Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

LUDOGÎTE

ÉNERGIES RENOUVELABLES ? BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

LIVRET

1

À lire en premier !

BAD BONES

David Flies

Alexander Brick, Aoulad, Oliver Mootoo

1-6 30' 8+

VERSION DE BASE

Des royaumes paisibles, des voisins charmants et des cimetières reposants. Un monde idyllique, mais un monde révolu.

Des squelettes émergent des cimetières. Ils traversent les forêts pour pénétrer dans votre royaume. Ce sont d'abord des éclaireurs. Mais les hordes grouillantes arrivent.

Vous comprenez vite que vos voisins ne vous aideront pas – bien au contraire – et que seuls vos pièges pourraient repousser l'ennemi. Vous bâtissez alors des murs, lâchez le dragon, utilisez la magie et pourriez même aller jusqu'à céder le trésor du royaume.

Votre meilleur atout est sans doute votre héros, prêt à se jeter au cœur de la bataille pour pourfendre ces stupides tas d'os qui souillent vos terres.

Rien de tout cela ne résistera pourtant bien longtemps et vous le savez. Votre seul espoir de survie réside dans l'effondrement d'un autre royaume, ce qui détournerait l'attention de vos agresseurs. Ils pourraient alors s'installer sur ce nouveau territoire !

Jadis charmants, vos voisins se sont transformés en ennemis. Seule leur perte peut assurer votre survie. Aux armes !

Attention ! Les règles de Bad Bones sont divisées en deux livrets. Celui-ci explique le jeu de base, tandis que l'autre s'adresse aux joueurs qui veulent enrichir leur expérience par l'ajout de nouvelles stratégies et de nouveaux éléments de jeu. Nous conseillons de toujours commencer par quelques parties du jeu de base avant de passer à la version avancée.

INSTALLATION

Disposer au centre de la table :

- 1 sac ❶ contenant 180 pions Squelette (12 squelettes de 15 modèles différents). Laissez les jetons Squelette qui ont un bord orange dans la boîte.
- 1 plateau Aide de jeu ❷ sur lequel est posé 1 jeton Suivi ❸, face blanche visible.

Chaque joueur reçoit le matériel suivant :

- 1 plateau de jeu ❹ ;
- 1 tuile Cimetière ❺ ;
- 5 tuiles Maison qui, ensemble, constituent le Village ❻ ;
- 6 tuiles Piège ❼ (2 murs, 2 catapultes, 1 dragon et 1 trésor) qui constituent sa réserve de pièges intacts ;
- 4 étages de tour qui, superposés, forment la tour ❽ ;

- 1 figurine Héros, posée au sommet de cette tour ❾ ;
- 4 pions Squelette (un de chaque symbole ◆ ◆ ● ✦ à l'exception du ▶) piochés dans le sac (les pions ▶ inutilement piochés sont remis dans le sac). Ces pions Squelette sont posés dans la forêt à côté de leur symbole, face blanche visible, dans le sens du dessin et avec la pointe du jeton dirigée vers le centre du plateau.

Exemple : *toutes les pointes des jetons Squelette sont bien orientées vers les cases du plateau. Les squelettes vert et violet sont correctement posés sur leurs pieds par rapport au joueur, contrairement au squelette bleu qui, lui, est couché (il faut le placer verticalement dans la forêt au dessus du plateau pour que sa position initiale soit correcte). Le squelette rouge ne peut pas être pioché lors de l'installation de la partie.*

ENTRÉE EN JEU DES SQUELETTES

Le sens du dessin est uniquement utilisé lorsque l'on place des jetons Squelette sur la forêt avant qu'ils n'entrent en jeu. Par la suite, il arrivera que les jetons squelettes soient réorientés en fonction des effets de pièges qu'ils auront à subir. Le sens du dessin ne devra alors plus être respecté.

« NE VOUS TROMPEZ PAS DE FACE !

Les plateaux de jeu ainsi que l'aide de jeu sont imprimés recto-verso. Veillez à utiliser les faces montrées dans l'exemple ci-contre. Les autres faces seront utilisées plus tard pour la version coopérative du jeu.

Le matériel inutilisé reste dans la boîte lors d'une partie du jeu de base.

PHASES DE JEU

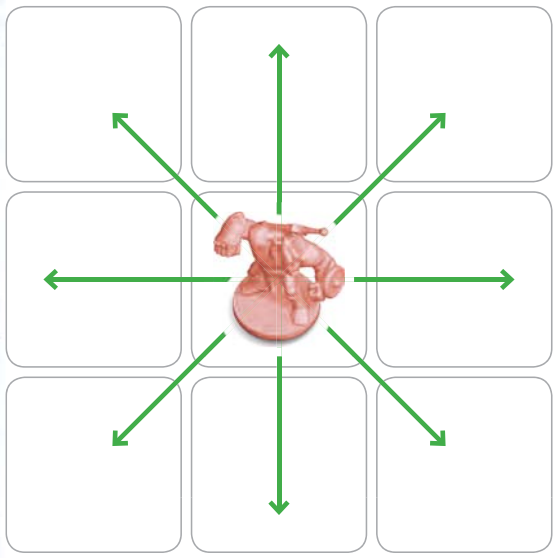
Après la mise en place, chaque partie se joue en plusieurs tours, chacun constitué de 4 phases (rappelées sur l'aide de jeu) :

1. **Déplacement du héros ;**
2. **Pose ou récupération d'un piège ;**
3. **Déplacement des squelettes ;**
4. **Arrivée de nouveaux squelettes.**

Ces quatre phases sont jouées l'une après l'autre, mais chacune **simultanément** par tous les joueurs. Cela signifie que tout le monde bouge son héros, puis tout le monde pose/récupère un piège, puis tout le monde déplace les sequelettes présents sur son plateau, puis tout le monde pioche de nouveaux squelettes.

Si au moins un joueur est éliminé après le déplacement de tous les squelettes, la partie prend fin immédiatement.

1 DÉPLACEMENT DU HÉROS



Le héros **doit** se déplacer sur une des cases adjacentes à celle où il se trouve. Il ne peut jamais rester sur place.

Le héros ne peut pas quitter les 25 cases du plateau du joueur auquel il appartient.

Le héros peut se déplacer sur la tour au centre du plateau.

Le héros détruit l'ensemble des squelettes de la case sur laquelle il arrive. Tous les squelettes ainsi éliminés retournent dans le sac.

Le héros peut se déplacer sur un piège. Il n'en déclenche jamais l'effet.

2 POSE OU RÉCUPÉRATION D'UN PIÈGE

Les pièges sont posés sur le plateau et servent à éloigner ou réorienter les squelettes.

À l'exception du trésor, les pièges ont deux faces différentes : l'une représente le **piège intact** (qui n'a été déclenché par aucun squelette), l'autre représente le **piège abîmé**, (qui a déjà été déclenché par un ou plusieurs squelettes lors d'un tour précédent).

Lors de cette phase, les joueurs doivent choisir entre :

- **poser un piège,**
- **récupérer un piège,**
- **ne rien faire.**

La liste des différents pièges et leurs effets se trouvent en page 6.

Remarque : sur les tuiles Piège, le nombre indiqué en haut à droite **n'est pas utilisé** pour le jeu de base.

Poser un piège

Le joueur sélectionne un des pièges de sa réserve et le pose face intacte visible, dans l'orientation de son choix et sur une case de son propre plateau ne contenant **ni piège, ni tour, ni squelette** (sauf mention contraire). La forêt et le village ne peuvent pas contenir de piège.

On peut poser un piège sur une case occupée par le héros, sous celui-ci, sauf quand il se trouve sur la tour.

Une fois posé, ce piège restera sur la case choisie et pourra être déclenché par le passage des squelettes jusqu'à ce qu'il soit détruit ou récupéré.

Récupérer un piège

Le joueur récupère un piège, intact ou abîmé, qui est posé sur son plateau et le replace dans sa réserve.

On peut récupérer un piège qui est sous le héros.

Un piège récupéré est toujours considéré comme étant intact une fois revenu dans la réserve du joueur. Il pourra à nouveau être utilisé.

Ne rien faire

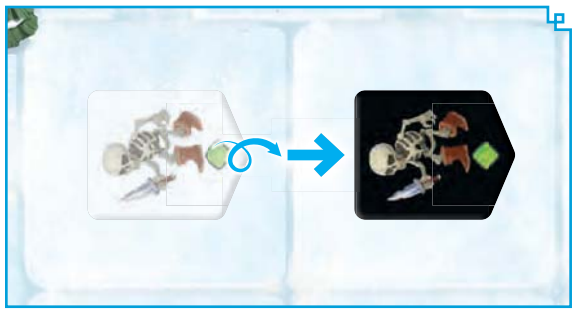
Vous êtes certain de votre choix ? C'est votre droit...

3 DÉPLACEMENT DES SQUELETTES

Lors de cette phase, les joueurs font avancer tous les squelettes présents sur leur plateau. Cette phase demande d'être attentif et précis.

Chaque joueur choisit l'ordre dans lequel il déplace ses squelettes.

Chaque squelette avance d'une case dans la direction de sa pointe.

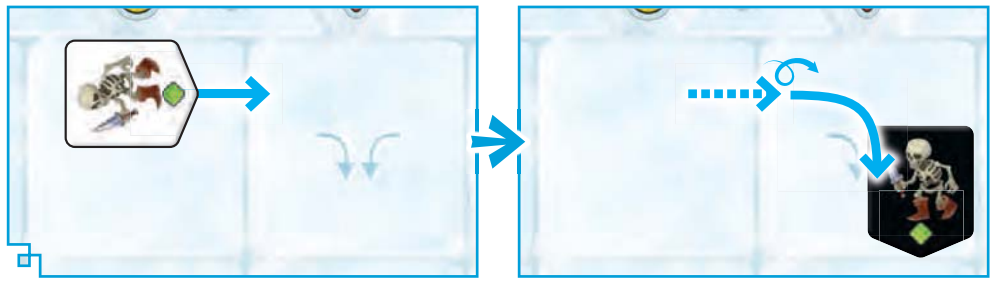


Chaque squelette est immédiatement retourné après avoir été déplacé, de sorte que son autre face (blanche ou noire) soit visible. Ainsi, il est facile d'identifier ceux qui n'ont pas encore été avancés : s'ils ont tous leur face blanche visible au début de cette phase, ils doivent tous avoir leur face noire visible à la fin de cette phase, ou inversement.

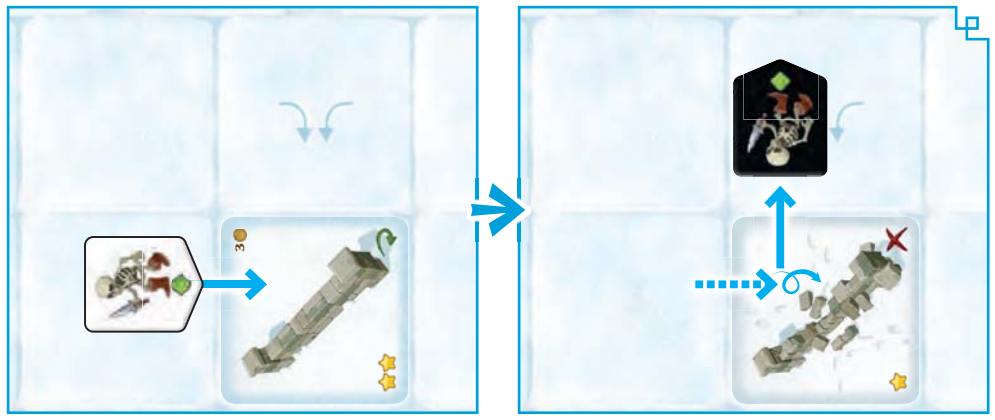
Ainsi, à la fin de la phase, **tous les squelettes de tous les plateaux** doivent avoir soit leur face blanche, soit leur face noire visible. Cela permet de savoir ceux qui ont déjà été bougés et ceux qui ne l'ont pas encore été.

Sur l'aide de jeu, le jeton Suivi est une aide précieuse pour savoir quelle face des squelettes doit être visible à la fin de cette phase. **Il est important de le retourner quand on passe à la phase de Déplacement des squelettes.**

Les flèches de réorientation imprimées sur le plateau indiquent l'attrait que présente la tour ou le Village pour les squelettes. Cet attrait n'est valable que pour des squelettes qui vont dans le sens de la flèche, pas pour ceux qui viendraient à contre sens.

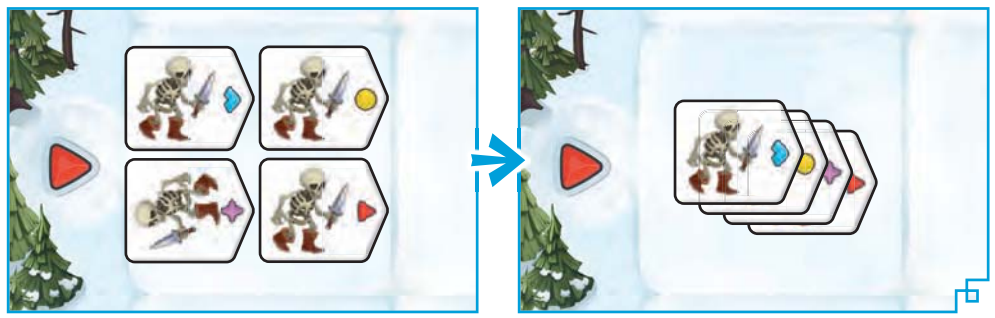


Exemple : *ce squelette avance sur une case contenant une flèche de réorientation et doit la subir car son mouvement suit le mouvement d'une des flèches.*



Exemple : *ce squelette, dévié par un piège, avance sur une case contenant une flèche de réorientation mais ne la subit pas, car son mouvement ne suit pas le mouvement d'une des flèches.*

Conseil : pour une meilleure visibilité, si plusieurs squelettes se trouvent sur une même case et vont dans le même sens, même s'ils ont des symboles différents, nous conseillons de les empiler.



Exemple : *ces 4 squelettes vont dans la même direction, ils peuvent donc être empilés en une seule pile.*

QUE SE PASSE-T-IL SI...

...un squelette sort du plateau par une forêt ?

Lorsqu'un squelette arrive sur une forêt, il est déplacé sur le cimetière d'un joueur voisin :

- Si un squelette sort par la gauche, il est immédiatement placé sur le cimetière du voisin de gauche.
- Si un squelette sort par la droite, il est immédiatement placé sur le cimetière du voisin de droite.
- Si un squelette sort par le haut, il est immédiatement placé sur le cimetière d'un adversaire au choix. Si plusieurs squelettes sortent par le haut, vous pouvez les séparer pour les placer dans différents cimetières au choix.

À deux joueurs, tous les squelettes sortis par la gauche, par la droite ou par le haut vont sur le cimetière de l'unique adversaire.

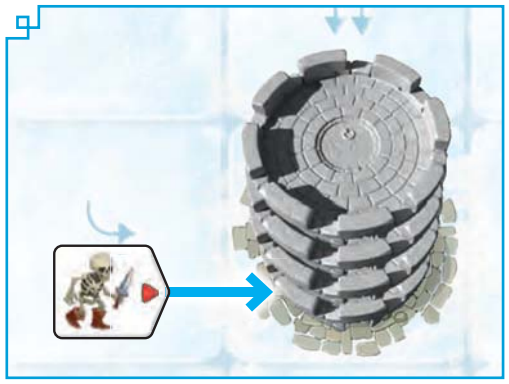
...un squelette sort du plateau par le bas ?

Lorsqu'un squelette sort du plateau par le bas, il arrive sur le village. Une des maisons – **n'importe laquelle** – est brûlée et est retournée sur sa face Détruit. Le squelette est remis dans le sac.

Chaque squelette qui entre dans le village provoque la destruction d'une maison.

Si la dernière maison est détruite, la partie prendra fin au terme de la phase du déplacement des squelettes.

...un squelette entre dans la tour ?



Lorsqu'à la fin de son déplacement, un squelette arrive sur la case où se trouve la tour, un de ses étages est détruit : le squelette est remis dans le sac et un étage de la tour est retiré du jeu.

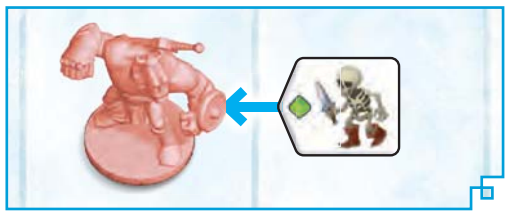
Chaque squelette qui entre dans la tour provoque la destruction d'un étage.

Si le dernier étage de la tour est détruit, la partie prendra fin au terme de la phase du déplacement des squelettes.

IMPORTANT

Un héros posé sur la tour n'a aucun effet sur les squelettes qui y entrent ! Il n'empêche donc pas la destruction d'un ou plusieurs étages.

...un squelette se déplace sur le héros (en dehors de la tour) ?



Le squelette est immédiatement détruit par le héros et il ne déclenche ni abîme le piège qui serait également présent sur la case. Il ne vole pas non plus le trésor qui serait protégé par le héros. Tout squelette éliminé est remis dans le sac.

...un squelette arrive sur un piège ?

L'effet du piège s'applique à **tous** les squelettes qui le déclenchent durant une même phase de déplacement des squelettes, même s'ils proviennent de cases différentes.

Lorsque tous les squelettes ont été déplacés, le pictogramme dans le coin du piège rappelle ce qu'il faut faire :

- le piège est maintenant abîmé. Il faut le retourner sur sa face Abîmé ;
- le piège est maintenant détruit. Il faut le retirer de la partie (le ranger dans la boîte).

LISTE ET EFFETS DES PIÈGES

Le Mur

Lorsque des squelettes arrivent sur un mur, ils sont réorientés à 90° en fonction de la diagonale du mur et avancent d'une case (ils ne restent pas sur le mur).

Quand le mur est retourné sur sa face Abîmé, il conserve son orientation.

Exemple : *deux squelettes sont déplacés sur un mur et y subissent un changement de direction comme s'ils avaient ricoché à 90°, puis ils sont immédiatement déplacés d'une case supplémentaire. Le mur qui était intact a été utilisé et est donc abîmé (retourné à la fin du tour).*

La Catapulte

Tous les squelettes arrivés sur une catapulte durant la phase de déplacement des squelettes sont immédiatement envoyés dans le cimetière d'un unique adversaire au choix.

Le Trésor

Lorsqu'un trésor est posé, tous les squelettes lui étant orthogonalement adjacents se tournent **immédiatement** vers lui.

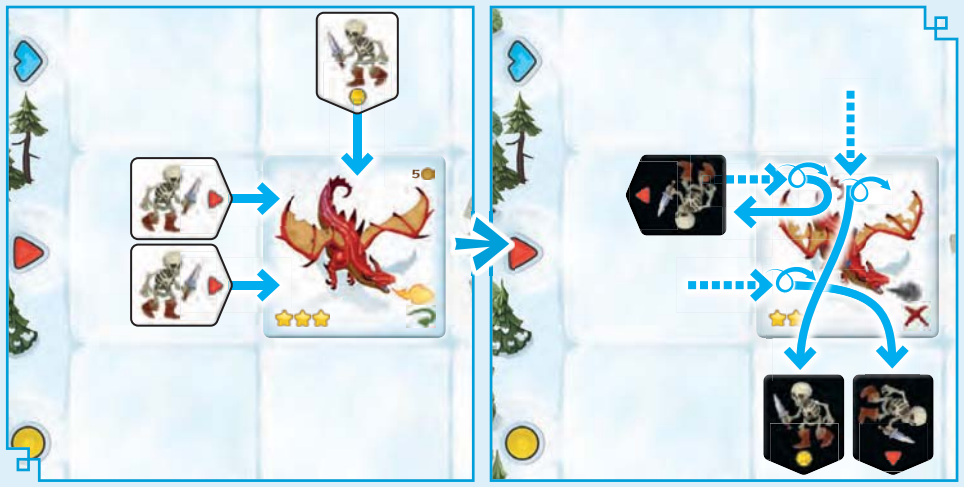
De même, lors du déplacement des squelettes, si ceux-ci terminent leur mouvement sur une case orthogonalement adjacente au trésor, ils se tournent également vers le trésor. L'attrait du trésor prime sur toute flèche de réorientation indiquée sur le plateau ou sur tout autre effet de piège.

Lorsque tous les squelettes ont été déplacés, si au moins l'un d'entre eux se trouve sur le trésor (et que le héros ne s'y trouve pas), le trésor est volé et retiré du jeu tandis que les squelettes restent sur le plateau sans être réorientés, même si une flèche de réorientation est devenue visible suite au vol du Trésor. On ne retourne jamais le trésor, il ne peut être volé qu'une fois.

Exemple : *trois squelettes s'approchent dangereusement de la tour. Le joueur choisit de sacrifier son trésor et le pose adjacent à eux. Immédiatement, ils se tournent vers le trésor. Lors de leur déplacement, ils avanceront sur le trésor qui sera alors retiré du jeu. Le danger est momentanément écarté.*

Le Dragon

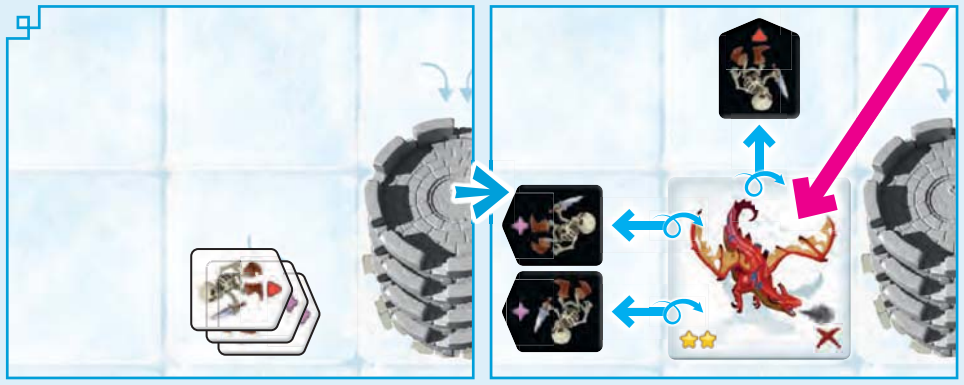
Lorsque des squelettes arrivent sur le dragon, ils sont déplacés – au choix du joueur concerné – sur une case orthogonalement adjacente (pas en diagonale) au dragon. Les squelettes fuient le dragon en lui tournant le dos, la pointe dirigée à l'opposé de celui-ci. Un squelette peut aussi être renvoyé vers une forêt et donc posé sur un cimetière adverse.



Exemple : *trois squelettes doivent avancer sur le dragon. Ils sont donc immédiatement repoussés sur des cases adjacentes au dragon choisies par le joueur, dans une direction fuyant le dragon. Le dragon a été utilisé et est donc abîmé (retourné).*

EFFET SPÉCIAL !

Lors de la phase de pose ou de récupération d'un piège, le dragon peut aussi «atterrir» sur une case contenant des squelettes. Dans la version de base de Bad Bones, c'est le seul piège qui peut être posé de cette manière. Dans ce cas, le dragon est immédiatement posé face Abîmé visible et les squelettes sont aussitôt déplacés et retournés pour signifier qu'ils ont déjà bougé lors de ce tour.



Exemple : *trois squelettes sont prêts à attaquer la tour. Le dragon est posé sur la case qu'ils occupent et les repousse d'une case (dans une direction au choix du joueur). Le dragon a été utilisé et est donc abîmé (retourné). Les squelettes sont retournés, parce qu'ils viennent de subir l'effet du dragon. Ils n'avanceront pas lors de la phase de déplacement des squelettes puisqu'ils viennent de le faire.*

ATTENTION !

Lorsque le dragon utilise cet effet spécial lors de la phase de pose/retrait d'un piège puis, juste après, si d'autres squelettes arrivent sur sa case lors de la phase de déplacement des squelettes, ces derniers subissent aussi l'effet du dragon. Ayant été utilisé deux fois consécutives, le dragon est tué et retiré de la partie.

4 ARRIVÉE DES NOUVEAUX SQUELETTES

Chaque joueur pioche au hasard **3 nouveaux squelettes** dans le sac et les pose sur son cimetière.

Ensuite, **tous** les squelettes présents sur le cimetière (les trois qui viennent d'être piochés, mais aussi ceux qui auraient précédemment été déposés par des adversaires) sont placés dans les forêts comme lors de la mise en place :

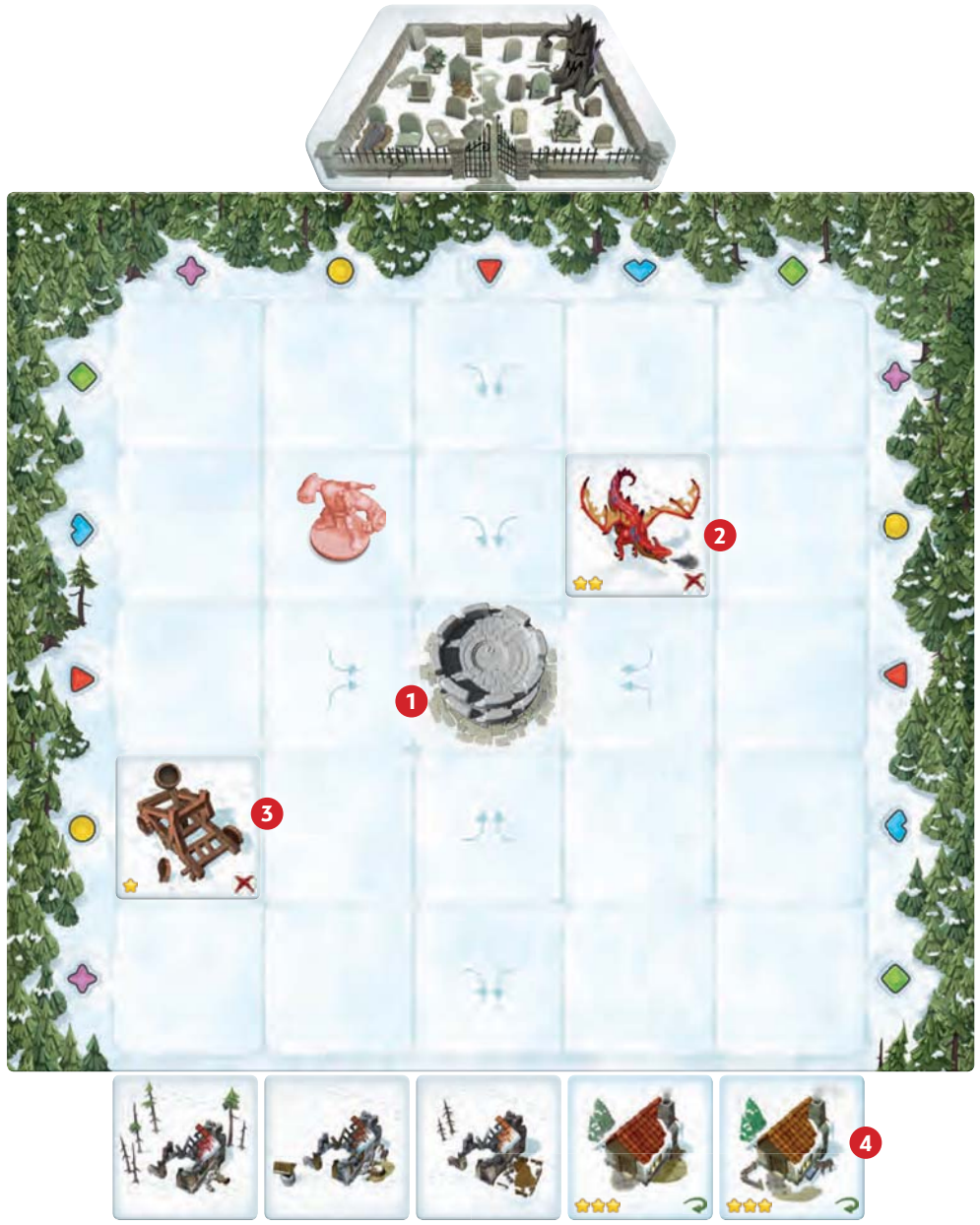
- dans le sens du dessin ;
- sur les symboles correspondants ;
- pointe dirigée vers l'intérieur du plateau ;
- face blanche ou noire visible, selon ce qu'indique le jeton Suivi de l'aide de jeu, de sorte que tous les squelettes de la partie affichent la même couleur.

Ces squelettes qui viennent d'arriver en forêt ne sont donc pas encore sur des cases. Ils y pénétreront lors de la phase de déplacement des squelettes du prochain tour.

FIN DE PARTIE

Si un ou plusieurs joueurs sont éliminés (leur tour et/ou leur village viennent d'être entièrement détruit[s]), la partie s'arrête à la fin du tour en cours et **seuls les joueurs qui n'ont pas été éliminés** comptent leurs points comme suit :

- **1 point par étoile visible sur les pièges en réserve**, tous considérés comme étant intacts ;
- **1 point par étoile visible sur les pièges restant sur le plateau** ;
- **4 points par étage de la tour** encore en jeu ;
- **3 points par maison intacte** du village.



Exemple de décompte des points : *puisque ni sa tour ni son village n'ont été entièrement détruits, ce joueur a le droit de participer au décompte final. Il remporte* ***8 pts*** *pour sa tour* 1 *(2 étages × 4 pts),* ***2 pts*** *pour son dragon blessé* 2*,* ***1 pt*** *pour sa catapulte abîmée* 3*,* ***6 pts*** *pour son village* 4 *(2 maisons × 3 pts) et enfin* ***2 pts*** *pour son mur* 5*, seul piège resté intact et actuellement stocké dans sa réserve.* ***Total : 19 points de victoire.***

Les éléments détruits (étages de tour et pièges retirés du jeu, maisons brûlées) ne rapportent aucun point.

Le joueur qui totalise le plus de points remporte la partie.

En cas d'égalité pour la première place, le joueur ayant la tour la plus haute remporte la partie. Si l'ex-æquo persiste, la victoire est partagée.

VERSION SOLO

Cette version du jeu permet de se perfectionner et d'essayer de nouvelles combinaisons de pièges et d'armes.
La mise en place s'effectue en suivant les instructions de la version choisie (de base ou avancée). Voici les changements à y appliquer pour pratiquer la version solo.

MISE EN PLACE

Identique à la mise en place de la version de base à l'exception de ce qui suit :

- une seule maison et un seul étage de tour sont installés,
- on utilise le verso de l'aide de jeu (bord vert),
- on utilise le compteur de tours.

PHASES DE JEU

Tous les squelettes qui sortent du plateau sont immédiatement placés sur le cimetière (on y ajoute toujours 3 nouveaux squelettes à chaque tour de jeu).

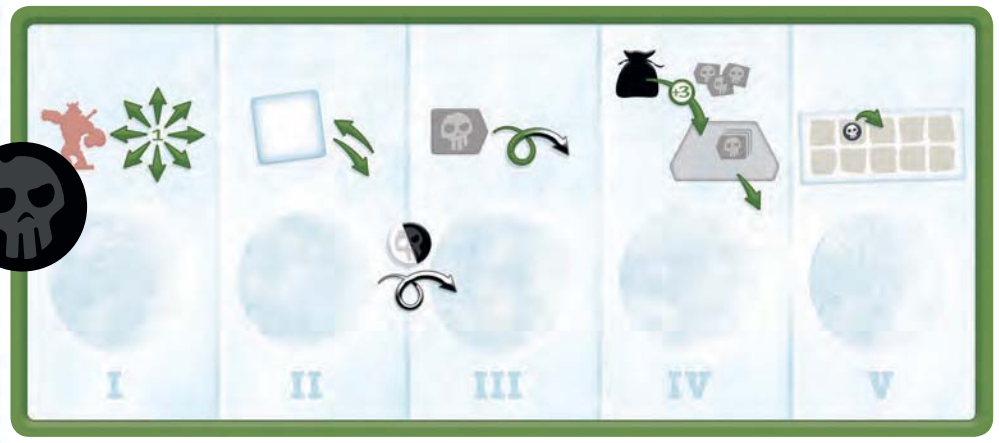
BUT DU JEU

La partie est perdue si la tour ou la maison est détruite.

La partie est gagnée si la tour et la maison sont intactes au terme de 10 tours de jeu complets, même s'il reste des squelettes sur le plateau.

Pour gagner de façon héroïque il faut, au bout du dixième tour, ne plus ajouter 3 nouveaux squelettes lors de la phase 4 et continuer la partie jusqu'à ce que tous les squelettes du plateau et du cimetière soient éliminés.

Pour modifier la difficulté, il suffit d'augmenter ou de diminuer la limite de 10 tours de jeu.



Utiliser le verso (bord vert) du plateau d'aide de jeu de la version de base permet de ne pas oublier d'effectuer l'étape supplémentaire (V) consistant à avancer le compteur de tours sur son propre plateau.

AUTEUR
David FLIES

ILLUSTRATION DE COUVERTURE
Oliver MOOTOO

ILLUSTRATIONS DU JEU
Aoulad & Alexander BRICK

ILLUSTRATIONS DES ARMES & DES CHEFS SQUELETTES
Alexander BRICK

INFOGRAPHISTE
Marie OOMS

DÉVELOPPEMENT
Case Départ

GESTIONNAIRE DE PROJET
Didier DELHEZ

L'AUTEUR tient à remercier Hélène Flies (sa plus grande source d'inspiration, sa fille), Aurore Dacosse, Stéphan Patte, Nicolas Martiny, Nicolas Billen & Sébastien Lemmens.

L'ÉDITEUR remercie David pour sa patience tout au long de ces quatre longues années de développement, les très nombreux testeurs à la Table Food & Games, à Case Départ et lors de différents festivals mais tout particulièrement Adrien, les deux Bernard, Jonathan et Sébastien pour le testing intensif. Sans oublier aussi nos extraordinaires animateurs lors des démonstrations à l'Internationale Spieltage Spiel'17 (DE-Essen).

Sit Down ! rue Sanson 4, 5310 Longchamps, Belgique
info@sitdown-games.com **www.sitdown-games.com**

Un jeu Sit Down ! publié par Megalopole. ©Megalopole (2018). Tous droits réservés. • Ce matériel ne peut être utilisé qu'à des fins d'amusement privé. • **ATTENTION :** ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Ce jeu contient des petites pièces pouvant être ingérées ou inhalées. Informations à conserver. • Visuels non contractuels. Les formes et les couleurs peuvent changer. • Toute reproduction de ce jeu, totale ou partielle, sur tout support, physique ou électronique, est strictement interdite sans autorisation écrite de Megalopole.

LIVRET

2

Ne pas lire avant d'avoir joué !

BAD BONES

David Flies

Alexander Brick, Aoulad, Oliver Mootoo

1-6 30' 8+

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

×12

×6

×30

×6

×1

×6

×24

×1

×1

×12

×12

×12

×6

×12

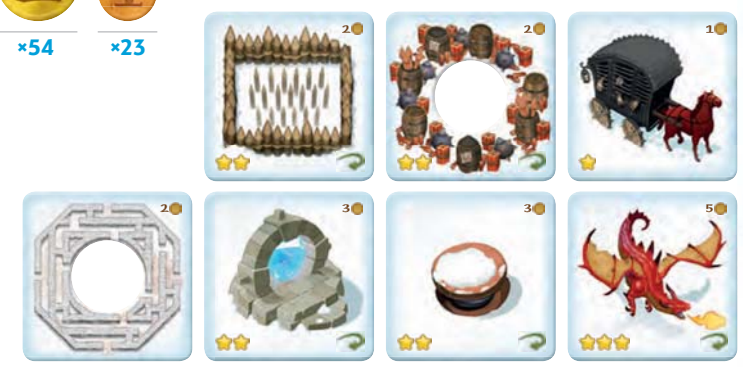
×12

MATÉRIEL SUPPLÉMENTAIRE POUR LA VERSION AVANCÉE

×1

×54

×23



×3

CHEFS SQUELETTES

×1

×1

×1

×1

×1

×1

×1

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	*Toutes les armes sont disponibles*					
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.

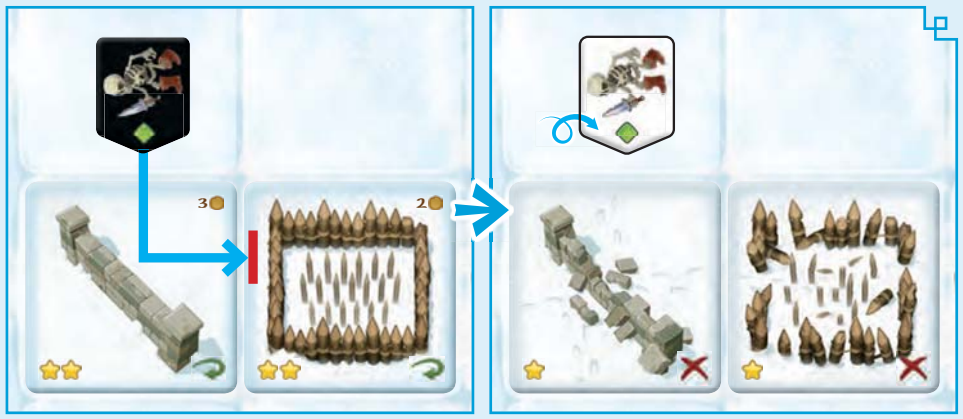
Barricade

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, il 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.

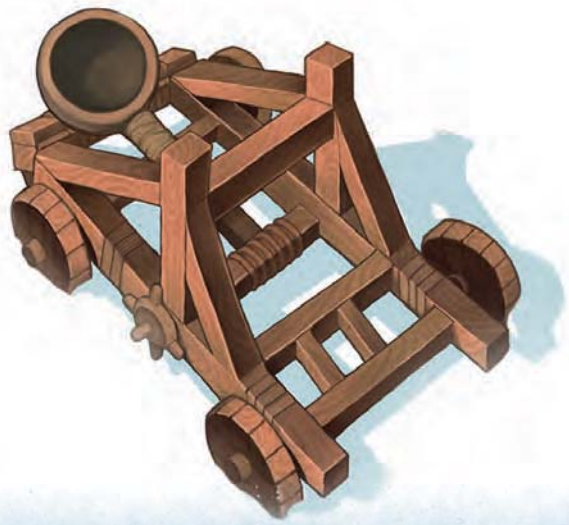
Corbillard (indestructible)

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 ilse 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.

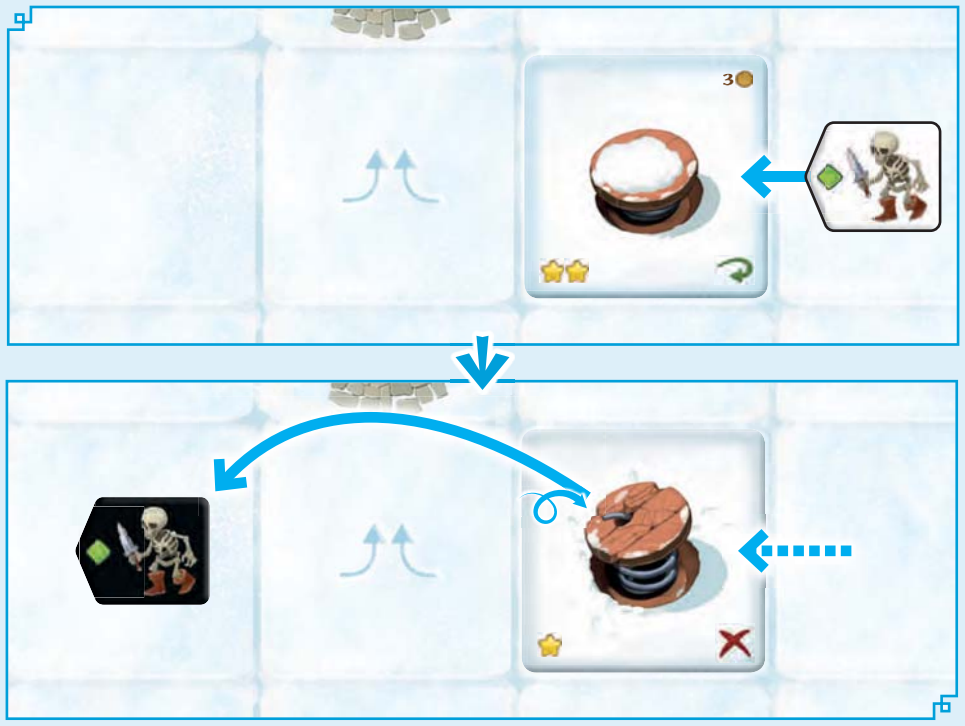
Exemple : *un squelette arrive sur le portail magique ; il est immédiatement renvoyé (en étant retourné) sur la forêt correspondante de son propre plateau de jeu. Il n'avancera plus durant ce tour.*

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...).



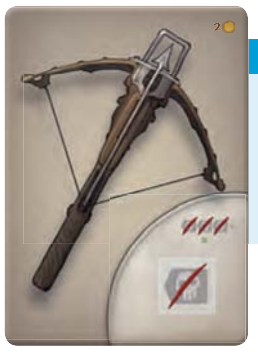
Exemple : *le squelette pénètre sur la case du ressort et est projeté 2 cases plus loin, dans la même direction, tout en étant retourné. Il n'est pas affecté par les flèches de réorientation qu'il a survolées.*

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 abimée, soit détruite à la fin du tour.

CARTES ARME

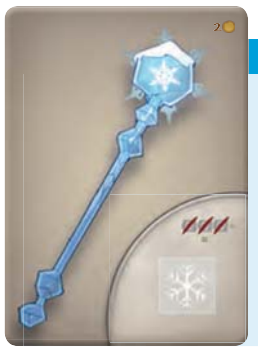
L'effet d'une arme est déclenché dès que le héros élimine au minimum 3 squelettes en une fois, que ce soit lors de la phase de déplacement du héros ou celle des squelettes.

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.



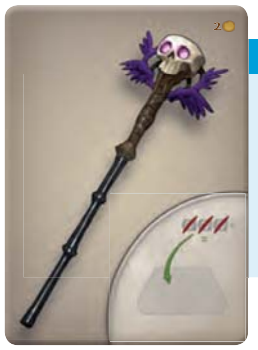
Arbalète

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



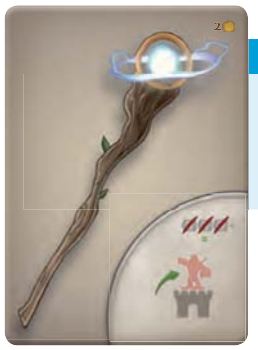
Bâton de glace

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).



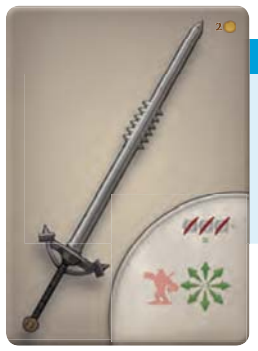
Bâton de mort

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).



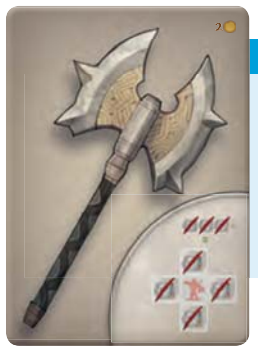
Bâton de téléportation

Le héros est immédiatement posé au sommet de la tour.



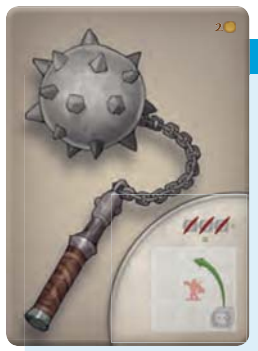
Épée à deux mains

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



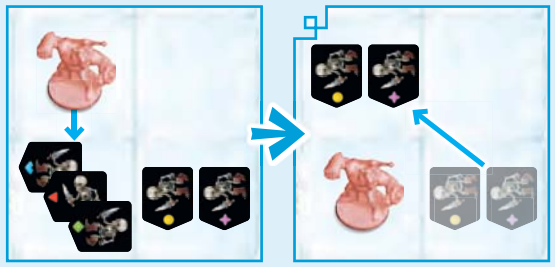
Hache de guerre

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.

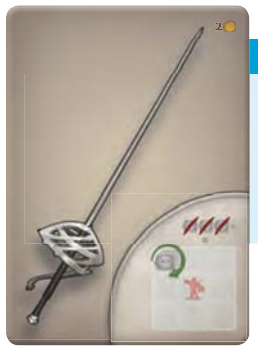


Morgenstern

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.

Exemple
d'une mise en place à 4 joueurs.

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 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 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 dégats, 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 ou deux chefs instructeurs sont sur la même case, vous choisissez celui qui dirigera le groupe.

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 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.

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 !