

SPIELREGELN

B

Erst nach dem
Grundspiel lesen!



BAD BONES



 David Flies
 Alexander Brick,
Aoulad, Oliver Mootoo

 1-6
 30'
 8+

ERWEITERTE VERSION + KOOPERATIVE VERSION + SKELETTANFÜHRER

Da ihr das Grundspiel nun mehrfach gespielt habt, ist es Zeit,
eure Lieblingsverteidigung zu wählen und mit neuen Fallen
eine eigene Strategie zu entwickeln.

ACHTUNG!

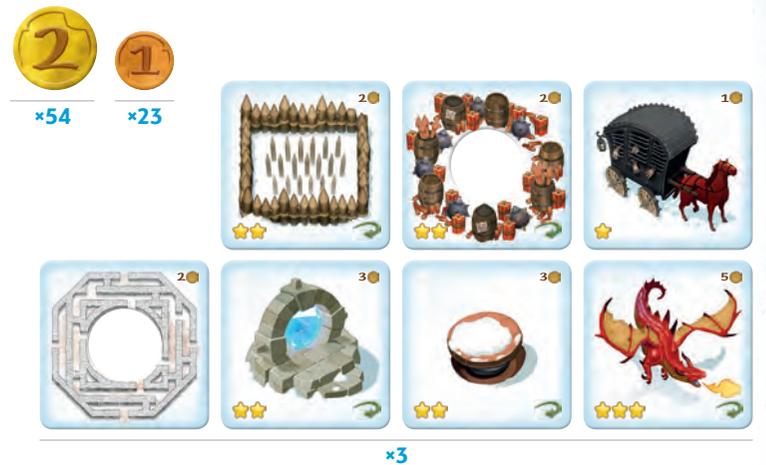
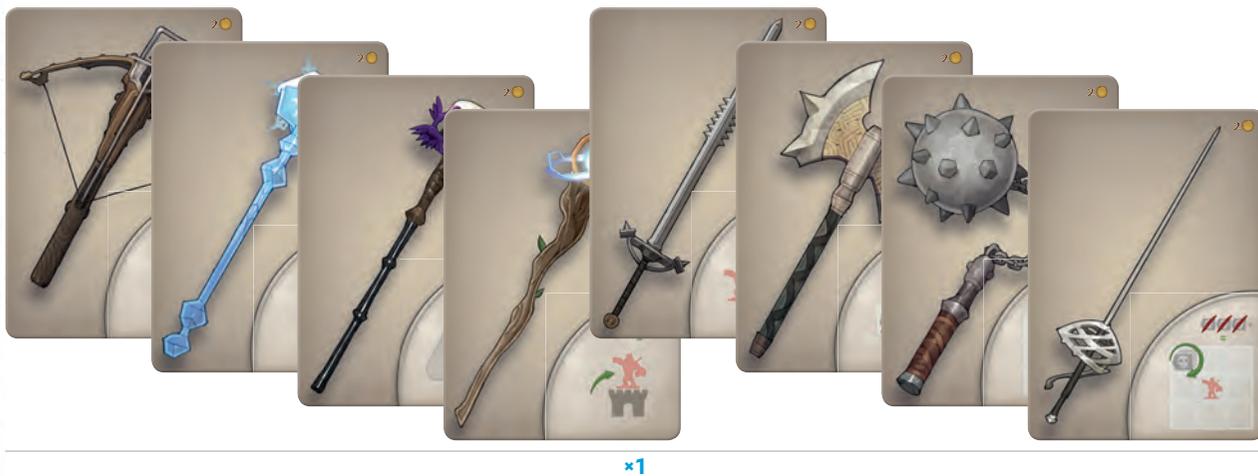
Diese Regeln solltet ihr erst lesen, wenn ihr mit dem Grundspiel vertraut seid.
Ihr müsst nicht alle der folgenden Versionen lesen.
Wählt eine und probiert sie aus!

MATERIAL

MATERIAL FÜR DAS GRUNDSPIEL



ZUSÄTZLICHES MATERIAL FÜR DIE ERWEITERTE VERSION



SKELETTANFÜHRER



ERWEITERTE VERSION

SPIELAUFBAU

Der Aufbau entspricht dem Grundspiel, jedoch kauft jeder Spieler in der neuen Marktphase vor dem Spielbeginn Ausrüstung (Fallen-Plättchen und Waffenkarten).

Legt in der Tischmitte die unterschiedlichen Ausrüstungsteile bereit, die auf dem Markt zum Verkauf stehen. Das Angebot richtet sich nach der Anzahl der Spieler und wird in der folgenden Tabelle angegeben:

Ausrüstung / Anzahl der Spieler	1 Spieler	2 Spieler	3 Spieler	4 Spieler	5 Spieler	6 Spieler
BARRIKADE	1	1	2	2	3	3
BOMBE	1	1	2	2	3	3
DRACHE	2	3	5	6	8	9
KATAPULT	2	4	6	8	10	12
LABYRINTH	1	1	2	2	3	3
LEICHENWAGEN	1	1	2	2	3	3
MAUER	2	4	6	8	10	12
PORTAL	1	1	2	2	3	3
SPRUNGFEDER	1	1	2	2	3	3
WAFFEN	Alle Waffen sind verfügbar					

Außerdem erhält jeder Spieler kostenlos 1 Schatz-Plättchen.

ABLAUF AUF DEM MARKT

Jeder Spieler kann 20 Münzen (1 2) beliebig ausgeben, um die gewünschte Ausrüstung zu kaufen. Die Zahl rechts oben auf der Ausrüstung gibt die Kosten an.

- ☠ Bestimmt zufällig einen Startspieler.
- ☠ Dieser Spieler kann ein Ausrüstungsteil auf dem Markt kaufen, die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn.
- ☠ Hat jeder Spieler ein Ausrüstungsteil erworben, wird der Ablauf gegen den Uhrzeigersinn fortgesetzt, es beginnt also der letzte Spieler.
- ☠ Macht im und gegen den Uhrzeigersinn weiter, bis alle ihre 20 Münzen (1 2) ausgegeben haben.
- ☠ Wenn ihr euer gesamtes Geld ausgegeben habt oder es nichts mehr zu kaufen gibt, passt ihr einfach.
- ☠ Jeder Spieler kann nur **1 Waffe** besitzen.
- ☠ Haben alle Spieler gepasst, beginnt das Spiel wie gewohnt.



NEUE FALLEN

Wie schon im Grundspiel werden alle Fallen, auf die sich Skelette bewegen, am Ende der Skelett-Bewegungsphase ausgelöst, unabhängig davon, wie viele Skelette sich auf das Feld bewegt haben.



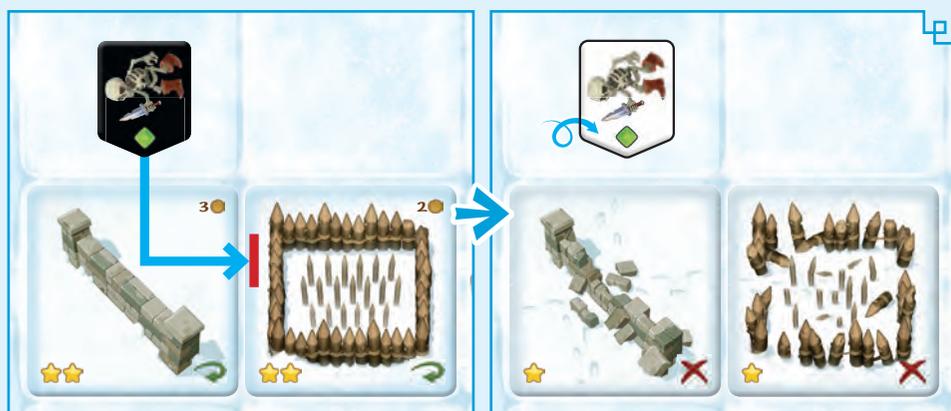
Barrikade

Die Barrikade ist eine Falle, die Skelette aufhält.

Solange die Barrikade auf dem Spielplan ist, bleiben Skelette, die sich auf das Barrikadenfeld bewegen, stattdessen einfach stehen und werden umgedreht, als hätten sie sich bewegt. Wurde die Falle so ausgelöst, dreht ihr sie auf die beschädigte Seite. Ist die Barrikade bereits beschädigt, wird sie nach der Skelett-Bewegungsphase aus dem Spiel genommen.

Erläuterung: Da die Skelette sich nicht wirklich auf das Feld mit der Barrikade bewegen, kann ein Held darauf nicht verhindern, dass sie ausgelöst wird.

Spezialfall: Wenn Skelette durch eine Mauer auf eine Barrikade treffen, gehen sie nicht weiter, Mauer und Barrikade wurden jedoch benutzt.



Beispiel: Das Skelett geht 1 Feld weiter und wird sofort von der Mauer umgelenkt. Da es nicht auf dem Mauerfeld bleiben und auch nicht die Barrikade betreten kann, wo das Skelett normalerweise landen würde, bleibt das Skelett stehen, wird aber umgedreht (die Bewegung gilt als abgeschlossen). In dieser Situation werden sowohl die Mauer als auch die Barrikade umgedreht, da beide benutzt wurden.



Bombe

Die Bombe ist eine Falle, die Skelette ausschaltet.

Bewegen sich Skelette auf eine Bombe, werden sie ausgeschaltet und kommen zurück in den Beutel. Die Bombe wird auf die Explosionsseite gedreht und bleibt für den Rest des Spiels auf dem Plan. Das Plättchen kann nicht aufgenommen werden. Auf dieses Feld können später keine Fallen mehr gelegt werden. Helden und Skelette können sich aber normal darauf bewegen.

SPEZIALEFFEKT

Die Bombe kann auf ein Feld gelegt werden, auf dem sich ausschließlich Skelette befinden. Dies löst sofort ihren Effekt aus.

Hinweis: Dieses Plättchen hat ein Loch in der Mitte, damit die Pfeile auf dem Spielbrett zu sehen sind. Die Pfeile wirken sich ganz normal aus.



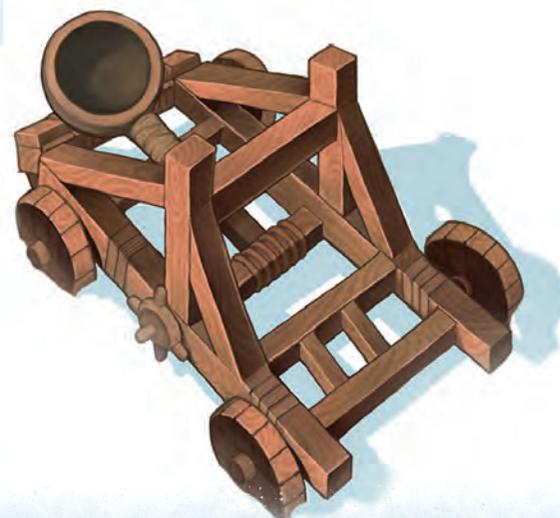
Leichenwagen (unzerstörbar)

Der Leichenwagen ist eine Falle, die Skelette bewegt.

Bewegen sich Skelette auf den Leichenwagen, schickt ihr den Leichenwagen samt Skeletten auf den Friedhof genau eines beliebigen Gegners (ihr entscheidet).

Der Leichenwagen ist die einzige Falle, die von Spieler zu Spieler weitergegeben wird. Der Spieler, der ihn erhält, legt ihn sofort in seinen Vorrat. Der Leichenwagen kann nicht zerstört werden.

Am Ende des Spiels erhält der Spieler die Punkte für den Leichenwagen, der ihn gerade besitzt – nicht der Spieler, der ihn gekauft hat.





Labyrinth (unzerstörbar)

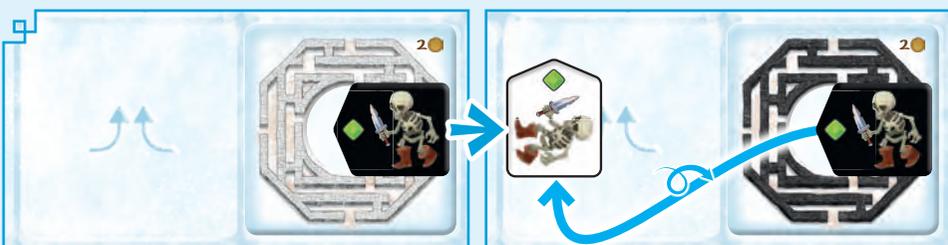
Das Labyrinth ist eine Falle, die Skelette aufhalten kann.



Wählt beim Platzieren des Labyrinths auf dem Spielbrett, welche Seite oben ist, weiß oder schwarz.

Skelette können sich nur aus dem Labyrinth hinausbewegen, wenn ihre Farbe der des Labyrinths entspricht. Sonst werden sie einfach an Ort und Stelle umgedreht und bewegen sich nicht weiter.

Diese Falle ist unzerstörbar und bleibt liegen, ohne umgedreht zu werden, bis ihr sie wieder aufnehmt.



Beispiel: Im ersten Beispiel ist die schwarze Seite des Skeletts oben, es **kann nicht** weitergehen, da es sich in einem weißen Labyrinth verirrt hat.

Das Skelett wird also auf die weiße Seite umgedreht und bewegt sich nicht.

Im zweiten Beispiel zeigt die schwarze Seite des Skeletts nach oben, es **kann** also weiter, da es sich in einem schwarzen Labyrinth befindet.

Das Skelett wird sofort umgedreht und durch einen Richtungspfeil umgelenkt.



Portal

Das Portal ist eine Falle, die Skelette aufhält.

Bewegt sich ein Skelett auf ein Portal, müsst ihr dieses Skelett sofort in seinen ursprünglichen Wald auf eurem Plan platzieren (auf das passende Symbol mit der Abbildung aufrecht zu euch. Die Spitze zeigt zu den Spielfeldern).

Dreht das Skelett um, da es sich in dieser Runde bewegt hat.

Wenn das Portal benutzt wurde, wird es auf die beschädigte Seite gedreht. War es bereits beschädigt, wird es nach der Skelett-Bewegungsphase aus dem Spiel genommen.



Beispiel: Ein Skelett bewegt sich in euer magisches Portal. Es wird sofort zum entsprechenden Wald auf eurem Spielplan teleportiert und dort umgedreht. Es bewegt sich in dieser Runde nicht weiter.



Sprungfeder

Die Sprungfeder ist eine Falle, die Skelette wirft.

Bewegen sich Skelette auf die Sprungfeder, wirft sie diese 2 Felder in ihrer Bewegungsrichtung weiter.

Sie werden niemals von dem Feld betroffen, über das sie hinübergeworfen werden, auch wenn sich darauf eine Falle, euer Turm oder euer Held befindet. Sie werden aber von dem Feld betroffen, auf dem sie landen (Falle, Held, Richtungspfeil, Schatz ...).



Beispiel: Das Skelett betritt das Feld mit der Sprungfeder und wird 2 Felder in der gleichen Richtung weitergeworfen. Das Skelett wird ganz normal umgedreht. Die Richtungspfeile, über die es geworfen wurde, haben keine Auswirkung.

Spezialfall: Wirft die Sprungfeder ein Skelett auf eine Barrikade, landet dieses Skelett auf den Stacheln in der Mitte der Barrikade und wird ausgeschaltet (kommt zurück in den Beutel). Die Barrikade gilt dann als benutzt und wird beschädigt oder am Ende der Runde zerstört.



WAFFENKARTEN

Euer Waffeneffekt wird ausgelöst, sobald euer Held mindestens 3 Skelette gleichzeitig ausschaltet – dies kann in der Helden-Bewegungsphase oder der Skelett-Bewegungsphase geschehen.

Ihr könnt selbst wählen, ob ihr euren Waffeneffekt einsetzen möchtet. Ihr könnt den Waffeneffekt im Spiel beliebig oft einsetzen. Der Waffeneffekt wirkt nur bei Skeletten auf Feldern eures Spielplans und nicht im Wald. Euer Waffeneffekt kann nicht kombiniert werden: Wenn ihr damit 3 (oder mehr) weitere Skelette ausschaltet, wird der Effekt nicht erneut ausgelöst.



Armbrust

Schaltet ein einzelnes Skelett auf einem beliebigen Feld eures Spielplans aus. Es kommt zurück in den Beutel.



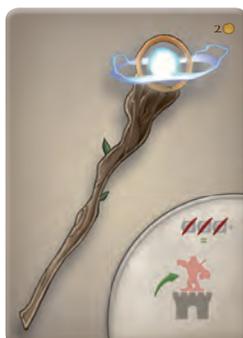
Stab des Eises

Friert sofort alle Skelette auf einem eurer Spielfelder ein. Sie bewegen sich eine Runde lang nicht. Dreht sie um, um zu zeigen, dass sie gelähmt sind (sie passen nicht zur Farbe der übrigen Skelette, bis sie wieder auftauen). Wenn dies während der Skelett-Bewegungsphase geschehen ist, verhindert es nicht das Rundenende.



Stab des Todes

Alle Skelette, die beim Auslösen dieses Effekts ausgeschaltet wurden (also mindestens 3), landen nicht im Beutel, sondern auf dem Friedhof genau eines anderen Spielers (ihr entscheidet).



Stab der Teleportation

Bewegt euren Helden sofort auf euren Turm.



Zweihänder

Euer Held kann sich sofort erneut bewegen. Wie gewohnt zerstört er alle Skelette auf dem Feld, auf das er sich bewegt.



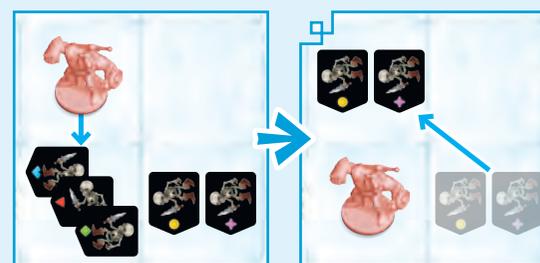
Kampfaxt

Wählt ein Skelettsymbol. Alle Skelette mit diesem Symbol, die sich in den 4 orthogonal benachbarten Feldern zu eurem Helden befinden, werden zerstört. Sie kommen zurück in den Beutel.



Morgenstern

Bewegt die Skelette sofort (ohne sie umzudrehen) von einem benachbarten Feld eures Helden zu einem anderen benachbarten Feld eures Helden, auf dem sich keine Falle befindet. Die Skelette ändern nicht die Richtung.



Beispiel: Während der Helden-Bewegungsphase zerstört euer Held 3 Skelette, die zurück in den Beutel kommen. Dies löst den Effekt seines Morgensterns aus. Er schickt 2 Skelette in einem benachbarten Feld auf ein anderes zu ihm benachbartes Feld (ohne sie umzudrehen oder neu auszurichten).



Rapier

Dreht sofort alle Skelette in einem benachbarten Feld zu eurem Helden in Richtung(en) eurer Wahl.

KOOPERATIVE VERSION

Für das kooperative Spiel (2 - 6 Spieler) nutzt ihr die Rückseite der Spielpläne (4 zerstörte Türme) und die grün umrandete Rückseite der Spielhilfe. Die Spielregeln bleiben bis auf die folgenden Ausnahmen unverändert:

SPIELAUFBAU

- ☠ Nehmt so viele Hausteile wie Spieler teilnehmen und legt sie in die Mitte des Spielbereichs **1**. Das ist eure gemeinsame Hauptstadt, die es zu beschützen gilt.
- ☠ Legt die Rundenzähler-Tafel **2** auf die Seite mit dem entsprechenden Marker auf Feld 1 **3**.
- ☠ Platziert 4 Turmebenen auf jedem Brett, sie werden jedoch auf die 4 Felder verteilt **4** und nicht als einzelner Turm gestapelt.
- ☠ Jeder Spieler zieht 4 Skelette aus dem Beutel und platziert sie entsprechend der Grundspiel-Regeln. Rote Skelette werden diesmal aber nicht wieder zurückgelegt, sondern ganz normal platziert **5**.
Hinweis: Die Skelette, die ihr normalerweise oben auf eurem Plan platzieren würdet, sind diesmal unten und zeigen nach oben. Ihre Abbildungen „auf dem Kopf“ und nicht aufrecht zu euch.
- ☠ Sobald ihr eure 4 Skelette platziert habt, setzt ihr euren Helden auf einen beliebigen eurer vier Türme **6**.
- ☠ **Ihr habt nun einen gemeinsamen Vorrat an Fallen.** Im Vorrat befindet sich pro Spieler je 1 Exemplar folgender Fallen: Mauer, Katapult und Drache **7**.
- ☠ Im Vorrat befindet sich, unabhängig von der Spieleranzahl, nur ein einziger Schatz **8**.

Beispiel
für 4-Spieler-Aufbau



SPIELVERLAUF

Anhand der Rundenzähler-Tafel und des Markers könnt ihr sehen, wie viele Runden das Spiel läuft. Sobald eine Runde beendet ist (nach Phase 4), wird der Rundenzähler-Marker ein Feld vorgerückt.

Ihr teilt euch einen Vorrat an Fallen und es gibt weniger davon. Ihr müsst euch also genau absprechen, wie und wann ihr sie einsetzt.

ACHTUNG

Während der Phase, in der Fallen eingesetzt/aufgenommen werden, könnt ihr keine Falle einsetzen, die ein anderer Spieler in dieser Runde aufgenommen hat. Um Fehler zu vermeiden, könnt ihr eine aufgenommene Falle so lange in der Hand halten, bis alle anderen ihre Fallen eingesetzt oder aufgenommen haben. Dann kommt sie mit der intakten Seite nach oben wieder in den Vorrat für die nächste Runde.

Das Spiel endet, sobald alle Häuser der Hauptstadt zerstört sind oder ein Spieler alle vier Türme verloren hat.

SPIELZIEL UND SPIELENDE

Eure Mission ist es, so lange wie möglich zu überleben. Übersteht ihr mindestens 10 Runden, habt ihr gewonnen!

Um dies zu erreichen, müsst ihr bei allen taktischen Entscheidungen gut zusammenarbeiten.

TÜRME

Bewegt sich ein Skelett auf einen Turm, wird dieser sofort zerstört und aus dem Spiel genommen. Das Skelett wird ebenfalls zerstört und kommt zurück in den Beutel.

Jeder Turm kann nur genau ein Skelett aufhalten! Alle weiteren Skelette setzen ihren Weg fort. Ihr könnt frei entscheiden, welches Skelett in den Beutel kommt.

Wurde ein Turm zerstört, zeigen die Ruinen auf dem Brett einen neuen Richtungspfeil, der Skelette wie gewohnt beeinflusst.

UNTERE SEITE DES SPIELPLANS

Bewegt sich ein Skelett in den Wald an der Unterseite eures Spielplans, setzt ihr es auf den Friedhof eines beliebigen anderen Spielers. Ihr solltet eure Entscheidung mit den anderen absprechen. Die seitlichen Wälder funktionieren genau so wie im Grundspiel.

ERWEITERTE VERSION

Es ist möglich, die erweiterte Version des Spiels kooperativ zu spielen. Dann gelten die folgenden Änderungen:

- ☠ Der Stab der Teleportation kann euren Helden zu einem beliebigen noch stehenden Turm auf eurem Plan teleportieren, nie aber zu einem zerstörten Turm.
- ☠ Das Team verfügt gemeinsam nur über 12 Münzen pro Spieler. Den Einkauf solltet ihr gemeinsam absprechen und nicht nacheinander durchführen.

SKELETTANFÜHRER

Diese neuen Skelette werden eure Spiele ordentlich aufpeppen.
Ihr müsst eure Strategien gründlich überdenken, wenn ihr mit ihnen fertig werden wollt.

Die Skelettanführer-Plättchen sind orange umrandet, um sie von den anderen Skeletten abzuheben.

Legt sie nie unter einen Stapel mit anderen Skeletten, sie müssen immer sichtbar sein.

Sie verhalten sich wie die normalen Skelette, haben jedoch Spezialkräfte, die unten beschrieben sind.

Um sie zu nutzen, steckt die Anführer einfach zu den anderen Skeletten im Beutel.



Abrissexperte ^{*3}

Bewegt sich dieses Skelett auf einen Turm oder in ein Dorf, zerstört es 2 Ebenen oder Häuser statt 1. Anschließend kommt es zurück in den Beutel.



Totenbeschwörer ^{*3}

Wenn ihr dieses Skelett zieht, müsst ihr sofort 3 weitere Skelette ziehen.

Der Effekt ist kumulativ: Für jeden gezogenen Totenbeschwörer müsst ihr 3 weitere Skelette ziehen.



Menschenfreund ^{*3}

Bewegt sich dieses Skelett auf einen Turm / in ein Dorf, bei dem mindestens 1 Ebene / Haus zerstört wurde, baut es 1 Ebene / Haus wieder auf und zerstört nichts. Dann kommt das Skelett zurück in den Beutel.

Wenn das Skelett sich auf einen Turm / in ein Dorf bewegt, wo noch keine Ebenen / Häuser zerstört wurden, kommt es einfach zurück in den Beutel.



Hauptmann ^{*3}

Wenn sich dieses Skelett bewegt, werden alle Skelette auf dem gleichen Feld (auch andere Anführer) zu einer einzelnen gleich ausgerichteten Einheit und bewegen sich mit ihm in die gleiche Richtung. Die Einheit kann nicht getrennt werden, solange der Hauptmann am Leben ist, ganz gleich durch welche Fallen oder Waffen. Wenn die Armbrust den Anführer ausschaltet, läuft der Rest weiter, kann aber wieder getrennt werden.

Befinden sich zwei Hauptmänner auf dem gleichen Feld, entscheidet ihr, wer die Einheit anführt.



Geistermeister ^{*3}

Dieses Skelett ist unsterblich. Wenn euer Held es ausschaltet oder es sich auf euren Turm oder in euer Dorf bewegt, kommt es auf euren Friedhof und nicht zurück in den Beutel.



Saboteur ^{*3}

Am Ende der Skelett-Bewegungsphase zerstört der Saboteur alle Fallen, die er selbst oder mit anderen in dieser Phase ausgelöst hat.

Nehmt die Fallen aus dem Spiel, sie können nicht wieder aufgenommen werden. Der Saboteur kommt zurück in den Beutel.

Der Saboteur betrifft alle Fallen-Plättchen gleichermaßen, auch Fallen aus der erweiterten Version, die als „unzerstörbar“ gelten. Die einzige Ausnahme ist die Bombe – der Explosionsbereich bleibt auf dem Spielplan.



Skelettkönig ^{*1}

Wenn der Skelettkönig sich auf euren Turm oder in euer Dorf bewegt, habt ihr, unabhängig von deren Zustand, verloren und das Spiel endet!

Wenn euer Held ihn tötet, nehmt ihr den König aus dem Spiel und steckt ihn nicht wieder in den Beutel. Doch auch der Held wird dann endgültig aus dem Spiel genommen. Den König greift niemand ungestraft an!

