

SPELREGELS

A


Lees deze eerst!



BAD BONES



 David Flies

 Alexander Brick,
Aoulad, Oliver Mootoo



BASISVERSIE

Vredevolle rijken, charmante buren en rustgevende kerkhoven. Een idyllische wereld, maar een wereld van het verleden.

Skeletten duiken op uit de kerkhoven, ze doorkuisen de bossen om jouw rijk binnen te vallen. Het zijn enkel nog maar scouts, wemelende hordes staan echter klaar.

Je realiseert je al snel dat je buren je niet ter hulp zullen komen – in tegendeel – en dat enkel vallen de vijand kunnen tegenhouden. Je bouwt muren, laat de draak op ze los, gebruikt magie en gooit zelfs de schatkist van je rijk in de strijd.

Je sterkste wapen is, zonder twijfel, je held. Die is altijd klaar om zichzelf in de strijd te gooien en deze stomme stapel beenderen, die je land bedreigen, te lijf te gaan.

Geen enkele van deze maatregelen zal ze echter lang kunnen tegenhouden. Je enige hoop op overleven is het instorten van één van de andere rijken. Dit zou de aandacht van de aanvallers kunnen afleiden, ze zouden zich daar dan gaan vestigen!

Eens charmant en vriendelijk, nu zijn je buren je vijand. Enkel hun verlies kan jouw overleven verzekeren. **Trek ten strijde!**

OPGELET! De spelregels van Bad Bones zijn opgesplitst in twee delen. Dit eerste omvat de spelregels van het basisspel, het andere is voor spelers die hun ervaring willen verrijken door het toevoegen van nieuwe strategieën en nieuwe spelelementen. We raden wel aan om je eerste speelsessies te starten met het basisspel vooraleer de geavanceerde versie te gebruiken.

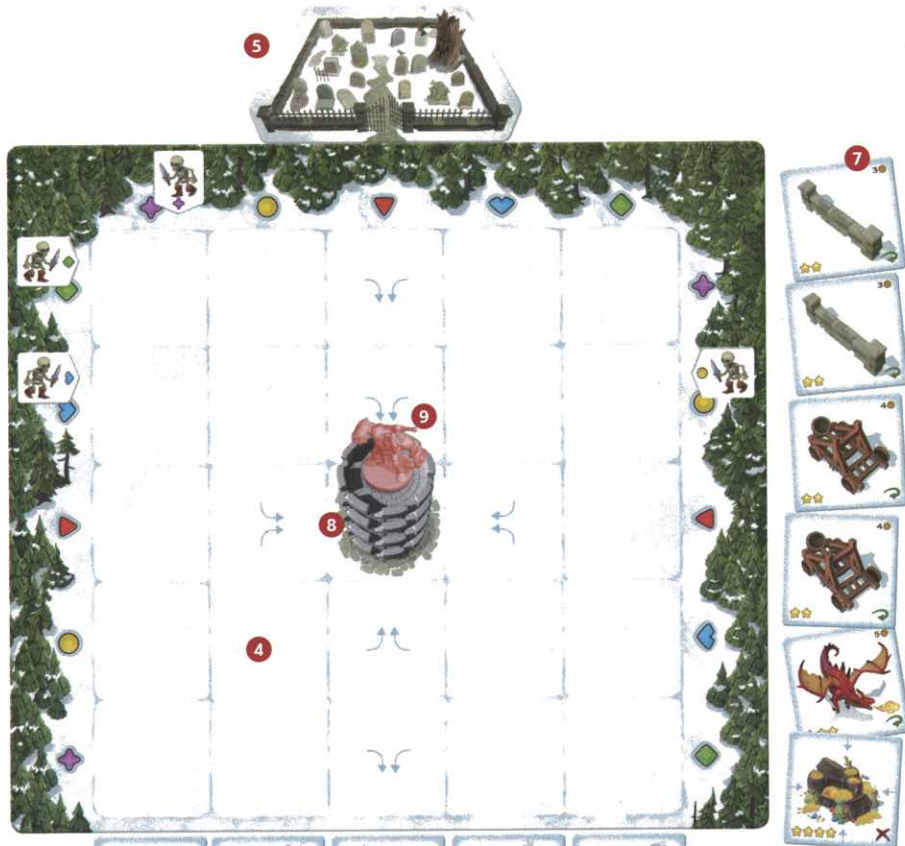
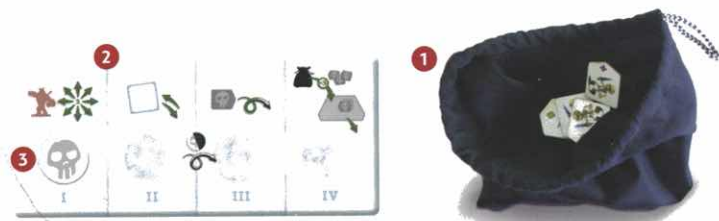
OPSTELLING

Leg in het midden van de tafel:

- 1 zak **1** met 180 skelettenfiches (telkens 12 skeletten van de 15 verschillende modellen).
- Laat de skeletten met de oranje rand in de doos.
- 1 speelhulpbord **2**, met 1 volgfiche **3** erop, witte zijde zichtbaar.

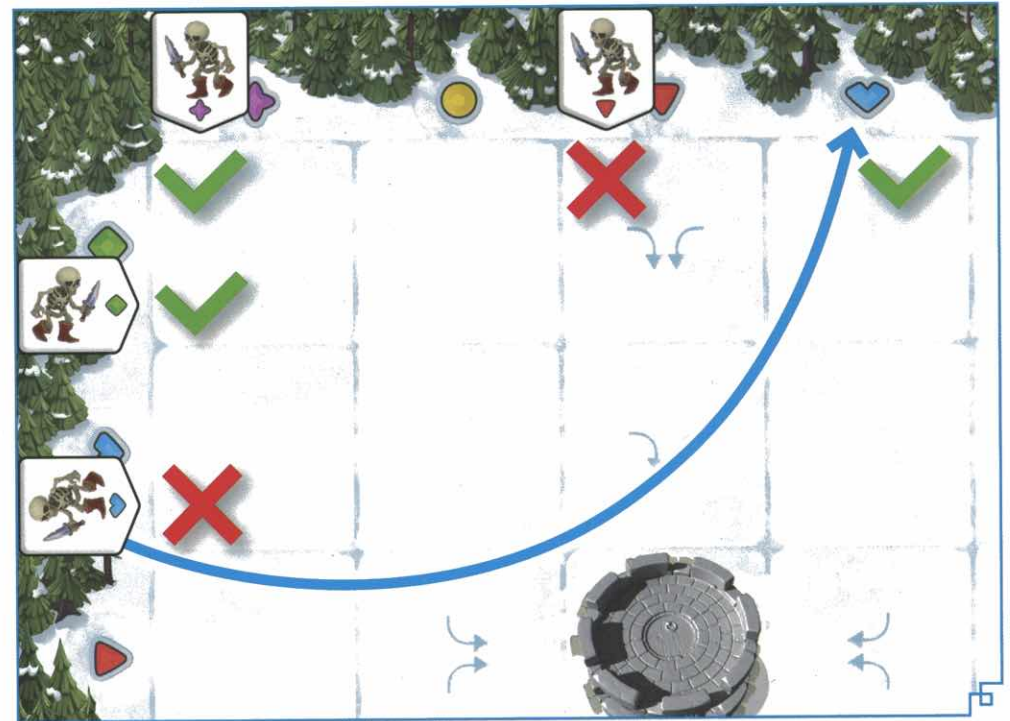
Elke speler ontvangt het volgende:

- 1 speelbord **4**.
- 1 kerkhoftegel **5**.
- 5 huistegels, die samen het dorp vormen **6**.
- 6 valtegels **7** (2 muren, 2 katapulten, 1 draak en 1 schat), die je voorraad aan intacte vallen vormen.
- 4 torendelen, die gestapeld je toren vormen **8**.



HET SPEELGEBIED VAN EEN SPELER

- 1 heldfiguur die bovenop de toren wordt geplaatst **9**.
- 4 skelettenfiches (één van elk symbool behalve) getrokken uit de zak (stop terug in de zak). Plaats deze skelettenfiches in het bos naast hun symbool, witte zijde zichtbaar, correct georiënteerd volgens hun tekening en met hun punt wijzend naar het midden van het bord.



Voorbeeld: Alle punten van de skelettenfiches wijzen correct naar het midden van het bord, het groene en paarse skelet staan bovendien in de juiste richting. Het blauwe skelet ligt echter fout (hij moet verticaal in het bos bovenaan het speelbord geplaatst worden). Het rode skelet kan niet getrokken worden tijdens de opstelling van het spel.

SKELETEN KOMEN IN HET SPEL

De oriëntatie van de tekening is enkel belangrijk wanneer je de skeletten in het bos plaatst vooraleer ze het spel binnenkomen. Nadien zullen ze georiënteerd worden afhankelijk van de effecten van de vallen die ze tegenkomen en kan je de oriëntatie van de tekening negeren.

GEBUIK NIET DE VERKEERDE KANT!

De speelborden en het speelhulpbord zijn dubbelzijdig bedrukt. Zorg ervoor dat je de hier afgebeelde kanten gebruikt. Je zal de andere kant gebruiken in de coöperatieve versie van het spel.

Laat het ongebruikte materiaal in de doos tijdens het basisspel.



SPELVERLOOP

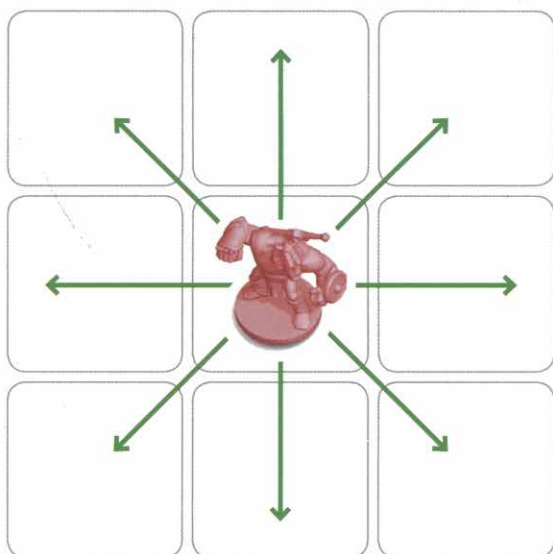
Elk spel bestaat uit verschillende rondes, die elk 4 fasen omvatten (het spelhulpbord toont deze fasen):

1. **Beweeg je held.**
2. **Plaats een val of trek er één terug.**
3. **Beweeg de skeletten.**
4. **Nieuwe skeletten komen aan.**

Je speelt deze vier fasen in volgorde, maar tijdens elke fase speelt iedereen **simultaan**. Dus, iedereen beweegt zijn held, dan plaatst/trekt iedereen een val terug, daarna beweegt iedereen de skeletten op zijn bord en tenslotte trekt iedereen nieuwe skeletten.

Indien minstens één speler geëlimineerd is nadat de skeletten bewegen, eindigt het spel onmiddellijk.

1 BEWEEG JE HELD



Je held **moet** één veld bewegen, orthogonaal of diagonaal van waar de held staat. Je held kan nooit op hetzelfde veld blijven.

Je held kan de 25 velden van je speelbord niet verlaten.

Je held kan op de toren in het midden van je speelbord bewegen.

Je held vernietigt alle skeletten in het veld waarnaar hij beweegt. Plaats alle vernietigde skeletten terug in de zak.

Je held kan op een val stappen, het effect wordt nooit getriggerd.



2 PLAATS EEN VAL OF TREK ER ÉÉN TERUG

Je kan vallen plaatsen op je speelbord om skeletten te bewegen of te veranderen van oriëntatie.

Uitgezonderd de schat, hebben alle vallen twee verschillende zijden: de ene kant toont een **intacte val** (die nog niet getriggerd is door skeletten), de andere kant toont een **beschadigde val** (die is getriggerd door één of meer skeletten tijdens een vorige ronde).

Tijdens deze fase moet je één van volgende zaken kiezen:

- Plaats een val.**
- Trek een val terug.**
- Doe niets.**

Je vindt een overzicht van de vallen en hun effecten op pagina 6.

Opmerking: het nummer in de rechterbovenhoek van de valtegels **wordt niet gebruikt** in het basisspel.



Plaats een val

Kies één van de vallen in je voorraad en plaats ze, intacte zijde zichtbaar, in een oriëntatie naar keuze op een veld op je speelbord waar zich nog **geen andere val, toren of skelet** bevindt (tenzij anders geformuleerd door de val zelf). Het bos en het dorp kunnen nooit vallen bevatten.

Je kan een val wel onder je held plaatsen, tenzij hij zich op de toren bevindt. Eens geplaatst, blijft een val op een veld tot ze vernietigd of teruggetrokken wordt. Vanaf dit moment kan ze getriggerd worden.

Trek een val terug

Trek een val, intact of beschadigd, terug van je bord in je persoonlijke voorraad.

Je kan een val terugtrekken die onder je held ligt. Eens je een val terugtrekt, wordt deze terug intact in je persoonlijke voorraad gelegd, zodat je ze later terug kan gebruiken.

Doe niets

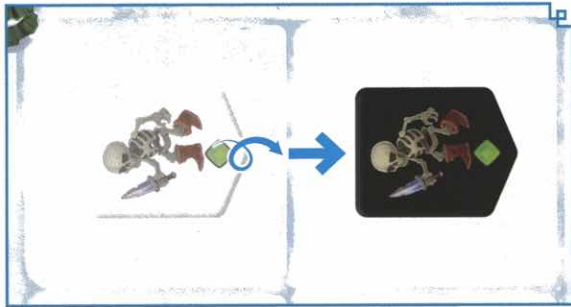
Ben je zeker? Het is jouw keuze...

3 BEWEEG DE SKELETTEN

Tijdens deze fase bewegen alle skeletten op je speelbord.

Deze fase vereist aandacht en precisie. Jij kiest de volgorde waarin de skeletten bewegen.

Elk skelet beweegt één veld in de richting waarin zijn punt wijst.

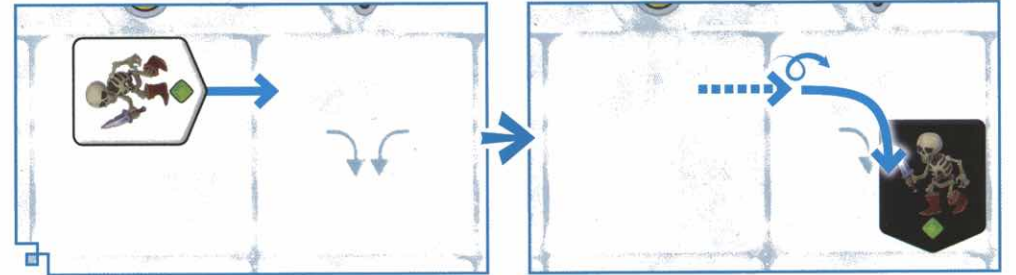


Zo gauw je een skelet beweegt, draai je deze om naar z'n andere zijde (wit of zwart). Op deze manier is het makkelijk te detecteren welk skelet reeds heeft bewogen. Indien ze bij aanvang van deze fase met hun witte zijde zichtbaar lagen, eindigen ze allen met hun zwarte zijde zichtbaar en vice versa.

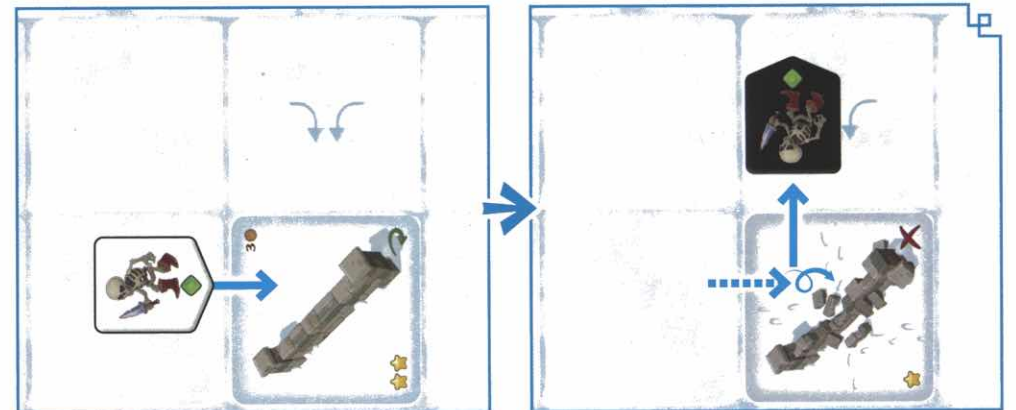
Aan het einde van de fase moeten dus **alle skeletten op alle speelborden** met dezelfde zijde zichtbaar liggen. Dit maakt het handig om na te kijken of iemand een skelet vergat te bewegen.



De oriëntatiepijlen gedrukt op je speelbord vertegenwoordigen het aanzuigeffect van je dorp en toren op de skeletten. Deze aantrekkingskracht geldt enkel voor de skeletten die bewegen in de richting van de pijl; het heeft geen invloed op skeletten die van een andere richting komen.

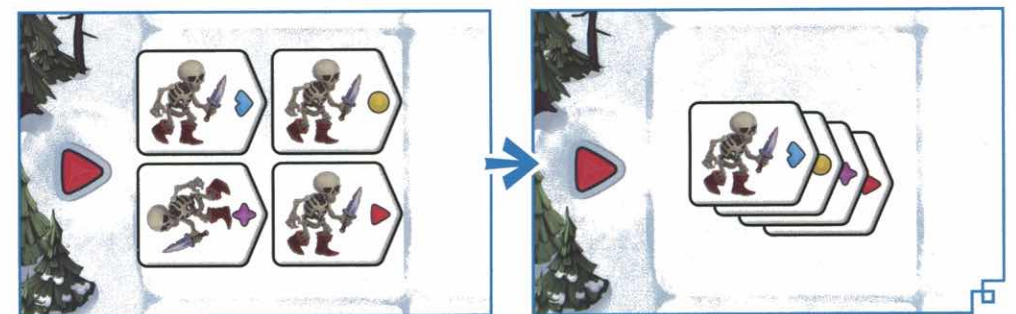


Voorbeeld: dit skelet komt op een veld met oriëntatiepijlen en moet deze volgen, aangezien zijn beweging de richting van één van de pijlen volgt.



Voorbeeld: dit skelet, afgeleid door een val, komt op een veld met oriëntatiepijlen, maar deze hebben geen effect omdat zijn beweging de richting van geen van beide pijlen volgt.

Tip: voor betere zichtbaarheid raden we aan om meerdere skeletten, die zich op hetzelfde vak bevinden en die zich in dezelfde richting bewegen, te stapelen.



Voorbeeld: deze 4 skeletten gaan in dezelfde richting, dus kunnen ze gestapeld worden.

WAT GEBEURT ER ALS...

...een skelet mijn bord verlaat via het bos?



Wanneer een skelet in het bos beweegt, gaat het naar het kerkhof van de naburige speler:

- ☠ Indien het skelet het bos verlaat langs links, gaat hij onmiddellijk naar het kerkhof van de linkerbuur.
- ☠ Indien het skelet het bos verlaat langs rechts, gaat hij onmiddellijk naar het kerkhof van de rechterbuur.
- ☠ Indien het skelet het bos verlaat langs boven, gaat hij onmiddellijk naar het kerkhof van een tegenspeler naar keuze (jouw keuze). Indien meerdere skeletten terzelfdertijd het bos verlaten langs boven, mag je ze naar verschillende kerkhoven sturen, zoals je zelf wenst.

Ter verduidelijking, **in een 2-spelerspel** gaan alle skeletten die je bord verlaten (links, rechts of boven) naar het kerkhof van je tegenspeler.

...een skelet mijn bord verlaat langs de onderkant van het bord?

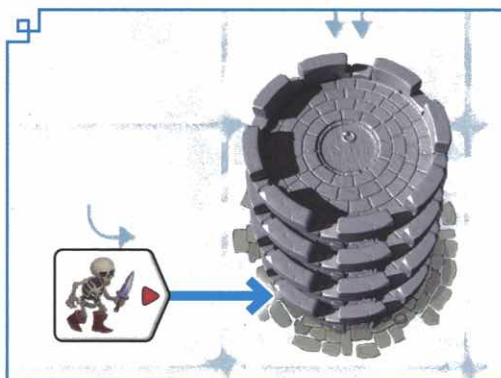


Wanneer een skelet je bord verlaat langs onder heeft hij je dorp bereikt. Het brandt één van de huizen plat – het maakt niet uit het welke – die naar de beschadigde kant wordt gedraaid. Steek het skelet terug in de zak.

Elk skelet dat het dorp binnenvalt, vernietigt een huis.

Indien je laatste huis wordt vernietigd, eindigt het spel aan het einde van deze skeletten bewegen fase.

...een skelet mijn toren binnenkomt?



Wanneer een skelet zijn beweging eindigt op het veld met je toren, wordt één vernietigd. Verwijder de verdieping uit het spel en stop het skelet terug in de zak.

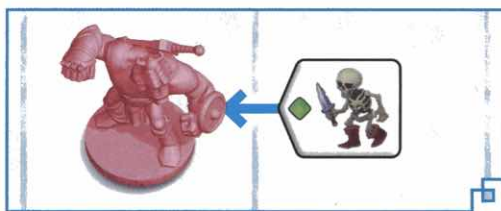
Elk skelet dat je toren binnenvalt, vernietigt een verdieping.

Indien het laatste verdieping van je toren wordt vernietigd, eindigt het spel aan het einde van deze skeletten bewegen fase.

BELANGRIJK

*zelfs als je held zich in je toren bevindt, heeft hij geen effect op de skeletten die er binnenvallen!
Elk skelet vernietigt nog steeds een verdieping van de toren.*

...een skelet bij mijn held terechtkomt (buiten de toren)?



Het skelet wordt onmiddellijk vernietigd door de held en het triggert of beschadigt geen val die mogelijk op dit veld ligt. Het skelet steelt ook geen schat die mogelijk op dit veld door je held wordt beschermd. Het skelet wordt terug in de zak gestopt.

...een skelet op een val trapt?



De val past zijn effect toe op **alle** skeletten die het triggeren gedurende de skeletten bewegen fase, zelfs als ze van verschillende velden komen.

Nadat alle skeletten hebben bewogen, herinnert het symbool in de hoek van de valtegel wat je moet doen:

- ↻ De val is nu beschadigd. Draai het naar z'n beschadigde zijde.
- ✗ De val is nu vernietigd. Verwijder het uit het spel (leg het terug in de doos).

LUST VAN VALLEN EN HUN EFFECTEN



Muur

Wanneer skeletten op een veld stappen met een muur worden ze in een hoek van 90° gedraaid en verplaatsen ze nog één veld, alsof ze op een schuine muur afkaatsen (ze blijven niet op de muur staan). Wanneer je de muurtegels omdraait naar zijn beschadigde zijde, behoud dan de oriëntatie.



Voorbeeld: twee skeletten bewegen op de muur, hun richting verandert 90° en ze bewegen onmiddellijk één extra veld. De muur, die nog intact was, is gebruikt en dus beschadigd (wordt omgedraaid).



Katapult

Alle skeletten die op een veld met een katapult stappen tijdens de skeletten bewegen fase, worden onmiddellijk naar het kerkhof van een tegenspeler naar keuze gekatapulteerd.



Schat

Wanneer een schat wordt geplaatst, draaien alle orthogonaal aangrenzende skeletten **onmiddellijk** in de richting van de schat.

Ook wanneer skeletten bewegen en op een veld terechtkomen dat orthogonaal grenst aan een schat, draaien ze richting de schat. De aantrekkingskracht van de schat is sterker dan de oriëntatiepijlen op het speelbord en andere effecten van vallen.

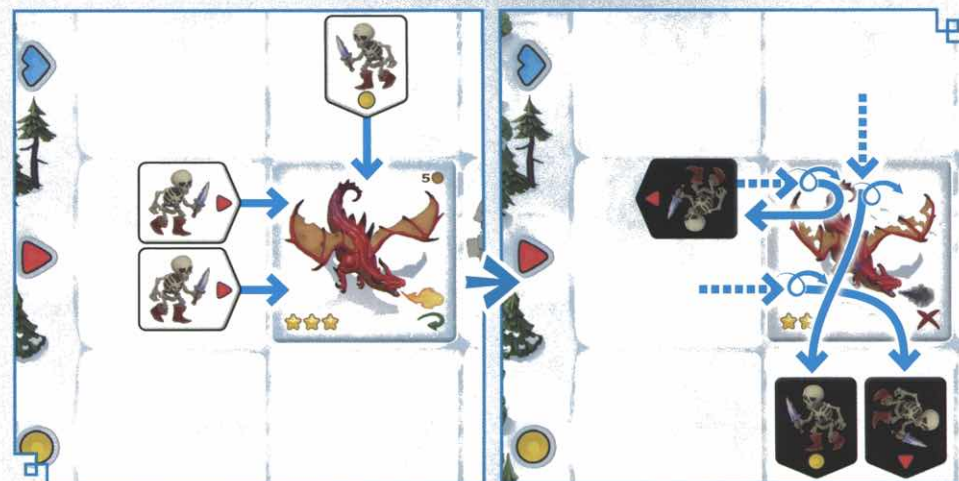
Eens alle skeletten bewogen zijn en er zich minstens één op het veld met de schat bevindt (en er is geen held om het te verdedigen), wordt de schat gestolen en uit het spel verwijderd. De stelende skeletten blijven op het speelbord zonder hun richting te veranderen, zelfs als er oriëntatiepijlen zichtbaar worden na het verwijderen van de schat. Je kan de schat nooit terugwinnen; ze kan slechts éénmaal gestolen worden.

Voorbeeld: drie skeletten komen gevaarlijk dicht bij de toren. Je kiest ervoor om je schat op te offeren en plaatst ze naast hen. Ze draaien onmiddellijk richting de schat. Tijdens hun beweging, bewegen ze op de schat, die uit het spel wordt verwijderd. Het gevaar is even geweken!



Draak

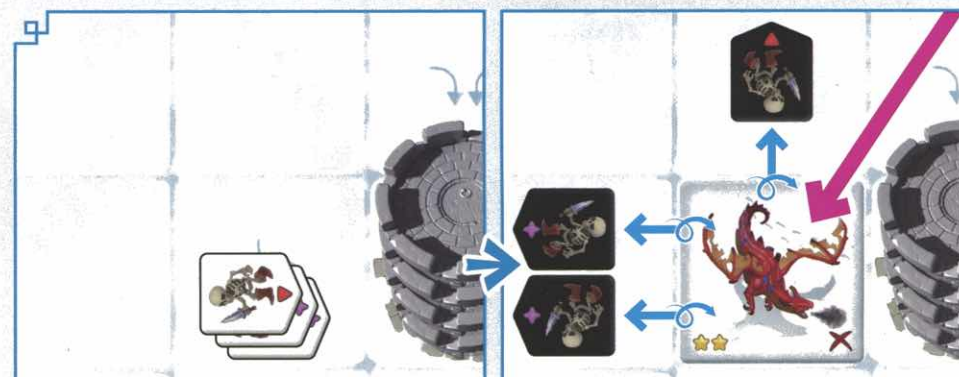
Wanneer skeletten op een veld met de draak bewegen, verplaats je hen naar één van de orthogonaal aangrenzende velden naar keuze. De skeletten vluchten weg van de draak, dus hun punt moet er van weg wijzen. Indien het bos grenst aan de draak, kan je de skeletten zelfs naar de kerkhoven van tegenspelers laten vluchten.



Voorbeeld: drie skeletten moeten op de draak bewegen. Ze worden onmiddellijk afgeleid naar aangrenzende velden (naar keuze) van de draak, hun punt weg wijzend van de draak. De draak is gebruikt en wordt dus beschadigd (wordt omgedraaid).

SPECIAAL EFFECT!

Tijdens de val plaatsen/terugtrek fase kan je de draak laten "landen" op een veld waar zich skeletten bevinden. In de basisversie van het spel is dit de enige val die op deze manier geplaatst kan worden. Indien je dit doet, wordt de draak onmiddellijk naar zijn beschadigde zijde gedraaid en ontvluchten alle skeletten het veld. Bovendien worden ze ook direct omgedraaid.



Voorbeeld: drie skeletten zijn klaar om de toren aan te vallen. Je plaatst je draak op dit veld en de skeletten ontvluchten dit veld (in een richting naar keuze). De draak is gebruikt en wordt op zijn beschadigde kant gedraaid. De skeletten worden omgedraaid aangezien ze al bewogen zijn door toedoen van de draak. Ze bewegen niet nogmaals in de skeletten bewegen fase, aangezien ze dit reeds deden.

OPGELET!

Indien de draak zijn speciaal effect wordt gebruikt tijdens de val plaatsen/ terugtrek fase en er nadien skeletten op het veld aankomen in de skeletten bewegen fase, zullen ook zij de draak ontvluchten. De draak is echter twee maal na elkaar geactiveerd, is dood en wordt uit het spel verwijderd.

4 NIEUWE SKELETTEN KOMEN AAN

Trek **3 willekeurige skeletten** uit de zak en plaats ze op jouw kerkhof

Daarna plaats je **alle** skeletten in je kerkhof (niet enkel de drie die je juist hebt getrokken, maar ook diegene die tegenspelers hier naartoe stuurden) in je bos, net zoals tijdens de opstelling:

- ☠ Met de tekening rechtopstaand.
- ☠ Op het overeenkomstig symbool.
- ☠ Punt naar het midden van je bord.
- ☠ Witte of zwarte zijde zichtbaar, afhankelijk van wat het volgfiche op het speelhulpbord aangeeft, zodat alle skeletten op tafel van dezelfde kleur zijn.

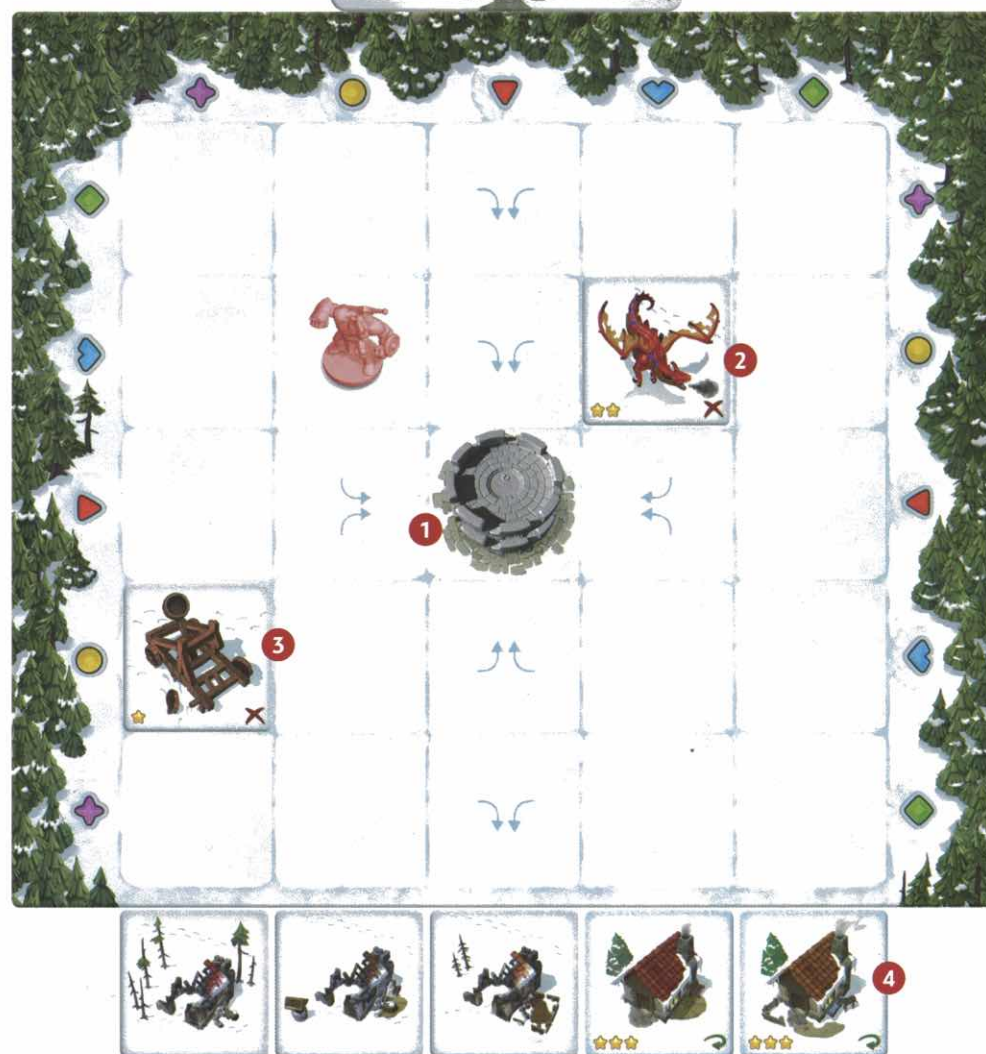
De skeletten die net zijn aangekomen in het bos staan nog niet op velden van je speelbord. Ze zullen het spel binnenkomen tijdens de fase skeletten bewegen van de volgende ronde.



EINDE VAN HET SPEL

Indien één of meer spelers zijn geëlimineerd (hun toren of dorp is volledig vernietigd), eindigt het spel aan het eind van de lopende ronde. **Enkel de spelers die niet geëlimineerd zijn** tellen hun punten als volgt:

- ☠ **1 punt per zichtbare ster op de vallen in je voorraad**, allen als intact beschouwd.
- ☠ **1 punt per zichtbare ster op de vallen die nog op je speelbord liggen.**
- ☠ **4 punten per verdieping in je toren** die nog in het spel is.
- ☠ **3 punten per intact huis** in je dorp.



Voorbeeldscore: Aangezien noch je toren noch je dorp niet volledig vernietigd zijn, neem je deel aan de puntentelling. Je verdient **8 ptn** voor je toren **1** (2 verdiepingen × 4 ptn), **2 ptn** voor je gewonde draak **2**, **1 pt** voor je beschadigde katapult **3**, **6 ptn** voor je dorp **4** (2 huizen × 3 ptn) en tenslotte **2 ptn** voor je muur **5** – je enige intacte val in je voorraad. **Totaal: 19 punten.**

Vernielde elementen (torenverdiepingen, uit het spel verwijderde vallen, platgebrande huizen) leveren geen punten op.

De speler met de meeste punten wint het spel.

Indien er een gelijkspel is voor de eerste plaats, wint de betrokken speler met de hoogste toren. Indien nog steeds gelijk, delen de spelers de overwinning.

SOLOVERSIE

Deze versie van het spel laat je toe om je prestatie te perfectioneren en nieuwe combinaties van vallen en wapens uit te proberen. Stel het spel op afhankelijk van de versie die je wil spelen (basis of geavanceerd). Volg alle wijzigingen die moeten doorgevoerd worden om de soloversie te spelen:

OPSTELLING

Identiek aan de opstelling voor het basisspel, met volgende uitzondering:

- Je krijgt slechts 1 huis en 1 torenverdieping.
- Gebruik de achterkant van het speelhulpbord (groene rand).
- Gebruik de rondefiche.

SPELVERLOOP

Alle skeletten die het bord verlaten komen onmiddellijk in jouw kerkhof terecht (en je voegt ook telkens 3 nieuwe skeletten toe per ronde).

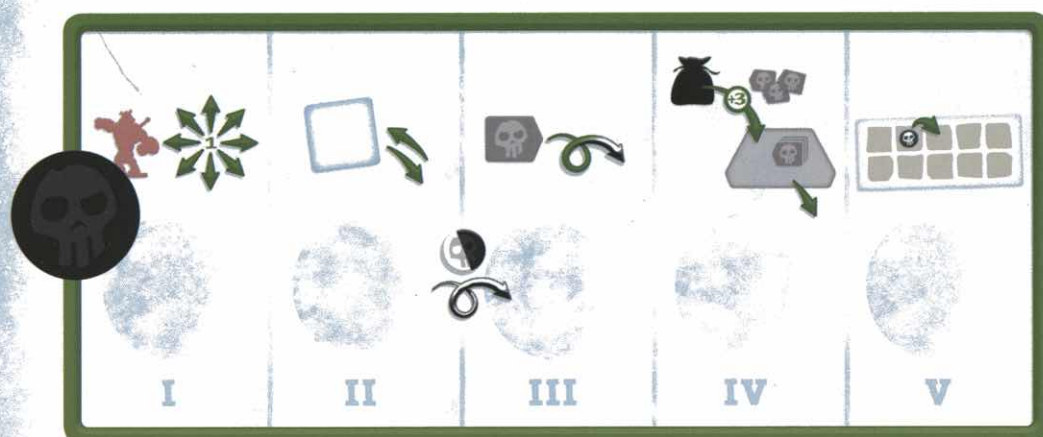
DOEL VAN HET SPEL

Je verliest het spel indien je toren of huis vernietigd worden.

Je wint het spel indien je toren en huis nog intact zijn aan het einde van 10 volledige rondes, zelfs als er nog skeletten op je bord zijn.

Om te winnen op een heroïsche manier voeg je aan het einde van de 10de ronde geen nieuwe skeletten meer toe, maar vervolg je het spel tot alle skeletten van je bord en je kerkhof verslagen zijn.

Om de moeilijkheidsgraad aan te passen, verhoog of verlaag je het aantal rondes.



Door de achterkant van het speelhulpbord (groene rand) van het basisspel te gebruiken wordt je herinnerd aan de extra stap (V) waarin je de rondefiche een stap vooruit zet op het bord.



AUTEUR
David FLIES

COVER ILLUSTRATIES
Oliver MOOTOO

SPEL ILLUSTRATIES
Aoulad & Alexander BRICK
WAPENS & HOOFDSKELETEN ILLUSTRATIES
Alexander BRICK

INFOGRAFIE
Marie OOMS

ONTWIKKELING
Case Départ

PROJECTMANAGEMENT
Didier DELHEZ

VERTALER
Nico DELOBELLE
Arne DE CNODDER

DE ONTWERPER wenst H el ene Flies (zijn grootste bron van inspiratie, zijn dochter), Aurore Dacosse, St ephane Patte, Nicolas Martiny, Nicolas Billen en S ebastien Lemmens te bedanken.

DE UITGEVER dankt David voor zijn geduld gedurende de vier lange jaren van ontwikkeling, de vele speeltesters van Table Food & Games, Case D epart en op verschillende festivals, maar in het bijzonder Adrien, beide Bernards, Jonathan en S ebastien voor het intensief speeltesten. Ook niet te vergeten ons fantastische demoteam op de Internationale Spieltage SPIEL '17 (in Essen, Duitsland).

Sit Down! rue Sanson 4, 5310 Longchamps, Belgi e
info@sitdown-games.com www.sitdown-games.com

Een spel van Sit Down! gepubliceerd door Megalopole.   Megalopole (2018). Alle rechten voorbehouden.   Dit spel mag enkel voor private recreatieve doelen gebruikt worden.   **WAARSCHUWING!** Niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar. Dit spel bevat kleine onderdelen die ingeslikt of ingeademd kunnen worden. Bewaar deze informatie.   Afbeeldingen zijn niet bindend. Vormen en kleuren kunnen afwijken.   Elke reproductie van dit spel, geheel of gedeeltelijk, in om het even welk medium, fysiek of elektronisch, is ten strengste verboden zonder schriftelijke toestemming van Megalopole.

SPELREGELS

B


Lees dit niet alvorens het
basisspel gespeeld te hebben!



BAD BONES



 David Flies

 Alexander Brick,
Aoulad, Oliver Mootoo



GEAVANCEERDE VERSIE + COÖPERATIEVE VERSIE + HOOFDSKELETEN

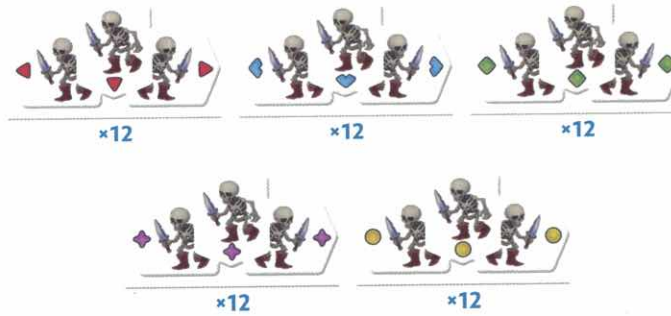
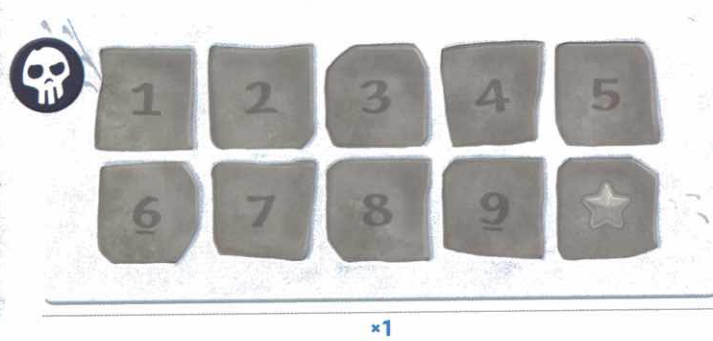
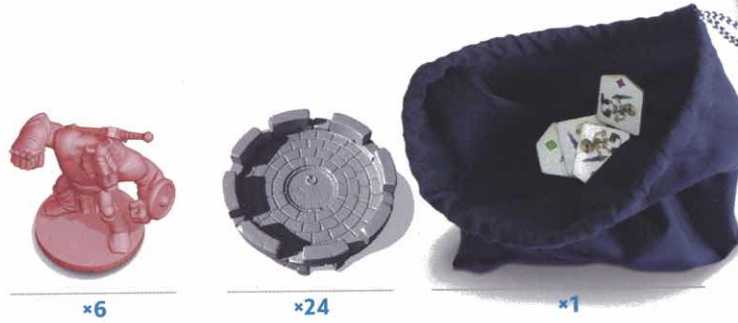
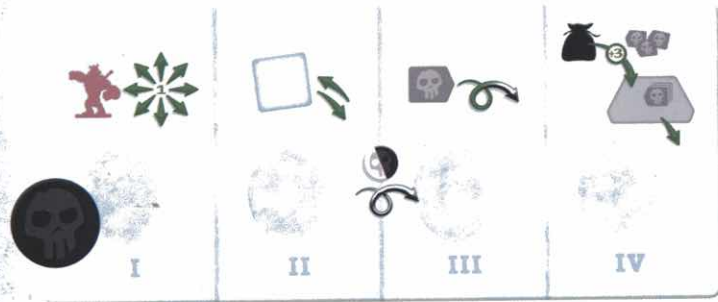
Aangezien je enkele sessies van het basisspel achter de kiezen hebt,
is het de hoogste tijd om je favoriete verdedigingsmechanismen te kiezen
en een persoonlijke strategie te creëren op basis van nieuwe vallen.

Opgelet!

Lees niet verder als je het basisspel nog niet beheerst.
Je hoeft niet alle volgende versies te lezen.
Kies er één en probeer ze uit!

SPELONDERDELEN LUST

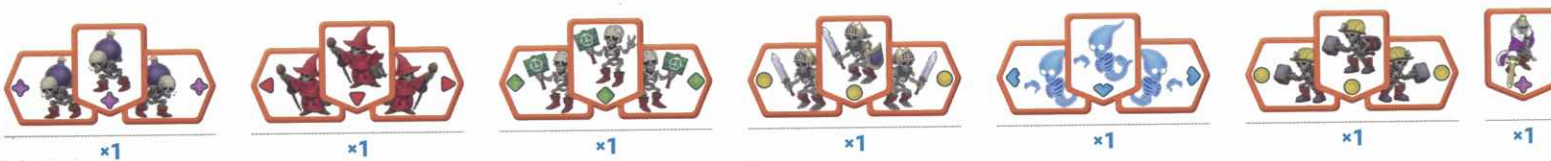
SPELONDERDELEN VOOR HET BASISPEL



EXTRA SPELONDERDELEN VOOR DE GEAVANCEERDE VERSIE



HOOFDSKELETTEN



GIEAVANCEERDE VERSIE

OPSTELLING

De opstelling is identiek aan die van het basisspel, behalve dat elke speler uitrusting aankoopt (valtegels en wapenkaarten) voor aanvang van het spel tijdens een nieuwe marktphase.

In het midden van de tafel worden de diverse uitrustingen gelegd die te koop zijn op de markt. Hun aantal hangt af van het aantal spelers en staat aangegeven in volgende tabel:

Uitrusting / Aantal spelers	1 speler	2 spelers	3 spelers	4 spelers	5 spelers	6 spelers
BARRICADE	1	1	2	2	3	3
BOM	1	1	2	2	3	3
DRAAK	2	3	5	6	8	9
KATAPULT	2	4	6	8	10	12
LABYRINTH	1	1	2	2	3	3
LIJKWAGEN	1	1	2	2	3	3
MUUR	2	4	6	8	10	12
PORTAAL	1	1	2	2	3	3
SPRINGVEER	1	1	2	2	3	3
WAPENS	Alle wapens zijn beschikbaar					

Elke speler krijgt 1 gratis schattegeltje extra.

HOE WERKT DE MARKT?

Elke speler heeft 20 munten (1 2) om te spenderen om uitrusting naar keuze te verwerven. Het nummer in de rechterbovenhoek van de uitrustingstegel geeft de kostprijs aan.

- ☠ Kies een willekeurige startspeler.
- ☠ Vertrekkende van deze speler, en nadien kloksgewijs, kan elke speler om beurten één uitrustingstegel kopen uit de markt.
- ☠ Wanneer elke speler een tegel gekocht heeft, wordt dit proces herhaald, vertrekkende van de laatste speler en dan tegen de klok.
- ☠ Blijf dit herhalen, afwisselend kloksgewijs en tegen de klok, tot iedereen zijn 20 munten (1 2) heeft gependend.
- ☠ Indien je al je geld hebt opgebruikt of je geen uitrusting maar kan betalen, sla je jouw beurt over.
- ☠ Wapens zijn gelimiteerd tot **1 per speler**.
- ☠ Wanneer iedereen heeft gepast, kan het effectieve spel beginnen.



NIEUWE VALTEGELS

Net zoals in het basisspel worden alle vallen getriggerd aan het einde van de bewegingsfase van de skeletten, als ze erop landen, ongeacht van het aantal van skeletten dat erop landt.



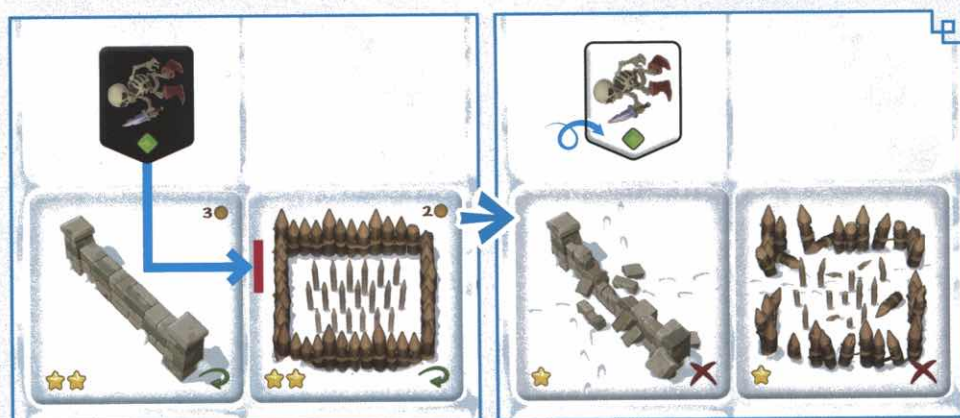
Barricade

De barricade is een val die skeletten ophoudt.

Zo lang de barricade op het bord ligt, blijven skeletten, die er normaal naartoe zouden bewegen, op hun plaats staan. Ze worden omgedraaid alsof ze zouden zijn bewogen. Nadat het effect getriggerd is, draai je de barricade op zijn beschadigde zijde. Indien de barricade reeds beschadigd was, wordt ze na de bewegingsfase van de skeletten uit het spel verwijderd.

Verduidelijking: omdat de skeletten niet fysiek op de barricade bewegen, zal een held op de barricade het triggeren van het effect niet verhinderen.

Speciaal geval: Indien een muur skeletten laat afwijken op een barricade, worden de skeletten niet voortgezet, maar zowel de muur als de barricade gelden als gebruikt.



Voorbeeld: het skelet wordt 1 veld verzet en wordt door de muur afgekaatst.

Aangezien het niet op de muurtegel kan blijven staan en omdat het niet op de barricade terecht mag komen (waar het normaal naartoe zou bewegen), blijft het skelet waar het stond.

Het skelet wordt omgedraaid (de beweging is voldaan). In deze situatie worden zowel de muur als de barricade omgedraaid en als gebruikt beschouwd.



Bom

De bom is een val die skeletten uitschakelt.

Wanneer skeletten op de bom stappen, worden ze uitgeschakeld en terug in de zak gestopt. De bom wordt omgedraaid naar zijn "ontploft gebied" zijde en zal zo de rest van het spel blijven liggen. De tegel kan niet terug genomen worden. Vallen kunnen niet langer op deze plaats gelegd worden; je held en skeletten kunnen er echter normaal op dit veld bewegen.

SPECIAAL EFFECT

De bom kan geplaatst worden op een veld dat skeletten bevat, dit triggert onmiddellijk het effect.

Opmerking: deze tegel heeft een gat in het midden zodat pijlen die op het speelbord staan gedrukt nog steeds zichtbaar zijn en hun reguliere effect blijft gelden.



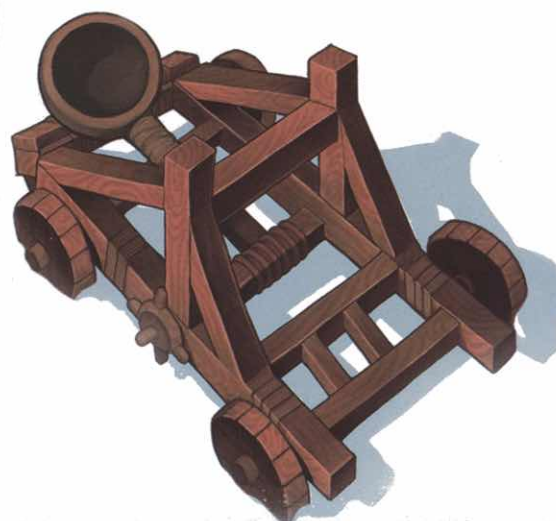
Lijkwagen (onverwoestbaar)

De lijkwagen is een val die skeletten zal laten bewegen.

Wanneer skeletten op het veld met de lijkwagen bewegen, dan worden ze samen met de lijkwagen naar het kerkhof van een willekeurige tegenspeler (jouw keuze) verzet.

De lijkwagen is de enige val die van de ene naar de andere speler verhuist. De speler die de lijkwagen ontvangt, voegt deze onmiddellijk toe aan zijn voorraad. De lijkwagen is onverwoestbaar.

Aan het einde van het spel krijgt de speler die de lijkwagen bezit de afgebeelde punten, niet de speler die de lijkwagen aankocht bij aanvang van het spel.





Labyrinth (onverwoestbaar)

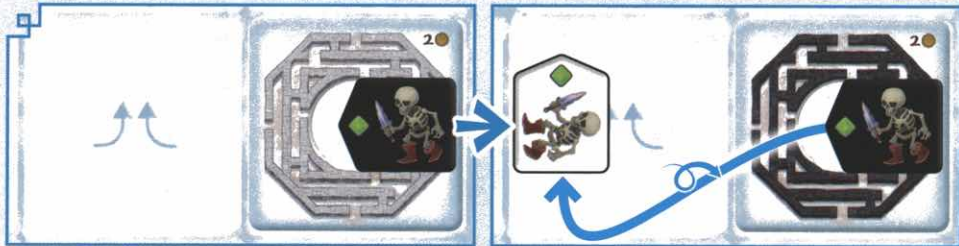
Het labyrinth is een val die skeletten kan ophouden.

Wanneer je het labyrinth op je speelbord plaatst, kies je op welke zijde, wit of zwart.



Wanneer skeletten uit het labyrinth moeten bewegen, kunnen ze dit enkel doen als hun kleur overeenkomt met dat van het labyrinth. Is dit niet het geval, dan draai je de skeletten gewoon op hun andere zijde, zonder ze te bewegen.

Deze val is onverwoestbaar, ze blijft op haar plaats, zonder om te draaien tot je ze eventueel terugtrekt.



Voorbeelden: In het eerste voorbeeld ligt het skelet met zijn zwarte zijde zichtbaar, dus kan hij **niet** bewegen, want hij is verloren gelopen in het witte labyrinth (het skelet draait dus gewoon om naar zijn witte zijde zonder te bewegen). In het tweede voorbeeld ligt het skelet met zijn zwarte zijde zichtbaar, hij kan dus **wel** bewegen, aangezien het een zwart labyrinth is. Hij wordt dus onmiddellijk omgedraaid en bewogen in de richting van de pijl.



Portaal

Het portaal is een val die skeletten kan ophouden.

Wanneer een skelet op het portaal beweegt, plaats je het skelet onmiddellijk terug in het oorspronkelijke bos op jouw speelbord van waaruit hij vertrok (op het overeenkomstig symbool, met de tekening in de juiste richting en met de punt wijzend naar het midden van je speelbord).

Draai het skelet om aangezien het bewogen heeft.

Nadat het portaal is gebruikt, draai je het op zijn beschadigde zijde. Indien het reeds beschadigd was, wordt het uit het spel verwijderd na de bewegingsfase van de skeletten.



Voorbeeld: een skelet beweegt op je magische portaal, het wordt onmiddellijk naar zijn oorspronkelijke bos gezet en omgedraaid. Het beweegt niet meer in de huidige ronde.

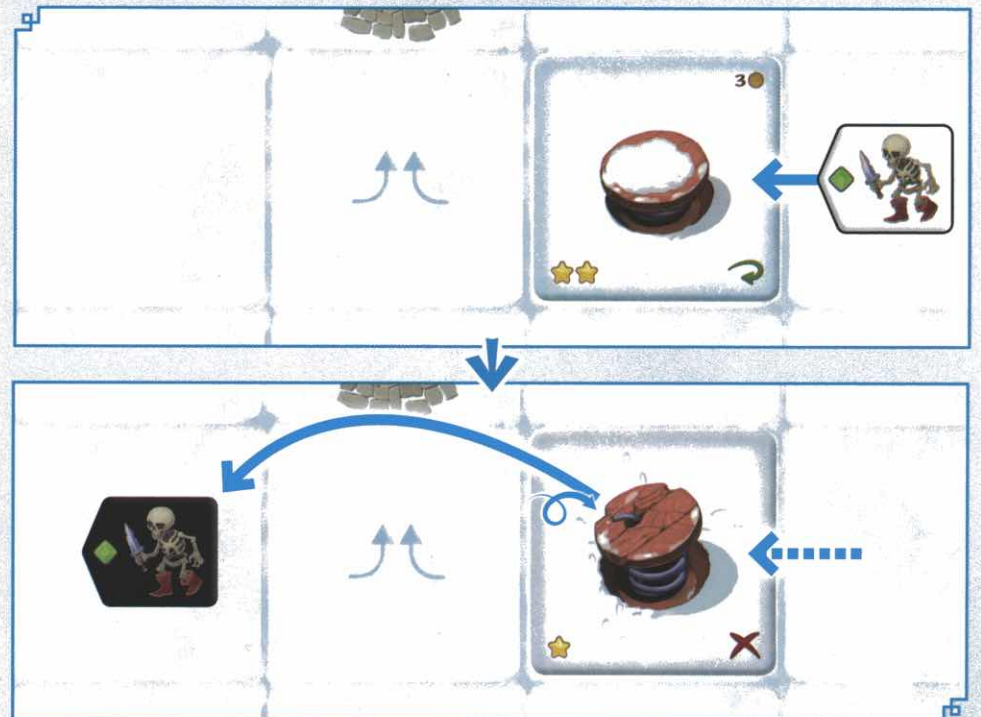


Springveer

De springveer is een val die skeletten weggooit.

Wanneer skeletten op de springveer stappen, gooit deze hen 2 velden verder in dezelfde richting waarin ze bewogen.

Ze worden nooit beïnvloed door de velden waar ze over vliegen, zelfs al is er een val, je toren of je held op deze velden. Langs de andere kant worden ze wel beïnvloed door het effect van het veld waarop ze terecht komen (val, held, oriëntatiepijlen, schat, ...).



Voorbeeld: het skelet stapt op de springveer en wordt 2 velden verder geduwd in dezelfde richting. Het skelet wordt omgedraaid zoals gewoonlijk. Het wordt niet beïnvloed door de oriëntatiepijlen waarover hij wordt gegooid.

Speciaal geval: Indien de springveer een skelet op de barricade gooit, landt het skelet op de pieken in het midden van de barricade en is uitgeschakeld (stop het terug in de zak). De barricade wordt als gebruikt beschouwd, dus beschadigd of vernietigd aan het einde van de ronde.



WAPENKAARTEN

Het effect van je wapen wordt beschikbaar als je held 3 skeletten gelijktijdig verslaat, dit kan in de fasen beweeg je held of de bewegingsfase van de skeletten.

Het gebruik van het effect van je wapen is optioneel. Je kan het zo vaak gebruiken in het spel als je wil. Het effect werkt enkel op skeletten op velden op jouw speelbord, en niet op diegene in het bos. Er kan geen kettingreactie optreden wanneer je wapen wederom 3 (of meer) skeletten vernietigt, het effect wordt dan niet nog een keer getriggerd.



Kruisboog

Vernietig één skelet op een veld naar keuze op je speelbord; stop het terug in de zak.



Ijsstaaf

Bevries onmiddellijk alle skeletten op één veld van je speelbord. Ze zullen niet bewegen tijdens deze ronde indien getriggerd in de fase "beweeg je held" of de volgende ronde indien getriggerd in de "beweeg de skeletten" ronde (draai ze om ter herinnering dat ze immobiel zijn).



Dodenstaaf

Alle skeletten die net vernietigd zijn voor het triggeren van dit effect (dus de 3 laatste) gaan naar het kerkhof van een tegenspeler naar keuze in plaats van in de zak.



Teleportatiestaaf

Verplaats je held onmiddellijk naar de top van je toren.



Tweehandig zwaard

Je held kan onmiddellijk nogmaals bewegen. Zoals gewoonlijk vernietigt hij alle skeletten op het veld waarnaar hij beweegt.



Strijdbijl

Kies een skeletsymbool. Alle skeletten met dit symbool die zich op de vier velden bevinden orthogonaal grenzend aan je held worden vernietigt; stop ze terug in de zak.



Goedendag

Beweeg onmiddellijk de skeletten (zonder ze om te draaien) die zich op een veld aangrenzend aan je held bevinden naar een ander veld, zonder vallen, dat grenst aan je held. Deze skeletten veranderen niet van richting.



Voorbeeld: tijdens de fase beweeg je held, verslaat je held 3 skeletten, die terug in de zak worden gestopt. Dit triggert het effect van de goedendag. Deze stuurt 2 skeletten die naast de held staan naar een ander aangrenzend veld (zonder ze om te draaien of te veranderen van oriëntatie).



Degen

Verander onmiddellijk de oriëntatie van alle skeletten (individueel) die zich op een aangrenzend veld van je held bevinden naar een richting van jouw keuze.

COÖPERATIEVE VERSIE

Om de coöperatieve versie van het spel te spelen (voor 2 – 6 spelers), gebruik je de achterkant van de speelborden (4 vernietigde torens) en de achterkant van het speelhulpbord (groene rand). De regels van het spel veranderen net, met volgende uitzonderingen:

OPSTELLING

- ☠ Neem een aantal huistegels gelijk aan het aantal spelers en leg deze in het midden van het speelgebied **1**; deze vormen de gemeenschappelijke stad die je samen dient te beschermen.
 - ☠ Plaats het rondenveld **2** aan de kant, met de rondefiche op vak 1 **3**.
 - ☠ Plaats 4 torenverdiepingen op elk speelbord, maar ze worden verdeeld over de 4 velden **4** in plaats van op elkaar in één toren.
 - ☠ Elke speler trekt 4 skeletten uit de zak en plaatst deze volgens de basisregels, behalve dat je geen rode skeletten aflegt; plaats ze net zoals de anderen **5**.
- Opmerking:** de skeletten die je normaal bovenaan je bord plaatst, zullen nu onderaan starten en naar boven bewegen. Hun tekeningen zullen "op zijn kop" staan in plaats van recht.
- ☠ Eens je de 4 skeletten geplaatst hebt, zet je je held op één van jouw vier torens **6** (naar keuze).
 - ☠ **De voorraad aan vallen is voor alle spelers beschikbaar.** De voorraad bestaat uit de volgende vallen (1 van elk per speler): muur, katapult en draak **7**.
 - ☠ De voorraad heeft ook 1 schat **8**, ongeacht het aantal spelers.



SPELVERLOOP

Het rondenveld en de rondefiche helpen je bij het tellen van het aantal rondes van je spel. Zo gauw een ronde voorbij is (na fase 4) verplaatst je de fiche één stap op het rondenveld.

Je deelt de voorraad aan vallen, en er zijn er minder in het spel, dus je moet erg goed communiceren met elkaar over het gebruik ervan.

OPGEPAST

Tijdens de plaats/trek één val terug-fase kan je geen val plaatsen die een andere speler net heeft teruggetrokken. Om misverstanden en fouten te voorkomen, houd je teruggetrokken vallen best in je hand tot iedereen de fase heeft uitgevoerd. Leg de val nadien terug in de voorraad, met de intacte zijde zichtbaar, beschikbaar voor de volgende ronde.

Het spel eindigt zo gauw alle huizen van de hoofdstad vernietigd zijn of één speler alle vier zijn torens heeft verloren.

DOEL & EINDE VAN HET SPEL

Je doel bestaat erin zo lang mogelijk te overleven; indien je het minstens 10 volledige rondes weet uit te houden, win je het spel!

Om dit te bereiken is het zeer belangrijk om goed samen te werken en samen tactische keuzes te maken.

TORENS

Wanneer een skelet op een toren beweegt, is de toren onmiddellijk vernietigd en wordt hij uit het spel verwijderd. Het skelet wordt ook vernietigd en terug in de zak gestopt.

Elke toren kan slechts één skelet stoppen! Extra skeletten blijven overeind en vervolgen hun weg. Je kan vrij kiezen welk skelet terug in de zak wordt gestopt.

Wanneer een toren is vernietigd, worden de ruïnes op het speelbord zichtbaar, alsook de nieuwe oriëntatiepijlen, die de skeletten op de reguliere manier zullen beïnvloeden.

ACHTTERKANT VAN HET SPEELBORD

Wanneer een skelet in het bos beweegt aan de onderkant van je speelbord, wordt het in het kerkhof van een andere speler (naar keuze) geplaatst. Je kan best de andere spelers hierover consulteren vooraleer een keuze te maken. De bossen aan de zijkanten van je speelbord werken net zoals deze in het basisspel.

GEAVANCEERDE VERSIE

Het is mogelijk om een geavanceerde versie te spelen van het coöperatieve spel, waarin je volgende wijzigingen doorvoert:

- ☠ De teleportatiestaaf kan jouw held verplaatsen naar een toren die nog intact is, maar niet naar een vernietigde toren.
- ☠ Het team heeft slechts 12 munten om te spenderen. Het winkelen in de algemene voorraad gebeurt coöperatief in plaats van om beurten.

HOOFDSKELETEN

Deze nieuwe skeletten zullen je spellen iets meer pit bezorgen. Daarnaast zullen ze er ook voor zorgen dat je je strategie moet herzien om ze het hoofd te kunnen bieden.

De hoofdskeletten hebben een oranje rand waardoor je ze makkelijk kan onderscheiden van de anderen. Leg ze nooit onder een stapel skeletten; houd ze altijd zichtbaar. Ze volgen dezelfde regels als de normale skeletten, behalve dat ze volgende speciale eigenschappen hebben (zie hieronder).

Om ze aan je spel toe te voegen, mix je ze simpelweg met de andere skeletten in de zak.



Hoofdambachtsman ^{*3}

Als dit skelet op de toren/in het dorp beweegt, vernietigt het 2 verdiepingen/huizen in plaats van 1. Nadien wordt het skelet terug in de zak gestopt.



Hoofdtovenaar ^{*3}

Wanneer je dit skelet trekt, moet je onmiddellijk 3 extra skeletten trekken.

Dit effect is cumulatief: elke hoofdtovenaar die je trekt, verplicht je 3 skeletten extra te trekken.



Sympathiek hoofd ^{*3}

Als dit skelet op de toren/in het dorp beweegt waar er is minstens één vernietigde verdieping/huis is, dan herstelt dit skelet deze verdieping/huis in plaats van er één te vernietigen. Nadien wordt het skelet terug in de zak gestopt.

Indien het skelet op de toren/in het dorp beweegt waar er nog geen verdiepingen/huizen vernietigd zijn, wordt het skelet simpelweg terug in de zak gestopt.



Hoofdinstructeur ^{*3}

Wanneer dit skelet beweegt, volgen alle skeletten op hetzelfde veld de hoofdinstructeur (zelfs andere hoofdskeletten) en draaien in de richting van de hoofdinstructeur. Ze gelden nu als een groep die niet langer kan worden opgesplitst zo lang de hoofdinstructeur leeft (onafhankelijk van welk wapen of val hen ook beïnvloed); de kruisboog echter vernietigt de leider, de rest beweegt verder, maar elk terug afzonderlijk.

Indien er twee hoofdinstructeurs op hetzelfde veld staan, kies je welke de groep leidt.



Hoofdspook ^{*3}

Dit skelet is onsterfelijk. Als je held het doodt, of wanneer het op de toren of in het dorp beweegt, leg je het in jouw kerkhof in plaats van in de zak te stoppen.



Hoofdsaboteur ^{*3}

Aan het einde van de bewegingsfase van de skeletten, vernietigt de hoofdsaboteur alle vallen die hij triggerde (of waarin hij deelnam) tijdens deze fase.

Verwijder de vallen uit het spel; ze kunnen niet teruggewonnen worden. Stop de hoofdsaboteur terug in de zak.

De hoofdsaboteur beïnvloedt alle vallen op dezelfde manier, inclusief de vallen van de geavanceerde versie die als "onverwoestbaar" staan aangegeven. De enige uitzondering is de bom: de "ontploft gebied" zijde blijft op het speelbord.



Skelettenkeizer ^{*1}

Als de skelettenkeizer op de toren/ in het dorp beweegt, onafhankelijk van hun conditie, verlies je onmiddellijk het spel!

Indien je held hem doodt, verwijder je naast de skelettenkeizer ook je held definitief uit het spel. Niemand trotseert de keizer ongestraft!



LIVRET

1


À lire en premier!



BAD BONES



 David Flies

 Alexander Brick,
Aoulad, Oliver Mootoo


1-6


30'


8+

VERSION DE BASE

Des royaumes paisibles, des voisins charmants et des cimetières reposants. Un monde idyllique, mais un monde révolu.

Des squelettes émergent des cimetières. Ils traversent les forêts pour pénétrer dans votre royaume. Ce sont d'abord des éclaireurs. Mais les hordes grouillantes arrivent.

Vous comprenez vite que vos voisins ne vous aideront pas – bien au contraire – et que seuls vos pièges pourraient repousser l'ennemi. Vous bâtissez alors des murs, lâchez le dragon, utilisez la magie et pourriez même aller jusqu'à céder le trésor du royaume.

Votre meilleur atout est sans doute votre héros, prêt à se jeter au cœur de la bataille pour pourfendre ces stupides tas d'os qui souillent vos terres.

Rien de tout cela ne résistera pourtant bien longtemps et vous le savez. Votre seul espoir de survie réside dans l'effondrement d'un autre royaume, ce qui détournerait l'attention de vos agresseurs. Ils pourraient alors s'installer sur ce nouveau territoire !

Jadis charmants, vos voisins se sont transformés en ennemis. Seule leur perte peut assurer votre survie. **Aux armes !**

Attention ! Les règles de Bad Bones sont divisées en deux livrets. Celui-ci explique le jeu de base, tandis que l'autre s'adresse aux joueurs qui veulent enrichir leur expérience par l'ajout de nouvelles stratégies et de nouveaux éléments de jeu. Nous conseillons de toujours commencer par quelques parties du jeu de base avant de passer à la version avancée.

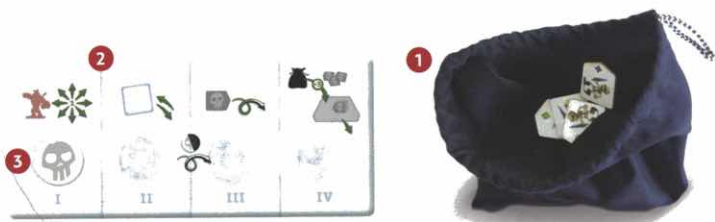
INSTALLATION

Disposer au centre de la table :

- 1 sac **1** contenant 180 pions Squelette (12 squelettes de 15 modèles différents).
Laissez les jetons Squelette qui ont un bord orange dans la boîte.
- 1 plateau Aide de jeu **2** sur lequel est posé 1 jeton Suivi **3**, face blanche visible.

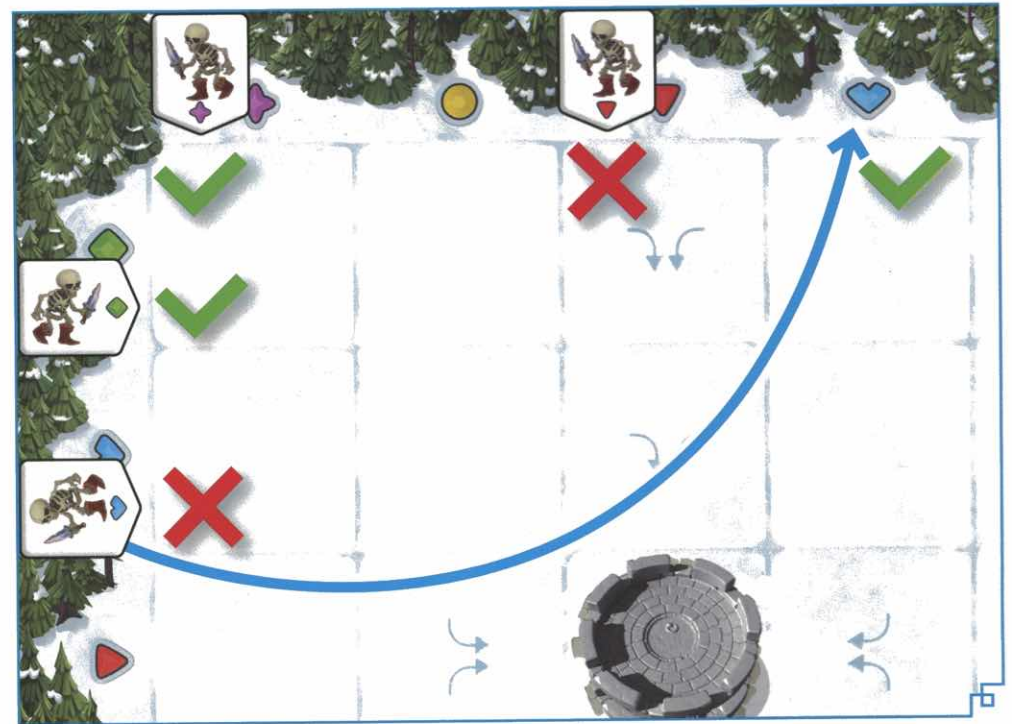
Chaque joueur reçoit le matériel suivant :

- 1 plateau de jeu **4** ;
- 1 tuile Cimetière **5** ;
- 5 tuiles Maison qui, ensemble, constituent le Village **6** ;
- 6 tuiles Piège **7** (2 murs, 2 catapultes, 1 dragon et 1 trésor) qui constituent sa réserve de pièges intacts ;
- 4 étages de tour qui, superposés, forment la tour **8** ;



ZONE DE JEU D'UN JOUEUR

- 1 figurine Héros, posée au sommet de cette tour **9** ;
- 4 pions Squelette (un de chaque symbole à l'exception du) piochés dans le sac (les pions inutilement piochés sont remis dans le sac). Ces pions Squelette sont posés dans la forêt à côté de leur symbole, face blanche visible, dans le sens du dessin et avec la pointe du jeton dirigée vers le centre du plateau.



Exemple : toutes les pointes des jetons Squelette sont bien orientées vers les cases du plateau. Les squelettes vert et violet sont correctement posés sur leurs pieds par rapport au joueur, contrairement au squelette bleu qui, lui, est couché (il faut le placer verticalement dans la forêt au dessus du plateau pour que sa position initiale soit correcte). Le squelette rouge ne peut pas être pioché lors de l'installation de la partie.

ENTRÉE EN JEU DES SQUELETTES

Le sens du dessin est **uniquement** utilisé lorsque l'on place des jetons Squelette sur la forêt avant qu'ils n'entrent en jeu. Par la suite, il arrivera que les jetons squelettes soient réorientés en fonction des effets de pièges qu'ils auront à subir. Le sens du dessin ne devra alors plus être respecté.

« NE VOUS TROMPEZ PAS DE FACE !

Les plateaux de jeu ainsi que l'aide de jeu sont imprimés recto-verso. Veillez à utiliser les faces montrées dans l'exemple ci-contre. Les autres faces seront utilisées plus tard pour la version coopérative du jeu.

Le matériel inutilisé reste dans la boîte lors d'une partie du jeu de base.



PHASES DE JEU

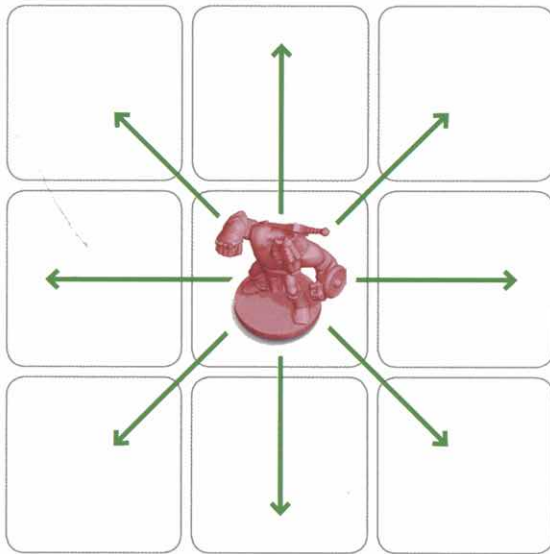
Après la mise en place, chaque partie se joue en plusieurs tours, chacun constitué de 4 phases (rappelées sur l'aide de jeu) :

1. Déplacement du héros;
2. Pose ou récupération d'un piège;
3. Déplacement des squelettes;
4. Arrivée de nouveaux squelettes.

Ces quatre phases sont jouées l'une après l'autre, mais chacune **simultanément** par tous les joueurs. Cela signifie que tout le monde bouge son héros, puis tout le monde pose/récupère un piège, puis tout le monde déplace les squelettes présents sur son plateau, puis tout le monde pioche de nouveaux squelettes.

Si au moins un joueur est éliminé après le déplacement de tous les squelettes, la partie prend fin immédiatement.

1 DÉPLACEMENT DU HÉROS



Le héros **doit** se déplacer sur une des cases adjacentes à celle où il se trouve. Il ne peut jamais rester sur place.

Le héros ne peut pas quitter les 25 cases du plateau du joueur auquel il appartient.

Le héros peut se déplacer sur la tour au centre du plateau.

Le héros détruit l'ensemble des squelettes de la case sur laquelle il arrive. Tous les squelettes ainsi éliminés retournent dans le sac.

Le héros peut se déplacer sur un piège. Il n'en déclenche jamais l'effet.






2 POSE OU RÉCUPÉRATION D'UN PIÈGE

Les pièges sont posés sur le plateau et servent à éloigner ou réorienter les squelettes.

À l'exception du trésor, les pièges ont deux faces différentes: l'une représente le **piège intact** (qui n'a été déclenché par aucun squelette), l'autre représente le **piège abîmé**, (qui a déjà été déclenché par un ou plusieurs squelettes lors d'un tour précédent).

Lors de cette phase, les joueurs doivent choisir entre :

-  **poser un piège,**
-  **récupérer un piège,**
-  **ne rien faire.**

La liste des différents pièges et leurs effets se trouvent en page 6.

Remarque: sur les tuiles Piège, le nombre indiqué en haut à droite **n'est pas utilisé** pour le jeu de base.

4

Poser un piège

Le joueur sélectionne un des pièges de sa réserve et le pose face intacte visible, dans l'orientation de son choix et sur une case de son propre plateau ne contenant **ni piège, ni tour, ni squelette** (sauf mention contraire). La forêt et le village ne peuvent pas contenir de piège.

On peut poser un piège sur une case occupée par le héros, sous celui-ci, sauf quand il se trouve sur la tour.

Une fois posé, ce piège restera sur la case choisie et pourra être déclenché par le passage des squelettes jusqu'à ce qu'il soit détruit ou récupéré.

Récupérer un piège

Le joueur récupère un piège, intact ou abîmé, qui est posé sur son plateau et le replace dans sa réserve.

On peut récupérer un piège qui est sous le héros.

Un piège récupéré est toujours considéré comme étant intact une fois revenu dans la réserve du joueur. Il pourra à nouveau être utilisé.

Ne rien faire

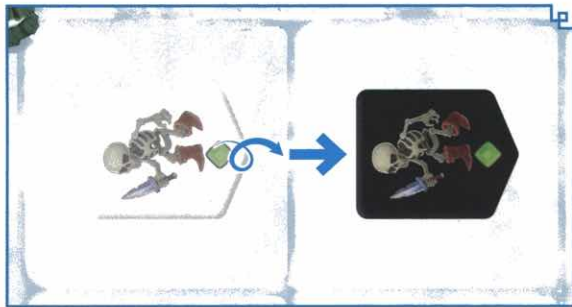
Vous êtes certain de votre choix? C'est votre droit...

3 DÉPLACEMENT DES SQUELETTES

Lors de cette phase, les joueurs font avancer tous les squelettes présents sur leur plateau. Cette phase demande d'être attentif et précis.

Chaque joueur choisit l'ordre dans lequel il déplace ses squelettes.

Chaque squelette avance d'une case dans la direction de sa pointe.

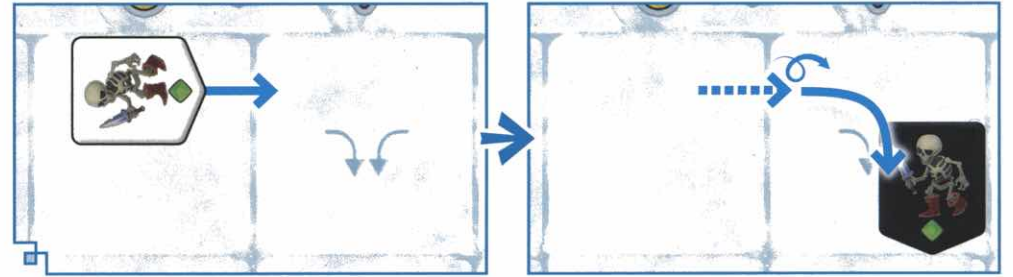


Chaque squelette est immédiatement retourné après avoir été déplacé, de sorte que son autre face (blanche ou noire) soit visible. Ainsi, il est facile d'identifier ceux qui n'ont pas encore été avancés: s'ils ont tous leur face blanche visible au début de cette phase, ils doivent tous avoir leur face noire visible à la fin de cette phase, ou inversement.

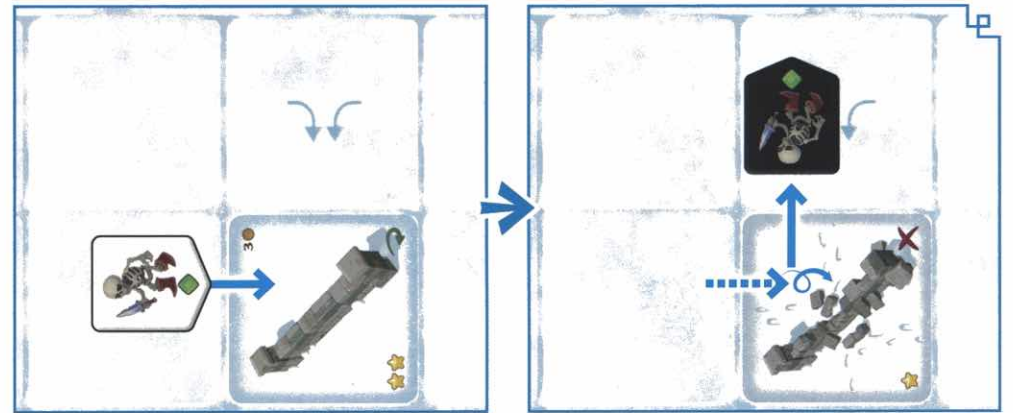
Ainsi, à la fin de la phase, **tous les squelettes de tous les plateaux** doivent avoir soit leur face blanche, soit leur face noire visible. Cela permet de savoir ceux qui ont déjà été bougés et ceux qui ne l'ont pas encore été.



Les flèches de réorientation imprimées sur le plateau indiquent l'attrait que présente la tour ou le Village pour les squelettes. Cet attrait n'est valable que pour des squelettes qui vont dans le sens de la flèche, pas pour ceux qui viendraient à contre sens.

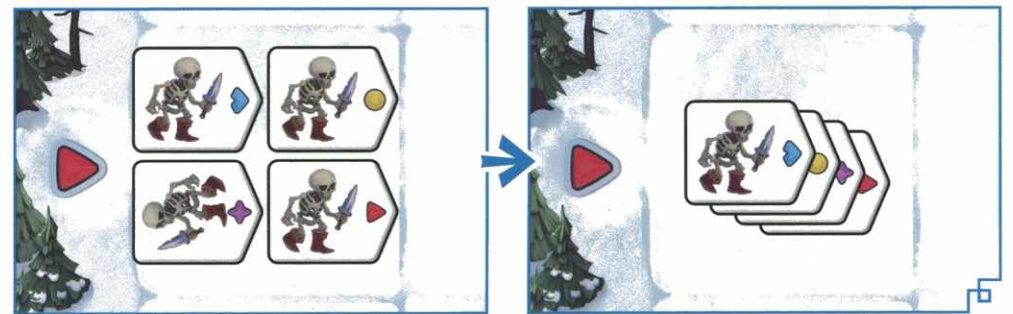


Exemple: ce squelette avance sur une case contenant une flèche de réorientation et doit la subir car son mouvement suit le mouvement d'une des flèches.



Exemple: ce squelette, dévié par un piège, avance sur une case contenant une flèche de réorientation mais ne la subit pas, car son mouvement ne suit pas le mouvement d'une des flèches.

Conseil: pour une meilleure visibilité, si plusieurs squelettes se trouvent sur une même case et vont dans le même sens, même s'ils ont des symboles différents, nous conseillons de les empiler.



Exemple: ces 4 squelettes vont dans la même direction, ils peuvent donc être empilés en une seule pile.

QUE SE PASSE-T-IL SI...

...un squelette sort du plateau par une forêt?



Lorsqu'un squelette arrive sur une forêt, il est déplacé sur le cimetière d'un joueur voisin :

- ☠ Si un squelette sort par la gauche, il est immédiatement placé sur le cimetière du voisin de gauche.
- ☠ Si un squelette sort par la droite, il est immédiatement placé sur le cimetière du voisin de droite.
- ☠ Si un squelette sort par le haut, il est immédiatement placé sur le cimetière d'un adversaire au choix. Si plusieurs squelettes sortent par le haut, vous pouvez les séparer pour les placer dans différents cimetières au choix.

À deux joueurs, tous les squelettes sortis par la gauche, par la droite ou par le haut vont sur le cimetière de l'unique adversaire.

...un squelette sort du plateau par le bas?

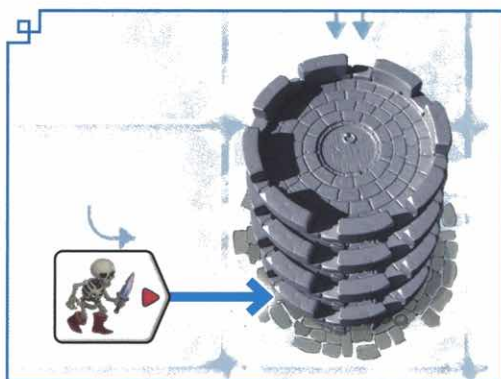


Lorsqu'un squelette sort du plateau par le bas, il arrive sur le village. Une des maisons – **n'importe laquelle** – est brûlée et est retournée sur sa face Détruit. Le squelette est remis dans le sac.

Chaque squelette qui entre dans le village provoque la destruction d'une maison.

Si la dernière maison est détruite, la partie prendra fin au terme de la phase du déplacement des squelettes.

...un squelette entre dans la tour?



Lorsqu'à la fin de son déplacement, un squelette arrive sur la case où se trouve la tour, un de ses étages est détruit : le squelette est remis dans le sac et un étage de la tour est retiré du jeu.

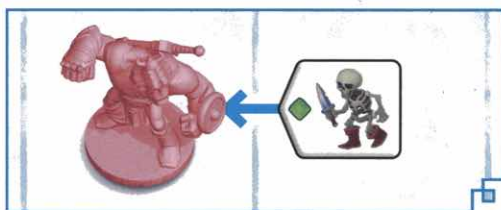
Chaque squelette qui entre dans la tour provoque la destruction d'un étage.

Si le dernier étage de la tour est détruit, la partie prendra fin au terme de la phase du déplacement des squelettes.

IMPORTANT

Un héros posé sur la tour n'a **aucun effet** sur les squelettes qui y entrent ! Il n'empêche donc pas la destruction d'un ou plusieurs étages.

...un squelette se déplace sur le héros (en dehors de la tour)?



Le squelette est immédiatement détruit par le héros et il ne déclenche ni abîme le piège qui serait également présent sur la case. Il ne vole pas non plus le trésor qui serait protégé par le héros. Tout squelette éliminé est remis dans le sac.

...un squelette arrive sur un piège?



L'effet du piège s'applique à **tous** les squelettes qui le déclenchent durant une même phase de déplacement des squelettes, même s'ils proviennent de cases différentes.

Lorsque tous les squelettes ont été déplacés, le pictogramme dans le coin du piège rappelle ce qu'il faut faire :

- ↻ le piège est maintenant abîmé. Il faut le retourner sur sa face Abîmé;
- ✗ le piège est maintenant détruit. Il faut le retirer de la partie (le ranger dans la boîte).

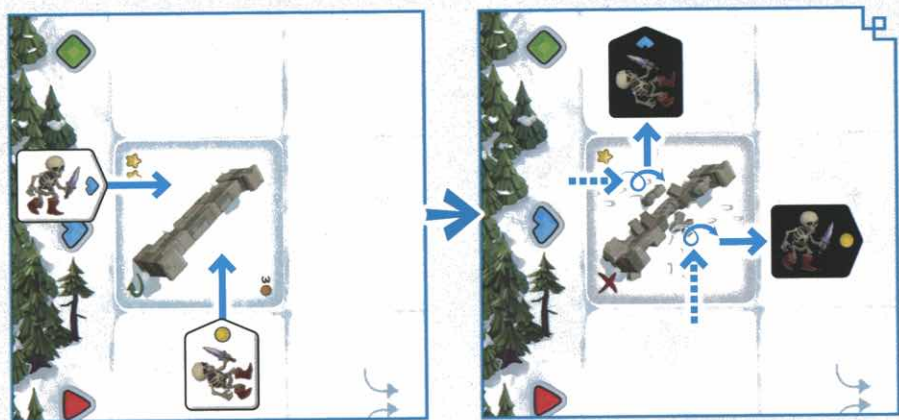
LISTE ET EFFETS DES PIÈGES



Le Mur

Lorsque des squelettes arrivent sur un mur, ils sont réorientés à 90° en fonction de la diagonale du mur et avancent d'une case (ils ne restent pas sur le mur).

Quand le mur est retourné sur sa face Abimé, il conserve son orientation.



Exemple: deux squelettes sont déplacés sur un mur et y subissent un changement de direction comme s'ils avaient ricoché à 90°, puis ils sont immédiatement déplacés d'une case supplémentaire. Le mur qui était intact a été utilisé et est donc abimé (retourné à la fin du tour).



La Catapulte

Tous les squelettes arrivés sur une catapulte durant la phase de déplacement des squelettes sont immédiatement envoyés dans le cimetière d'un unique adversaire au choix.



Le Trésor

Lorsqu'un trésor est posé, tous les squelettes lui étant orthogonalement adjacents se tournent **immédiatement** vers lui.

De même, lors du déplacement des squelettes, si ceux-ci terminent leur mouvement sur une case orthogonalement adjacente au trésor, ils se tournent également vers le trésor. L'attrait du trésor prime sur toute flèche de réorientation indiquée sur le plateau ou sur tout autre effet de piège.

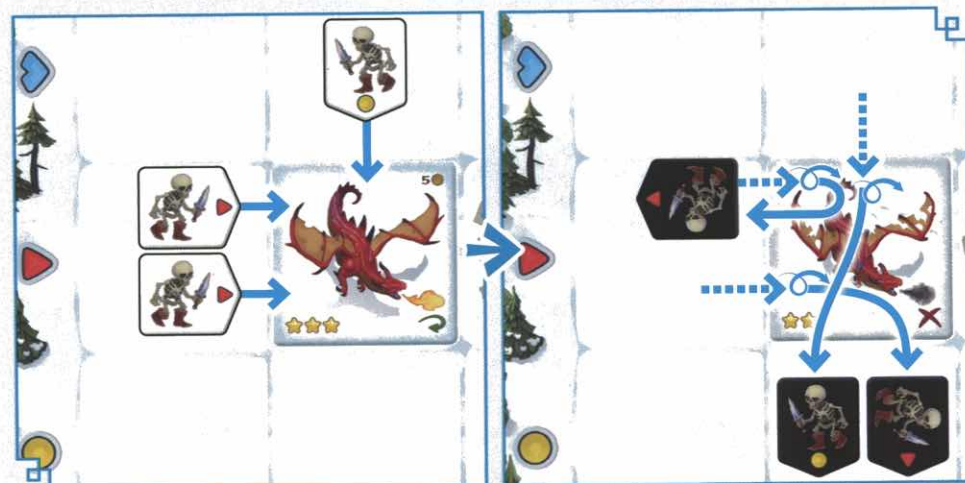
Lorsque tous les squelettes ont été déplacés, si au moins l'un d'entre eux se trouve sur le trésor (et que le héros ne s'y trouve pas), le trésor est volé et retiré du jeu tandis que les squelettes restent sur le plateau sans être réorientés, même si une flèche de réorientation est devenue visible suite au vol du Trésor. On ne retourne jamais le trésor, il ne peut être volé qu'une fois.

Exemple: trois squelettes s'approchent dangereusement de la tour. Le joueur choisit de sacrifier son trésor et le pose adjacent à eux. Immédiatement, ils se tournent vers le trésor. Lors de leur déplacement, ils avanceront sur le trésor qui sera alors retiré du jeu. Le danger est momentanément écarté.



Le Dragon

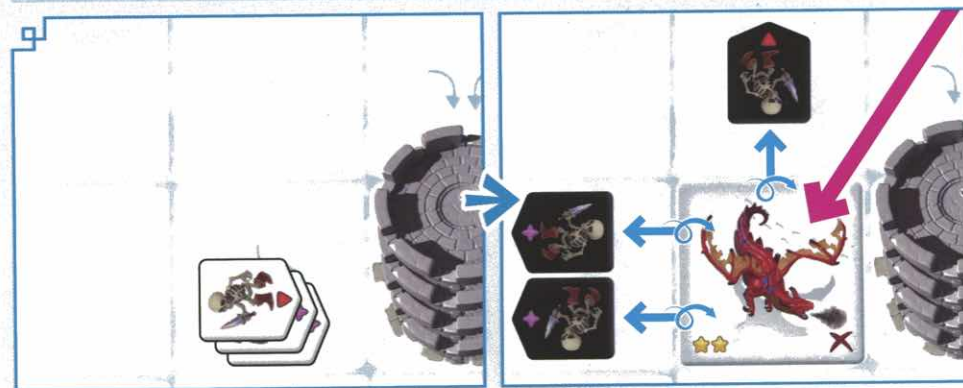
Lorsque des squelettes arrivent sur le dragon, ils sont déplacés – au choix du joueur concerné – sur une case orthogonalement adjacente (pas en diagonale) au dragon. Les squelettes fuient le dragon en lui tournant le dos, la pointe dirigée à l'opposé de celui-ci. Un squelette peut aussi être renvoyé vers une forêt et donc posé sur un cimetière adverse.



Exemple: trois squelettes doivent avancer sur le dragon. Ils sont donc immédiatement repoussés sur des cases adjacentes au dragon choisies par le joueur, dans une direction fuyant le dragon. Le dragon a été utilisé et est donc abimé (retourné).

EFFET SPÉCIAL!

Lors de la phase de pose ou de récupération d'un piège, le dragon peut aussi « atterrir » sur une case contenant des squelettes. Dans la version de base de Bad Bones, c'est le seul piège qui peut être posé de cette manière. Dans ce cas, le dragon est immédiatement posé **face Abimé visible** et les squelettes sont aussitôt déplacés et retournés pour signifier qu'ils ont déjà bougé lors de ce tour.



Exemple: trois squelettes sont prêts à attaquer la tour. Le dragon est posé sur la case qu'ils occupent et les repousse d'une case (dans une direction au choix du joueur). Le dragon a été utilisé et est donc abimé (retourné). Les squelettes sont retournés, parce qu'ils viennent de subir l'effet du dragon. Ils n'avanceront pas lors de la phase de déplacement des squelettes puisqu'ils viennent de le faire.

ATTENTION!

Lorsque le dragon utilise cet effet spécial lors de la phase de pose/retrait d'un piège puis, juste après, si d'autres squelettes arrivent sur sa case lors de la phase de déplacement des squelettes, ces derniers subissent aussi l'effet du dragon. Ayant été utilisé deux fois consécutives, le dragon est tué et retiré de la partie.

4 ARRIVÉE DES NOUVEAUX SQUELETTES

Chaque joueur pioche au hasard **3 nouveaux squelettes** dans le sac et les pose sur son cimetière.

Ensuite, **tous** les squelettes présents sur le cimetière (les trois qui viennent d'être piochés, mais aussi ceux qui auraient précédemment été déposés par des adversaires) sont placés dans les forêts comme lors de la mise en place:

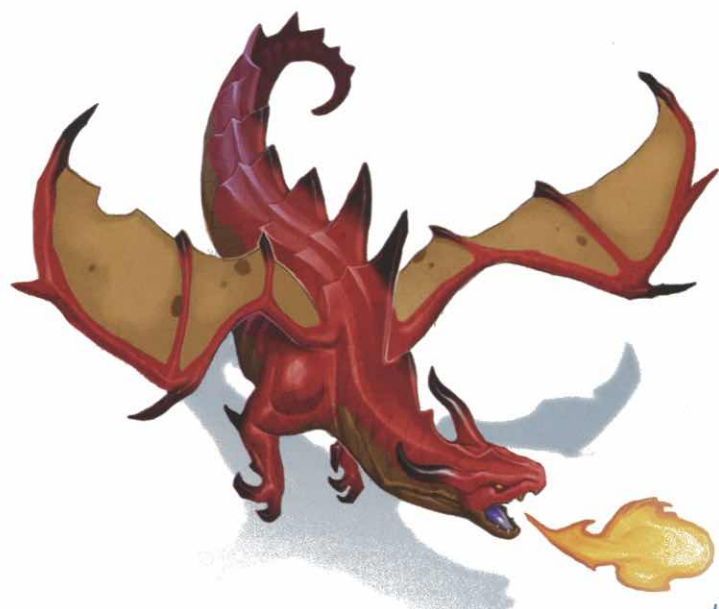
- ☠ dans le sens du dessin;
- ☠ sur les symboles correspondants;
- ☠ pointe dirigée vers l'intérieur du plateau;
- ☠ face blanche ou noire visible, selon ce qu'indique le jeton Suivi de l'aide de jeu, de sorte que tous les squelettes de la partie affichent la même couleur.

Ces squelettes qui viennent d'arriver en forêt ne sont donc pas encore sur des cases. Ils y pénétreront lors de la phase de déplacement des squelettes du prochain tour.

FIN DE PARTIE

Si un ou plusieurs joueurs sont éliminés (leur tour et/ou leur village viennent d'être entièrement détruit[s]), la partie s'arrête à la fin du tour en cours et **seuls les joueurs qui n'ont pas été éliminés** comptent leurs points comme suit:

- ☠ **1 point par étoile visible sur les pièges en réserve**, tous considérés comme étant intacts;
- ☠ **1 point par étoile visible sur les pièges restant sur le plateau**;
- ☠ **4 points par étage de la tour** encore en jeu;
- ☠ **3 points par maison intacte** du village.



Exemple de décompte des points: puisque ni sa tour ni son village n'ont été entièrement détruits, ce joueur a le droit de participer au décompte final. Il remporte **8 pts** pour sa tour **1** (2 étages × 4 pts), **2 pts** pour son dragon blessé **2**, **1 pt** pour sa catapulte abîmée **3**, **6 pts** pour son village **4** (2 maisons × 3 pts) et enfin **2 pts** pour son mur **5**, seul piège resté intact et actuellement stocké dans sa réserve. **Total: 19 points de victoire.**

Les éléments détruits (étages de tour et pièges retirés du jeu, maisons brûlées) ne rapportent aucun point.

Le joueur qui totalise le plus de points remporte la partie.

En cas d'égalité pour la première place, le joueur ayant la tour la plus haute remporte la partie. Si l'ex-æquo persiste, la victoire est partagée.

VERSION SOLO

Cette version du jeu permet de se perfectionner et d'essayer de nouvelles combinaisons de pièges et d'armes.
La mise en place s'effectue en suivant les instructions de la version choisie (de base ou avancée). Voici les changements à y appliquer pour pratiquer la version solo.

MISE EN PLACE

Identique à la mise en place de la version de base à l'exception de ce qui suit :

- ☠ une seule maison et un seul étage de tour sont installés,
- ☠ on utilise le verso de l'aide de jeu (bord vert),
- ☠ on utilise le compteur de tours.

PHASES DE JEU

Tous les squelettes qui sortent du plateau sont immédiatement placés sur le cimetière (on y ajoute toujours 3 nouveaux squelettes à chaque tour de jeu).

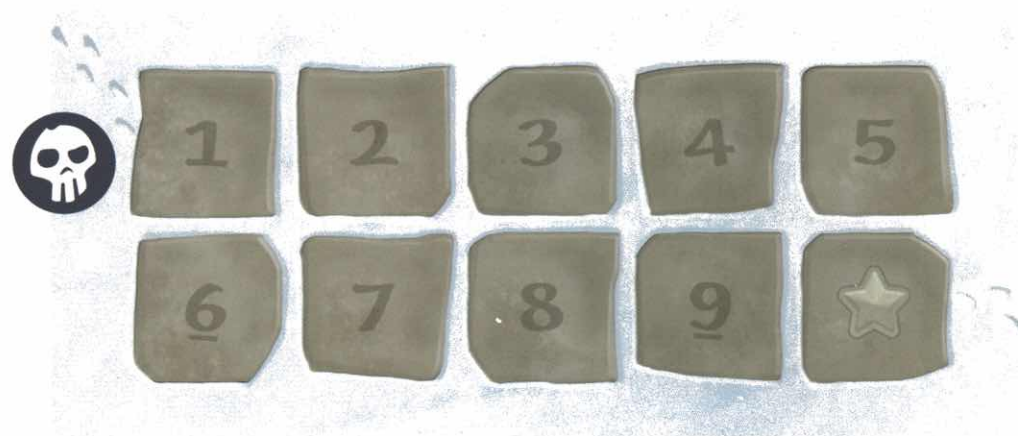
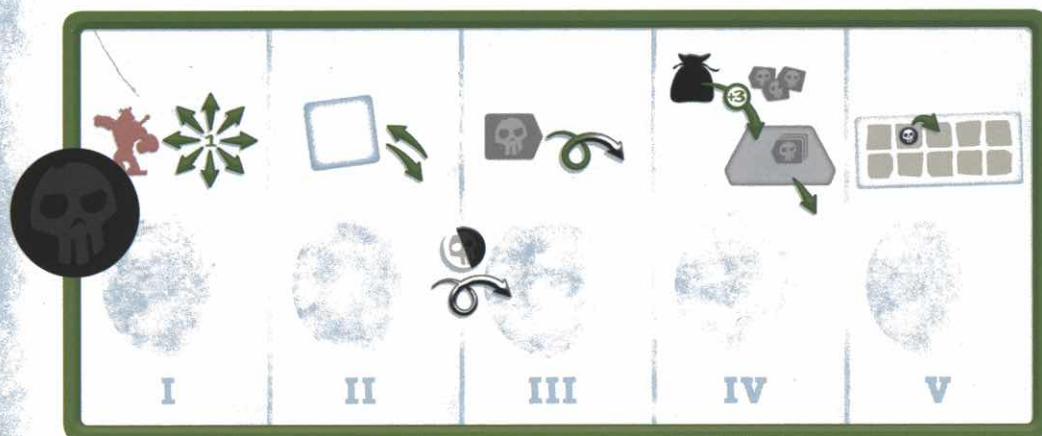
BUT DU JEU

La partie est perdue si la tour ou la maison est détruite.

La partie est gagnée si la tour et la maison sont intactes au terme de 10 tours de jeu complets, même s'il reste des squelettes sur le plateau.

Pour gagner de façon héroïque il faut, au bout du dixième tour, ne plus ajouter 3 nouveaux squelettes lors de la phase 4 et continuer la partie jusqu'à ce que tous les squelettes du plateau et du cimetière soient éliminés.

Pour modifier la difficulté, il suffit d'augmenter ou de diminuer la limite de 10 tours de jeu.



Utiliser le verso (bord vert) du plateau d'aide de jeu de la version de base permet de ne pas oublier d'effectuer l'étape supplémentaire (V) consistant à avancer le compteur de tours sur son propre plateau.



AUTEUR
David FLIES

ILLUSTRATION DE COUVERTURE
Oliver MOOTOO

ILLUSTRATIONS DU JEU
Aoulad & Alexander BRICK

ILLUSTRATIONS DES ARMES
& DES CHEFS SQUELETTES
Alexander BRICK

INFOGRAPHISTE
Marie OOMS

DÉVELOPPEMENT
Case Départ

GESTIONNAIRE DE PROJET
Didier DELHEZ

Sit Down! rue Sanson 4, 5310 Longchamps, Belgique
info@sitdown-games.com www.sitdown-games.com

Un jeu Sit Down! publié par Megalopole. ©Megalopole (2018). Tous droits réservés. - Ce matériel ne peut être utilisé qu'à des fins d'amusement privé. - **ATTENTION** : ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Ce jeu contient des petites pièces pouvant être ingérées ou inhalées. Informations à conserver. - Visuels non contractuels. Les formes et les couleurs peuvent changer. - Toute reproduction de ce jeu, totale ou partielle, sur tout support, physique ou électronique, est strictement interdite sans autorisation écrite de Megalopole.

LIVRET

2

Ne pas lire
avant d'avoir joué!



BAD BONES



 David Flies

 Alexander Brick,
Aoulad, Oliver Mootoo



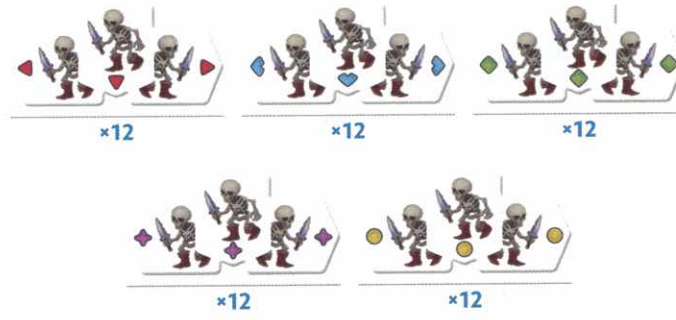
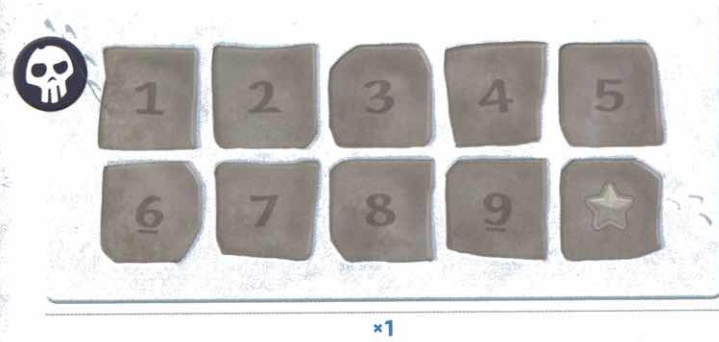
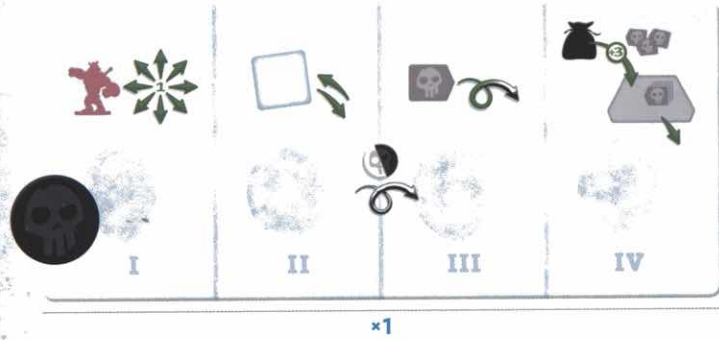
VERSION AVANCÉE + VERSION COOPÉRATIVE + CHEFS SQUELETTES

Maintenant que vous avez joué plusieurs parties de la version de base,
il est temps de choisir vos défenses préférées et de créer une stratégie personnelle
basée sur de nouveaux pièges.

Attention! Ne lisez ce qui suit que lorsque vous maîtrisez le jeu de base.
Il est inutile des lire toutes les versions qui suivent.
Choisissez-en une et essayez-la.

LISTE DU MATÉRIEL

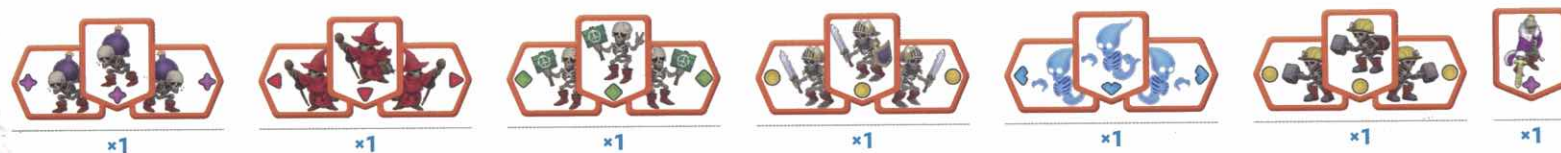
MATÉRIEL DE LA VERSION DE BASE



MATÉRIEL SUPPLÉMENTAIRE POUR LA VERSION AVANCÉE



CHEFS SQUELETTES



VERSION AVANCÉE

INSTALLATION

La mise en place se déroule exactement comme lors d'une partie du jeu de base, à l'exception des équipements (tuiles Piège et cartes Arme) que les joueurs peuvent à présent acheter avant le début de la partie lors d'une phase de préparation, le marché.

Au centre de la table, installez les différents équipements qui seront mis en vente au Marché. La quantité disponible dépend du nombre de joueurs est indiquée dans le tableau suivant :

Équipement/ Nombre de Joueurs	1 joueur	2 joueurs	3 joueurs	4 joueurs	5 joueurs	6 joueurs
ARMES	<i>Toutes les armes sont disponibles</i>					
BARRICADE	1	1	2	2	3	3
BOMBE	1	1	2	2	3	3
CATAPULTE	2	4	6	8	10	12
CORBILLARD	1	1	2	2	3	3
DRAGON	2	3	5	6	8	9
LABYRINTHE	1	1	2	2	3	3
MUR	2	4	6	8	10	12
PORTAIL	1	1	2	2	3	3
RESSORT	1	1	2	2	3	3

En outre, chaque joueur reçoit gratuitement une tuile Trésor.

FONCTIONNEMENT DU MARCHÉ

Chaque joueur dispose de 20 pièces (1 2) à dépenser comme il le souhaite pour acquérir les équipements de son choix. Le nombre en haut à droite d'un équipement indique son coût.

- ☠ Tirez au sort un premier joueur.
- ☠ En commençant par ce joueur, puis en sens horaire jusqu'au dernier joueur, chacun à tour de rôle peut acheter un équipement parmi ceux disponibles au Marché.
- ☠ Lorsque chaque joueur a acquis un équipement, celui qui s'est servi en dernier commence un deuxième tour d'achat. Les autres joueurs font ensuite de même en sens antihoraire.
- ☠ On procède ainsi, en alternant le sens d'achat, jusqu'à ce que tous les joueurs aient dépensé leurs 20 pièces (1 2).
- ☠ Si un joueur atteint la limite de son budget ou s'il n'y a plus rien à acheter pour les points qui lui restent, il passe son tour.
- ☠ Les armes sont limitées à **une par joueur**.
- ☠ Lorsque tous les joueurs ont passé, la partie peut commencer normalement.



NOUVELLES TUILES PIÈGE

Comme dans la version de base, tous les pièges sur lesquels les squelettes se déplacent sont déclenchés à la fin de la phase de déplacement des squelettes, quel que soit le nombre de squelettes qui ont été déplacés dessus.



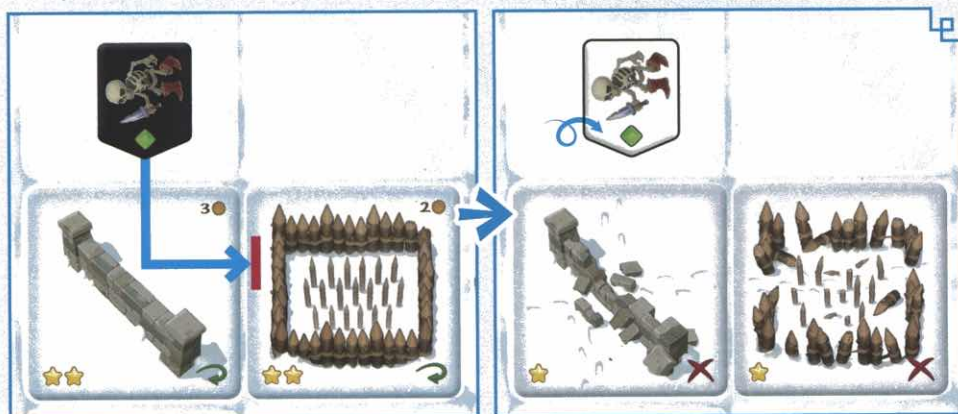
Barricade

La barricade est un piège qui retarde des squelettes.

Tant que la barricade se trouve sur le plateau, les squelettes qui devraient se déplacer dessus restent sur place et sont retournés normalement. Après son déclenchement, on retourne la barricade, face Abimé visible. Si la barricade était déjà abimée, elle est retirée du jeu après la phase de déplacement des squelettes.

Précision : vu que les squelettes ne pénètrent pas sur la barricade, un héros posé dessus n'empêche pas son déclenchement.

Cas particulier : si un mur doit envoyer des squelettes sur une barricade, les squelettes n'avancent pas mais le mur et la barricade sont utilisés.



Exemple : le squelette avance d'1 case et est immédiatement réorienté par le mur.

Comme il ne peut pas rester sur la tuile Mur et que la tuile Barricade lui bloque l'accès à la case où il devrait normalement être posé, le squelette reste sur place tout en étant retourné (on considère que son déplacement est malgré tout terminé). Pour ce cas, le mur et la barricade sont retournés puisqu'ils ont tous les deux été utilisés.



Bombe

La bombe est un piège qui élimine des squelettes.

Lorsque des squelettes arrivent sur la bombe, ils sont éliminés et remis dans le sac. La bombe est alors retournée, face Zone détruite visible et restera sur le plateau jusqu'à la fin du jeu. Cette tuile ne peut donc plus être récupérée. Désormais, plus aucun piège ne peut être posé sur cette case; cependant, le héros et les squelettes s'y déplacent comme sur une case normale.

EFFET SPÉCIAL

La bombe peut être déposée sur une case n'étant occupée que par des squelettes et rien d'autre. Cela déclenche immédiatement son effet.

Remarque : la tuile est trouée en son centre pour que les flèches éventuelles du plateau soient visibles. Il faut donc appliquer leur effet comme d'habitude.



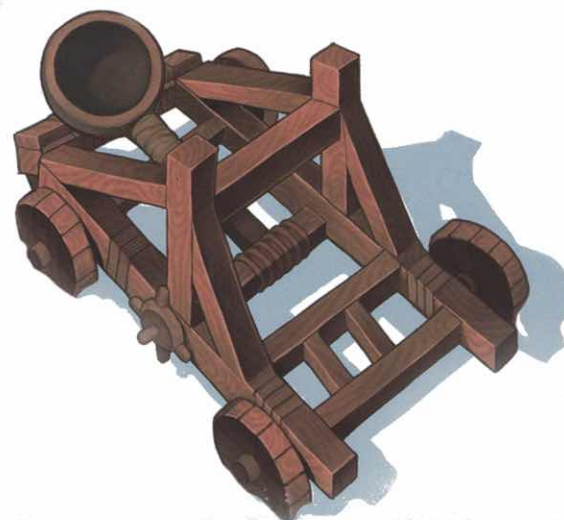
Corbillard (indestructible)

Le corbillard est un piège qui déplace des squelettes.

Lorsque des squelettes arrivent sur le corbillard, le joueur envoie immédiatement les squelettes et le corbillard dans le cimetière d'un adversaire au choix.

Le Corbillard est ainsi le seul piège à passer d'un joueur à l'autre. Le joueur qui reçoit un corbillard le met immédiatement dans sa réserve. Il est également indestructible.

En fin de partie, les points du corbillard sont donnés à celui qui le possède, pas à celui qui l'a acheté.





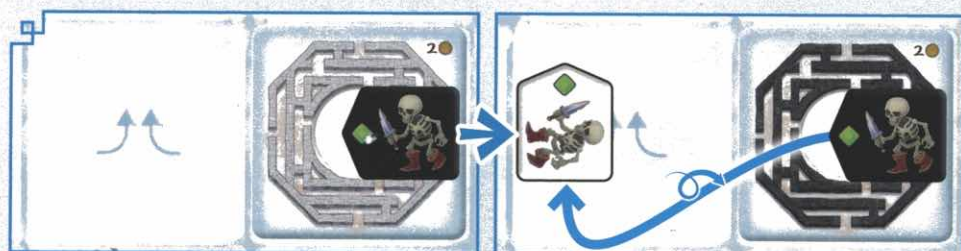
Labyrinthe (indestructible)

Le labyrinthe est un piège qui peut retarder des squelettes.

Lorsqu'il pose le labyrinthe sur son plateau, le joueur en choisit la face visible, blanche ou noire.

Lorsque des squelettes doivent se déplacer hors du labyrinthe, ils ne peuvent le faire que s'ils sont de la couleur du labyrinthe. Dans le cas contraire, on les retourne simplement, sans les faire avancer.

Ce piège est indestructible, il reste en place sur la même face jusqu'à ce qu'il soit récupéré.



Exemples: dans le premier exemple, le squelette sur sa face noire **ne peut pas** avancer car il se trouve sur un labyrinthe blanc (le squelette sera donc retourné sur sa face blanche sans avoir bougé au terme de cette phase).

Dans le second exemple, le squelette sur sa face noire **peut** avancer car il se trouve sur un labyrinthe noir, puis est immédiatement retourné et réorienté par une flèche de réorientation.



Portail

Le portail est un piège qui retarde des squelettes.

Lorsqu'un squelette arrive sur un portail, le joueur doit immédiatement déplacer ce squelette sur sa forêt d'origine de son propre plateau (dans le sens du dessin, sur le même symbole, pointant vers le centre du plateau).

Il le pose avec la face visible (noire ou blanche) de la couleur indiquant que le déplacement a bien été accompli pour ce tour.

Après son utilisation, on retourne le portail magique, face Abîmé visible. Si le portail magique était déjà abîmé, il est retiré du jeu après le déplacement des squelettes.



Exemple: un squelette arrive sur le portail magique; il est immédiatement renvoyé (en étant retourné) sur la forêt correspondante de son propre plateau de jeu. Il n'avancera plus durant ce tour.

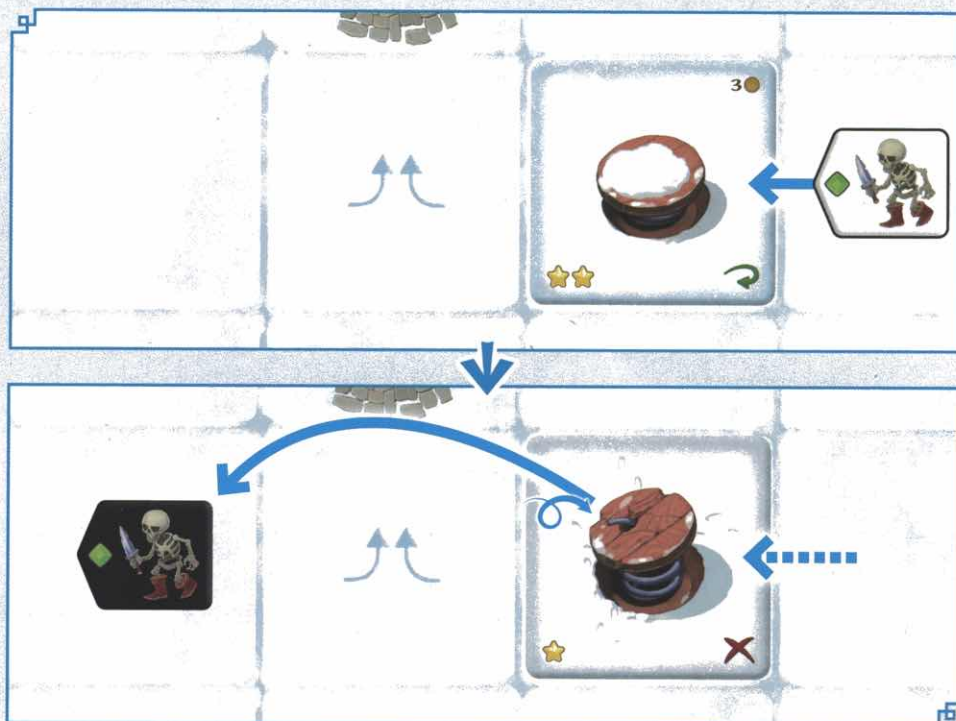


Ressort

Le ressort est un piège qui projette des squelettes.

Lorsque des squelettes arrivent sur le ressort, ils sont projetés deux cases plus loin, en gardant leur direction.

Ils ne sont jamais influencés par la case qu'ils ont survolée, que cette case soit occupée par un piège, une tour ou un héros. Par contre, ils subissent l'effet éventuel de la case sur laquelle ils arrivent (piège, héros, flèche de réorientation, trésor...).



Exemple: le squelette pénètre sur la case du ressort et est projeté 2 cases plus loin, dans la même direction, tout en étant retourné. Il n'est pas affecté par les flèches de réorientation qu'il a survolées.

Cas particulier: dans le cas où le ressort envoie un squelette sur une barricade, ce squelette atterrit sur les pieux au centre de la barricade et est éliminé (rangé dans le sac). Ceci compte comme une utilisation de la barricade qui est donc soit abîmée, soit détruite à la fin du tour.



CARTES ARME

L'effet d'une arme est déclenché dès que le héros élimine au minimum 3 squelettes en une fois, que ce soit lors de la phase de déplacement du héros ou celle des squelettes.

L'effet d'une arme est facultatif, le joueur est libre de l'utiliser ou non. Il n'y a pas de limite au nombre d'utilisations durant une partie. L'effet d'une arme ne s'applique que sur les squelettes présents sur les cases de votre propre plateau, à l'exception des forêts. L'effet des armes n'est jamais cumulatif: si un effet vous permet d'éliminer à nouveau 3 squelettes ou plus, vous n'appliquez pas une seconde fois cet effet.



Arbalète

Un seul Squelette est immédiatement éliminé n'importe où sur le plateau. Il est remis dans le sac.



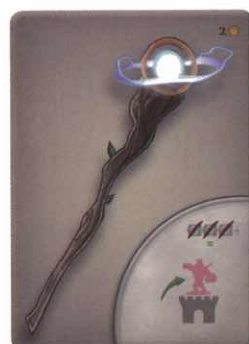
Bâton de glace

Gèle immédiatement tous les squelettes présents sur une case du plateau. Ceux-ci ne seront pas déplacés durant un tour; retournez-les pour marquer leur immobilisation (cela signifie que leur couleur ne correspondra plus avec celle du reste des squelettes jusqu'à ce qu'ils dégèlent; si cela s'est produit pendant la phase de mouvement des squelettes, cela n'empêche pas la fin du tour).



Bâton de mort

Tous les squelettes qui viennent d'être éliminés (donc au minimum 3), sont immédiatement posés sur le cimetière d'un autre joueur au choix (ils ne sont donc pas remis dans le sac).



Bâton de téléportation

Le héros est immédiatement posé au sommet de la tour.



Épée à deux mains

Le héros peut immédiatement se déplacer à nouveau. Il détruit tous les squelettes qui seraient présents sur sa case d'arrivée.



Hache de guerre

Choisissez un symbole de squelette; tous les squelettes de ce symbole, présents sur les 4 cases adjacentes orthogonalement à votre héros, sont détruits et remis dans le sac.



Morgenstern

Déplace immédiatement les squelettes (sans les retourner) d'une case adjacente à votre héros vers une autre case sans piège adjacente à votre héros. Les squelettes conservent toujours la même orientation.



Exemple: durant sa phase de déplacement, le héros détruit trois squelettes qui sont rangés dans le sac, ce qui déclenche l'effet du Morgenstern... Deux squelettes adjacents au héros peuvent alors être déplacés sur une autre case adjacente au héros (sans être retournés ni réorientés).



Rapière

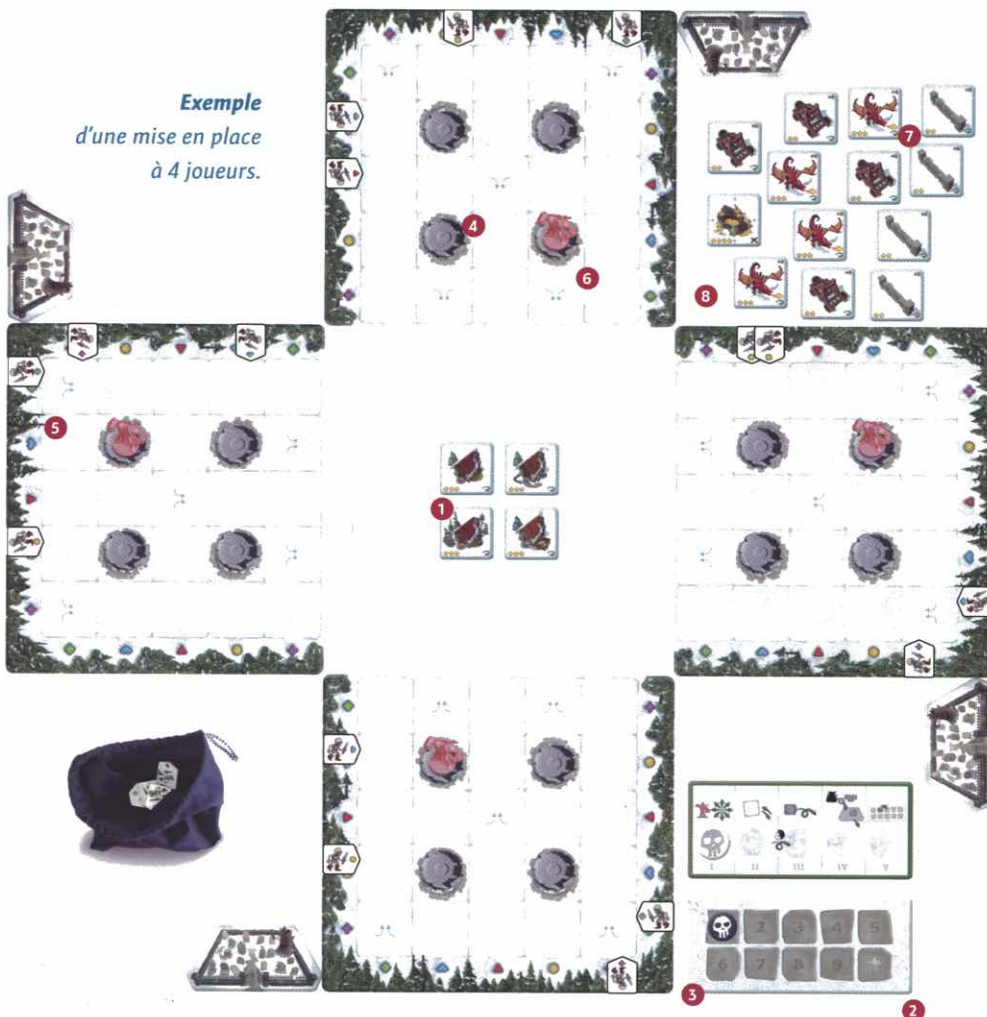
Tous les squelettes d'une case adjacente à votre héros sont immédiatement et individuellement réorientés dans la direction de votre choix.

VERSION COOPÉRATIVE

Le jeu coopératif (de 2 à 6 joueurs) se joue avec le verso des plateaux (4 tours détruites) et le verso de l'Aide de jeu (bord vert). Les règles du jeu restent inchangées à l'exception de ce qui suit.

MISE EN PLACE

- ☠ Prenez une quantité de tuiles Maison égale au nombre de joueurs et placez-les au centre de l'aire de jeu **1**; elles constituent la capitale commune qu'il faut protéger.
- ☠ Posez le plateau compte-tours **2** sur le côté, avec le pion correspondant sur la case **3**.
- ☠ On place 4 Tours par plateau mais elles sont désormais séparées **4** et non plus posées en une pile de 4 étages.
- ☠ Les 4 premiers squelettes sont répartis comme pour la version de base **5** ormis le fait que les squelettes rouges piochés ne sont pas écartés; ils sont posés en jeu comme les autres.
Remarque: les squelettes qui devraient être posés sur le dessus sont maintenant posés en dessous et se dirigent vers le haut. Dans la version coopérative du jeu, le sens du dessin n'est donc plus respecté pour ces squelettes lors de leur arrivée en jeu!
- ☠ Une fois les squelettes placés, le Héros est posé sur une des 4 tours **6**, au choix du joueur.
- ☠ Les pièges sont désormais communs. Les joueurs disposent à présent **dans leur réserve commune** d'1 mur, 1 catapulte et 1 dragon par personne **7**.
- ☠ 1 seule tuile Trésor est ajoutée à la réserve **8**, quel que soit le nombre de participants.



PHASES DE JEU

Le plateau compte-tours et son pion vous aideront à suivre le nombre de tours de votre partie. Dès qu'un tour est fini (après la phase 4), vous devez avancer le pion Compte-tours d'une case.

Les pièges étant communs et plus rares, les joueurs doivent se concerter sur leur utilisation.

ATTENTION

Lors de la phase de pose ou de récupération d'un piège, les joueurs ne peuvent pas prendre un piège qu'un autre joueur a récupéré au cours du même tour. Pour éviter toute erreur, le joueur qui récupère un piège de son plateau le garde en main tant que les autres joueurs n'ont pas posé ou retiré leur piège. Cela fait, il pourra le remettre dans la réserve de pièges pour le tour suivant, face intacte visible.

La partie prend fin dès que toutes les maisons de la capitale sont détruites ou qu'un joueur a perdu ses quatre tours.

BUT DU JEU ET FIN DE PARTIE

Votre mission est de survivre le plus longtemps possible; si vous tenez au moins dix tours complets, vous avez gagné!

Pour y parvenir, il est très important de bien vous concerter pour tous les choix tactiques.

TOURS

Lorsqu'un squelette arrive sur une tour, celle-ci est immédiatement détruite et retirée du jeu. Le squelette est alors éliminé et remis dans le sac.

Une tour n'arrête qu'un seul squelette! Tout squelette supplémentaire continue son chemin. Le joueur est libre de choisir quel squelette est remis dans le sac.

Lorsqu'une tour est détruite, la ruine indique une nouvelle flèche de réorientation, qui devra être suivie selon la règle habituelle.

BAS DU PLATEAU

Quand un squelette arrive sur une forêt en bas du plateau, on le pose sur le cimetière d'un autre joueur, au choix. Il est conseillé de se concerter pour prendre cette décision. Les sorties par les côtés se font comme pour le jeu de base.

VERSION AVANCÉE

Il est possible de jouer en coopération avec la version avancée, auquel cas on applique les changements suivants:

- ☠ le Bâton de téléportation peut amener le héros sur n'importe quelle tour, encore en jeu, de votre propre plateau. Jamais sur une tour détruite.
- ☠ l'équipe dispose de 12 pièces par joueur pour acheter l'équipement qui constituera la réserve commune; ce choix est opéré en concertation et non chacun à son tour.

CHEFS SQUELETTES

Ces nouveaux squelettes vont rajouter du piment à vos parties et surtout vous obliger à revoir vos stratégies pour vous adapter à leur présence sur votre plateau.

Les jetons Chef squelette ont un bord orange de manière à ce qu'ils puissent toujours être distingués des autres squelettes. Faites attention à ne pas les mettre en dessous de vos piles ; veillez à les garder bien visibles. Ils suivent les mêmes règles que les squelettes normaux, à l'exception de leurs pouvoirs décrits ci-dessous.

Pour les utiliser, il suffit de les mélanger dans le sac, avec les autres squelettes.



Chef artificier ^{3x}

Si ce squelette arrive sur une tour ou dans le village, il détruit 2 étages de la tour ou deux maisons au lieu d'une. Il est ensuite remis dans le sac.



Chef nécromant ^{3x}

Lorsque vous piochez ce squelette, vous devez immédiatement piocher 3 squelettes supplémentaires. L'effet est cumulatif : chaque chef nécromant pioché oblige à piocher 3 squelettes de plus.



Chef sympa ^{3x}

Si ce squelette arrive sur un village ou une tour dont au moins une maison ou un étage est détruit, il vous ajoute une maison ou un étage de tour au lieu de vous en enlever. Il est ensuite remis dans le sac.

S'il arrive sur un village ou une tour sans dégâts, il est simplement remis dans le sac, sans ajouter ou enlever de maison ou d'étage de tour.



Chef instructeur ^{3x}

Lorsque ce squelette se déplace, tous les squelettes se trouvant sur la même case (même les autres chefs) deviennent un seul groupe, tous réorientés comme le chef instructeur et se déplaçant dans la même direction que lui. Tant que le chef instructeur est en vie, ce groupe ne peut pas être divisé, peu importe quel piège ou arme l'affecte. Cependant, si l'arbalète élimine l'instructeur, le reste du groupe continue de progresser selon les règles standard, mais les squelettes qui le composent peuvent désormais à nouveau être séparés.

Dans le cas où deux chefs instructeurs sont sur la même case, vous choisissez celui qui dirigera le groupe.



Chef spectral ^{3x}

Ce squelette est immortel. Si votre héros ou piège le tue, s'il rentre dans votre village ou dans votre tour, il ne revient pas dans le sac, mais dans votre cimetière.



Chef saboteur ^{3x}

À la fin de la phase de déplacement des squelettes, le chef saboteur détruit tout piège qu'il a déclenché (ou participé à déclencher) durant cette phase.

Le piège est retiré du jeu et ne peut être récupéré. Le chef Saboteur est remis dans le sac.

Le chef saboteur affecte toutes les tuiles Piège de la même manière, y compris les tuiles Piège de la version avancée qui sont indiquées comme « indestructibles ». La seule exception est la bombe : il ne peut empêcher la zone détruite de rester sur le plateau.



Empereur des squelettes ^{1x}

Si l'empereur des squelettes arrive sur votre tour (**n'importe laquelle** de vos tours si vous jouez à la version coopérative) ou sur votre village, quel que soit leur état, vous avez perdu et la partie prend fin !

S'il est tué par le héros, il n'est pas remis dans le sac, mais retiré du jeu.

Mais le héros qui l'a tué est aussi retiré définitivement du jeu. On ne défie pas l'empereur impunément !

