

LIVRET

1

À lire en premier!



BAD BONES

David Flies
Alexander Brick,
Aoulad, Oliver Mootoo



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.

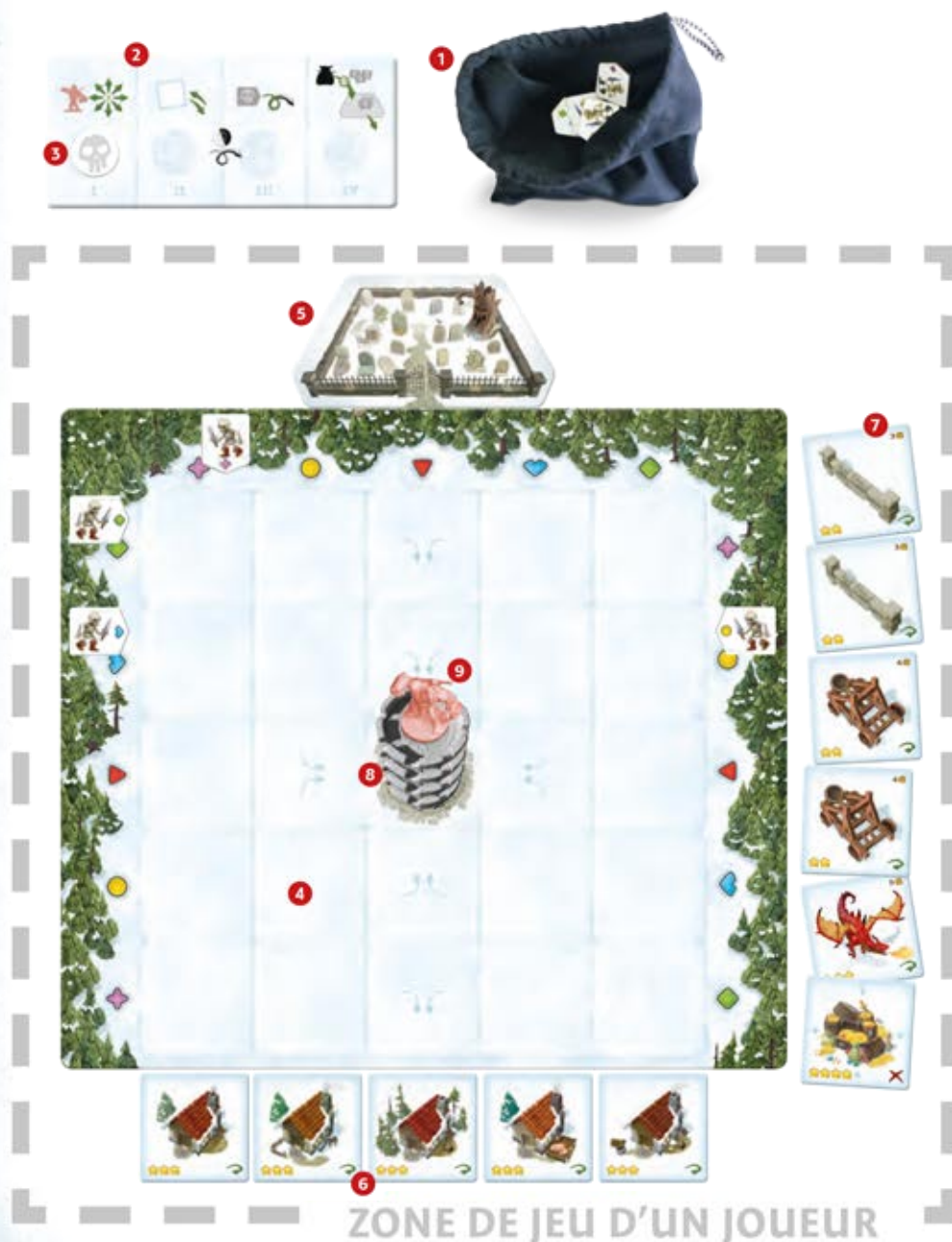
INSTALLATION

Disposer au centre de la table:

- 1 sac ① 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 ② sur lequel est posé 1 jeton Suivi ③, face blanche visible.

Chaque joueur reçoit le matériel suivant:

- 1 plateau de jeu ④;
- 1 tuile Cimetière ⑤;
- 5 tuiles Maison qui, ensemble, constituent le Village ⑥;
- 6 tuiles Piège ⑦ (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 ⑧;



- 1 figurine Héros, posée au sommet de cette tour ⑨;
- 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 SQUELLETES

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. Veuillez 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

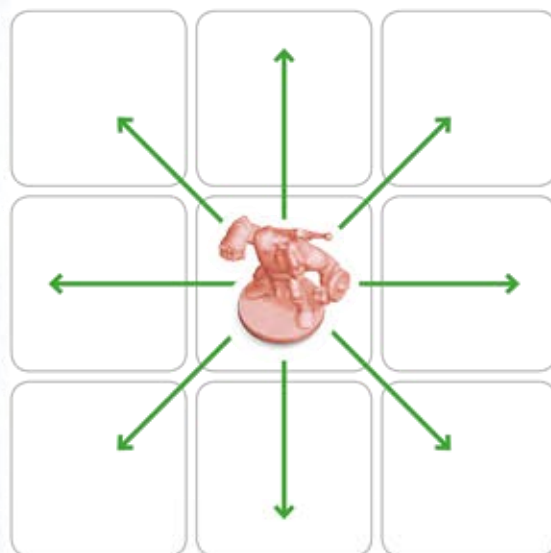
Après la mise en place, chaque partie se joue en plusieurs tours, chacun constitué de 4 phases (rappelées sur l'aide de jeu) :

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 squelettes 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.

40

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.

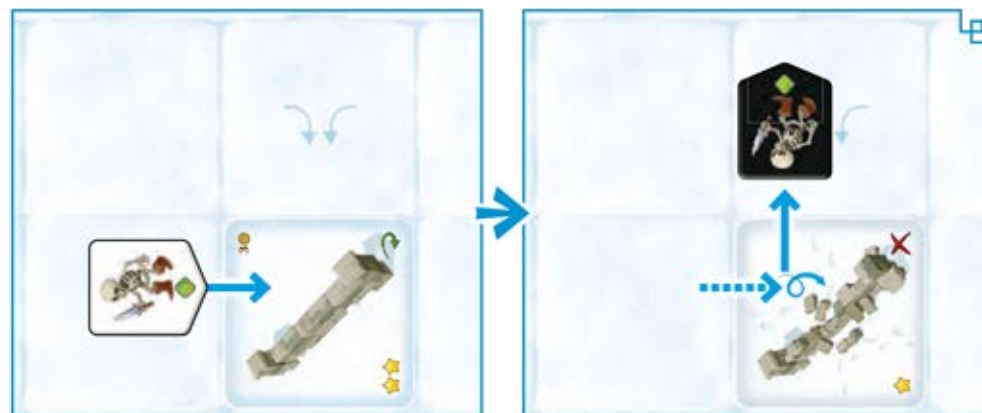
Ainsi, à la fin de la phase, **tous les squelettes de tous les plateaux** doivent avoir soit leur face blanche, soit leur face noire visible. Cela permet de savoir ceux qui ont déjà été bougés et ceux qui ne l'ont pas encore été.



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 ?

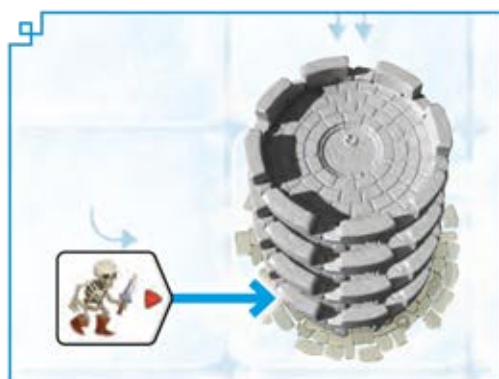


Lorsqu'un squelette sort du plateau par le bas, il arrive sur le village. Une des maisons – **n'importe laquelle** – est brûlée et est retournée sur sa face Détruit. Le squelette est remis dans le sac.

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.

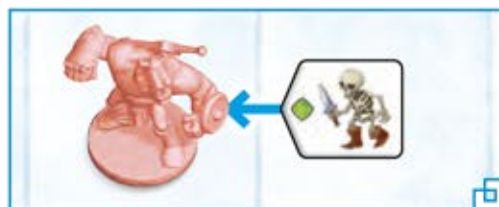
Chaque squelette qui entre dans la tour provoque la destruction d'un étage.

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.



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.**

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.



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 Spieltag 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.