters können abwechselnd mit Aktionen eigener Charaktere durchgeführt werden - jede Aktion muß allerdings beendet worden sein, bevor die nächste Aktion beginnt.

Der bezauberte Charakter kann nicht gegen andere Charaktere seiner Farbe kämpfen. Sollte der bezauberte Charakter kämpfen, wählt dessen Besitzer die Kampfkarte und bekommt beim Sieg auch die Siegpunkte. Sollte der bezauberte Charakter springen, muss der Bezauberer aber eine eigene „Sprung“-Karte verwenden.

Man muß nur im gleichen Raum stehen, um einen Charakter per Zauberspruch zu kontrollieren. Es ist keine direkte Sichtlinie nötig. Jede Spruchrolle kann nur vom Magier oder Illusionisten genutzt werden, jedoch von allen getragen werden. Jede Spruchrolle wird nach der Nutzung aus dem Spiel entfernt.

Kapitel 5: Beschreibung der Geländearten

Flurfelder

Als Flurfelder gelten alle Felder, die kein besonderes Merkmal aufweisen. Diese Definition schliesst also aus: Wände, Fallen, Drehräder, sowie alle Felderarten, die durch zukünftige Erweiterungen hinzu kommen. Die Felder der Startlinien gelten nicht als Flurfelder – dieses Detail ist für kommende Erweiterung von grösster Wichtigkeit.

Wände

Wände sind für die meisten Charakter unüberwindliche Hindernisse für die Bewegung und die Sichtlinie.

Strategie-Tip:

Wände sind echte Schmerzmittel und eher schwierig zu meistern bei allen Drehungen und Bewegungen - aber sie bilden einen Bestandteil der vielfältigen Strategien, die man gegen seinen Gegenspieler anwenden kann. Es ist äusserst wichtig, sich die Wände auf den Raum-Aussenseiten genau anzusehen – man erkennt dann, welche Räume man drehen muss, um einen gegnerischen Charakter einzusperren oder einem eigenen Charakter den Weg freizumachen. Das schwierigste dabei ist, sich bildlich vorzustellen, wie sich die Räume nach einer Drehung darstellen. Nur der Mauerläufer und der Geist können sich über Wände hinwegsetzen. Es ist auch interessant, die Räume so zu organisieren, dass sie für diese Charaktere „Käfige“ bilden, so dass sie sich in völliger Sicherheit befinden.

Fallen

Nur der Dieb oder ein Charakter mit Seil kann auf einem Fallen-Feld stehen bleiben, ohne sich zu verletzen. Ein verwundeter Charakter auf einem Fallen-Feld bleibt auf der Falle stehen, bis er getötet wird oder von einem befreundeten Charakter aufgenommen wird. Befindet sich ein verwundeter Charakter mit Seil auf einer Falle, und ein anderer Charakter kommt vorbei und nimmt sich das Seil, dann stirbt der verwundete Charakter – und der Spieler, der sich das Seil genommen hat, erhält dafür 1 SP. Es ist verboten, seine eigenen Charaktere auf diese Weise sterben zu lassen.

Strategie-Tip:

3 Charaktere können sich durch Fallen hindurch bewegen: Der Dieb, der Magier, und der Elfen-Scout. Mit Hilfe eines Seils können andere Charaktere mit der Fähigkeit eines Diebes versehen werden. Sollte es gelingen, dem Gegner sein Seil abzunehmen, so hat man 4 von 8 Charakteren, die Fallen passieren können. Das ist ein ungeheurer Vorteil in der Bewegungsfreiheit. Falls dies nicht gelingt, so bleiben nur noch die 3 „Sprung“-Karten, und da man nur 3 Sprünge während des gesamten Spiels zur Verfügung hat, sind diese mit Bedacht einzusetzen.

Fallen können auch zur Verteidigung nützlich sein. Wer einen seiner Charaktere direkt hinter eine Falle stellt, hindert seinen Gegner damit daran, über die Falle hinüberzuspringen oder anzugreifen. Auf diese Weise kann man z.B. den Ausgang eines „Käfigs“ versperren. Nur der Dieb oder ein Charakter mit Seil ist dann in der Lage, anzugreifen, während er auf der Falle steht.

Wer es schafft, durch Raumdrehungen zwei Fallen hintereinander zu platzieren, erzeugt damit ein Hindernis, das nicht übersprungen oder mittels Seil überwunden werden kann. Nur der Magier, der Dieb und der Elfen-Scout können so eine Doppelfalle durchqueren.

Drehräder

Mit seinem Drehrad kann ein Raum in der angezeigten Richtung gedreht werden. Alternativ (nicht gleichzeitig!) kann auch sein Partner-Raum in dessen angezeigter Richtung gedreht werden.

Strategie-Tip:

Drehräder sind wichtige Spielziele. Es ist interessant, schrittweise im Verlauf des Spieles überall die Räume einschätzen – und strategisch zu ermitteln, welches die ausschlaggebenden Räume sind, mit deren Kontrolle man einen Weg zum Ausgang freimachen kann, die einen vor dem Gegner schützen, mit denen man Objekte erhalten oder gegnerische Charaktere einsperren kann. Nachdem feststeht, welche Räume man um jeden Preis kontrollieren sollte, müssen die geeignetsten und schnellsten Charaktere darauf angesetzt werden, deren

Drehräder zu besetzen – dies verschafft einen Vorteil für den Rest des gesamten Spiels. Während des Spielaufbaus ist es empfehlenswert, den Mechanork auf einem Raum zu platzieren und ihm beim Aufdecken des Raumes sofort die Kontrolle über das Drehrad zu verschaffen.

Gitter

Gitter sind unpassierbar – solange sie geschlossen sind, haben sie die gleichen Eigenschaften wie Wände. Die einzigen Möglichkeiten, ein Gitter zu öffnen, sind:

- es mit einem Schlüssel zu öffnen (wieder verschließbar)
- es durch einen Dieb zu öffnen (wieder verschließbar)
- es mit einem Krieger aufzubrechen (nicht wieder verschließbar)

Strategie-Tip:

Es ist besser, ein Gitter ordnungsgemäss durch den Dieb oder mit einem Schlüssel zu öffnen, als es mit dem Krieger aufzubrechen. Auf diese Weise ist es wieder verschliessbar, um einen Verfolger, der einem dicht auf den Fersen ist, abzuhängen. Aufgebrochene Gitter können nie wieder verschlossen werden. Zur Erinnerung: Der Mauerläufer durchquert zwar Wände, meidet jedoch die Kälte des Stahls – und kann daher keine geschlossenen Gitter durchqueren.

Startlinie

Charaktere können sich auf der eigenen Startlinie bewegen, verlassen aber automatisch das Labyrinth, wenn sie die gegnerische Startlinie betreten. Sie können auch aus einem Raum wieder zurück auf die eigene Startlinie gehen, sich dort bewegen und dann wieder das Labyrinth betreten.

Startlinien-Felder sind immer Hindernis-frei, leicht begehbar. Sie gelten regeltechnisch nicht als „Flurfelder“ und sind niemals Ziel irgendwelcher spielerischen Auswirkungen. Daher werden auch zukünftige Erweiterungen dort niemals irgendwelche Spielmarker platzieren – gut zu wissen!

Jungbrunnen (P&D)

Ein verwundeter Charakter, der direkt vor dem Jungbrunnen steht, kann für 1 AP von ihm trinken. Tut er dieses, ist er sofort geheilt (und wird wieder aufgedeckt). Ein geheilter Charakter kann in demselben Zug, indem er vom Jungbrunnen trank, bereits weitere Aktionen durchführen.

Der Jungbrunnen ist ein 3D-Element, blockiert also Bewegung und Sichtlinie.

Pentagramm-Kammer (P&D)

Die Besetzung der Pentagramm-Kammer ist ein Siegpunkt-relevantes Spiel-Ziel. Das Pentagramm erstreckt sich über 4 Felder. So lange diese Felder nur von Charakteren einer Farbe besetzt werden und mindestens einer von ihnen bei Gesundheit ist, erhält der zugehörige Spieler 1 SP. Solange die Pentagramm-Felder von Charakteren mehrerer Farben besetzt werden (egal, ob verwundet oder gesund), erhält niemand den zusätzlichen SP.

Die 4 Pentagramm-Felder gelten regeltechnisch nicht als „Flurfelder“.

Steinschlag (P&D)

Diese fallenden Felsen werden aktiviert, sobald ein Charakter, der auf dem Boden geht, dieses Feld betritt. Felsen und siedendes Öl schütten sich aus der öffnenden Decke. Ein Charakter, der dieses Feld betritt, wird automatisch getötet, ausser, er trägt eine Art Schild. Der Schild wird nicht abgelegt. Der Charakter mit Schild darf dieses Feld nur durchqueren, aber nicht auf ihm stehen bleiben.

Fliegende und schwebende Charaktere überqueren diese Felder, ohne den Mechanismus auszulösen (auch der Geist).

Eine „Sprung“-Karte erlaubt es ebenfalls, diese Felder ohne Gefahr zu überwinden.

Ein Charakter, der einen Verwundeten trägt, kann sich entscheiden, dieses Feld zu betreten und den Verwundeten als Schild zu benutzen. Tut er dieses, wird der Verwundete getötet. Hat er dies freiwillig getan, erhält niemand einen SP. Hat er das nicht freiwillig getan (weil er bezaubert oder gestossen wurde, oder weil er von einem Ghul getragen wurde etc.), erhält der Spieler 1 SP, der an der Reihe ist.

Wird ein Charakter durch Steinschlag getötet, während er ein Objekt trägt, so verbleibt dieses Objekt auf dem Steinschlag-Feld. Der einzige Weg für einen gehenden Charakter, dieses Objekt aufzunehmen, ist, das Feld mit einem Schild zu betreten, den Schild gegen das Objekt einzutauschen, und das Feld mit dem Objekt zu verlassen. Liegt ein Schild auf dem Steinschlag-Feld, können andere Charaktere das Feld gefahrlos durchqueren.

Objekte aktivieren den Steinschlag-Mechanismus nicht.

Fliegende Wesen können Objekte auf dem Steinschlag-Feld ablegen, während sie es durchqueren.

Nebel (P&D)

Ein Charakter, der im Nebel steht, kann niemals als Ziel dienen – weder für einen Feuerball, einen Bezauberungs-Spruch, noch für einen Distanz-Schuss. In den Nebel (oder durch ihn hindurch) existiert keine Sichtlinie.

Ein Charakter, der sich auf einem Rand-Nebelfeld befindet, hat Sichtlinie ausserhalb des Nebels, kann also einen anderen Charakter, der auf einem sichtbaren Feld steht, anvisieren. Ein Charakter im Nebel kann im Nahkampf angegriffen werden.

Charaktere können Nebelfelder wie normale Flurfelder durchqueren. Nebelfelder gelten regeltechnisch nicht als „Flurfelder“.

Gräben (P&D)

Charaktere können Grabenfelder nicht betreten. Fliegende und schwebende Charaktere (auch der Geist) können Grabenfelder überqueren, aber nicht auf ihnen stehenbleiben. Andere Charaktere können über genau ein Grabenfeld nach normalen Sprungregeln springen. Auch der Dieb darf Grabenfelder weder überqueren, noch auf ihnen stehenbleiben.

Kapitel 6: Szenarien

Szenario 1: Das Kloster (Auf neutralem Boden)

Autor

Chris Boelinger

Geschichte

Der Erzmagier erdreistete sich, ein Kloster ohne Gnade in eines seiner teuflischen Labyrinth zu verwandeln. Umso grausamer, da er die Mönche, die diesen Ort bewohnten, nicht freiließ. Stattdessen hielt er sie an diesem furchtbaren Ort während der Transformation gefangen. Die Mönche brachten in ihrer Weisheit und Freundlichkeit nicht die Kraft auf, sich zu widersetzen. Und so nutzte der Erzmagier die gefangenen Mönche während der langen Jahre des Aufbaus, nach seinen Arbeitern zu sehen und sie zu stärken – um den Aufbau-Prozess zu beschleunigen und die menschlichen Verluste zu senken.

Er hatte ihnen versprochen, sie gehen zu lassen, sobald das Labyrinth fertiggestellt sei. Dieses Versprechen und ihr Mitleid für die unglücklichen Seelen, die solch rückenbrechende Arbeit erdulden mussten, hielt sie davon ab, den Ort zu verlassen. Überflüssig zu erwähnen, dass der Erzmagier sein Versprechen niemals einlöste, sondern sie in seinem höllischen Labyrinth gefangen hielt. So waren sie gezwungen, am Unglück der dorthin teleportierten Kämpfer teilzuhaben. Die mit derartiger Gewalt konfrontierten Mönche hatten Mitleid mit den armen Abenteurern, die sich, ohne darum gebeten zu haben, unvermittelt inmitten Chaos und Tod wiederfanden.

Den Mönchen war bewusst, dass die Anzahl derjenigen, die sterben müssten, nur noch anwachsen würde, sollten sie jemals das verwandelte Kloster verlassen. Daher nutzten die Mönche ihre medizinischen Kenntnisse und Heilkräfte, diese armen Seelen zu retten, wann immer es ihnen möglich war. Sie meinten, dass Gott ihnen einen Auftrag gegeben hatte: Sich um die Unterdrückten zu kümmern und den schicksalhaften Wahnsinn des Erzmagier zu bremsen. Und obwohl die Mönche entkommen könnten, zogen sie es vor, zum Wohle der anderen im Labyrinth zu bleiben, um die Verletzten zu versorgen und ihre Mission durch das Predigen des Wortes Gottes zu erfüllen. „Den Nächsten retten, dem Bösen trotzen“ war ihr Leitsatz.

Anzahl Spieler

2

Benötigte Erweiterungen

Nur das Basis-Spiel wird für dieses Szenario benötigt.

Aufbau des Spielplans

Alle Räume werden verdeckt gemischt und platziert wie üblich.

Spielmaterial

Jeder Spieler beginnt das Spiel mit den 8 Charakteren und 6 Objekten aus dem Basis-Set. Zusätzlich erhält jeder Spieler einen neutralen Mönch. Die im Anhang beiliegenden Spielmarker können hierfür ausgedruckt, ausgeschnitten und aufgestellt werden:

2	2
4	4
4	4
2	2

Spielvorbereitungen

Der Spielaufbau findet wie gewohnt statt. Die neutralen Mönche dürfen nicht auf der Startlinie platziert werden. Die Spieler dürfen nicht mehr Spielmarker auf einem Raum platzieren, als im nebenstehenden Diagramm aufgeführt. Während der Platzierungsphase im Verlies werden die neutralen Mönche genau wie die anderen Charaktere und Objekte verteilt. Jeder Spieler darf seinen neutralen Mönch platzieren, wo er möchte, auf einen Raum seiner Wahl, solange das Gesamtlimit nicht überschritten wird. Natürlich erkennt der Gegner, wann und wo Ihr Euren Mönch platziert – und anders herum.

Neutrale Mönche – Weisse Charaktere

Wird ein Raum mit einem neutralen Mönch aufgedeckt, so wird dieser vom aufdeckenden Spieler platziert. Beim Verteilen der Spielmarken in einem neu aufgedeckten Raum werden neutrale Mönche zuerst platziert. Neutrale Mönche dürfen auf allen Feldern platziert werden, auf die üblicherweise auch ein Charakter gesetzt werden würde.

Während des Spielverlaufs kann ein Spieler Aktionspunkte dafür verwenden, einen neutralen Mönch zu aktivieren – so lange dieser aufgedeckt ist, sich also in einem aufgedeckten Raum befindet.

Neutrale Mönche dürfen nicht:

- Angreifen oder angegriffen werden – unter keinen Umständen.
- Ein Objekt oder einen verwundeten Charakter tragen.
- Ein Objekt verwenden.
- Auf dem gleichen Feld wie ein Charakter stehen (egal, ob verwundet oder gesund).
- Einen neuen Raum erkunden.
- Das Labyrinth verlassen oder sich auf eine Startlinie bewegen (egal, wessen).

Neutrale Mönche dürfen:

- Ein Feld mit einem anderen Charakter passieren (egal, ob verwundet oder gesund).
- Von anderen Charakteren passiert werden.
- Einen angrenzenden verwundeten Charakter für 1 AP heilen.
- Einen Raum für 1 AP drehen, wenn sie sich auf dem Drehrad befinden.
- Durch den Einsatz einer “Sprung”-Karte springen.
- Auf einem Objekt stehen bleiben.

Siegbedingungen

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

Szenario 2: Sternen-Twister

Autor

Chris Boelinger

Geschichte

Müde, immer dieselben alten linearen Spiele auf dem rechteckigen Brett zu spielen? Diese Regeln bieten einen Weg, den Aufbau des Spielplans zu ändern – nur mit einem Basis-Set und einigen neuen Startlinien, die schnell selbst gebastelt sind.

Anzahl Spieler

2

Benötigte Erweiterungen

Nur das Basis-Spiel wird für dieses Szenario benötigt.

Spielmaterial

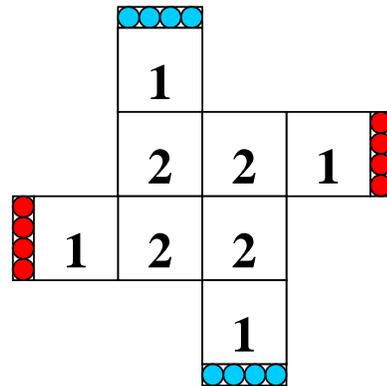
Jeder Spieler beginnt das Spiel mit den 8 Charakteren und 6 Objekten aus dem Basis-Set.

Aufbau des Spielplans

Alle Räume werden verdeckt gemischt und platziert, wie es das nebenstehende Diagramm angibt.

Mini-Startlinien

Ursprünglich wurden die Mini-Startlinien für das 5/6-Spieler-Spiel getestet. Eine solche Erweiterung mag es irgendwann geben, aber warum sollte man einige ihrer Elemente nicht schon nutzen, die Struktur der DungeonTwister-Spiele zu verändern?



Um dieses Szenario zu spielen, müssen die Mini-Startlinien aus dem Anhang ausgedruckt, ausgeschnitten und wie im Diagramm angegeben ausgelegt werden.

Siegpunkte

Ihr erhaltet einen Siegpunkt für jeden Charakter der das Labyrinth über eine beliebige gegnerische Startlinie verlässt. Ihr erhaltet einen Siegpunkt für jeden gegnerischen Charakter, den Ihr eliminiert.

Siegbedingungen

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

Szenario 3: Das Reich der Goblins

Autor

Gwénaél Bouquin (yaourth@octopedia.net)

Geschichte

Dieses Labyrinth wurde errichtet auf dem uralten Heiligtum von Gradülbokh, dem Kriegsgott der Goblins. Der Erzmagier erkannte sofort die Bedeutung, die mit der Ausübung der Rituale an diesem Ort einherging. Das Labyrinth ist daher von Goblin-Magie durchdrungen... An diesem Ort haben die Goblin das Sagen.

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. Vor Beginn des Spieles entledigen sich die Spieler ihrer +6-Kampfkarte.

Aufbau des Spielplans

Alle Räume werden verdeckt gemischt und platziert wie üblich.

Fähigkeiten des Goblins

Es gelten die Standard-Regeln. Die einzigen Veränderungen betreffen den Goblin:

- Goblins gewinnen jeden Kampf automatisch.
- Kämpfen zwei Goblins miteinander, wird der Kampf wie gewohnt mit Kampfkarten ausgetragen. Im Falle eines Gleichstands sterben beide Goblins.
- Wird ein Goblin von einem Feuerball getroffen, so ist er verwundet, nicht getötet.
- Ein Troll, der von einem Goblin verwundet wurde, kann sich nicht mehr regenerieren.
- Goblins können wie Krieger Gitter aufbrechen.
- Goblins können keine Objekte oder Verwundeten tragen.
- Ein Goblin, der das Labyrinth verlässt, erzielt nur 1 SP.
- Das Ausschalten des gegnerischen Goblins bedeutet den sofortigen Sieg.

Siegbedingungen

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

Szenario 4: Die beweglichen Steine

Autor

Gwénaél Bouquin (yaourth@octopedia.net)

Geschichte

Das Labyrinth der beweglichen Steine wurde von Aktùn 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.

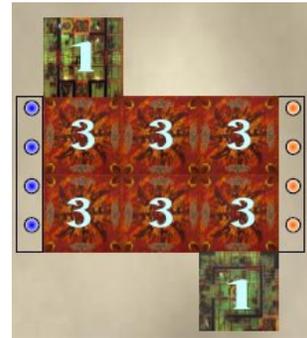
Spielmaterial

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 nebenstehendem Diagramm platziert.

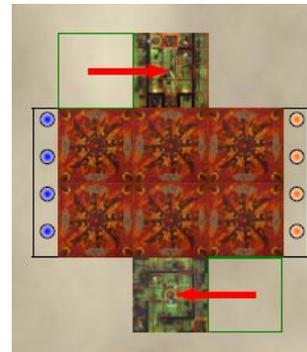
Die Spielmarker werden wie in den Standardregeln verteilt. Auf den offenen Räumen ausliegende Spielmarker werden von ihren Besitzern zum gleichen Zeitpunkt aufgedeckt und platziert, in den auch die 4 Charaktere auf der Startlinie aufgedeckt werden.



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 entlanggleiten. 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.

Szenario 5: Die Grube

Autor

Gwénaél Bouquin (yaourth@octopedia.net)

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.

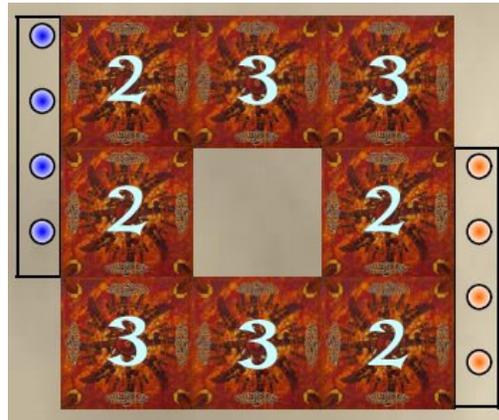
Aufbau des Spielplans

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.

Szenario 6: Das Opfer

Autor

Gwénaél Bouquin (yaourth@octopedia.net)

Geschichte

Das Verlies von Fresköd wurde bereits seit mehreren Jahrhunderten nicht mehr vom Erzmagier besucht – und so hat sich dort ein obskures Ritual mit blutigen Menschenopferungen entwickelt. Doch dieses Mal haben die Priester die Tochter des Landesfürsten für ihr Ritual gefangen. Der Fürst bietet eine stattliche Summe für ihre Rettung. Söldner aus dem gesamten Land haben sich um den Eingang des Verlieses gesammelt – und drinnen stehen die Priester bereit, ihr Heiligtum zu verteidigen, um ihre Beute behalten zu können.

Anzahl Spieler

2

Benötigte Erweiterungen

Nur das Basis-Spiel wird für dieses Szenario benötigt.

Spielmaterial

Jeder Spieler beginnt das Spiel mit den 7 Charakteren und 5 Objekten aus dem Basis-Set: Vor Beginn des Spieles entledigt sich Spieler Blau seines Mauerläufers und seines Schatzes, Spieler Orange legt dafür seinen Dieb und seinen Schatz aus dem Spiel.

Aufbau des Spielplans

Vor dem Aufbau des Spielplans wählt sich Spieler Orange zwei Räume aus, die er verdeckt vor sich auslegt. Sie bilden seine Startzone (im Diagramm mit orangenen Kreuzen markiert).

Das Zeremonien-Zimmer befindet sich auf dem roten Raum Nr. 2, der gegen den Uhrzeigersinn gedreht wird. Dieser Raum liegt bereits zu Spielbeginn offen aus. Das Zimmer ist die Zone, die durch zwei Fallen und zwei Gitter umfasst wird. Die gefangene Prinzessin wird durch den blauen Mauerläufer-Charakter dargestellt. Sie startet in der Mitte des Zeremonien-Zimmers (im Diagramm mit einem grünen Stern markiert). Die übrigen Räume werden verdeckt gemischt und gemäß Diagramm ausgelegt.

Spielvorbereitungen

Die Spieler legen ihre Spielmarker abwechselnd verdeckt nach folgenden Regeln aus:

- Die Räume neben der blauen Startlinie dürfen nur blaue Spielmarker enthalten
- Die beiden Räume auf der gegenüberliegenden Seite dürfen nur orangene Spielmarker enthalten
- Der Raum mit dem Zeremonien-Zimmer darf zu Spielbeginn keine weiteren Spielmarker mehr enthalten
- Die drei übrigen Räume dürfen beliebigfarbige Spielmarker enthalten

Vor dem ersten Zug deckt Spieler Orange einen seiner Starträume auf und platziert seine dort befindlichen Spielmarker. Spieler Blau spielt dann seinen normalen Zug (nur die 2AP-Karte ist erlaubt). Danach deckt Spieler Orange seinen zweiten Startraum auf und spielt seinen Zug.

Die Prinzessin

- Die Prinzessin wird aktiviert, sobald jemand eines der beiden Gitter zum Zeremonien-Timmer öffnet.
- Sie wird von Spieler Blau kontrolliert.
- Sie verfügt über dieselben Kampf- und Bewegungswerte wie die Mauerläuferin, jedoch nicht über deren besondere Fähigkeiten.
- Sie kann kämpfen, genau ein Objekt tragen und benutzen, und Räume drehen.
- Ist die Prinzessin verwundet, kann sie von Charakteren beider Teams getragen werden.

Siegbedingungen

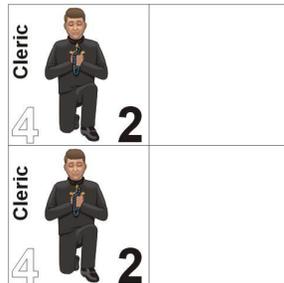
Das Szenario endet, wenn:

- die Prinzessin entkommen konnte (Sieg für das blaue Team). Dies ist erreicht, wenn die Prinzessin die blaue Startlinie erreicht.
- die Flucht vereitelt werden konnte (Sieg für das orange Team). Dies ist möglich durch Eliminierung des blauen Teams, oder wenn die Flucht unmöglich wurde und Spieler Blau aufgibt.
- die Prinzessin stirbt (Beide Teams verlieren)



Anhang: Zusätzliches Spielmaterial für die Szenarien

Szenario 1: Spielmarker der neutralen Mönche



Szenario 2: Mini-Startlinien

