

DUNGEON TWISTER THE CARD GAME

Vin d'jeu d'aide (www.vindjeu.be)

PVs

- 1 par perso adverse tué (prendre sa carte devant soi)
- 1 par perso qui s'échappe par la zone de départ adverse (placer le perso devant soi)
 - il n'est pas possible de rester sur la zone de départ adverse
 - Si le perso sort avec un objet : défaussé
 - Si le perso sort avec un perso blessé : le blessé ne rapporte pas de PV
 - Un perso sur une zone de départ bloque la sortie par la zone à laquelle il fait face

MISE EN PLACE

- Choisir une carte scénario (5 ou 6 PVs)
- Salles par paire : placées au hasard face cachée
- Choisir les cartes persos & objets d'une des 3 manières suivantes :
 - Choix mutuel
 - 1^{er} joueur au hasard
 - Il choisit une carte perso & l'adversaire prend la même
 - Chacun à son tour puis objet en changeant de 1^{er} joueur
 - Full frontal
 - Les joueurs choisissent secrètement les persos & objets
 - Draft
 - Placer tous les persos sur la table
 - 1^{er} joueur choisi au hasard
 - Il choisit 1 perso & sort du jeu le même perso adverse
 - Idem! objet en changeant de 1^{er} joueur
- Roue d'action sur 0
- Chacun prend 3 cartes saut
- Placer les persos face cachée sur la zone de départ
- Chacun à son tour (à partir d'un joueur au hasard) place un objet ou 1 perso à côté d'une salle
- Révéler les persos sur la zone de départ & choisissez leur orientation
- Déterminer le 1^{er} joueur au hasard

TOUR D'UN JOUEUR (2')

- 1) **OBTENIR DES POINTS D'ACTIONS**
1^{ER} Tour : 1^{er} joueur gagne 2 PA - 2^{ème} joueur 3 PA
Tours suivants : +3 PAs
- 2) **UTILISER SES POINTS D'ACTIONS**
Réaliser 1 action = diminuer sa carte d'1 PA
Indiquer la zone par l'icône qui pointe vers la salle.
- 3) **CONSERVER MAX 3 PAs POUR LE TOUR SUIVANT**

REGLES D'OR

- A. 1 action doit être complètement terminée avant d'en commencer une autre
- B. A la fin d'une action, il ne peut jamais y avoir plus de 3 persos contrôlés par 1 même joueur dans 1 même zone (y compris les blessés)
- C. 1 perso peut transporter max 1 objet ou 1 perso blessé

1 PA =

1) REVELER 1 SALLE

- Si 1 perso a un accès direct à la salle (toujours pour les persos sur la zone de départ)
 - Glisser la salle vers l'extérieur & la retourner (le perso ne rentre pas dans la salle)
 - Placer les objets & persos dans la salle
 - Le joueur actif décide où placer tous les persos & les objets adverses
 - L'autre joueur décide où placer les objets du joueur actif
- Placer max 1 carte (objet/perso) par zone

2) DEPLACER 1 PERSO

- **Chiffre blanc** = nombre de zones maximum
- **Lors de son déplacement, 1 perso peut :**
 - Aller sur 1 zone adjacente vide (et éventuellement en sortir) ou à 1 **perso ami** ou 1 perso **adverse blessé** et éventuellement lui prendre son **objet**
 - Traverser une herse ouverte
 - Entrer dans 1 zone à 1 **perso ennemi non blessé**:
 - Il ne peut pas sortir de cette zone ce tour-ci sauf par l'endroit par où il est entré
 - Se déplacer sur la zone de départ
- **Lors de son déplacement, 1 perso ne peut pas :**
 - Traverser 1 fosse / 1 herse fermée / 1 mur / 1 meurtrière

- Sur la zone de départ :
 - 1 pt de mouvement pour **changer l'orientation** du perso
 - 1 pt de mvmt pour se déplacer sur **l'autre zone** de départ et faire face à l'autre salle + choisir la salle à laquelle le perso fait face
- Quand il passe par 1 objet :
 - Le prendre (mettre l'objet sous la carte perso) ou le déposer pour 0 PA
 - 1 perso peut transporter des objets de n'importe quelle couleur
 - Si le perso passe par une zone à 1 perso ami, il peut prendre/donner/échanger les objets pour 0 PA

3) UTILISER LA CAPACITE SPECIALE D'UN PERSO

1 PA quand le « soleil » est indiqué à côté de la capacité

4) UTILISER DES OBJETS

1 PA si « soleil » à côté de la capacité de l'objet

5) ACTIVER LA ROTATION D'UNE SALLE

1 PA : la tourner ou tourner **l'autre salle** de même couleur d'1/4 de tour dans le sens de la flèche de la salle qui tourne. (1PA ne permet de tourner qu'une seule salle)

1 fois la rotation effectuée, on ne peut pas **revenir en arrière**.

Les objets & perso ne changent pas d'orientation lors d'1 rotation.

6) JOUER 1 CARTE SAUT

- ▲ 1 PA pour jouer 1 carte saut & faire sauter 1 perso au-dessus d'une fosse.
- ▲ Le perso atterrit dans la zone adjacente à condition qu'elle ne soit pas **1 perso adverse non blessé**
- ▲ Retirer la carte saut du jeu
- ▲ On ne peut pas sauter au-dessus de **2 fosses** adjacentes
- ▲ On peut sauter en **diagonale**

Carte saut supplémentaire

- ▲ Si vous n'avez plus de carte saut, vous pouvez définitivement vous défausser d'une carte combat ≠ 0 comme carte saut. Montrer la carte à l'adversaire.

7) ENGAGER UN COMBAT AU CORPS A CORPS

>< 1 perso ennemi dans **la même zone**

- Chaque joueur choisit **1 carte combat**, la pose face cachée et la révèle en même temps
- Ajouter la valeur de la carte combat à la **valeur de combat** du perso (chiffre rouge)
- Le + élevé gagne : l'autre perso est **blessé** : retourner sa carte avec la même orientation
- Egal : rien ne se passe
- **Défausser les cartes combat** (sauf la 0) : face cachée dans la boîte
- Il est **interdit** d'engager un combat contre 1 perso qui a été **blessé** (de n'importe quelle manière) **ce tour-ci**
- On peut engager un combat contre 1 perso se trouvant sur sa **zone de départ**

Persos blessés

- Perd toutes ses capacités
- Ne peut effectuer aucune action
- Peut se défendre s'il est attaqué : valeur de combat : 0 & doit jouer une carte combat.
- S'il perd 1 combat : **éliminé** & laisser son objet sur place
- S'il gagne : l'adversaire est blessé
- On peut toujours consulter 1 carte blessé pour voir de quel perso il s'agit
- 1 perso peut transporter 1 perso ami blessé. S'il perd un combat, il est blessé et le blessé est tué.

Combat groupé

- Tous les persos de chaque camps se trouvant dans la **même zone** sont impliqués dans le combat.
- Ne jouer qu'une seule carte combat et l'ajouter à la somme des forces de tous vos persos.
- Tous les persos perdants sont blessés
- 1 perso **blessé** ne participe à un combat groupé que s'il est la **cible** initiale de l'attaquant.

Combat dans une zone de départ

- Le perso sur la zone de départ ou les persos dans la salle y faisant face peuvent engager le combat (pas de herse fermée, mur, meurtrière ou fosse)

8) ENGAGER UN COMBAT A DISTANCE

Ligne de vue

- Ligne droite **horizontale** ou **verticale** (pas diagonale) avec 1 point de départ dans la zone et point d'arrivée dans l'autre zone.
- **Ne traverse pas** les murs, les herses fermées et les zones à des persos blessés ou pas.
- Traverse les zones à objets, mécanismes de rotation et fosse
- Si un perso se trouve dans une zone adjacente à une **meurtrière**, sa ligne de vue s'étend au-delà de la meurtrière.

Engager un combat à distance

- L'arbalétrier ou tout perso portant un arc peut engager un combat à distance pour 1 PA
- Il lui faut une ligne de vue sans limite de distance
- On ne peut pas engager 1 combat à distance contre 1 perso situé dans la même zone
- On ne peut pas engager un combat à distance si un perso ennemi se trouve dans la même zone
- On ne peut pas tirer sur un perso qui vient d'être blessé ce tour-ci.
- Combat à distance >> 1 zone de départ possible
- La valeur de combat de l'attaquant = sa valeur de combat à distance et non celle au corps à corps. Cette valeur ne peut pas être améliorée par 1 capacité, objet ou élément de décor. Les pouvoirs affectant les combats au corps à corps ne sont pas activés (ex : télépathe)
- Chacun joue 1 carte :
 - Si l'attaquant gagne : défenseur blessé
 - Si le défenseur gagne : rien ne se passe

Combat à distance groupé

- Les persos suivants participent au combat
 - Persos de l'attaquant situés dans la même zone que la cible : valeur de combat au corps à corps
 - S'il y a des persos attaquants dans la même zone que la cible, tous les persos du défenseur situés dans cette zone.
 - D'autres tireurs du camp de l'attaquant ayant une ligne de vue
- Les persos suivants ne participent pas au combat :
 - Les tireurs du défenseur
 - D'autres persos du défenseur s'il n'y a pas de perso attaquants dans la même zone.

OPTION : 2 MINUTES PAR JOUEUR

- Quand temps écoulé, le tour du joueur est immédiatement terminé & les actions non utilisées au-delà de 3 sont perdues.
- Lors de la révélation d'une salle, votre adversaire a 5" pour placer vos objets. Sinon, vous pouvez les placer vous-même.
- Lors d'un combat, votre adversaire dispose de 5" pour choisir une carte. Sinon, carte 0.

LES PERSOS

| Image | Nom | Mvt | Comb | Capacités |
|-------|-------------|-----|------|---|
| | Assassin | 2 | 2 | <u>Coup mortel</u> : s'il remporte un combat (même groupé) : le perso adverse est tué immédiatement |
| | Traïtesse | 2 | 2 | <u>Poignarder</u> : +2 en combat (attaque & défense) si combat groupé au corps à corps avec au moins 1 perso ami <u>Crochetage (IPA)</u> : Ouvrir ou fermer 1 herse |
| | Bersek | 2 | 3 | <u>Folie meurtrière</u> : S'il attaque dans un combat singulier au corps à corps, il peut jouer 2 cartes combat -> défausse (sauf 0). Il doit annoncer combien de cartes il joue. |
| | Clerc | 2 | 2 | <u>Soins (1 PA)</u> : Soigner 1 blessé (qu'il ne transporte pas) dans la même zone. Le perso blessé ne peut rien faire d'autre ce tour-ci. Le clerc ne sait pas se soigner lui-même. |
| | Colosse | 1 | 5 | <u>Torsion des barres (1 PA)</u> : Briser une herse adjacente. Placer la carte herse brisée. Impossible à réparer. <u>Géant</u> : les persos avec une valeur de combat ≤ 1 (avant modifs) peuvent passer entre les jambes du colosse & le traverser lors d'un mouvement. |
| | Arbalétrier | 2 | 3 | <u>Attaques à distance</u> : il ne peut effectuer qu'1 seul tir par tour. Valeur de combat à l'arbalète : 3 |
| | Ange sombre | 3 | 2 | <u>Vol</u> : traverse des fosses & des zones ∅ des persos ennemis <u>Mort vivant</u> |
| | Eclair Elfe | 4 | 1 | <u>Acrobatie</u> : peut passer au dessus des fosses |
| | Général | 2 | 1 | <u>Charismatique</u> : Tous les persos amis (même blessés) (mais pas le général) dans la même salle ont 1 bonus de +1 en combat au corps à corps (attaque et défense) Ne fonctionne pas si le général est blessé ou s'il est dans un zone de départ. |
| | Fantôme | 2 | 0 | <u>Incorporel</u> : Peut traverser tout type d'obstacle (mur, fosse, ennemis,...). Il peut activer les mécanismes de rotation. <u>Pas de transport</u> : ne peut rien transporter/pas utiliser d'objet <u>Mort vivant</u> |
| | Gobelin | 2 | 1 | <u>Perdu d'avance</u> : Rappelle 2 PV s'il sort |
| | Golem | 1 | 4 | <u>Briser des murs (1 PA)</u> : Placer la carte mur brisé : tous les murs de la salle sont brisés y compris la herse. Le Golem ne peut utiliser cette capacité qu'1 fois par partie |
| | Méchanor k | 2 | 2 | <u>Bricolage (1 PA)</u> : Peut activer la rotation d'une salle ou de sa jumelle dans le sens de son choix. |

| | | | | |
|--|----------------|---|---|---|
| | Homme-serpent | 3 | 2 | <u>Contorsionniste</u> : Peut passer à travers les meurtrières même s'il transporte un objet ou un blessé. Il ne peut pas révéler une salle à travers une meurtrière. |
| | Paladin | 2 | 3 | <u>Puissant</u> : Peut transporter 2 objets ou 1 objet + 1 blessé ou 2 blessés. Les effets des objets sont cumulatifs. Il conserve cette capacité même s'il est blessé. <u>Chasseur de mort vivants</u> : Il gagne 1 PV supplémentaire s'il élimine 1 mort vivant lors d'un combat singulier, groupé ou à distance où il est impliqué. |
| | Pickpocket | 3 | 2 | <u>Vol à la tire</u> (1 PA) : Peut voler 1 objet (pas un blessé) à un ennemi se trouvant dans la même zone. |
| | Samouraï | 2 | 3 | <u>Combattant aguerri</u> : une fois par tour il peut engager un combat au corps à corps singulier ou groupé pour OPA |
| | Magicien | 2 | 1 | <u>Lévitacion</u> : Peut traverser des fosses et des persos ennemis <u>Jeteur de sort</u> : Peut utiliser des parchemins. |
| | Télékinésiste | 3 | 1 | <u>Psychokinésie</u> (IPA) : Peut déplacer 1 objet se trouvant dans n'importe quelle zone de la salle où elle se trouve non transporté par un autre perso de 3 zones (même dans une autre salle) comme s'il volait (l'objet peut passer par une zone de départ). Dans la zone d'arrivée, elle peut le donner à un perso. <u>Jeteur de sort</u> : Peut utiliser des parchemins. |
| | Télépathe | 2 | 0 | <u>Contrôle de l'esprit</u> : S'il est engagé dans un combat singulier au corps à corps, il peut obliger l'adversaire à jouer une carte d'une valeur qu'il nomme à condition que l'adversaire ait encore cette carte. S'il ne l'a plus, il montre toutes ses cartes au télépathe et joue celle qu'il veut. 2 télépathes annulent leur pouvoir. |
| | Voleuse | 3 | 2 | <u>Acrobatie</u> : peut passer par-dessus les fosses <u>Crochetage</u> (IPA) : Peut ouvrir ou fermer une herse |
| | Troll | 1 | 4 | <u>Régénération</u> (IPA) : S'il est blessé, il peut se régénérer à partir du tour suivant où il a été blessé. Durant le tour où il se régénère, le troll ne peut effectuer aucune autre action (la boule de feu le détruit) |
| | Passe-muraille | 2 | 1 | <u>Traverser les murs</u> (IPA) : Peut traverser un mur (ou un double mur) même en transportant un objet ou un blessé. Ne fait pas partie du mouvement. Ne peut pas découvrir une salle à travers un mur. Pas passer à travers une herse. |

| | | | | |
|---------------|---------------------------|--|---|---|
| | Guerrier | 2 | 3 | <u>Torsion des barres</u> (1 PA) : Briser une herse adjacente. Placer la carte herse brisée. Impossible à réparer. |
| | Maîtresse d'armes | 2 | 3 | <u>Techniques de combat</u> : Quand la maîtresse d'armes est engagée dans un combat singulier ou groupé au corps à corps, le joueur qui la contrôle peut voir la carte jouée par l'adversaire avant de jouer la sienne. Les capacités de plusieurs maîtresses d'armes s'annulent |
| OBJETS | | | | |
| | Armure | Valeur de combat +1 en défense. 1 blessé conserve cet avantage. | | |
| | Arc | IPA : Permet d'engager un combat à distance. Peut être utilisé plusieurs fois par tour. Valeur de combat à distance : 1 | | |
| | Clé | IPA : Ouvrir ou fermer une herse adjacente. Placer la carte herse ouverte. Une clé peut servir indéfiniment sur une partie. | | |
| | Parchemin de boule de feu | IPA : un jeteur de sort peut cibler 1 perso sur sa ligne de vue (même dans la même salle). Ce perso est éliminé directement. Peut être transporté par n'importe qui. Défaussé après utilisation Objet magique | | |
| | Grand bouclier | Ne peut pas être la cible d'un combat à distance. Mais il peut être ciblé par une boule de feu ≠ combat à distance | | |
| | Corde | Le perso peut traverser une fosse Une corde peut servir indéfiniment. Une corde ou le perso la transportant ne peuvent pas rester sur la fosse. | | |
| | Parchemin d'inversion | IPA : 1 jeteur de sort peut échanger la salle où il se trouve avec 1 salle adjacente orthogonalement sans en changer l'orientation. Tous les persos, objets, marqueurs d'herse ou autre suivent les salles qui se déplacent Usage unique : défaussé après utilisation Objet magique | | |
| | Épée | Bonus de combat +1 lorsqu'il attaque en corps à corps | | |
| | Trésor | 1 PV s'il sort du labyrinthe | | |
| | Lance télescopique | Peut engager un combat au corps à corps contre un perso se trouvant dans une autre zone adjacente ortho et non séparé par une herse fermée s'il a une ligne de vue sur l'autre zone. L'utilisateur de la lance n'est pas affecté par le résultat mais en cas de défaite, la lance est brisée et défaussée. Si la zone ⊗ +ieurs persos ennemis : combat groupé. | | |