



SPIELANLEITUNG

Version 1.0

AUTOREN: Adam Carlson & Josh Carlson
ENTWICKLUNG: Josh Carlson, Ryan Howard, Salem Scott & Shannon Wedge • **GRAFIKDESIGN:** Chris Beck, Melonie Lavelly, Bree Lindsoe & Toujer Moua • **ILLUSTRATION:** Anthony LeTourneau & Federico Pompili • **SPIELANLEITUNG:** Jeff Tidball & Shannon Wedge
ÜBERSETZUNG: Janina Wittmann • **REDAKTION:** Benjamin Schönheiter • **GRAFIKDESIGN:** Anna Spies
 © 2023 Matthias Nagy, Frosted Games, Siegelindestr. 7, 12159 Berlin, Deutschland, unter der Lizenz von Chip Theory Games. Alle Rechte vorbehalten.



www.FROSTEDGAMES.de
 discord.frostedgames.de @FrostedGames

Du bist ein Gearloc. Während du dich emsig um deine eigenen Angelegenheiten kümmerst, wurde deine Heimat von brutalen Tyrannen überfallen. Nichts würdest du lieber tun, als die Bedrohung zu ignorieren und dir die Zeit in der Taverne „Trunkener Troll“ zu vertreiben. Doch das Geschehen – und der Rat der Gealocs – verlangen Mut von dir. Also ziehst du los, um dich der Herausforderung zu stellen. Wirst du als Held oder als Häufchen Elend zurückkehren? Wir werden es bald wissen!

SPIELMATERIAL

Dieses Themenset enthält 1 Deckbox, 4 Tyrannen-Karten, 5 Gearloc-Karten, 29 -Fieslinge, 14 -Fieslinge und 16 Begegnungskarten (diese umfassen 8 Tyrannen-, 4 Mohlnor- und 4 Schösserknack-Begegnungen). Es beinhaltet außerdem 1 Backup-Plan-Karte für Universalhelden.

Achtung! Um dies zu spielen, benötigst du das Grundspiel **20 Strong**.

AUFBAU DES SPIELBEREICHS



GEARLOC-KARTE



SIEG & NIEDERLAGE

Besiege den Tyrann, um **Too Many Bones** zu gewinnen. Du darfst dich dem Tyrann jedoch erst stellen, nachdem eine bestimmte Anzahl Tage verstrichen sind. Je mehr Tyrannen-Begegnungen du auf deinem Weg zum Tyrann erfolgreich bestehst, desto höher sind deine Erfolgchancen.

Wie bei allen Spielen von **20 Strong** verlierst du, sobald du kein Leben mehr hast.

SPIELAUFBAU

1. **TYRANN UND GEARLOC WÄHLEN.** Wähle 1 Tyrann, dem du dich stellen willst und lege die Seite mit den **Mindestagen** unter dem Namen aufgedeckt aus. Du darfst dir jederzeit beide Seiten dieser Karte durchlesen. Wähle dann 1 Gearloc, den du spielen möchtest. Lege ihn mit der Talent-Seite (also nicht mit der „Talent +1“-Seite) offen aus. Universalheld: Du kannst stattdessen einen Universalheld spielen.

Verwende dann auch die Backup-Plan-Karte „Universal“.

2. **STAPEL BILDEN.** Sortiere die übrigen Karten in 3 Stapel: -Fieslinge, -Fieslinge und Begegnungskarten. Entferne aus den Begegnungskarten 4 zufällige Tyrannen-Begegnungen und lege sie unbesehen zurück in die Schachtel. Mische dann die 3 Stapel und lege sie offen aus.
3. **TAGESZÄHLER EINSTELLEN.** Lege den Chip mit der Zählerseite in den Chiphalter neben den Tyrann und stelle ihn auf 0. Dies ist der Tageszähler.

GEARLOC-KARTEN

Jeder Gearloc hat 2 Fähigkeiten: Das **TALENT** und den **BACKUP-PLAN**.

DAS TALENT

Jede Gearloc-Karte hat eine **TALENT-SEITE** und eine **TALENT +1-SEITE**. Du kannst auf die Talent +1-Seite mithilfe deines Backup-Plans upgraden, indem du dafür 4 Backup-Plan-Würfel erschöpfst.

BACKUP-PLAN (BP)

Jeder Gearloc hat eine **BACKUP-PLAN-FÄHIGKEIT** und 4 Backup-Plan-Slots für Würfel.

In **Zuordnen [SP/3.]** darfst du 1 oder mehrere Würfel mit Fehlschlägen in deinen Backup-Plan platzieren. Jeder Backup-Plan-Slot hat eine andere Farbe. Du darfst dort nur Fehlschläge der jeweils entsprechenden Farbe platzieren.

Du darfst Backup-Plan-Fähigkeiten jederzeit verwenden (sofern der Zeitpunkt nirgends vorgegeben ist). **Um das zu tun:** Erschöpfe 1 Würfel aus deinem Backup-Plan (Lege ihn in deinen **ERSCHÖPFT-BEREICH**). Dies darfst du mehrmals tun, sofern du ausreichend Würfel hast.

Beispiel: Der Backup-Plan von Duster erlaubt ihr, den Gefechtsstapel um +1 oder -1 Fieslingpunkte anzupassen. Erschöpfe 2 Würfel aus ihrem Backup-Plan, um diese Fähigkeit 2-mal in Folge zu verwenden. Du änderst also die Fieslingpunkte für diesen Tag um insgesamt -2.

oder erschöpfe 3 Würfel.

TYRANNEN- BEGEGNUNGEN	STUFE	BEGEGNUNGEN	BEGEGNUNGEN GESAMT
12	Gerüstet	4 (entferne 4)	12
13	Gewagt	5 (entferne 3)	13
14	Erfahren	6 (entferne 2)	14
15	Heldenhaft	7 (entferne 1)	15
16	Legendär	8	16

Bist du bereit, den Schwierigkeitsgrad von **Too Many Bones** zu erhöhen? Dann verwende dafür das Stufen-system. Dieses beginnt bei Stufe 1 (das entspricht den Regeln, wie ihr sie gerade gelernt habt). Erhöhe die Stufe jedes Mal um 1, wenn du ein Spiel gewinnst. Verliere 1 Stufe jedes Mal, wenn du ein Spiel verlierst. Bei Spielanbau: Für jede Stufe (über 1), füge dem Begegnungsstapel 1 zusätzliche Tyrannen-Begegnung hinzu und verbanne entweder 1 Würfel

SCHWIERIGKEITSTUFEN

Wiederhole Teil 2: Konfrontation. Kundschaffen. Anderenfalls: » Alle besiegt? Ausruhen ODER » Wirst nur besiegt? Fieslinge ab Schritt 6: Aufräumen [AP/6.] Schösserknack-Begegnungen zurück » Hole Würfel auf geknackten

1. STRATEGIEPHASE (ERLAUBTE DURCHLAUFE = STRATEGIEWERT)
 Schritt 1: Würfelwahl [SP/1.]
 Schritt 2: Würfel in [SP/2.]
 Schritt 3: Zuordnen [SP/3.]
2. ABHANDLUNGSPHASE
 Schritt 1: Gegnerschaden [AP/1.]
 Schritt 2: Folgeeffekte [AP/2.]
 Schritt 3: Erschöpfen [AP/3.]
 Schritt 4: Aufräumen [AP/4.]
 Schritt 5: Loot-Belohnungen [AP/5.]

TEIL 2: KONFRONTATION (ÜBERSPRINGEN, FALLS KEIN GEFECHT)

- Wähle: Begegnung ODER Gefecht.
- Tageszähler + 1
- Aktiviere GS, falls erforderlich.

TEIL 1: PLANUNG

TAGESABLAUF

BEGEGNUNGSKARTEN



TYRANNEN-BEGEGNUNG



MOHLNOR-BEGEGNUNG



SCHLÖSSERKNACK-BEGEGNUNG

FIESLINGKARTE



TYRANNEN-KARTE



1x pro Spiel: Sind alle 4 Backup-Plan-Slots voll? Drehe deine Gearloc-Karte auf die Talent +1-Seite um. Erschöpfe alle 4 Würfel im Backup-Plan. Dadurch verbesserst du für den Rest der Partie das Talent deines Gearlocs und die Attributwerte **█** und **▾** erhöhen sich um je 1. Durch einigen **∞ LOOT** erhältst du zusätzliche Backup-Plan-Fähigkeiten, diese heißen **BACKUP-PLAN-ERWEITERUNG**. Die Zahl der Erweiterung gibt an, wie viele Backup-Plan-Würfel du erschöpfen musst, um die Fähigkeit zu verwenden.

Würfel im Backup-Plan gelten nicht als gewählt, zugeordnet oder in der Aufmarschzone/Auslage. Sie können nicht zurückgeholt oder aufgefrischt werden. Du darfst Backup-Plan-Würfel nur aus dem Backup-Plan in den **ERSCHÖPFT-BEREICH** legen, wenn du eine Backup-Plan-Fähigkeit verwendest oder deinen Gearloc so auf Talent +1 umdrehst.

SONDERREGELN

Für **Too Many Bones** gelten die allgemeinen Regeln von **20 Strong**, mit folgenden Abweichungen:

NEUE BEGRIFFE

- **TAG:** Runden werden „Tage“ genannt.
- **FIESLING:** In diesem Themenset heißen deine Gegner Fieslinge. Fieslinge sind Konfliktkarten. Jeder Fiesling hat einen Fieslingstyp. Dies hat keine spezifischen Auswirkungen, spielt aber für einige Fiesling-Effekte eine Rolle.
- **GEFECHT:** Ein Gefecht ist eine andauernde Interaktion mit 1 oder mehreren Konfliktkarten (Fieslinge, Tyrann) in der Auslage. Das Gefecht endet, sobald in der Auslage keine Konfliktkarten mehr liegen. 1 Gefecht kann mehrere **KONFRONTATIONEN** umfassen, die aber während desselben Tages stattfinden (und Effekte, die „nur nach dem ersten“ eines Schrittes ausgelöst werden, werden erneut in jeder Konfrontation ausgelöst).
- **OFFEN:** „Offene“ Fieslinge sind alle unbesiegten Fieslinge in der Auslage, sowie alle, die oben auf einem Stapel liegen.

TEIL 1: PLANUNG

In jeder Planung eines Tages musst du zuerst den Tageszähler um 1 erhöhen. Wähle dann, ob du dich einem **NORMALEN GEFECHT** oder einer **BEGEGNUNG** stellen willst.

DAS GEFECHT

Vor einem Gefecht – ob bei einem normalen Gefecht oder als Teil einer Begegnung – werden Fieslinge aktiviert. Der **GS*** sagt dir die Anzahl Fieslinge, die du dabei aktivieren musst.

GS: FIESLINGSPUNKTE bedeutet, dass der gesamte Wert der aktivierten Fieslinge so hoch sein muss, wie die Zahl deines aktuellen Tags beträgt. Du wählst dabei aus den **1** und **5**-Fieslingen und versuchst, aus ihnen und der kleinstmöglichen Anzahl Karten, diesen Wert zu erreichen. Wählst du ein normales Gefecht für den Tag? Verwende einfach immer **GS: FIESLINGSPUNKTE**.

*Beispiel: GS: FIESLINGSPUNKTE an Tag 4 heißt, dass du 4 **1**-Fieslinge aktivieren musst. An Tag 6 müsstest du 1 **5**-Fiesling und 1 **1**-Fiesling aktivieren, und so weiter.*

Immer wenn du einen Fiesling aktivierst, ist die Karte darunter sofort für dich verfügbar.

Das Gefecht findet in **TEIL 2: KONFRONTATION** statt. In einem Gefecht, musst du alle Fieslinge in der Auslage besiegen, um das Gefecht eines Tages abzuschließen. Die Regeln eines Gefechts sind den allgemeinen Regeln für **Ende des Spiels** sehr ähnlich: Du wirfst beim **Aufräumen [AP/6.]** keine unbesiegten Fieslinge ab. Gibt es am Ende der **KONFRONTATION** noch unbesiegte Gegner? Dann wiederholst du jetzt den vollen **TEIL 2: KONFRONTATION** so viele Male, bis das Gefecht erfolgreich beendet ist.

Hinweis: Bedenke, dass Effekte die „Zu Beginn der Konfrontation“ auslösen, dabei jedes Mal erneut auslösen!

Achtung: Treffer, die du einem Fiesling zugeordnet hast, werden wie gewohnt in **Erschöpfen [AP/3.]** erschöpft (die Gegner heilen also quasi wieder, wenn du sie nicht besiegt hast).

BEGEGNUNGEN

Wählst du die Begegnung für den Tag? Sieh dir die oberste Begegnungskarte an und führe sie aus. Es gibt 3 verschiedene Begegnungsarten. Begegnungen sind keine Konfliktkarten.

- **TYRANNEN-BEGEGNUNGEN** führen zu einem Gefecht mit einer größeren Herausforderung. Wählst du sie, lege die Tyrannen-Begegnung in die Auslage und aktiviere den **GS** unter Berücksichtigung etwaiger Änderungsangaben auf der Begegnungskarte. Beginne dann das Gefecht.
- **MOHLNOR-BEGEGNUNGEN** lassen dir die Wahl zwischen einer friedlichen Option und einem Gefecht mit 1 zusätzlichen **1**-Fiesling. Entscheidest du dich für die friedliche Option, befolge die Anweisungen auf der Karte, überspringe die **KONFRONTATION** gänzlich und wirf die Begegnung ab. Entscheide dich nur für die friedliche Option, wenn du sie vollständig abhandeln kannst. Entscheidest du dich für das Gefecht, wirf die Begegnung ab, aktiviere den **GS** und beginne das Gefecht.
- **SCHLÖSSERKNACKEN-BEGEGNUNGEN** enthalten eine hohe Belohnung, müssen aber zuerst geknackt werden. Du darfst Schlösserknack-Begegnungen nur wählen, wenn du über einen freien Platz im Inventar verfügst. Entscheidest du dich für eine Schlösserknack-Begegnung, lege diese in dein Inventar und überspringe **KONFRONTATION** gänzlich. Schlösserknack-Begegnungen benötigen einen Loot-Platz und dürfen sogar erst abgeworfen werden, wenn du sie erfolgreich geknackt hast (außer du musst Loot abwerfen und dies ist deine einzige Option). Die Belohnung darfst natürlich auch erst erhalten, wenn du sie erfolgreich geknackt hast. Um eine Schlösserknack-Begegnung erfolgreich zu knacken, musst du ihr während des Gefechts Treffer (**+** oder **⚡**) zuordnen. Die Karte zeigt, welche Trefferfarbe dafür erforderlich ist. Würfel auf Schlösserknack-Karten werden **nicht** in **Erschöpfen [AP/3.]** erschöpft! Hast du einer Karte die erforderlichen Treffer zugeordnet, lege die ihr zugeordneten Würfel in deinen Würfelpool zurück (erschöpfe sie nicht), drehe die Karte um, sodass nur ihre Belohnung zu sehen ist und erhalte ihre Belohnung.

KEINE FIESLINGE, KEINE KONFRONTATION

Befinden sich nach der **PLANUNG** keine Fieslinge in der Auslage? Überspringe **TEIL 2: KONFRONTATION**

vollständig (und alles, was darin passieren würde).

AUFRÄUMEN [AP/6.]

Wie bereits erwähnt, darfst du beim **Aufräumen** keine unbesiegten Fieslinge abwerfen.

Nach dem Abwerfen von Karten beim **Aufräumen**, wenn alle Fieslinge besiegt sind, hast du die Wahl zwischen **AUSRUHEN** ODER **KUNDSCHAFTEN**.

- **AUSRUHEN:** +1 **♥**.
- **KUNDSCHAFTEN:** Nimm entweder die oberste Karte des **1**-Fiesling-, **5**-Fiesling- oder des Begegnungsstapels und platziere sie offen oberhalb des entsprechenden Stapels, um einen neuen Stapel zu bilden. Befindet sich dort bereits eine Karte? Lege die neu gekundschaftete Karte darauf. Die obersten Karten hier sind aktivierbar.

Hinweis: Du darfst nur Karten des ursprünglichen Stapels kundschaften, du darfst also nur Karten des unteren Stapels auf den oberen Stapel legen.

Geht der untere Stapel aus, mische den oberen Stapel und lege ihn zurück auf das (leere) Feld des unteren Stapels. Beachte auch die Konsequenzen, die es mit sich bringt, wenn du Mohlnor-Begegnungen kundschaftest.

Sind beide Stapel einer Kartenart leer, nimm alle Karten dieser Kartenart aus dem Ablagestapel, mische sie und bilde einen neuen Stapel.

ENDE DES SPIELS: DER ENDKAMPF

In der **PLANUNG**, überprüfe: Ist die Tageszahl auf dem Tageszähler mindestens so groß, wie die **MINDESTAGE** **☼** auf der Tyrannen-Karte? Dann darfst du wählen, ob du dich dem Tyrannen stellen willst – statt einer Begegnung oder einem normalen Gefecht. Falls der Tageszähler jemals 12 erreicht, **musst** du dich an diesem Tag dem Tyrannen stellen.

Entscheidest du dich für den Tyrannen, lege die Tyrannen-Karte in die Auslage. Befolge den **Gefechtsaufbau** auf der Vorderseite der Karte. Drehe die Tyrannen-Karte dann auf die Seite mit ihren Effekten.

Das Ausmaß der Fähigkeiten des Tyrannen wird durch deine bisherigen Erfolge bei Tyrannen-Begegnungen beeinflusst. Je mehr Tyrannen-Begegnungen im Begegnungsstapel verbleiben, desto schwieriger wird der Endkampf für dich.

Das Gefecht läuft gemäß der allgemeinen Regeln des Ende des Spiels ab.

Besiegt du den Tyrannen und alle anderen Fieslinge, die er als Teil des Endkampfes aktiviert, gewinnst du das Spiel!

MIT UNIVERSALHELDEN SPIELEN

Nimm während des Aufbaus die Backup-Plan-Karte für Universalhelden, entscheide dich für eine Kartenseite und lege sie neben deine Heldenkarte. Dein Held hat kein Talent +1, die entsprechende Kartenseite bleibt also verdeckt.

* = **GS** steht für „Gefechtsstapel“. Hier bei **20 Strong** ist das natürlich kein Stapel, sondern nur die Anzahl an Fieslingen. Der Begriff kommt aus dem „großen Bruder“ dieses Themensets: „Too Many Bones: Ein Würfel-Abenteurer“