

MIDDEVIL

Obiettivo del gioco.

Improvvisamente ti ritrovi indietro nel tempo e hai un solo modo per tornare nel presente, devi andare nel cimitero, cercare il "Necronomicon" e riportarlo indietro all' altare.

Componenti del gioco:

- 40 scheletri bianchi – 1 punto
- 40 scheletri rossi – 2 punti
- 40 scheletri blu – 3 punti
- 50 segnalini di umani grigi (segnalini vita)
- 30 tasselli mappa
- 50 carte evento
- 6 segnalini per i giocatori
- Questo regolamento



Preparazione del gioco.

- Prendi la carta del "Necronomicon" dal mazzo delle carte evento e ponila da parte.
- Mescola il resto del mazzo.
- Ogni giocatore prende un segnalino colorato.
- Ogni giocatore prende 3 segnalini "umani grigi" (equivalenti a 3 segnalini vita) e 3 carte evento.
- Metti il resto dei segnalini "umani grigi" da parte.
- Separa gli scheletri in base al colore e ponili da parte.
- Prendi il tassello mappa "ALTAR" (altare) e mettilo al centro del tavolo (vedi figura sopra).
- Mescola il resto dei tasselli mappa e ponili di lato.
- Scegliete a caso il primo giocatore.

Veduta d' insieme della sequenza del turno di gioco:

Durante il turno, devi seguire esattamente nell' ordine i seguenti passi:

- 1 Pesca un tassello mappa dal mazzo.
- 2 Aggiungi il tassello a quelli già posizionati in una qualunque posizione consentita.
- 3 Combatti ogni scheletro sul tuo spazio.
- 4 Pesca carte evento sino ad averne 3 se ne hai meno.
- 5 Lancia un dado a 6 facce, il risultato è il tuo movimento.
- 6 Muovi il tuo segnalino del risultato ottenuto o meno.
- 7 Combatti tutti gli scheletri che incontri nel movimento.
- 8 Lancia un dado. Muovi un numero uguale di scheletri di una casella.
- 9 Puoi scartare una carta evento in tuo possesso.

Dopo aver deciso se scartare o meno una carta, il tuo turno termina e passa al giocatore che segue in senso orario.

Posizionare i tasselli mappa.

- Ogni tassello mappa pescato, deve essere posizionato sulla mappa in modo tale da non interrompere nessuna strada, od ostacolare alcuna entrata in un altro tassello (vedi figura 1).
- Quando viene posizionato un tassello con un nome, sono posizionati su di esso anche gli scheletri e gli umani (segnalini vita) indicati dallo stesso (vedi "C" in fig.1). Se nel tassello è presente un' edificio, gli scheletri vengono posti all' interno di esso. Il giocatore che posiziona il tassello, decide il colore degli scheletri posizionati. **(Es: Alex pesca un tassello che richiama 3 scheletri. Dopo avere posizionato il tassello, Alex decide di metterci 1 scheletro rosso e 2 scheletri blu).**
- Non possono essere posizionati Scheletri e segnalini vita sulla stessa casella. In ogni casella deve trovarsi uno scheletro o un segnalino vita.
- Per i tasselli nei quali non è specificato niente (vedi "D" fig.1), lancia 1 dado. Il risultato equivale ai PUNTI degli scheletri che devono essere posizionati (bianchi 1 punto, rossi 2 punti, blu 3 punti). Se non ci sono scheletri di quel

punteggio da posizionare, mettere gli scheletri con il valore più vicino a quello richiesto. Se non c'è spazio sufficiente per posizionarli, metti solo quelli che possono essere posizionati.

(Es: Marissa lancia un dado per determinare quanti scheletri dovrà posizionare sul tassello mappa da lei piazzato ed esce un 6. Ci sono solo 3 scheletri bianchi e uno scheletro rosso disponibili, ma ci sono solo 3 caselle libere per metterli. Considerando che in ogni casella può essere messo un solo scheletro, Marissa piazza lo scheletro rosso e 2 scheletri bianchi.



Fig. 1

Regole di combattimento con gli scheletri.

- Ogni volta che cominci il turno su di una casella insieme ad uno scheletro Ha luogo un combattimento.
- Il combattimento si risolve lanciando un dado. Per uccidere uno scheletro Occorre un 4, 5 o 6.
- Se il lancio del dado non è un successo (meno di 4), puoi usare rimuovendoli dal gioco un numero di scheletri (di qualsiasi colore), da te uccisi precedentemente, il cui valore aggiunto al punteggio ottenuto col dado, sia sufficiente per ottenere un successo. **(Es: Jonathan comincia il suo turno in una casella con uno scheletro. Lanciando il dado da combattimento ottiene un 1. Egli può rimuovere dal gioco uno scheletro bianco ed uno rosso precedentemente uccisi, così da raggiungere il risultato di 4 e vincere in tal modo lo scontro).**
- Invece di spendere trofei scheletro per vincere un combattimento, puoi spendere un segnalino vita umano per ritirare il dado.
- Il combattimento continua fino a quando non ottieni almeno un 4 (aggiungendo trofei scheletro se necessario), o muori spendendo tutti i tuoi segnalini vita umani. Quando muori, il tuo segnalino viene riposizionato sul tassello "altare"; devi scartare tutti i tuoi scheletri trofeo e tutte le carte evento che stai utilizzando scoperte di fronte a te. Le rimanenti azioni del tuo turno sono perse. Al tuo prossimo turno ricomincerai con 3 segnalini vita umani e dovrai ricominciare di nuovo.
- I trofei scheletro utilizzati per i combattimenti sono definitivamente RIMOSSI dal gioco (non possono più essere utilizzati in alcuna maniera). I segnalini vita umani, non sono MAI RIMOSSI dal gioco, e possono essere utilizzati ogni volta che necessita.

Regole di combattimento con altri giocatori.

- Il primo giocatore che raggiunge la casella centrale del tassello "Graveyard" (cimitero), prende la carta "Necronomicon" e la pone di fronte a se.
- Quando un giocatore è in possesso del "Necronomicon", il combattimento tra giocatori può avere luogo tra colui che possiede l' oggetto e qualsiasi altro giocatore. Quando ti trovi sulla stessa casella del giocatore con il "Necronomicon", entrambi dovete lanciare un dado. Il giocatore che ottiene il risultato più alto, ottiene anche il possesso del libro, il risultato può essere modificato sia con gli scheletri trofeo che con i segnalini vita umani, utilizzando le regole sopra descritte.

Regole di movimento dei giocatori.

- Il movimento è determinato dal risultato del lancio di un dado a 6 facce.
- Non sei obbligato ad utilizzare tutti i punti movimento, e puoi fermarti quando vuoi.
- Non puoi muovere in diagonale.
- Tutti gli scheletri incontrati durante il movimento devono essere affrontati prima di continuare la mossa.
- Se muovi in una casella contenente un segnalino vita umano e nessuno scheletro, puoi prenderlo immediatamente. Se nella casella invece c'è anche uno scheletro, prima di prendere il segnalino vita devi combatterlo.
- I giocatori e gli scheletri possono entrare e/o uscire dagli edifici, esclusivamente attraverso le porte. I segnalini vita umani non possono mai muovere.
- Tutte le caselle dei tasselli mappa di questo set sono legali per la mossa, tranne le caselle con vegetazione, le caselle dei tasselli ponte che non siano il ponte e la casella con il forno nel tassello "Blacksmith".
- La carta "Horse" (cavallo), permette di lanciare 2 dadi per il movimento. Se possiedi più di una carta "Horse" devi comunque lanciare 2 dadi. Questa carta è considerata un oggetto.

Regole per le carte evento.

- Le carte evento possono essere giocate in qualsiasi momento.
- Puoi giocare una sola carta per turno. Questo significa dall' inizio del tuo turno fino all' inizio del tuo prossimo turno.
- Le carte già in gioco di fronte a te sono state già giocate e quindi non contano nella regola "una carta per turno".
- Non puoi mai avere più di 3 carte evento in mano alla fine del tuo turno.
- Quando una carta va contro le normali regole, la regola della carta ha la precedenza.

Regole di movimento degli scheletri.

- Alla fine del turno lancia un dado per determinare il numero di scheletri da muovere. Devi muovere tutti gli scheletri possibili, non facendo mai muovere uno scheletro per 2 volte.
- Gli scheletri muovono di una casella e mai in diagonale.

Vincere la partita.

Per vincere la partita devi portare il "Necronomicon" dal centro del cimitero (o prendendolo ad un' altro giocatore), al centro del tassello "altare", **OPPURE** uccidendo scheletri per un totale di 30 punti.

Regole supplementari.

- Quando i segnalini vita umani sono posti sulla mappa, essi non vanno mai mossi.
- Non puoi avere più di 5 segnalini vita.
- Ogni giocatore può avere in gioco una sola carta di ogni tipo.
- Gli scheletri bianchi hanno un valore di 1 punto ognuno, quelli rossi di 2 e quelli blu di 3.
- Ogni scheletro trofeo uscito dal gioco non può più essere utilizzato se non diversamente specificato da una carta evento.
- Gli scheletri usati per risolvere un combattimento o scartati in seguito alla morte del giocatore, vengono completamente rimossi dal gioco per il resto della partita.
- Quando un combattimento è modificato da un' arma ("Polearm" (arma con asta), "Short Bow" (arco corto) e "Crossbow" (balestra)), il giocatore può utilizzare gli scheletri trofeo ed i segnalini vita come in un combattimento normale.
- L'utilizzo di un' arma in un combattimento deve essere dichiarato prima del lancio del dado.

CARTE

Axe	<u>Ascia</u> . Gioca e piazza questa carta di fronte a te appena hai ucciso uno scheletro. Puoi usare l'ascia per aggiungere +2 ad un tiro di dado in combattimento ad ogni turno. Devi dichiarare di non usare l'ascia prima di tirare il dado.
Catapult	<u>Catapulta</u> . Gioca e piazza questa carta di fronte a te appena hai ucciso uno scheletro. Paga un scheletro rosso e scarta questa carta per attaccare un bersaglio in un tassello mappa vicino a quello dove ti trovi. Lancia il dado e applica il tiro a tutti gli scheletri presenti sul tassello scelto, quelli che uccidi prendili nella tua collezione.
Crossbow	<u>Balestra</u> . Gioca e piazza questa carta di fronte a te appena hai ucciso uno scheletro rosso. Puoi attaccare uno scheletro che si trova a 3-4 caselle di distanza ed aggiungere +2 al tiro del Dado. Puoi usare la balestra quando vuoi pagando uno scheletro rosso.
Explosives	<u>Esplosivi</u> . Gioca e piazza questa carta di fronte a te appena hai ucciso uno scheletro. Paga uno scheletro blu e scarta questa carta per attaccare un bersaglio in un tassello mappa adiacente a quello dove ti trovi. Lancia il dado e applica il tiro a tutti gli scheletri presenti sul tassello scelto, quelli che uccidi prendili nella tua collezione. Tutti i giocatori presenti nel tassello attaccato perdono un punto vita.
Give me that before you hurt yourself !	<u>Dammelo prima che tu ti faccia male !</u> Gioca questa carta per guardare quelle in mano ad un' altro giocatore. Paga uno scheletro per ogni carta che gli prendi dalle mani.
Horse	<u>Cavallo</u> . Gioca di fronte a te appena hai ucciso uno scheletro rosso. Il tuo movimento è raddoppiato fino a quando entri in un edificio. Durante il tempo che resti all'interno della locazione, gli altri giocatori possono rubartelo se raggiungono tale locazione.
How many did you say there were !?	<u>Quanti erano sai dove sono !?</u> Gioca questa carta e prendi 5 punti scheletri dalla riserva e ponili in qualunque casella idonea sul tabellone.
It's all about me !	<u>E' tutto intorno a me !</u> Gioca questa carta dopo che un giocatore ha piazzato un tassello mappa. Puoi decidere quali scheletri piazzare su di esso.
It's just a flesh wound	<u>E' solo una ferita superficiale</u> . Gioca questa carta per far tornare 5 scheletri rimossi dal gioco e ponili in qualunque casella idonea sul tabellone.
Look... nothing in my hand !	<u>Guarda.. Non ho niente in mano!</u> Gioca questa carta per giocare tutte le carte che ti restano in mano.
Lost	<u>Perso</u> . Gioca questa carta per spostare un' altro giocatore in una qualsiasi casella idonea nel tassello mappa adiacente.
Mace	<u>Mazza</u> . Gioca e piazza questa carta di fronte a te appena hai ucciso uno scheletro blu. Puoi aggiungere 1 ad ogni tuo tiro di combattimento.
My precious	<u>Mio tesoro</u> . Quando ti trovi nella stessa casella con un' altro giocatore, gioca questa carta per rubargli un' arma o un oggetto.
Polearm	<u>Arma con asta</u> . Gioca e piazza questa carta di fronte a te appena hai ucciso uno scheletro. Puoi usare quest' arma per attaccare uno scheletro in una casella adiacente. Quest' arma deve essere scartata quando perdi un segnalino vita usandola.
Short bow	<u>Arco corto</u> . Gioca e piazza questa carta di fronte a te appena hai ucciso uno scheletro bianco. Usala per attaccare uno scheletro ad una distanza di 1-2 caselle ed aggiungi +1 al tiro. Prima di usare l'arco corto devi pagare uno scheletro bianco.
Swing and a miss	<u>Dondolare e sbagliare</u> . Gioca questa carta dopo che un' altro giocatore ha appena lanciato il dado per combattere. Egli dovrà lanciarlo di nuovo.
They're all mine!	<u>Sono tutti miei</u> . Gioca questa carta per saltare il tuo turno e prendere uno scheletro da altri 2 giocatori.

Uh... Nevermind	<u>Uh...Vuoto mentale.</u> Gioca questa carta che immediatamente annulla l' effetto di qualsiasi carta appena giocata da un' altro giocatore. Questa carta non ha effetto su quelle in gioco.
What !?!?	<u>Cosa !?!?</u> Gioca questa carta per ritirare un dado.
What am i gonna do with thet !?!?	<u>Cosa dovrei fare con quello !?!?</u> Scarta questa carta e paga uno scheletro bianco per scartare tutte le carte che hai in mano e pescarne altre 3 nuove.
Yoink !	<u>Yoink!</u> Lancia un dado. Il risultato è il punteggio del valore degli scheletri che puoi prendere ad un' altro giocatore.
You got nothin !	<u>Non vai per il sottile !</u> Lancia un dado e scegli un giocatore al quale farai scartare un valore di scheletri pari al risultato ottenuto.
You stay there !	<u>Stai là !</u> Gioca questa carta quando ti trovi in una casella vicina ad un edificio dove all' interno si trova un' altro giocatore. Quel giocatore non può lasciare l' edificio fino a quando non ottiene con il dado un 3, 4, 5 o 6 e deve lanciare il dado in ogni turno prima della sua fase movimento.