

DUNGEON TWISTER

Guida Rapida

Turno di gioco (3 Fasi)	Note
1. Giocare una Carta Azione (totale 4: 2 3 4 5)	il numero indica i Punti Azione [PA] da usare, tutti o in parte, durante il proprio turno di gioco
2. Usare 1 Punto Azione [PA] per: - Scoprire una stanza - Ruotare una stanza → - Muovere un personaggio → - Iniziare un combattimento → - Usare un'Abilità Speciale del personaggio → - Usare un oggetto → - Giocare una Carta Salto →	¼ di giro, verso indicato, la stessa o a distanza (stesso n°) vedi sezione Regole di Movimento di un personaggio tra 2 personaggi nemici ² adiacenti vedi sezione Abilità Speciali di qualsiasi colore vedi sezione Abilità Speciali
3. Riprendere in mano le proprie Carte Azione	SOLO se è stata giocata l'ultima Carta Azione nella Fase 1

Regole di Movimento di un personaggio	
PERMESSO	NON PERMESSO
- Si può muovere in una qualsiasi casella adiacente (anche tornare indietro)	- Non si può muovere in diagonale
<u>Puoi attraversare:</u> - una Saracinesca aperta o rotta - un oggetto - un personaggio amico ¹ - un personaggio FERITO amico ¹ o nemico ² - un Dispositivo di Rotazione	<u>Non puoi attraversare:</u> - una Trappola - un personaggio nemico ² - una Saracinesca chiusa - un muro
<u>Puoi fermarti sopra:</u> - un oggetto - un personaggio FERITO amico ¹ - un Dispositivo di Rotazione	<u>Non puoi fermarti sopra:</u> - una Trappola - un personaggio amico ¹ o nemico ² - un personaggio FERITO nemico ² - una casella che contiene 2 gettoni di qualsiasi colore

REGOLA D'ORO n° 1	REGOLA D'ORO n° 2
Si deve completare un'azione prima di intraprenderne un'altra	Alla fine di qualsiasi Azione, non ci devono essere più di 2 gettoni nella stessa casella

ABILITA' SPECIALI



Gli oggetti devono essere rimossi dal gioco dopo il loro uso (Bacchetta delle Palle di Fuoco, Pozione della Velocità)

0 Forzare Serrature (Costo: 1 PA) → può aprire o chiudere una Saracinesca [LADRA]

M Può usare la magia → usare la Bacchetta delle Palle di Fuoco (Costo: 1 PA) [MAGO]

B Può volare → attraversare Trappole e personaggi nemici² [MAGO]

S Rompere Saracinesche (Costo: 1 PA) → non si può più chiudere [GUERRIERO]

R Rigenerazione (Costo: 1 PA) →
 - Non può rigenerarsi nello stesso turno in cui è stato ferito
 - Non può compiere Azioni dopo rigenerato [TROLL]
 - Non può rigenerarsi dalla Palla di Fuoco

W Maestria → può ruotare la stanza in una direzione a sua scelta quando si trova su un Dispositivo di Rotazione [MEKANORK]

A Disattivare Trappole → - può fermarsi sopra una Trappola e lasciar passare i personaggi amici¹ - se la LADRA viene FERITA su di una Trappola: MUORE [LADRA]

Guarigione (Costo: 1 PA) → può guarire un personaggio (non se stesso) FERITO amico¹ o nemico² su una casella adiacente [CHIERICO]

Attraversare Muri (Costo: 1 PA) → può attraversare un muro (anche un muro doppio) [PASSAMURI]

Carta Salto (Costo: 1 PA) → - il personaggio può saltare una Trappola senza personaggi sopra
 - le carte giocate vanno rimosse dal gioco (totale 3)

Note: ¹ del proprio colore, ² di diverso colore

SCOPO DEL GIOCO

- VINCE il primo giocatore che guadagna 5 Punti Vittoria (PV)

Guadagnare PV

eliminare un personaggio nemico ²	1 PV
fuggire dal labirinto	1 PV
fuggire dal labirinto con il Tesoro	2 PV (Tesoro: 1 PV extra)
fuggire dal labirinto con il Goblin	2 PV
fuggire dal labirinto con il Goblin + il Tesoro	3 PV (Tesoro: 1 PV extra)

OGGETTI

Armatura	+1 in Difesa (anche se FERITO)
Spada	+1 in Attacco
Bacchetta delle Palle di Fuoco	Costo: 1 PA → la Palla di Fuoco uccide il primo personaggio (sano o FERITO) che si trova sulla linea di vista del MAGO (rimossa dopo l'uso)
Corda	Permette di attraversare o di fermarsi sopra una Trappola (come la LADRA ma non MUORE se FERITO)
Pozione di Velocità	Costo: 1 PA → il personaggio che la usa ha 4 PA extra (rimossa dopo l'uso) che può alternare con quelli delle Carte Azione (solo nel turno corrente)
Tesoro	1 PV extra se il personaggio che lo trasporta esce dal labirinto

Altre Regole

- ◆ Un personaggio può trasportare un solo oggetto (di qualsiasi colore) o un personaggio FERITO amico¹
- ◆ Due personaggi amici¹ possono prendere, dare o scambiare oggetti tra di loro durante il movimento
- ◆ Gli oggetti si possono lasciare (ad esempio la Corda su di una Trappola)
- ◆ Le Carte Combattimento giocate (ad eccezione della "Combattimento + 0") vanno rimosse dal gioco
- ◆ Un personaggio FERITO:
 - ha 0 come valore di Combattimento ma, se attaccato, può giocare una Carta Combattimento
 - non può attaccare
 - non può partecipare ad un Combattimento di Gruppo
 - guarito dal CHIERICO non può compiere azioni in quel turno

Regole 3 – 4 giocatori

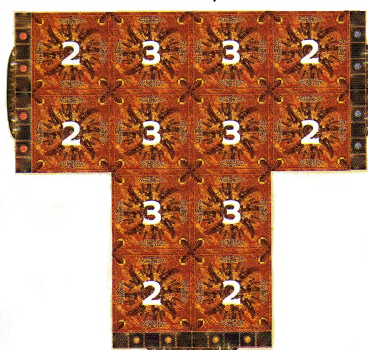
- VINCE il primo giocatore che guadagna 6 Punti Vittoria (PV)
- Si può uscire dal labirinto attraverso una qualsiasi linea di partenza degli avversari
- Cambia la disposizione del labirinto (vedi immagine sotto)
- Il gioco prosegue in senso orario
- Quando scopre una stanza, il giocatore piazza i segnalini diversi dal suo colore, gli altri, quello alla sua destra
- Un personaggio FERITO può essere ucciso, nel turno successivo, da un altro avversario
- I Combattimenti di Gruppo tra personaggi di più di 2 colori non sono ammessi
- Nello scoprire le stanze centrali bisogna scegliere un lato

Disposizione Labirinto Base (vedi Libro degli Scenari)



2 Giocatori

3 Giocatori



4 Giocatori

Note: ¹ del proprio colore, ² di diverso colore