

UN JEU DE CHRISTOPHE BOELINGER

DUNGEON TWISTER

JEU DE BASE

RÈGLE
DU
JEU

ASMÔDÉE
éditions



Targane est une planète féerique peuplée d'un nombre incalculable de créatures toutes plus fantastiques les unes que les autres. Le personnage le plus influent, donc certainement le plus puissant, est un humain connu de tous sous le nom de l'Archimage. La légende raconte que l'Archimage, magicien suprême, serait le plus puissant de tous les sorciers de Targane. Toute sa vie, il s'est battu pour apprendre la magie et en découvrir ses moindres secrets. Maîtrisant tous les sortilèges connus de ce monde, sa quête pour le savoir le poussa à la découverte du pouvoir ultime... L'immortalité.

Certains elfes pensent qu'aujourd'hui l'Archimage aurait environ 3000 ans. C'est une longue vie pour quelqu'un qui a déjà goûté à tous les plaisirs de ce monde, découvert tous ses secrets et maîtrisé tout ce qui l'intéressait.

La richesse de l'Archimage était certainement équivalente à sa puissance et à son pouvoir. À l'approche de son premier millénaire d'existence, il eut pour ambition de se créer un royaume. Un vaste territoire composé de multiples contrées. Maîtrisant déjà le sort de téléportation, il voulait ainsi pouvoir changer de lieu aisément dès que la lassitude le pousserait à visiter de nouveaux paysages.

Allié de certains peuples mais haï par d'autres, il se fit construire, moyennant fortes récompenses, des châteaux et des forteresses personnelles dans chacune des régions qu'il souhaitait visiter. Une fois installé dans une région, il prenait ensuite tranquillement et sereinement le contrôle de celle-ci par l'argent, la diplomatie ou la force. L'Archimage repoussa ainsi son ennui de quelques siècles en séjournant alternativement dans ses divers châteaux. Mais 3000 ans c'est long... Il lui fallait trouver une autre solution pour ne pas mourir d'ennui sur ce monde. Une idée très novatrice, en tout cas pour l'époque, lui vint alors...

Il enrôla les nains et les gnomes pour creuser et construire des labyrinthes de salles mécaniques dans les catacombes de ses divers châteaux répartis à travers le monde. Chaque labyrinthe prenait plusieurs années à réaliser. Il lança donc plusieurs chantiers en simultanément. Ainsi naquirent les

labyrinthes souterrains : les Dungeon Twisters, dans lesquels l'odeur du sang se mêle à la moiteur de la vapeur et à la sueur des combattants.

Une fois les labyrinthes terminés, l'Archimage plaça de petites boules de cristal magique à chaque angle de couloir. Et dans la pièce la plus grande de sa richissime demeure, il couvrit chaque mur de miroirs magiques. Chacun de ces miroirs devait refléter ce qu'il se trame dans chaque couloir. L'Archimage, confortablement installé au centre de cette pièce, pourrait désormais observer chaque recoin du labyrinthe.

Pompant un peu de son énergie magique, il utilisa ses pouvoirs de téléportation pour amener dans l'arène les combattants de son choix, quelle que soit leur race, leur métier ou leur sexe... Des êtres vivants qu'il trouvait plus ou moins à portée, dans cette région ou dans les régions avoisinantes. Ces pauvres personnages, créatures, aventuriers ou animaux, se retrouvaient soudainement séparés de leur environnement naturel et projetés dans un cauchemar dont ils ne saisissaient pas le sens. Il leur fallait déjouer les pièges, se battre, survivre, comprendre le labyrinthe et trouver une issue.

Et tout cela, sous l'œil voyeur de l'Archimage. Sans le savoir, ces malheureuses victimes allaient faire office d'acteurs dans des scènes sanglantes dont l'unique but serait le divertissement de l'Archimage. Et même en cas de succès, que ce soit par la violence d'un combat ou par une évasion surprenante, aucune des créatures victorieuses n'entendrait jamais les applaudissements de l'Archimage...

BIENVENUE DANS LE DUNGEON TWISTER.



Introduction

Dungeon Twister vous permet de contrôler un groupe d'aventuriers capturés dans le Donjon d'un riche et puissant Sorcier. Celui-ci vous a téléporté dans ses catacombes dans l'unique but de s'amuser à vous regarder vous battre pour sortir de son infernal labyrinthe mécanique. Mais il vous faudra également lutter pour survivre à vos adversaires qui tentent eux aussi de sortir.

Matériel

Une boîte de base comporte :



• 8 salles carrées.



• 2 zones de départ (une par joueur).



• 2 paravents / aide de jeu.



• 2 séries de pions (une par joueur) comportant chacune 8 personnages et 6 objets.



• 2 séries de 8 figurines en carton et leurs 16 socles en plastique.



• 2 jeux de cartes (16 cartes par joueur) comportant chacun 9 cartes Combat, 3 cartes Saut et 4 cartes Actions.



• Plusieurs marqueurs de **Herse** ouverte/brisée.



• Plusieurs marqueurs pour compter les actions effectuées.

• 1 règle du jeu.

Nombre de joueurs

Une boîte de base permet de jouer à deux. Chaque boîte d'extension de **Dungeon Twister** apporte de nouvelles salles, de nouveaux personnages et de nouveaux objets. Les règles présentées ici sont prévues pour des joueurs expérimentés. Une version simplifiée du jeu est proposée en fin de règles.

But du jeu

- Le vainqueur est le premier joueur qui atteint 5 points de victoire (nommés PV dans la suite des règles).
- Vous gagnez 1 PV quand vous éliminez un personnage adverse.
- Vous gagnez 1 PV quand vous faites sortir un de vos personnages du labyrinthe.
- Le **Trésor** rapporte 1 PV supplémentaire si l'un de vos personnages sort du labyrinthe avec.
- Le **Gobelin** rapporte 2 PV quand il sort du labyrinthe (au lieu de 1 pour les autres personnages).
- On ne peut sortir du labyrinthe que par la zone de départ du joueur adverse (il faut donc traverser le labyrinthe pour y parvenir).
- Chaque joueur doit placer devant lui, en dehors du labyrinthe, les personnages adverses qu'il a éliminés, les **Trésors** et les personnages qu'il contrôle qu'il a fait sortir, afin que les PV gagnés soient visibles en permanence.

Mise en place

Mélangez bien les 8 salles et, sans en prendre connaissance, placez-les face cachée pour former un labyrinthe, en longueur, de 2 salles sur 4. Chacun choisit une couleur et place sa zone de départ devant lui à une extrémité (voir schéma 1).

Chaque joueur déploie son paravent et cache derrière les 14 pions à sa couleur (8 personnages et 6 objets). Il prend également les 16 cartes à sa couleur et les place devant lui en une pile face cachée. Ces 16 cartes sont considérées comme étant dans la main du joueur en permanence. À chaque fois que le joueur devra jouer une carte il prendra son paquet de cartes restant et choisira la carte qu'il préfère. Les joueurs ne piochent jamais les cartes au hasard dans leur paquet.

Choix de l'équipe de départ

Chaque joueur doit choisir secrètement 4 personnages parmi les 8 et les placer face cachée sur les 4 points à sa couleur de sa zone de départ.



Positions de départ des 4 personnages bleus



Positions de départ des 4 personnages jaunes



Nombre maximum de pions par salle lors de la mise en place

8 salles mélangées et placées face cachée

Placement des pions restants

On tire au sort le joueur qui va placer le premier pion. En commençant par lui, chaque joueur, en alternance, va placer sur les salles un de ses pions restant derrière le paravent (objet ou personnage). Chaque pion peut être placé sur n'importe quelle salle tant que le quota maximum de pions pour cette salle n'est pas dépassé (voir schéma 1). Tous les pions sont placés face cachée. On continue ainsi jusqu'à ce que les deux joueurs aient placé tous leurs pions (chaque salle aura alors atteint le maximum de pions autorisé). Il est interdit de regarder les pions déjà placés (même les vôtres).

Quand tous les pions sont placés, les joueurs révèlent simultanément leur équipe de départ en retournant les 4 personnages placés dans leur zone de départ respective. Les paravents peuvent alors être couchés et serviront désormais d'aide de jeu.

On procède maintenant à un nouveau tirage au sort afin de déterminer qui jouera en premier.

Séquence de jeu

À son tour un joueur doit résoudre les 3 phases suivantes dans l'ordre indiqué :

- 1) Jouer une carte Actions.
- 2) Utiliser tout ou partie de ses actions.
- 3) Récupérer en main ses 4 cartes Actions s'il n'en a plus. On appelle joueur actif le joueur dont c'est le tour.

Dans Dungeon Twister, aucune action, déplacement ou tir ne peut avoir lieu en diagonale !

Phase 1 :

jouer une carte Actions

Le joueur actif choisit une carte Actions de sa main et la pose face visible devant lui. Les cartes Actions déjà jouées par un même joueur sont empilées face visible de manière à ce que seule la dernière carte jouée soit visible. Quand un joueur n'a plus de cartes Actions en main, il récupère ses 4 cartes Actions (voir phase 3). On appelle cela un cycle complet de cartes Actions.

Au premier tour, le premier joueur ne peut jouer qu'une carte « 2 actions ». Ensuite, et durant tout le premier cycle de cartes Actions, un joueur ne peut jouer qu'une carte dont le nombre d'action est inférieur, identique ou supérieur de 1 à la plus haute carte Actions jouée depuis le début de la partie. Cette règle n'est valable que pour le premier cycle de cartes Actions.

Exemple : Alain joue en premier et pose donc obligatoirement la carte 2 actions. Julie joue en deuxième et peut poser ses cartes 2 ou 3 actions. Elle décide de jouer 3 actions. Alain peut désormais jouer jusqu'à 4 actions.

Si Julie n'avait joué que sa carte 2 actions, Alain n'aurait pu jouer que sa carte 3 actions.

À partir du moment où une carte 4 actions a été jouée, n'importe quel joueur peut jouer n'importe quelle carte Actions jusqu'à la fin de la partie.

Phase 2 :

utiliser tout ou partie de ses actions

Le joueur actif peut effectuer autant d'actions qu'indiqué sur la carte qu'il vient de jouer. Il n'est jamais obligé de toutes les utiliser. Les actions qui ne sont pas utilisées sont perdues et ne peuvent pas être conservées pour le tour suivant. On parlera de points d'action dans la suite des règles (notés PA). Une carte 4 actions vous donne le droit d'utiliser 4 PA pendant votre tour.

Utiliser 1 PA vous permet de :

- Découvrir une salle.
- Faire pivoter une salle.
- Déplacer un personnage.
- Engager un combat.
- Utiliser la capacité spéciale d'un personnage.
- Utiliser la capacité spéciale d'un objet.

Première règle d'or :

une action doit être totalement résolue avant d'en entamer une autre.



DUNGEON TWISTER

🌟 Découvrir une salle

Une salle ne peut être découverte (retournée face visible) que si l'un de vos personnages se trouve sur une case qui possède un accès direct vers cette salle avant qu'elle ne soit révélée (schéma 2). Tous les pions dans la zone de départ ont un accès direct aux deux salles les plus proches et peuvent donc les révéler pour 1 PA chacune.

Retirez tous les pions sur la salle à révéler. Sortez la salle de la structure par le coté et remplacez-la, face visible, comme indiqué sur le schéma 3. Le joueur qui a révélé la salle va placer en premier tous les pions qui se trouvaient sur la salle sauf les objets de sa couleur. Ces derniers objets seront ensuite placés par son adversaire. Les pions sont placés face visible à raison d'un seul pion par case. Chaque pion doit être placé sur une case de sol ou sur un **Mécanisme de rotation**.

🌟 Faire pivoter une salle

Chaque salle du labyrinthe dispose d'un mécanisme complexe et de rouages lui permettant de pivoter sur elle-même. Le **Mécanisme de rotation** qui déclenche ce mouvement est représenté par une flèche de couleur assortie d'un numéro placée dans une des cases de chaque salle. On appelle de telles cases un **Mécanisme de rotation**.

Pour 1 PA, un personnage se trouvant sur un **Mécanisme de rotation** peut faire tourner la salle dans laquelle il se trouve d'un quart de tour dans le sens indiqué par la flèche. Il peut dépenser 2 PA pour faire 1 demi-tour, ou 3 PA pour la faire tourner de 3 quarts de tour, etc.

Les salles fonctionnent par paire de couleur (elles sont aussi numérotées pour plus de facilité), tournant en sens inverse l'une de l'autre. Un personnage situé sur le mécanisme N°1 peut aussi choisir de faire pivoter à distance l'autre salle disposant d'un mécanisme portant le même numéro, et ce pour 1 PA par quart de tour. La salle visée tournera dans le sens indiqué par la flèche sur son propre plateau. En résumé, pour connaître le sens de rotation, on tient compte de la flèche imprimée sur la salle qui tourne. 1 PA ne permet de faire pivoter qu'une seule salle à la fois, jamais les deux en même temps.

Pour effectuer la rotation d'une salle, faites glisser le plateau hors de la structure, comme indiqué sur le schéma 3. Exécutez la rotation, puis remplacez le plateau dans la structure. Quand un joueur a effectué une rotation, il n'a pas droit de revenir en arrière si la nouvelle configuration ne lui convient pas. Aucun des pions qui se trouvent dans la salle ne changent de place lors d'une rotation.

🌟 Déplacer un personnage

Vous pouvez attribuer 1 PA à l'un de vos personnages afin de le déplacer. Le chiffre de gauche sur le pion personnage indique combien de cases ce personnage peut parcourir grâce à 1 PA (par exemple, la **Voleuse** peut parcourir 5 cases pour 1 PA).

Vous n'êtes jamais obligé de dépenser la totalité de votre mouvement. Rien ne vous empêche non plus de consacrer plusieurs PA à un même personnage afin de le déplacer plusieurs fois. Toutefois, un mouvement doit être totalement achevé avant d'en entamer un autre (première règle d'or).



Le **Guerrier** et le **Clerc** peuvent révéler la salle 1. Le **Magicien** peut révéler la salle 2. La **Passe-muraille** ne peut révéler aucune salle car deux murs le séparent des salles 1 et 2. Le **Méchanork** ne peut révéler aucune salle car il a été placé sur le **Mécanisme de rotation** et n'est donc adjacent à aucune salle non révélée.



- 1 Salle à révéler.
- 2 Retirez la salle à révéler de la structure.
- 3 et 4 Retournez la salle en soulevant le bord par lequel vous l'avez retiré.
- 5 Salle révélée.



Lors de son mouvement un personnage peut :

- Se déplacer sur toute case adjacente (y compris revenir sur ses pas).
- Passer sur les objets et les blessés (amis ou ennemis), voire s'y arrêter (sauf sur un personnage blessé ennemi).
- Passer sur les personnages de sa couleur, mais pas s'y arrêter.
- Passer ou s'arrêter sur un **Mécanisme de rotation**.
- Traverser une **Herse** ouverte ou brisée.

Par contre il ne peut pas :

- Se déplacer en diagonale.
- Passer ou s'arrêter sur une **Fosse**.
- Passer ou s'arrêter sur un personnage ennemi (sauf blessé).
- Traverser une **Herse** fermée.
- Traverser un mur.

À la fin de son mouvement (donc à la fin d'une action et avant d'en entamer une autre) un personnage ne peut pas :

- Se trouver sur la même case qu'un personnage qui n'est pas blessé (quelle que soit sa couleur).
- Se trouver sur la même case qu'un personnage blessé adverse.
 - Se trouver sur une **Fosse**.
 - Se trouver sur la même case que deux autres pions (quels qu'ils soient).

Seconde règle d'or :
il ne peut jamais y avoir plus de deux pions dans une case à la fin d'une action.



Les marqueurs de Herse brisée ou de Herse ouverte ne sont pas pris en compte puisqu'on les place entre deux cases.

Exemple : un personnage transportant un objet peut passer sur un autre personnage ami transportant aussi un objet, mais pas s'y arrêter en fin d'action.

Engager un combat

Engager un combat coûte 1 PA. Un personnage peut attaquer tout personnage adverse qui lui est adjacent. Engager un combat à travers un mur ou une **Herse** fermée est impossible.

Chaque joueur prend son paquet de cartes, choisit une carte Combat de sa main et la pose face cachée devant lui. Les deux cartes sont ensuite révélées et chaque joueur ajoute la valeur de sa carte Combat à la valeur de combat de son personnage (chiffre à droite sur le pion personnage).

Le joueur ayant le total le plus élevé remporte le combat et blesse son adversaire. Le personnage blessé est retourné face cachée.

En cas d'égalité rien ne se passe mais le joueur actif peut dépenser un nouveau PA pour attaquer une nouvelle fois.

Les cartes Combat utilisées sont défaussées et ne peuvent plus être utilisées jusqu'à la fin de la partie. Elles sont placées face cachée en une seule et même pile que les joueurs n'ont pas le droit de consulter. Seule la carte Combat +0 est toujours récupérée par son propriétaire.

Le joueur actif n'a pas le droit d'attaquer à nouveau un personnage qui vient d'être blessé (durant le tour en cours), même avec d'autres personnages.

Combats groupés

Lorsque plusieurs personnages sont en contact lors d'un combat, tous les personnages vivants (pas blessés) en contact participent au combat (voir schéma 4). L'attaquant fait alors la somme des potentiels de combat de tous ses

pions en contact avec un ou plusieurs adversaires et l'adversaire fait de même. Une seule carte Combat est jouée par chaque joueur. Tous les personnages du perdant sont blessés et retournés face cachée.

Dans l'exemple (schéma 4) le joueur bleu dépense 1 PA et déclare que son **Guerrier** attaque la **Passe-muraille** jaune. Comme le **Méchanork** bleu est aussi en contact de la **Passe-muraille**, le joueur bleu ajoute les valeurs de combat de son **Guerrier** et de son **Méchanork** (soit $3+2=5$). Le **Clerc** bleu ne peut pas participer au combat car il n'est en contact avec aucun personnage jaune. Le joueur jaune doit faire participer son **Magicien** et sa **Passe-muraille** dans ce combat car le **Magicien** est au contact du **Méchanork** bleu, lui-même attaquant (score de combat du joueur jaune $1+1=2$). Bleu joue une carte Combat +0, certain de sa victoire, jaune joue une carte Combat +4. Jaune l'emporte donc à 6 contre 5. Les pions **Guerrier** et **Méchanork** du joueur bleu sont blessés et retournés face cachée. Le personnage jaune adjacent au **Guerrier** bleu ne participe pas au combat groupé puisqu'il est blessé.

Par contre, si le **Guerrier** bleu avait attaqué le blessé jaune, le combat groupé aurait englobé les 3 personnages jaunes.

Personnages blessés

Lorsqu'un personnage est blessé, l'objet qu'il transportait est laissé sur sa case. Un blessé ne peut effectuer aucune action. Sa valeur de combat est de 0 mais il joue toujours une carte Combat s'il est attaqué dans les tours qui suivent. Si un personnage blessé perd un combat, il est éliminé. Le joueur l'ayant éliminé gagne 1 PV, prend le pion éliminé et le place devant lui. Un blessé ne pouvant pas effectuer d'action, il ne peut pas attaquer, même lors d'un combat groupé. Il ne peut que se défendre s'il est attaqué directement (on ne peut attaquer qu'un seul personnage blessé à la fois). Si un personnage blessé gagne un combat, son ou ses assaillants sont blessés.

Schéma 4



La **Voleuse** peut passer au-dessus du **Magicien** mais pas s'y arrêter. Elle ne peut pas lui laisser sa **Corde** mais peut par contre échanger sa **Potion de vitesse** contre la **Corde**, puis poursuivre son chemin.

Utiliser la capacité spéciale d'un personnage

Chaque personnage dispose de capacités spéciales. Certaines sont permanentes et ne nécessitent pas de PA, d'autres nécessitent 1 PA pour les activer. Reportez vous au descriptif des personnages pour connaître les capacités spéciales de chacun. Sauf précision contraire, un personnage blessé ne peut plus utiliser aucune de ses capacités spéciales, qu'elles soient permanentes ou non.

Utiliser la capacité spéciale d'un objet

Comme les personnages, les effets de certains objets sont permanents et ne nécessitent pas de PA pour les utiliser tandis que d'autres nécessitent 1 PA pour les activer. Les objets dont les effets sont permanents restent dans le labyrinthe alors que les objets dont l'utilisation coûte 1 PA sont généralement retirés du jeu après utilisation. Un personnage blessé ne peut plus utiliser un objet qui possède un coût d'activation en PA puisqu'il ne peut plus effectuer d'action.

Les objets

Un personnage ne peut transporter qu'un objet ou un blessé. Pour ramasser un objet ou un blessé il suffit de passer ou de s'arrêter sur la case où il se trouve. Cela ne coûte

pas de PA et fait partie du mouvement du personnage. Un personnage peut aussi déposer un objet ou un blessé lors de son mouvement sur une case sans que cela lui coûte quoi que ce soit. Toutefois, il faut que la seconde règle d'or soit respectée et qu'aucun objet ou blessé ne soit déposé sur une **Fosse** (sauf s'il s'agit d'une **Corde**) ou sur toute autre case ne pouvant pas en contenir. Il ne peut jamais y avoir deux objets sur la même case.

Un personnage passant sur une case occupée par un blessé (ami ou ennemi) et un objet peut récupérer l'objet sans coût supplémentaire. Quand l'un de vos personnages passe sur un autre personnage de la même couleur, vous pouvez également donner ou échanger les objets et/ou blessés comme bon vous semble entre les deux personnages sans coût supplémentaire. Mais à la fin de toute action, la seconde règle d'or doit toujours être respectée (1 personnage + 1 objet ou 1 personnage + 1 blessé par case au maximum).

Les personnages bleus peuvent transporter et utiliser les objets jaunes et vice versa.

Les objets ou blessés sont toujours placés sous les personnages qui les transportent. À tout moment, les joueurs peuvent regarder le pion qui se trouve sous n'importe quel personnage, ami ou ennemi.

Exemple : la **Voleuse** jaune transporte une **Corde**. Le **Magicien** jaune transporte la **Potion de vitesse** et se trouve à 4 cases de la **Voleuse**. Le joueur jaune dépense 1 PA pour déplacer sa **Voleuse** de 5 cases. Cette dernière passe sur le **Magicien** jaune. Lors de son passage elle lui donne la **Corde** et emporte la **Potion de vitesse** avec elle sans coût supplémentaire. Ces actions font partie de son mouvement (schéma 5).





Transport des blessés

Les blessés peuvent être transportés comme des objets par des personnages de la même couleur qu'eux. Toutes les règles s'appliquant aux objets sont valables pour les blessés. Si un personnage transportant un blessé perd un combat, le blessé est éliminé et le personnage qui le transportait devient blessé à son tour.

Sortir un personnage du labyrinthe

Dès que l'un de vos personnages pénètre sur l'une des 10 cases de la zone de départ adverse, il est sorti du labyrinthe. Retirez-le de la partie et placez le devant vous. Cela vous rapporte 1 PV. Il n'est pas possible de rester sur la zone de départ adverse ou de s'y déplacer. Par contre, vos personnages peuvent se déplacer, séjourner et combattre sur votre propre zone de départ.

Vous pouvez effectuer une sortie en passant sur un blessé adverse situé sur sa zone de départ. Vous pouvez aussi engager un combat contre un personnage adverse sur sa zone de départ, tant que votre personnage attaquant est encore dans une salle et qu'il n'est pas sorti du labyrinthe.

Si un personnage sort sur la zone de départ adverse en transportant un blessé, celui-ci est sauvé (sorti du jeu) mais ne rapporte pas de PV.

Si un personnage sort sur la zone de départ adverse en transportant un objet, celui-ci est défaussé sauf s'il s'agit du **Trésor** qui rapporte 1 PV supplémentaire (placez le **Trésor** devant vous pour vous en souvenir).

Cartes Saut

Chaque joueur dispose de 3 cartes Saut pour toute la durée de la partie. Vous pouvez jouer une carte Saut sur un de vos personnages qui se trouve devant une **Fosse**. Votre personnage peut sauter par-dessus la **Fosse** et se retrouver sur une case juste derrière (schéma 6). Une carte Saut vous permet de vous déplacer de deux cases : la première case franchie doit être la **Fosse**, le personnage atterrissant ensuite sur toute case valide de son choix et adjacente à la **Fosse**. On appelle case valide, toute case sur laquelle ce personnage peut terminer son mouvement tout en respectant la seconde règle d'or.

Jouer une carte Saut coûte 1 PA. Les cartes Saut utilisées sont défaussées face cachée avec les cartes Combat déjà utilisées.

On ne peut pas sauter par-dessus une **Fosse** occupée par un personnage vivant ou blessé.

Fosses et blessés

Seuls la **Voleuse** ou un personnage muni d'une **Corde** peuvent s'arrêter sur une **Fosse**. Une **Voleuse** blessée sur une **Fosse** meurt immédiatement. Un personnage blessé avec une **Corde** sur une **Fosse** y reste tant qu'il n'est pas achevé ou récupéré par un personnage ami. Si un personnage est blessé sur une **Fosse** avec une **Corde** et qu'un personnage adverse passe sur ce blessé et lui prend la **Corde**, le blessé est

tué sur le coup et son adversaire gagne le PV qui correspond à sa mort. On ne peut pas provoquer la mort d'un de ses propres personnages de cette façon.

Phase 3 : récupération des cartes Actions

Si le joueur actif ne possède plus aucune carte Actions en main, il récupère en main la totalité de ces cartes. Ce joueur vient de réaliser un cycle complet de cartes Actions.

Fin de la partie

Le jeu se termine quand un joueur a atteint 5 PV. Le joueur actif termine alors son tour en utilisant, s'il le souhaite, toutes ses actions restantes. Il peut ainsi continuer à marquer des points de victoire s'il en a la possibilité. Le vainqueur est le joueur qui possède le plus grand nombre de PV à la fin de ce tour.

Règles optionnelles

Utiliser les figurines en carton.

Dès qu'un personnage est révélé vous pouvez remplacer son pion par la figurine en carton correspondante. Lorsqu'un personnage est blessé, remplacez sa figurine par le pion correspondant face visible. On utilisera à nouveau la figurine lorsque le personnage sera soigné.

Jouer en temps limité

Dans une partie de **Dungeon Twister**, les choix et possibilités qui s'offrent à vous sont très nombreux et le hasard presque inexistant. De ce fait, certains joueurs peuvent passer un long moment à essayer d'optimiser leur tour.

Après votre 2^e ou 3^e partie il est très fortement conseillé de jouer à **Dungeon Twister** en temps limité. Chaque joueur dispose alors de 2 minutes pour jouer son tour. Quand le temps d'un joueur est écoulé son tour s'arrête immédiatement même s'il n'a pas terminé toutes ses actions.

Lors de la révélation d'une salle, votre adversaire dispose de 5 secondes pour placer les objets à votre couleur, et ce à partir du moment où vous avez vous même placé tout ce que vous aviez à placer dans cette salle. S'il ne le fait pas dans le temps imparti vous placez vous même vos objets.

Lors d'un combat, votre adversaire dispose également de 5 secondes pour poser une carte Combat, à partir du moment où vous avez posé la vôtre. S'il ne pose rien dans les 5 secondes, on considère qu'il a posé sa carte Combat +0.

Vous avez droit à 1 minute supplémentaire quand l'un de vos personnages boit une **Potion de vitesse**.

Jouer avec des scores de victoire plus élevés

Si vous souhaitez jouer des parties plus longues, nous vous suggérons de passer le nombre de PV de 5 à 6, 7 voire 8. Les parties sont différentes, parfois plus palpitantes, et vous permettent de voir tous vos personnages entrer en action, contrairement à une partie en 5 PV qui est certainement rapide mais durant laquelle certains personnages sont parfois inutilisés.

Les joueurs doivent convenir en début de partie en combien de PV ils vont jouer.

Partie d'initiation (règles simplifiées)

Le labyrinthe est composé de 6 salles (3 paires). On utilise normalement les zones de départ. Chaque joueur utilise 6 personnages et 4 objets. Retirez la **Passe-muraille** et le **Méchanork**, ainsi que la **Potion de vitesse** et l'**Armure**. Chaque joueur doit placer 4 personnages sur sa zone de départ. Chaque joueur doit placer ses 4 objets et les 2 personnages restants sur les plateaux à raison de 2 pions par salle. La partie se déroule en 5 PV.

Handicap

Dungeon Twister n'étant pas basé sur la chance, il est très difficile pour un débutant de gagner face à un adversaire confirmé. Dans de telles situations il est fortement conseillé de donner un handicap au joueur le plus expérimenté (comme cela se fait couramment au go).

Le joueur expérimenté acceptant le handicap doit démarrer la partie avec 4 à 7 personnages, en fonction de la différence de niveau estimée entre les deux joueurs. 4 personnages doivent toujours être placés sur la zone de départ lors de la mise en place. Lors d'une partie avec handicap, la capacité maximale de chaque salle, en nombre de pions, peut ne pas être atteinte. Pour un handicap encore plus élevé, il est possible de retirer des cartes combat de son paquet de départ (celles de valeur les plus élevées, bien entendu).

Prenons comme exemple un adulte très expérimenté contre un enfant qui débute. L'adulte pourra démarrer la partie avec 5 personnages et toutes ses cartes sauf les cartes Combat 5 et 6.

Lors d'une partie à handicap la victoire se joue toujours en 5 PV.



Tableau de handicap

Niveau des joueurs	Nombre de personnages	Cartes en moins
Joueur très expérimenté contre joueur expérimenté	6	—
Joueur très expérimenté contre bon joueur	5	—
Joueur très expérimenté contre débutant	6	5 et 6
Joueur très expérimenté contre novice	5	5 et 6
Joueur expérimenté contre bon joueur	6	—
Joueur expérimenté contre débutant	5	6
Joueur expérimenté contre novice	4	6
Bon joueur contre débutant	6	—
Bon joueur contre novice	6	6

Description des personnages



Clerc

Mouvement : 4
Force : 2

Soins

Le **Clerc** peut soigner un blessé sur une case adjacente pour 1 PA. Retournez face visible le personnage blessé. Le personnage soigné ne peut rien faire d'autre ce tour-ci. Le **Clerc** ne peut pas se soigner lui-même et il ne peut pas non plus soigner un blessé qu'il transporte : il doit le déposer sur une case adjacente avant de pouvoir le guérir. Le **Clerc** ne peut pas soigner un blessé à travers une **Herse** fermée. Rien n'empêche le **Clerc** de soigner un personnage adverse (bien que l'intérêt en soit très limité).



Gobelin

Mouvement : 4
Force : 1

Le **Gobelin** n'a aucune capacité spéciale si ce n'est qu'il rapporte 2 PV à son propriétaire s'il sort du labyrinthe.



Guerrier

Mouvement : 3
Force : 3

Briser les herse

Un **Guerrier** devant une **Herse** fermée peut la briser pour 1 PA. Le **Guerrier** doit se trouver sur l'une des 2 cases adjacentes à la **Herse**. Placez un marqueur de herse brisée sur la **Herse**. Elle ne peut plus être refermée par la **Voleuse**. Tout personnage peut désormais la traverser.



Magicien

Mouvement : 4
Force : 1

Lévitiation

Le **Magicien** dispose d'une capacité permanente de lévitation qui lui permet de passer par dessus les **Fosses** et les personnages ennemis (vivants ou blessés) lors de son mouvement (aucun coût supplémentaire). Il ne peut toutefois pas s'arrêter sur un

personnage ou sur une **Fosse** (il doit s'arrêter sur une case valide et respecter la seconde règle d'or). Cette capacité magique fait de lui un personnage volant.

Érudit

Le **Magicien** est un érudit et il est donc le seul capable d'utiliser le **Bâton de boule de feu**, bien que d'autres personnages puissent le transporter.



Méchanork

Mouvement : 3
Force : 2

Bricolage

Un **Méchanork** sur un **Mécanisme de rotation** peut activer la rotation de la salle dans le sens de son choix pour 1 PA par quart de tour. Il peut également activer la rotation de la salle correspondante (même couleur et même numéro) dans le sens de son choix. Seules les couleurs et les numéros sont pris en compte par un **Méchanork**, il ne tient jamais compte du sens des flèches.



Passe-muraille

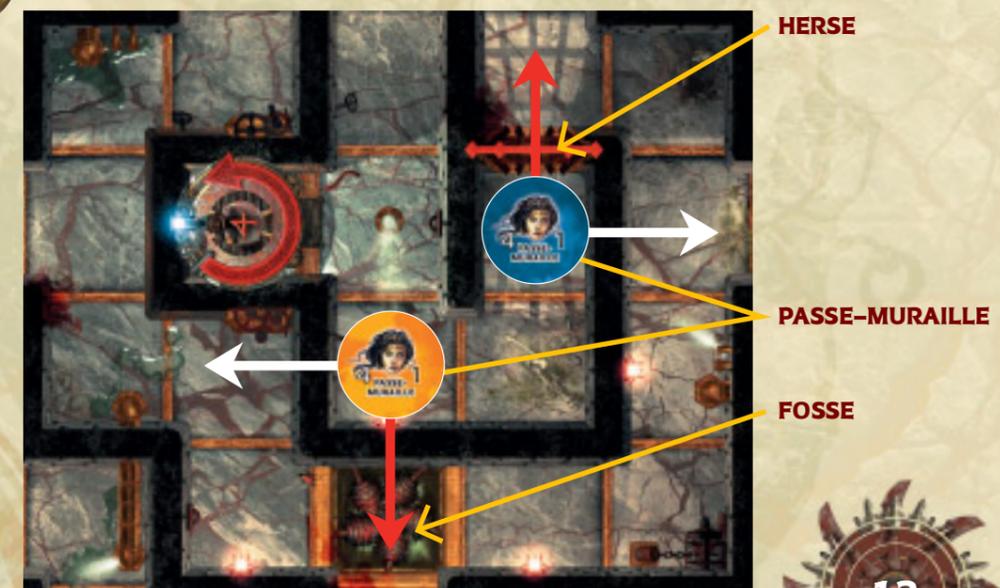
Mouvement : 4
Force : 1

Traverser les murs

La **Passe-muraille** peut traverser un mur pour 1 PA. Elle doit se trouver devant le mur, dépenser 1 PA et se déplacer sur la case adjacente de l'autre côté du mur (voir schéma 7). Ce déplacement ne compte pas comme un mouvement (c'est une action à part entière). Cette capacité ne lui permet pas de découvrir une nouvelle salle à travers un mur (voir schéma 2). Cette capacité ne lui permet pas de traverser une **Herse** fermée.

Schéma 7

→ DÉPLACEMENT INTERDIT
→ DÉPLACEMENT AUTORISÉ



Troll

Mouvement : 2
Force : 4

Régénération

S'il est blessé, le **Troll** peut régénérer pour 1 PA. Retournez son pion face visible. Un **Troll** ne peut pas régénérer durant le tour où il a été blessé. Durant le tour où il régénère, le **Troll** ne peut effectuer aucune autre action. La **Boule de feu** détruit le **Troll** immédiatement, il ne peut donc pas se régénérer. Cette capacité spéciale fonctionne, bien évidemment, même si le **Troll** est blessé.



Voleuse

Mouvement : 5
Force : 2

Acrobatie

La **Voleuse** peut passer et s'arrêter sur les **Fosses** lors de son mouvement. Tant que la **Voleuse** reste sur une **Fosse**, les autres personnages de la même couleur peuvent passer dessus sans difficulté. Cette capacité ne fonctionne pas si la **Voleuse** est blessée sur une **Fosse** (si une **Voleuse** est blessée sur une **Fosse** sans **Corde**, elle meurt immédiatement).

Crocheter les herse

Une **Voleuse** devant une **Herse** fermée peut l'ouvrir pour 1 PA. La **Voleuse** doit se trouver sur l'une des 2 cases adjacentes à la **Herse**. Placez un marqueur de herse ouverte sur la **Herse**. Tout personnage peut désormais traverser cette **Herse**. Une **Voleuse** devant une Herse ouverte peut la refermer pour 1 PA. La **Voleuse** doit se trouver sur l'une des 2 cases adjacentes à la **Herse**. Retirez le marqueur de herse ouverte sur la **Herse**. Désormais, aucun personnage ne peut plus traverser cette **Herse** avant qu'elle ne soit ouverte à nouveau ou brisée.

Description des objets



Armure

Le personnage qui porte l'**Armure** voit sa valeur de combat augmentée de 1 point en défense uniquement. C'est-à-dire qu'il bénéficie de ce bonus uniquement quand il est attaqué. Un personnage blessé qui porte une **Armure** bénéficie de cet avantage s'il est attaqué.



Bâton de boule de feu

Seul le **Magicien** peut utiliser le **Bâton de boule de feu** (pour 1 PA). Défaussez le pion après usage. La **Boule de feu** élimine immédiatement le premier personnage (vivant ou blessé) situé en ligne de vue de son utilisateur (c'est ce dernier qui choisit la direction du tir). La **Boule de feu** ne traverse ni les murs, ni les **Herses** fermées, ni les personnages qu'ils soient vivants ou blessés, amis ou ennemis. Par contre la **Boule de feu** peut passer au-dessus des **Fosses**, des objets, des **Mécanismes de Rotation** et à travers les **Herses** ouvertes ou brisées. Un personnage autre que le **Magicien** peut transporter le **Bâton de boule de feu** mais pas l'utiliser. La **Boule de feu** n'affecte pas les objets mais si elle touche un personnage qui porte un blessé, les deux sont tués.



Corde

Un personnage transportant une **Corde** peut passer et s'arrêter sur les **Fosses** pendant son tour comme une **Voleuse**. Tout personnage peut passer ou s'arrêter sur une **Fosse** tant qu'une **Corde** s'y trouve. Un personnage qui passe sur une **Fosse** qui contient une **Corde** peut la récupérer lors de son mouvement sans coût supplémentaire (en quittant la **Fosse**).



Épée

Le personnage qui transporte l'**Épée** voit sa valeur de combat augmentée de 1 point mais uniquement lorsqu'il attaque (jamais lorsqu'il se défend).



Potion de vitesse

Le personnage transportant la **Potion de vitesse** peut la boire pour 1 PA. Ce personnage bénéficie immédiatement de 4 PA utilisables uniquement par lui et durant ce tour. Les actions inutilisées sont perdues en fin de tour. Il est possible d'alterner les actions de ce personnage avec des actions de vos autres personnages. Tenez deux comptes séparés : l'un pour les actions provenant de la carte Actions jouée en début de tour, l'autre pour les actions gagnées grâce à la **Potion de vitesse**. Défaussez la **Potion de vitesse** après l'avoir utilisée.

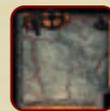


Trésor

Un **Trésor** rapporte 1 PV supplémentaire si un personnage le transportant sort du labyrinthe. Placez le **Trésor** devant vous avec vos autres points de victoire.



Description des éléments de décor



Case de sol

C'est la case de base du jeu Dungeon Twister. Lorsque l'on révèle une salle, les objets et les personnages peuvent être placés sur des cases de ce type.



Herse

Les **Herses** peuvent être ouvertes par une **Voleuse** ou brisées par un **Guerrier**. Tant que ce n'est pas le cas, aucun personnage ne peut les traverser. Les **Herses** bloquent les lignes de vue.



Mécanisme de rotation

Chaque salle comporte un **Mécanisme de rotation**. C'est de cette case qu'un personnage peut faire pivoter la salle où il se trouve (ou la salle qui porte le même numéro si elle a déjà été révélée). Lorsque l'on révèle une salle, les objets et les personnages peuvent être placés sur une case de ce type.



Mur

Les murs du labyrinthe sont en général infranchissables. Même la **Boule de feu** ne peut les détruire. La **Passe-muraille** peut utiliser sa capacité spéciale pour les traverser. Les murs bloquent les lignes de vue.



Fosse

Les cases de **Fosses** sont des obstacles et ne peuvent pas être franchies par les personnages. On peut toutefois sauter par-dessus avec une carte Saut ou utiliser la capacité spéciale de la **Voleuse** ou de la **Corde** pour le faire.

Zone de départ

C'est l'endroit où sont placés 4 de vos personnages au début de la partie. C'est aussi l'endroit que votre adversaire doit atteindre pour sortir du labyrinthe. Bien que dépourvue d'élément de décor, les cases qui constituent la zone de départ d'un joueur ne sont pas des cases de sol.



Glossaire

Adjacent : dans Dungeon Twister, deux cases ne sont adjacentes que si elles se touchent par un côté (et pas par un coin). En résumé, aucune action, déplacement ou tir n'est autorisé en diagonale. Jamais. Non, non, n'insistez pas.

Case vide : une case qui ne contient aucun pion.

Joueur actif : joueur dont c'est le tour.

Ligne de vue : ligne droite entre un personnage et sa cible. Une ligne de vue ne traverse pas les murs, les personnages (vivants ou blessés) et les **Herses** fermées. Une ligne de vue peut traverser un objet, un **Mécanisme de rotation** ou une **Fosse**.

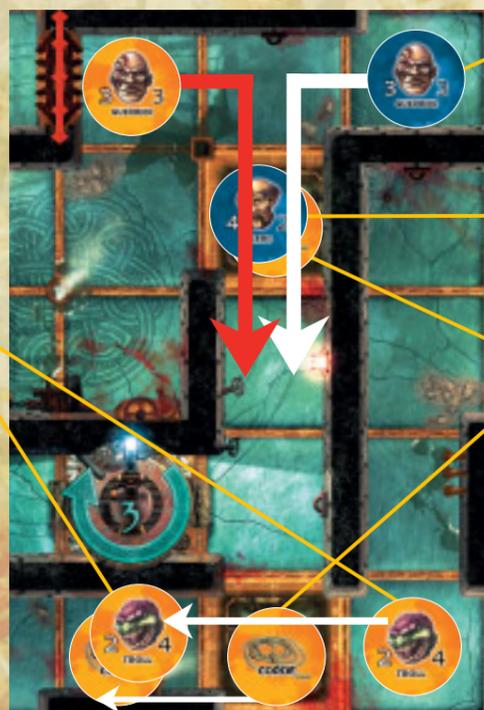
Marqueurs : on appelle marqueur tout ce qui n'est ni un personnage, ni un objet. Par exemple : herses ouvertes ou brisées. Les marqueurs ne sont jamais pris en compte par la seconde règle d'or.

Obstacle : élément de décor que l'on peut franchir grâce à une carte Saut ou grâce à la capacité spéciale d'un personnage ou d'un objet. Une **Fosse** est un obstacle. Les obstacles ne bloquent pas les lignes de vue.

Pions : les personnages et les objets sont des pions. Il ne peut jamais y avoir plus de 2 pions dans une même case (1 personnage et 1 objet ou 1 personnage et 1 blessé ami par exemple) à la fin d'une action. Les figurines en carton, en plomb ou en résine sont considérées comme des pions si elles remplacent les personnages ou objets du jeu.

Tour : dans Dungeon Twister, le terme tour est utilisé pour représenter le tour d'un seul joueur (phase 1, 2 et 3). Un cycle complet de cartes Actions des deux joueurs correspond donc à 8 tours (4 tours du joueur bleu et 4 tours du joueur jaune).

Schéma 8



GUERRIER

Le **Guerrier** bleu peut passer sur la **Fosse** où se trouve le **Clerc** car ce dernier est de la même couleur que lui.

CLERC

CORDE

TROLL

Le troll peut traverser la **Fosse**. Il peut aussi prendre la **Corde** et continuer son déplacement avec.

DUNGEON TWISTER

But du jeu

- Le vainqueur est le premier joueur qui atteint 5 points de victoire (nommés PV).
- Vous gagnez 1 PV quand vous éliminez un personnage adverse.
- Vous gagnez 1 PV quand vous faites sortir un de vos personnages du labyrinthe.
- Le **Trésor** rapporte 1 PV supplémentaire si l'un de vos personnages sort du labyrinthe avec.
- Le **Gobelin** rapporte 2 PV quand il sort du labyrinthe (au lieu de 1 pour les autres personnages).

Séquence de jeu

À son tour un joueur doit résoudre les 3 phases suivantes dans l'ordre indiqué :

- 1) Jouer une carte Actions.
- 2) Utiliser tout ou partie de ses actions.
- 3) Récupérer en main ses 4 cartes Actions s'il n'en a plus.

Utiliser 1 PA vous permet de :

- Découvrir une salle.
- Faire pivoter une salle.
- Déplacer un personnage.
- Engager un combat.
- Utiliser la capacité spéciale d'un personnage.
- Utiliser la capacité spéciale d'un objet.

Déplacer un personnage

Lors de son mouvement un personnage peut :

- Se déplacer sur toute case adjacente (y compris revenir sur ses pas).
- Passer sur les objets et les blessés (amis ou ennemis), voire s'y arrêter (sauf sur un personnage blessé ennemi).
- Passer sur les personnages de sa couleur, mais pas s'y arrêter.
- Passer ou s'arrêter sur un **Mécanisme de rotation**.
- Traverser une **Herse** ouverte ou brisée.

Par contre il ne peut pas :

- Se déplacer en diagonale.
- Passer ou s'arrêter sur une **Fosse**.
- Passer ou s'arrêter sur un personnage ennemi (sauf blessé).
- Traverser une **Herse** fermée.
- Traverser un mur.

À la fin de son mouvement, un personnage ne peut pas :

- Se trouver sur la même case qu'un personnage qui n'est pas blessé (quelle que soit sa couleur).
- Se trouver sur la même case qu'un personnage blessé adverse.
- Se trouver sur une Fosse.
- Se trouver sur la même case que deux autres pions (quels qu'ils soient).

L'auteur souhaiterait remercier les nombreux joueurs qui sont partis à l'aventure et à la découverte de Dungeon Twister. Des souvenirs mémorables, un rêve devenu réalité pour beaucoup d'entre nous... Soit dit en passant, « désormais, vous n'aurez plus besoin d'attendre après mes protos pour y jouer ! » Merci à vous tous et j'espère que nous continuerons à « Twister » les salles ensemble pendant encore de longues années... Raphael « Shadow » Puch, Olivier « Red Dragon » Grassini, Yves « Mekanork » Ley, Philippe « Télékinésiste » Maurel, Guillaume « No timer » Angoustures, Loïc Maitrehut, Croc, Didier Guiserix, Charly Morelli, Stéphane Martin, Jérôme et Karine L'humriec, Anita Teixeira, Bernard Torres, Benoît Mordelet, Dimitri Locatelli, Cyril Anaya, Monsieur Phal, Jason Guillamot, Illia Racunica, Matthieu Gitton, Laurent Wozniak, Sylvie Damentko, Laurent Viillard, Daniel Sainz, Christophe Bolognino, Patrice « Uzul » Giorgi, Michel Léger, François Joubaud, Olivier Lavaud, Jérôme Gayot et L'entre Jeu, Christian Concas, Christian Schriek, Stéphane Abello, Nicolas Anton, Lise Ley, Simba et Julie Valentin, Christophe Peres, Christine Hernandez-Davo, Fabienne Roussel, Bruno Cathala, Eric et Catherine Esiwczak, Laveau Etienne, Fourage Jérôme, Feynas Paul, Lacurie Geoffrey, Simon Lefebvre, Jean Marc et Christine Guicheney, Marc Ladent et Sylvain Brel.

Dungeon Twister est un jeu de Christophe Boëliger, édité par Asmodée éditions et illustré par Wayne Reynolds et Thierry Masson. Retrouvez toutes les infos sur :

www.dungeontwister.com

Première règle d'or :

une action doit être totalement résolue avant d'en entamer une autre.

Seconde règle d'or :

il ne peut jamais y avoir plus de deux pions dans une case à la fin d'une action.

1

- L'objet doit être défaussé après utilisation

07

- Crocheter les herses

M

- Jeteur de sorts

☼

- Volant

⚙

- Briser les herses

⚡

- Régénération

♂

- Bricolage

👤

- Acrobatie

