

LIVRET

2

Ne pas lire
avant d'avoir joué!



BAD BONES



David Flies



Alexander Brick,
Aoulad, Oliver Mootoo



VERSION AVANCÉE + VERSION COOPÉRATIVE + CHEFS SQUELETTES

Maintenant que vous avez joué plusieurs parties de la version de base,
il est temps de choisir vos défenses préférées et de créer une stratégie personnelle
basée sur de nouveaux pièges.

Attention!

Ne lisez ce qui suit que lorsque vous maîtrisez le jeu de base.
Il est inutile des lire toutes les versions qui suivent.
Choisissez-en une et essayez-la.

LISTE DU MATÉRIEL

MATÉRIEL DE LA VERSION DE BASE



MATÉRIEL SUPPLÉMENTAIRE POUR LA VERSION AVANCÉE



CHEFS SQUELETTES



VERSION AVANCÉE

INSTALLATION

La mise en place se déroule exactement comme lors d'une partie du jeu de base, à l'exception des équipements (tuiles Piège et cartes Arme) que les joueurs peuvent à présent acheter avant le début de la partie lors d'une phase de préparation, le marché.

Au centre de la table, installez les différents équipements qui seront mis en vente au Marché. La quantité disponible dépend du nombre de joueurs est indiquée dans le tableau suivant :

Équipement/ Nombre de Joueurs	1 joueur	2 joueurs	3 joueurs	4 joueurs	5 joueurs	6 joueurs
ARMES <i>Toutes les armes sont disponibles</i>						
BARRICADE	1	1	2	2	3	3
BOMBE	1	1	2	2	3	3
CATAPULTE	2	4	6	8	10	12
CORBILLARD	1	1	2	2	3	3
DRAGON	2	3	5	6	8	9
LABYRINTHE	1	1	2	2	3	3
MUR	2	4	6	8	10	12
PORTAIL	1	1	2	2	3	3
RESSORT	1	1	2	2	3	3

En outre, chaque joueur reçoit gratuitement une tuile Trésor.

FONCTIONNEMENT DU MARCHÉ

Chaque joueur dispose de 20 pièces (1 2) à dépenser comme il le souhaite pour acquérir les équipements de son choix. Le nombre en haut à droite d'un équipement indique son coût.

- 👤 Tirez au sort un premier joueur.
- 👤 En commençant par ce joueur, puis en sens horaire jusqu'au dernier joueur, chacun à tour de rôle peut acheter un équipement parmi ceux disponibles au Marché.
- 👤 Lorsque chaque joueur a acquis un équipement, celui qui s'est servi en dernier commence un deuxième tour d'achat. Les autres joueurs font ensuite de même en sens antihoraire.
- 👤 On procède ainsi, en alternant le sens d'achat, jusqu'à ce que tous les joueurs aient dépensé leurs 20 pièces (1 2).
- 👤 Si un joueur atteint la limite de son budget ou s'il n'y a plus rien à acheter pour les points qui lui restent, il passe son tour.
- 👤 Les armes sont limitées à **une par joueur**.
- 👤 Lorsque tous les joueurs ont passé, la partie peut commencer normalement.



NOUVELLES TUILES PIÈGE

Comme dans la version de base, tous les pièges sur lesquels les squelettes se déplacent sont déclenchés à la fin de la phase de déplacement des squelettes, quel que soit le nombre de squelettes qui ont été déplacés dessus.



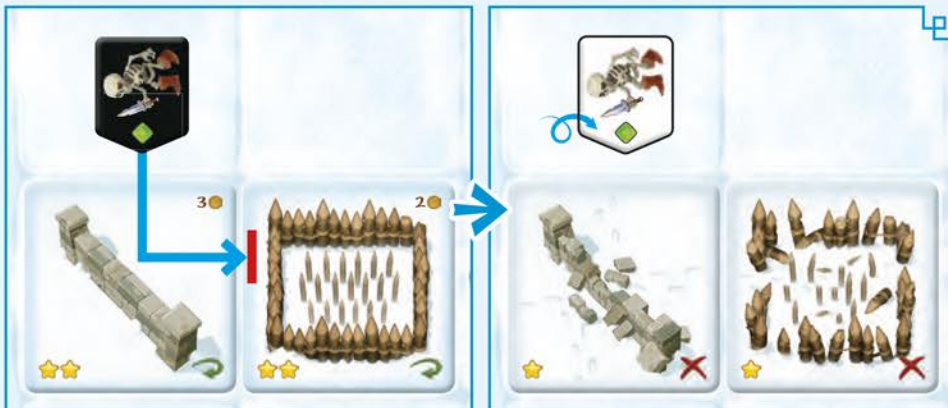
Barricade

La barricade est un piège qui retarde des squelettes.

Tant que la barricade se trouve sur le plateau, les squelettes qui devraient se déplacer dessus restent sur place et sont retournés normalement. Après son déclenchement, on retourne la barricade, face Abîmé visible. Si la barricade était déjà abîmée, elle est retirée du jeu après la phase de déplacement des squelettes.

Précision : vu que les squelettes ne pénètrent pas sur la barricade, un héros posé dessus n'empêche pas son déclenchement.

Cas particulier : si un mur doit envoyer des squelettes sur une barricade, les squelettes n'avancent pas mais le mur et la barricade sont utilisés.



Exemple : le squelette avance d'1 case et est immédiatement réorienté par le mur.

Comme il ne peut pas rester sur la tuile Mur et que la tuile Barricade lui bloque l'accès à la case où il devrait normalement être posé, le squelette reste sur place tout en étant retourné (on considère que son déplacement est malgré tout terminé). Pour ce cas, le mur et la barricade sont retournés puisqu'ils ont tous les deux été utilisés.



Bombe

La bombe est un piège qui élimine des squelettes.

Lorsque des squelettes arrivent sur la bombe, ils sont éliminés et remis dans le sac. La bombe est alors retournée, face Zone détruite visible et restera sur le plateau jusqu'à la fin du jeu. Cette tuile ne peut donc plus être récupérée. Désormais, plus aucun piège ne peut être posé sur cette case; cependant, le héros et les squelettes s'y déplacent comme sur une case normale.

EFFET SPÉCIAL

La bombe peut être déposée sur une case n'étant occupée que par des squelettes et rien d'autre. Cela déclenche immédiatement son effet.

Remarque : la tuile est trouée en son centre pour que les flèches éventuelles du plateau soient visibles. Il faut donc appliquer leur effet comme d'habitude.



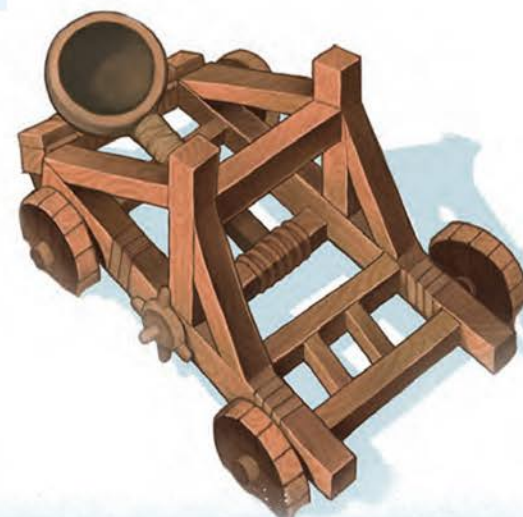
Corbillard (indestructible)

Le corbillard est un piège qui déplace des squelettes.

Lorsque des squelettes arrivent sur le corbillard, le joueur envoie immédiatement les squelettes et le corbillard dans le cimetière d'un adversaire au choix.

Le Corbillard est ainsi le seul piège à passer d'un joueur à l'autre. Le joueur qui reçoit un corbillard le met immédiatement dans sa réserve. Il est également indestructible.

En fin de partie, les points du corbillard sont donnés à celui qui le possède, pas à celui qui l'a acheté.





Labyrinthe (indestructible)

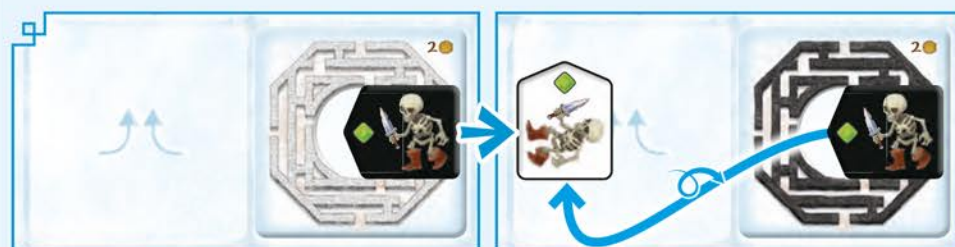
Le labyrinthe est un piège qui peut retarder des squelettes.



Lorsqu'il pose le labyrinthe sur son plateau, le joueur en choisit la face visible, blanche ou noire.

Lorsque des squelettes doivent se déplacer hors du labyrinthe, il ne peuvent le faire que s'ils sont de la couleur du labyrinthe. Dans le cas contraire, on les retourne simplement, sans les faire avancer.

Ce piège est indestructible, il reste en place sur la même face jusqu'à ce qu'il soit récupéré.



Exemples : dans le premier exemple, le squelette sur sa face noire **ne peut pas** avancer car il se trouve sur un labyrinthe blanc (le squelette sera donc retourné sur sa face blanche sans avoir bougé au terme de cette phase).

Dans le second exemple, le squelette sur sa face noire **peut** avancer car il se trouve sur un labyrinthe noir, puis est immédiatement retourné et réorienté par une flèche de réorientation.



Portail

Le portail est un piège qui retarde des squelettes.

Lorsqu'un squelette arrive sur un portail, le joueur doit immédiatement déplacer ce squelette sur sa forêt d'origine de son propre plateau (dans le sens du dessin, sur le même symbole, pointant vers le centre du plateau).

Il le pose avec la face visible (noire ou blanche) de la couleur indiquant que le déplacement a bien été accompli pour ce tour.

Après son utilisation, on retourne le portail magique, face Abîmé visible. Si le portail magique était déjà abîmé, il est retiré du jeu après le déplacement des squelettes.



Exemple : un squelette arrive sur le portail magique; il est immédiatement renvoyé (en étant retourné) sur la forêt correspondante de son propre plateau de jeu. Il n'avancera plus durant ce tour.



Ressort

Le ressort est un piège qui projette des squelettes.

Lorsque des squelettes arrivent sur le ressort, ils sont projetés deux cases plus loin, en gardant leur direction.

Ils ne sont jamais influencés par la case qu'ils ont survolée, que cette case soit occupée par un piège, une tour ou un héros. Par contre, ils subissent l'effet éventuel de la case sur laquelle ils arrivent (piège, héros, flèche de réorientation, trésor...).



Exemple : le squelette pénètre sur la case du ressort et est projeté 2 cases plus loin, dans la même direction, tout en étant retourné. Il n'est pas affecté par les flèches de réorientation qu'il a survolées.

Cas particulier : dans le cas où le ressort envoie un squelette sur une barricade, ce squelette atterrit sur les pieux au centre de la barricade et est éliminé (rangé dans le sac). Ceci compte comme une utilisation de la barricade qui est donc soit abîmée, soit détruite à la fin du tour.



CARTES ARME

L'effet d'une arme est déclenché dès que le héros élimine au minimum 3 squelettes en une fois, que ce soit lors de la phase de déplacement du héros ou celle des squelettes.

L'effet d'une arme est facultatif, le joueur est libre de l'utiliser ou non. Il n'y a pas de limite au nombre d'utilisations durant une partie. L'effet d'une arme ne s'applique que sur les squelettes présents sur les cases de votre propre plateau, à l'exception des forêts. L'effet des armes n'est jamais cumulatif: si un effet vous permet d'éliminer à nouveau 3 squelettes ou plus, vous n'appliquez pas une seconde fois cet effet.



Arbalète

Un seul Squelette est immédiatement éliminé n'importe où sur le plateau. Il est remis dans le sac.



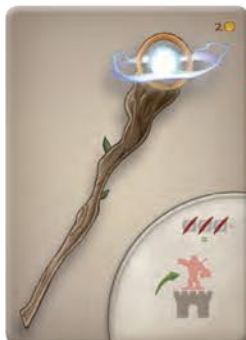
Bâton de glace

Gèle immédiatement tous les squelettes présents sur une case du plateau. Ceux-ci ne seront pas déplacés durant un tour; retournez-les pour marquer leur immobilisation (cela signifie que leur couleur ne correspondra plus avec celle du reste des squelettes jusqu'à ce qu'ils dégèlent; si cela s'est produit pendant la phase de mouvement des squelettes, cela n'empêche pas la fin du tour).



Bâton de mort

Tous les squelettes qui viennent d'être éliminés (donc au minimum 3), sont immédiatement posés sur le cimetière d'un autre joueur au choix (ils ne sont donc pas remis dans le sac).



Bâton de téléportation

Le héros est immédiatement posé au sommet de la tour.



Épée à deux mains

Le héros peut immédiatement se déplacer à nouveau. Il détruit tous les squelettes qui seraient présents sur sa case d'arrivée.



Hache de guerre

Choisissez un symbole de squelette; tous les squelettes de ce symbole, présents sur les 4 cases adjacentes orthogonalement à votre héros, sont détruits et remis dans le sac.



Morgenstern

Déplace immédiatement les squelettes (sans les retourner) d'une case adjacente à votre héros vers une autre case sans piège adjacente à votre héros. Les squelettes conservent toujours la même orientation.



Exemple: durant sa phase de déplacement, le héros détruit trois squelettes qui sont rangés dans le sac, ce qui déclenche l'effet du Morgenstern... Deux squelettes adjacents au héros peuvent alors être déplacés sur une autre case adjacente au héros (sans être retournés ni réorientés).



Rapière

Tous les squelettes d'une case adjacente à votre héros sont immédiatement et individuellement réorientés dans la direction de votre choix.

VERSION COOPÉRATIVE

Le jeu coopératif (de 2 à 6 joueurs) se joue avec le verso des plateaux (4 tours détruites) et le verso de l'Aide de jeu (bord vert). Les règles du jeu restent inchangées à l'exception de ce qui suit.

MISE EN PLACE

- Prenez une quantité de tuiles Maison égale au nombre de joueurs et placez-les au centre de l'aire de jeu **1**; elles constituent la capitale commune qu'il faut protéger.
- Posez le plateau compte-tours **2** sur le côté, avec le pion correspondant sur la case 1 **3**.
- On place 4 Tours par plateau mais elles sont désormais séparées **4** et non plus posées en une pile de 4 étages.
- Les 4 premiers squelettes sont répartis comme pour la version de base **5** ormis le fait que les squelettes rouges piochés ne sont pas écartés; ils sont posés en jeu comme les autres.
Remarque: les squelettes qui devraient être posés sur le dessus sont maintenant posés en dessous et se dirigent vers le haut. Dans la version coopérative du jeu, le sens du dessin n'est donc plus respecté pour ces squelettes lors de leur arrivée en jeu!
- Une fois les squelettes placés, le Héros est posé sur une des 4 tours **6**, au choix du joueur.
- Les pièges sont désormais communs. Les joueurs disposent à présent **dans leur réserve commune** d'1 mur, 1 catapulte et 1 dragon par personne **7**.
- 1 seule tuile Trésor est ajoutée à la réserve **8**, quel que soit le nombre de participants.



PHASES DE JEU

Le plateau compte-tours et son pion vous aideront à suivre le nombre de tours de votre partie. Dès qu'un tour est fini (après la phase 4), vous devez avancer le pion Compte-tours d'une case.

Les pièges étant communs et plus rares, les joueurs doivent se concerter sur leur utilisation.

ATTENTION

Lors de la phase de pose ou de récupération d'un piège, les joueurs ne peuvent pas prendre un piège qu'un autre joueur a récupéré au cours du même tour. Pour éviter toute erreur, le joueur qui récupère un piège de son plateau le garde en main tant que les autres joueurs n'ont pas posé ou retiré leur piège. Cela fait, il pourra le remettre dans la réserve de pièges pour le tour suivant, face intacte visible.

La partie prend fin dès que toutes les maisons de la capitale sont détruites ou qu'un joueur a perdu ses quatre tours.

BUT DU JEU ET FIN DE PARTIE

Votre mission est de survivre le plus longtemps possible; si vous tenez au moins dix tours complets, vous avez gagné!

Pour y parvenir, il est très important de bien vous concerter pour tous les choix tactiques.

TOURS

Lorsqu'un squelette arrive sur une tour, celle-ci est immédiatement détruite et retirée du jeu. Le squelette est alors éliminé et remis dans le sac.

Une tour n'arrête qu'un seul squelette! Tout squelette supplémentaire continue son chemin. Le joueur est libre de choisir quel squelette est remis dans le sac.

Lorsqu'une tour est détruite, la ruine indique une nouvelle flèche de réorientation, qui devra être suivie selon la règle habituelle.

BAS DU PLATEAU

Quand un squelette arrive sur une forêt en bas du plateau, on le pose sur le cimetière d'un autre joueur, au choix. Il est conseillé de se concerter pour prendre cette décision. Les sorties par les côtés se font comme pour le jeu de base.

VERSION AVANCÉE

Il est possible de jouer en coopération avec la version avancée, auquel cas on applique les changements suivants:

- le Bâton de téléportation peut amener le héros sur n'importe quelle tour, encore en jeu, de votre propre plateau. Jamais sur une tour détruite.
- l'équipe dispose de 12 pièces par joueur pour acheter l'équipement qui constituera la réserve commune; ce choix est opéré en concertation et non chacun à son tour.

CHEFS SQUELETTES

Ces nouveaux squelettes vont rajouter du piment à vos parties et surtout vous obliger à revoir vos stratégies pour vous adapter à leur présence sur votre plateau.

Les jetons Chef squelette ont un bord orange de manière à ce qu'ils puissent toujours être distingués des autres squelettes. Faites attention à ne pas les mettre en dessous de vos piles; veillez à les garder bien visibles. Ils suivent les mêmes règles que les squelettes normaux, à l'exception de leurs pouvoirs décrits ci-dessous.

Pour les utiliser, il suffit de les mélanger dans le sac, avec les autres squelettes.



Chef artificier ^{3*}

Si ce squelette arrive sur une tour ou dans le village, il détruit 2 étages de la tour ou deux maisons au lieu d'une. Il est ensuite remis dans le sac.



Chef spectral ^{3*}

Ce squelette est immortel. Si votre héros ou piège le tue, s'il rentre dans votre village ou dans votre tour, il ne revient pas dans le sac, mais dans votre cimetière.



Chef nécromant ^{3*}

Lorsque vous piochez ce squelette, vous devez immédiatement piocher 3 squelettes supplémentaires. L'effet est cumulatif: chaque chef nécromant pioché oblige à piocher 3 squelettes de plus.



Chef saboteur ^{3*}

À la fin de la phase de déplacement des squelettes, le chef saboteur détruit tout piège qu'il a déclenché (ou participé à déclencher) durant cette phase.

Le piège est retiré du jeu et ne peut être récupéré. Le chef Saboteur est remis dans le sac.

Le chef saboteur affecte toutes les tuiles Piège de la même manière, y compris les tuiles Piège de la version avancée qui sont indiquées comme « indestructibles ». La seule exception est la bombe: il ne peut empêcher la zone détruite de rester sur le plateau.



Chef sympa ^{3*}

Si ce squelette arrive sur un village ou une tour dont au moins une maison ou un étage est détruit, il vous ajoute une maison ou un étage de tour au lieu de vous en enlever. Il est ensuite remis dans le sac.

S'il arrive sur un village ou une tour sans dégâts, il est simplement remis dans le sac, sans ajouter ou enlever de maison ou d'étage de tour.



Chef instructeur ^{3*}

Lorsque ce squelette se déplace, tous les squelettes se trouvant sur la même case (même les autres chefs) deviennent un seul groupe, tous réorientés comme le chef instructeur et se déplaçant dans la même direction que lui. Tant que le chef instructeur est en vie, ce groupe ne peut pas être divisé, peu importe quel piège ou arme l'affecte. Cependant, si l'arbalète élimine l'instructeur, le reste du groupe continue de progresser selon les règles standard, mais les squelettes qui le composent peuvent désormais à nouveau être séparés.

Dans le cas où deux chefs instructeurs sont sur la même case, vous choisissez celui qui dirigera le groupe.



Empereur des squelettes ^{1*}

Si l'empereur des squelettes arrive sur votre tour (**n'importe laquelle** de vos tours si vous jouez à la version coopérative) ou sur votre village, quel que soit leur état, vous avez perdu et la partie prend fin!

S'il est tué par le héros, il n'est pas remis dans le sac, mais retiré du jeu.

Mais le héros qui l'a tué est aussi retiré définitivement du jeu. On ne défie pas l'empereur impunément!

