

# MAD TWISTER

## I. Histoire

A force de jouer avec la magie et de manipuler des énergies de plus en plus puissantes, l'Archimage est parvenu à modifier la réalité même qui règlent ses labyrinthes. Ces altérations font que tous les repères habituels sont perdus, il devient impossible de tracer le moindre plan, les équipes sont disséminées et même les Gobelins ont leur chance face au Troll quant à la sortie qui semblait à portée, elle se retrouve soudainement bien éloignée. Enfin personne ne sait vraiment quand ce cruel jeu peut se terminer.

**Nombre de joueurs : 2**

## II. Extensions nécessaires

- ⇒ Le jeu de base.
- ⇒ L'extension 3/4 joueurs.
- ⇒ *Paladins & Dragons*.
- ⇒ Matériel supplémentaire : 1d6, 1d8 et 7 pions servant de compteurs.

## III. Plan du donjon

⇒ Le plan est constitué comme pour une partie classique à deux joueurs mais les 4 paires sont tirées au hasard parmi les 3 boîtes.

## IV. Mise en place du jeu

⇒ Chaque joueur sélectionne au hasard (face cachée) 8 personnages sur les 16 possibles.

⇒ Chaque joueur sélectionne au hasard (face cachée) 6 objets sur les 12 possibles.

⇒ Chaque joueur place au hasard (sans les regarder) 4 personnages sur sa réglette de départ.

⇒ Les personnages et pions restants de chaque joueur sont mélangés et placés au hasard (toujours sans les regarder) sur les salles en respectant la capacité maximale.

## V. Règles spéciales

### A. Les personnages

⇒ Afin de ne pas se retrouver bêtement coincé sur la réglette de départ, le Dragon rouge est remplacé par un Dragon écarlate (Mouvement 1, Combat 5, 3 souffles pour la partie, 1 souffle maximum par tour).

⇒ La disparition des cartes privant le Maître d'armes de son pouvoir, il gagne l'avantage de lancer deux fois le d6 lors des combats et de prendre le meilleur résultat.

### B. Les salles

⇒ A la fin du tour de chaque joueur, un pion compteur est placé à côté du jeu. Le joueur lance 1d6. Si le résultat du dé est strictement inférieur au nombre de pions compteurs placés, il y a transfert de salle, sinon, on passe au tour du joueur suivant. Il est donc inutile de lancer le dé quand il n'y a qu'un pion compteur (on passe au joueur suivant) ou quand il y en a 7 (transfert automatique). A chaque fois qu'il y a transfert de salle, on retire tous les pions compteurs.

⇒ Le transfert de salle se passe en 5 étapes.

**Etape 1 :** On détermine une salle en lançant 1d8.

1	2	3	4
5	6	7	8

On retire la salle déterminée (*exemple avec 7 au dé*).

1	2	3	4
5	6		8

**Etape 2 :** On détermine la salle adjacente à la salle retirée à l'aide du d6 (*exemple 1-2 : salle 3, 3-4 : salle 6, 5-6 : salle 8*) et on fait glisser cette salle dans l'emplacement vide (*exemple avec 3 au dé*).

1	2	3	4
5		6	8

**Etape 3 :** On fait glisser la salle de la colonne de l'emplacement vide.

1		3	4
5	2	6	8

Cette étape est ignorée si lors de l'étape 2, c'était cette salle qui s'était déplacée (*la salle 3 dans notre exemple*).

**Etape 4 :** On détermine le côté de la ligne qui va combler l'emplacement vide (*exemple 1-2-3 : Salle 1, 4-5-6 : Salle 3 & 4*) et on fait glisser le(s) salle(s) concernée(s) (*exemple avec 4 au dé*).

1	3	4	
5	2	6	8

**Remarque :** Si lors de l'étape 1 c'est une salle au contact avec une réglette qui est désignée, ce sont les 3 salles de la ligne à emplacement vide qui coulisent.

**Etape 5 :** On place la salle désignée lors du tirage de l'étape 1.

1	3	4	7
5	2	6	8

### C. Les combats

On n'utilise pas les cartes lors des combats. On prend en compte la valeur totale de combat du personnage auquel on ajoute 1d6. Comme dans les règles habituelles celui qui obtient le plus fort résultat l'emporte.

## **VI. Conditions de victoire**

⇒ Dès qu'un joueur obtient 5 PV (ou plus) à la fin de son tour de jeu, il lance 1d6. Si le score du dé plus le total de PV atteint 10, il remporte la victoire. Sinon, la partie continue.

⇒ Il faut avoir marqué au moins un PV lors de son tour de jeu pour avoir le droit de lancer le dé pour la victoire. Ainsi, si un joueur n'a pas gagné lors du tirage alors qu'il avait, par exemple, 5 PV, il devra atteindre 6 PV pour faire un nouvel essai.

⇒ Si la salle du pentacle a été sélectionnée, il est possible pour un joueur ayant 5 PV (ou plus), dont le contrôle de la salle du pentacle, d'en ressortir pour y entrer à nouveau. On considère dans ce cas qu'il gagne à nouveau un PV lors de son tour, ce qui lui redonne le droit de lancer le dé de victoire à la fin de son tour.

⇒ Cette règle peut amener un cas particulier qui est qu'un joueur ayant 5 PV (ou plus) peut remporter la victoire face à un joueur qui aurait plus de PV que lui... on vous avait prévenu ce labyrinthe est vraiment fou !

## **VII. Version à 3 ou 4 joueurs**

⇒ Le Mad Twister peut se jouer à 3 ou 4 joueurs avec quelques modifications :

✓ Remplacer le d8 par un dé ayant suffisamment de faces pour déterminer la salle lors de l'étape 1.

✓ Utiliser 1d4 lors de l'étape 2 pour les salles ayant 4 salles adjacentes.

✓ Bien respecter les règles de lignes et de colonnes pour le transfert des salles.

✓ Adapter le nombres de personnages et d'objets en fonction de la configuration choisie (il faut des persos pour *Paladins & Dragons* en rouge et en vert).