

UN GIOCO DI CHRISTOPHE BOELINGER

# DUNGEON TWISTER

SET BASE

REGOLE  
DEL  
GIOCO

ASM<sup>o</sup>DEE  
éditions



**T**argane è un pianeta fiabesco popolato da un numero incalcolabile di creature una più fantastica dell'altra. Il personaggio più influente, dunque certamente potente, è un umano conosciuto da tutti con il nome dell'**Arcimago**. La leggenda racconta che l'**Arcimago**, mago supremo, sarebbe più potente di tutti gli stregoni di Targane. Tutta la sua vita, si è battuto per apprendere la magia e scoprirne i suoi reconditi segreti. Dominando tutti i sortilegi conosciuti di questo mondo, la sua sete inesauribile di sapere lo spinse alla scoperta del potere estremo...l'immortalità.

Certi elfi pensano che oggi l'**Arcimago** avrebbe circa 3000 anni. È una lunga vita per qualcuno che ha già assaggiato tutti i piaceri di questo mondo, scoperto tutti i suoi segreti e dominato tutto ciò che l'interessava.

La ricchezza dell'**Arcimago** era certamente equivalente alla sua potenza ed al suo potere. All'approssimarsi del suo primo millennio di esistenza, ebbe per ambizione il crearsi un regno. Un vasto territorio composto da multiple contee. Dominando già il potere del teletrasporto, poteva cambiare comodamente luogo non appena la stanchezza l'avrebbe spinto a visitare dei nuovi paesaggi.

Alleato di alcuni popoli ma odiato da altri, si fece costruire, dietro forti ricompense, dei castelli e delle fortezze personali in ciascuna delle regioni che desiderava visitare. Una volta installata in una regione, prendeva poi tranquillamente e serenamente il controllo di questa per il denaro, la diplomazia o la forza. L'**Arcimago** respinse così la noia di alcuni secoli soggiornando alternativamente nei suoi vari castelli. Ma 3000 anni sono lunghi....gli occorreva trovare un'altra soluzione per non morire di noia su questo mondo. Ed un'idea molto innovatrice, in ogni caso per l'epoca, gli venne allora....

Arruolò i nani ed i gnomi per scavare e costruire dei labirinti di sale meccaniche nelle catacombe dei suoi vari castelli sparsi nel mondo. Ogni labirinto impegnava parecchi anni per la loro realizzazione. E così aprì molti cantieri simultaneamente, così nacquero i labirinti sotterranei: i **Dungeon Twisters** nei quali l'odore del sangue si meschia all'umidità del vapore ed al sudore dei combattenti.

Una volta terminati i labirinti, l'**Arcimago** mise delle piccole palle di cristallo magico in ogni angolo dei corridoi. E nel locale più grande della sua ricchissima dimora, coprì ogni muro di specchi magici. Ciascuno di questi specchi doveva riflettere ciò che si tramava in ogni corridoio. L'**Arcimago**, comodamente installato al centro di questo locale, potrebbe osservare oramai ogni recesso del labirinto.

Pompando un po' della sua energia magica, utilizzò i suoi poteri di teletrasporto per portare nell'arena i combattenti di sua scelta, di qualunque razza, mestiere o sesso.... Degli esseri viventi che trovava più o meno a portata, in questa regione o nelle regioni attigue. Questi poveri personaggi, creature, avventurieri o animali, si ritrovavano improvvisamente separati dal loro ambiente naturale e scaraventati in un incubo di cui non afferravano il senso. Occorreva loro sventare le trappole, battersi, sopravvivere, comprendere il labirinto e trovare un'uscita.

E tutto ciò, sotto l'occhio vigile dell'**Arcimago**. Senza saperlo, queste disgraziate vittime andavano in scena come attori nelle scene insanguinate il cui unico scopo sarebbe stato il divertimento dell'**Arcimago**. E la stessa cosa in caso di successo, che sia per la violenza di un combattimento o per un'evasione sorprendente, nessuna delle creature vincitrici avrebbe più sentito gli applausi dell'**Arcimago**.

**BENVENUTO DENTRO DUNGEON TWISTER.**

Traduzione a cura di: **Morpheus**  
Impaginazione: **Dominex e Morpheus**

 **La Tana  
dei Goblin**  
[www.goblins.net](http://www.goblins.net)



Sett. 05 – V 1.0

**DUNGEON  
TWISTER**

## Introduzione

Dungeon Twister vi permette di controllare un gruppo di avventurieri catturati nel Torrione di un ricco e potente Stregone. Costui vi ha teletrasportato nelle sue catacombe, con l'unico scopo di divertirsi nel guardavi combattere per uscire dal suo infernale labirinto meccanico. Ma sarà necessario che voi lottiate anche per sopravvivere ai vostri avversari che tentano anch'essi di uscire.

## Materiale

Una scatola di base contiene:



- 8 Stanze quadrate



- 2 Zone di partenza (una per giocatore)



- 2 Schermi / Aiuti di gioco



- 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 Mazzi di carte (16 carte per giocatore), comprendenti ognuno 9 carte combattimento, 3 carte salto e 4 carte azione.



- Molti marker **Erpice** aperto/rotto



- Molti marker per tenere il conto delle azioni effettuate.

- 1 Regolamento di gioco.

## Numero dei giocatori

Una scatola base permette di giocare a due giocatori. Ogni scatola di espansione di Dungeon Twister apporta delle nuove stanze, dei nuovi personaggi e dei nuovi oggetti.

Le regole qui presenti sono previste per i giocatori esperti. Una versione semplificata del gioco è proposta alla fine delle regole.

## Scopo del gioco

- Il vincitore è il primo giocatore che raggiunge 5 punti vittoria (chiamati PV in seguito nelle regole).
- Guadagnate 1 PV quando eliminate un personaggio avversario.
- Guadagnate 1 PV quando fate uscire uno dei vostri personaggi dal labirinto.
- Il **Tesoro** riporta 1 PV supplementare se uno dei vostri personaggi esce con esso dal labirinto.
- Il **Goblin** vale 2 PV quando esce dal labirinto (invece di 1 per gli altri personaggi).
- Non si può uscire dal labirinto tranne che nella zona di partenza del giocatore avversario (dunque bisogna attraversare il labirinto per giungere all'uscita).
- Ogni giocatore deve porre davanti a lui, all'infuori del labirinto, i personaggi avversari che ha eliminato, i **Tesori** ed i personaggi che controlla che ha fatto uscire, affinché i PV guadagnati siano continuamente visibili.

## Preparazione

Mescolate bene le 8 stanze e, senza guardare, ponetele a faccia in giù a formare un labirinto, in lunghezza, di 2 stanze per 4. Ciascuno sceglie un colore e piazza la sua zona di partenza davanti ad esso ad un'estremità (vedere schema 1).

Ogni giocatore apre il suo schermo e ci nasconde dietro le 14 pedine del suo colore, 8 personaggi e 6 oggetti. Prende anche le 16 carte del suo colore e le piazza davanti a lui in una pila coperta. Queste 16 carte sono considerate come essere sempre in mano al giocatore. Ogni volta che il giocatore dovrà giocare una carta, prenderà il suo mazzo di carte che restano e sceglierà la carta che preferisce. I giocatori non pescano mai le carte a caso nel loro mazzo.

## Scelta della squadra di partenza

Ogni giocatore deve scegliere segretamente 4 personaggi tra gli 8 e deve porli coperti sui 4 punti del suo colore nella sua zona di partenza.

Posizione di partenza dei 4 personaggi blue



Numero massimo di pedine per stanza al momento della preparazione

### Piazzamento delle pedine restanti

Si tira a sorte il primo giocatore che dovrà piazzare la prima pedina. Cominciando da lui, ogni giocatore, alternandosi, piazza sulle stanze una delle sue pedine che sono dietro lo schermo (oggetto o personaggio). Ogni pedina può essere piazzata su qualsiasi stanza finché la quota massima di pedine per questa stanza non è superata (vedere schema 1). Tutte le pedine sono piazzate coperte. Si continua così finché i due giocatori non hanno piazzato tutte le loro pedine (ed ogni stanza avrà così raggiunto il massimo di pedine consentito). È vietato guardare le pedine già piazzate (anche le vostre).

Quando tutte le pedine sono piazzate, i giocatori rivelano simultaneamente la loro squadra di partenza scoprendo i 4 personaggi collocati nella loro rispettiva zona di partenza.

Gli schermi adesso possono essere abbassati, e possono essere usati come aiuto di gioco. Si procede ora ad un nuovo sorteggio per determinare chi giocherà per primo.

### Sequenza di gioco

Nel suo turno, il giocatore deve effettuare in ordine le 3 seguenti fasi:

- 1) Giocare una carta Azioni.
- 2) Utilizzare tutte o in parte le proprie azioni.
- 3) Recuperare in mano le sue 4 carte Azioni, se non ne ha più. È chiamato giocatore attivo colui che sta effettuando il turno.

**In DUNGEON TWISTER, nessuna azione, spostamenti o tiri possono essere eseguite in diagonale!**

### Fase 1 :

#### giocare una carta Azioni

Il giocatore attivo sceglie una carta Azioni dalla sua mano e la posa scoperta davanti a se. Le carte Azioni già giocate da un stesso giocatore sono impilate scoperte in modo che solo l'ultima carta giocata sia visibile. Quando un giocatore non ha più carte Azioni in mano, recupera le sue 4 carte Azioni (vedere fase 3). Questo si chiama ciclo completo di carte Azioni.

Al primo turno, il primo giocatore può giocare solamente una carta "2 azioni". Poi, e durante tutto il primo ciclo di carte Azioni, un giocatore può giocare solamente una carta il cui numero di azione è inferiore, identico o superiore di 1 alla più alta carta Azioni giocate all'inizio della partita. Questa regola è valida solamente per il primo ciclo di carte Azioni.

*Esempio: Alain gioca per primo e piazza obbligatoriamente la carta 2 azioni. Julie gioca per seconda e può piazzare le sue carte 2 o 3 azioni. Lei decide di giocare 3 azioni. Alain può oramai giocare fino a 4 azioni.*





Posizione di partenza dei 4 personaggi gialli



Le 8 stanze mescolate e piazzate coperte

*Se Julie avesse giocato solamente la sua carta "2 azioni", Alain avrebbe potuto giocare solo la sua carta "3 azioni".*

Nel momento in cui viene giocata una carta "4 azioni", non ha più importanza quale carta azioni si deve giocare o meno, fino alla fine della partita.

## Fase 2 :

### Utilizzare tutte o in parte le proprie azioni

Il giocatore attivo può effettuare tante azioni quante ne sono indicate sulla carta che ha appena giocato. Non è mai obbligato ad utilizzarle tutte. Le azioni che non sono utilizzate sono perse e non possono essere conservate per il turno seguente. Nel proseguo delle regole ci si riferirà come punti azione (PA). Una carta "4 azioni" da' diritto ad utilizzare 4 PA durante il vostro turno.

### Utilizzare 1 PA vi permette di :

- Scoprire una stanza.
- Fare ruotare una stanza.
  - Spostare un personaggio.
  - Ingaggiare un combattimento.
  - Utilizzare la capacità speciale di un personaggio.
  - Utilizzare la capacità speciale di un oggetto.

### Prima regola d'oro:

**un'azione deve essere risolta totalmente prima di iniziarne un'altra.**



GEON  
STER

## Scoprire una Stanza

Una stanza può essere scoperta (voltata con la faccia visibile) soltanto se uno dei vostri personaggi si trova su una casella che possiede un accesso diretto verso questa stanza prima che sia rivelata (schema 2). Tutte le pedine nella zona di partenza hanno un accesso diretto alle due stanze più vicine, e possono essere rivelate per 1 PA ciascuna dunque.

Ritirate tutte le pedine sulla stanza da rivelare. Estraete la sala dalla struttura da quella parte e ricollocatela, faccia visibile, come indicato nello schema 3. Il giocatore che ha rivelato la stanza va a piazzare per primo tutte le pedine che si trovavano sulla stanza **tranne gli oggetti del suo colore**. Questi ultimi oggetti saranno piazzati in seguito dal suo avversario. Le pedine sono piazzate scoperte e soltanto una sola pedina per casella. Ogni pedina deve essere piazzata su una casella vuota di suolo o su un **Meccanismo di rotazione**.

## Ruotare una stanza

Ogni stanza del labirinto dispone di un meccanismo complesso e degli ingranaggi che gli permettono di ruotare su se stessa. Il **Meccanismo di rotazione** che scatena questo movimento è rappresentato da una freccia di colori diversi ed un numero indicato in una delle caselle di ogni stanza. Tali caselle si chiamano **Meccanismo di rotazione**.

Per 1 PA, un personaggio che si trova su un **Meccanismo di rotazione** può fare girare la stanza nella quale si trova di un quarto di giro nel senso indicato dalla freccia. Può spendere 2 PA per fare un mezzo giro, o 3 PA per fare girarla di 3 quarti di giro etc.

Le stanze funzionano per coppie di colore (sono anche numerate per maggiore semplicità), girando in senso inverso una dall'altra. Un personaggio localizzato sul meccanismo N°1 può scegliere anche di fare ruotare a distanza l'altra stanza che dispone di un meccanismo che porta lo stesso numero, e questo per 1 PA per quarto di giro. La stanza distante girerà nel senso indicato dalla freccia sul suo proprio asse. In pratica, per conoscere il senso di rotazione, si deve tener conto della freccia stampata sulla stanza che gira. 1 PA permette di fare ruotare solo una stanza alla volta, mai due insieme.

Per effettuare la rotazione di una stanza, fate scivolare la tessera fuori dalla struttura, come indicato nello schema 3. Eseguite la rotazione, e poi ricollocate la tessera nella struttura. Quando un giocatore ha effettuato una rotazione, non ha diritto di ritornare indietro se la nuova configurazione non gli piace. Nessuna delle pedine che si trova nella stanza cambiano posto al momento della rotazione.

## Spostare un personaggio

Potete usare 1 PA con uno dei vostri personaggi per spostarlo. La cifra di sinistra sulla pedina personaggio indica quante caselle questo personaggio può percorrere grazie a 1 PA (per esempio, la **Ladra** può percorrere 5 caselle per 1 PA).

Non siete mai obbligati a spendere tutti i vostri punti movimento. Niente vi impedisce neanche di dare più PA ad un stesso personaggio per spostarlo più volte. Un movimento, tuttavia, deve essere totalmente finito prima di iniziarne un altro (prima regola d'oro).

CHIERICO

GUERRIERO

MAGO

STANZA 1

STANZA 2

Schema

2

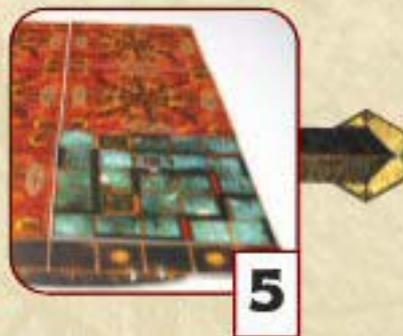
MECHANORK

PASSA-MURI

Il **Guerrigero** ed il **Chierico** possono rivelare la stanza 1. Il **Mago** rivelare la stanza 2. La **Passa-muri** non può rivelare nessuna stanza perché due muri la separano dalle stanze 1 e 2. Il **Mechanork** non può rivelare nessuna stanza perché è stato messo sul **Meccanismo di rotazione** e non è dunque adiacente a nessuna stanza non rivelata.

6

DUNGEON TWIS



- 1 Stanza da rivelare.
- 2 Rimuovere la stanza da rivelare dalla struttura.
- 3 e 4 Girate la stanza sollevando il bordo dalla parte che avete rimosso.
- 5 Stanza rivelata.

## Schema 3

### **Durante il suo movimento un personaggio può:**

- Spostarsi su qualsiasi casella adiacente (ivi compreso ritornare sui suoi passi).
- Passare sugli oggetti ed i feriti (amici o nemici), ed anche fermarsi (tranne che su un personaggio ferito nemico).
- Passare sui personaggi vivi del suo colore, ma non ci si può fermare.
- Passare o fermarsi su un **Meccanismo di rotazione**.
- Attraversare un **Erpice** aperto o rotto.

### **Invece non può :**

- Spostarsi in diagonale.
- Passare o fermarsi su un **Fosso**.
- Passare o fermarsi su un personaggio nemico (tranne ferito).
- Attraversare un **Erpice** chiuso.
- Attraversare un muro.

### **Alla fine del suo movimento (dunque alla fine di un'azione e prima di iniziarne un'altra), un personaggio non può :**

- Trovarsi sulla stessa casella di un personaggio che non è ferito (qualunque sia il suo colore).
- Trovarsi sulla stessa casella di un personaggio ferito nemico.
- Trovarsi su un **Fosso**.
- Trovarsi sulla stessa casella di due altre pedine (qualunque siano).



### **Seconda regola d'oro:**

**non ci possono mai essere più di due pedine nella stessa casella alla fine di una azione.**



Le pedine di Erpice rotto o di Erpice aperto non sono prese in considerazione poiché si piazzano tra due caselle.

**Esempio:** un personaggio che trasporta un oggetto può passare su un altro personaggio amico che trasporta anche egli un oggetto, ma non ci si può fermare alla fine dell'azione.

## Iniziare un combattimento

Iniziare un combattimento costa 1 PA. Un personaggio può attaccare ogni personaggio nemico che gli è adiacente. Impegnare un combattimento attraverso un muro o un Erpice chiuso è impossibile.

Ogni giocatore prende il suo mazzo di carte, sceglie una carta Combattimento dalla sua mano e la posa coperta davanti a sé. Le due carte poi vengono scoperte ed ogni giocatore aggiunge il valore della sua carta Combattimento al valore di combattimento del suo personaggio (cifra a destra sulla pedina personaggio).

Il giocatore che ha il totale più alto vince il combattimento e ferisce il suo avversario. Il personaggio ferito viene girato a faccia in giù.

In caso di pareggio non accade niente ma il giocatore attivo può spendere di nuovo 1 PA per attaccare un'altra volta.

Le carte Combattimento utilizzate si scartano e non si possono più utilizzare fino alla fine della partita. Sono messe coperte in un mazzo unico che i giocatori non possono guardare. La carta Combattimento +0 è sempre recuperata dal suo proprietario.

Il giocatore attivo non ha il diritto di attaccare di nuovo un personaggio che è appena stato ferito (durante il turno in corso), anche con altri personaggi.

## Combattimenti combinati

Quando più personaggi sono in contatto al momento di un combattimento, tutti i personaggi sani (non feriti), in contatto partecipano al combattimento (vedere schema 4). L'attaccante allora fa la somma del potenziale di combattimento di tutte le sue pedine in contatto con uno o più avversari, e l'avversario fa lo stesso.

Una sola carta Combattimento può essere giocata da ogni giocatore. Tutti i personaggi dello sconfitto sono feriti e sono voltati con la faccia in giù.

Nell'esempio (schema 4) il giocatore blu spende 1 PA e dichiara che il suo **Guerrigero** attacca la **Passa-muri** gialla. Siccome anche il **Mechanork** blu è in contatto con la **Passa-muri**, il giocatore blu aggiunge i valori di combattimento del suo **Guerrigero** e del suo **Mechanork** ( $3+2=5$ ). Il **Chierico** blu non può partecipare al combattimento perché non è in contatto con nessun personaggio giallo. Il giocatore giallo deve fare partecipare il suo **Mago** e la sua **Passa-muri** in questo combattimento perché il **Mago** è in contatto con **Mechanork** blu, lui stesso anche attaccante (punteggio di combattimento del giocatore giallo  $1+1 = 2$ ). Il blu gioca una carta Combattimento +0, certo della sua vittoria, il giallo gioca una carta Combattimento +4. Il giallo si porta dunque a 6 contro 5. Le pedine **Guerrigero** e **Mechanork** del giocatore blu sono ferite e sono voltate a faccia in giù. Il personaggio giallo adiacente al **Guerrigero** blu non partecipa al combattimento combinato poiché è ferito.

Invece, se il **Guerrigero** blu avesse attaccato il ferito giallo, il combattimento combinato avrebbe incluso i 3 personaggi gialli.

## Personaggi feriti

Quando un personaggio è ferito, l'oggetto che trasportava è lasciato sulla sua casella. Un ferito non può effettuare nessuna azione. Il suo valore di combattimento è di 0 ma gioca sempre una carta Combattimento se è attaccato nei turni seguenti. Se un personaggio ferito perde un combattimento, è eliminato. Il giocatore che l'ha eliminato guadagna 1 PV, prende la pedina scartata e la piazza davanti a sé. Un ferito non potendo effettuare delle azioni, non può attaccare, stessa cosa al momento di un combattimento combinato. Può difendersi solamente se è attaccato direttamente (si può attaccare solo un personaggio ferito per volta). Se un personaggio ferito vince un combattimento, il suo o i suoi assalitori sono feriti.

## Schema 4

**MECHANORK**

**MAGO**

**CHIERICO**

**GUERRIGERO**

**PASSA-MURI**



**DUNGEON TWIS**



La **Ladra** può passare al di sotto del **Mago** ma non ci si può fermare. Non può lasciargli la sua **Corda** ma può scambiare invece la sua **Pozione di velocità** con la **Corda**, e poi proseguire la sua strada.

### Utilizzare la capacità speciale di un personaggio

Ogni personaggio dispongono di capacità speciali. Certe sono permanenti e non necessitano di PA, altre necessitano di 1 PA per attivarle. Riferirsi alla descrizione dei personaggi per conoscerne le capacità speciali di ciascuno. Salvo indicazione contraria, un personaggio ferito non può utilizzare più nessuna delle sue capacità speciali, che siano permanenti o meno.

### Utilizzare la capacità speciale di un oggetto

Come per i personaggi, anche gli effetti di certi oggetti sono permanenti, e non necessitano di PA per essere utilizzati, mentre di altri necessitano di 1 PA per essere attivati. Gli oggetti i cui effetti sono permanenti restano nel labirinto, mentre gli oggetti il cui utilizzo costa 1 PA, di norma sono ritirati dal gioco dopo l'utilizzo. Un personaggio ferito non può utilizzare più un oggetto che possiede un costo di attivazione in PA, poiché non può effettuare più nessuna azione.

### Gli oggetti

Un personaggio può trasportare solamente un oggetto o un ferito. Per raccogliere un oggetto o un ferito basta passare o fermarsi sulla casella dove si trova.

Ciò non costa PA e fa parte del movimento del personaggio. Un personaggio può depositare anche un oggetto o un ferito al momento del suo movimento su una casella senza che ciò gli costi nulla. Tuttavia, occorre che sia rispettata la seconda regola d'oro, e che nessun oggetto o ferito sia depositato su un **Fosso** (tranne se si tratta di una **Corda**), o su tutt'altra casella che non può contenere altro. Non si possono mai avere più di due oggetti sulla stessa casella.

Un personaggio che passa su una casella occupata da un ferito (amico o nemico) ed un oggetto, può recuperare l'oggetto senza costi supplementari. Quando uno dei vostri personaggi passa su un altro personaggio dello stesso colore, potete anche dare o scambiare gli oggetti e/o i feriti come meglio desiderate tra i due personaggi senza costi supplementari. Ma alla fine di ogni azione, la seconda regola d'oro deve sempre essere rispettata (al massimo 1 personaggio + 1 oggetto o 1 personaggio + 1 ferito per casella).

I personaggi blu possono trasportare e possono utilizzare gli oggetti gialli e viceversa.

Gli oggetti o i feriti sono messi sempre sotto i personaggi che li trasportano. In qualsiasi momento, i giocatori possono guardare la pedina che si trova sotto qualsiasi personaggio, amico o nemico.

**Esempio:** la **Ladra** gialla trasporta una **Corda**. Il **Mago** giallo trasporta la **Pozione della Velocità** e si trova a 4 caselle dalla **Ladra**. Il giocatore giallo spende 1 PA per spostare la sua **Ladra** di 5 caselle. Quest'ultima passa sul **Mago** giallo. Al momento del suo passaggio essa gli dà la **Corda** e prende la **Pozione della Velocità** Senza costi supplementari. Questa azione fa parte del suo movimento (schema 5).



**Schema**

**6**

**SALTO AUTORIZZATO**

**SALTO VIETATO**

### **Trasporto di feriti**

I feriti possono essere trasportati come gli oggetti dai personaggi del loro stesso colore. Tutte le regole che si applicano agli oggetti sono valide per i feriti. Se un personaggio che trasporta un ferito perde un combattimento, il ferito è eliminato ed il personaggio che lo trasportava diventa ferito a sua volta.

### **Uscita di un personaggio dal labirinto**

Appena uno dei vostri personaggi entra in una delle 10 caselle della zona di partenza nemica, esso è uscito dal labirinto. Ritiratelo dalla partita e piazzatelo davanti a voi. Questo vi vale 1 PV. Non è possibile restare sulla zona di partenza avversaria o spostarsi. Invece, i vostri personaggi possono spostarsi, restare e combattere sulla vostra propria zona di partenza.

Potete effettuare un'uscita passando su un ferito avversario situato sulla sua zona di partenza. Potete ingaggiare anche un combattimento contro un personaggio avversario sulla sua zona di partenza, finché il vostro personaggio che attacca è ancora in una stanza e che non è uscito dal labirinto.

Se un personaggio esce sulla zona di partenza avversaria trasportando un ferito, questo è salvato, esce dal gioco, ma non vale nessun PV.

Se un personaggio esce sulla zona di partenza avversaria trasportando un oggetto, questo viene scartato tranne se si tratta del **Tesoro** che vale 1 PV supplementare (piazzate il Tesoro davanti a voi per ricordarvi).

### **Carte Salto**

Ogni giocatore dispone di 3 carte Salto per tutta la durata della partita. Potete giocare una carta Salto su uno dei vostri personaggi che si trova davanti ad un **Fosso**. Il vostro personaggio può saltare sopra il **Fosso** e può ritrovarsi su una casella appena dietro (schema 6). Una carta Salto vi permette di spostarvi di due caselle: la prima casella superata deve essere il **Fosso**, il personaggio che atterra poi deve scegliere una casella adiacente al **Fosso**. Si chiama casella valida, ogni casella sulla quale questo personaggio può finire il suo movimento rispettando anche la seconda regola d'oro.

Giocare una carta Salto costa 1 PA. Le carte Salto utilizzate sono scartate coperte con le carte Combattimento già utilizzate.

Non si può saltare sopra un **Fosso** occupato da un personaggio sano o ferito.

### **Fossi e Feriti**

Solo la **Ladra** o un personaggio munito di una **Corda** possono fermarsi su un **Fosso**. Una **Ladra** ferita su un **Fosso** muore immediatamente.

Un personaggio ferito con una **Corda** su un **Fosso** resta là finché alla fine non è recuperato da un personaggio amico. Se un personaggio è ferito su un **Fosso** con una **Corda** e un personaggio avversario passa su questo ferito e gli prende la **Corda**, il ferito è ucciso sul colpo ed il suo avversario guadagna il PV che corrisponde alla sua morte.



Non si può provocare la morte di uno dei propri personaggi in questo modo.

### **Fase 3: recupero delle carte Azione**

Se il giocatore attivo non possiede più alcuna carta Azione in mano, esso recupera in mano tutte le sue carte. Questo giocatore ha appena realizzato un ciclo completo di carte Azioni.

### **Fine della partita**

Il gioco si conclude quando un giocatore ha raggiunto 5 PV. Il giocatore attivo finisce allora il suo turno utilizzando, se desidera, tutte le sue azioni restanti. Può così continuare a segnare dei punti vittoria se ne ha la possibilità. Il vincitore è il giocatore che possiede il più alto numero di PV alla fine di questo turno.

### **Regole opzionali**

Utilizzare le figure in cartone.

Appena un personaggio è rivelato potete sostituire la sua pedina con la figurina in cartone corrispondente. Quando un personaggio è ferito, sostituite la sua figurina con la pedina corrispondente scoperta. Si utilizzerà di nuovo la figura di cartone quando il personaggio sarà curato.

### **Giocare con il tempo limitato**

In una partita di **Dungeon Twister**, le scelte e le possibilità che si offrono a voi sono molto numerose e la fortuna quasi inesistente. Per questo fatto, certi giocatori possono passare un po di tempo a provare ad ottimizzare il loro turno.

Dopo la vostra 2° o 3° partita è caldamente consigliato giocare a **Dungeon Twister** con limitazioni di tempo. Ogni giocatore dispone di 2 minuti per giocare il suo turno. Quando il tempo di un giocatore è terminato il suo turno si ferma immediatamente anche se non ha finito tutte le sue azioni.

Al momento della rivelazione di una stanza, il vostro avversario dispone di 5 secondi per piazzare gli oggetti del vostro colore, e questo a partire dal momento in cui voi avete anche collocato tutto ciò che avevate da piazzare in questa stanza. Se non lo fa nel tempo stabilito voi vi piazzate anche i vostri oggetti.

Al momento di un combattimento, anche il vostro avversario dispone di 5 secondi per piazzare una carta

Combattimento, a partire dal momento in cui avete piazzato la vostra. Se non piazza niente nei 5 secondi, si considera che ha piazzato la sua carta Combattimento +0. Avete diritto a 1 minuto supplementare quando uno dei vostri personaggi beve una **Pozione di velocità**.

### **Giocare con un punteggio elevato di punti vittoria**

Se desiderate giocare delle partite più lunghe, vi suggeriamo di passare il numero di PV da 5 a 6, 7 addirittura 8. Le partite sono differenti, talvolta più emozionanti, e vi permettono di vedere tutti i vostri personaggi entrare in azione, contrariamente ad una partita con 5 PV che è certamente veloce ma durante la quale certi personaggi restano talvolta inutilizzati.

I giocatori devono convenire all'inizio della partita con quanti PV devono giocare.

### **Partita iniziale (regole semplificate)**

Il labirinto è composto da 6 stanze (3 paia). Si utilizzano normalmente le zone di partenza. Ogni giocatore utilizza 6 personaggi e 4 oggetti. Ritirate la **Passa-muri** ed il **Mechanork**, così come la **Pozione di velocità** e l'**armatura**. Ogni giocatore deve piazzare 4 personaggi sulla sua zona di partenza. Ogni giocatore deve piazzare i suoi 4 oggetti ed i 2 personaggi restanti sui tabelloni in modo che ci siano 2 pedine per stanza. La partita si svolge in 5 PV.

### **Handicap**

**Dungeon Twister** non essendo basato sulla fortuna, è molto difficile per un principiante di vincere contro un avversario esperto. In tali situazioni è caldamente consigliato dare un handicap al giocatore più esperto (si abitua così a giocare correttamente).

Il giocatore esperto che accetta l'handicap deve iniziare la partita con 4 o 7 personaggi, in funzione della differenza di livello stimato tra i due giocatori. 4 personaggi devono sempre essere piazzati sulla zona di partenza al momento del piazzamento. Quando si gioca una partita con handicap, la capacità massima di ogni stanza, in numero di pedine, non può essere raggiunta. Per un handicap ancora più elevato, è possibile ritirare delle carte combattimento dal suo mazzo di partenza (quelle di valore più elevato, beninteso).

Prendiamo come esempio un adulto molto esperto contro un bambino che esordisce. L'adulto potrà iniziare la partita con 5 personaggi e tutte le sue carte tranne le carte Combattimento 5 e 6.

In una partita ad handicap la vittoria si raggiunge sempre con 5 PV.

## Tabella degli Handicap

Livello dei giocatori	Numero di personaggi	Carte in meno
Giocatore molto esperto contro giocatore esperto	6	--
Giocatore molto esperto contro buon giocatore	5	--
Giocatore molto esperto contro esordiente	6	5 e 6
Giocatore molto esperto contro novizio	5	5 e 6
Giocatore esperto contro buon giocatore	6	--
Giocatore esperto contro esordiente	5	6
Giocatore esperto contro novizio	4	6
Buon giocatore contro esordiente	6	--
Buon giocatore contro novizio	6	6

## Descrizione dei personaggi



### Chierico

Movimento: 4  
Forza: 2

#### Cure

Il **Chierico** può curare un ferito su una casella adiacente per 1 PA. Girate con la faccia visibile il personaggio ferito. Il personaggio curato non può fare niente altro questo turno. Il **Chierico** non può curare sé stesso e non può curare neanche un ferito che trasporta: deve depositarlo su una casella adiacente prima di poterlo guarire. Il **Chierico** non può curare un ferito attraverso un **Erpice** chiuso. Niente impedisce al **Chierico** di curare un personaggio avversario (sebbene questo sia di scarso interesse).



### Goblin

Movimento: 4  
Forza: 1

Il **Goblin** non ha nessuna capacità speciale se non quella di valere 2 PV per il suo proprietario se esce dal labirinto.



### Guerriero

Movimento: 3  
Forza: 3

#### Rompere gli erpici

Un **Guerriero** davanti ad un **Erpice** chiuso può romperlo per 1 PA. Il **Guerriero** deve trovarsi su una delle 2 caselle adiacenti all'**Erpice**. Piazzate un marker erpice rotto sull'**Erpice**. Non può più essere richiusa dalla **Ladra**. Ogni personaggio può attraversarla adesso.



### Mago

Movimento: 3  
Forza: 3

#### Levitazione

Il **Mago** dispone di una capacità permanente di levitazione che gli permette di passare al disopra dei **Fossi** ed i personaggi nemici (sani o feriti), nel momento del suo movimento (nessun costo supplementare). Non può fermarsi tuttavia su un personaggio o su una



**Fossa** (deve fermarsi su una casella valida e deve rispettare la seconda regola d'oro). Questa capacità magica fa di lui un personaggio volante.

### Conoscenza

Il **Mago** ha la conoscenza, ed è dunque il solo capace di utilizzare il **Bastone di palla di fuoco**, sebbene altri personaggi possano trasportarlo.



### Mechanork

Movimento: 3  
Forza: 2

### Manovra

Un **Mechanork** su un **Meccanismo di rotazione** può attivare la rotazione della stanza nel senso che vuole per 1 PA per quarto di giro. Può attivare anche la rotazione della stanza gemella (stesso colore e stesso numero), nel senso che desidera. Solo i colori ed i numeri sono presi in considerazione da un **Mechanork**, non tiene mai conto del senso delle frecce.



### Passa-muri

Movimento: 4  
Forza: 1

### Attraversa i muri

La **Passa-muri** può attraversare un muro per 1 PA. Deve trovarsi davanti al muro, spendere 1 PA e spostarsi sulla casella adiacente dall'altra parte del muro (vedere schema 7). Questo spostamento non conta come un movimento, ed è a pieno titolo un'azione. Questa capacità non gli permette di scoprire una nuova stanza attraverso un muro (vedere schema 2). Questa capacità non gli permette di attraversare un **Erpice** chiuso.



### Troll

Movimento: 2  
Forza: 4

### Rigenerazione

Se è ferito, il **Troll** può rigenerarsi per 1 PA. Girare la sua pedina con la faccia visibile. Un **Troll** non può rigenerarsi durante il turno dove è stato ferito. Nel turno dove si rigenera, il **Troll** non può effettuare nessuna altra azione. La **Palla di fuoco** distrugge immediatamente il **Troll**, e non può rigenerarsi dunque. Questa capacità speciale funziona, ovviamente lo stesso se il **Troll** è ferito.



### Ladra

Movimento: 5  
Forza: 2

### Acrobazia

La **Ladra** può passare e può fermarsi sulle **Fosse** al momento del suo movimento. Finché la **Ladra** resta su una **Fossa**, gli altri personaggi dello stesso colore possono passare sopra essa senza difficoltà. Questa capacità non funziona se la **Ladra** è ferita su una **Fossa**, se una **Ladra** è ferita su una **Fossa** senza **Corda**, muore immediatamente.

### Uncinare gli erpici

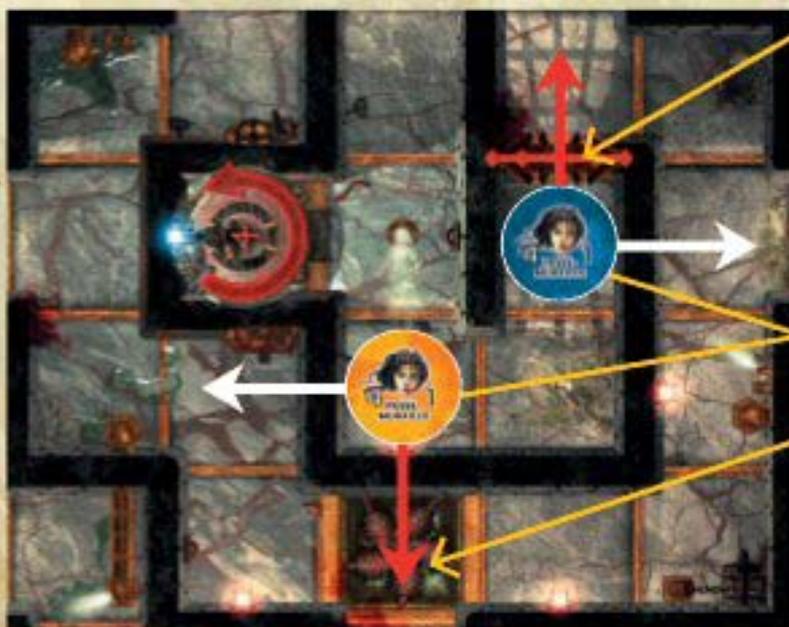
Una **Ladra** davanti ad un **Erpice** chiuso può aprirlo per 1 PA. La **Ladra** deve trovarsi su una delle 2 caselle adiacenti all'**Erpice**. Piazzate un marker di **erpice** aperto sull'**Erpice**. Ogni personaggio può attraversare adesso questo **Erpice**. Una **Ladra** davanti ad un **Erpice** aperto può richiuderlo per 1 PA. La **Ladra** deve trovarsi su una delle 2 caselle adiacenti all'**Erpice**. Ritirate il marker di erpice aperto sull'**Erpice**. Ora, nessun personaggio può più attraversare questo **Erpice** prima che sia di nuovo aperto o rotto.



PIAZZAMENTO VIETATO



PIAZZAMENTO CONSENTITO



ERPICE

PASSA-MURI

FOSSO



## Descrizione degli oggetti



### Armatura

Il personaggio che porta l'**armatura** vede il suo valore di combattimento aumentato di 1 punto in difesa soltanto. Questo vuol dire che beneficia unicamente di questo bonus quando è attaccato. Un personaggio ferito che porta una **Armatura** beneficia di questo vantaggio se è attaccato.



### Bastone di palla di fuoco

Solo il **Mago** può utilizzare il **Bastone di palla di fuoco** (per 1 PA). Scartate la pedina dopo l'uso. La **Palla di fuoco** elimina immediatamente il primo personaggio (sano o ferito) situato in linea di vista del suo utilizzatore (è quest'ultimo che sceglie la direzione del tiro). La **Palla di fuoco** non attraversa né i muri, né gli **Erpici** chiusi, né i personaggi che siano sani o feriti, amici o nemici. La **Palla di fuoco** può passare invece al di sotto delle **Fosse**, degli oggetti, dei **Meccanismi di Rotazione** ed attraverso gli **Erpici** aperti o rotti. Un personaggio oltre il **Mago** può trasportare il **Bastone di palla di fuoco** ma non può utilizzarlo. La **Palla di fuoco** non colpisce gli oggetti ma se tocca un personaggio che porta un ferito, i due sono uccisi.



### Corda

Un personaggio che trasporta una **Corda** può passare e può fermarsi sulle **Fosse** durante il suo turno come una **Ladra**. Ogni personaggio può passare o può fermarsi su una **Fossa** finché una **Corda** vi si trova sopra. Un personaggio che passa su una **Fossa** che contiene una **Corda** può recuperarla al momento del suo movimento senza costo supplementare (lasciando la **Fossa**).



### Spada

Il personaggio che trasporta la **spada** vede il suo valore di combattimento aumentato di 1 punto ma unicamente quando attacca (mai quando si difende).



### Pozione di velocità

Il personaggio che trasporta la **Pozione di velocità** può berla per 1 PA. Questo personaggio beneficia immediatamente di 4 PA utilizzabili unicamente da lui e durante questo turno. Le azioni inutilizzate sono perse alla fine del turno. È possibile alternare le azioni di questo personaggio con le azioni dei vostri altri personaggi. Tenete due conti separati: una per le azioni che provengono dalle carta Azioni giocate all'inizio del turno, l'altro per le azioni guadagnate grazie alla **Pozione di velocità**. Scartate la **Pozione di velocità** dopo averla utilizzata.

## Schema

## 8

- PIAZZAMENTO VIETATO
- PIAZZAMENTO CONSENTITO

### Troll

Il troll può attraversare il **Fosso**. Può prendere anche la **Corda** e può continuare il suo spostamento con essa.



### GUERRIERO

Il **Guerriero** blu può passare sul **Fosso** dove si trova il **Chierico** perché quest'ultimo è del suo stesso colore.

### CHIERICO

### CORDA



# DUNGEON TWIS



## Tesoro

Un **Tesoro** riporta 1 PV supplementare se un personaggio che lo trasporta esce dal labirinto. Mettete il **Tesoro** davanti a voi con i vostri altri punti vittoria.



## Descrizione degli elementi scenici



### Casella del suolo

È la casella base del gioco Dungeon Twister. Quando si rivela una stanza, gli oggetti ed i personaggi possono essere messi su delle caselle di questo tipo.



### Erpice

Gli **Erpici** possono essere aperti da una **Ladra** o rotti da un **Guerriero**. Finché è rotto, nessun personaggio può attraversarli. Gli **Erpici** bloccano le linee di vista.



### Meccanismo di rotazione

Ogni stanza comprende un **Meccanismo di rotazione**. È da questa casella che un personaggio può far ruotare la stanza dove si trova, o la stanza che porta lo stesso numero se è stata già rivelata. Quando si rivela una stanza, gli oggetti ed i personaggi possono essere messi su una casella di questo tipo.



### Muro

I muri del labirinto sono in generale invalicabili. Anche la **Palla di fuoco** non può distruggerli. La **Passa-muri** può utilizzare la sua capacità speciale per attraversarli. I muri bloccano le linee di vista.



### Fosso

Le caselle di **Fosso** sono degli ostacoli e non possono essere superate dai personaggi. Si può tuttavia saltarci sopra con un carta Salto o utilizzando la capacità speciale della **Ladra** o della **Corda**.

## Zona di partenza

È il luogo dove sono messi 4 dei vostri personaggi all'inizio della partita. È anche il luogo che il vostro avversario deve raggiungere per uscire dal labirinto. Sebbene prive di elementi di scenario, le caselle che costituiscono la zona di partenza di un giocatore non sono delle caselle di suolo.



## Glossario

**Adiacente:** in Dungeon Twister, due caselle sono adiacenti solamente se si toccano da un lato, e non per un angolo. Riassumendo, nessuna azione, spostamento o tiro sono autorizzati in diagonale. Mai. No, no, non insistete.

**Casella vuota:** una casella che non contiene nessuna pedina.

**Giocatore attivo:** giocatore di cui è il turno.

**Linea di vista:** linea diretta tra un personaggio ed i suoi bersagli. Una linea di vista non attraversa i muri, i personaggi (sani feriti), e gli **Erpici** chiusi. Una linea di vista può attraversare un oggetto, un **Meccanismo di rotazione** o un **Fosso**.

**Marker:** si chiama marker tutto ciò che non è né un personaggio, né un oggetto. Per esempio: erpici aperti o rotti. I marker non sono presi mai in considerazione per la seconda regola d'oro.

**Ostacolo:** elemento di scena che si può superare grazie ad un carta Salto o grazie alla capacità speciale di un personaggio o di un oggetto. Un **Fosso** è un ostacolo. Gli ostacoli non bloccano le linee di vista.

**Pedina:** i personaggi e gli oggetti sono delle pedine. Non possono esserci mai più di 2 pedine in una stessa casella (1 personaggio e 1 oggetto o 1 personaggio e 1 ferito amico per esempio), alla fine di un'azione. Le figure in cartone, in piombo o in resina sono considerate come e pedine se sostituiscono i personaggi od oggetti del gioco.

**Turno:** in Dungeon Twister, il termine turno è utilizzato per rappresentare il turno di un solo giocatore (fase 1, 2 e 3.). Un ciclo completo di carte Azioni dei due giocatori corrisponde dunque a 8 turni, 4 turni del giocatore blu e 4 turni del giocatore giallo.



# DUNGEON TWISTER

## Obiettivo del gioco

- Il vincitore è il primo giocatore che raggiunge 5 punti vittoria (chiamati PV).
- Guadagnate 1 PV quando eliminate un personaggio avversario.
- Guadagnate 1 PV quando fate uscire uno dei vostri personaggi dal labirinto.
- Il **Tesoro** vale 1 PV supplementare se uno dei vostri personaggi esce dal labirinto con il **Tesoro**.
- Il **Goblin** vale 2 PV quando esce dal labirinto (invece di 1 per gli altri personaggi).

## Sequenza di gioco

Al suo turno un giocatore deve risolvere le 3 seguenti fasi nell'ordine indicato :

- 1) giocare una carta Azioni.
- 2) utilizzare tutte o parte delle sue Azioni.
- 3) recuperare in mano le sue 4 carte Azioni se non ne ha più.

Utilizzare 1 PA vi permette di :

- Scoprire una stanza.
- Fare ruotare una stanza.
- Spostare un personaggio.
- Ingaggiare un combattimento.
- Utilizzare la capacità speciale di un personaggio.
- Utilizzare la capacità speciale di un oggetto.

## Spostare un personaggio

Al momento del suo movimento un personaggio può :

- Spostarsi su ogni casella adiacente (ivi compreso ritornare sui suoi passi).
- Passare sugli oggetti ed i feriti (amici o nemici), addirittura ci si può fermare (tranne su un personaggio ferito nemico).
- Passare sui personaggi del suo colore, ma non ci si può fermare.
- Passare o fermarsi su un **Meccanismo di rotazione**.
- Attraversare un **Erpice** aperto o rotto.

Invece non può :

- Spostarsi in diagonale.
- Passare o fermarsi su un **Fosso**.
- Passare o fermarsi su un personaggio nemico (tranne se è ferito).
- Attraversare un **Erpice** chiuso.
- Attraversare un muro.

Alla fine del suo movimento, un personaggio non può :

- Trovarsi sulla stessa casella di un personaggio che non è ferito (qualunque sia il suo colore).
- Trovarsi sulla stessa casella di un personaggio ferito avversario.
- Trovarsi su un **Fosso**.
- Trovarsi sulla stessa casella con due altre pedine (qualunque siano).

## Prima regola d'oro:

**un'azione deve essere totalmente risolta, prima di iniziarne un'altra**

## Seconda regola d'oro:

**non si possono mai avere due pedine in una casella alla fine di un'azione.**

1

0

M

R

R

R

M

R

- L'oggetto va scartato dopo l'utilizzo
- Uncinare gli erpici
- Lanciatore d'incantesimi
- Rubare
- Rompere gli erpici
- Rigenerazione
- Manovrare
- Acrobazia

L'autore desidera ringraziare i numerosi giocatori che sono partiti all'avventura ed alla scoperta di Dungeon Twister. Dei ricordi memorabili, un sogno diventato realtà per molti di noi. Sia detto passando, " oramai, non avete più bisogno di aspettare i miei prototipi per giocare!" Grazie a voi tutti ed io spero che continueremo a "Twister" le stanze insieme ancora per lunghi anni. Raphaël " Shadow" Puch, Olivier " Red Drago" Grassini, Yves " Mekanoark" Ley, Philippe " Télékinésiste" Maurel, Guillaume " No timer" Angousturès, Loïc Maitrehut, Zanna, Didier Cuiserix, Charly Morelli, Stéphane Martin, Jérôme e Karine Il hurric, Anita Teixeira, Bernard, Torrès, Benoît Mordelet, Dimitri Locatelli, Cyril Anaya, il Signore Phal, Jason Guillarmot, Illia Racunica, Matthieu Citton, Laurent Wozniak, Sylvie Damentko, Laurent Viillard, Daniele Sainz, Christophe Bolognino, Patrice " Uzul" Giorgi, Michel Leggero, Francesco Ioubaud, Olivier, Lavaud, Jérôme Gayol et L'entre Jeu, Christian Concas, Christian Schriek, Stéphane Abello, Nicolas Anton, Élimés Ley, Simba et Julie Valentin, Christophe Peres, Christine Hernandez-donné, Fabienne Roussel, Bruno Cathala, Eric et Catherine Esiwczak, Laveau Etienne, Fourage Jérôme, Feynos Paul, Lacurie Geoffrey, Simon Lefebvre, Jean Marc et Christine Guicheny, Marc Ladent et Sylvain Brel. Dungeon Twister è un gioco di Christophe Boelinger, edito dalla Asmodée éditions ed illustrato da Wayne Reynolds e Thierry Masson.

Troverete tutte le informazioni su: [www.dungeontwister.com](http://www.dungeontwister.com)

