

Midevil

Objectif du jeu

Vous vous retrouvez soudainement dans le passé et devez revenir dans votre siècle en trouvant le « Nécronomicon » et l'amener jusqu'à l'altar

Composition du jeu

40 squelettes blancs - 1 point

40 squelettes rouges - 2 points

20 squelettes bleus - 3 points

50 figurines humaines grises ce sont des jetons de vie

30 tuiles

50 cartes évènement

Deux dés à six faces

6 pions joueur

Mise en place du jeu

- Prenez la carte "Necronomicon" et mettez-la de côté.
- Mélangez les autres cartes évènement.
- Chaque joueur prend un pion.
- Chaque joueur prend 3 jetons de vie et 3 cartes évènement.
- Mettez les autres jetons de vie de côté.
- Séparez les squelettes par couleur et mettez les de côté.
- Prenez la tuile "Altar" et mettez la au milieu de la table.
- Mélangez les tuiles restantes et mettez-les de côté.
- Choisissez un joueur qui débutera la partie.

Tour de jeu

1. Piochez une tuile.
2. Placez la contre une autre tuile déjà posée.
3. Combattez les squelettes présents sur votre case.
4. Piochez des cartes évènement pour arriver à 3 si vous en avez moins que ce nombre.
5. Jetez un dé, le résultat sera votre mouvement.
6. Déplacez vous d'autant de case qu'indiqué sur le dé.
7. Combattez les squelettes rencontrés pendant le déplacement.
8. Jetez un dé et déplacez autant de squelettes qu'indiqué. Vous les déplacez d'une case.
9. Vous avez la possibilité de défausser une carte de votre main.

Après avoir défaussé une carte ou non le tour de jeu est terminé et on passé au joueur suivant.

Placement des tuiles

- La nouvelle tuile piochée doit être placée de façon à ce qu'aucune route ne soit coupe ou une entrée bouchée.
- Quand une tuile nommée est placée, les squelettes et les jetons de vie sont places sur la tuile en fonction des indications. Si un bâtiment est présent sur la tuile, les squelettes doivent être places à l'intérieur.

Le joueur qui a pioché la tuile décide de la couleur des squelettes qui sera placée dessus. **(Exemple: Alex pioche une tuile sur laquelle est inscrit que 3 squelettes doivent être placés. Il décide d'y mettre 1 squelette rouge et 2 squelettes bleus).**

- Il ne peut jamais y avoir plus d'un jeton de vie ou d'un squelette sur la même case, mais il peut y avoir un squelette et un jeton de vie sur la même case.

• Pour les tuiles sans nom, jetez un dé. Vous obtenez alors le nombre points (en squelette) à placer sur la tuile.
“DAMNED” MAILING LIST ON EARTH...OR UNDER IT)
and All the people who we cornered and
made listen to our inane babbling!
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.

Traduit le 28 septembre 2005 par Wolfo dei wolfy

Règles additionnelles

- Une fois les jetons de vie placés, ils ne bougent plus.
- Vous ne pouvez avoir plus de 5 jetons de vie en même temps.
- Chaque joueur ne peut avoir devant lui plus d'un exemplaire d'une carte (comme les fire axe dans la série zombies!!!) en même temps.
- Une fois que la réserve de squelettes est vide, il ne peut y en avoir d'autres mis en jeu sans l'aide d'une carte événement.
- Les squelettes défaussés pour augmenter le résultat d'un dé de combat ou défaussés en raison de la mort d'un joueur, ne sont plus tout remis en jeu.

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

Donc, pour un 3, vous pouvez mettre 3 squelettes blancs ou 1 squelette blanc et 1 squelette rouge. S'il n'y a pas assez de squelettes ou pas assez de cases, vous placez le nombre de squelettes le plus proche du résultat obtenu sur le dé. **(Exemple: Marissa obtient un 6. Il y a 3 squelettes blancs et 1 squelette rouge dans la réserve mais il n'y a que trois cases de libre sur la tuile. Elle place donc le squelette rouge et 2 squelettes blancs.**

Règle de combat contre les squelettes

- A chaque fois que vous commencez votre tour ou que vous tombez sur la même case qu'un squelette vous devez le combattre.
- Jetez un dé. Sur 4, 5 ou 6, vous gagnez le combat.
- Si vous faites moins de 4 vous devez défausser des squelettes en fonction du nombre de points qu'ils représentent. **Aucun échange ne peut être fait sans regarder la valeur des squelettes (Exemple: Jonathan débute son tour sur la même case qu'un squelette. Il obtient 1 au jet de combat. Il peut donc remettre en jeu 1 squelette blanc et 1 squelette rouge pour atteindre 4 et gagner le combat).**
- Au lieu de remettre en jeu un squelette, il est possible de défausser un jeton de vie pour relancer le dé de combat.
- Le combat se poursuit jusqu'à la victoire ou votre mort. Si vous mourez, vous retournez sur l'autel et vous défaussez tous vos squelettes ainsi que toutes les cartes placées devant vous. Le reste de votre tour est perdu.

Vous débutez votre prochain tour avec les conditions initiales.

- Les squelettes défaussés ne sont pas réutilisés dans le jeu. Les jetons de vie peuvent l'être autant que cela est nécessaire.

Règles de combat entre les joueurs

- Le premier à atteindre le centre du "Graveyard" prend le "Necronomicon" et le place devant lui.
 - Quand un joueur entre en possession du "Necronomicon", Les combats entre joueurs peuvent commencer entre celui qui a le livre et un autre joueur. Le combat se fait aux dés. Le plus au score gagne le combat et possède le Necronomicon.
- Les joueurs peuvent utiliser des squelettes et de jetons de vie pour modifier leur score.

Mouvement des joueurs

- Le mouvement est déterminé par le jet d'un dé.
- Vous n'est pas obligé d'utiliser la totalité de votre mouvement.
- Vous ne pouvez jamais vous déplacer diagonalement.
- Tous les squelettes rencontrés pendant le mouvement doivent être combattus avant de poursuivre votre déplacement.
- Si vous arrivez sur une case sans squelette mais avec un jeton de vie, vous pouvez le récupérer immédiatement. S'il y a un squelette, vous devez le combattre avant de le récupérer.
- Les joueurs, comme les squelettes, doivent entrer et sortir des bâtiments nommés par les portes. Les jetons de vie (représentés par des humains) ne bougent jamais.
- Toutes les cases sur toutes les tuiles sont des espaces légaux sauf celles contenant des arbres, celles sur la tuile

du "Bridge" mais situées à côté (comme l'eau) et celles du fourneau sur la tuile « Smith ».

- La carte "Horse" permet de doubler le mouvement. Si vous récupérez le « Horse » d'un autre joueur pendant votre mouvement, le reste de votre mouvement est doublé. Cette carte est considérée comme un objet (item).

Cartes évènement

- Les cartes évènement peuvent être jouées à n'importe quel moment.
- Vous ne pouvez jouer qu'une seule carte évènement par tour, c'est-à-dire entre le début de votre tour jusqu'au début de votre prochain tour.
- Les cartes posées devant vous n'entrent pas en compte dans la règle "une carte par tour".
- Vous ne pouvez jamais avoir plus de 3 cartes en main à la fin de votre tour.
- Vous pouvez, si vous le désirez, défausser une carte à la fin de votre tour. Cela marque la fin de votre tour et aucune action de votre part ne peut être effectuée après cela.
- Quand une carte entre en contradiction avec la règle du jeu, la règle énoncée sur la carte prime toujours.

Mouvement des squelettes

- A la fin de votre tour, jetez un dé pour déterminer le nombre de squelettes à déplacer. Aucun squelette ne peut être déplacé deux fois au cours du même tour
- Les squelettes se déplacent d'une case, jamais diagonalement.

Conditions de victoire

- Pour gagner, il faut être en possession du "Necronomicon" obtenu au "Graveyard" et aller au centre de la tuile "Altar" **OU** collecter 30 **POINTS** en valeur de squelettes