



### Цель игры

После того как вас притащили в замок, находящийся в неопределенном временном периоде, вам сообщили, что единственный способ вернуться в настоящее, - это отправиться на кладбище, найти Некрономикон и принести его в замок. Или надрать задницу парочке средневековых скелетов.

### Состав игры:

6 черных скелетов,  
16 карточек игрового пространства,  
32 карты событий,  
правила.

### Подготовка игры:

1. Возьмите 12 карточек «Замка», карточку «Подъемного моста ("Drawbridge")» и одну карточку грязной поверхности (из базового набора) и выложите их в центре стола. Скелеты выставляются на эти карточки согласно обычным правилам, но выставлять можно только белых скелетов.
2. Перемешайте остальные карточки (из наборов «Средневековое зло» и «Средневековое зло 2: Замок хаоса») и отложите их в сторону.
3. Возьмите из колоды карт событий карту «Некрономикон» ("Necronomicon") и отложите ее в сторону.
4. Перемешайте все остальные карты событий (из «СЗ» и «СЗ2») и раздайте каждому игроку по 3 карты.
5. Игроки берут пешки и ставят их на среднюю клетку на карточку, которая находится дальше всех от двери.
6. Игроки получают по 3 серых фигурки человечков (фишки жизни).
7. Отложите оставшиеся серые фигурки в сторону.
8. Разделите скелетов по цвету и отложите в сторону (в так называемый «банк скелетов»). Черные скелеты также откладываются в сторону, но не считаются частью «банка скелетов».
9. Выберите первого игрока.

### Обзор хода

Во время хода игроки выполняют следующие действия в строгой последовательности:

- вытащить карточку игрового пространства;
- присоединить ее к общей карте;
- сразиться со скелетами на занимаемой клетке;
- добрать в руку до 3 карт событий, если у игрока их меньше;
- бросить кубик, результат – количество клеток, на которые игрок может передвинуться;
- передвинуться на указанное количество клеток;
- сразиться со скелетами, встреченными во время перемещения;
- бросить кубик, результат – количество скелетов, которое необходимо передвинуть на одну клетку;
- по желанию можно сбросить одну карту событий с руки.

После этого ход передается следующему игроку.

### Выкладывание карточек игрового пространства

- вытащенная карточка выкладывается на стол так, чтобы она не отрезала дорогу или проход к любой другой карточке; к карточке «Подъемный мост» ("Drawbridge") нельзя выкладывать другие карточки;
- карточка «Мерзость» ("Filth") может отрезать другие карточки;
- когда выкладывается «именная» карточка, скелеты и человечки (фишки жизни) выставляются на нее согласно цифрам, указанным на карточке; если на карточке есть здание, скелеты и люди должны выставляться внутри; игрок, выложивший карточку, решает, скелеты какого цвета выставляются на нее; скелеты, поставленные на карточку «Мельница» ("Windmill"), должны выставляться снаружи здания.
- на одной клетке не может находиться более одного человечка (фишки жизни) или одного скелета; на одной клетке могут находиться один скелет и один человек;
- для карточек без определенных названий на них бросьте кубик; столько ОЧКОВ скелетов выставляется на карточку (белые – 1 очко, красные – 2 очка, синие – 3 очка); если скелетов не хватает, необходимо выставить максимально возможное количество; если не хватает места, чтобы выставить всех скелетов, необходимо выставить как можно больше;
- когда выкладывается карточка «Кладбище» ("Graveyard"), на нее выставляются 6 черных скелетов и 3 белых.

### **Правила боя со скелетами**

- бой происходит каждый раз, когда вы начинаете ход на одной клетке со скелетом или оказываетесь на одной клетке со скелетом при передвижении;
- бой разрешается броском кубика; чтобы убить скелета, нужно выбросить 4, 5 или 6;
- если бросок оказался неудачным (меньше 4), можно использовать ранее убитых скелетов (любого цвета), чтобы увеличить результат броска на количество очков, равное цвету скелета; СДАЧА НЕ ДАЕТСЯ! Скелеты, использованные таким образом, убираются из игры;
- вместо использования скелетов для увеличения результата броска, можно использовать человечка, чтобы бросить кубик заново;
- бой продолжается до тех пор, пока либо вы не выбросите по крайней мере 4 (с добавлением скелетов при необходимости), либо пока вы не умрете (у вас закончатся человечки – фишки жизни); когда вы умираете, вы возвращаетесь на заднюю часть карточки замка; из игры вы убираете всех оставшихся у вас скелетов и все карточки, которые вы сыграли перед собой; ваш ход заканчивается; следующий ход вы начинаете с 3 человечками (фишками жизни);
- скелеты, потраченные в бой, УБИРАЮТСЯ из игры (в этой игре их больше использовать нельзя); человечки (фишки жизни) НИКОГДА НЕ УБИРАЮТСЯ из игры – их можно использовать снова;
- черные скелеты в этом наборе – особенные, чтобы их победить, нужно выбросить 6; они перемещаются на две клетки, а не на одну, как остальные скелеты; за них очки не даются, и их нельзя использовать для увеличения результата броска.

### **Правила боя с игроками**

- игрок, первым достигший центральной клетки «Кладбища», берет карту «Некрономикона» и кладет ее перед собой;
- бой может происходить между игроком, владеющим книгой, и другим игроком; если вы оказываетесь на одной клетке с владеющим Некрономиконом игроком или начинаете свой ход на одной с ним клетке, то оба бросаете кубик; можно использовать скелетов или человечков (фишки жизни), чтобы модифицировать бросок;
- после броска кубика каждый игрок может тайно взять любое количество скелетов и/или человечков и накрыть их рукой; оба игрока одновременно показывают, сколько скелетов и человечков они используют, чтобы модифицировать броски; игроки по очереди перебрасывают кубик за каждого человечка; остановиться можно в любое время; неиспользованные человечки сбрасываются; после перебрасывания игроки используют скелетов для модификации броска, чтобы получить конечный результат; после боя все скелеты убираются из игры.
- в бою с игроками нельзя использовать оружие;
- после всех модификаций игрок с наивысшим результатом становится новым владельцем Некрономикона. В случае ничьей, книга остается у прежнего хозяина.

### **Правила передвижения игроков**

- количество клеток, на которые может переместиться игрок, определяется броском кубика;
- необязательно перемещаться именно на указанное количество клеток, можно остановиться в любое время;
- нельзя передвигаться по диагонали;
- если в процессе передвижения встречается скелет, с ним необходимо сразиться, а уже затем продолжить движение;
- если вы приходите на клетку с человечком (фишкой жизни), но без скелета, вы можете сразу же взять его; если же на этой клетке находится и скелет, то с ним необходимо сразиться, чтобы взять фишку;
- игроки и скелеты могут входить в «именные» здания/локации (и выходить из них) только через вход/выход или двери; фишки человечков всегда остаются на месте;
- в этом наборе перемещаться можно по всем клеточкам за исключением клеточек «Леса», клеточек на карточке «Мост» ("Bridge"), которые не являются мостом, горна на карточке «Кузня» ("Smith"), центральной клеточки на карточке яма (если только вас туда не послали или вы не попали туда благодаря какой-нибудь карте), четырех клеточек мельницы на одноименной карточке ("Windmill"), всех клеточек на карточке «Мерзость» ("Filth") и всех клеточек на карточке «Подъемный мост» ("Drawbridge"), которые не являются мостом;
- карта «Лошадь» ("Horse") удваивает результат броска передвижения; если в процессе своего передвижения вы возьмете лошадь другого игрока (например, вступите на клеточку, ведущую в здание, где оставили лошадь), удвойте оставшиеся ваши шаги; лошадь считается предметом;
- если вы оставите лошадь у здания, то сможете снова сесть на нее, выйдя из здания, если, конечно, ее еще не увели;
- если подъемный мост поднят, вы не можете пересечь карточку «Подъемный мост»; если вы хотите зайти на эту карточку, на кубике необходимо выбросить 4, 5 или 6 и перевернуть ее стороной «Подъемный мост опущен» ("Drawbridge Down"); когда вы уходите с карточки «Подъемный мост», бросьте кубик; если выпало 1, 2 или 3, переверните карточку стороной «Подъемный мост поднят» ("Drawbridge Up"); но это можно сделать, если на мосту нет скелетов или других игроков; если поднять мост не удалось, он остается опущенным, и другие игроки могут переходить по нему без броска; но им все же придется бросать кубик, чтобы попытаться поднять мост.

### **Правила использования карт событий**

- карты событий можно играть в любое время;
- за раунд (от начала одного вашего хода до начала другого) можно сыграть лишь одну карту событий;
- карты, сыгранные раньше и лежащие на столе, не влияют на правило «одной карты за раунд»;
- в конце хода у вас не может быть более 3 карт событий в руке;
- в конце хода можно сбросить с руки одну карту; это действие означает завершение хода; после этого уже ничего делать нельзя;
- если текст на карте событий противоречит правилам игры, следуйте тексту;
- в бою можно использовать только одно оружие.

### **Правила передвижения скелетов**

- в конце хода бросается кубик для определения количества скелетов, которых нужно передвинуть; одного скелета нельзя передвигать дважды;
- скелеты ходят на одну клетку и не перемещаются по диагонали;
- черные скелеты ходят на две клетки, но по диагонали ходить не могут.

### **Победа**

Чтобы победить, нужно взять Некрономикон на кладбище (или у другого игрока) и перенести на центральную клетку карточки «Замок 3» ("Castle 3") или набрать скелетов на 30 ОЧКОВ.

### **Дополнительные правила**

- человечки (фишки жизни) нельзя передвигать по полю;
- у игрока может быть не более 5 человечков (фишек жизни);
- в игре у каждого игрока может быть только по одному экземпляру каждой карты; в бою можно использовать только одно оружие;
- для использования оружия дальнего боя требуется обзор (через стену стрелять нельзя);
- белые скелеты стоят 1 очко, красные – 2 очка, синие – 3 очка; очки нужны для победы и для увеличения результата броска в бою;
- если «банк скелетов» опустел, то без специального действия какой-нибудь карты событий больше скелетов использовать нельзя;
- скелеты, использованные для увеличения результата броска в бою или сброшенные из-за гибели игрока, убираются из игры навсегда;
- если игрок оказывается в яме, то до конца следующего хода он не может двигаться; оставшиеся действия (перемещение скелетов и т. д.) выполняются как обычно;
- к стенам замка относятся стены, окружающие замок и двор;
- если умирает игрок с Некрономиконом, то книга переносится назад на кладбище; за ней снова придется идти;
- Некрономикон считается предметом.

### **Необязательное правило**

Если игрок заканчивает ход на центральной клетке карточки алтаря, он может пропустить свой следующий бросок для определения движения, чтобы телепортироваться на любую «простую/открытую» карточку рядом с мостом; на следующий ход движение происходит как обычно.

Идея и дизайн игры: Kerry Breitenstein и Todd A. Breitenstein.

Игра сделана на основе серии игр «Зомби!!!», автор: Todd A. Breitenstein.

Дополнительные разработки: Steve Donohue и David May.

Художники: Ed Bourelle, Miguel Coimbra, Patrick McEvoy, Jeremy McHugh и Josh Medors.

Оформление: Todd Breitenstein.

Перевод: Егор Садошенко (Yegor Sadoshenko).

Плейтестеры: Mark Bordenet, JoeD Bordenet, Alexander Bordenet, Steve Donohue, David May и дети (Jonathan, Alex и Marissa).

Twilight Creations, Inc. Cold Spring, KY 41076

(c) 2006 Twilight Creations, Inc. Все права защищены.

Twilight Creations, Inc., логотип Twilight Creations, Inc. logo, "Where Fun Comes To Life", MidEvil, Zombies!!! и логотип Zombies!!! являются торговыми марками или зарегистрированными торговыми марками Twilight Creations, Inc. Все права защищены.