

SPELREGELS

A

Lees deze eerst!



BAD BONES



 David Flies

 Alexander Brick,
Aoulad, Oliver Mootoo



1-6



30'



8+

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.

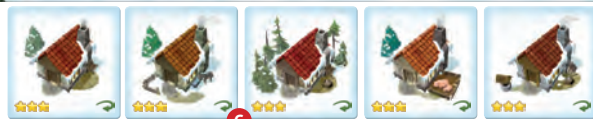
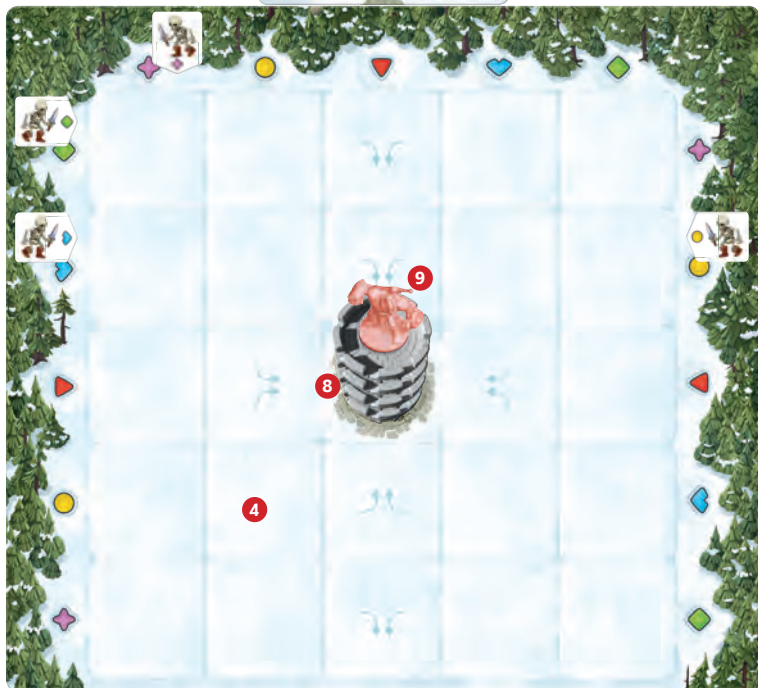
OPSTELLING

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 kerkhoftegels **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.

GEBRUIK 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

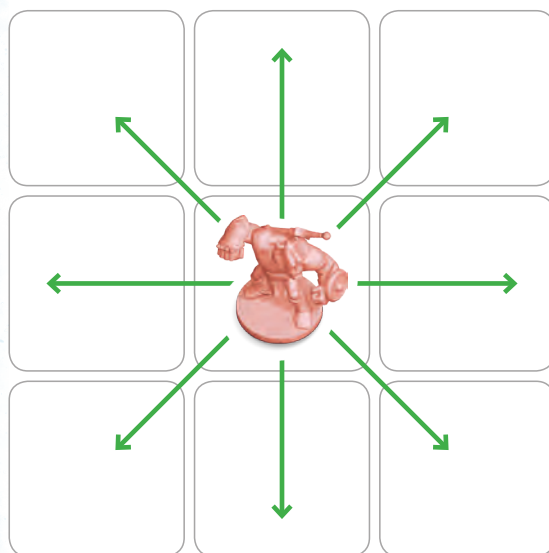
Elk spel bestaat uit verschillende rondes, die elk 4 fasen omvatten (het spelhulpbord toont deze fasen):

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.

4

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

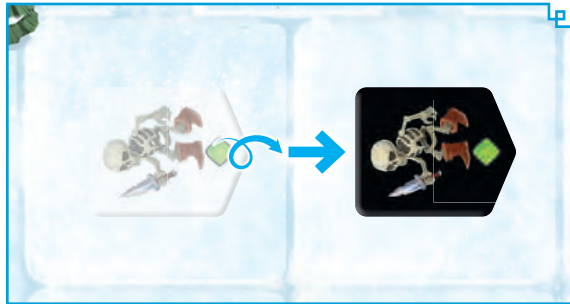
Ben je zeker? Het is jouw keuze...

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.

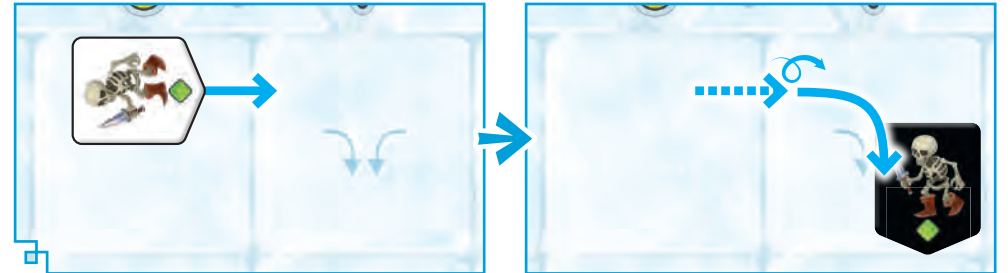
Aan het einde van de fase moeten dus **alle skeletten op alle speelborden** met dezelfde zijde zichtbaar liggen. Dit maakt het handig om na te kijken of iemand een skelet vergat te bewegen.



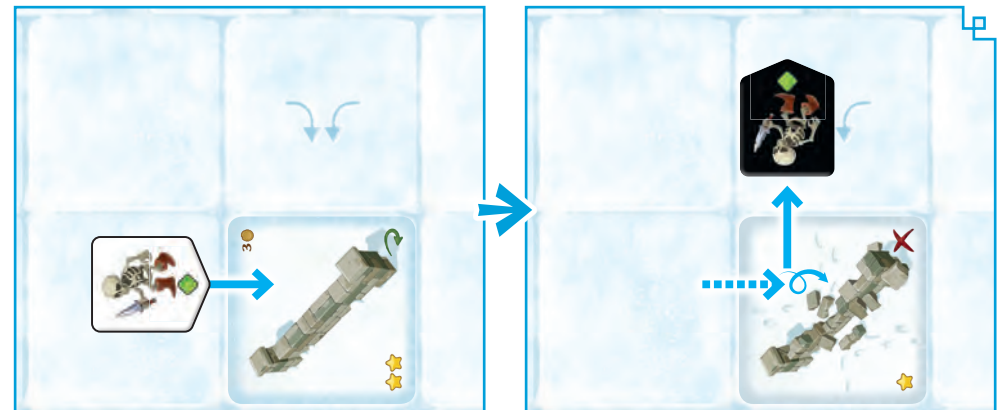
Het volgfiche op het spelhulpbord is handig om te zien welke zijde aan het einde van deze fase zichtbaar zou moeten zijn. **Vergeet het fiche niet om te draaien bij aanvang van deze fase!**



De oriëntatiepijl 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?

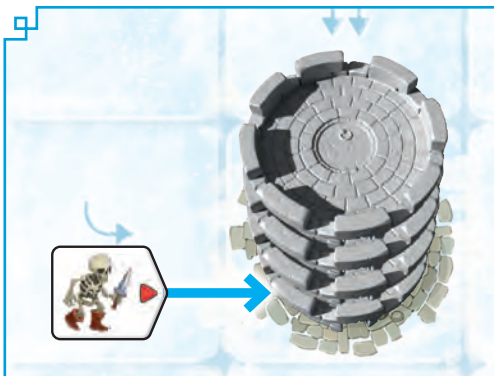


Wanneer een skelet je bord verlaat langs onder heeft hij je dorp bereikt. Het brandt één van de huizen plat – het maakt niet uit het welke – die naar de beschadigde kant wordt gedraaid. Steek het skelet terug in de zak.

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 binnekomt?



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.

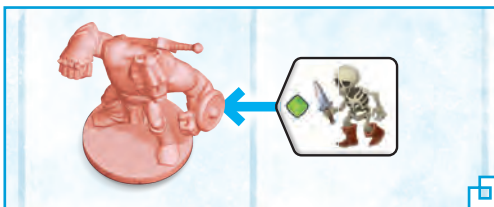
Elk skelet dat je toren binnenvalt, vernietigt een verdieping.

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 mogelijks 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 bewegen 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

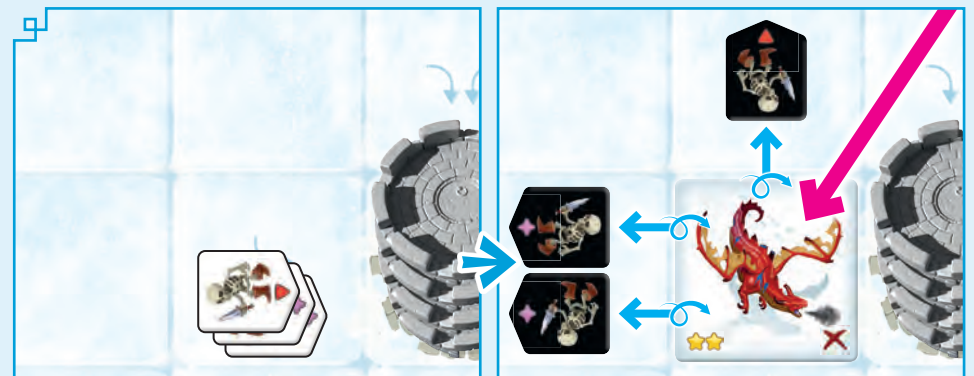
Wanneer skeletten op een veld met de draak bewegen, verplaats je hen naar één van de orthogonaal aangrenzende velden naar keuze. De skeletten vluchten weg van de draak, dus hun punt moet er van weg wijzen. Indien het bos grenst aan de draak, kan je de skeletten zelfs naar de kerkhoven van tegenspelers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

EINDE VAN HET SPEL

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.



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 vernield 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 rondfiche.

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 rondfiche een stap vooruit zet op het bord.



AUTEUR
David FLIES

COVER ILLUSTRATIES
Oliver MOOTOO

SPEL ILLUSTRATIES
Aoulad & Alexander BRICK
WAPENS & HOOFDSKELETTEN 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 ephan 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.