

REGLES DE DUNGEON TWISTER

I. Actions

A. Chrono

Quelque soit le nombre d'objets à placer on dispose de 5 secondes (en tournoi) pour tout placer et dans l'ordre de son choix, avec possibilité de retour en arrière tant que le temps ne s'est pas écoulé.

B. Début de partie

Celui qui a gagné le tirage au sort joue le premier, il ne peut pas laisser cet honneur à l'adversaire.

C. Nombre

On peut jouer au maximum une Action de plus par rapport à toute carte action jouée depuis le début du jeu.

II. Saut

On peut sauter sur un personnage blessé de sa couleur.

On peut arriver sur n'importe laquelle des trois autres cases valides adjacente à une fosse.

On peut sauter une Fosse ou une case d'Eau à partir d'une case d'Eau et arriver aussi dans une case d'eau.

On ne peut jamais "sauter" par dessus un personnage, qu'il soit ami ou ennemi, vivant ou blessé et quel que soit le terrain dans lequel il se trouve

III. Combat

A. Adversaire

On ne peut pas attaquer un personnage de sa couleur.

B. Combat groupé

On tient compte du bonus de l'Epée apporté par un personnage en soutien en attaque et du bonus de l'Armure apporté par un personnage en soutien en défense.

Un personnage qui vient d'être soigné ce tour ne participe pas au combat groupé s'il est dans l'équipe attaquante.

C. Personnage blessé

Si lors d'un tour un personnage est blessé, qu'un autre de son équipe est charmé et emmené sur le premier personnage, que ce second personnage est attaqué et blessé, alors le premier personnage est tué.

D. Personnage assommé

Si on transporte un personnage assommé, il faut le laisser sur une case valide avant de finir son action sur une autre case.

Un personnage assommé ne peut pas être attaqué dans le tour où il a été assommé.

E. Elémentaire dans l'eau

Un personnage portant un Elémentaire d'eau blessé dans l'Eau ne bénéficie pas son bonus de +1.

F. Malus

Les malus (escalier, anneau de faiblesse...) s'appliquent directement à la force du personnage (qui ne peut-être rendue négative) et non aux cartes de combat.

G. Tombeau sacré

Un Mort-vivant se trouvant sur une case adjacente au Tombeau sacré et attaqué par un personnage se trouvant dans celui-ci peut se défendre normalement.

IV. Handicap

A. Personnages en moins

On doit d'abord compléter la réglette de départ puis placer les personnages restants sur les dalles.

V. Objets

A. Anneau de répulsion

Il peut être utilisé contre un personnage de sa propre couleur.

Si on pousse un blessé sur un objet, les deux pions sont repoussés.

On peut repousser en direction d'une case sous l'influence du Magophage mais pas à partir de celle-ci.

Il ne peut être utilisé qu'une seule fois par tour par le joueur actif.

Un blessé porté par un personnage est considéré comme un objet quand le personnage actif est repoussé.

On ne peut pas repousser un personnage dans la Salle d'anti-magie même s'il se trouve au départ dans une Salle adjacente.

B. Anneau de téléportation

On ne peut pas se téléporter à partir de ou en direction des cases des réglettes de départ ou d'arrivée.

On ne peut pas l'utiliser pour sortir des Ténèbres.

C. Armure

Elle continue de donner +1 en combat à un personnage blessé.

D. Bouclier contre-feu

Il n'est pas magique.

E. Boule de feu

Elle élimine le premier personnage qu'elle rencontre même s'il est blessé.

Elle ne peut être utilisée que par le Magicien.

F. Boulet

L'effet du Boulet est pris en compte dès que le personnage le récupère ce qui peut réduire son déplacement en cours s'il lui restait encore des cases à parcourir.

Le personnage récupère son déplacement total dès qu'il se débarrasse du Boulet.

G. Corde

Elle doit toujours disposer de deux points d'attaches valides pour être posée.

Les cases de départ sont des cases valides pour accrocher une Corde.

La validité est jugée au moment où on place la Corde. La Corde reste ensuite en position sur la fosse même si un twist lui fait perdre ses conditions de validité de départ.

Une case d'obstacle n'est pas une case valide pour attacher une Corde.

Pour les cases Eau et Lave, s'il y a un personnage et une Corde sur la même case, le personnage est supposé être sur la Corde et donc ne pas bénéficier des effets de l'Eau ou de la Lave.

H. Croix sainte

Tout personnage Mort-vivant non Volant qui passe sur une case où se trouve la Croix sainte (portée par quelqu'un ou non) est immédiatement détruit.

Si un personnage portant un Mort-vivant blessé passe sur une Croix sainte, le Mort-vivant est éliminé.

Un personnage volant ne peut pas se poser dans la même action sur la case où il vient de lâcher la croix pour tuer un mort-vivant.

Un personnage terrestre portant la croix peut traverser ses alliés sans les tuer s'il ne lâche pas la croix.

I. Epée à deux mains

On n'est pas obligé de l'utiliser quand on la porte et on peut toujours attaquer avec une Action sans bénéficier du bonus de +2.

Si deux personnages porteur chacun d'une épée à deux mains s'associent dans un combat, il faut dépenser 3 PA pour bénéficier du bonus de +4.

J. Epée tueuse de dragon

Dans un combat groupé, son bonus est pris en compte si le personnage la portant est adjacent au Dragon.

Elle ne donne pas de bonus contre un personnage autre qu'un Dragon.

K. Généralités

1. Empilement

S'il y a deux objets sur une case, il n'est pas possible d'en prendre un et d'en déposer un autre à la place.

2. Epée

Toutes les Epées ne donnent leur bonus qu'en attaque.

3. Objet maudit

Un personnage portant un objet maudit et passant sur une case où se trouve un autre objet maudit, laisse celui qu'il portait à la place pour prendre le nouveau.

Un personnage peut se débarrasser d'un objet maudit une fois entré dans la Salle d'anti-magie.

Un personnage passant sur un blessé portant un objet maudit est obligé de prendre l'objet.

Un personnage volant qui passe sur une case où se trouve un objet maudit doit le prendre.

Si un personnage est blessé sur un objet maudit, il faut d'abord enlever l'objet pour le transporter (sauf Paladin).

Un personnage traversant en volant une case où se trouve un personnage immatériel ennemi et un objet maudit ne prend pas ce dernier.

Un personnage dans l'eau tuant un adversaire portant un objet maudit, le récupère et le perd aussitôt au fond de l'eau. L'objet maudit est alors retiré de la partie.

Un personnage ne peut pas donner ou échanger un objet maudit avec un autre personnage de sa couleur.

Un personnage portant un Objet Maudit ne peut pas être poussé dans l'eau ni sur un pont que son poids ferait casser.

4. Possession d'objet

A l'exception des personnages qui ne peuvent pas porter d'objet, un personnage est sensé posséder l'objet dès qu'il se trouve dessus.

Un personnage volant ne peut pas prendre au passage un objet qui se trouve sous un personnage ne pouvant pas en porter.

L. Parchemin de charme

On peut charmer un Dragon rouge pour qu'il grille un personnage de sa couleur. Idem pour le Magicien et sa Boule de feu. C'est toujours l'équipe adverse qui gagne les PV du personnage tué.

Un personnage charmé ne peut entrer que dans les cases où il a le droit d'entrer normalement.

Si on amène un adversaire charmé sur sa réglette d'arrivée, le joueur du personnage charmé marque le point.

Un personnage charmé peut quitter la Salle où il a été charmé tout en restant charmé.

Un Golem charmé utilise ses propres marqueurs s'il casse des murs.

On ne peut pas charmer à partir d'une réglette.

Un personnage charmé ne peut prendre la Corde d'un personnage de son équipe se trouvant sur une Fosse pour le tuer.

On peut charmer un personnage blessé.

M. Parchemin de confusion

Il faut cibler au moins un personnage adverse impliqué dans le combat (même si celui-ci n'est pas dans la même salle que le lanceur de sorts, une partie du combat au moins doit se dérouler dans la même salle que lui).

Il n'affecte pas une attaque à distance.

N. Parchemin de reconstruction

Il ne permet pas de reconstruire un Trésor qui a été sorti par un personnage.

O. Parchemin d'inversion

On peut inverser une salle découverte avec une salle non découverte.

P. Potion de vitesse

Elle est défaussée au moment où elle est bue c'est à dire avant le déplacement du personnage.

VI. Personnages

A. Arbalétier

Seul en personnage en état d'agir (donc pas blessé) peut l'empêcher de tirer.

B. Barbare

Il bénéficie de son +1 en combat contre les Jeteurs de sorts en combat groupé même s'il n'est pas en contact direct avec le Jeteur de sorts.

Il bénéficie aussi de son +1 en combat contre un personnage portant un jeteur de sort blessé.

Il est affecté comme les autres personnages par les objets maudits.

Si deux barbares attaquent un lanceur de sorts, chacun apporte un bonus de +1 au combat mais cela ne rapporte qu'un PV supplémentaire.

C. Courtisane

Une Courtisane ne peut pas en attaquer une autre.

Elle peut briser la chaîne d'un combat groupé si elle ne souhaite pas y participer.

D. Dragon rouge

Il ne peut pas utiliser de carte Saut.

Il ne peut pas se déplacer dans l'eau.

Il peut souffler sur un personnage de sa couleur.

Son souffle n'est pas magique.

Il peut utiliser les Bottes de sept lieues.

E. Eclaireur

Il peut passer les double-fosses dans son mouvement.

F. Élémentaire d'eau

Un blessé transporté par un Élémentaire d'eau est protégé des attaques de feu.

Même blessé, il est toujours immunisé au Feu.

G. Élémentaire de feu

Il n'a pas le droit d'emmener un blessé avec lui dans la Lave.

Il ne lui est pas interdit d'entrer dans l'eau même si cela cause sa mort.

H. Fantôme

Il peut attaquer ou être attaqué au corps à corps.

Il est détruit par la Boule de feu.

Il peut traverser les autres personnages mais la réciproque n'est pas vraie.

Bien que ne pouvant pas porter ou utiliser d'objet, on considère qu'il possède l'objet sur lequel il se trouve.

I. Golem

Il doit utiliser deux Actions et deux marqueurs pour briser un double mur qui se trouve entre deux salles.

Une seule Action et un seul marqueur quand on a un double mur en raison d'une case de Ténèbres.

Si la révélation des Ténèbres fait apparaître un mur là où il y avait un mur brisé, il faudra à nouveau briser le mur.

J. Goule

Elle peut sauter un obstacle pour finir son mouvement sur un personnage adverse.

Si elle transporte un personnage assommé, elle ne peut pas finir son mouvement sur la même case que lui.

Une Goule sortant avec un Dragon ne marque qu'un point supplémentaire, soit 2 points en tout.

K. Guerrier

Il doit utiliser deux Actions pour casser une double Herse.

L. Illusionniste

Elle n'a pas besoin d'avoir une ligne de vue sur une de ses illusions pour la retirer.

Si on lui vole la Corde alors qu'elle est sur son illusion de Fosse, l'illusion disparaît.

Si une Illusionniste est repoussée sur son illusion de Fosse, celle-ci disparaît.

Une Illusionniste réincarnée par un Spectre contrôle toujours les illusions posées qui deviennent de sa nouvelle couleur.

Si une Illusionniste est transformée en Zombie, les Illusions qu'elle a pu placer restent, même si le Zombie est ensuite tué.

M. Magicien

Pendant son mouvement, il peut alterner entre la lévitation et la marche.

N. Magophage

Son pouvoir n'est pas magique.

Il fait disparaître les illusions de l'Illusionniste à la fin de son mouvement.

On ne peut se téléporter dans les cases adjacentes du Magophage.

Son pouvoir ne traverse pas les Murs ni les Herses fermées.

O. Maître d'arme

Elle perd sa compétence lorsqu'elle est blessée.

P. Momie

Une Momie dans l'eau peut affronter un adversaire portant une Torche sans être affectée par sa faiblesse.

Idem pour une Momie avec un Bouclier contre-feu.

Q. Nécromancien

Un Nécromancien qui crée un Zombie à partir d'un personnage adverse blessé sur sa réglette de départ marque aussitôt un PV.

Si un Nécromancien, « zombifie » un Zombie blessé, cela ne lui coûte pas de pion Zombie supplémentaire. Le Zombie peut agir dans le même tour.

Si on prend un Zombie à l'adversaire grâce au Spectre, cela ne coûte pas de pion Zombie au joueur du Spectre.

S'il ressuscite un personnage de sa couleur dans le Tombeau sacré, il donne un PV à l'adversaire. S'il s'agit d'un personnage de couleur adverse, il marque un PV. Dans les deux cas, il n'utilise pas de pion Zombie. Deux PV seront marqués si c'est un Dragon qui est ressuscité, 0 PV pour un Pauvre. Idem pour une case de Lave.

Il peut zombifier un personnage assommé par l'Ogre.

On ne peut pas zombifier un personnage porteur de deux objets.

La zombification est une action magique.

R. Ombre

Deux Ombres peuvent se combattre dans les ténèbres.

Si une Ombre est repoussée sur une Torche, elle meurt.

Elle est détruite dès qu'elle se trouve sur la même case qu'une Torche même si elle est blessée.

Une Ombre peut prendre une Torche sur sa patère, ce qui la tue.

Elle peut utiliser l'Anneau de lumière sans mourir.

S. Paladin

Un Paladin portant deux Epées combat à +2 en attaque, avec deux Armures, il combat à +2 en Défense. Il a aussi +8 en attaque contre les Dragons avec une Epée Tueuse de dragons.

Il ne perd pas son pouvoir quand il est blessé.

Un Paladin portant un objet maudit et passant sur une case où se trouve un second objet maudit, doit aussi prendre le second.

T. Passe-muraille

Elle traverse un double mur avec une seule Action.

U. Pickpocket

Un Pickpocket volant un Paladin portant deux objets dont un maudit, choisit celui dont il veut s'emparer.

Il peut « voler » un objet qui se trouve sous un personnage immatériel.

V. Porteur de l'oubli

Lorsqu'il retourne une salle tous les marqueurs qui se trouvaient dessus disparaissent ce qui réactive par exemple les tombes, l'épée de la statue...

Il peut utiliser son pouvoir dans la salle d'anti-magie.

W. Spectre

Il meurt comme les autres personnages s'il passe sur une case où se trouve la Croix sainte.

S'il possède un Vampire, ce dernier conserve les marqueurs de Sang acquis.

S'il possède un Nécromancien, il ne peut utiliser que les pions Zombie restant de l'adversaire.

Il ne peut pas finir son mouvement sur un Élémentaire de feu dans la Lave.

S'il possède un personnage sous l'effet d'un charme, ce dernier est immédiatement brisé. Par contre, si c'est le Spectre qui est charmé, le sort continue de faire effet.

Il ne peut posséder que suite à un déplacement normal donc pas à la suite d'une répulsion.

X. Télékinésiste

L'objet télékinésé peut continuer son mouvement dans une autre Salle.

Elle ne peut télékinéser un objet dans les cases de Ténèbres.

Elle peut télékinéser un objet maudit à travers la case où elle se trouve sans être obligée de le prendre.

Elle ne peut télékinéser qu'un objet libre ou un objet qu'elle transporte mais elle ne peut pas se débarrasser d'un objet maudit de cette façon.

Elle ne peut pas utiliser son pouvoir dans la salle d'anti-gravité.

Y. Troll

Il ne perd pas son pouvoir quand il est blessé.

Un Troll blessé se trouvant sur un Petit pont et qui se régénère, brise le Petit pont.

Z. Vampire

Il peut se débarrasser d'un objet maudit en se transformant en Chauve-souris.

Sous forme de Chauve-souris, il peut utiliser les Twister.

La Chauve-souris peut se déplacer de 6 en marchant (Salle Antigravité).

AA. Voleuse

Elle peut traverser deux fosses adjacentes lors de son mouvement.

VII. Points de victoire

A. Condition de victoire

On ne compte les PV pour déterminer la victoire qu'à la fin de toutes les Actions du joueur dont c'est le tour.

Si un joueur ne peut plus jouer, il passe son tour et son adversaire peut rejouer jusqu'à l'atteinte des conditions de victoire ou l'abandon d'un des joueurs.

B. Suicide

Un joueur qui suicide un de ses personnages fait gagner un point de victoire à chacun des autres joueurs de la partie.

VIII. Sol

A. Chutes de pierre

S'il y a un Bouclier sur une Chute de pierre, il faut le prendre au passage pour traverser. Il est possible de l'échanger avec un objet ou un blessé au passage.

B. Colonne

Contrairement aux Objets 3d, elles ne peuvent pas être traversées par les volants.

C. Eau

Un personnage sur une Corde au-dessus d'une case d'Eau n'est pas protégé de la Boule de feu.

Un personnage volant peut finir son mouvement dans une case d'eau.

D. Fontaine de jouvence

Les 4 cases adjacentes à la Fontaine de jouvence sont susceptibles d'être affectées par le Magophage empêchant un personnage blessé de s'y soigner.

On peut dépenser une Action pour boire l'eau d'une Fontaine même si la case est neutralisée par le Magophage. Cela n'a tout simplement pas d'effet.

E. Fosse

Si une Voleuse est tuée sur une Fosse, l'objet qu'elle portait est retiré du plateau de jeu.

Un adversaire sans Corde peut passer sur un personnage blessé sur une Fosse avec une Corde.

On ne peut laisser que la Corde sur une Fosse ; aucun autre objet ni personnage blessé.

Si deux Fosses se suivent, un personnage se trouvant sur la première avec une Corde peut utiliser une carte Saut ou une seconde Corde pour franchir la seconde.

Un Paladin avec deux Cordes face à une double Fosse doit laisser une Corde sur la première pour passer mais peut conserver la seconde avec lui.

En cas de deux Fosses successives avec une Voleuse de sa couleur sur la première, on peut traverser la seconde Fosse avec une Corde en conservant celle-ci.

On ne peut pas sauter au-dessus d'une Fosse où se trouve un personnage blessé.

Si une Voleuse portant une Corde est tuée sur une Fosse, on regarde alors si la Corde a des points d'attache valides. Si ce n'est pas le cas, la Corde est retirée du jeu.

F. Lave

Aucun personnage ne peut y entrer volontairement même sous l'effet d'un Parchemin de Charme (à l'exception des personnages dont c'est le pouvoir : Elémental de feu).

G. Obstacles

Ils comprennent les Fosses, les Crevasses, les Chutes de pierre, l'Eau et la Lave. Ils peuvent tous être survolés ou passés avec un carte saut. On peut utiliser la Corde pour tous sauf pour les Chutes de pierre.

H. Petit Pont

Ils sont considérés comme un obstacle pour les personnages ayant 4 ou plus en Force qui peuvent donc sauter par-dessus.

Ils sont une case d'arrivée valide pour un saut d'un personnage ayant moins de 4 en force.

Ils sont une case valide pour attacher une corde.

On ne tient pas compte de la force des personnages blessés transportés sur les Petits ponts. On ne considère que le score inscrit sur le personnage actif.

Il n'y a pas de sens pour l'emprunter.

On est toujours sur un Petit pont, jamais dessous.

I. Réglette d'arrivée

Les personnages et objets atteignant la réglette d'arrivée sont retirés du plateau de jeu.

Un personnage ne peut profiter d'un objet se trouvant sur la réglette de sortie.

On peut sortir sur un blessé ennemi.

Un personnage adverse sur la réglette bloque le passage de la même façon que dans les salles.

J. Réglettes de départ

Les personnages peuvent revenir et ressortir de leur réglette de départ.

On peut attaquer un adversaire qui se trouve sur sa réglette de départ.

K. Salle anti-magie

L'anti-magie n'est pas magique.

Tant qu'elle n'est pas révélée son pouvoir est inactif.

Un personnage utilisant un objet magique pour se déplacer s'arrête juste avant d'entrer dans cette salle, de la même façon qu'un personnage ne peut pas être repoussé dans cette salle.

Si une attaque est permise grâce à une Potion de vitesse, il faut que l'attaquant et le personnage attaqué se trouvent en dehors de cette salle, d'autres personnages du combat groupé pouvant cependant s'y trouver.

Un personnage ayant bu une Potion de vitesse et entrant dans cette salle perd les actions supplémentaires qu'il lui restait éventuellement.

Un personnage peut se débarrasser d'un objet dès la première case de cette salle.

Si un personnage « utilise » un objet magique dans cette salle cela lui coûte une action et fait défausser tout objet à usage unique sans en bénéficier des effets.

L. Salle ultra-gravité

Les projectiles (boule de feu, carreau d'arbalète...) peuvent traverser la Salle d'ultra-gravité.

M. Ténèbres

On ne peut pas sortir d'une case de Ténèbres avec un saut.

Une case adjacente à un Magophage ne peut être éclairée magiquement.

N. Tuyauterie

Les cases de Tuyauterie sont valides pour attacher des cordes mais les règles de passage sur ces cases munies de Corde restent celles de la Tuyauterie.

O. Twister

Si les deux adversaires ont choisi la même paire, chaque Twister peut actionner n'importe laquelle des quatre salles.

IX. Tournoi

A. Abandon

Un joueur peut abandonner au début de son tour s'il pense ne pas pouvoir gagner ou réduire le différentiel de PV. S'il annonce l'abandon, son score reste figé où il en était et l'adversaire atteint le nombre de PV qu'il fallait atteindre pour la ronde en cours.

B. Full frontal

Un même joueur ne peut choisir deux fois la même paire de Salles.

Mise à jour au 31/10/2006