

- E' possibile giocare solo una carta Evento per round. Questo significa dall'inizio del tuo turno fino all'inizio del tuo successivo turno.
- Le carte già in gioco di fronte a te non influiscono sulla regola del limite di "una carta giocabile per round".
- Non puoi mai avere più di 3 carte Evento nella tua mano alla fine del tuo turno.
- Puoi scartare una carta alla fine del tuo turno. Scartare indica la fine del tuo turno e non potrai compiere nessuna ulteriore azione fino al tuo prossimo turno.
- Quando una carta Evento viola le normali regole del gioco, la carta ha la precedenza sulle regole generali del gioco

Movimento degli Scheletri

- Alla fine del tuo turno, tira un dado per determinare il numero di Scheletri che deve essere mosso. Devi muovere tanti Scheletri quanti indicati dal risultato del dado se possibile, e nessun Scheletro può essere mosso due volte nello stesso turno durante la fase di movimento degli Scheletri.
- Gli Scheletri muovono solo di una casella e non possono muovere in diagonale.

Vincere il Gioco

- Per vincere il gioco, devi recuperare il "Necronomicon" dalla Tessera Terreno "Graveyard" (o prendendola ad un altro giocatore) e portarla sulla casella centrale della Tessera Terreno "Altar", oppure collezionare (battendo in combattimento) Scheletri per un valore totale di 30 PUNTI (Scheletri Bianchi 1 punto, Rossi 2 punti, Blu 3 punti).

Regole Aggiuntive

- Una volta che i Segnalini Vita (Figure Umane) sono state piazzate sulla mappa, non possono essere più mosse.
- Non puoi avere contemporaneamente più di 5 Segnalini Vita (Figure Umane).
- Ogni giocatore può avere solo una copia di ogni carta presente nel gioco.
- Gli Scheletri bianchi valgono 1 punto ognuno, gli Scheletri rossi valgono 2 punti ognuno, gli Scheletri blu valgono 3 punti ognuno.
- Una volta che la riserva degli Scheletri termina, non se ne possono più utilizzare senza l'ausilio di una carta Evento.
- Gli Scheletri scartati per incrementare il risultato del dado, e quelli rimossi dalla riserva del giocatore dopo che il suo personaggio è stato ucciso, sono considerati RIMOSI definitivamente dal gioco per il resto della partita.

Traduzione in Italiano di: Francesco Neri

Ideazione e creazione del gioco: Kerry Breitenstein e Todd A. Breitenstein

Basato sul gioco originale Zombies!!! creato da: Todd A. Breitenstein

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

Layout e Design: Todd Breitenstein

Playtesters: Mark Bordenet, JoeD Bordenet, Alexander Bordenet, Steve Donohue, John Humphlett, The Kidz (Jonathan, Alex e Marissa (TheEvil One), tutti già sulla lista di Zombies!!! (la miglior "dannata" mailing list della terra... o delle profondità della terra). Grazie anche a tutte le persone che abbiamo coinvolto e costretto ad ascoltare le nostre insulse chiacchiere!

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!!! e il logo Zombies!!! sono marchi o marchi registrati della Twilight Creations, Inc.

Tutti i diritti sono riservati.



Grazie per aver comprato MidEvil. Speriamo che vi faccia divertire tremendamente! Quello che avete fra le mani e la generazione successiva di quello che è divenuto una sorta di fenomeno e ha acquisito vita propria. Quelli che hanno familiarità con il gioco originale Zombies!!! avranno una bella sorpresa.

MidEvil ha portato il sistema di gioco di Zombies!!! ad un nuovo livello. Desideravate più strategia?

Eccola qui! Desideravate trovare con più facilità delle armi? Eccole qui! Desideravate attaccare gli altri giocatori? Oh, potete scommetterci che qui c'è!

Per quelli di voi che non hanno mai giocato a Zombies!!!... Allacciate le cinture perchè state per fare un corsa maledettamente difficile!

Buon divertimento!

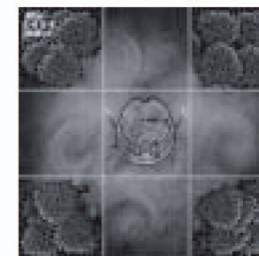
Todd A. e Kerry Breitenstein

Obiettivo del Gioco

Improvvisamente ti ritrovi indietro nel tempo ed ti è stato detto che l'unico modo per tornare al presente, è andare al cimitero, trovare il Necronomicon e portarlo all'altare. In alternativa puoi sempre prendere a calci un bel pò di Scheletri.

Componenti del Gioco

- 40 Scheletri Bianchi - 1 punto
- 40 Scheletri Rossi - 2 punti
- 20 Scheletri Blu - 3 punti
- 50 Figure Umane Grigie (Segnalini Vita)
- 30 Tessere Terreno
- 50 Carte Evento
- 2 Dadi
- 6 Personaggi dei giocatori
- 1 Regolamento



Preparazione del gioco

- Prendere la Carta "Necronomicon" (vedi sopra) dal mazzo delle carte evento e metterla da una parte.
- Mescolare il resto del mazzo delle carte Evento.
- Ogni giocatore sceglie un Personaggio di un colore.
- Ogni giocatore riceve 3 Figure Umane grigie (Segnalini Vita) e 3carte Evento.
- Mettere il resto delle Figure Umane Grigie(Segnalini Vita) da una parte.
- Separare le miniature degli Scheletri per colore e metterle da una parte. (Ci riferiremo a questi come la riserva degli Scheletri).
- Rimuovere la Tessera Terreno "Altar" (vedi sopra) dal mazzo delle Tessere Terreno e metterla scoperta in mezzo al tavolo di gioco.
- Mescolare il resto delle Tessere Terreno e metterle da una parte.
- Scegliere a caso chi sarà il primo giocatore.

Sequenza di un Turno:

Durante un turno, devi effettuare le seguenti azioni nell'ordine indicato:

1. Pesca una Tessera Terreno dal mazzo delle Tessere Terreno.
2. Collega la Tessera pescata in un punto legale della mappa.
3. Combatti ogni Scheletro che si trova nella casella dove ti trovi.
4. Se hai meno di 3 carte Evento, pescale dal mazzo fino ad averne 3 nella tua mano.
5. Tira un dado. Il risultato è il tuo punteggio di movimento.
6. Muovi per un numero massimo di caselle pari al tuo punteggio movimento.
7. Combatti ogni Scheletro incontrato durante il movimento.
8. Tira un dado. Muovi di una casella un numero di Scheletri pari al risultato ottenuto.
9. Puoi scartare una carta Evento dalla tua mano.

Dopo aver deciso di scartare una carta Evento o meno, il tuo turno è finito e il giocatore di turno diventa quello successivo in senso orario.

Piazzare le Tessere Terreno

- Ogni nuova Tessera Terreno pescata deve essere piazzata per continuare la costruzione della mappa, ed in modo che non interrompa una strada o l'ingresso sulle altre Tessere Terreno già piazzate (vedi Fig. 1).
- Quando viene piazzata una Tessera Terreno che ha un "nome", vengono posti sulla Tessera anche le Figurine degli Scheletri e degli Umani (Segnalini Vita) in base a quanto indicato dai numeri presenti sulla Tessera (vedi "C" in Fig.1). Se un edificio è presente sulla Tessera, tutti gli Scheletri devono essere piazzati sulle caselle che compongono l'edificio. Il giocatore che piazza la Tessera decide il colore degli Scheletri da piazzare sulla Tessera.

Esempio: Alex pesca una Tessera Terreno che indica di piazzare 3 Scheletri. Dopo aver posizionato la Tessera, Alex decide di mettere sulla Tessera 1 Scheletro Rosso e 2 Scheletri Blu.

- Non ci può mai essere più di una Figura Umana (Segnalino Vita) o più di uno Scheletro sulla stessa casella. Ci possono essere invece uno Scheletro e una Figura Umana (Segnalino Vita) sulla stessa casella.
- Per le Tessere Terreno che non hanno un "nome" specifico (vedi "D" in Fig.1), tirate un dado. Il risultato indicherà i PUNTI in Scheletri che devono essere piazzati sulla Tessera (Bianchi 1 punto, Rossi 2 punti, Blu 3 punti). Se non ci sono abbastanza Scheletri da poter piazzare sulla Tessera, ne vanno piazzati il più possibile per avvicinarsi al valore richiesto. Se non ci sono abbastanza caselle per piazzare il numero di Scheletri richiesti, allora ne vanno piazzati il più possibile per avvicinarsi al valore richiesto.

Esempio: Marissa tira un 6 quando deve determinare il numero di Punti in Scheletri da piazzare su una Tessera Terreno senza "nome" che ha appena piazzato. Ci sono solo 3 Scheletri bianchi e 1 Scheletro Rosso rimasti nella riserva, ma ci sono solo 3 caselle valide sulla Tessera dove poter piazzare gli Scheletri. Marissa dovrà allora piazzare lo Scheletro rosso e 2 Scheletri bianchi.



Fig.1

Combattere contro gli Scheletri

- Ogni volta che inizi un turno sulla stessa casella assieme a degli Scheletri o arrivi su una casella che contiene Scheletri, ha luogo un combattimento.
- Il combattimento viene risolto tirando un dado. Con un risultato di 4, 5 o 6 sconfiggi lo Scheletro, lo rimuovi dalla mappa e lo aggiungi alla tua riserva.
- Se il tiro per combattere non ha successo (perchè hai ottenuto un risultato inferiore a 4), perdi un Segnalino Vita (Figura Umana), o in alternativa puoi rimuovere dalla tua riserva un numero qualunque di Scheletri (che hai precedentemente ucciso e di qualunque colore desideri) per incrementare

il risultato del dado di tanti punti quanti ne valgono gli Scheletri scartati, fino ad arrivare ad un risultato di successo (4 o più).

NESSUN RESTO VIENE DATO INDIPENDENTEMENTE DAI PUNTI NECESSARI PER ARRIVARE AD RISULTATO DI SUCCESSO!

Esempio: Jonathan inizia il suo turno sulla stessa casella assieme ad uno Scheletro. Tira i dadi per combattere ed ottiene un 1. Allora rimuove dal gioco 2 Scheletri rossi, che erano gli unici che possedeva, per incrementare il suo risultato di 4 punti (gli ne bastavano 3, ma purtroppo non aveva Scheletri bianchi) che gli permette di vincere il combattimento.

- Anzichè spendere Scheletri per incrementare il risultato del dado, è possibile spendere una Figura Umana (Segnalino Vita) per poter ritirare il dado.
- Il combattimento continua finchè non ottieni un 4 o più (spendendo Scheletri se necessario) o il personaggio muore perchè finisci le Figure Umane (Segnalini Vita). Quando il tuo personaggio muore, viene rimesso sulla Tessera Terreno "Altare", tutti gli Scheletri della tua riserva (se te ne sono rimasti) vengono rimossi dal gioco assieme alle carte che hai giocato di fronte a te. Il resto del tuo turno è perso. Inizierai il tuo turno successivo prendendo 3 Figure Umane (Segnalini Vita) e poi prosegui come di solito.
- Gli Scheletri che sono spesi in un combattimento per alterare il risultato del dado sono RIMOSI dal gioco (non possono essere riutilizzati ancora durante il gioco). Le Figure Umane non sono considerate MAI RIMOSSE dal gioco e possono essere usate ancora se necessario durante il gioco.

Combattere contro gli altri Giocatori

- Il primo giocatore che raggiunge la casella centrale della Tessera Terreno "Graveyard" prende la carta "Necronomicon" e la piazza di fronte a se.
- Quando un giocatore possiede il "Necronomicon", i combattimenti fra i giocatori possono avere luogo fra il giocatore che possiede il "Necronomicon" e gli altri giocatori. Quando arrivi sulla stessa casella dove risiede il personaggio del giocatore che possiede il "Necronomicon", tirate entrambi un dado. Il giocatore che ottiene il risultato più alto sarà il nuovo possessore del "Necronomicon". E' possibile usare Scheletri o Figure Umane per modificare il risultato del dado come nei combattimenti contro gli Scheletri.

Movimento

- Il numero di caselle percorribili è determinato dal lancio di un dado.
- Non è necessario usare tutti i punti di movimento ottenuti con il lancio del dado. E' possibile terminare il proprio movimento in qualunque momento.
- Non è possibile muovere in diagonale.
- Ogni Scheletro incontrato durante il movimento deve essere battuto in combattimento prima di poter continuare a muovere.
- Se entri in una casella dove c'è una Figura Umana (Segnalino Vita) e nessun Scheletro, puoi prenderlo immediatamente. Se c'è anche uno Scheletro nella casella, per poter prendere il Segnalino Vita devi prima battere lo Scheletro in combattimento.
- Personaggi e Scheletri possono entrare ed uscire dagli edifici solo attraverso le porte di entrata/uscita. Le Figure Umane non si muovono mai.
- Tutte le caselle sulle Tessere Terreno sono legali, tranne che le caselle con raffigurati gli alberi, le caselle sulla Tessera "Bridge" che non raffigurano il ponte, e la fornace sulla Tessera "Smith".
- La carta "Horse" (cavallo) permette di raddoppiare i punti movimento ottenuti con il lancio del dado. La carta "Horse" è considerata un oggetto. Il cavallo deve essere lasciato fuori dall'ingresso di un edificio se il personaggio entra nell'edificio, e può essere ripreso quando il personaggio esce dall'edificio, se nessun'altro giocatore glielo ha rubato! Se rubi la carta "Horse" di un altro giocatore nel mezzo del tuo movimento, raddoppi il resto del tuo movimento.

Carte Evento

- Le carte Evento possono essere giocate in qualunque momento.