

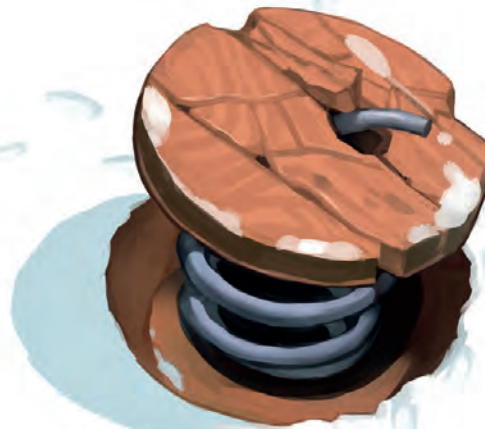
SPELREGELS

B

Lees dit niet alvorens het
basisspel gespeeld te hebben!



BAD BONES



 David Flies
 Alexander Brick,
Aoulad, Oliver Mootoo

 1-6
 30'
 8+

GEAVANCEERDE VERSIE + COÖPERATIEVE VERSIE + HOOFDSKELETTEN

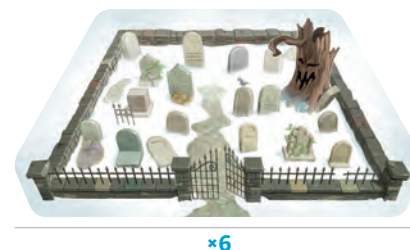
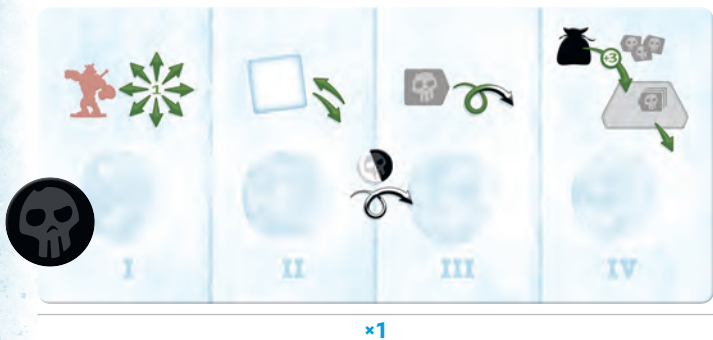
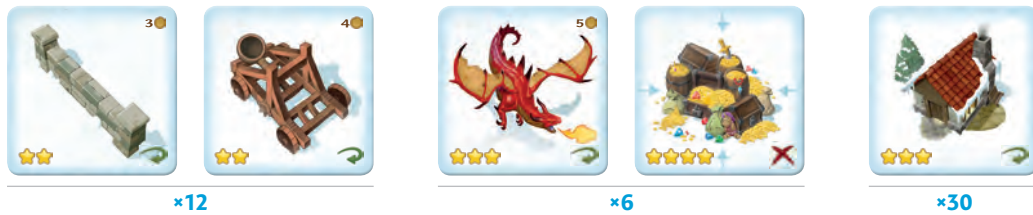
Aangezien je enkele sessies van het basisspel achter de kiezen hebt,
is het de hoogste tijd om je favoriete verdedigingsmechanismen te kiezen
en een persoonlijke strategie te creëren op basis van nieuwe vallen.

Opgelet!

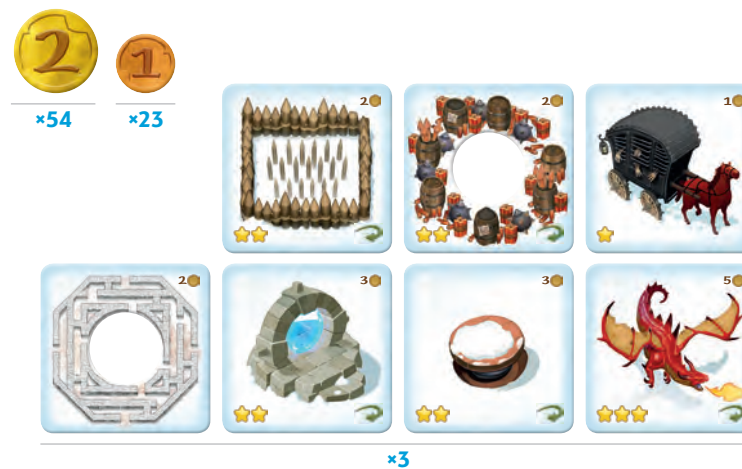
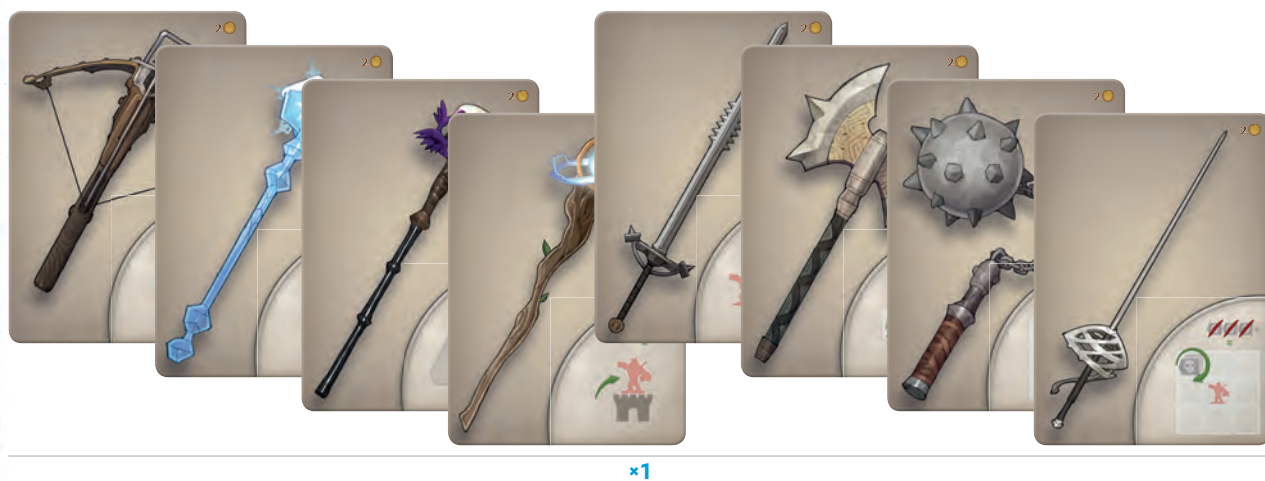
Lees niet verder als je het basisspel nog niet beheerst.
Je hoeft niet alle volgende versies te lezen.
Kies er één en probeer ze uit!

SPELONDERDELEN LUST

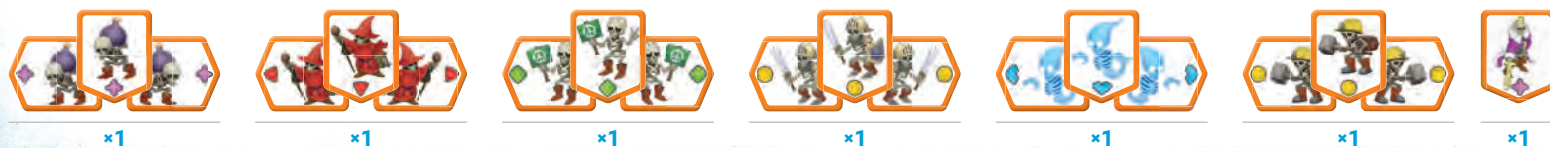
SPELONDERDELEN VOOR HET BASISPEL



EXTRA SPELONDERDELEN VOOR DE GEAVANCEERDE VERSIE



HOOFDSKELETEN



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 schattegelt 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 klokgewijs, 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 klokgewijs en tegen de klok, tot iedereen zijn 20 munten (1 2) heeft gepend.
- ☠ 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.



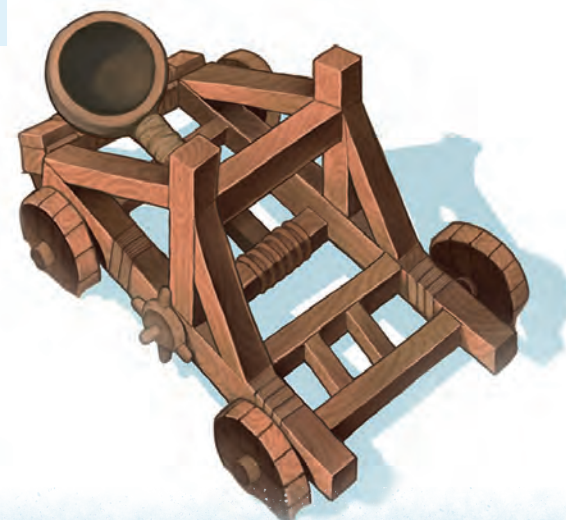
Lijkwagen (onverwoestbaar)

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)

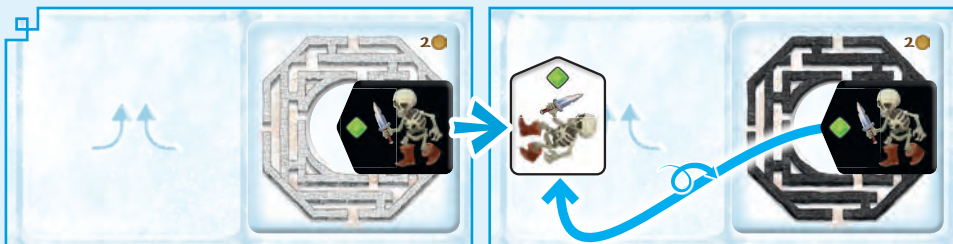
Het labyrinth is een val die skeletten kan ophouden.

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.

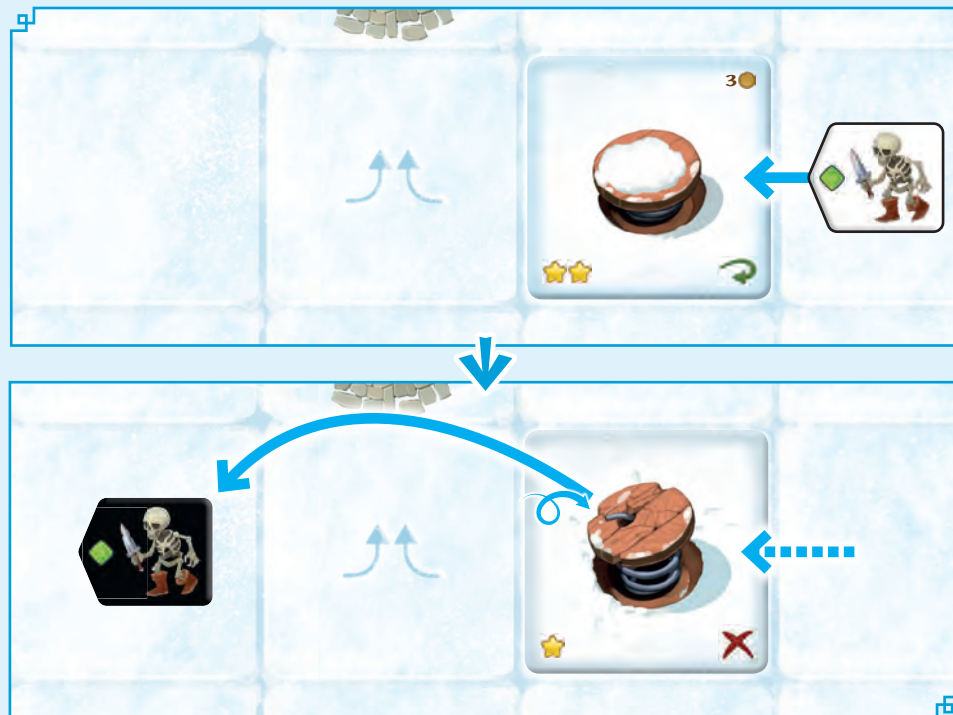


Springveer

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.



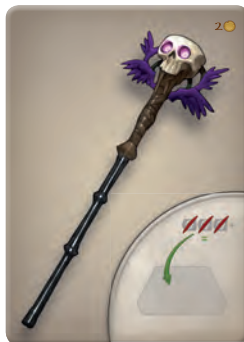
Kruisboog

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 vernietigd; 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) verplaats 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.

ACHTERKANT 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:

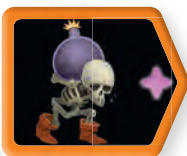
- De teleportatiestaaf kan jouw held verplaatsen naar een toren die nog intact is, maar niet naar een vernietigde toren.
- Het team heeft slechts 12 munten om te spenderen. Het winkelen in de algemene voorraad gebeurt coöperatief in plaats van om beurten.

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!

