

SPIELREGELN

A

Bitte zuerst lesen!



# BAD BONES



 David Flies

 Alexander Brick,  
Aoulad, Oliver Mootoo



## GRUNDSPIEL

Friedliche Reiche, freundliche Nachbarn und ruhige Friedhöfe. Eine idyllische Welt – doch sie ist Vergangenheit.

**Skelette erheben sich auf den Friedhöfen.** Sie durchstreifen die Wälder, um euer Reich zu erobern. Und sie sind nur die Vorboten, denn ganze Horden werden ihnen folgen.

Schon bald erkennt ihr, dass euch eure Nachbarn nicht helfen werden – ganz im Gegenteil! Nur eure Fallen können euch vor dem Feind schützen. Ihr erbaut Mauern, lasst den Drachen frei, setzt Magie ein und wagt euch sogar an die Schätze eures Reiches.

Eure beste Waffe ist natürlich euer Held, der sich bereitwillig in das wildeste Schlachtengetümmel stürzt, um diese dämlichen Knochenhaufen zu erledigen, die eure Ländereien bedrohen.

Nichts von alledem wird sie jedoch lange aufhalten – das wisst ihr genau. Eure einzige Hoffnung zu überleben, ist der Untergang eines anderen Reiches, was die Aufmerksamkeit der Angreifer auf sich ziehen würde. In dem neu eroberten Gebiet könnten sie sich ansiedeln!

Die einst so freundlichen Nachbarn sind zu Feinden geworden. Nur ihre Niederlage kann euer Überleben sichern. **Zu den Waffen!**

**ACHTUNG!** Die Regeln von Bad Bones bestehen aus zwei Teilen. In diesem Teil wird das Grundspiel erklärt, der andere Teil ist für Spieler, die das Spiel durch neue Strategien und Spielelemente verfeinern möchten. Wir empfehlen euch, erst ein paarmal das Grundspiel zu spielen, bevor ihr mit der erweiterten Version weitermacht.

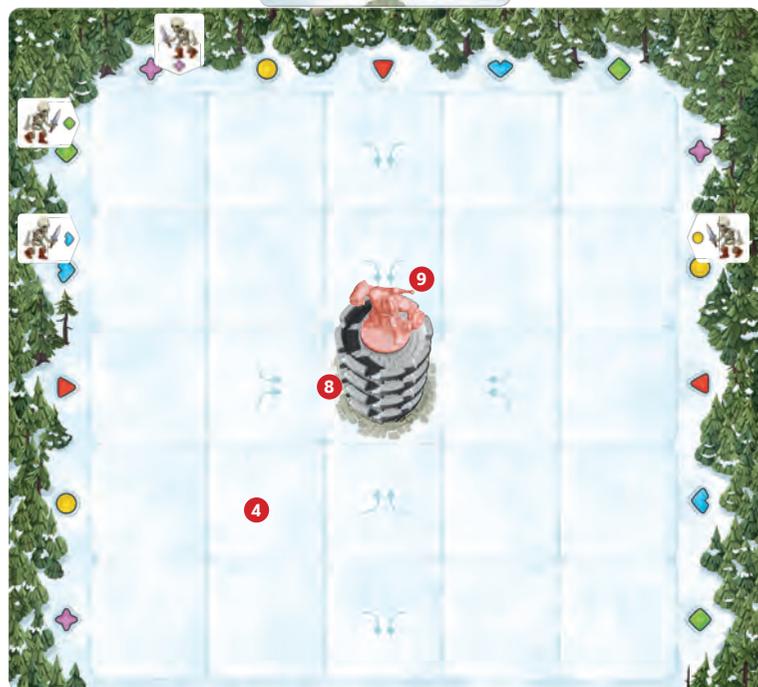
# SPIELAUFBAU

Legt Folgendes in die Tischmitte:

- 1 Beutel **1** mit 180 Skelettplättchen (je 12 Skelette von 15 unterschiedlichen Arten). Die orange umrandeten Skelette bleiben in der Schachtel.
- 1 Spielhilfe **2** mit 1 Übersichtsmarker **3** darauf – die weiße Seite ist oben.

Jeder Spieler erhält Folgendes:

- 1 Spielplan **4**
- 1 Friedhofstafel **5**
- 5 Haus-Plättchen, die zusammen das Dorf **6** ergeben.
- 6 Fallen-Plättchen **7** (2 Mauern, 2 Katapulte, 1 Drache und 1 Schatz) – euer Vorrat an intakten Fallen.
- 4 Turmebenen, die als Stapel euren Turm **8** bilden.



- 1 Heldenfigur, die oben auf dem Turm steht **9**.
- 4 Skelette (je eines der Symbole nicht , die aus dem Beutel gezogen werden ( kommen wieder in den Beutel). Legt diese Skelette mit der weißen Seite nach oben in den Wald neben ihr Symbol. Ihre Abbildung muss aus der Sicht des Spielers aufrecht stehen, die Spitze zeigt zu den Spielfeldern eures Plans.



**Beispiel:** Alle Spitzen der Skelettplättchen zeigen korrekt in Richtung der Spielfelder. Das grüne und lila Skelett stehen aus der Perspektive des Spielers aufrecht. Das blaue Skelett liegt jedoch, hier ist ein Fehler (es muss im Wald oben auf dem Spielplan aufrecht stehend platziert werden). Das rote Skelett darf beim Spieldaufbau nicht eingesetzt werden.

## SKELETTE KOMMEN INS SPIEL

Die Orientierung der Abbildung wird nur für das Platzieren der Skelette im Wald benötigt, bevor sie ins Spiel kommen. Später werden sie durch die Fallen ausgerichtet, auf die sie treffen, und die Orientierung der Abbildung spielt keine Rolle mehr.

## DIE RICHTIGE SEITE BENUTZEN!

Die Spielpläne und die Spielhilfe sind beidseitig bedruckt. Benutzt unbedingt die Seite, die in diesen Beispielen gezeigt wird. Die andere Seite wird später in der kooperativen Version verwendet.

Das Spielmaterial, das ihr für die Grundversion nicht braucht, lasst ihr einfach in der Schachtel.

SPIELBEREICH EINES SPIELERS



# SPIELVERLAUF

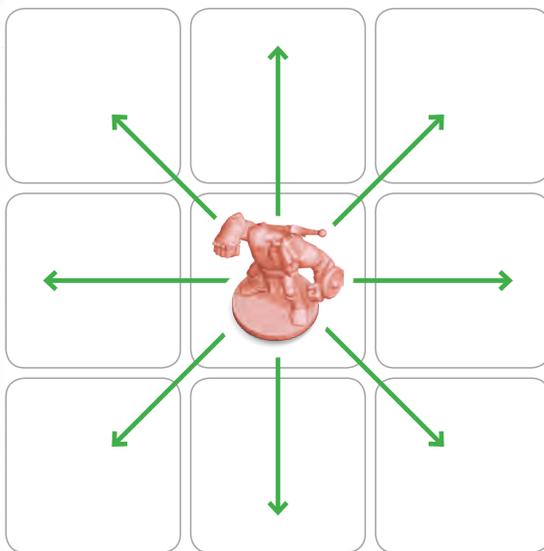
Das Spiel verläuft über mehrere Runden, die aus je 4 Phasen bestehen (sie sind auf der Spielhilfe abgebildet):

1. **Den Helden bewegen**
2. **Eine Falle platzieren oder aufnehmen**
3. **Die Skelette bewegen**
4. **Neue Skelette erscheinen**

Die vier Phasen laufen nacheinander ab; während der Phasen selbst spielen aber alle **gleichzeitig**. Es bewegt also jeder seinen Helden, platziert dann eine Falle (oder nimmt eine auf), bewegt anschließend die Skelette auf dem eigenen Plan und zieht dann neue Skelette.

**Ist mindestens ein Spieler nach der Bewegung aller Skelette ausgeschieden, endet das Spiel sofort.**

## 1 DEN HELDEN BEWEGEN



Euer Held **muss** sich auf ein Feld bewegen, das orthogonal oder diagonal an seine Position angrenzt. Euer Held kann nie stehen bleiben.

Euer Held kann die 25 Felder eures Spielplans nicht verlassen.

Euer Held kann sich auf den Turm in der Mitte eures Plans bewegen.

Euer Held zerstört alle Skelette auf dem Feld, auf das er sich bewegt. Alle so ausgeschalteten Skelette kommen zurück in den Beutel.

Euer Held kann sich auf eine Falle bewegen, löst aber niemals deren Effekt aus.



## 2 EINE FALLE PLATZIEREN ODER AUFNEHMEN

Ihr könnt Fallen auf eurem Spielplan platzieren, um die Skelette zu bewegen oder ihre Richtung zu ändern.

Abgesehen vom Schatz haben alle Fallen zwei Seiten: Eine Seite ist die **intakte Falle** (die noch nicht von Skeletten ausgelöst wurde), die andere ist die **beschädigte Falle** (die von einem oder mehreren Skeletten in der vorherigen Runde ausgelöst wurde).

In dieser Phase müsst ihr genau eine der folgenden Aktionen wählen:

- Eine Falle platzieren**
- Eine Falle aufnehmen**
- Nichts tun**

Eine Übersicht zu den Fallen und ihren Effekten findet ihr auf Seite 6.

**Hinweis:** Die Zahl in der oberen rechten Ecke der Fallen-Plättchen wird im Grundspiel **nicht benutzt**.

4

### Eine Falle platzieren

Wählt eine der Fallen in eurem Vorrat und legt sie mit der intakten Seite nach oben in beliebiger Ausrichtung auf eines eurer Spielfelder, auf dem sich **weder eine Falle noch euer Turm noch Skelette** befinden (sofern bei der Falle nicht anders angegeben). Im Wald und im Dorf kann es niemals Fallen geben.

Ihr könnt eine Falle auf das Feld eures Helden (unter ihn) legen, solange er nicht auf dem Turm steht.

Eine Falle bleibt auf ihrem Feld liegen und kann dort ausgelöst werden, bis sie zerstört oder von euch wieder aufgenommen wird.

### Eine Falle aufnehmen

Nehmt eine intakte oder beschädigte Falle von eurem Plan auf und legt sie in euren Vorrat.

Ihr könnt eine Falle aufnehmen, die unter eurem Helden liegt.

Eine aufgenommene Falle wird in eurem Vorrat wieder intakt. Ihr könnt sie also später wieder einsetzen.

### Nichts tun

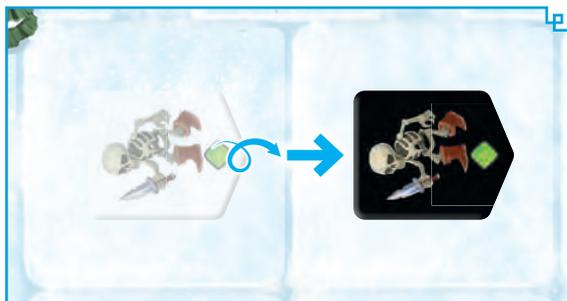
Seid ihr sicher? Es ist eure Entscheidung ...

### 3 DIE SKELETTE BEWEGEN

In dieser Phase bewegt ihr alle Skelette auf eurem Spielplan weiter. Hier müsst ihr besonders aufmerksam sein.

Ihr entscheidet, in welcher Reihenfolge ihr eure Skelette bewegt.

Jedes Skelett bewegt sich ein Feld in Richtung seiner Spitze weiter.



Sobald ihr ein Skelett bewegt habt, dreht ihr es auf die andere Seite (weiß oder schwarz). So lässt sich leicht erkennen, welche Skelette sich noch bewegen müssen: Waren sie am Anfang der Phase weiß, ist bei allen am Ende der Phase die schwarze Seite oben (und umgekehrt).

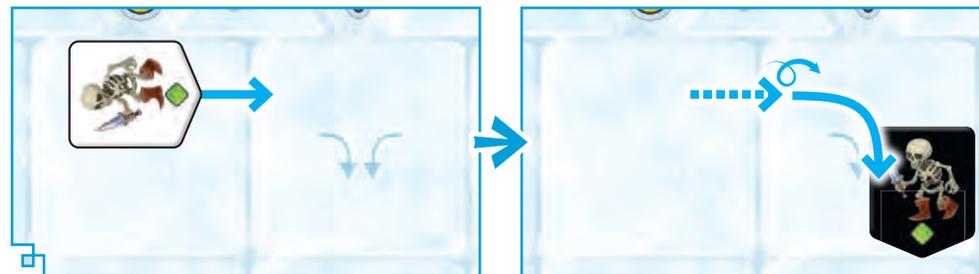
Am Ende der Phase muss also bei **allen Skeletten auf allen Spielplänen** die gleiche Farbe oben sein. Man sieht also immer direkt, ob jemand vergessen hat, ein Skelett zu bewegen.



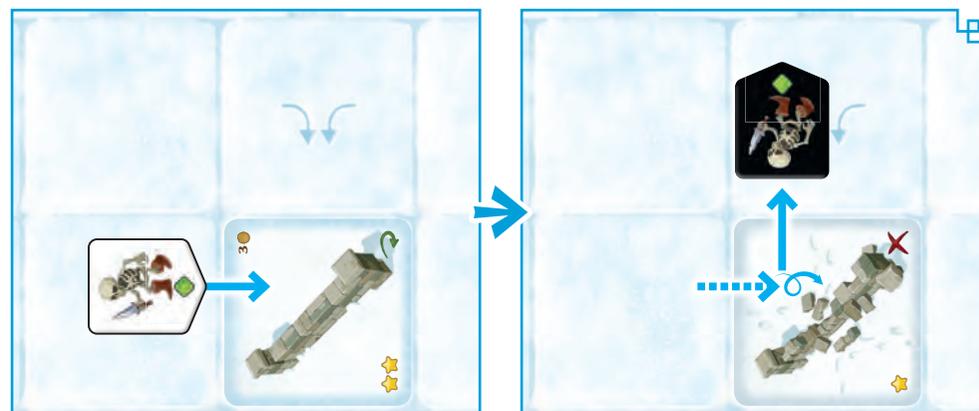
Der Übersichtsmarker auf der Spielhilfe ist sehr praktisch, um zu erkennen, welche Seite der Skelette am Ende der Phase sichtbar sein muss. **Dreht den Marker am Anfang dieser Phase um!**



Die Richtungspfeile auf dem Spielplan zeigen an, dass die Skelette vom Turm oder dem Dorf angezogen werden. Diese Anziehungskraft gilt nur für Skelette, die sich in Pfeilrichtung bewegen, niemals aber für Skelette, die aus anderen Richtungen kommen.



**Beispiel:** Dieses Skelett bewegt sich auf ein Feld mit Richtungspfeilen und muss diesen folgen, da seine Bewegung in der Richtung eines der Pfeile erfolgte.



**Beispiel:** Dieses Skelett wird von einer Falle abgelenkt und bewegt sich auf ein Feld mit Richtungspfeilen. Sie haben jedoch keinen Effekt, da die Bewegung nicht in Richtung eines der Pfeile erfolgte.

**Tipp:** Sind mehrere Skelette auf einem Feld und bewegen sich in die gleiche Richtung, könnt ihr sie stapeln, auch wenn sie unterschiedliche Symbole haben.



**Beispiel:** Diese 4 Skelette gehen in die gleiche Richtung, ihr könnt sie also stapeln.

# WAS PASSIERT, WENN ...

## ... ein Skelett meinen Plan durch einen Wald verlässt?



Wenn ein Skelett sich in einen Wald bewegt, geht es auf den Friedhof eines benachbarten Spielers:

-  Verschwindet das Skelett durch den Wald links, landet es direkt auf dem Friedhof eures linken Nachbarn.
-  Verschwindet das Skelett durch den Wald rechts, landet es direkt auf dem Friedhof eures rechten Nachbarn.
-  Verschwindet das Skelett durch den Wald oben, landet es direkt auf dem Friedhof eines beliebigen Gegners (ihr entscheidet). Verlassen euch mehrere Skelette gleichzeitig durch den oberen Wald, könnt ihr sie auch auf verschiedene Friedhöfe verteilen.

Wichtiger Hinweis: **In einem 2-Spieler-Spiel** landen alle Skelette, die euren Spielplan verlassen (links, rechts oder oben) auf dem Friedhof eures Gegners.

## ... ein Skelett meinen Spielplan unten verlässt?

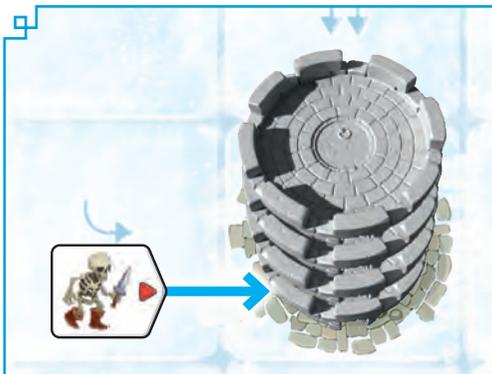


Verlässt ein Skelett euren Spielplan unten, hat es das Dorf erreicht. Es brennt eines der Häuser nieder – **welches ist egal** – das ihr dann auf die zerstörte Seite wendet. Das Skelett kommt zurück in den Beutel.

**Jedes** Skelett, das ein Dorf betritt, zerstört ein Haus.

Ist euer letztes Haus zerstört, endet das Spiel am Ende der Skelett-Bewegungsphase.

## ... ein Skelett meinen Turm betritt?



Beendet ein Skelett seinen Zug auf dem Feld mit eurem Turm, wird eine der Ebenen zerstört. Nehmt die Turmebene aus dem Spiel und steckt das Skelett zurück in den Beutel.

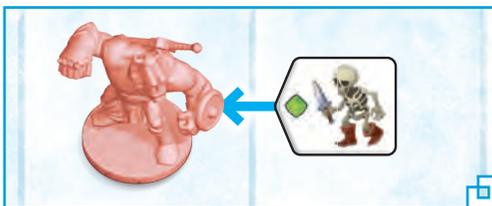
**Jedes** Skelett, das euren Turm betritt, zerstört eine Ebene.

Ist die letzte Ebene eures Turms zerstört, endet das Spiel am Ende der Skelett-Bewegungsphase.

**WICHTIG**

**Ist euer Held auf eurem Turm, hat er *keinen Einfluss* auf die Skelette, die diesen betreten! Jedes von ihnen zerstört eine Turmebene.**

## ... ein Skelett sich zu meinem Helden bewegt (außerhalb des Turms)?



Das Skelett wird sofort durch euren Helden zerstört. Es löst keine Falle auf diesem Feld aus und beschädigt auch keine. Auch ein Schatz, den euer Held womöglich auf dem Feld beschützt hat, wird nicht gestohlen. Das Skelett kommt zurück in den Beutel.

## ... ein Skelett sich auf eine Falle bewegt?



Die Falle bewirkt ihren Effekt bei **allen** Skeletten, die sie während einer einzelnen Skelett-Bewegungsphase auslösen, auch wenn diese von unterschiedlichen Feldern kommen.

Nachdem alle Skelette bewegt wurden, erkennt ihr am Symbol in der Ecke der Falle, was zu tun ist:

-  Die Falle ist jetzt beschädigt. Dreht sie auf die beschädigte Seite.
-  Die Falle ist jetzt zerstört. Nehmt sie aus dem Spiel (sie kommt zurück in die Schachtel).

# ÜBERSICHT DER FALLEN UND EFFEKTE



## Mauer

Betreten Skelette ein Feld mit einer Mauer, ändern sie ihre Richtung um 90°, als ob sie von der diagonalen Mauer abgeprallt wären, und gehen ein Feld weiter (sie bleiben nicht auf der Mauer). Wenn ihr die Mauer auf die beschädigte Seite dreht, muss ihre Ausrichtung beibehalten werden.



**Beispiel:** Zwei Skelette bewegen sich auf eine Mauer und ändern ihre Richtung, als wären sie um 90° abgeprallt. Dann bewegen sie sich sofort ein Feld weiter. Die Mauer, die intakt war, wurde benutzt und ist nun beschädigt (umdrehen).



## Katapult

Alle Skelette, die sich in der Skelett-Bewegungsphase auf ein Feld mit Katapult bewegen, werden sofort auf den Friedhof genau eines Gegners eurer Wahl geschleudert.



## Schatz

Wird ein Schatz platziert, drehen sich alle Skelette, die orthogonal benachbart sind, **sofort** zu diesem um.

Dies gilt auch bei der Bewegung: Beenden Skelette ihre Bewegung auf einem Feld, das orthogonal an einen Schatz angrenzt, drehen sie sich zum Schatz. Der Reiz des Schatzes ist sogar stärker als alle Richtungspfeile auf dem Spielfeld und andere Falleneffekte.

Haben sich alle Skelette bewegt und mindestens eines davon ist auf dem Feld mit dem Schatz (und der Held ist nicht dort, um ihn zu beschützen), wird der Schatz gestohlen und aus dem Spiel genommen. Die diebischen Skelette bleiben auf dem Spielfeld und werden nicht neu ausgerichtet, auch wenn unter dem Schatz Richtungspfeile zum Vorschein kommen. Ihr erhaltet einen Schatz niemals zurück, er kann nur einmal gestohlen werden.

**Beispiel:** Drei Skelette sind gefährlich nah an eurem Turm. Ihr entscheidet euch, den Schatz zu opfern, um sie abzulenken, und platziert ihn neben ihnen. Sie drehen sich sofort zum Schatz um. Bei ihrer Bewegung gehen sie zum Schatz, der dann aus dem Spiel kommt. Die Gefahr ist erst mal abgewendet!



## Drache

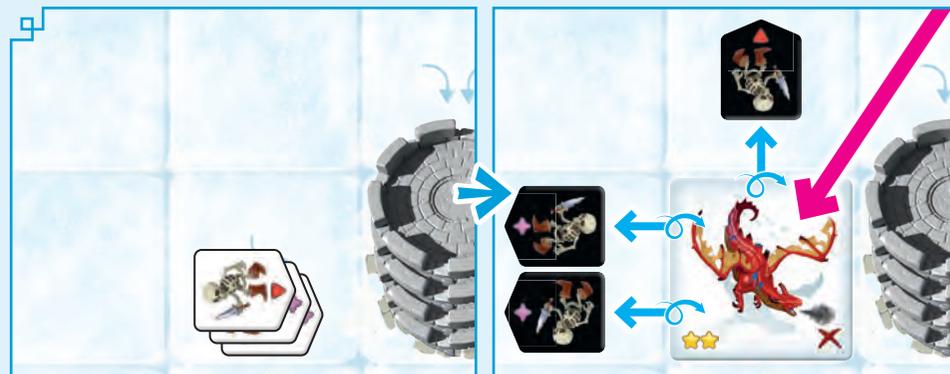
Betreten Skelette ein Feld mit dem Drachen, bewegt ihr sie auf orthogonal benachbarte Felder eurer Wahl. Da die Skelette vor dem Drachen fliehen, zeigen ihre Spitzen von diesem weg. Ist der Wald neben dem Drachen, könnt ihr die Skelette sogar auf die Friedhöfe der Gegner rennen lassen.



**Beispiel:** Drei Skelette müssen sich zum Drachen bewegen. Sie werden sofort auf beliebige zum Drachen orthogonal benachbarte Felder verschleucht und ihre Spitzen zeigen vom Drachen weg. Da der Drache benutzt wurde, ist er nun beschädigt (umdrehen).

### SPEZIALEFFEKT!

Während der Phase, in der ihr eine Falle setzt oder aufnehmt, könnt ihr den Drachen auf einem Feld mit Skeletten landen lassen. Im Grundspiel von *Bad Bones*, ist das die einzige Falle, die auf diese Weise ins Spiel kommen kann. Der Drache wird dann sofort auf die **beschädigte Seite** umgedreht und die Skelette von dem Feld verschleucht und umgedreht.



**Beispiel:** Drei Skelette sind kurz davor, den Turm anzugreifen. Ihr platziert den Drachen auf ihrem Feld und verschleucht sie auf beliebige orthogonal benachbarte Felder (ihr entscheidet). Der Drache wurde benutzt und ist nun beschädigt (umdrehen). Die Skelette werden umgedreht, da sie schon durch den Drachen bewegt wurden. Sie gehen in der Skelett-Bewegungsphase nicht weiter, da sie sich schon bewegt haben.

### ACHTUNG!

Wenn der Drache in der Fallenphase seinen Spezialeffekt einsetzt und sich in der Skelett-Bewegungsphase weitere Skelette auf sein Feld bewegen, fliehen auch diese vor dem Drachen. Der Drache, der nun zweimal hintereinander benutzt wurde, ist jedoch nun tot und kommt aus dem Spiel.

## 4 NEUE SKELETTE ERSCHEINEN

Zieht zufällig **3 Skelette** aus dem Beutel und setzt sie auf euren Friedhof.

Platziert anschließend **alle** Skelette auf eurem Friedhof (die drei gerade gezogenen und die von euren Gegnern geschickten) so in euren Wäldern wie schon beim Spielaufbau:

- ☠ Ihre Abbildung steht aufrecht zu euch.
- ☠ Sie kommen auf das passende Symbol.
- ☠ Die Spitze zeigt zu den Spielfeldern des Plans.
- ☠ Der Übersichtsmarker auf der Spielhilfe zeigt an, ob die weiße oder schwarze Seite oben ist, so dass alle Skelette auf dem Tisch die gleiche Farbe haben.

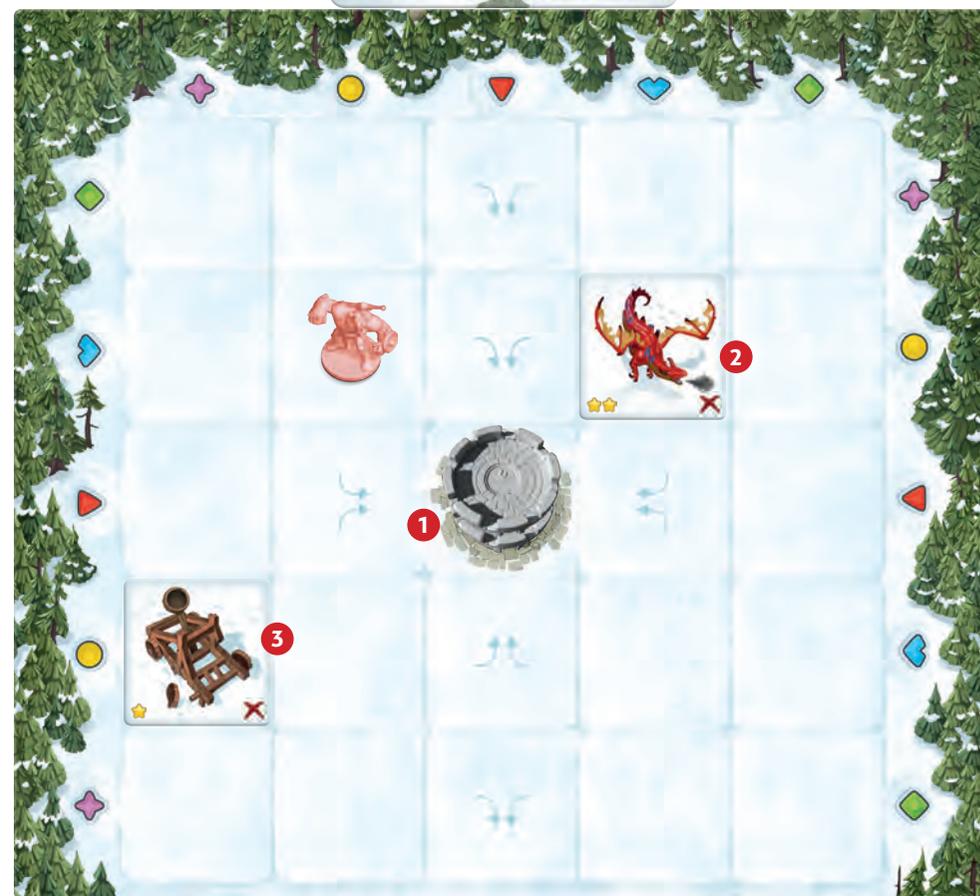
Die Skelette, die gerade im Wald erschienen sind, sind noch nicht auf Feldern eures Spielplans. Sie betreten ihn in der Skelett-Bewegungsphase der nächsten Runde.



## SPIELENDE

Wird mindestens ein Spieler ausgeschaltet (Turm oder Dorf sind komplett zerstört), endet das Spiel am Ende der aktuellen Runde. **Nur die Spieler, die nicht ausgeschaltet wurden**, zählen folgendermaßen ihre Punkte:

- ☠ **1 Punkt pro sichtbarem Stern auf den Fallen in eurem Vorrat**, die alle als intakt gelten.
- ☠ **1 Punkt pro sichtbarem Stern auf den Fallen auf eurem Spielplan.**
- ☠ **4 Punkte pro Ebene eures Turms**, die noch im Spiel ist.
- ☠ **3 Punkte pro intaktem Haus** in eurem Dorf.



**Wertungsbeispiel:** Da weder euer Turm noch euer Dorf komplett zerstört wurden, nehmt ihr an der Schlusswertung teil. Ihr erhaltet **8 Pkt.** für euren Turm **1** (2 Ebenen × 4 Punkte), **2 Pkt.** für euren verwundeten Drachen **2**, **1 Pkt.** für euer beschädigtes Katapult **3**, **6 Pkt.** für euer Dorf **4** (2 Häuser × 3 Punkte) und **2 Pkt.** für eure Mauer **5** – eure einzige intakte Falle in eurem Vorrat. **Insgesamt: 19 Punkte.**

Zerstörte Elemente (Turmebenen, aus dem Spiel genommene Fallen, verbrannte Häuser) bringen keine Punkte.

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel.

Im Falle eines Gleichstands gewinnt der daran beteiligte Spieler mit dem höheren Turm. Herrscht hier immer noch Gleichstand, teilen sich die Spieler den Sieg.

# SOLO-VERSION

In dieser Spielversion könnt ihr eure Leistung immer weiter verbessern und neue Kombinationen aus Fallen und Waffen ausprobieren. Baut das Spiel entsprechend der gewünschten Spielversion auf (Grundspiel oder erweitert). Bei der Solo-Version müsst ihr folgende Änderungen berücksichtigen:

## SPIELAUFBAU

Identisch zum Grundspiel mit den folgenden Ausnahmen:

- ☠️ Ihr habt nur 1 Haus und 1 Turmebene.
- ☠️ Nutzt die Rückseite der Spielhilfe (grün umrandet).
- ☠️ Nutzt den Rundenmarker.

## SPIELVERLAUF

Alle Skelette, die euer Spielbrett verlassen, kommen sofort auf euren Friedhof (es kommen trotzdem jede Runde 3 neue Skelette dazu).

## SPIELZIEL

**Ihr habt verloren**, wenn euer Turm oder Haus zerstört wurde.

**Ihr habt gewonnen**, wenn euer Turm und Haus nach 10 vollständigen Runden noch intakt sind, auch wenn sich noch Skelette auf dem Spielplan befinden.

**Um heldenhaft zu gewinnen**, fügt ihr am Ende der 10. Runde in Phase 4 keine drei neuen Skelette mehr hinzu und setzt das Spiel fort, bis ihr alle Skelette auf eurem Spielplan und Friedhof ausgeschaltet habt.

Ihr könnt die Schwierigkeit anpassen, indem ihr die Anzahl der Runden von 10 verringert oder erhöht.



Auf der (grün umrandeten) Rückseite der Spielhilfe des Grundspiels seht ihr, dass ihr einen zusätzlichen Schritt (V) ausführen müsst, bei dem ihr den Rundenmarker auf der entsprechenden Tafel vorrückt.



AUTOR  
**David FLIES**

COVER-GRAFIK  
**Oliver MOOTOO**

SPIELGRAFIK  
**Aoulad & Alexander BRICK**  
WAFFEN- UND SKELETTANFÜHRER-GRAFIK  
**Alexander BRICK**

INFOGRAFIK  
**Marie OOMS**

ENTWICKLUNG  
**Case Départ**

PROJEKTMANAGEMENT  
**Didier DELHEZ**

ÜBERSETZER  
**Frank THURO**

**DER AUTOR** dankt Hélène Flies (seiner Tochter und größten Inspirationsquelle), Aureore Dacosse, Stéphan Patte, Nicolas Martiny, Nicolas Billen und Sébastien Lemmens.

**DER HERAUSGEBER** dankt David für seine Geduld in den vier langen Jahren der Entwicklung, den unzähligen Spieltestern bei Table Food & Games, Case Départ und auf verschiedenen Festivals und ganz besonders Adrien, den beiden Bernards, Jonathan und Sébastien für das intensive Testen. Ein großer Dank auch unserem fantastischen Demo-Team bei den Internationalen Spieltagen SPIEL '17 in Essen.

Sit Down! rue Sanson 4, 5310 Longchamps, Belgien  
[info@sitdown-games.com](mailto:info@sitdown-games.com) [www.sitdown-games.com](http://www.sitdown-games.com)

Ein Spiel von Sit Down!, publiziert von Megalopole. © Megalopole, 2018. Alle Rechte vorbehalten. • Dieses Spiel kann nur zur privaten Freizeitgestaltung genutzt werden. • **ACHTUNG!** Nicht geeignet für Kinder unter 36 Monaten. Dieses Spiel enthält Kleinteile, welche inhaliert oder verschluckt werden könnten. Bitte diese Information aufheben. • Der Inhalt kann von den Darstellungen auf der Packung abweichen. • Ohne schriftliche Genehmigung durch Megalopole ist jegliche Reproduktion dieses Spiels (in Teilen oder komplett) verboten.