

# MID EVIL

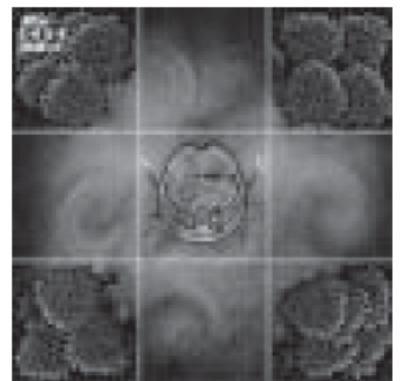
**GRACIAS POR COMPRAR MIDEVIL. ¡ESPERAMOS QUE DISFRUTES TREMENDAMENTE DE EL!**

## **OBJETIVO DEL JUEGO**

Te encuentras repentinamente en el pasado y la única forma de volver al presente es ir al cementerio para encontrar el "Nécronomicon" y llevarlo hasta el altar.

## **COMPONENTES:**

40 Esqueletos Blancos - 1 punto.  
40 Esqueletos Rojos - 2 puntos.  
20 Esqueletos Azules - 3 puntos.  
50 figuras Humanas Grises (fichas de vida).  
30 Tarjetas de Mapa.  
50 Cartas de Evento.  
Dos Dados.  
6 Hombres armados de plástico (personajes)  
Reglas.



## **PREPARACIÓN DEL JUEGO:**

- Coge la carta "Necronomicon" y ponla a un lado.
- Mezcla el resto de las Cartas de Evento.
- Cada jugador coge un personaje.
- Cada jugador coge 3 fichas de vida y 3 cartas de evento.
- Coloca el resto de fichas de vida a un lado.
- Separa los esqueletos por color y ponlos a un lado.
- Coge "el Altar" del mazo de Tarjetas de Mapa y colócalo en medio de la mesa.
- Mezcla el resto de tarjetas de mapa y ponlas a un lado.
- Se elige de forma aleatoria un jugador para que empiece la partida.

## **TURNO DE JUEGO:**

1. Coge un mapa.
2. Colócalo en cualquier espacio legal junto a otro mapa.
3. Combate contra los esqueletos presentes sobre tu casilla.
4. Robar carta de evento. Solo se pueden tener 3 cartas de evento.
5. Realizar una tirada de movimiento.

6. Puedes moverte tantas casillas como hallas sacado en la tirada de movimiento.
7. Combate contra los esqueletos que te encuentres en tu movimiento.
8. Tira un dado de 6. Mueve una casilla tantos esqueletos como saques en la tirada.
9. Puedes descartarte de una carta de evento de tu mano.

Después de descartarte de una carta de evento o no, el turno termina y empieza el turno del siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj.

### **COLOCACIÓN DE TARJETAS DE MAPA**

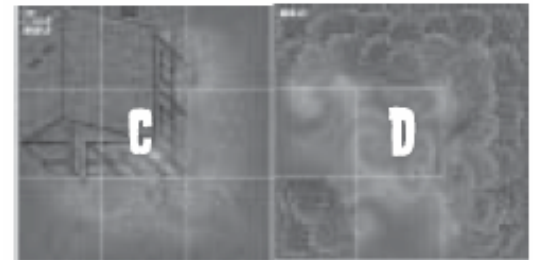
- Una nueva tarjeta de mapa debe ser colocada de tal modo que ningún camino o entrada sea cortado o tapada. (Ver Fig.1)
- Cuando se coloca una tarjeta de mapa, se añaden los esqueletos y las fichas de vida según las indicaciones (Ver "C" Fig.1). Si hay un edificio, todos los esqueletos deben ser colocados dentro.

El jugador que coloca el mapa decide el color de los esqueletos que son colocados. **(Ejemplo: Alex coloca un mapa que pide tres esqueletos. Después de la colocación del mapa, Alex decide poner 1 esqueleto Rojo y 2 esqueletos Azules).**

- Nunca puede haber más que un Humano (ficha de vida) o más que un esqueleto sobre la misma casilla. Puede haber un esqueleto y un Humano sobre la misma casilla.

- Para los mapas sin nombre específico (Ver "D" Fig.1), tira un dado de 6. El resultado son los PUNTOS de esqueletos que son colocados sobre el mapa (1 punto Blancos, 2 puntos Rojos, 3 puntos Azules). Si no hay bastantes esqueletos para colocar sobre el mapa, se colocara la cantidad más cercana. Si no hay bastantes espacios para acomodar el número de esqueletos de la tirada, se colocara la cantidad más cercana.

**(Ejemplo: Marissa obtiene un 6 en la tirada de dado. Sólo quedan 3 esqueletos Blancos y 1 esqueleto Rojo, y sólo hay tres espacios en el mapa para colocar esqueletos. Entonces colocaría 1 esqueleto Rojo y 2 esqueletos Blancos).**



**Fig. 1**



### **REGLAS DE COMBATE CONTRA ESQUELETOS**

- Cada vez que comienzas tu turno o que caes sobre la misma casilla que un esqueleto tienes que combatir.
- El Combate se resuelve tirando un dado. Con 4, 5 o 6 ganas el combate matando al esqueleto.
- Si sacas menos de 4 puedes aumentar la tirada con esqueletos según el número de puntos que representan.

**(Ejemplo: Jonatán comienza su turno sobre la misma casilla que un esqueleto. Tira el dado para el combate y saca un 1. Entonces quita del juego un esqueleto Blanco y uno Rojo para aumentar su tirada hasta 4 para ganar el combate).**

- En vez de gastar esqueletos para superar una tirada de combate, se puede gastar una Ficha de vida para hacer de nuevo la tirada de combate.
- El Combate prosigue hasta sacar en la tirada al menos un 4 (añadiendo esqueletos si es necesario) o el personaje muera por quedarse sin fichas de vida). Una vez que el personaje muere, vuelve a colocarse sobre el mapa del Altar; habiendo perdido todos sus esqueletos restantes y cualquier carta que tuviera sobre la mesa. El resto del turno se pierde. Cuando comience su siguiente turno coge 3 Humano (fichas de vida).

- Los esqueletos que se usan en el combate son RETIRADOS del juego (no pueden ser usados otra vez en el juego). Las fichas de vida NUNCA se RETIRAN del juego y pueden ser usadas otra vez si es necesario.

### **REGLAS DE COMBATE ENTRE JUGADORES**

- El primer jugador que alcanza la casilla central del "Cementerio" coge el "Necronomicon" y lo coloca delante de él.
  - Cuando un jugador entra en posesión del "Necronomicon", los combates entre el que lo posee y cualquier otro jugador pueden comenzar. Cuando un jugador cae sobre la misma casilla que el jugador con el "Necronomicon", ambos jugadores tiran un dado. El jugador que saque el número más alto se hace con el Necronomicon.
- Los jugadores pueden usar esqueletos y/o Humanos (fichas de vida) para modificar sus tiradas de ataque.

### **REGLAS DE MOVIMIENTO DE LOS JUGADORES**

- El movimiento se determina con una tirada de dado.
  - No es obligatorio usar todo el movimiento. Un personaje puede pararse en cualquier momento durante su fase de movimiento.
  - No se puede mover en diagonal.
  - Todos los esqueletos encontrados durante el movimiento deben ser combatidos antes de proseguir el movimiento.
  - Si llegas a una casilla sin esqueleto pero con una ficha de vida, puedes recogerla inmediatamente. Si hay un esqueleto, tienes que combatirlo antes de recoger la ficha de vida.
  - Los jugadores y los esqueletos, deben entrar y salir de los edificios "nombrados" por las puertas. Las fichas de vida jamás se mueven.
- Todas las casillas sobre los mapas son espacios legales excepto las casillas de "Bosques", las casillas del mapa " Puente" que no son el puente, y el horno sobre el mapa de "Smith".
  - La carta de "Caballo" permite doblar el movimiento. Si coges el "Caballo" de otro jugador durante su movimiento, doblas el resto de tu movimiento. El "Caballo" es considerado un objeto.

### **CARTAS DE EVENTO**

- Las Cartas de Evento puede ser jugadas en cualquier momento.
- Sólo se puede jugar una Carta de Evento por ronda. Es decir, del principio de tu turno al principio de tu siguiente turno.
- Las cartas en juego delante de cada jugador no entran dentro de la regla "una Carta de Evento por ronda".
- Un jugador nunca puede tener más que 3 cartas de evento en su mano al final de su turno.
- Un jugador puede descartar una carta al final de su turno. Esto marca el fin del turno del jugador y no puede realizar ninguna acción después de esto.
- Cuando una carta entra en contradicción con las reglas del juego, la regla enunciada sobre la carta prevalece siempre.

### **REGLAS DE MOVIMIENTO DE LOS ESQUELETOS**

- Al final de su turno, el jugador tira un dado para determinar el número de esqueletos que mueve. Ningún esqueleto puede ser movido dos veces en la misma fase de movimiento de esqueletos.
- Los esqueletos se mueven sólo una casilla y no puede moverse en diagonal.

## **CONDICIONES DE VICTORIA**

- Para ganar el juego, hay que conseguir el "Necronomicon" en el "Cementerio" (Graveyard) o robarlo a otro jugador y llevarlo a la casilla central del mapa del "Altar" **O** reunir 30 **PUNTOS** en esqueletos.

## **REGLAS ADICIONALES**

- Una vez que las fichas de vida son colocadas sobre el mapa, no se mueven más.
- Un jugador no puede tener más de 5 fichas de vida al mismo tiempo.
- Cada jugador no puede tener delante de él, más de un ejemplar de una carta.
- Los Esqueletos Blancos valen 1 punto cada uno, los Esqueletos Rojos valen 2 puntos cada uno y los Esqueletos Azules valen 3 puntos cada uno.
- Cuando la reserva de esqueletos se agota, no pueden ponerse en juego más esqueletos sin la ayuda de una carta de evento.
- Los Esqueletos utilizados para superar un combate o los que son retirados debido a la muerte de un jugador no se vuelven a poner en juego.

Game Concept and Design: Kerry Breitenstein and Todd A. Breitenstein

Based on the original Zombies!!! design by: Todd A. Breitenstein

Art: Dave Aikins, Jeremy McHugh, Paul (prof.) Herbert, Ed Bourelle (The Tile Dood!)

Layout and Design: Todd Breitenstein

Playtesters: Mark Bordenet, JoeD Bordenet, Alexander Bordenet, Steve Donohue, John Humphlett, The Kidz (Jonathan, Alex and Marissa (TheEvil One), Everyone on the Zombies!!! list (THE BEST "DAMNED" MAILING LIST ON EARTH...OR UNDER IT) and All the people who we cornered and made listen to our inane babbling!

Traducido por: Gorka. 11/05/2007

Twilight Creations, Inc. Cold Spring, KY 41076

© 2005 Twilight Creations, Inc. All Rights Reserved.

Twilight Creations, Inc., The Twilight Creations, Inc. logo, "Where Fun Comes To Life", MidEvil, Zombies!!! and the Zombies!!! logo are trademarks or registered trademarks of Twilight Creations, Inc. All Rights Reserved.