

MIDDEVIL II

IL CASTELLO DEL CHAOS

Obbiettivo del gioco.

Bene, non era così facile come ti aspettavi egli disse che l'unico modo per tornare al presente era andare al cimitero, cercare il Necronomicon, prenderlo e portarlo all' altare. Bene! Adesso essi vogliono te per riportarlo indietro! Sicuro, dovrai prendere a calci alcuni scheletri sul tuo percorso, cosa molto divertente!

PER GIOCARE OCCORRE IL GIOCO MIDEVIL

Componenti di gioco.

6 Scheletri neri
16 Tasselli mappa
32 Carte evento
Questo regolamento.

Inizio del gioco.

- Per iniziare il gioco, prendi i 12 tasselli mappa del castello, il "ponte levatoio" (ponilo da parte), ed un altro tassello mappa qualsiasi, posizionali tutti al centro del tavolo come mostrato in figura. Gli scheletri dovrebbero essere messi sulla mappa normalmente dalla persona che prepara il gioco.

Per cominciare il gioco dovrebbero essere usati solo gli scheletri bianchi.

- Mescola i rimanenti tasselli mappa (di MidEvil e MidEvil 2) e ponili da parte.

- Prendi la carta del "Necronomicon" dal mazzo delle carte eventi e ponila da parte.

- Mescola tutte le restanti carte evento (di MidEvil e MidEvil 2) e distribuiscine 3 ad ogni giocatore.

- Ogni giocatore prende un segnalino e lo pone in una casella centrale nel tassello mappa più lontana dall'uscita (casella del castello nr. 3 – Vedi illustrazione)

- Ogni giocatore prende 3 pedine umani grigie (che fungono da segnalini vita).

- Mettere le rimanenti pedine umani grigie da parte.

- Separare gli scheletri in base al colore e tenerli di lato (questa riserva sarà detta "fossa degli scheletri"). **Gli scheletri neri non fanno parte della "fossa degli scheletri."**

- Si sceglie casualmente il primo giocatore.

Sequenza del turno di gioco.

Durante il turno, devi eseguire le seguenti azioni nel seguente ordine:

1. Pesca un tassello mappa dalla pila.
2. Aggiungi il tassello alla mappa in uno spazio consentito.
3. Combatti tutti gli scheletri nell'attuale tua posizione.
4. Pesca una carta evento per arrivare a 3 se ne avessi di meno.
5. Lancia un dado a 6 facce per determinare il tuo movimento.
6. Spostati del numero di caselle indicato dal lancio del dado.
7. Combatti tutti gli scheletri incontrati durante il movimento.
8. Lancia il dado a 6 facce. Muovi un numero di scheletri pari a tale valore di una casella.
9. Puoi scartare una carta evento che hai in mano.

Appena deciso se scartare la carta o no, il turno termina, il gioco passa al giocatore successivo in senso orario.

Posizionare i tasselli mappa.

- I tasselli mappa pescati, devono essere posizionati sulla mappa in modo tale che non devono interrompere una strada o qualsiasi via di entrata ad un altro tassello. **Nessun tassello deve essere posto di lato al ponte levatoio.**

- **Il tassello "The Filth" potrebbe interrompere qualsiasi altro tassello mappa.**

- Quando un tassello mappa "nominato" viene posizionato, gli scheletri ed i segnalini vita umani vanno posizionati su tale tassello rispettando il numero previsto scritto su di esso. Se nel tassello è presente un edificio, gli scheletri ed i segnalini devono essere posti all'interno di esso. Il giocatore che posiziona il tassello, decide di quale colore devono essere gli scheletri posizionati. **Gli scheletri che vengono messi sul tassello "Windmill" devono essere posti al di fuori dell'edificio.**

- Non devono mai esserci più di un segnalino vita e più di uno scheletro in ogni singola casella.

- Per i tasselli dove non è specificato nulla, lanciare un dado a 6 facce. Il risultato determina gli scheletri da piazzare sul tassello (1 punto=bianco, 2 punti=rosso, 3 punti=blu). Se non ci sono scheletri disponibili per un determinato punteggio, utilizzare quelli

che per punteggio si avvicinano di più. Se non c'è posto sul tassello per posizionare tutti gli scheletri usciti, posizionarne il più possibile.

- **Quando viene posizionato il tassello "Graveyard", i 6 scheletri neri vanno posizionati in aggiunta ai 3 scheletri previsti, per un totale di 9 scheletri nel suddetto tassello.**

Regole per il combattimento con gli scheletri.

- Ogni volta che inizi il turno in un tassello con degli scheletri, o attraversi durante il movimento un luogo incontrando degli scheletri, un combattimento ha luogo.

- Il combattimento si risolve lanciando il dado a 6 facce. Con 4, 5 o 6 lo scheletro viene ucciso.

- Se il risultato è un insuccesso (meno di 4), puoi usare un numero qualsiasi di scheletri precedentemente uccisi (di qualsiasi colore), per aumentare il punteggio del dado del valore dello scheletro utilizzato. **NON CAMBIA NIENTE AI FINI DI OTTENERE IL PUNTEGGIO PER AVERE UN SUCCESSO! Gli scheletri usati in questa maniera vengono rimossi definitivamente dal gioco.**

- Invece di utilizzare gli scheletri per incrementare il risultato di un dado, puoi in alternativa scegliere di spendere un segnalino vita per ritirare il dado di combattimento.

- Il combattimento continua fino a quando ottieni almeno un 4 (eventualmente con l'aggiunta del punteggio degli scheletri uccisi di cui hai bisogno), o muori perdendo l'ultimo segnalino vita. **Quando muori, devi posizionare il tuo segnalino nell'angolo del castello in alto a destra**, devi riconsegnare tutti gli scheletri che hai ucciso (se ne hai) e tutte le carte che hai giocato di fronte a te. Termini il turno immediatamente. Prima del tuo prossimo turno prendi 3 segnalini vita e ricomincia.

- Gli scheletri "spesi" per i combattimenti sono definitivamente rimossi dal gioco (non possono essere utilizzati più). I segnalini vita invece **NON VENGONO MAI RIMOSSI** e possono essere riutilizzati ogni volta che se ne ha bisogno.

- **Gli scheletri neri di questa espansione sono speciali e per essere sconfitti richiedono un risultato di 6. Essi muovono di 2 caselle invece che 1. Non danno alcun bonus di punteggio se vengono uccisi per incrementare il punteggio del dado in un altro combattimento.**



Regole di combattimento per i giocatori.

- Il primo giocatore che arriva al centro del tassello "Graveyard" (cimitero) e prende la carta del Necronomicon, la pone di fronte a se.

- Quando un giocatore è in possesso del Necronomicon, il giocatore attivo può cercare di impossessarsi del libro combattendo il giocatore che lo possiede. Quando il giocatore attivo si trova a contatto con il giocatore che possiede il Necronomicon, egli può lanciare il dado. Il giocatore può usare sia gli scheletri che i segnalini vita per modificare il risultato.

- **Dopo avere lanciato il dado, ciascun giocatore può prendere un qualsiasi numero di scheletri e/o segnalini vita in loro possesso e segretamente li tengono in mano (nascondendo logicamente gli scheletri e i segnalini vita che rimangono).** Quando i giocatori sono pronti, essi rivelano gli scheletri ed i segnalini vita che intendono utilizzare per modificare il lancio del dado. Ogni giocatore può ritirare il dado per ogni segnalino vita che possiede quando è il giocatore attivo. Egli può fermarsi quando vuole. Se non si usano tutti i segnalini vita che si erano presi, quelli che rimangono devono essere scartati. Dopo tutti i lanci del dado, i giocatori usano gli scheletri presi per fare la somma conclusiva del lancio. Questi scheletri sono rimossi dal gioco dopo il combattimento.

- Non possono essere usate armi per il combattimento tra giocatori.

- Dopo avere tirato la somma, il giocatore con il punteggio più alto, diventa il nuovo proprietario del Necronomicon. In caso di pareggio, il Necronomicon non cambia proprietario.

Regole per il movimento dei giocatori.

- Il movimento è determinato dal lancio del dado a 6 facce.

- Non sei obbligato ad usare tutto il punteggio del dado, e puoi fermarti quando vuoi.

- Non è consentito muovere diagonalmente.

- Ogni scheletro incontrato durante il movimento deve essere affrontato per proseguire l'azione.
- Se muovi su una casella contenete 1 segnalino vita e senza scheletri, puoi prenderlo immediatamente. Se invece c'è anche uno scheletro, devi combatterlo prima di prendere il segnalino vita.
- I giocatori e gli scheletri possono entrare od uscire dagli edifici esclusivamente attraverso le porte. I segnalini vita non possono muovere.
- Tutte le caselle sono percorribili eccetto quelle con macchie boschive, quelle sul tassello ponte che non siano il ponte, la fornace nel tassello "Smith", il **quadrato centrale del tassello "Pit (buca)" (a meno che sei mandato nella buca o sei forzatamente mosso in essa da un effetto di qualche carta), le 4 caselle nel mulino del tassello "Windmill (mulino)", e in tutte le caselle del tassello "Filth (sporczia)".**
- La carta "Horse (cavallo)" permette di raddoppiare il risultato del dado per il movimento. Se prendi una carta "horse" di un altro giocatore durante la tua mossa raddoppi il tuo restante movimento, quando si entra in un edificio il cavallo deve rimanere nella casella esterna. La carta "horse" è considerata un oggetto.
- **Quando lasci il tuo "horse" all'esterno di un edificio, puoi riprenderlo uscendo dall'edificio a meno che un altro giocatore non l'abbia rubato.**
- **Non puoi muovere sul ponte levatoio se questo è alzato. Quando vuoi muovere su di esso devi lanciare il dado, per abbassarlo è richiesto un 4, un 5 o un 6, mentre per sollevarlo devi fare 1, 2, o 3. Questo è possibile solo se sul ponte non è presente alcun giocatore ne scheletro. Se fallisci il tiro col dado il ponte resta nella sua posizione.**

Regole delle carte eventi.

- Le carte evento possono essere giocate in ogni momento.
- Puoi giocare una sola carta per turno. Questo significa dall'inizio del tuo turno fino all'inizio del tuo prossimo turno.
- Le carte giocate di fronte a te non contano come carte giocate nel turno perché giocate precedentemente.
- Non puoi mai avere più di 3 carte in mano alla fine del tuo turno.
- Puoi scartare una carta alla fine del tuo turno. Lo scarto significa che il tuo turno è finito e non puoi fare altre azioni.
- Quando una carta evento contrasta le normali regole del gioco, bisogna seguire le indicazioni di tale carta.
- In combattimento può essere usata una sola arma.

Regole di movimento per gli scheletri.

- Alla fine di ogni singolo turno dei giocatori deve essere lanciato il dado a 6 facce che determina quanti scheletri saranno mossi. Bisogna muovere tutti gli scheletri usciti se possibile ed ognuno deve effettuare un solo movimento.
- Gli scheletri muovono di una casella e non possono muovere in diagonale.
- **Gli scheletri neri muovono di 2 caselle e non possono muovere in diagonale.**

Vincere la partita.

Per vincere la partita, bisogna ottenere il Necronomicon al "graveyard" (cimitero) e **portarlo al centro del tassello castello nr. 3, o collezionare 30 punti collezionando scheletri.**

Regole aggiuntive.

- Una volta che i segnalini vita sono stati posizionati, non possono più essere spostati.
- Non si può mai avere più di 5 segnalini vita.
- Ogni giocatore può avere una sola copia di ogni carta evento in gioco. Solo un'arma alla volta può essere usata in combattimento.
- **Quando si usa un'arma è richiesta una linea di vista (es. non si può sparare attraverso un muro o un edificio).**
- Gli scheletri bianchi valgono 1 punto ognuno, quelli rossi 2 e quelli blu 3. Questo vale ai fini della vittoria e per modificare il lancio del dado in combattimento.
- Tutti gli scheletri usati per supporto vanno eliminati dal gioco, non possono essere più usati se non indicato diversamente da una carta evento.
- **Se un giocatore finisce nella buca, non può più compiere azioni fino alla fine del suo prossimo turno. Il movimento degli scheletri è effettuato normalmente.**
- **Il muro del castello è il muro che circonda il castello stesso ed il cortile.**
- **Se possiedi il Necronomicon e muori, il Necronomicon torna sul tassello "graveyard" (cimitero). I giocatori devono tornare lì per recuperarlo.**
- **Il Necronomicon è considerato un oggetto.**

Regole opzionali.

- Se un giocatore termina il proprio movimento al centro del tassello "Altar" (altare), egli può astenersi nel muovere nel suo prossimo turno e invece teletrasportarsi sulla casella di apertura del ponte levatoio nel relativo tassello mappa. Nel successivo turno il movimento torna normale.

CARTE

ALL'S QUIET

quiete

Fino alla fine del tuo prossimo turno, tutti i giocatori non possono usare Tutto è nessuno scheletro per cambiare il tiro dei dadi.

ASHES TO ASHES

polvere

Cominciando con il giocatore che attiva questa carta e procedendo verso Polvere alla sinistra. Tutti i giocatori devono spostare il proprio segnalino sul tassello "Graveyard" (cimitero). I giocatori non possono occupare la stessa casella.

BONE SOUP

Zuppa buona

Quando giochi questa carta puoi scambiare 2 punti scheletro per un segnalino vita. Puoi pagare di più ma ricevi sempre 1 segnalino vita.

BUCKETHEAD

Secchio in testa

Il giocatore bersaglio salta completamente il suo prossimo turno.

HE'S ONE OF THEM!

E' uno di loro

Quando giochi questa carta, il giocatore bersaglio deve cambiare la posizione del proprio segnalino con quella di uno scheletro sul tabellone, lo scheletro non deve essere nel castello o nel cortile.

I AIN'T THAT GOOD!

Non è quello giusto!

Fino alla fine del tuo prossimo turno, tutti i giocatori vedono il loro punteggio col dado abbassato di 1. Incluso il movimento.

I'VE GOT THE GUN!

Ho il fucile!

Gioca questa carta durante il tuo turno e prendi tanti scheletri dalla fossa per un valore totale di 3 punti e mettili nella tua collezione. Se i punti raccolti sono sufficienti per vincere la partita, non puoi vincerla prima della fine del tuo prossimo turno.

I WILL CRUSH YOU!

Ti schiaccerò!

Quando giochi questa carta, tutti i giocatori incluso chi gioca la carta, devono lanciare un dado. Il perdente scarta un segnalino vita.

THE PAESANTS ARE REVOLTING!

I paesani in rivolta!

Gioca questa carta quando un' altro giocatore usa un segnalino vita in combattimento. Quel giocatore deve scartare metà dei segnalini vita in suo possesso (arrotondati per difetto).

TO THE PIT!

buca!

Sposta il segnalino del giocatore bersaglio al centro del tassello buca. Quel Nella giocatore non può muovere in alcun modo fino all' inizio del tuo prossimo turno. Se il tassello "buca" non è in gioco, scarta questa carta.

THIS IS MY BROOMSTICK !!?

E' il mio manico di scopa !!?

Nessuno scheletro può entrare nella casella del giocatore prima della fine del suo prossimo turno. Questo si applica solo al movimento normale degli scheletri.

PAESANT UPRISING

Paesani in rivolta

Quando questa carta viene giocata, tutti i segnalini vita posti nella stessa casella con uno scheletro lottano con esso. Lanciare un dado per ogni segnalino. Per ogni 4 o risultato superiore ottenuto rimuovere lo scheletro, in caso contrario rimuovere il segnalino.

PROTECT THE WALL !

Proteggiamo le mura !

Lancia un dado. Muovi tanti scheletri che si trovano sulle mura del castello in spazi consentiti al di fuori delle mura del castello.

STORM THE WALL !

Mara sotto assedio !

Lancia un dado. Muovi tanti scheletri fuori dalle mura del castello in spazi consentiti sulle mura del castello.

YOU SHALL NEVER...

Non ce la farai mai...

Il giocatore bersaglio non può sollevare il Necronomicon fino al suo prossimo turno.

WE CAN TAKE THEM !

Possiamo prenderlo !

Quando giochi questa carta, muovi il segnalino del giocatore bersaglio sulla tua casella. Puoi usarlo per terminare il tuo movimento (ed ogni azione di combattimento associata) per questo turno.