

SPIELANLEITUNG

A

Bitte zuerst lesen!



BAD BONES



Ein Tower-Defense-Spiel für 1-6 mutige Recken ab 8 Jahren von David Flies

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! Ihr seid auf euch allein gestellt. Ihr erbaut Mauern, stellt Fallen auf, lasst den Drachen frei, setzt Magie ein und wagt euch sogar an die Schätze eures Reiches.

Eure beste Waffe ist dabei 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 Anleitung von Bad Bones bestehen aus zwei Teilen (A und B). In diesem Teil wird das Grundspiel erklärt. In Teil B findet ihr nicht nur eine Auflistung des enthaltenen Spielmaterials, sondern auch optionale Zusatzregeln, die neue Elemente und Strategien ins Spiel bringen. Wir empfehlen euch, erst ein paarmal das Grundspiel zu spielen, bevor ihr Zusatzregeln hinzufügt.

SPIELAUFBAU

Legt Folgendes in die Tischmitte:

- 1 Beutel **1** mit den 180 Skelett-Plättchen (je 12 Skelette von 15 unterschiedlichen Arten) darin. Lasst die 19 Anführer (die Plättchen mit dem orangen Rand) in der Schachtel. Ihr braucht sie für das Grundspiel nicht.
- 1 Spielhilfe **2** mit 1 Übersichtsmarker **3** darauf. (Die weiße Seite des Übersichtsmarkers soll nach oben zeigen)

Nehmt euch jeweils:

- 1 Spielplan **4**. Legt ihn so vor euch, dass die Seite mit dem einen Turm oben liegt.
- 1 Friedhofstafel **5**
- 5 Haus-Plättchen. Legt sie nebeneinander unter euren Spielplan. Zusammen bilden sie euer Dorf **6**.
- 6 Fallen-Plättchen **7** (2 Mauern, 2 Katapulte, 1 Drache und 1 Schatz. Dies ist euer Vorrat an intakten Fallen. Legt sie einfach neben euren Spielplan.



DEIN SPIELBEREICH

- 4 Turmebenen. Stapelt sie und stellt diesen Turm **8** auf das mittlere Feld eures Spielplans.
- 1 Heldenfigur. Stellt sie oben auf euren Turm **9**.

- Zieht nun jeweils so lange Skelette aus dem Beutel, bis ihr je 1 der Symbole     habt. Werft alle Skelette, die ihr nicht braucht, sofort wieder in den Beutel zurück. Legt die gezogenen Skelette mit der weißen Seite nach oben in den Wald auf eurem Spielplan neben ihr Symbol. Ihre Abbildung muss dabei aus eurer Sicht aufrecht stehen. Legt sie also, je nach Art, links, oben oder rechts an den Rand eures Spielplans in den Wald. Die Spitze des Plättchens muss zu den Spielfeldern eures Plans hin zeigen.



Beispiel: Alle Spitzen der Skelettplättchen zeigen korrekt in Richtung der Spielfelder. Das grüne und das lila Skelett stehen aus deiner Perspektive aufrecht. Das blaue Skelett liegt jedoch. Es muss oben (nicht links) in den Wald gelegt werden. Ein rotes Skelett erhältst du beim Spielaufbau gar nicht!

SKELETTE KOMMEN INS SPIEL

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

VERWENDET DIE RICHTIGE SEITE!

Die Spielpläne und die Spielhilfe sind beidseitig bedruckt. Benutzt unbedingt die Seiten, die hier genannt und gezeigt sind. Die andere Seite wird nur in der kooperativen Variante (siehe Anleitung B) verwendet.

Lasst alles weitere Spielmaterial in der Schachtel. Ihr braucht es für das Grundspiel nicht.

Ersatzteilservice:

Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns: <https://www.pegasus.de/ersatzteilservice> Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. Dein Pegasus-Spiele-Team.



SPIELVERLAUF

Das Spiel verläuft über mehrere Runden, die aus je 4 Phasen bestehen:

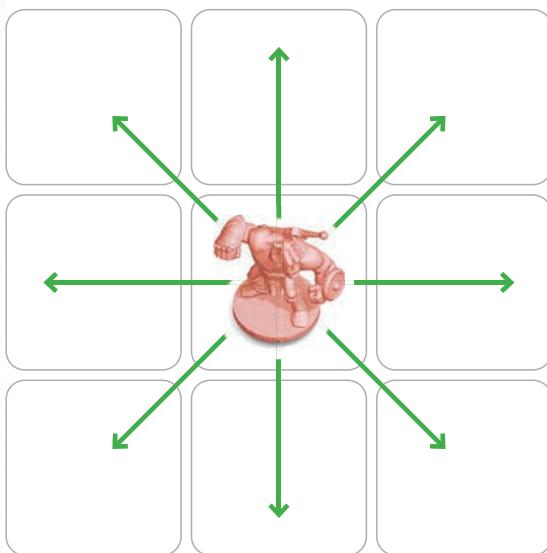
- I. Den Helden bewegen
- II. 1 Falle platzieren oder aufnehmen
- III. Die Skelette bewegen
- IV. Neue Skelette platzieren

Die 4 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.

Auf der Spielhilfe könnt ihr jederzeit nachvollziehen, in welcher Phase ihr euch gerade befindet.

Das Spiel endet, wenn nach dem Bewegen der Skelette mindestens 1 Person ausgeschieden ist.

I DEN HELDEN BEWEGEN



Bewegt jeweils euren Helden auf ein Feld, das orthogonal oder diagonal an seine aktuelle Position angrenzt. Euer Held darf **nicht** stehenbleiben.

Euer Held darf die 25 Felder eures Spielplans nicht verlassen.

Wenn sich auf dem Feld etwas befindet, stellt ihn einfach obendrauf. Er ist kräftig genug dafür.

Bewegt sich euer Held auf ein Feld mit 1 oder mehr Skeletten, werden diese zerstört. Legt sie einfach in den Beutel zurück. Die Biester sind unsterblich und tauchen früher oder später wieder auf.

Bewegt sich euer Held auf ein Feld mit einer Falle, wird ihr Effekt **nicht** ausgelöst. So dumm ist er nun auch wieder nicht!

Schiebt den Übersichtsmarker auf der Spielhilfe auf die nächste Phase.

II 1 FALLE PLATZIEREN ODER AUFNEHMEN

Ihr könnt Fallen auf euren Spielplan legen, um die Skelette zu bewegen oder ihre Richtung zu ändern. Alle Fallenplättchen (außer dem Schatz) zeigen auf der Vorderseite die **intakte Falle** (die noch nicht von Skeletten ausgelöst wurde) und auf der Rückseite die **beschädigte Falle** (die von einem oder mehreren Skeletten ausgelöst wurde).

Führt genau 1 der folgenden Aktionen aus:

- 1 Falle platzieren
- 1 Falle aufnehmen
- Passen

Eine Übersicht der Fallen und ihrer Effekte findet ihr auf Seite 6.

Hinweis: Die Zahl und das Symbol in der oberen rechten Ecke der Fallen-Plättchen wird im Grundspiel **nicht verwendet**.

1 Falle platzieren

Wählt 1 Falle in eurem Vorrat und legt sie mit der intakten Seite nach oben in beliebiger Ausrichtung auf eines der Felder eures Spielplans, auf dem sich **weder eine Falle, noch euer Turm, noch Skelette** befinden (sofern bei der Falle nicht anders angegeben). Bloß nicht ins Dorf, sonst stolpert noch einer der Tölpel hinein ... und auch nicht in den Wald – wegen der Tiere.

Ihr dürft die Falle auf das Feld eures Helden legen, solange er nicht auf dem Turm steht. Stellt den Helden einfach darauf.

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

1 Falle aufnehmen

Nehmt 1 Falle von eurem Spielplan auf und legt sie mit der intakten Seite nach oben in eurem Vorrat.

Ihr dürft eine Falle aufnehmen, die unter eurem Helden liegt. Ihr dürft sowohl intakte als auch beschädigte Fallen aufnehmen. Da die Falle nun wieder in eurem Vorrat liegt, dürft ihr sie in einer späteren Runde erneut einsetzen. Hehehe! (← diabolisches Lachen)

Passen

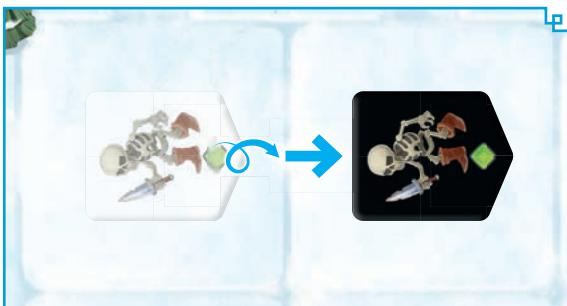
Tut nichts. Atmet einmal tief ein ... und wieder aus.

Schiebt danach den Übersichtsmarker auf der Spielhilfe auf die nächste Phase und **dreht ihn um**. Ihr werdet gleich sehen, warum.



III DIE SKELETTE BEWEGEN

Bewegt **alle Skelette** auf eurem Spielplan **1 Feld** in Richtung ihrer Spitze weiter und **dreht sie auf die Rückseite**. Das ist wichtig. Seid deshalb sehr achtsam. Skelette verzeihen nie ...



Ihr entscheidet selbst, in welcher Reihenfolge ihr eure Skelette bewegt.

Durch das Umdrehen könnt ihr 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 (oder umgekehrt).

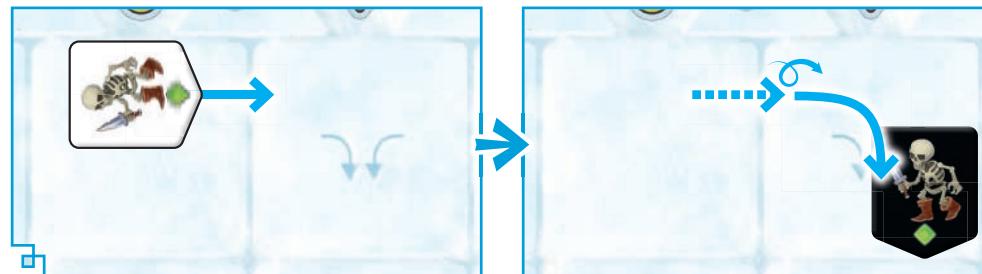


Am Ende der Phase muss also bei **allen Skeletten auf allen Spielplänen** die gleiche Farbe oben sein. So seht ihr also immer direkt, ob jemand geschlafen und vergessen hat, Skelette zu bewegen.

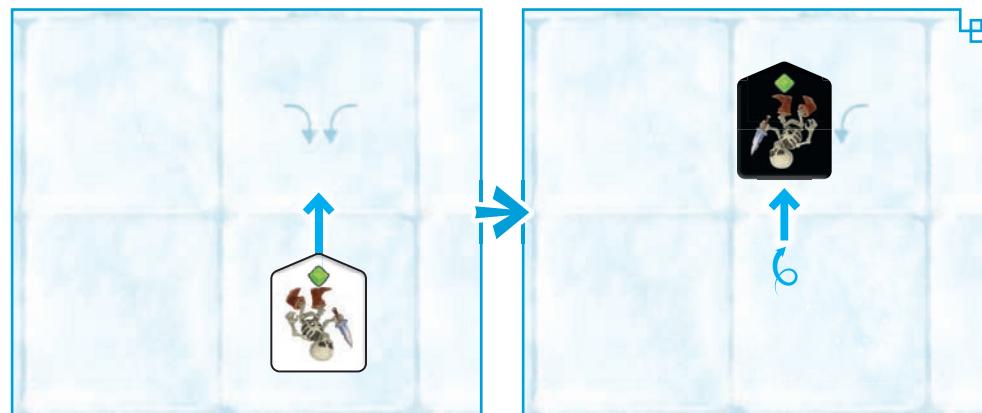
Der Übersichtsmarker auf der Spielhilfe zeigt euch, welche Seite der Skelette am Ende dieser Phase oben sein muss. **Deshalb habt ihr den Marker vor dieser Phase umgedreht.**



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. Bewegt sich ein Skelett bei seiner regulären Bewegung (durch Fallen ausgelöste Effekte zählen also nicht) in Pfeilrichtung auf ein Feld mit einem Richtungspfeil, wird es sofort, wie auf dem Pfeil gezeigt, gedreht. (Also um 90° nach links oder rechts.) Ganz schön komplizierter Satz, nicht wahr? Deshalb sind hier 2 Beispiele:



Beispiel: Dieses Skelett bewegt sich auf ein Feld mit Richtungspfeilen und wird um 90° nach rechts gedreht, da seine Bewegung in der Richtung eines der Pfeile erfolgte. Danach wird es auf die Rückseite gedreht.



Beispiel: Dieses Skelett bewegt sich ebenfalls auf ein Feld mit Richtungspfeilen. Sie haben jedoch keinen Effekt, da die Bewegung nicht in Richtung eines der Pfeile erfolgte. Danach wird das Skelett auf die Rückseite gedreht.

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



Beispiel: Diese 4 Skelette bewegen sich in die gleiche Richtung, du darfst sie also stapeln.

Schiebt zuletzt den Übersichtsmarker auf der Spielhilfe auf die nächste Phase.

WAS PASSIERT, WENN ...

... ein Skelett meinen Spielplan verlässt und sich in einen Wald bewegt?



Bewegt sich ein Skelett in einen deiner Wälder (egal wann und warum), lege es auf einen benachbarten Friedhof:

- ☠ Bewegt sich das Skelett in den Wald links, lege es sofort auf den Friedhof links von dir.
- ☠ Bewegt sich das Skelett in den Wald rechts, lege es sofort auf den Friedhof rechts von dir.
- ☠ Bewegt sich das Skelett in den Wald oben, lege es sofort auf einen Friedhof deiner Wahl, aber nicht deinen. (Die stehen nämlich später wieder auf und kämpfen weiter!) Bewegen sich mehrere Skelette gleichzeitig in den oberen Wald, darfst du sie auch auf verschiedene Friedhöfe verteilen.

Lege die Skelette im Spiel zu zweit immer in den gegnerischen Friedhof, egal in welchen Wald sie sich bewegen.

... ein Skelett meinen Spielplan unten verlässt?

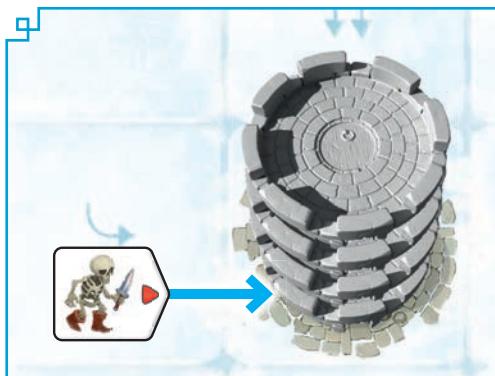


Verlässt ein Skelett deinen Spielplan unten, erreicht es dein Dorf. Das ist ziemlich schlecht! Es brennt eines der Häuser nieder: Wähle 1 der nicht zerstörten Häuser und drehe es auf die Rückseite. Es ist jetzt zerstört. Lege das Skelett sofort in den Beutel zurück. Rache!

Jedes Skelett, das ein Dorf betritt, zerstört also 1 Haus.

Wurde dadurch dein letztes Haus zerstört, endet das Spiel nach der Phase „Die Skelette bewegen“

... ein Skelett meinen Turm betritt?



Bewegt sich ein Skelett auf das Feld mit deinem Turm, wird 1 der Ebenen zerstört. Nimm 1 der Turmebenen aus dem Spiel und lege sie in die Schachtel zurück. Sie ist kaputt und kommt nicht wieder. Lege das Skelett zurück in den Beutel.

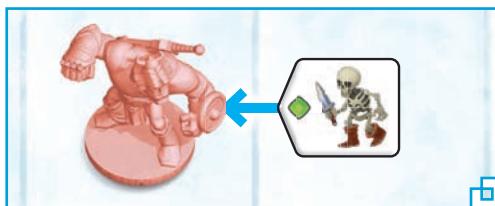
Jedes Skelett, das deinen Turm betritt, zerstört also 1 Ebene.

Wurde dadurch die letzte Ebene deines Turms zerstört, endet das Spiel nach der Phase „Die Skelette bewegen“

WICHTIG

Befindet sich dein Held auf deinem Turm, hat er *keinen Einfluss* auf die Skelette, die diesen betreten! Jedes von ihnen zerstört trotzdem 1 Turmebene.

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



Das Skelett wird sofort durch deinen Helden zerstört. Hahaha! (← erfolgreiches Lachen)

Befindet sich auf diesem Feld eine Falle, wird sie **nicht** ausgelöst. (Auch der Schatz wird nicht gestohlen, siehe unten.) Lege das Skelett wie gewohnt zurück in den Beutel.

... ein Skelett sich auf ein Feld mit einer Falle bewegt?



Bewegen sich 1 oder mehrere Skelette auf ein Feld mit einer deiner Fallen, so wird sie **ausgelöst**. Alle Skelette, die sich in dieser Phase darauf bewegen, sind von ihrem Effekt betroffen.

Die Skelette sind also ... in die Falle gegangen!

Prüfe am Ende der Phase, in der die Falle ausgelöst wurde (normalerweise in der Phase „Die Skelette bewegen“), anhand des Symbols in der unteren rechten Ecke der Falle, was damit passiert:

- ↻ Die Falle wird beschädigt. Drehe sie auf die Rückseite. Sie kann später erneut ausgelöst werden. Um sie zu „reparieren“, musst du sie in Phase II aufnehmen.
- ✗ Die Falle wird zerstört. Lege sie in die Schachtel zurück. Sie kann in diesem Spiel nicht erneut verwendet werden.

ÜBERSICHT DER FALLEN UND EFFEKTE



Mauer

Bewegen sich Skelette auf ein Feld mit einer Mauer, ändern sie ihre Richtung um 90°, als ob sie von der diagonalen Mauer abgeprallt wären, und bewegen sich 1 Feld weiter. Sie bleiben also nie auf der Mauer stehen. Dabei werden die Skelette ggf. direkt in den Wald bewegt. (Und tschüß!). Wird die Mauer auf die Rückseite gedreht, muss ihre Ausrichtung beibehalten werden.



Beispiel: 2 Skelette bewegen sich auf eine Mauer und ändern ihre Richtung, als wären sie um 90° abgeprallt. Dann bewegen sie sich sofort 1 Feld weiter und werden wie gewohnt umgedreht. Da die Falle ausgelöst wurde, wird sie am Ende der Phase umgedreht (beschädigt).



Katapult

Bewegen sich Skelette auf ein Feld mit Katapult, werden sie am Ende der Phase auf 1 Friedhof eurer Wahl (aber nicht euren eigenen) geschleudert (gelegt). Wird mehr als 1 deiner Katapulte ausgelöst, darfst du für jedes Katapult einen anderen Friedhof wählen.



Schatz

Sofort wenn ihr den Schatz auf ein Feld legt, drehen sich alle Skelette, die orthogonal benachbart sind, zu diesem um. (Dreht sie also so, dass ihre Spitze in Richtung des Schatzes zeigt.)

Bewegen sich Skelette auf ein Feld, das orthogonal an einen Schatz angrenzt, drehen sie sich sofort zum Schatz um. Der Reiz des Schatzes ist sogar so stark, dass sie selbst Richtungspfeile nicht mehr beachten.

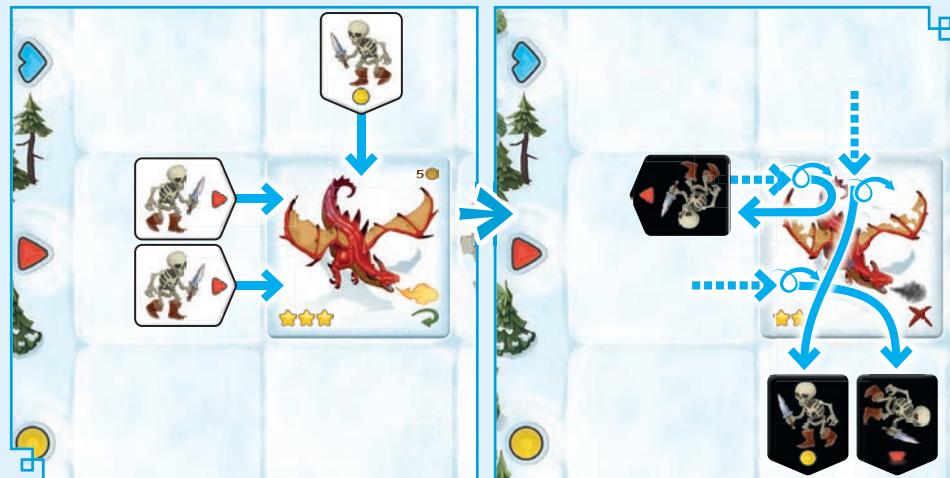
Befindet sich am Ende einer Phase mindestens 1 Skelett auf dem Feld mit dem Schatz, wird der Schatz abgelegt (wie vom Symbol unten rechts auf dem Schatz angezeigt.) Die Skelette stehlen den Schatz und nehmen ihn mit. Die diebischen Skelette bleiben auf dem Spielfeld und werden **nicht** neu ausgerichtet, auch wenn unter dem Schatz Richtungspfeile zum Vorschein kommen. Ihr erhaltet den Schatz niemals zurück, er kann nur einmal gestohlen werden.

Beispiel: 3 Skelette sind gefährlich nah an deinem Turm. Du entscheidest dich, den Schatz neben ihnen zu platzieren, um sie abzulenken. Sie drehen sich sofort zum Schatz um. Bei ihrer Bewegung gehen sie zum Schatz, der dann aus dem Spiel genommen wird. Der Schatz ist weg, aber die Gefahr ist erst mal abgewendet, da die Skelette jetzt nicht mehr auf deinen Turm zulaufen.



Drache

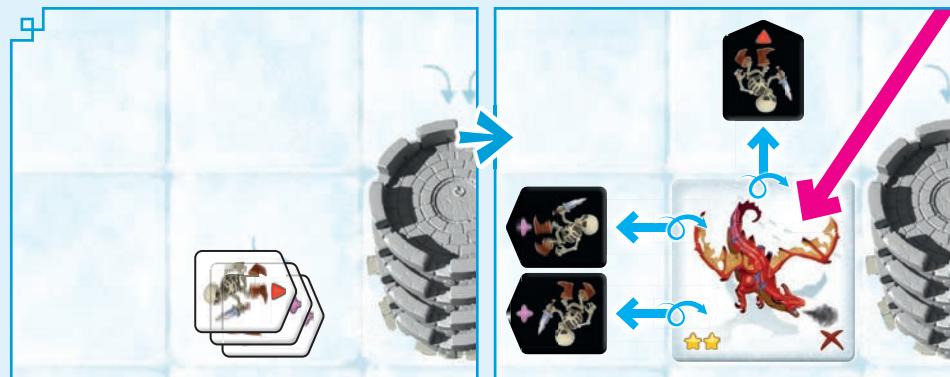
Befinden sich zu irgendeinem Zeitpunkt Skelette auf einem Feld mit einem Drachen, legt sie auf orthogonal benachbarte Felder eurer Wahl, so dass ihre Spitzen vom Drachen weg zeigen. Die Skelette fliehen vor dem Drachen. Dabei werden die Skelette ggf. auch in den Wald bewegt. Ihr dürft für jedes Skelett neu entscheiden, in welche Richtung es flieht.



Beispiel: 3 Skelette bewegen sich auf das Feld mit dem Drachen. Sie werden sofort auf orthogonal zum Drachen benachbarte Felder deiner Wahl verschleucht, so dass ihre Spitzen vom Drachen weg zeigen. Da die Falle ausgelöst wurde, wird sie am Ende der Phase auf die Rückseite gedreht (beschädigt).

SPEZIALEFFEKT!

In der II. Phase (1 Falle platzieren oder aufnehmen) dürft ihr den Drachen auf ein Feld legen, auf dem sich Skelette befinden. Im Grundspiel von Bad Bones, ist das die einzige Falle, die auf diese Weise gelegt werden darf. Der Drache wird dabei sofort wie oben beschrieben ausgelöst. Die Skelette werden also verschleucht. Dreht sie auf ihre Rückseite. Sie bewegen sich bei der Skelett-Bewegung dann nicht noch einmal. Der Drache wird am Ende der Phase auf die Rückseite gedreht.



Beispiel: 3 Skelette sind gefährlich nah an deinem Turm. (Schon wieder!) Du legst den Drachen auf ihr Feld und verschleuchst sie dabei auf orthogonal benachbarte Felder deiner Wahl. Die Skelette werden auf die Rückseite gedreht und bewegen sich in der Phase „Die Skelette bewegen“ nicht erneut. Da die Falle ausgelöst wurde, wird sie am Ende der Phase auf die Rückseite gedreht (beschädigt).

DENKT DARAN:

Wenn der Drache in der Phase „1 Falle platzieren oder aufnehmen“ seinen Spezialeffekt einsetzt und sich in der Phase „Die Skelette bewegen“ weitere Skelette auf sein Feld bewegen, werden auch diese vom Drachen verschleucht. Der Drache wird dann erneut ausgelöst und am Ende der Phase, wie üblich abgelegt. Drachen sind nunmal leider nicht unsterblich.

IV NEUE SKELETTE PLATZIEREN

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

Legt anschließend **alle** Skelette von eurem Friedhof (die 3 gerade gezogenen und die, die ggf. zuvor auf euren Friedhof gelegt wurden) so in eure Wälder, wie schon beim Spielaufbau beschrieben:

- ☠ Ihre Abbildung muss aus eurer Sicht aufrecht stehen.
- ☠ Sie liegen beim entsprechenden Symbol.
- ☠ Ihre Spitze zeigt zu den Feldern eures Spielplans.
- ☠ Der Übersichtsmarker auf der Spielhilfe zeigt an, welche Seite dabei oben liegen muss (schwarz oder weiß). Alle Skelette auf allen Spielplänen müssen die gleiche Farbe zeigen.

Die Skelette, die dabei in euren Wäldern „erscheinen“, sind noch nicht auf Feldern eures Spielplans. Sie betreten ihn in der Phase „Die Skelette bewegen“ der nächsten Runde.

Legt zuletzt den Übersichtsmarker auf der Spielhilfe auf Phase I (ohne ihn umzudrehen) und beginnt mit der nächsten Runde.



SPIELENDE

Wird der Turm und/oder das Dorf von 1 oder mehreren Spielern komplett zerstört (keine Ebenen bzw. keine intakten Häuser mehr vorhanden), endet das Spiel am Ende der Phase III („Die Skelette bewegen“) der aktuellen Runde. Alle, deren Dorf und/oder Turm vollständig zerstört wurden, scheidern aus dem Spiel aus und können nicht gewinnen. Alle, bei denen **weder Dorf noch Turm komplett zerstört** wurden, zählen folgendermaßen ihre Punkte:

- ☠ **1 Punkt pro sichtbarem Stern auf den Fallen in eurem Vorrat.**
- ☠ **1 Punkt pro sichtbarem Stern auf den Fallen auf eurem Spielplan.**
- ☠ **1 Punkte pro sichtbarem Stern auf euren intakten Häusern** in eurem Dorf.
- ☠ **4 Punkte pro Ebene eures Turms**, die nicht zerstört wurde, die also noch auf eurem Spielplan steht.

Zerstörte Turmebenen, Fallen und Häuser bringen keine Punkte.

Wer die meisten Punkte hat, gewinnt.



Wertungsbeispiel: Da weder dein Turm noch dein Dorf komplett zerstört wurden, darfst du deine Punkte zählen: Du erhältst **8 Punkte** für deinen Turm **1** (2 Ebenen × 4 Punkte), **2 Punkte** für deinen verwundeten Drachen **2**, **1 Punkt** für dein beschädigtes Katapult **3**, **6 Punkte** für die verbliebenen Häuser in deinem Dorf **4** (2 Häuser × 3 Punkte) und **2 Punkte** für deine Mauer **5** (die einzig intakte Falle in deinem Vorrat). **Insgesamt erhältst du 19 Punkte.**

Im Falle eines Gleichstands liegt von den Beteiligten vorne, wer noch den höheren Turm auf seinem Spielplan hat. Im Falle eines erneuten Gleichstandes teilen sich die Beteiligten die Position.

SOLO-MODUS

Baue das Spiel entsprechend der gewünschten Spielversion auf (Grundspiel oder mit Erweiterungsmodul, siehe Anleitung B). Beachte dabei die folgenden Änderungen:

ÄNDERUNGEN BEIM SPIELAUFBAU

- ☠ Du erhältst nur 1 Haus-Plättchen und 1 Turmebene.
- ☠ Drehe die Spielhilfe auf die Rückseite (grüner Rahmen).
- ☠ Lege die Rudentafel in die Tischmitte. Lege den Rundenmarker auf Feld 1 der Rudentafel.

ÄNDERUNGEN IM SPIELVERLAUF

- ☠ Lege alle Skelette, die sich von deinem Spielbrett in den Wald bewegen, sofort auf **deinen** Friedhof. Es gibt ja auch keinen anderen.
- ☠ Bewege den Übersichtsmarker auf der Spielhilfe am Ende von Phase IV auf die neue Phase V anstatt auf Phase I.
- ☠ Nach Phase IV folgt nun eine weitere Phase: V. Rundenmarker vorrücken. Bewege den Rundenmarker auf der Rudentafel auf das nächste Feld. Lege dann den Übersichtsmarker auf der Spielhilfe auf Phase I (ohne ihn umzudrehen) und beginne mit der nächsten Runde.

NEUES SPIELZIEL

Du **verlierst** das Spiel, wenn dein Turm und/oder Haus zerstört wird.

Du **gewinnst** das Spiel, wenn am Ende von Runde 10 **weder** dein Turm **noch** dein Haus zerstört wurden, auch wenn sich noch Skelette auf dem Spielplan befinden.

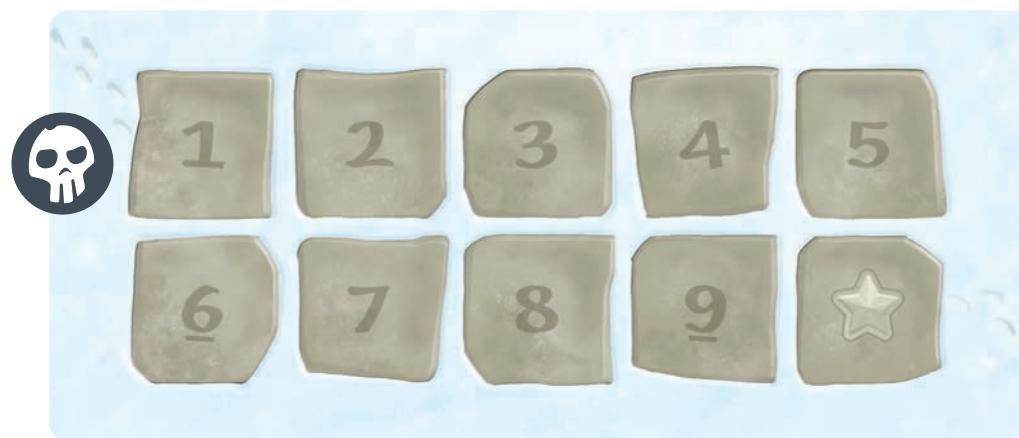
HELDENHAFTHE SOLO-VARIANTE

In der heldenhaften Solo-Variante ändern sich lediglich die Regeln, wie du das Spiel gewinnst.

Ist nach der Phase „Die Skelette bewegen“ in Runde 10 weder dein Turm noch dein Dorf zerstört, spielst du weiter.

Ab sofort (auch schon in Runde 10) ziehst du in Phase IV keine neuen Skelette mehr aus dem Beutel.

Du **verlierst** das Spiel, wenn ab Runde 11 dein Turm und/oder dein Haus zerstört wird. Du **gewinnst** das Spiel, wenn sich am Ende einer Runde keine Skelette mehr auf deinem Spielplan befinden. Um die Schwierigkeit zu erhöhen, kannst du die Rundenzahl entsprechend erhöhen.



Impressum

Autor: David Flies • **Cover-Grafik:** Oliver Mootoo • **Spielillustrationen:** Aoulad, Alexander Brick • **Waffen- und Anführerillustrationen:** Alexander Brick • **Infografik:** Marie Ooms • **Entwicklung:** Case Départ
Projektmanagement: Didier Delhez • **Übersetzer:** Frank Thuro
Bearbeitung für die Pegasus-Ausgabe:
Grafikdesign: Jessy Töpfer • **Redaktion:** Martin Zeeb

© der deutschen Ausgabe Bad Bones, 2020 bei Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland. © Bad Bones 2018 bei Megalopole. Ein Spiel von Sit Down!, Belgium (www.sitdown-games.com). Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

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

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



Pegasus Spiele

SPIELANLEITUNG

B

Erst nach dem
Grundspiel lesen!



BAD BONES



SPIELMATERIAL – ERWEITERUNGSMODUL – KOOPERATIVER MODUS – ANFÜHRER

Wenn ihr das Grundspiel mehrfach gespielt habt, könnt ihr euch an die weiteren Spielmodi wagen. Dabei könnt ihr selbst eure Lieblingsverteidigung wählen und mit neuen Fallen eure Strategie bestimmen oder gemeinsam gegen die Skelette antreten oder euch ihren Anführern stellen.

ACHTUNG!

Lest diese Anleitung erst, wenn ihr mit dem Grundspiel von Bad Bones vertraut seid. Ihr müsst sie auch nicht auf einmal lesen. Ihr könnt die Spielmodi einzeln verwenden und/oder miteinander kombinieren. Probiert zuerst 1 davon aus und steigert euch dann.

SPIELMATERIAL

SPIELMATERIAL FÜR DAS GRUNDSPIEL

36 Fallen-Plättchen



12 Mauern



12 Katapulte



6 Drachen



6 Schätze



30 Häuser



1 Spielhilfe + 1 Übersichtsmarker



6 Helden-Figuren



24 Turmebenen



1 Beutel



180 Skelett-Plättchen (36 je Farbe, davon 12 pro Ausrichtung)



6 Spielpläne



6 Friedhof-Tafeln



1 Rundentafel + 1 Rundenmarker
(nur für die Solo-Variante)

ZUSÄTZLICHES MATERIAL FÜR DAS ERWEITERUNGSMODUL



8 Waffen-Karten (je 1x)



54 Münzen Wert 2
23 Münzen Wert 1



21 Fallen-Plättchen (je 3x Palisade, Bombe, Leichenwagen, Labyrinth, Portal, Sprungfeder und Drache)

Trennt vor dem ersten Spiel die runde Mitte vorsichtig aus den Plättchen.

ANFÜHRER



3 Abrissexperten
(je 1 pro Ausrichtung)



3 Totenbeschwörer
(je 1 pro Ausrichtung)



3 Menschenfreunde
(je 1 pro Ausrichtung)



3 Hauptmänner
(je 1 pro Ausrichtung)



3 Geistermeister
(je 1 pro Ausrichtung)



3 Saboteure
(je 1 pro Ausrichtung)



1 Skelettkönig

ERWEITERUNGSMODUL

SPIELAUFBAU

Führt den Spielaufbau wie im Grundspiel beschrieben durch. Beachtet dabei die folgenden Änderungen:
Ihr erhaltet **keine** Fallen-Plättchen.
Ihr erhaltet stattdessen Münzen im Wert von 20 sowie 1 Schatz.

Legt abhängig von der Zahl der Mitspielenden folgendes Material (die Ausrüstung) in der Tischmitte als Markt bereit:

Ausrüstung	1 Person	2 Personen	3 Personen	4 Personen	5 Personen	6 Personen
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
PALISADE	1	1	2	2	3	3
POTAL	1	1	2	2	3	3
SPRUNGFEDER	1	1	2	2	3	3
WAFFEN	Alle					

DIE MARKTPHASE

Nach dem Spielaufbau, aber vor der ersten regulären Runde, folgt eine neue Spielphase, die Marktphase. In dieser einmaligen Phase dürft ihr mit eurem Geld Fallen-Plättchen und Waffen-Karten aus dem Markt kaufen, mit denen ihr dann das Spiel bestreiten werdet. Dabei gelten die folgenden Regeln:

- ☠ Die Marktphase wird über mehrere Runden gespielt und endet, wenn alle Spieler gepasst haben (siehe unten).
- ☠ Bestimmt mittels einer Methode eurer Wahl, wer **in der ersten Runde beginnt**. Diese Person führt in der ersten Runde zuerst einen Zug aus. Danach folgt die Person, die links von ihr sitzt. (Die **erste Runde** wird also **im Uhrzeigersinn** gespielt.)
In der nächsten Runde beginnt die Person, die in der ersten Runde zuletzt einen Zug ausgeführt hat. Danach folgt die Person rechts von ihr. Die **zweite Runde** wird also **gegen den Uhrzeigersinn** gespielt.
Fahrt so **abwechselnd** (im und gegen den Uhrzeigersinn) fort, bis alle gepasst haben.
- ☠ Wenn du am Zug bist musst du 1 im Markt liegende Ausrüstung kaufen oder passen.
- ☠ Entscheidest du dich dafür, 1 Ausrüstung zu kaufen, zahle den rechts oben auf der Karte bzw. dem Plättchen angegebenen Preis. Lege die Münzen in die Schachtel zurück. Sie werden im weiteren Spielverlauf nicht benötigt. Lege die Karte/das Plättchen in deinen Vorrat.
- ☠ Jeder Spieler darf nur 1 Waffe kaufen.
- ☠ Wer passt scheidet aus der Marktphase aus und darf keine weitere Ausrüstung kaufen. Hast du nicht mehr genügend Geld, um 1 Ausrüstung zu kaufen, musst du passen.
- ☠ Haben alle gepasst, endet die Marktphase. Beginnt, wie im Grundspiel beschrieben, mit der ersten Spielrunde.



NEUE FALLEN



Wie schon im Grundspiel werden alle Fallen, auf die sich Skelette bewegen, ausgelöst. Ihr Effekt betrifft alle Skelette, die sich in dieser Phase darauf bewegen. Wurde eine Falle ausgelöst, wird am Ende der Phase (wie im Grundspiel) die rechts unten auf dem Plättchen abgebildete Aktion ausgeführt.



Bombe

Die Bombe ist eine Falle, die Skelette zerstört.

Bewegen sich Skelette auf ein Feld mit einer Bombe, werden sie zerstört und in den Beutel zurückgelegt. Eine ausgelöste Bombe wird wie gewohnt am Ende der Phase auf die Rückseite gedreht. Die beschädigte Seite der Bombe hat keinen Effekt. Sie kann nicht mehr ausgelöst und nicht mehr aufgenommen werden. Helden und Skelette können sich wie gewohnt daraufbewegen. Auf das Feld dürfen aber keine weiteren Fallen gelegt werden.

SPEZIALEFFEKT

In der II. Phase („1 Falle platzieren oder aufnehmen“) dürft ihr die Bombe auf ein Feld legen, auf dem sich Skelette (aber kein Held) befinden. Die Bombe wird dabei sofort wie oben beschrieben ausgelöst. Die Bombe wird am Ende der Phase auf die Rückseite gedreht.

Hinweis: Dieses Plättchen hat ein Loch in der Mitte, damit die Richtungspfeile auf dem Spielplan sichtbar bleiben. Die Richtungspfeile wirken sich ganz normal aus, auch wenn eine beschädigte Bombe auf dem entsprechenden Feld liegt.



Leichenwagen (unzerstörbar)

Der Leichenwagen ist eine Falle, die Skelette bewegt.

Bewegen sich Skelette auf ein Feld mit einem Leichenwagen, legt den Leichenwagen und alle Skelette darauf am Ende der Phase auf 1 Friedhof eurer Wahl, aber nicht euren eigenen.

Liegt ein Leichenwagen am Ende der Runde auf deinem Friedhof, lege ihn in deinen Vorrat. Der Leichenwagen ist die einzige Falle, die auf diese Weise weitergegeben wird. Der Leichenwagen kann nicht beschädigt oder zerstört werden.

Wer den Leichenwagen am Ende des Spiels in seinem Vorrat (oder auf seinem Spielplan) hat, erhält 1 Punkt, nicht die Person, die ihn gekauft hat.

Der Leichenwagen kann weder im Solo- noch im kooperativen Modus benutzt werden.



Labyrinth (unzerstörbar)

Das Labyrinth ist eine Falle, die Skelette aufhalten kann.



Wenn ihr das Labyrinth auf den Spielplan legt, wählt welche Seite oben ist, weiß oder schwarz. Skelette bewegen sich auf ein Feld mit einem Labyrinth als ob keine Falle daraufliegen würde.

Dieses Plättchen hat ein Loch in der Mitte, damit die Richtungspfeile auf dem Spielplan sichtbar bleiben. Die Richtungspfeile wirken sich ganz normal aus.

Skelette können sich nur von einem Feld mit einem Labyrinth **wegbewegen**, wenn ihre Farbe der Farbe des Labyrinths entspricht. Sonst werden sie einfach auf dem Feld mit dem Labyrinth auf die Rückseite gedreht und bewegen sich nicht weiter. (Skelette sind ziemlich dämlich. Die verlaufen sich in jedem noch so leichten Labyrinth.)

Das Labyrinth kann nicht beschädigt oder zerstört werden. Es bleibt also so lange auf einem Feld liegen, bis ihr es wieder aufnehmt.

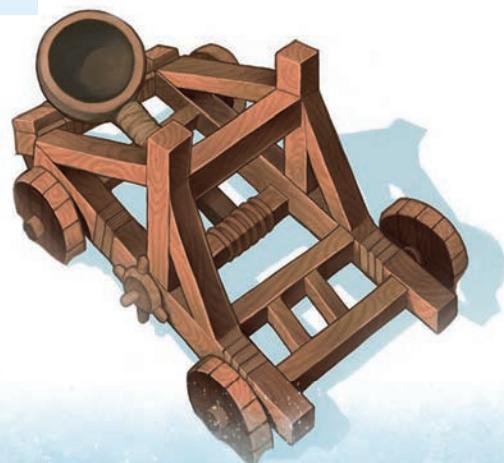


Beispiele: Im Beispiel links ist die schwarze Seite des Skeletts oben. Es darf sich **nicht** wegbewegen, da es sich in einem weißen Labyrinth verirrt hat.

Das Skelett wird in der Phase „Die Skelette bewegen“ also nur auf die Rückseite (weiß) gedreht und bewegt sich nicht.

Im Beispiel rechts ist die schwarze Seite des Skeletts oben. Es darf sich wegbewegen, da es sich in einem schwarzen Labyrinth befindet.

Dort wird das Skelett zunächst aufgrund des Richtungspfeils um 90° nach rechts und dann auf die Rückseite gedreht.





Palisade

Die Palisade ist eine Falle, die Skelette aufhält.

Würden sich Skelette auf ein Feld mit einer Palisade bewegen, bleiben sie stattdessen auf dem Feld stehen, auf dem sie sich gerade befinden und werden auf die Rückseite gedreht. Dadurch wird die Falle ausgelöst (und muss am Ende der Phase auf die Rückseite gedreht bzw. abgelegt werden).

Hinweise: Diese Falle wird ausgelöst, auch wenn ein Held darauf steht. Die Skelette werden dabei nicht vom Helden zerstört.

Werden Skelette durch 1 oder mehrere Mauern auf eine Palisade gelenkt, bleiben sie auf dem Feld stehen, auf dem sie sich gerade befinden. Mauer(n) und Palisade werden dabei ausgelöst.



Beispiel: Das Skelett müsste sich 1 Feld weiter bewegen und würde von der Mauer umgelenkt. Da sich dort jedoch eine Palisade befindet, bleibt das Skelett stehen und wird auf die Rückseite gedreht. Sowohl die Mauer als auch die Palisade werden auf die Rückseite gedreht, da beide ausgelöst wurden.



Portal

Das Portal ist eine Falle, die Skelette aufhält.

Bewegt sich ein Skelett auf ein Feld mit einem Portal, müsst ihr dieses Skelett sofort in euren Wald legen, so als ob es gerade vom Friedhof käme.

Dreht das Skelett auf die Rückseite, da es sich in dieser Runde bereits bewegt hat.



Beispiel: Ein Skelett bewegt sich in dein Portal. Es wird sofort zum entsprechenden Wald auf eurem Spielplan teleportiert und dort auf die Rückseite gedreht. Es bewegt sich in dieser Runde nicht noch einmal.



Sprungfeder

Die Sprungfeder ist eine Falle, die Skelette wirft. (SPROING!)

Bewegen sich Skelette auf ein Feld mit Sprungfeder, wirft sie diese 2 Felder in ihrer Bewegungsrichtung weiter. Bewege die Skelette also von der Sprungfeder aus 2 Felder in gerade Richtung (in Richtung ihrer Spitze) weiter, ohne irgendwelche Hindernisse zu beachten.

Sie werden **nicht** von dem Feld betroffen, über das sie hinwegbewegt werden, auch wenn sich darauf eine Falle, euer Turm oder euer Held befindet. Auf dem Feld auf das sie dabei bewegt werden, lösen sie wie üblich alle Effekte aus. Sie können dort also Fallen auslösen, vom Helden zerstört werden, von Richtungspfeilen gedreht werden, eine Turmebene zerstören usw.

Werden Skelette durch eine Sprungfeder in den Wald geworfen, verfährt mit ihnen genauso, als hätten sie sich mit einer normalen Bewegung dorthin bewegt.



Beispiel: Das Skelett bewegt sich auf das Feld mit der Sprungfeder und wird 2 Felder in der gleichen Richtung weitergeworfen. Das Skelett wird dort wie gewohnt auf die Rückseite gedreht. Von den Richtungspfeilen, über die es geworfen wurde, wird es nicht beeinflusst.

Sonderfall: Wirft die Sprungfeder ein Skelett auf eine Palisade, landet dieses Skelett auf den Stacheln in der Mitte der Palisade und wird zerstört. Legt es wie üblich zurück in den Beutel. Die Palisade wird dabei ausgelöst.

WAFFENKARTEN

Sobald euer Held mindestens 3 Skelette in 1 Phase zerstört, dürft ihr den Effekt eurer Waffe sofort nutzen.

Ihr dürft den Effekt der Waffe nur **einmal pro Runde** nutzen. Die Waffe wird dabei nicht zerstört oder verbraucht. Schließlich habt ihr einen guten Waffenschmied. Wenn euer Held in einer späteren Runde erneut mindestens 3 Skelette in 1 Phase zerstört, dürft ihr den Effekt erneut nutzen. Der Effekt der Waffe wirkt stets nur auf Skelette auf den Feldern eures Spielplans, niemals auf Skelette im Wald.



Armbrust

Zerstöre 1 Skelett auf deinem Spielplan. Lege es zurück in den Beutel.
„Ein Schuss, ein Treffer!“



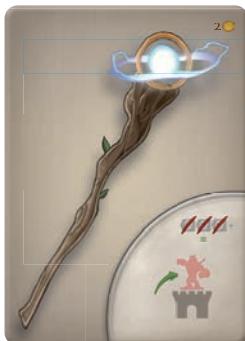
Stab des Eises

Drehe alle Skelette auf deinem Spielplan auf die Rückseite. Sie bewegen sich in dieser Runde nicht. Wird dieser Effekt in der Phase „Die Skelette bewegen“ ausgelöst verhindert er das Rundenende nicht.
„Willst du einen Schneemann bauen?“



Stab des Todes

Lege alle Skelette, die in dieser Phase von deinem Helden zerstört wurden (also mindestens 3), auf 1 Friedhof deiner Wahl, aber nicht deinen eigenen (anstatt in den Beutel).
„Avada Kedavra!“



Stab der Teleportation

Bewege deinen Helden sofort auf deinen Turm oder auf ein Feld deiner Wahl auf deinem Spielplan, auf dem keine Skelette sind.
„Heute hier, morgen dort ...“



Zweihänder

Bewege deinen Helden sofort auf ein Feld, das orthogonal oder diagonal an seine aktuelle Position angrenzt. Wie gewohnt zerstört er alle Skelette auf dem Feld, auf das er sich bewegt. Lege sie zurück in den Beutel.
„Wer rastet, der rostet!“



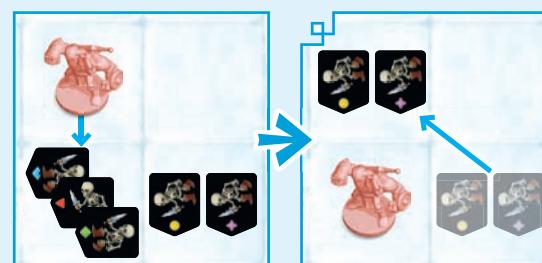
Kampfaxt

Wähle 1 Skelettsymbol (   ). Zerstöre alle Skelette mit diesem Symbol, die sich auf den 4 orthogonal an deinen Helden angrenzenden Feldern befinden. Lege sie zurück in den Beutel.
„Die Axt im Haus erspart den Zimmermann!“



Morgenstern

Bewege sofort alle Skelette von 1 orthogonal oder diagonal an deinen Helden angrenzenden Feld auf 1 anderes, orthogonal oder diagonal an ihn angrenzendes Feld deiner Wahl, auf dem sich keine Falle befindet. Die Skelette ändern ihre Orientierung (Lafrichtung) dabei nicht.
„Und bist du nicht willig, so brauch' ich Gewalt!“



Beispiel: Während der Phase „Den Helden bewegen“ zerstört dein Held 3 Skelette. Dies löst den Effekt deines Morgensterns aus. Er bewegt 2 Skelette von einem zu deinem Helden benachbarten Feld auf ein anderes zu ihm benachbartes Feld (ohne sie auf die Rückseite zu drehen oder neu auszurichten).



Rapier

Drehe sofort alle Skelette auf 1 orthogonal oder diagonal zu deinem Helden benachbarten Feld in 1 oder mehrere Richtungen deiner Wahl.
„Einer für alle, alle für einen!“

KOOPERATIVER MODUS

Im kooperativen Modus (2–6 Spieler) gelten die Regeln des Grundspiels, mit folgenden Änderungen:

ÄNDERUNGEN BEIM SPIELAUFBAU

- ☠ Legt 1 Spielplan pro Person in die Tischmitte, so dass die Seite ohne Wald (die Unterseite) zur Mitte zeigt und dass die Seite mit 4 Turmfeldern darauf oben liegt. (Im kooperativen Modus nehmt ihr euch also keinen persönlichen Spielplan.)
- ☠ Dreht die Spielhilfe so, dass die Rückseite (mit dem grünen Rahmen) oben liegt.
- ☠ Nehmt 1 Haus pro Person und legt es in die Mitte des Spielbereichs 1. Das ist eure gemeinsame Hauptstadt, die es zu beschützen gilt.
- ☠ Legt die Rundentafel 2 in die Tischmitte. Legt den Rundenmarker 3 auf Feld 1 der Rundentafel.
- ☠ Stellt auf jedes Turmfeld auf jedem Spielplan 1 Turmebene 4.
- ☠ Platziert zunächst die Skelette wie üblich (also je 4 Skelette pro Spielplan).
Stellt danach eure Helden auf je 1 der Türme 6. Auf jedem Spielplan darf nur 1 Held stehen.
- ☠ **Ihr habt einen gemeinsamen Vorrat an Fallen.** Nehmt euch pro Person je 1 Mauer, 1 Katapult und 1 Drachen und legt sie in den gemeinsamen Vorrat 7.
- ☠ Nehmt euch genau 1 Schatz und legt ihn in euren Vorrat 8.



Beispiel
für ein kooperatives
Spiel zu viert

ÄNDERUNGEN IM SPIELVERLAUF

Phase II. 1 Falle platzieren oder aufnehmen

Alle eure Fallen liegen in einem gemeinsamen Vorrat. Sprecht euch also gut ab, wer welche Falle einsetzen darf.

ACHTUNG

Ihr dürft keine Falle einsetzen, die in dieser Runde von jemandem aufgenommen wurde. Um Fehler zu vermeiden, könnt ihr eine aufgenommene Falle so lange in der Hand halten, bis alle anderen ihre Fallen eingesetzt oder aufgenommen haben. Legt sie erst dann mit der intakten Seite nach oben wieder in den Vorrat.

Phase IV. Neue Skelette platzieren

Bewegt zuletzt den Rundenmarker auf der Rundentafel auf das nächste Feld.

NEUES SPIELZIEL UND SPILENDE

Das Spiel endet und ihr verliert, sobald alle Häuser der Hauptstadt oder alle 4 Türme auf mindestens 1 Spielplan zerstört sind.

Habt ihr am Ende von Runde 10 nicht verloren, so endet das Spiel und ihr gewinnt.

TÜRME

Bewegt sich 1 Skelett auf einen Turm, wird dieser sofort zerstört. Legt die Turmebene wie gewohnt in die Schachtel zurück. Das Skelett wird ebenfalls zerstört. Legt es wie gewohnt in den Beutel zurück.

Wenn sich mehrere Skelette auf 1 Turm bewegen, so zerstört das 1. Skelett den Turm und wird in den Beutel zurückgelegt.

Alle weiteren Skelette bewegen sich wie gewohnt auf das nun freie Feld.

Denkt daran, dass ihr selbst entscheidet, in welcher Reihenfolge ihre die Skelette bewegt.

Da der Turm zerstört wurde sind diese Skelette nun von den darunterliegenden Richtungspfeilen betroffen und werden ggf. entsprechend gedreht.

UNTERE SEITE DES SPIELPLANS

Bewegt sich ein Skelett in den Wald an der Oberseite eines Spielplans, legt es auf 1 Friedhof eurer Wahl, der nicht beim entsprechenden Spielplan liegt. Die seitlichen Wälder funktionieren genau so wie im Grundspiel. Legt Skelette die sich dorthin bewegen also auf den Friedhof rechts bzw. links des entsprechenden Spielplans.

ERWEITERUNGSMODUL

Es ist möglich, den kooperativen Modus mit Erweiterungsmodul zu spielen. Dann gelten die folgenden zusätzlichen Änderungen:

- ☠ Der Stab der Teleportation kann den entsprechenden Helden zu einem beliebigen Turm auf seinem Plan teleportieren, nie aber zu einem zerstörten Turm.
- ☠ In der Marktphase erhaltet ihr 12 Münzen pro Person. Dieses Geld steht allen zum Einkaufen zur Verfügung. Sprecht euch also gut ab.

MODUL: ANFÜHRER

Die Anführer werden eure Spiele ordentlich aufpeppen.
Ihr müsst eure Strategien gründlich überdenken, wenn ihr mit ihnen fertig werden wollt.

Die Anführer-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. (Die glauben, die wären was Besseres.)

Für alle Regel gelten sie als normale Skelette, sofern nicht anders angegeben. Sie haben jedoch Spezialfähigkeiten, die unten beschrieben sind.

Wenn ihr mit den Anführern spielen wollt, steckt sie einfach am Ende der Spielvorbereitung zu den anderen Skeletten in den Beutel. (Das wird sie ganz schön ärgern. Entsprechend wütend sind sie dann, wenn ihr sie zieht.)



Abrissexperte *3

Bewegt sich der Abrissexperte auf einen Turm oder in ein Dorf zerstört er 2 Ebenen bzw. 2 Häuser anstatt 1. Legt ihn anschließend wie üblich zurück in den Beutel. In der kooperativen Variante zerstört der Abrissexperte nur 1 Ebene eines Turms.

„Und es hat Bumm gemacht!“



Totenbeschwörer *3

Wird der Totenbeschwörer auf deinen Friedhof gelegt, ziehe sofort 3 weitere Skelette aus dem Beutel und lege sie auf deinen Friedhof. Ziehst du dabei 1 oder mehrere weitere Totenbeschwörer, musst du für jeden weitere 3 Skelette ziehen.

„Erhebet euch! ... Erhebt euch endlich ihr fauligen Gerippe!“



Menschenfreund *3

Bewegt sich der Menschenfreund auf einen Turm oder in ein Dorf, bei bzw. in dem bereits mindestens 1 Ebene bzw. mindestens 1 Haus zerstört wurde, baut es 1 Ebene bzw. 1 Haus wieder auf und zerstört nichts. Nimm 1 Turmebene aus der Schachtel und stelle sie auf deinen Turm bzw. drehe 1 deiner zerstörten Häuser-Plättchen wieder auf die Vorderseite. Lege das Skelett danach in den Beutel.

Bewegt sich der Menschenfreund auf einen Turm oder in ein Dorf, bei bzw. in dem noch nichts zerstört wurde, lege ihn einfach wieder in den Beutel zurück.

„Immer diese Hippies!“



Geistermeister *3

Der Geistermeister ist unsterblich. Immer wenn er zerstört wird, lege ihn auf deinen Friedhof anstatt in den Beutel.

„Who you gonna call?“



Hauptmann *3

Befindet sich der Hauptmann auf einem Feld mit 1 oder mehreren anderen Skeletten, lege alle anderen Skelette (auch andere Anführer) unter den Hauptmann und drehe sie so, dass ihre Spitzen in die Richtung weisen, in die auch die Spitze des Hauptmannes weist. So lange der Hauptmann auf diesen Skeletten liegt, bewegen sie sich alle gemeinsam, als eine Einheit. Die Einheit kann nicht getrennt werden, solange der Hauptmann am Leben ist, ganz gleich durch welche Fallen oder Waffen. Wenn die Armbrust den Anführer zerstört, bewegt sich der Rest weiter, kann aber wieder getrennt werden.

Befinden sich 2 Hauptmänner auf 1 Feld, entscheidest du, wer die Einheit anführt.

„Im Gleichschritt, marsch!“



Saboteur *3

Löst der Saboteur eine Falle aus, zerstöre sie am Ende der Phase.

Lege die Falle in die Schachtel zurück. Sie kann in diesem Spiel nicht nochmal eingesetzt bzw. verwendet werden.

Lege den Saboteur in den Beutel zurück, egal wo er sich dann befindet.

Der Saboteur zerstört auch Fallen aus dem Erweiterungsmodul, die sonst unzerstörbar sind. Die einzige Ausnahme ist die Bombe – lass sie mit der Rückseite nach oben auf dem Spielplan liegen.

„KRACH! ... FZZZZ! PUFF!“



Skelettkönig *1

Bewegt sich der Skelettkönig auf deinen Turm oder in dein Dorf, ist das Spiel sofort beendet und du scheidest aus. (Alle anderen zählen ihre Punkte, wie üblich.)

Wird der Skelettkönig durch den Helden zerstört, legt den Skelettkönig in den Beutel zurück. Legt den Helden in die Schachtel zurück. Den König greift niemand ungestraft an!

„Knie nieder, elender Wurm!“