



### Anmerkung des Übersetzers:

Da die überarbeiteten Regeln bereits in die deutsche Version der Grundregeln eingeflossen sind, werden hier nur die nötigen Regeländerungen/Ergänzungen vorgestellt, die für die Nutzung der Erweiterung benötigt werden.

### Thema der Erweiterung

Nun ja, es war nicht so einfach, wie du dir das vorgestellt hast. Dir wurde gesagt, der einzige Weg zurück in die Gegenwart würde zum Friedhof führen, um dort das Nekromikon an dich zu nehmen und es dann zum Altar zu bringen. Ha, von wegen! Nun wollen sie, dass du es hierher bringst, in diese verdammte Burg. Natürlich wirst du dabei ein paar Skelettärsche eintreten, und das ist ja immer spaßig!

### Materialien der Erweiterung

6 schwarze Skelette, 16 Karten-Kacheln, 32 Ereigniskarten, Regeln (mit den nötigen Änderungen/Ergänzungen, um diese Erweiterung zu nutzen)

### Änderungen/Ergänzungen: Spielvorbereitung:

- Nehme die 12 „Burg“-Kacheln („Castle“), die „Zugbrücke“-Kachel („Drawbridge“) (die Seite mit der hochgezogenen Zugbrücke) und eine einfache Staub-Kachel (also ohne Wälder, Orte oder Gebäude) aus dem Grundset, und platziere sie in der Mitte des Tisches wie auf Seite 2 gezeigt. Die Skelette werden wie üblich auf diesen Kacheln vom Startspieler aufgebaut. Nur weiße Skelette dürfen für den Spielbeginn auf diesen kacheln benutzt werden.
- Mische die restlichen Kacheln (aus MidEvil und MidEvil 2) und lege sie beiseite.
- Mische die restlichen Ereigniskarten (aus MidEvil und MidEvil 2) und lege sie beiseite.
- Jeder Spieler nimmt sich eine Spielerfigur und platziert sie auf dem Mittelfeld auf der Kachel in der Burg, die am weitesten von der Tür entfernt ist (Burg-Kachel 3 – siehe Abbildung auf Seite 2).
- Die schwarzen Skelette werden beiseite gelegt, gelten aber nicht als Teil des Skelettvorrats.

### Änderungen/Ergänzungen: Karten-Kacheln platzieren

- Es dürfen keine Kacheln seitlich an die Zugbrücke (also ans Wasser) angelegt werden.
- Die „Schmutz“-Kachel („Filth“) darf andere Kacheln abschneiden.
- Die Skelette, die auf der „Windmühle“-Kachel („Windmill“) platziert werden, müssen außerhalb des Gebäudes platziert werden (das Gebäude kann nicht betreten werden).
- Sobald die „Friedhof“-Kachel („Graveyard“) angelegt wird, werden die sechs schwarzen Skelette und zusätzlich 3 andere Skelette auf der „Friedhof“-Kachel („Graveyard“) platziert. Es werden also insgesamt 9 Skelette platziert, die auf der Kachel abgedruckte „7“ wird nicht beachtet.

### Änderungen/Ergänzungen: Regeln für den Kampf gegen Skelette

- Sobald du stirbst, wirst du wieder auf das Mittelfeld der hintersten „Burg“-Kachel platziert.
- Die schwarzen Skelette in dieser Packung sind spezielle Skelette und man benötigt einen Kampfwurf von 6 oder besser um sie zu besiegen. Sie bewegen sich zwei Felder anstatt nur eines. Sie sind sowohl für das Gewinnen als auch für die Anhebung von Kampfwürfen keine Punkte wert.

### Ergänzungen: Spielerbewegungsregeln

- Folgende Felder der Kacheln dieser Erweiterung sind nicht „erlaubt“: Das Mittelfeld der „Grube“-Kachel („The Pit“) (ausgenommen man wird durch Karteneffekte dorthin versetzt oder gezwungen, sich dorthin zu bewegen), die vier Felder der Windmühle auf der „Windmühle“-Kachel („Windmill“), alle Felder der „Schmutz“-Kachel („Filth“), und alle Felder der „Zugbrücke“-Kachel („Drawbridge“) ausgenommen der Brücke selbst.
- Du darfst dich nicht über die „Zugbrücke“-Kachel („Drawbridge“) bewegen, wenn die Zugbrücke hochgezogen ist. Wenn du dich auf die Kachel bewegen willst, wird ein Würfelwurf von 4, 5 oder 6 auf einem sechsseitigen Würfel benötigt, um die Kachel auf die „Zugbrücke unten“-Seite („Drawbridge Down“) zu wenden. Nachdem du die „Zugbrücke“-Kachel verlässt, wirf einen sechsseitigen Würfel. Bei einer 1, 2 oder 3 wird die Kachel auf die „Zugbrücke oben“-Seite („Drawbridge Up“) gewendet. Dies kann jedoch nur geschehen, wenn sich keine weiteren Spieler oder Skelette auf der Zugbrücke befinden. Wenn es dir nicht gelingt, die „Zugbrücke“-Kachel auf die „oben“-Seite zu wenden, bleibt sie auf der „unten“-Seite und kann von anderen Spielern ohne zu würfeln betreten werden. (Allerdings müssen die Spieler weiterhin beim Verlassen der Kachel würfeln, um zu überprüfen, ob die Kachel auf die „oben“-Seite gewendet wird.)

### Ergänzung: Skelettbewegungsregeln

- Die schwarzen Skelette bewegen sich bis zu zwei Felder weit und dürfen sich nicht diagonal bewegen.

### Änderung: Das Spiel gewinnen

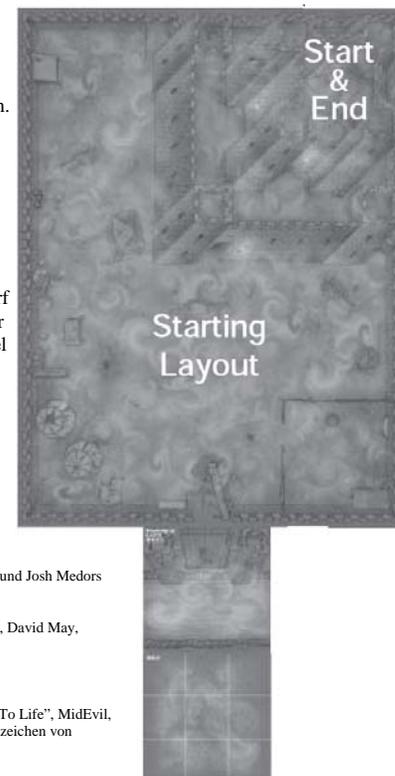
- Um das Spiel zu gewinnen, musst du das „Nekromikon“ vom Mittelfeld auf der „Friedhof“-Kachel („Graveyard“) holen (oder es einem anderen Spieler abnehmen) und es zum Mittelfeld der „Burg 3“-Kachel („Castle 3“) bringen **ODER 30 PUNKTE** an Skeletten ansammeln.

### Ergänzungen: Zusätzliche Regeln

- Wenn ein Spieler in der Grube, also auf dem Mittelfeld der „Grube“-Kachel („The Pit“) landet, darf er sich auf keine Weise bis zum Ende seines nächsten Zuges bewegen. Der Rest des Zuges (Skelettbewegung usw.) wird normal ausgeführt.
- Die „Burgmauern“ sind die Mauern, welche die Burg und den Burghof umgrenzen.

### Optionale Regel

- Wenn ein Spieler seine Bewegung auf dem Mittelfeld der „Altar“-Kachel beendet, darf er auf seinen Bewegungswurf in seinem folgenden Zug verzichten, um seine Spielerfigur auf die an die Zugbrücke angrenzende „kahl/offen“ Kachel zu „Teleportieren“. In seinem darauf folgenden Zug wird die Bewegung normal ausgeführt.



Spielkonzept und Gestaltung: Kerry Breitenstein und Todd A. Breitenstein  
 Basierend auf der original Zombies!!! Gestaltung von: Todd A. Breitenstein  
 Weitere Entwicklung: Steve Donohue und David May  
 Illustrationen: Ed Bouelle, Miguel Coimbra, Patrick McEvoy, Jeremy McHugh, und Josh Medors  
 Layout und Design: Todd Breitenstein  
 Übersetzung der Regeln in die deutsche Sprache: Timo Hanschke  
 Spieltester: Mark Bordenet, JoeD Bordenet, Alexander Bordenet, Steve Donohue, David May, Die Kidz (Jonathan, Alex und Marissa (Die Böse))

Twilight Creations, Inc. Cold Spring, KY 41076  
 © 2006 Twilight Creations, Inc. Alle Rechte vorbehalten.  
 Twilight Creations, Inc., Das Twilight Creations, Inc. Logo, "Where Fun Comes To Life", MidEvil, Zombies!!! Und das Zombies!!! Logo sind Warenzeichen oder registrierte Warenzeichen von Twilight Creations, Inc. Alle Rechte vorbehalten.