



Per giocare con questa espansione è necessario possedere il gioco base Dangeon Twister.



#### Contenuto



- 8 nuove stanze



- 2 set di segnalini (uno per giocatore) che comprendono 8 personaggi novi e 6 oggetti



- 2 set di figure di cartone con i nuovi personaggi en 16 basi di plastica



- 2 linee di partenza



- 6 segnalini "muro rotto"



- 2 segnalini fossa (uno per ogni colore)



- 2 segnalini macerie (uno per ogni colore)

Puoi giocare anche partite di due giocatori a Dungeon Twister con il contenuto di questa scatola o mischiando i personaggi, stanze e oggetti di questa espansione con il contenuto di ogni altra scatola di Dungeon Twister.

Ogni giocatore sceglie 2 coppie di stanze, 8 pesonaggi e 6 oggetti.



Le stanze dovranno comunque essere 8 in totale.

La scelta dei personaggi e degli oggetti sarà legata dal tipo di scenario con il quale si vuol giocare o da regole speciali.

Se i giocatori scelgono di giocare con più di una scatola del gioco, ci sono 3 modi di farlo:



#### Scelta Libera (Forze Segrete)

Ogni giocatore sceglie un colore e prende tutti i personaggi e oggetti di quel colore dai set delle scatole disponibili di Dungeon Twister.

Ogni giocatore sceglie segretamente 8 personaggi e 6 oggetti da usare nella partita rimettendo nelle rispettive scatole quelli inutilizzati.

Ogni giocatore sceglie 2 paia di stanze. Le 8 stanze scelte vengono mischiate e piazzate a faccia in giù come si fa usualmente. Il setup ed il resto del gioco e seguono le regole base.



#### Scelta Comune (Forze Uguali)

Ogni giocatore sceglie un colore e prende tutti i personaggi e oggetti di quel colore dai set delle scatole disponibili di Dungeon Twister.

Quindi si sceglie in modo casuale chi è il primo giocatore.

Il primo giocatore sceglie una coppia di stanze, quindi l'altro giocatore sceglie un'altra coppia di stanze. Il primo giocatore sceglie la seconda coppia di stanze e quindi anche il secondo giocatore.

Le 8 stanze vengono mischiate e poste a faccia in giù a creare il labirinto.

I due giocatori pongono personaggi ed oggetti dietro il proprio schermo e inizia la scelta. Il primo giocatore sceglie un personaggio e lo pone sul tavolo a faccia in su in modo che il giocatore avversario possa vederlo. Quest'ultimo prende lo stesso personaggio. Quindi è il turno dell'avversario di scegliere un personaggio e porlo di fronte a se a faccia in su. Il primo giocatore sceglie anche lui lo stesso personaggio e si ricomincia fin quando tutti e 8 i personaggi con cui giocare sono stati scelti.

Si fa la stessa cosa fino a che anche i 6 oggetti sono stati scelti.

Alla fine della selezione ogni giocatore deve avere gli stessi 8 personaggi e 6 oggetti. Questi vengono messi dietro gli schermi ed il gioco procede come da regole base.

Se si sceglie di giocare con un handicap, il giocatore soggetto rimuove i personaggi dopo che il team è stato costruito segretamente. In questo modo l'avversario non conosce quali personaggi sono stati rimossi.



PALA  
& DRA

## Scenari

Giocare uno scenario significa giocare con specifici team di personaggi e stanze. Talvolta vengono aggiunte nuove regole speciali o elementi specifici dello scenario

## Descrizione dei nuovi personaggi



### Drago Rosso

Movimento: 0  
Combattimento: 6

Il Drago rosso non può muoversi se non attraverso l'uso di oggetti speciali (per esempio l'anello del teletrasporto) e non può saltare.

#### Sputa fuoco

Per 1 PA il Drago rosso può sputare fuoco sul primo personaggio che è visibile in linea retta (esattamente come la palla di fuoco) senza limiti di distanza. L'effetto è identico a quello della palla di fuoco, il personaggio colpito è immediatamente ucciso. Il Drago rosso può sputare fuoco quante volte si vuole durante una partita.

#### Prestigio

Un giocatore che uccide il Drago rosso ottiene 2 punti vittoria.



### Elfo

Movimento: 7  
Combattimento: 1

#### Agilità

L'Elfo può muoversi sopra le fosse durante il suo movimento ma non può fermarsi sopra.



## Fantasma

Movimento: 3  
Combattimento: 0

#### Incorporeo

Durante il suo movimento il Fantasma può passare attraverso ogni tipo di terreno o personaggio, ma non può finire la propria azione di movimento su loro. Deve finire il suo movimento su un quadrato valido del pavimento e seguire la 2° regola d'oro. Il fantasma non può trasportare o usare alcun oggetto (non può trasportare nemmeno personaggi feriti).

Può finire il suo movimento su un personaggio ferito amico o un oggetto.

Può attivare il meccanismo di rotazione.

Può passare attraverso qualsiasi ostacolo 3D, ma non può fermarsi sopra.

#### Immortale

Il fantasma è un personaggio immortale





## Golem

Movimento: 2  
Combattimento: 4

### Il rompimuri

Il Golem può rompere un muro adiacente alla sua posizione per 1 PA. Posiziona un segnalino muro rotto (vedi figura 1) sulla porzione di muro rotta. Quando rompe il muro il Golem non può muoversi automaticamente sul quadrato dietro il muro. Deve usare 1 PA per attivare il suo movimento e quindi attraversare il muro rotto. I segnalini di muro rotto sono posizionati solo su una delle stanze, quando il muro confina con 2 stanze, ed in particolare sulla stanza dove è disegnato il muro. Il segnalino segue la stanza nelle sue rotazioni. Le sezioni rotte sono considerate come le grate aperte o rotte per il movimento e la linea di vista. Il Golem può rompere solo 3 muri nell'intero gioco.



Per 2 PA il Golem azzurro può rompere il doppio muro a sud di esso e per un'ulteriore PA passare la breccia e raggiungere il tesoro

Per 3 PA il Golem azzurro può muovere sul pentacolo vicino al Fantasma. 1 PA per muoversi fino al muro a nord, 1 PA per rompere il muro, 1 PA per muoversi di 2 quadrati e finire il suo movimento sul pentacolo, vicino al Fantasma.

Da questo momento la stanza del pentacolo non dà alcun PV al giocatore giallo, fino a quando il Golem non è eliminato o mosso fuori dalla stanza del pentacolo

**Caso speciale:** Se due muri appartenenti a due stanze differenti, sono uno accanto all'altro, allora creano un doppio muro. Un Golem che vuole rompere un doppio muro deve spendere 2 PA per rompere entrambe i muri e piazzare un segnalino di muro rotto su ogni muro di ogni stanza.



## M Illusionista

Movimento: 4  
Combattimento: 1



### Illusionen

L'Illusionista può piazzare un segnalino Fossa ed un segnalino Frana per 1 PA. Questi sono illusioni che agiscono su tutti i personaggi, escluso l'illusionista che le ha create riconoscibili dal colore. Li può piazzare in ogni quadrato libero delle stanze in qualunque posto che si trova sulla linea dello sguardo dell'Illusionista. La Fossa è considerata come una normale fossa, per tutti i personaggi. La Frana non può essere attraversata da nessuno eccetto che dal Fantasma e blocca la linea di vista.

Solo l'Illusionista può passare attraverso l'illusione del proprio colore come su un normale pavimento, ma non vi può sostare. Per 1 PA l'Illusionista può rimuovere una delle sue illusioni e piazzarla in un qualsiasi altro posto nella sua linea di vista, oppure semplicemente toglierla per usarla più tardi. La fossa e la frana create dall'illusionista sono considerati dei segnalini che non incidono sulla 2° regola d'oro. Quando l'illusionista viene uccisa, tutte le sue illusioni vengono rimosse dal gioco, mentre se abbandona il labirinto rimangono.

### Poteri magici

L'Illusionista ha poteri magici come il Mago, e può usare l'incantesimo.



## Maestro d'armi

Movimento: 3  
Combattimento: 3

### Tecnica di combattimento

Quando il Maestro d'Armi viene ingaggiato in un combattimento, il giocatore che la controlla può guardare la carta combattimento del proprio avversario prima di giocare la sua. Questa regola vale anche quando il Maestro d'Armi viene ingaggiato in un gruppo di combattimento, ma non in un combattimento a lungo raggio. Se due Maestri d'Armi sono coinvolti in un combattimento si annullano a vicenda la propria prerogativa e il combattimento procede normalmente.





## 2 Paladino

Movimento: 4  
Combattimento: 3

### Resistenza

Il Paladino può portare 2 oggetti (vedi figura 2). È un'eccezione della 2° regola d'oro. Può portare 1 oggetto e 1 personaggio ferito, 2 oggetti o due personaggi feriti. Se un Paladino è ucciso mentre trasporta 2 oggetti, questi rimarranno impilati nella stessa casella fin quando qualche altro personaggio non passa e ne prende uno. Nessun personaggio si può fermare sui due oggetti impilati, a parte un'altro Paladino. Un Paladino che trasporta 2 oggetti uguali combina i loro effetti.

Il paladino non perde le sue caratteristiche se ferito.



## Borsaiolo

Movimento: 6  
Combattimento: 2

### Taccheggio

Il borsaiolo può rubare un oggetto da un personaggio nemico adiacente per 1PA.

Non può rubare un oggetto se già ne sta trasportando già un altro. Un personaggio ferito non è un oggetto e quindi non può essere rubato dal borsaiolo ad un personaggio nemico.

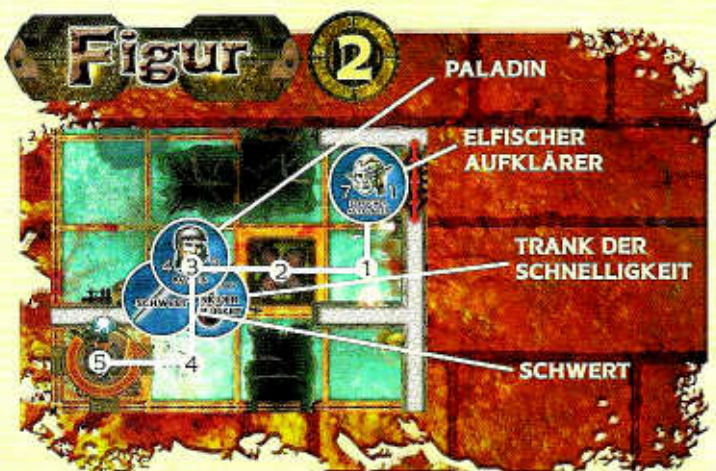


### Descrizione dei nuovi oggetti



## Anello del teletrasporto

Un personaggio qualsiasi può usare l'anello del teletrasporto per 1PA, per teletrasportarsi in un qualsiasi quadrato vuoto del pavimento di una stanza adiacente (mai nella stessa stanza). Dopo aver utilizzato l'anello va eliminato dal gioco.



Il Paladino è ferito. Stava trasportando la spada e la pozione della velocità. Lo Scout non può finire il suo movimento sul Paladino. Per 1 PA può passare sul Paladino, prendere la pozione della velocità e finire la sua mossa sul meccanismo di rotazione.



Il Drago Rosso vuole usare il suo anello per il teletrasporto per muoversi. Per 1 PA si può muovere su un qualsiasi quadrato marchiato con il simbolo in bianco del drago.

L'anello viene poi rimosso dal gioco.

DINE  
CHEN





## Scudo di fuoco

Un personaggio che trasporta lo scudo di protezione dal fuoco, è invulnerabile alla palla di fuoco ed al fuoco del drago rosso. Lo scudo può essere anche usato per passare in sicurezza sotto le rocce cadenti così come con ogni altro scudo.



## Chiave

Un personaggio che trasporta la chiave può aprire e chiudere una saracinesca per 1 PA (come la Ladra). Piazza o rimuovi il segnalino saracinesca aperta. La chiave è un oggetto comune; puoi prendere più di una chiave nel tuo team di partenza. La stessa chiave può essere usata più volte durante il gioco.



## Incantesimo

Questo oggetto può essere utilizzato solo da personaggi dotati di poteri magici (per esempio l'illusionista o il mago). Per 1 PA puoi prendere il controllo di un personaggio avversario presente nella stessa stanza del personaggio dotato di poteri magici che usa l'incantesimo, quindi l'incantesimo è rimosso dal gioco. Il giocatore che ha il controllo del personaggio incantato, esegue tre azioni valide (secondo le regole di DT) prima di terminare il proprio turno. Di tali azioni si deve tener conto separatamente. Possono essere alternate azioni dei propri personaggi con quelle del personaggio incantato, ma devono essere completate prima di iniziarne un'altra. Il personaggio incantato non può combattere con personaggi della propria squadra. Se il personaggio incantato combatte il giocatore che normalmente lo controlla sceglie la carta combattimento. Se invece il personaggio incantato salta è il giocatore che lo controlla durante l'incantesimo che gioca una propria carta salto. Se il personaggio incantato uccide un altro personaggio il PV va al giocatore che normalmente lo controlla. Per incantare un personaggio non è necessario che questo sia visibile ma solo che sia nella stessa stanza. Se durante il gioco si usa il timer si deve aggiungere 1 minuto per eseguire l'incantesimo.



## Spada ammazza draghi

Un personaggio che trasporta la spada ammazzadraghi aggiunge un valore di +4 nel combattimento contro i draghi. Un drago ferito attraverso la spada ammazzadraghi muore istantaneamente e da PV al possessore della spada.



## Descrizione delle nuove tipologie di stanze



## Nebbia

Un personaggio che occupa uno spazio nella Nebbia non può essere individuato. La palla di fuoco, le fiamme del drago o

l'incantesimo non hanno effetto su di lui. La linea di vista non può penetrare o passare attraverso la nebbia. Un carattere che è nella Nebbia, ha invece una vista chiara dell'esterno, anche se essa è bloccata da eventuali altri quadrati della stanza dove è presente la nebbia. Un personaggio nella nebbia può intercettare un personaggio fuori dalla nebbia. Un personaggio nella nebbia può essere ingaggiato in combattimento normalmente, e si può muovere attraverso i quadrati della stanza con la nebbia come se fossero normali quadrati di pavimento (vedi fig 4). I quadrati con la nebbia non sono considerati dei normali quadrati di pavimento, infatti quando viene rivelata una stanza in questi quadrati non possono essere posizionati nè oggetti, nè personaggi.



Il mago può uccidere il drago rosso con la sua palla di fuoco, ma non può uccidere il paladino in quanto la fossa tra di loro è immersa nella nebbia. L'illusionista trasporta l'incantesimo. Non può usarlo con il mago perchè questo è nella nebbia, ma può usarlo con il Mekanork. Con le tre azioni dell'incantesimo, il Mekanork può ruotare la stanza e salvare il drago rosso dalla palla di fuoco del mago, e poi muovere due volte per suicidarsi sotto le rocce cadenti, dando 1 PV al giocatore giallo.



**PALA & DRA**



## Rocce cadenti

Le rocce cadenti sono attivate appena un personaggio che non ha la possibilità di volare entra in questo quadrato, (infatti questo quadrato di pavimento nasconde un meccanismo che si attiva con il peso attivando la trappola. Un personaggio che entra su questo quadrato viene automaticamente ucciso (schiacciato dalle rocce) a meno che non stia trasportando uno scudo. Uno scudo usato in questo modo non viene scartato e protegge il personaggio nel suo movimento. Un personaggio che trasporta uno scudo può passare attraverso le rocce cadenti, ma muore se vi si ferma sopra. Personaggi che possono volare e il fantasma non attivano il meccanismo della trappola delle rocce cadenti.

Una carta salto può permetterti di superare questo quadrato senza attivare il meccanismo.

L'unico modo per prendere un oggetto posto sulla trappola delle rocce cadenti è quello di entrare nel quadrato trasportando lo scudo, lasciare lo scudo, prendere l'oggetto e andarsene con il nuovo oggetto.

Un personaggio volante può prendere l'oggetto passando attraverso le rocce cadenti. Un personaggio non può prendere l'oggetto saltando sopra la trappola. Infine se l'oggetto sulla trappola è uno scudo, ogni personaggio può passare liberamente sulla stessa. Gli oggetti non attivano le rocce cadenti.

Quindi personaggi volanti possono lasciare oggetti sulla trappola senza attivare il meccanismo.

Le rocce cadenti non bloccano la linea visiva e non possono essere attraversate con la corda.



DINE CHEN



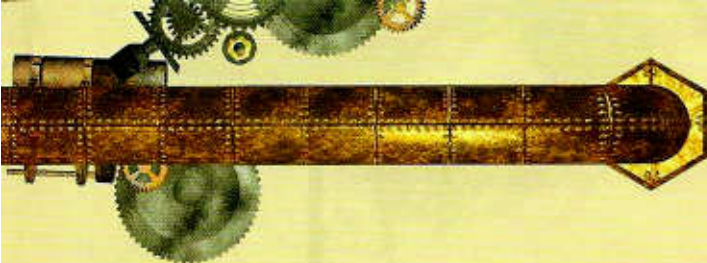
## Spaccatura

I personaggi non possono entrare in un quadrato con la spaccatura. I personaggi che possono volare e il fantasma possono passare attraverso i quadrati della spaccatura, ma non possono fermarsi. Tutti i personaggi possono saltare sopra i quadrati con la spaccatura, usando le normali regole di salto. La ladra non può passare sopra la spaccatura, né fermarsi sopra. La corda può essere usata per attraversare in sicurezza un quadrato con la spaccatura a volta. (vedi figura 5 e le spiegazioni su la corda nella pagina successiva)



Una corda può essere usata solo per attraversare un ostacolo su un quadrato per volta. Il Borseggiatore trasporta una corda. Per 1 PA può muoversi su 6 quadrati, e seguire la linea gialla o quella blu ma non la scorciatoia rossa.





## Fonte della gioventù

Un personaggio ferito adiacente alla fonte della gioventù può bere per 1 PA. Il personaggio ferito è curato e di nuovo in gioco (gira il segnalino faccia in su). Devi assolutamente rispettare la 2° regola d'oro dopo aver bevuto dalla fonte. Un carattere guarito può eseguire azioni nello stesso turno in cui ha bevuto dalla fonte. La fonte è un ostacolo 3D.



## Stanza del Pentacolo

La stanza del Pentacolo è un obiettivo. Il pentacolo è fatto di 4 quadrati. Un giocatore prende 1 PV fin quando è l'unico ad avere un personaggio (non ferito) del proprio colore su uno di questi 4 quadrati. Se personaggi di due o più colori (feriti o vivi) sono sui quadrati con il pentacolo nessuno ottiene punti vittoria aggiuntivi. I 4 quadrati del pentacolo non sono considerati normali quadrati di pavimento.

## DIE TURNIERE UND DIE PROMOTOUR:

Dungeon Twister eignet sich hervorragend, um Turniere zu spielen und durch eine Promotionstour wollen wir die Fangemeinde des Spiels stetig vergrößern.

Wir organisieren in ganz Deutschland ganzjährig Turniere und Spielenachmittage, in Spielefachgeschäften und bei Veranstaltungen. Fragt den Fachhändler in Eurer Nähe. Durch Teilnahme bei diesen Turnieren könnt Ihr euch für die Deutsche Meisterschaftsendrunde qualifizieren. Die Teilnehmer bei den deutschen Meisterschaften können sich dann für die Endrunde der Europameisterschaft qualifizieren.

Einzelheiten und Termine findet Ihr auf:

[www.dungeontwister.de](http://www.dungeontwister.de)



## Glossario



**Poteri magici:** poteri che abilitano alcuni personaggi (magici) ad usare gli incantesimi. Il mago e l'illusionista sono personaggi magici.



**Immortali:** alcuni personaggi, oggetti e terreni in espansioni future avranno effetti su personaggi immortali

**Oggetti 3D:** un ostacolo 3D blocca la linea di vista e il movimento. I personaggi non possono attraversare gli ostacoli 3D o fermarsi su essi. Solo i personaggi volanti possono attraversare gli oggetti 3D ma non vi si possono fermare (per esempio il fantasma).

**Oggetti comuni:** durante la formazione del team di gioco, alcuni oggetti possono essere presi in più copie, se il giocatore ha abbastanza segnalini di quell'oggetto. Corda e chiave sono oggetti comuni



## Chiarimenti



## Corda

La corda può essere usata per attraversare solo un ostacolo (per esempio la fossa o una spaccatura) per volta. Ciò significa il personaggio utilizzatore della corda deve andare da un quadrato di pavimento valido ad un altro di pavimento valido (la fossa o la spaccatura è tra i due quadrati validi). Alcuni movimenti possono essere fatti in linea retta altri ad L. Si deve immaginare la corda come legata in un punto sicuro da entrambe i lati.

