

# MID EVIL

Благодарим вас за покупку игры «Средневековое зло» - MidEvil. Мы надеемся, что она вам очень понравится.

Вы держите в руках новое поколение того, что стало феноменом и обзавелось собственной жизнью. Если вы знакомы с оригинальной игрой «Зомби!!!», готовьтесь к угощению! «Средневековое зло» - это система «Зомби!!!» на новом уровне. Хотите больше стратегии? Она в игре! Хотите легче находить оружие? И это будет! Хотите нападать на других игроков? Ха, будьте уверены, что и это разрешено!

Ну а если вы никогда не играли в «Зомби!!!»... Готовьтесь к приключениям!

Наслаждайтесь игрой!

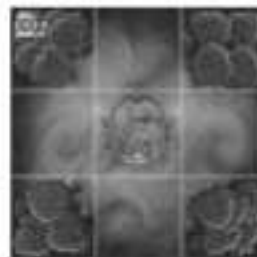
Тодд и Керри Брайтенштайн (Todd A. and Kerry Breitenstein)

## Цель игры

Внезапно вы осознаете, что оказались в прошлом. И узнали, что единственная возможность вернуться в настоящее – это отправиться на кладбище, найти Некрономикон и отнести его на алтарь. Или же надрать средневековую задницу парочке скелетов.

## Состав игры:

- 40 белых скелетов - 1 очко
- 40 красных скелетов - 2 очка
- 20 синих скелетов - 3 очка
- 50 серых человеческих фигур (фишки жизни)
- 30 карточек игрового пространства
- 50 карт событий
- 2 кубика
- 6 фишек игроков
- Правила



## Подготовка игры:

- Возьмите карту «Некрономикона» ("Necronomicon" – см. выше) из колоды карт событий и отложите в сторону.
- Перетасуйте оставшиеся карты событий.
- Каждый игрок получает фишку.
- Каждый игрок получает 3 серых человеческих фигурки (фишки жизни) и три карты событий.
- Отложите в сторону оставшиеся человеческие фигуры (фишки жизни).
- Разделите скелеты по цвету и отложите в сторону (в так называемый «банк» скелетов).
- Возьмите из колоды карточек игрового поля карточку «Алтаря» ("Altar" – см. выше) и положите в центре стола.
- Перетасуйте оставшиеся карточки и отложите в сторону.
- Выберите игрока, который будет ходить первым.

## Обзор хода игрока

В течение своего хода игрок должен выполнить следующие шаги в строгой последовательности:

- Вытащить карточку игрового пространства из колоды.
- Выложить ее на стол.
- Сразиться со скелетами на занимаемой клетке.
- Добрать в руку до 3 карт событий.
- Бросить кубик, выпавшее число – количество клеток, на которые игрок может переместиться.
- Передвинуться на указанное количество клеток.
- Сразиться с любыми встреченными скелетами.
- Бросить кубик. Выпавшее число – количество скелетов, которых нужно передвинуть на одну клетку.
- При желании сбросить одну карту событий с руки.

После того, как игрок решает, сбросить или не сбросить карту событий, его ход заканчивается и переходит к следующему игроку по часовой стрелке.

## Выкладывание карточек игрового пространства

- Вытащенная карточка должна выкладываться на стол так, чтобы она не отсекала дорогу или вход на любой другой карточке (см. Рис. 1).

- Когда выкладывается «именная» карточка, на нее выставляются скелеты и люди (фишки жизни) согласно числам на этой карточке (карточка «С», Рис. 1). Если на карточке есть здание, то скелеты и люди (фишки жизни) должны выставляться внутри здания. Игрок, выложивший карточку, решает, какого цвета скелеты должны быть выставлены на нее. (Например, Алекс вытягивает карточку, на которую нужно поставить три скелета. Положив карточку, Алекс решает поставить на нее 1 красного скелета и 2 синих.)

- На одной клетке не может находиться более одного человека (фишки жизни) или более одного скелета. На одной клетке могут находиться один скелет и один человек.

- Если вытаскивается карточка без определенного имени (см. «D», Рис. 1), бросьте кубик. Выпавший результат – то количество ОЧКОВ в скелетах, которые необходимо выставить на эту карточку (белые – 1 очко, красные – 2 очка, синие – 3 очка). Если скелетов не хватает, следует выставить как можно больше. Если не хватает клеточек, чтобы выставить скелеты, необходимо выставить как можно больше.

Например, Марисса выбрасывает на кубике 6 при определении количества скелетов, которые она должна выставить на только что вытянутую карточку. В «банке» скелетов осталось 3 белых скелета и 1 красный, но на карточке – всего 3 клетки. Марисса выставляет 1 красного скелета и двух белых.



Рис. 1

## Правила боя со скелетами

- Каждый раз, когда вы начинаете ход на клетке со скелетом или попадаете на клетку со скелетом, происходит бой.

- Бой разрешается броском кубика. Чтобы убить скелета, нужно выбросить 4, 5 или 6.

- Если бросок оказался неудачным (менее 4), вы можете убрать из игры любое количество скелетов, которых уже убили (любого цвета), чтобы увеличить результат броска на величину очков сброшенного скелета. ОСТАВШИЕСЯ ОЧКИ НЕ ВОЗВРАЩАЮТСЯ! Например, Джонатан начинает ход на клетке со скелетом. Он вступает в бой, бросает кубик и получает 1. Он убирает из игры одного белого скелета и одного красного, чтобы увеличить результат до 4.

- Если вы не хотите использовать скелет для увеличения результата броска, можете использовать фишку жизни, чтобы бросить кубик заново.
- Бой продолжается до тех пор, пока вы либо не выбросите на кубике не меньше 4 (с добавлением скелетов, если нужно), либо пока у вас не закончатся люди (фишки жизней). Когда вы умираете, вы возвращаетесь на карточку «Алтаря», убираете из игры всех оставшихся у вас скелетов (если они у вас есть) и карты, которые вы выложили перед собой. Вы лишаетесь остатка своего хода. Игру вы начинаете с тремя людьми (фишками жизни).
- Скелеты, использованные в бою, УБИРАЮТСЯ из игры (их уже больше нельзя будет использовать). Фишки людей НЕ УБИРАЮТСЯ из игры.

### **Правила боя с другими игроками**

- Игрок, первым добравшийся до центральной клетки Кладбища, забирает Некрономикон и кладет его перед собой.
- Если Некрономикон находится в руках у игрока, другие игроки могут попытаться его отобрать. Когда два игрока оказываются на одной клетке, они бросают кубик. Некрономикон переходит к игроку, выбросившему наибольший результат. Для улучшения результата броска можно использовать скелетов и/или людей (фишки жизни).

### **Правила передвижения игрока**

- Количество клеток, на которое может переместиться игрок, определяется броском кубика.
- Нельзя ходить по диагонали.
- Прежде чем возобновить передвижение, нужно сразиться со всеми встреченными скелетами.
- Когда вы попадаете на клеточку с человеком (фишкой жизни), но без скелета, вы сразу же забираете фишку себе. Если же на клетке есть скелет, с ним необходимо сразиться.
- Игроки и скелеты могут заходить в «именные» здания/локации (и выходить из них) только через входы/выходы или двери. Люди (фишки жизни) перемещаться не могут.
- В этом наборе перемещаться можно по всем клеточкам на карточках игрового пространства за исключением клеточек «Леса», клеточек на карточке «Мост» ("Bridge"), которые не являются мостом, и горна на карточке «Кузня» ("Smith").
- Карта «Лошадь» ("Horse") удваивает передвижение. Если вы захватили лошадь противника в середине своего передвижения, удвойте оставшееся количество клеток, на которые вы можете переместиться. Лошадь считается предметом.

### **Правила использования карт событий**

- Карты событий можно играть в любое время.
- За раунд можно сыграть только одну карту событий – от начала одного вашего раунда до начала другого.
- Карты, находящиеся в игре перед вами, не влияют на правило «одной карты за раунд».
- В конце хода у вас может быть не более 3 карт событий.
- В конце хода вы можете сбросить одну карту. Это означает конец хода, и вы больше не можете предпринимать никаких действий.
- Если текст на карте расходится с правилами игры, следуйте тексту на карте.

### **Правила передвижения скелетов**

- В конце хода бросьте кубик, чтобы определить, сколько скелетов необходимо передвинуть. Вы обязаны передвинуть указанное количество скелетов. Каждый скелет может быть перемещен только один раз в течение одной фазы передвижения скелетов.
- Скелеты перемещаются только на одну клетку и не могут ходить по диагонали.

## Победа

Чтобы победить в игре, вы должны достать Некрономикон на кладбище (или у другого игрока) и принести его на центральную клетку карточки «Алтарь» ИЛИ собрать скелетов на 30 **ОЧКОВ**.

## Дополнительные правила

- Как только люди (фишки жизни) выставлены на стол, их уже нельзя передвигать.
- У вас не может быть более 5 людей (фишек жизни).
- У каждого игрока в игре может быть не более одного экземпляра каждой карты.
- Белые скелеты стоят 1 очко, красные – 2, синие – 3 очка.
- Если заканчивается запас скелетов, дополнительные скелеты могут быть введены в игру только по тексту какой-либо карты событий.
- Скелеты, использованные для увеличения результата броска кубика или сбрасываемые при гибели игрока, убираются из игры насовсем.

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

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

Художники: Dave Aikins, Jeremy McHugh, Paul (prof.) Herbert, Ed Bourelle.

Оформление: Todd Breitenstein.

Плейтестеры: Mark Bordenet, JoeD Bordenet, Alexander Bordenet, Steve Donohue, John Humphlett, дети (Jonathan, Alex и Marissa), все из рассылки «Зомби!!!» (ЛУЧШЕЙ «ЧЕТРОВОЙ» РАССЫЛКИ НА ЗЕМЛЕ... ИЛИ ПОД НЕЙ) и все, кого мы загнали в угол и заставили слушать наше бессвязное бормотание!

Twilight Creations, Inc. Cold Spring, KY 41076

© 2005 Twilight Creations, Inc. Все права защищены.

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