

Regeln für Ereigniskarten

- Ereigniskarten können jederzeit gespielt werden, solange ihre Bedingungen erfüllt werden und die Karte nichts anderes aussagt.
- Du darfst nur eine Ereigniskarte pro Runde ausspielen. Dies bedeutet vom Beginn eines deiner Züge bis zum Beginn deines nächsten Zuges.
- Karten, die bereits ausgespielt wurden und vor dir ausliegen, werden nicht für die „eine Karte pro Runde“-Regel gezählt.
- Du darfst am Ende deines Zuges niemals mehr als 3 Ereigniskarten auf der Hand haben.
- Du darfst am Ende deines Zuges eine Karte abwerfen. Das Abwerfen (oder die Entscheidung, dies nicht zu tun) signalisiert das Ende des Zuges und keine weiteren Aktionen dürfen ausgeführt werden.
- Wenn eine Ereigniskarte die normalen Spielregeln verletzt, setzt sich die Karte über diese Regeln hinweg.
- Es kann nur eine Waffe gleichzeitig im Kampf eingesetzt werden. Ihre Benutzung gilt für den Wurf und alle durch Menschfiguren (Lebensmarker) „erkauften“ Wurfwiederholungen.

Skelettbewegungsregeln

- Am Ende deines Zuges wirfst du einen sechsseitigen Würfel, um zu bestimmen, wie viele Skelette sich bewegen. Wenn möglich musst du diese Anzahl an Skeletten bewegen, und kein Skelett darf sich in der Skelettbewegungsphase eines Zuges zweimal bewegen.
- Die Skelette bewegen sich nur ein Feld weit und dürfen sich nicht diagonal bewegen.

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 „Altar“-Kachel bringen **ODER 30 PUNKTE** an Skeletten ansammeln.

Zusätzliche Regeln

- Auf dem Spielfeld platzierte Menschfiguren (Lebensmarker) können niemals bewegt werden.
- Du kannst niemals und zu keinem Zeitpunkt mehr als 5 Lebensmarker in deiner Sammlung haben.
- Jeder Spieler darf nur eine Kopie einer Karte im Spiel vor sich ausliegen haben. Nur eine Waffe kann für einen Kampfwurf benutzt werden, nicht mehrere gleichzeitig.
- Fernkampf: Es wird eine Sichtlinie für Reichweitenwaffen benötigt (Du kannst bspw. keine „Stangenwaffe“ („PoleArm“) durch die Wand eines Gebäudes hindurch benutzen). Beim Fernkampf („Stangenwaffe“, „Kurbogen“, und „Armbrust“) müssen die Spieler Skelette und Lebensmarker wie in einem normalen Kampf einsetzen. Reichweite wird wie eine Bewegung bemessen, nicht diagonal.
- Die weißen Skelette sind je einen Punkt, die roten je zwei Punkte, und die blauen je drei Punkte wert. Dies gilt für das Gewinnen des Spiels und für das Anheben von Kampfwürfen.
- Sobald der Skelettvorrat aufgebraucht ist, können keine weiteren Skelette mehr aufgestellt werden, wenn dies nicht durch eine entsprechende Ereigniskarte (die entfernte Skelette einsetzt) geschieht.
- Skelette, die für das Anheben eines Kampfwurfes benutzt wurden, oder die durch den Tod eines Spielers abgeworfen wurden, werden für den Rest der Partie komplett aus dem Spiel ENTFERNT.
- Wenn du das Nekromikon besitzt und stirbst, wird das Nekromikon zurück zum Friedhof versetzt. Ein Spieler muss sich zurück zum Friedhof bewegen, um es aufzunehmen.
- Das Nekromikon gilt als Gegenstand.
- Die Benutzung einer Waffenkarte im Kampf muss vor dem Kampfwurf angekündigt werden.
- Wann immer die Zahlen nicht so recht aufgehen, runde immer ab.

Spielkonzept und Gestaltung: Kerry Breitenstein und Todd A. Breitenstein

Basierend auf der original Zombies!!! Gestaltung von: Todd A. Breitenstein

Illustrationen: Dave Aikins, Jeremy McHugh, Paul (Prof.) Herbert, Ed Bourelle (Der Kachel-Kerl!)

Layout und Design: Todd Breitenstein

Übersetzung der Regeln in die deutsche Sprache: Timo Hanschke

Spieltester: Mark Bordenet, JoeD Bordenet, Alexander Bordenet, Steve Donohue, John Humphlett, Die Kidz (Jonathan, Alex und Marissa (Die Böse), Jederman auf der Zombies!!! Liste (DIE VERDAMMT BESTE MAILING-LISTE AUF DER ERDE... ODER UNTER IHR) und alle Leute die angesprochen wurden und unserem unverständlichem Gebrabbel zuhörten!

Twilight Creations, Inc. Cold Spring, KY 41076

© 2005 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.



Danke, dass du dich für MidEvil entschieden hast. Wir hoffen, dass du es sehr genießen wirst!

Was du in deinen Händen hältst, ist die nächste Generation von etwas, dass zu einer Art Phänomen geworden ist und sein eigenes Leben entwickelt hat. Jene von euch, die das original Zombies!!! Spiel kennen, erleben hier eine Überraschung! MidEvil bringt das Zombies!!! Spiel auf die nächste Stufe. Du willst ein bisschen mehr Strategie? Hier ist sie! Du willst leichter zu entdeckende Waffen? Hier sind sie! Du willst andere Spieler angreifen? Oh, du kannst drauf wetten, dass kannst du!

Jene von euch, die niemals Zombies!!! gespielt haben... Schwingt euch in den Sattel, das wird ein verdammt harter Ritt!

Viel Spaß am Spiel!

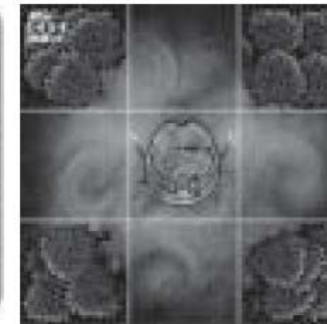
Todd A. und Kerry Breitenstein

Ziel des Spiels

Du findest dich plötzlich zurück in der Zeit versetzt, und dir wurde gesagt, dass der einzige Weg zurück in deine Zeit darin besteht, das „Nekromikon“ zu finden und es zurück zum Altar zu bringen. Oder du könntest einfach ein paar Skeletten in den knöchernen Arsch treten!

Spielmaterialien:

- 40 weiße Skelette – 1 Punkt
 - 40 rote Skelette – 2 Punkte
 - 20 blaue Skelette – 3 Punkte
 - 50 graue Menschen (Lebensmarker)
 - 30 Karten-Kacheln
 - 50 Ereigniskarten
 - Zwei Würfel
 - 6 Spielerfiguren
- Regeln



Spielvorbereitung:

- Nimm die „Nekromikon“ Karte (siehe oben) aus dem Ereigniskartenstapel und lege sie beiseite.
- Mische die restlichen Ereigniskarten und teile an jeden Spieler drei Ereigniskarten aus.
- Entnehme die „Altar“ (siehe oben) Kachel dem Kachelstapel und platziere sie in der Tischmitte.
- Mische die restlichen Kacheln und lege sie beiseite.
- Jeder Spieler nimmt sich eine Spielerfigur und platziert sie im mittleren Feld der Altarkachel.
- Jeder Spieler erhält 3 graue Menschfiguren (Lebensmarker) und 3 Ereigniskarten.
- Lege die restlichen grauen Menschfiguren (Lebensmarker) beiseite.
- Unterteile die Skelette nach ihren Farben und lege sie beiseite (dies ist der Skelettvorrat).
- Bestimme zufällig einen Startspieler.
- Der Startspieler wählt die auf der „Altar“-Kachel zu platzierenden Skelette aus und platziert sie.

Zugsequenz im Überblick:

Während seines Zuges muss ein Spieler die folgenden Schritte in exakter Reihenfolge ausführen:

1. Ziehe eine Kachel vom Kachelstapel.
2. Füge diese Karten-Kachel an einem beliebigen Platz der gegenwärtigen Karte an.
3. Bekämpfe ggf. das Skelett auf deinem derzeitigen Feld.
4. Zieh deine Kartenhand wieder auf 3 Ereigniskarten auf, solltest du weniger haben.
5. Wirf einen sechsseitigen Würfel, das Ergebnis ist dein Bewegungswurf.
6. Bewege dich bis zu so viele Felder weit, wie dein Bewegungswurf angibt.
7. Bekämpfe die Skelette, denen du beim Bewegen begegnest.
8. Wirf einen sechsseitigen Würfel. Bewege dem Ergebnis entsprechend viele Skelette um jeweils ein Feld (wenn möglich).
9. Du darfst eine Ereigniskarte von deiner Hand abwerfen.

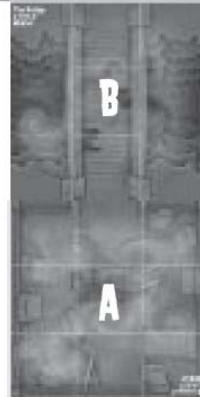
Nachdem du dich entschieden hast, ob du eine Ereigniskarte abwirfst oder nicht, ist dein Zug beendet und das Spiel geht im Uhrzeigersinn weiter.

Karten-Kacheln platzieren

- Eine neu gezogene Karten-Kachel muss so an der Karte platziert werden, dass dadurch keine Straßen abgeschnitten oder der Eingang irgendeiner anderen Kachel blockiert wird (siehe Abb.1).
- Wenn eine „benannte“ Karten-Kachel platziert wird, werden Skelette und Menschfiguren (Lebensmarker) entsprechend den Zahlen auf der Kachel platziert (Siehe „C“ Abb.1). Wenn auf der Kachel ein Gebäude abgebildet ist, müssen alle Skelette und Menschfiguren im Gebäude platziert werden. Der Spieler, der die Kachel platziert, entscheidet in welchen Farben er die Skelette platziert. *(Bsp.: Alex zieht eine Kachel, die drei Skelette aufruft. Nachdem er die Kachel platziert hat, entscheidet Alex sich dazu, ein rotes und zwei blaue Skelette auf der Kachel zu platzieren).*
- Es darf sich niemals mehr als eine Menschfigur (Lebensmarker) oder mehr als ein Skelett auf demselben Feld befinden. Es darf sich jedoch ein Skelett und eine Menschfigur auf demselben Feld befinden.
- Für die Kacheln **ohne** spezifischen aufgedruckten Namen (siehe „D“ Abb.1) wird ein sechsseitiger Würfel geworfen. Das Ergebnis gibt an, wie viele PUNKTE an Skeletten auf der Kachel platziert werden (weiß 1 Punkt, rot 2 Punkte, blau 3 Punkte). Gibt es nicht genügend Skelette, um sie auf der Kachel zu platzieren, muss die nächstliegende Anzahl benutzt werden. Wenn es nicht genügend Felder für die ausgewürfelte Anzahl von Skeletten gibt, sollte die nächstliegende Anzahl platziert werden. *(Bsp.: Marissa würfelt eine 6 als sie bestimmt, wie viele Skelette auf der soeben von ihr platzierten unbenannten Kachel platziert werden. Es gibt nur noch 3 weiße und ein rotes Skelett im Skelettvorrat, aber es gibt auf der Kachel nur drei Felder, auf denen Skelette platziert werden können. Sie wird dementsprechend ein rotes und zwei weiße Skelette platzieren).*



Abb.1



Regeln für den Kampf gegen Skelette

- Immer wenn du deinen Zug auf demselben Feld wie ein Skelett beginnst oder wenn du auf einem Feld mit einem Skelett ziehst, **musst** du es bekämpfen. Mit einigen Waffen **darfst** du entfernte Skelette bekämpfen.
- Der Kampf wird ausgeführt, indem ein sechsseitiger Würfel geworfen wird. Eine 4, 5 oder 6 wird benötigt, um ein Skelett zu töten.
- Wenn ein Kampfwurf erfolglos (niedriger als 4) ist, kannst du eine beliebige Anzahl von Skeletten (beliebiger Farben), die du zuvor getötet hast (aus deiner Skelettsammlung), aus dem Spiel entfernen, um den Kampfwurf um den Punktwert der abgeworfenen Skelette zu erhöhen. **DER BENÖTIGTE WERT WIRD DADURCH NICHT VERÄNDERT, NUR DAS WURFERGEBNIS!** *(Bsp.: Jonathan beginnt seinen Zug auf demselben Feld wie ein Skelett. Er macht einen Kampfwurf und erhält nur eine 1. Er entfernt daraufhin ein weißes und ein rotes Skelett aus seiner Sammlung um seine Zahl auf 4 anzuheben und dadurch den Kampf zu gewinnen).*

- Anstatt Skelette zu entfernen, um einen Kampfwurf anzuheben, kannst du auch eine deiner Menschfiguren (Lebensmarker) abgeben um deinen Kampfwurf zu wiederholen.
- Der Kampf wird fortgeführt bis du mindestens eine 4 erhältst (ggf. mit abgeworfenen Skeletten modifiziert) oder bis du alle Menschfiguren (Lebensmarker) verbraucht hast und dadurch stirbst. Wenn du stirbst, wird deine Figur zurück auf das Mittelfeld der „Altar“-Kachel versetzt; du musst dann alle verbleibenden Skelette (wenn vorhanden) aus deiner Sammlung aus dem Spiel entfernen und alle vor dir ausliegenden Ereigniskarten abwerfen. Der Rest deines Zuges wird ausgelassen. Du beginnst deinen nächsten Zug, indem du dir drei neue Menschfiguren (Lebensmarker) nimmst und neu anfängst.
- Skelette, die im Kampf benutzt werden, werden aus dem Spiel **ENTFERNT** (sie können in dieser Partie nicht noch einmal benutzt werden). Menschfiguren (Lebensmarker) werden **NIEMALS** **ENTFERNT** und können im weiteren Spielverlauf erneut benutzt werden.

Regeln für den Kampf gegen andere Spieler

- Der erste Spieler, der das Mittelfeld der „Friedhof“-Kachel („Graveyard“) erreicht, nimmt sich das „Nekromikon“ und legt es vor sich aus.
- Sobald ein Spieler das „Nekromikon“ besitzt, kann ein Kampf zwischen dem Träger und einem anderen Spieler stattfinden. Sobald du in deinem Zug auf demselben Feld wie der Träger des „Nekromikons“ landest (oder deinen Zug auf diesem Feld beginnst), werft ihr beide einen Würfel. Die Spieler dürfen Skelette und Menschfiguren (Lebensmarker) einsetzen, um ihren Wurf zu modifizieren.
- Nachdem die Würfel geworfen sind, darf jeder Spieler eine beliebige Anzahl von Skeletten und/oder Menschfiguren aus seiner Sammlung nehmen und sie verdeckt unter seiner Hand platzieren (geheim, die restlichen sollte er unter der anderen Hand verbergen). Sobald beide Spieler bereit sind, offenbaren sie gleichzeitig die von ihnen gesetzten Skelette/Menschfiguren, mit denen sie ihren Wurf modifizieren wollen. Die Spieler sollten abwechselnd ihre Menschfiguren einsetzen, um ihre Würfe zu wiederholen, beginnend beim Spieler, dessen Zug es ist. Die Spieler können jederzeit mit dem Würfeln aufhören. Wenn du nicht alle eingesetzten Menschfiguren benutzt hast, werden die übrigen dennoch abgeworfen. Nachdem alle Würfelwiederholungen abgeschlossen sind, addieren die Spieler die Punkte ihrer eingesetzten Skelette zum Wurfresultat um ihre endgültigen Werte zu erhalten. Alle eingesetzten Skelette werden nach dem Kampf aus dem Spiel entfernt.
- Es dürfen keine Waffen eingesetzt werden, wenn ein anderer Spieler bekämpft wird.
- Nachdem alle Modifikationen eingerechnet sind, wird der Spieler mit dem höchsten Ergebnis zum neuen Träger des „Nekromikons“. Im Falle eines Unentschieden wechselt das „Nekromikon“ nicht seinen Träger.

Spielebewegungsregeln

- Die Bewegungsweite wird durch das Werfen eines sechsseitigen Würfels bestimmt.
- Du musst nicht deine komplette Bewegungsweite verbrauchen und kannst deine Bewegung jederzeit in deiner Bewegungsphase beenden.
- Du darfst dich niemals diagonal bewegen.
- Jedes Skelett, dem du während deiner Bewegung begegnest (mit dem du auf demselben Feld stehst) musst du bekämpfen, bevor du deine Bewegung fortsetzen kannst.
- Wenn du dich auf ein Feld mit einer Menschfigur (Lebensmarker) bewegst, auf dem kein Skelett steht, fügst du es sofort deiner Sammlung hinzu. Wenn sich ein Skelett auf diesem Feld befindet, musst du es zuerst bekämpfen und besiegen, bevor du den Lebensmarker an dich nimmst.
- Spieler und Skelette dürfen „benannte“ Gebäude/Orte nur durch den Eingang/Ausgang oder durch Türen betreten oder verlassen. Die Menschfiguren bewegen sich niemals.
- Alle Felder auf den Kacheln sind „erlaubt“; ausgenommen der „bewaldeten“ Felder, Felder auf der „Brücke“-Kachel („Bridge“) die nicht zur Brücke gehören, und dem Ofen auf der „Schmiede“-Kachel („Smith“).
- Die „Pferd“ Karte („Horse“) erlaubt dir, deinen Bewegungswurf zu verdoppeln. Wenn du das Pferd eines anderen Spielers inmitten deiner Bewegung an dich nimmst (bspw. indem du das Feld vor dem Eingang in ein Gebäude betrittst, auf dem ein anderer Spieler sein Pferd „abgestellt“ hat), kannst du den Rest deiner Bewegung verdoppeln. Das „Pferd“ („Horse“) gilt als Gegenstand.
- Wenn du dein „Pferd“ („Horse“) außerhalb eines Gebäudes zurück lässt, kannst du es wieder besteigen, wenn du das Gebäude verlässt, falls es kein anderer Spieler gestohlen hat.