



SPLICE & DICE

TOO MANY BONES



Essenz
von Nom



Blutegel
Blut



Regelbuch
Version 1.0

Willkommen

Liebe Ratsmitglieder -

Ich entschuldige mich für meine Abwesenheit bei den letzten Treffen. Der Fortschritt fordert, wie so oft, den Fortschritt. Auch wenn meine führende Weisheit und meine Stimme in den Ratskammern zweifellos vermisst worden sind, sollten Sie wissen, dass meine Reisen wichtige Erkenntnisse gebracht haben, die den Gearlocs zweifellos für die kommenden Jahrhunderte zugute kommen werden.

Obwohl die Fortschritte in der Forschung vielversprechend sind, gibt es leider ein wenig Ärger. Es scheint, dass weitere Schrecken über Daelore hereingebrochen sind - fünf von ihnen, um genau zu sein. Ihr Ursprungsort ist ein völliges Rätsel. Ich habe mehrere der ansonsten nutzlosen Mechs, die Synchro (möge er in Frieden ruhen) zurückgelassen hat, neu programmiert, um Regionen im Süden nach mehr Informationen zu durchforsten. Hätte uns Mirawatt nicht unerklärlicherweise im Stich gelassen, hätte diese ganze Tortur vielleicht vermieden werden können.

In der Zwischenzeit habe ich in meinem malerischen unterirdischen Labor die Hilfe einiger bescheidener Gearlocs in Anspruch genommen, um einige Gegenmaßnahmen gegen diese neuen Monster zu erforschen. Ich habe vor, sie so lange wie nötig hier zu behalten, um unsere Rasse bei der lang ersehnten Rückkehr nach Deepwood zu unterstützen.

Machen Sie sich nicht die Mühe, mich zu erreichen. Die Tage in meinem Labor mit diesen Lehrlingen sind lang, und wir haben wenig Zeit, um sie mit Kommunikation mit der Außenwelt zu vergeuden.

Sollten sich diese neuen Bedrohungen jedoch als furchtbarer erweisen als ursprünglich angenommen, könnte es ratsam sein, eine Gruppe zu entsenden, die sich ihrer entledigt. Es wäre am besten, es geheim zu halten, um die Massen nicht zu beunruhigen.

Ich werde wieder schreiben, wenn die Zeit dafür reif ist.

Mit freundlichen Grüßen,
Nobulus

Hinweis: Der Großteil der in dieser Erweiterung enthaltenen Inhalte kann zu einem der beiden eigenständigen Too Many Bones-Spiele - dem Basisspiel oder Undertow (oder einer Kombination aus beiden) - hinzugefügt werden. Wir werden einfach von "Too Many Bones" (oder "TMB") sprechen, wenn eine Unterscheidung zwischen den beiden Spielen nicht notwendig ist. Wir werden speziell auf das Basisspiel oder Undertow Bezug nehmen, wenn wir Inhalte besprechen, die zu einem dieser eigenständigen Spiele hinzugefügt werden.



Inhaltsverzeichnis

Vorgeschichte.....	2	Aufgaben.....	30
Komponenten.....	4	Karten erfüllen	30
Neue Inhalte.....	8	Tyrannen-Kampf	31
Neue Tyrannen.....	8	Spelaufbau	31
The Age of Tyranny Kampagne.....	8	Der finale Kampf.....	32
Neue Baddies.....	9	Widersprüchliche Fertigkeiten im Tyrannen-Kampf.....	33
Krelln & Mech Baddies.....	9	Das Spiel gewinnen	33
Dual-Typ Baddies	9	NAP Glossar.....	34
Zusätzliche Baddies	9	Impressum	36
Einen Tyrannen erstellen.....	10		
Einen erstellten Tyrannen in TMB nutzen.....	10		
Build-a-Tyrant (BAT)	12		
Übersicht	12		
Ziel	12		
Spelaufbau.....	12		
Spielphasen.....	15		
Neuer-Tag-Phase.....	15		
Begegnungsphase.....	15		
Spleißen.....	15		
Gegen den gespleißten Tyrannen antreten.....	18		
Kampfvorbereitung.....	19		
Aufzeichnen Ihrer Tyrannen-Informationen.....	19		
Nobulus Ausbildungs-Programm (NAP).....	20		
Übersicht.....	20		
Ziel.....	20		
Spelaufbau.....	20		
Initial-Spleiß.....	23		
Spielablauf.....	23		
Beginn des Tages	23		
Einen Zug machen.....	23		
Ende des Tages.....	24		
Nob Karten.....	29		
Gelegenheiten.....	29		
Rückschläge	30		



Komponenten



Proto Tyrannen Chip



2x Gespleißter Tyrann Chip



7x 1 Pt Baddie



4x 3 Pt Krelln Baddie



4x 3 Pt Mech Baddie



8x 5 Pt Baddie



7x 20 Pt Baddie



15x Pin



Beutel



17x Tyrannen Chip



Chip-Aufbewahrungsbox



Würfel-Aufbewahrungsbox



2x Kartenschachtel



10x Lehrlingskarte



10x BAT Tyrannen
Begegnung



21x Tyranen
Begegnungskarte



6x Tyranen
Epilog Karte



Build-A-Tyrant
Karte



5x Tyranen Karte



2x Tyranen
Spielaufbau Karte



38x Nob Karte



9x Gespleißter Tyranen
Würfel



6x Gespleißter Tyranen
Stat Würfel



4x Effekt Würfel



Gespleißter Tyranen Ini
Würfel



W6



10x Laborwürfel



9x Tyranenwürfel



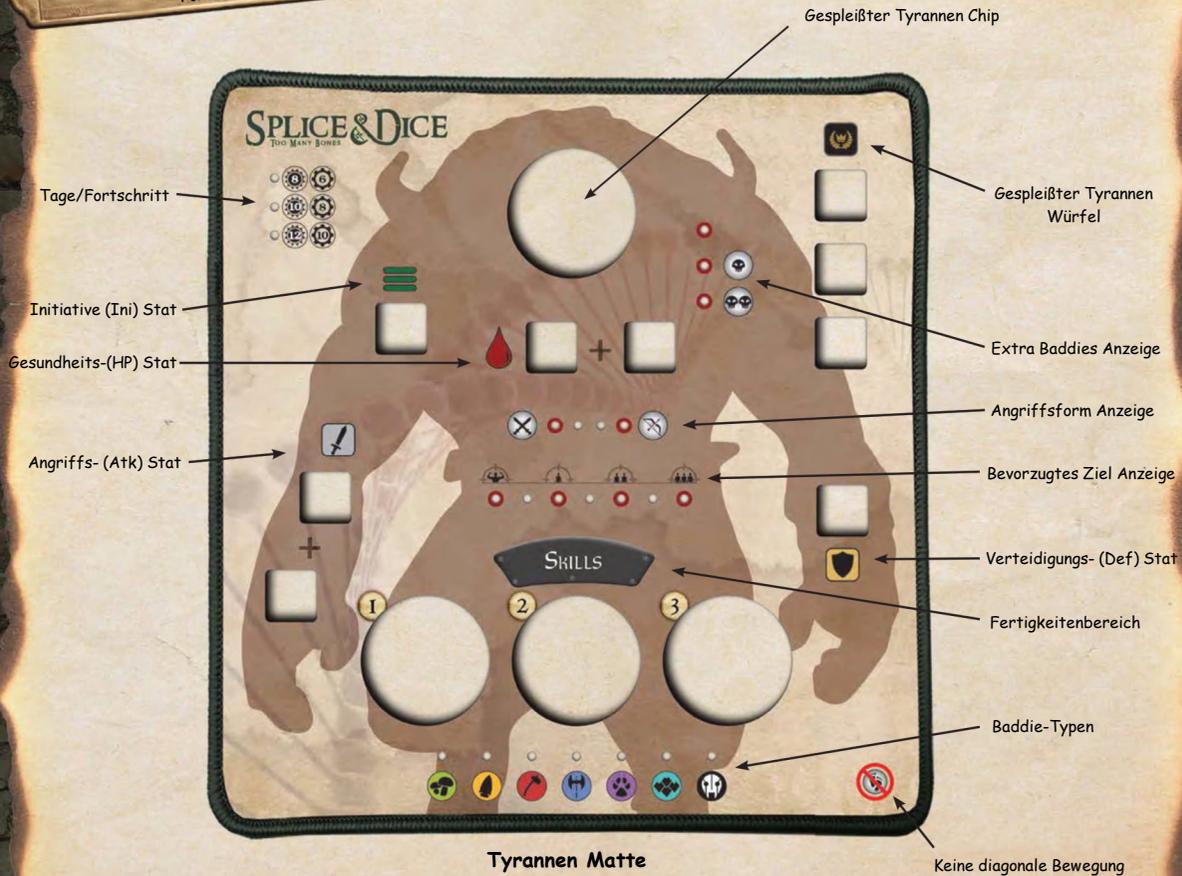
25x Gespleißter
Tyranen Blatt



2x Referenzblatt

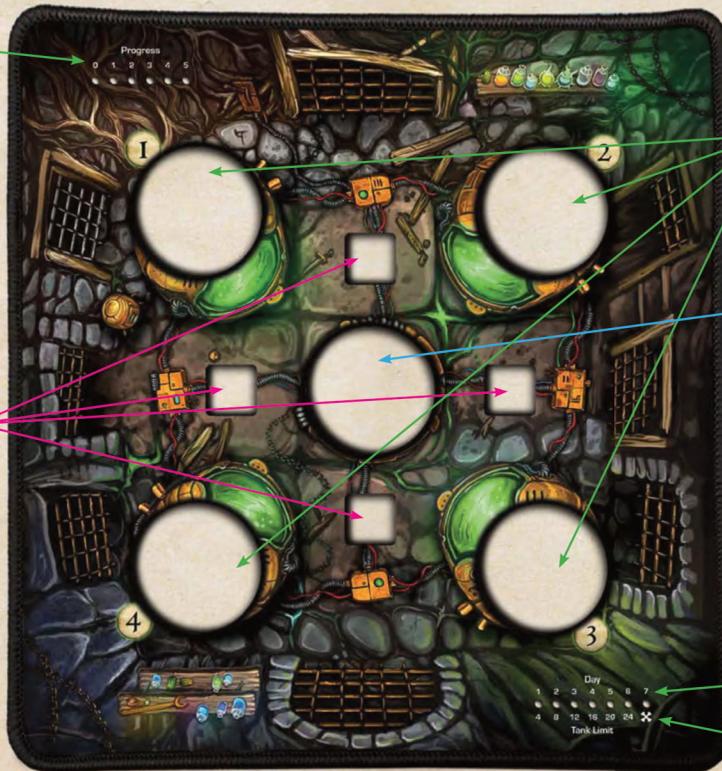
Komponenten

Fortsetzung



Fortschritts-
Anzeige

Laborwürfel-
Slots



Tanks

Gespleißter Tyrannen
Chip

Tagesanzeige

Tanklimit
(tagesabhängig)

Labormatte

Neue Inhalte

Für ein Too Many Bones Standard Spiel

Neue Tyrannen



Splice & Dice enthält 5 neue Tyrannen, die direkt in TMB integriert werden können, um neue und einzigartige Herausforderungen für erfahrene Spieler zu schaffen.

Oxide und Leech benötigen zum Spielen Komponenten aus *Undertow*, während Amanight, Locgear und Blobulous mit jedem der TMB-Standalone-Spiele gespielt werden können. Alle neuen Tyrannen können auch mit Baddies und Begegnungen aus der Erweiterung *40 Days in Daelore* gemischt werden.

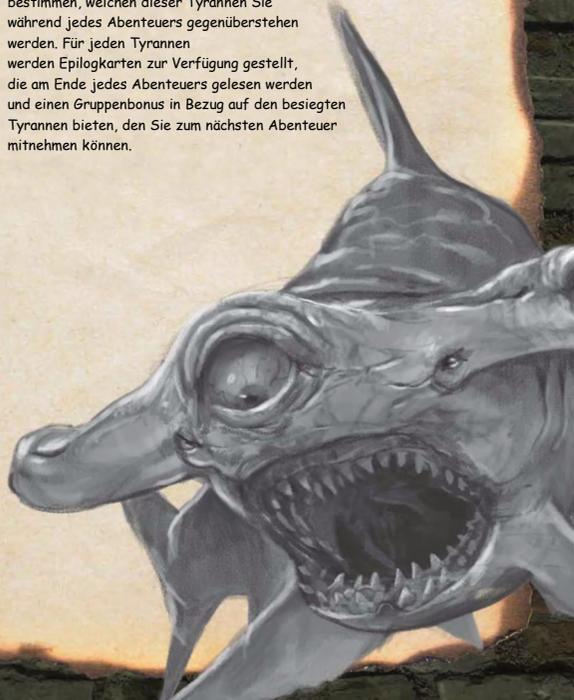
Wenn Sie sich für einen Tyrannen entscheiden, können Sie entweder einen bestimmten Tyrannen auswählen dem Sie gegenüberstehen möchten, oder einen zufällig aus allen verfügbaren Tyrannen-Optionen auswählen.

Suchen Sie alle Karten, Chips und Würfel, die zu dem von Ihnen gewählten Tyrannen gehören, und binden Sie diese während des Spielbaus, wie im TMB-Regelwerk beschrieben, ein. Amanight und Locgear enthalten auch eine Karte mit zusätzlichen Anweisungen zum Aufbau und zum Spielablauf.

Sie benötigen die Epilogkarten nicht, wenn Sie ein Standardspiel spielen.

Die Age of Tyranny Kampagne

Die neuen Splice & Dice Tyrannen können auch in Kampagnen verwendet werden, wenn Sie die Erweiterung *The Age of Tyranny* besitzen. Nehmen Sie einfach mindestens 7 Tyrannen aus TMB und Splice & Dice, um Ihren möglichen Tyrannen-Pool für die Kampagne zu erstellen. Folgen Sie den Anweisungen auf den Kampagnenkarten, die *The Age of Tyranny* beiliegen, um zu bestimmen, welchen dieser Tyrannen Sie während jedes Abenteurers gegenüberstehen werden. Für jeden Tyrannen werden Epilogkarten zur Verfügung gestellt, die am Ende jedes Abenteurers gelesen werden und einen Gruppenbonus in Bezug auf den besiegten Tyrannen bieten, den Sie zum nächsten Abenteuer mitnehmen können.



Neue Baddies

Krelln & Mech Baddies



Splice & Dice enthält 4 neue Krelln und 4 neue Mech Baddies. Diese können direkt mit den Krelln und Mech Baddies aus Undertow gemischt werden, was für mehr Abwechslung für diese Baddie-Typen sorgt, wenn Sie mit Undertow Begegnungen spielen.

Doppel-Typ Baddies



Es gibt 19 Doppel-Typ-Baddies die neu bei Splice & Dice sind und in TMB integriert werden können. Sobald Sie bei der Spielvorbereitung Ihren Tyrannen ausgewählt haben, nehmen Sie alle Doppel-Typ-Baddies, die mindestens einen Baddie-Typ mit deinem Tyrannen gemeinsam haben, in Ihre aktiven Stapel auf.

Zusätzliche Baddies



Es gibt 3 zusätzliche neue Baddies, die zwar keine Doppeltypen sind, aber erfahrene Spieler vor neue Herausforderungen stellen. Sie können wie gewohnt einem Kampf gegen einen Tyrannen hinzugefügt werden, zu dessen Baddie Typ sie passen.



Einen Tyrannen erstellen

Splice & Dice bietet zwei Möglichkeiten einen eigenen Tyrannen zu erstellen, gegen den Sie in TMB spielen können:

- Build-a-Tyrant (BAT) ist ein Modul, das zu einem TMB Standard Spiel hinzugefügt werden kann. Es erlaubt Ihnen den Tyrannen zu erschaffen, dem Sie am Ende Ihres Abenteurers gegenüberstehen, während Sie spielen! Siehe S. 12 für weitere Einzelheiten zum Spielen von BAT.
- Das Nobulous Ausbildungs-Programm (NAP) ist ein eigenes Spiel, das Komponenten von TMB verwendet. Im NAP spielen Sie als ein Team von Lehrlingen, die zusammenarbeiten, um den furchterregendsten Tyrannen zu erschaffen der möglich ist, um Ihrem Chef, Nobulous, zu gefallen. Nach dem Sieg kann dieser Tyrann festgehalten und in einem zukünftigen Spiel von TMB herausgefordert werden. Siehe S. 20 für weitere Einzelheiten darüber wie man NAP spielt.

Beachten Sie, dass es zwar viele Ähnlichkeiten zwischen BAT und NAP gibt, diese jedoch in vielerlei Hinsicht einzigartig sind, einschließlich der Frage, wie Spleiße abgehandelt werden. Bitte vergewissern Sie sich, dass Sie den richtigen Abschnitt in diesem Regelwerk lesen, je nachdem welchen Modus Sie gerade spielen.

Einen erstellten Tyrannen in TMB verwenden

Tyrannen, die entweder durch BAT oder NAP erstellt wurden, können später in ein Standardspiel von TMB übertragen werden. Am Ende eines Spiels von BAT oder NAP haben die Spieler die Möglichkeit, ihre Kreationen auf den mitgelieferten Gespleißten Tyrannenblättern zu speichern. Dann, wenn Sie sich ihm noch einmal stellen wollen, ziehen Sie einfach das Gespleißte Tyrannenblatt heraus, auf dem alle Einzelheiten des Tyrannen stehen, gegen den Sie antreten möchten.

Für einen BAT-Tyrannen werden die Tage/der Fortschritt vorgegeben (Sie können dies jedoch nach Belieben für ein längeres/kürzeres Spiel anpassen).

Wenn Sie gegen einen NAP-Tyrannen spielen, müssen Sie wählen, wie viele Tage Ihr Abenteuer dauern wird, da dies nicht vorgegeben ist.

Benutzen Sie die Tabelle auf S. 13, um zu bestimmen, wie viele BAT Begegnungskarten in Ihr Begegnungsdeck aufgenommen werden sollen.

Die Begegnungen, denen Sie gegenüberstehen, werden Ihren Tyrannenkampf beeinflussen, die den Endkampf jeder Partie einzigartig macht, auch wenn sie gegen denselben Tyrannen mehrmals antreten.

Splice & Dice enthält auch eine Epilogkarte für BAT oder NAP Tyrannen, damit sie in einer Kampagne eingesetzt werden können, wenn sie mit der Erweiterung The Age of Tyranny spielen.

The image shows a character sheet for a villain in the game Splice & Dice. The sheet is shaped like a head and neck. At the top, it says "SPICE & DICE" and "NAME". Below that are several rows of icons representing different abilities or traits. There are also some empty boxes and lines for writing. At the bottom, it says "BADDIE TYPES" and shows a row of icons representing different types of villains.



Seit Monaten verschwinden in ganz Daelore Wildtiere, sowohl tot als auch lebendig. Von Nutztieren bis hin zu Haustieren ist nichts mehr sicher. Der Übeltäter?

Mechs, die denen vom Mitglied des Gearloc-Rates Nobulous Grint kontrollierten Mechs alarmierend ähnlich sehen. Mitten in der Nacht, wenn niemand zuschaut, fegen sie leise durch die Landschaft und sammeln Kreaturen auf, die ihren geheimnisvollen Zweck erfüllen.

Folgt man der Fährte der Mechs in Richtung ihres Ursprungsortes, so führt dies unweigerlich zu einem Pfad, auf dem die Ebon krabbeln.

Unterirdische Laboratorien werden auf dem Weg entdeckt, gefüllt mit Anzeichen dafür, dass etwas Unheimliches geschaffen wird. Und nun werden genau die Ebon, die auf dem Schlachtfeld getötet wurden, weggeschafft, bevor sie nach Hinweisen durchsucht werden können.

Mit jedem Tag der vergeht, wächst das unheilvolle Gefühl. Etwas Fauliges wird an die Oberfläche kommen.

Übersicht

Dieser Modus von Splice & Dice spielt in Nobulous Labor wie er versucht, einen fiesen Tyrannen aus genau den Baddies zu erschaffen, die Ihre Gruppe bei ihren Abenteuern durch Daelore besiegt hat. Nobulous verwendet seine Mechs, um schwache oder gefallene Baddies vom Schlachtfeld zurückzuholen, und setzt sie dann in seine Speiß-Tanks, um seinen Tyrannen noch furchterregender zu machen.

Im BAT-Modus wird Ihre Gruppe versuchen die Reihenfolge, in der die Baddies besiegt werden, zu manipulieren, um die Wirksamkeit von Nobulous' Speißen nachträglich abzuschwächen. Am Ende werden Sie mit einer schrecklichen Kombination genau der Dinge konfrontiert, die Sie auf Ihrem Weg besiegt haben!

Spielziel

Wie bei jedem anderen TMB-Abenteuer ist Ihre Aufgabe einfach: Reisen Sie durch Daelore auf der Suche nach einem Tyrannen. Nur wissen Sie dieses Mal nicht genau, was für ein finsternes Wesen Nobulous für Sie erschafft, dem Sie sich stellen müssen. Was auch immer es ist, es zu besiegen bevor die Zeit abläuft, ist die einzige Möglichkeit den Sieg zu erringen und den Untergang von Daelore, wie Sie es kennen, zu verhindern.

Aufbau

Bauen Sie Ihr Spiel wie gewohnt auf und passen Sie die folgenden Abschnitte des Aufbaus im TMB-Regelwerk wie unten beschrieben an. Beginnen Sie, wie immer, mit der Platzierung der Kampfmatte in der Mitte Ihres Spielbereichs.

Tyrann und Tageszähler

Wählen Sie keinen Tyrannen aus. Platzieren Sie die Tageszählerkarte und den Chip (auf 1 gesetzt) links von Ihrer Kampfmatte.

Begegnungen

Bevor Sie Ihr Begegnungsdeck erstellen, müssen Sie die maximale Anzahl an Tagen für Ihr Abenteuer festlegen. Sie können ein Abenteuer mit einer Dauer von bis zu 8, 10 oder 12 Tagen wählen. Vielleicht möchten Sie diese Entscheidung davon abhängig machen, wie lange Sie ein Spiel spielen möchten oder wie schwierig ein Tyrann ist, dem Sie gegenüberstehen möchten. Dies bestimmt auch die Anzahl der Fortschrittspunkte die benötigt werden, bevor Sie dem Tyrannen entgegentreten können und wie viele Begegnungskarten Sie in Ihr Begegnungsdeck mischen werden.

	8 Tage	10 Tage	12 Tage
Benötigter Fortschritt	6	8	10
Spieldauer	Kurz	Mittel	Lang
Schwierigkeitsgrad	Leicht	Mittel	Schwer
# General/Solo Begegnungskarten	2	3	3
# Tyrannen Begegnungskarten	4	5	7

Legen Sie fest, welche General/Solo-Begegnungskarten Sie verwenden werden - Sie können Begegnungen aus dem Basisspiel, Undertow oder eine Kombination aus beiden verwenden. Vielleicht möchten Sie auch Begegnungen aus der Erweiterung 40 Days in Daelore einbeziehen.

Mischen Sie alle Begegnungskarten die Sie ausgewählt haben zusammen, ziehen Sie die Begegnungskarten wie in der obigen Tabelle beschrieben und legen Sie den Rest der Begegnungskarten zurück in die Schachtel. In seltenen Fällen, in denen Ihnen die Begegnungskarten ausgehen, können Sie Ihr Begegnungsdeck aus der Spielschachtel auffüllen.

Suchen Sie die "Build-a-Tyrant" Begegnungskarten und mischen Sie sie.
Ziehen Sie die Anzahl der Karten, die sich aus der obigen Tabelle ergibt, und legen den Rest der Karten in die Schachtel zurück.

Mischen Sie diese beiden Kartenstapel zusammen, um den Grundstock ihres Begegnungsdecks zu bilden.

Wenn Sie mit Undertow Tag 1-2 Karten spielen, wählen Sie zufällig eine von jedem Tag und legen Sie sie der Reihe nach auf Ihr neu erstelltes Begegnungsdeck. Wenn Sie mit dem Basisspiel spielen und/oder mit Karten aus The Age of Tyranny Tag 1-3, verfahren Sie genauso mit den entsprechenden Karten.

Fügen Sie eine Abdeckkarte oben auf dem Begegnungsdeck hinzu, wenn Sie möchten, dass die Begegnungen noch überraschender sind.

Loot und Trove Loot

Aufbau wie im TMB-Regelwerk beschrieben.

Baddies

Überspringen Sie diesen Schritt vorerst - dieser wird während des ersten Spleißes erklärt.

Gearlocs

Aufbau wie im TMB-Regelwerk beschrieben.

Andere Komponenten

Aufbau wie im TMB-Regelwerk beschrieben.

Einrichten des Labors

Nachdem Sie den Rest des Spielaufbaus abgeschlossen haben, bauen Sie die übrigen erforderlichen Splice & Dice Komponenten wie folgt auf:

Legen Sie die Labor- und Tyrannenmatten rechts neben die Kampfmatte. Möglicherweise müssen Sie einige andere Komponenten neu anordnen um Platz zu schaffen. Halten Sie den Vorrat an Pins griffbereit.

Stecken Sie einen Pin in folgende Positionen der Tyrannenmatte:

- Die oberste Position der Extra-Baddie-Anzeige
- Die äußerste linke Position der Angriffs-Anzeige
- Die äußerste linke Position der "Bevorzugtes Ziel"-Anzeige
- Die entsprechende Tages-/Fortschrittsposition gemäß der von Ihnen gewählten Dauer des Abenteurers

Legen Sie die gespleißten Tyrannen-Stat-Würfel sowie die gespleißten Tyrannenwürfel neben die Tyrannenmatte.

Beachten Sie, dass die Fortschrittsanzeige und die Tagesanzeige ober- und unterhalb der Labormatte in BAT nicht verwendet werden.

Legen Sie jeweils einen gespleißten Tyrannenchip in die Mitte der Labormatte und in die obere Aussparung der Tyrannenmatte. Wenn Sie mit dem Adventure Map Add-On spielen, können Sie den Proto-Tyrannen-Chip verwenden, um ebenfalls die entsprechende Stelle Ihres Tyrannen auf der Karte zu markieren.

Legen Sie alle Laborwürfel in den Beutel und legen Sie diesen vor den Gruppenanführer.

Ihre Spielkomponenten sind nun spielbereit. Um den Spielaufbau abzuschließen, führen Sie den Initialspeiß durch.

Initialer Speiß

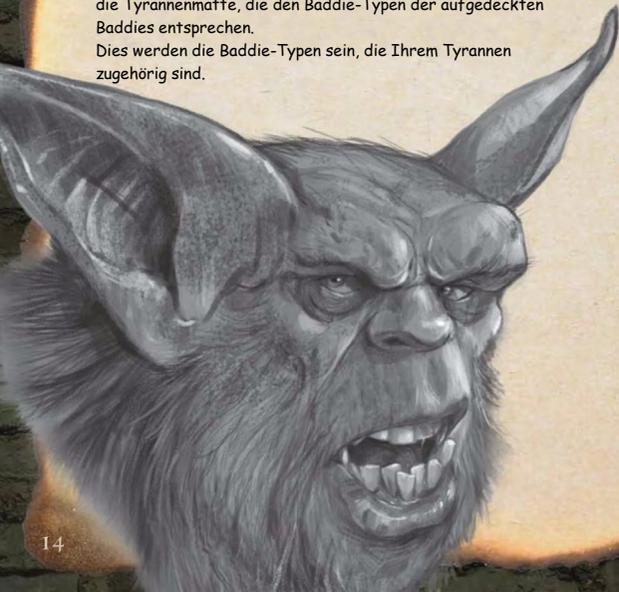
Decken Sie 2 zufällige 1 Pt-Baddies und 2 zufällige 5 Pt-Baddies aus Spice & Dice auf.

Setzen Sie die anfänglichen HP-, Atk-, Def- und Ini-Stats Ihres Tyrannen gleich den höchsten entsprechenden Stats der aufgedeckten Baddies. Verwenden Sie die gespleißten Tyrannen-Stat-Würfel, um die entsprechenden Werte auf der Tyrannenmatte widerzuspiegeln.

Stecken Sie einen Pin in alle Baddie-Typ-Positionen unten in die Tyrannenmatte, die den Baddie-Typen der aufgedeckten Baddies entsprechen. Dies werden die Baddie-Typen sein, die Ihrem Tyrannen zugehörig sind.



Beispiel eines Initialspeiß



Nachdem nun die Baddie-Typen des Tyrannen festgelegt wurden, erstellen Sie Ihre aktiven Stapel wie gewohnt mit Baddies aus TMB und optional Baddies aus der Erweiterung 40 Days in Daelore. Fügen Sie auch alle Splice & Dice Baddies mit mindestens einem zu Ihrem Tyrannen passenden Baddie-Typen hinzu (einschließlich der für den Initialspieß gezogenen). Vergessen Sie nicht aktive Stapel von Mech und Krelln Baddies zu erstellen, wenn Sie mit Undertow Begegnungen spielen. Legen Sie ungenutzte Baddies zurück in die Schachtel (gelegentlich kann es sein, dass Sie für eine bestimmte Begegnung auf diese Baddies zugreifen müssen). Sollten Ihnen in einem aktiven Stapel einmal die Baddies ausgehen, mischen Sie die besiegten Baddies des #Pt Stapels neu, um den leeren aktiven Stapel wieder aufzufüllen.

Spiel-Phasen

Fahren Sie im Allgemeinen, wie gewohnt, mit Ihrem TMB-Spiel fort, mit zusätzlichen Schritten, die zu einigen der Spielphasen hinzugefügt wurden.

Neuer-Tag-Phase (am 1. Tag überspringen)

Nachdem Sie den Tageszähler weitergedreht haben, geben Sie den Beutel nach links weiter. Dann greift der Spieler mit dem Beutel hinein, zieht zufällig 4 Laborwürfel heraus und würfelt sie.

Ohne weitere Absprache, sollte dieser Spieler aus den geworfenen Würfeln einen Laborwürfel auswählen und diesen auf einen der 4 Laborwürfelplätze auf der Labormatte legen. Der Spieler zur Linken wird das Gleiche tun und den Beutel nach links weiter reichen, bis alle Würfel platziert sind.

Begegnungsphase

Kampfbegegnungen

Im Kampf wird der erste Baddie, der auf den Stapel für besiegte Baddies kommen würde, stattdessen in Tank 1 der Labormatte gelegt. Der zweite Baddie, der zum Stapel für besiegte Baddies wandern würde, wird in Tank 2, der dritte in Tank 3 und der vierte in Tank 4 gelegt. Alle zusätzlichen Baddies wandern wie gewohnt in den Stapel der besiegten Baddies.

Friedliche Begegnungen

Nachdem Sie Ihre Begegnung abgeschlossen haben, aber bevor Sie zur Belohnungsphase übergehen, erstellen Sie eine BQ: Baddie Pts. Legen Sie die Baddies in der BQ von oben nach unten in die Tanks der Labormatte (wobei der erste Baddie in Tank 1, der zweite in Tank 2 usw. geht). Legen Sie alle nicht verwendeten Baddies unten in die entsprechenden aktiven Stapel zurück.

Spleißen (an Tag 1 überspringen)

Nach Abschluss einer Begegnung und bevor Sie Ihre Belohnungen erhalten (falls zutreffend), lösen Sie jeden Laborwürfel in ihren Laborwürfelplätzen einzeln auf, beginnend mit dem Würfel zwischen Tank 1 und 2 und weiter im Uhrzeigersinn. Jeder Würfel berücksichtigt nur die Baddies in den beiden angrenzenden Tanks, wobei nur einer gefüllt sein muss. Ein Laborwürfel, der keine Baddies in benachbarten Tanks hat, wird nicht aufgelöst.

Jedes Symbol auf dem Laborwürfel entspricht einem anderen Stat, einer Anzeige oder einem anderen Aspekt, der dem Tyrannen hinzugefügt werden kann.

Stats

-  **Ini:** Wenn ein benachbarter Baddie einen Ini-Stat hat, der größer ist als der aktuelle Ini-Stat des Tyrannen, erhöhen Sie diesen Stat um 1.
-  **HP:** Addieren Sie die HP-Stats aller benachbarten Baddies. Wenn die Summe größer ist als der aktuelle HP-Stat des Tyrannen, erhöhen Sie diesen Stat um 1.
-  **Atk:** Addieren Sie die Atk-Stats aller benachbarten Baddies. Wenn die Summe größer als der aktuelle Atk-Stat des Tyrannen ist, erhöhen Sie diesen Stat um 1.

-  **Def:** Addieren Sie die Def-Stats aller benachbarten Baddies. Wenn die Summe größer ist als der aktuelle Def-Stat des Tyrannen, erhöhen Sie diesen Stat um 1.

Die Ini- und Def-Stats des Tyrannen können bis zu einem Maximum von 6, die HP- und Atk-Stats bis zu einem Maximum von 12 erhöht werden.

am Ende des Spleißens zum Fertigkeitbereich des Tyrannen hinzu (bei gleichem #Pt-Wert entscheiden Sie).

Der Tyrann kann nicht mehr als 3 Baddies in seinem Fertigkeitbereich haben. Wenn ein 4. hinzugefügt werden würde, werfen Sie einen vorhandenen Baddie Ihrer Wahl ab, um Platz für den neueren zu schaffen.

Anzeigen

-  **Extra Baddies:** Wenn ein benachbarter Baddie  oder  hat, rückt diese Anzeige um 1 Position vor.
-  **Bevorzugtes Ziel:** Wenn ein benachbarter Baddie ein  hat, das sich rechts neben dem aktuellen  des Tyrannen befindet, rückt diese Anzeige um 1 Position vor.
-  **Angriffsform:** Wenn ein benachbarter Baddie die Angriffsform  hat, rückt diese Anzeige um 1 Position vor.

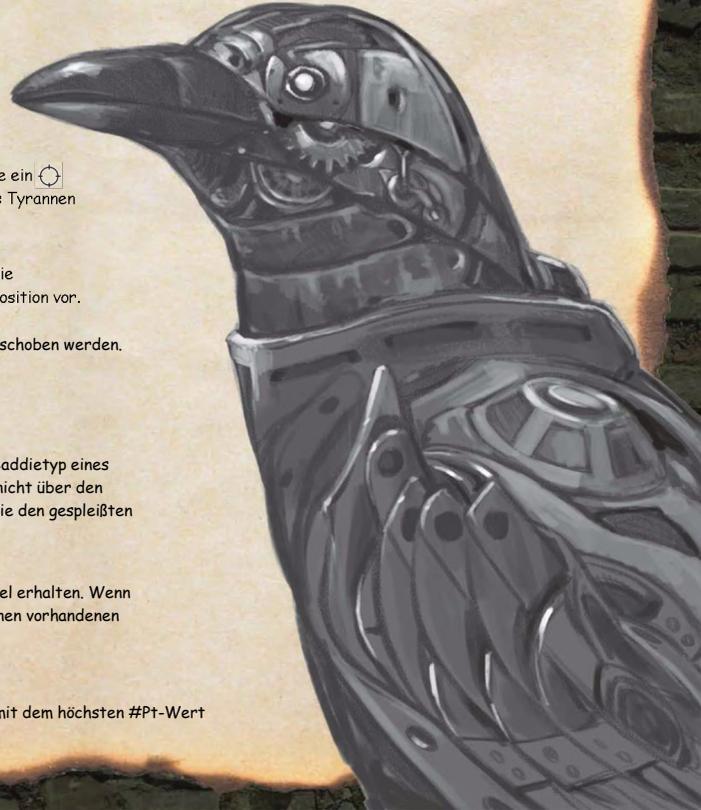
Eine Anzeige kann nicht über ihre letzte Position hinaus verschoben werden.

Ergänzungen

-  **Gespleißter Tyrannenwürfel:** Wählen Sie einen Baddietyp eines angrenzenden Baddies, für den der Tyrann noch nicht über den gespleißten Tyrannenwürfel verfügt, und fügen Sie den gespleißten Tyrannenwürfel dieses Typs dem Tyrannen hinzu.

Der Tyrann kann nicht mehr als 3 gespleißte Tyrannenwürfel erhalten. Wenn ein 4. Würfel hinzugefügt werden würde, entfernen Sie einen vorhandenen Würfel, um Platz für den neueren zu schaffen.

-  **Fertigkeit:** Fügen Sie den angrenzenden Baddie mit dem höchsten #Pt-Wert



BAT Spleiß Beispiel



Wir beginnen den Spleiß mit dem Laborwürfel zwischen Tank 1 und 2. Der kombinierte HP-Stat benachbarter Baddies beträgt 7. Dies ist nicht größer als der aktuelle HP-Stat des Tyrannen, es gibt also keine Änderung.

Der nächste Spleiß betrifft die Angriffsform. Da ein benachbarter Baddie Fernkämpfer ist, rückt diese Anzeige um 1 Position vor.

Der "Bevorzugtes Ziel" Laborwürfel wird als nächstes aufgelöst. Ein benachbarter Baddie hat ein bevorzugtes Ziel rechts neben der aktuellen Position des Tyrannen für das bevorzugte Ziel, so dass diese Anzeige ebenfalls um 1 Position vorrückt.

Der letzte Spleiß betrifft Fertigkeiten. Da beide angrenzenden Baddies 1Pt Baddies sind, können wir wählen welcher Baddie sich am Ende des Spleißes in den Fertigkeitenbereich des Tyrannen bewegen soll. Wir wählen den Grunting Tromper, der sich am Ende des Spleißes dorthin bewegt.

Sobald alle Würfel aufgelöst sind, werden alle Baddies in den Tanks auf den Stapel der besiegten Baddies gelegt und alle Laborwürfel in den Beutel zurückgelegt.

Fahren Sie mit der Belohnungsphase und der Erholungsphase fort, wie im TMB-Regelwerk beschrieben.

Dem gespleißten Tyrannen entgegentreten

Sobald Sie die erforderliche Anzahl an Fortschrittsunkten (🌀) verdient haben, können Sie den Tyrannen herausfordern. Beachten Sie, dass Sie nicht verpflichtet sind den Tyrannen am Tag nach dem Sammeln der erforderlichen 🌀 herauszufordern, aber Sie müssen den Tyrannen besiegen bevor seine Tage (🕒) überschritten werden, um das Spiel zu gewinnen.



Beispiel eines fertigen Tyrannen

Vorbereitung auf den Kampf

Verwenden Sie den gespleißten Tyrannen-Chip Ihrer Labormatte, um den Tyrannen im Tyrannenkampf darzustellen. Alle Einzelheiten zum Tyrannen finden Sie auf der Tyrannenmatte (oder auf einem gespleißten Tyrannenblatt - siehe den nächsten Abschnitt über das Aufzeichnen von Informationen über den Tyrannen). Wenn Sie einen nass oder trocken abwischbaren Stift haben, können Sie die Details des Tyrannen direkt auf den Chip schreiben.

Die Ini-, HP-, Atk- und Def-Stats des Tyrannen entsprechen der aktuellen #, die in den entsprechenden Stats auf seiner Matte angezeigt werden. Seine Angriffsform, seine bevorzugten Ziele und die Anzahl der Extra-Baddies werden durch die entsprechenden Anzeigen bestimmt. Bei Anzeigen bestimmt die rot markierte Position auf der sich der Pin befindet oder die er zuletzt passiert hat, welche Art dieser Attribute der Tyrann hat.

Die Karte "Build-A-Tyrant" fungiert als Ihre Begegnungskarte für den Kampf. Bereiten Sie Ihren Tyrannenkampf ganz normal vor, indem Sie den Anweisungen auf der Tyrannenkarte folgen. Vergessen Sie nicht, die dauerhaften Effekte aus allen Tyrannenbegegnungen, denen Sie auf dem Weg begegnet sind, anzuwenden.

Wenn der Tyrann an der Reihe ist, wirft er alle gesammelten gespleißten Tyrannenwürfel zusammen mit seinen Atk- und Def-Würfeln. Schauen Sie sich die *Splice & Dice* Tyrannenwürfel Referenz an, um zu erfahren, was genau jeder der gespleißten Tyrannenwürfel-Effekte bedeutet.

Der Tyrann verfügt über alle in seinem Fertigkeitensbereich aufgeführten Fertigkeiten. Doppelte Fertigkeiten werden nur einmal ausgelöst. Wenn der Tyrann über mehrere Fertigkeiten mit gleichem Namen verfügt, aber mit unterschiedlichen Werten, wird der höchste Wert verwendet.

Informationen über Ihren Tyrannen aufzeichnen

Ihre Tyrannenmatte zeigt alle Informationen über den Tyrannen, dem Sie im Kampf gegenüberstehen werden. Sie können diese Informationen jedoch auf einem der mitgelieferten gespleißten Tyrannenblätter festhalten, damit sie auf einen Blick leichter zu erkennen sind und Sie sich in einem zukünftigen Abenteuer erneut dem Tyrannen stellen können (siehe S. 10).

Kreuzen Sie auf dem 'Gespleißter Tyrann' Blatt alle Baddie-Typen an, die zu Ihrem Tyrannen gehören, sowie die gewählten Tage/Fortschrittspunkte. Markieren Sie die Angriffsform Ihres Tyrannen, bevorzugte Ziele und ob er zusätzliche Baddies in den Kampf ruft. Schreiben Sie seine Ini-, HP-, Atk- und Def-Stats auf. Kreuzen Sie an, welche gespleißten Tyrannenwürfel zum Tyrannen gehören, und notieren Sie die auf jedem Baddie im Fertigkeitensbereich des Tyrannen aufgeführten Fertigkeiten. Vergessen Sie schließlich nicht, dem Tyrannen einen Namen zu geben, der die Herzen aller Daelorianer in Angst und Schrecken versetzen wird!



Beispielblatt Gespleißter Tyrann

Nobulous Ausbildungsprogramm (NAP)

Willkommen zu Ihrem ersten Tag im Nobulous Ausbildungsprogramm!

Sie wurden Dank Ihrer [REDACTED] speziell ausgewählt. Sie werden wichtige Arbeit leisten, die die Gearloc-Wissenschaft (und die Gesellschaft!) in vielerlei Hinsicht sinnvoll voranbringen wird.

Ihr Vorgesetzter, Nobulous Grint, wird Ihre täglichen Aktivitäten leiten. Erledigen Sie Ihre täglichen Aufgaben, und Sie können mit [REDACTED] belohnt werden. Wir sollten uns jedoch darüber im Klaren sein, dass Misserfolge nicht toleriert werden. Im [REDACTED] gibt es Snacks und Kaffee.

Übersicht

Das Nobulous Ausbildungs-Programm (NAP) ist ein Solo- und Kooperationsspiel für 1-4 Spieler, das im Too Many Bones-Universum angesiedelt ist. Es wird unabhängig von einem "Too Many Bones"-Abenteuer gespielt, verwendet jedoch Komponenten aus "Too Many Bones" zum Spielen.

NAP gibt Ihnen die einzigartige Gelegenheit, in die Rolle von Laboranten zu schlüpfen, die für Nobulous arbeiten, während er versucht, die schrecklichsten Tyrannen zusammenzufügen. Aber im Gegensatz zu allen anderen Chefs, die es je gegeben hat, neigt Nob dazu sich selbst in die Quere zu kommen, indem er zu viele Aufgaben von höchster Priorität verlangt, seine Lehrlinge mikromanagt und Strafen für nicht erfüllte Anforderungen ausspricht.

Unerledigte Arbeiten werden auf den nächsten Tag übertragen, so dass Sie weniger Zeit haben, an Ihrem Tyrannen zu arbeiten. Wenn das Formaldehyd sich gesetzt hat, wird der Tyrann, den Sie zusammengefügt haben, gegen Nobs "Proto-Tyrannen" antreten. Wenn Ihr Tyrann gewinnt, waren Sie erfolgreich und dürfen vielleicht sogar ein weiteres Semester leben!

Ihre endgültige Kreation kann auch in zukünftigen Spielen von Too Many Bones benutzt werden.

Ziel

Eine Partie NAP wird über einen Zeitraum von bis zu 7 Tagen gespielt. Ihr Team gewinnt das Spiel, wenn Sie erfolgreich einen Tyrannen erschaffen, der in einer Schlacht gegen Nobulous' "Proto-Tyrann" vor dem Ende von Tag 7 siegreich ist.

Wenn Sie es nicht schaffen, bis zum Ende von Tag 6 erfolgreich einen Tyrannen zu erschaffen (um ihn am folgenden Tag in die Schlacht zu schicken), oder wenn Ihr Tyrann seine Schlacht gegen den Proto-Tyrannen nicht gewinnt, haben Sie Ihre Ausbildung nicht bestanden und das Spiel verloren.

Aufbau

Zusätzlich zu den Komponenten von Splice & Dice werden für das Spielen von NAP die folgenden Komponenten von TMB benötigt:

- 1Pt, 5Pt und 20Pt Baddies (Sie können optional auch Baddies aus der Erweiterung 40 Days in Daelore hinzufügen)
- Kampfmatte
- Bahnmarker
- Gesundheitschips
- Statuseffektwürfel
- Atk und Def Würfel
- Baddie-Ini-Würfel
- Rundenzählerwürfel

Aufbau des Labors

Legen Sie Ihre Tyrannenmatte und Ihre Labormatte in die Mitte Ihres Spielbereichs. Legen Sie den Vorrat an Pins in die Nähe.

Stecken Sie auf der Tyrannenmatte einen Pin in:

- die oberste Position der Extra-Baddie Anzeige
- die äußerste linke Position der Angriffsform Anzeige
- die äußerste linke Position der "Bevorzugtes Ziel" Anzeige

Hinweis: Die Anzeige für Tage/Fortschritt oben links auf der Tyrannenmatte wird im NAP nicht verwendet.

Beispiel eines laufenden Spiels



Baddie
Abwurfstapel



Aktive Stapel



Erschöpfte
Laborwürfel



Laborwürfel



Nob Deck



Im Spiel



Forschungsbereich



Ablagestapel



Lehrlingskarte

Stecken Sie auf der Labormatte einen Pin in die Tag-1-Position der Tagesanzeige und in die 0-Fortschrittsposition der Fortschrittsanzeige.

Legen Sie die gespleißten Tyrannen-Stat-Würfel sowie die gespleißten Tyrannen-Würfel neben die Tyrannen-Matte. Legen Sie jeweils einen Gespleißten Tyrannen-Chip in die Mitte der Labormatte und in die obere Aussparung der Tyrannen-Matte.

Legen Sie alle Laborwürfel in den Beutel und legen Sie diesen vor einen zufällig ausgewählten ersten Spieler. Bestimmen Sie einen Bereich für Ihre erschöpften Laborwürfel.

Baddies

Legen Sie alle Splice & Dice Baddies für einen Moment beiseite. Bilden Sie aus den anderen Baddies, die Sie in Ihr Spiel einbeziehen (das die Baddies aus dem Basisspiel, Untertow oder beiden und optional die Baddies aus der Erweiterung 40 Days in Daelore umfasst), 3 Stapel:

- Stapel 1 - 15 zufällige 1Pt Baddies
- Stapel 2 - 15 zufällige 5Pt Baddies
- Stapel 3 - 2 zufällige 20Pt Baddies

Jetzt zu jedem Stapel hinzufügen:

- Stapel 1 - 5 zufällige 1Pt Baddies aus Splice & Dice (für insgesamt 20 1Pt Baddies)
- Stapel 2 - 5 zufällige 5Pt Baddies aus Splice & Dice (für insgesamt 20 5Pt Baddies)
- Stapel 3 - 3 zufällige 20Pt Baddies aus Splice & Dice (für insgesamt 5 20Pt Baddies)

Mischen Sie jeden Stapel separat, wobei für jeden #Pt-Wert ein aktiver Stapel erstellt wird. Dies werden Ihre aktiven Stapel für das Spiel sein. Alle verbleibenden Baddies können in die Schachtel zurückgelegt werden, da sie nicht verwendet werden. Legen Sie diese Stapel rechts neben Ihren Spielbereich. Lassen Sie Platz für abgeworfene Baddies.

Karten & Einstellung des Schwierigkeitsgrades

Mischen Sie das Nob-Deck und legen Sie es unter den Tyrannen und die Labormatten. Achten Sie darauf, dass Sie auch Platz für insgesamt 8 Karten im Spiel und einen Ablagestapel lassen.

Bestimmen Sie den Schwierigkeitsgrad, den Sie spielen möchten:

Nebensaison - Verwenden Sie diesen Modus für eine moderate Herausforderung.

Suchen Sie die erste Gelegenheit, den ersten Rückschlag und die erste Aufgabe im Nob-Deck heraus und legen Sie sie offen in Ihren Spielbereich.

Dann mischen Sie die Karten neu.

Geschäftige Jahreszeit - Verwenden Sie diesen Modus für eine schwierigere Herausforderung.

Legen Sie die ersten 4 Nob-Karten aus dem Deck mit der Vorderseite nach oben in Ihren Spielbereich.

Mischen Sie die Lehrlingskarten und geben Sie jedem Spieler eine aufgedeckte Karte. Jeder Lehrling hat einen laufenden Effekt oder zusätzliche Aktionen, die sein Spieler ausnutzen kann. Wenn Sie alleine spielen, können Sie 2 Lehrlinge ziehen und 1 Lehrling zum Spielen auswählen.

Andere Komponenten

Die folgenden Komponenten sollten bis zur Schlacht gegen den Tyrannen am Ende des Spiels beiseite gelegt werden:

- Kampf-Matte
- Bahn-Marker
- Gesundheits-Chips
- Status-Effekt-Würfel
- Atk und Def Würfel
- Baddie-Ini-Würfel
- Rundenzähler Würfel
- Gespleißter Tyrannen-Ini-Würfel
- Proto-Tyrannen-Chip

Initialer Speiß

Decken Sie jeweils die zwei obersten 1Pt-Baddies und zwei 5Pt-Baddies Ihrer aktiven Stapel auf.

Setzen Sie die anfänglichen HP-, Atk-, Def- und Ini-Stats Ihres Tyrannen gleich den höchsten entsprechenden Stats der aufgedeckten Baddies. Verwenden Sie die gespleißten Tyrannen-Stat-Würfel, um die entsprechenden Zahlen auf der Tyrannenmatte widerzuspiegeln.

Verwenden Sie die Baddietypp-Positionen entlang der Unterseite der Tyrannenmatte und stecken Sie einen Pin in alle Positionen, die den Baddie-Typen entsprechen, die auf den aufgedeckten Baddies abgebildet sind. Dies werden die Baddie-Typen sein, die Ihrem Tyrannen zugeordnet sind.

Legen Sie die 4 aufgedeckten Baddies an die Seite Ihres Spielfeldes, zusammen mit den anderen Komponenten, die für den Kampf gegen den Tyrannen reserviert sind - diese Baddies werden die BQ des Proto-Tyrannen bilden.

Spielablauf

Beginn des Tages

1. Vorrücken des Pins der Tagesanzeige (an Tag 1 überspringen). Diese Anzeige stellt zugleich das Tanklimit für den Tag (siehe S. 24) dar.

2. Die Spieler wechseln sich nacheinander ab, beginnend mit dem ersten Spieler an Tag 1. Die Runden werden links von diesem Spieler fortgesetzt, bis das Tagesende eintritt. An jedem folgenden Tag beginnt die Rundenfolge links vom letzten Spieler, der am Vortag an der Reihe war.

Einen Zug machen

Wenn Sie an der Reihe sind, führen Sie die folgenden Schritte aus:

1. Decken Sie eine Nob-Karte auf. Falls sie sofortige Effekte hat, finden diese sofort statt und haben dann keine weiteren Auswirkungen. Arbeitstäglche Effekte werden ebenfalls sofort angewendet,

aber sie dauern an, bis sie aus dem Spiel verschwinden. Siehe S. 29 für weitere Einzelheiten zu Nob Karten.

2. Führen Sie bis zu 2 Aktionen aus. Sie können die gleiche Aktion zweimal ausführen, wenn Sie dies wünschen.

- Laborwürfel erforschen

Ziehen Sie einen Laborwürfel aus dem Beutel, würfeln Sie ihn und legen Sie ihn in Ihren Forschungsbereich.

Sie können dies bis zu 3 Mal als eine einzelne Aktion durchführen.

Beachten Sie, dass nur 10 Laborwürfel pro Tag zur Verfügung stehen - möglicherweise weniger, wenn einige auf nicht vollständig erfüllten Nob Karten verbleiben. Erschöpfte Laborwürfel werden am Ende des Tages in den Beutel zurückgelegt.

- Baddies erforschen

Ziehen Sie einen Baddie aus irgendeinem aktiven Stapel und legen ihn in Ihren Forschungsbereich.

Sie können dies bis zu 3 Mal als eine einzelne Aktion durchführen.

Beachten Sie, dass die Baddies für das gesamte Spiel auf die Anzahl beschränkt sind, die sich in Ihren aktiven Stapeln befindet. Erforschte Baddies werden am Ende des Tages abgeworfen, und abgeworfene Baddies werden nicht in ihre aktiven Stapel zurückgelegt, auch wenn diese leer sind.

Sie müssen also aufpassen, dass Ihnen nicht die Baddies ausgehen!

- Laborwürfel platzieren

Bestimmen Sie einen spezifischen Laborwürfel-Steckplatz oder eine Nob-Karte mit einer Laborwürfel-Anforderung im Spiel, wo Sie einen Laborwürfel platzieren werden. Entweder wählen Sie einen Würfel aus dem Forschungsbereich um ihn dort zu platzieren (wobei die aktuelle Würfelseite beibehalten wird), oder Sie ziehen blind einen Laborwürfel aus dem Beutel, würfeln ihn und legen ihn dort ab. *Führen Sie dies bis zu 2 Mal als eine einzelne Aktion aus.*

Ein blind gezogener Laborwürfel muss nach Möglichkeit platziert werden, auch wenn dies zu einem negativen Spleiß führen würde (siehe S. 25). Wenn ein blind gezogener Laborwürfel nicht den Anforderungen der deklarierten Nob-Karte entspricht, kann er nicht platziert werden und wird stattdessen erschöpft.

- Baddies platzieren

Bestimmen Sie einen spezifischen Tank oder eine Nob-Karte mit einer Baddie-Anforderung im Spiel, wo Sie einen Baddie platzieren werden. Entweder wählen Sie einen Baddie aus dem Forschungsbereich um ihn dort zu platzieren, oder Sie ziehen blind einen Baddie von einem beliebigen aktiven Stapel, um ihn dort zu platzieren.

Führen Sie dies bis zu 2 Mal als eine einzelne Aktion aus.

Ein blind gezogener Baddie muss nach Möglichkeit platziert werden, auch wenn dies zu einem negativen Spleiß führen würde (siehe S. 25). Wenn ein blind gezogener Baddie nicht den Anforderungen der deklarierten Nob-Karte entspricht, kann er nicht platziert werden und wird stattdessen abgeworfen.

- Beenden einer Anfrage

Beenden Sie eine beliebige Anfrage (indem Sie die Karte umdrehen). Dies gilt nicht als Erfüllung der Aufgabe und Sie erhalten dafür keine Belohnung.

Einmalige Ausführung zum Preis von 2 Aktionen.

- Führen Sie eine Aktion aus, die auf Ihrer Lehrlingskarte oder auf einer Nob-Karte im Spiel aufgeführt ist.

3. Nachdem Sie Ihre Aktionen ausgeführt haben, zählen Sie die Anzahl der im Spiel befindlichen Nob-Karten. Wenn 8 Nob-Karten im Spiel sind, tritt das Tagesende ein (siehe nächster Abschnitt). Ansonsten geht das Spiel mit dem linken Spieler weiter.

Tank-Limit

Bei der Platzierung von Baddies in Tanks muss immer das Tanklimit beachtet werden. Das Tank-Limit ist unterhalb der Tagesanzeige angegeben und erhöht sich jeden Tag um 4.

Ihr Tank-Limit ist der maximale Gesamtpunktwert der Baddies, die Sie in Ihren Tanks haben dürfen. Sie dürfen keinen Baddie in einen Tank legen, wenn dies dazu führen würde, dass der Gesamtwert der #Pt Baddies in Ihrem Labor Ihr Tank-Limit überschreitet.

Ende des Tages

Das Ende des Tages besteht aus zwei Schritten, die der Reihe nach ausgeführt werden müssen:

1. Spleißen
2. Aufräumen

Spleißen

Um zu spleißen, lösen Sie jeden Laborwürfel in Ihren Laborwürfel-Slots einzeln auf, beginnend mit dem Würfel zwischen Tank 1 und 2 und im Uhrzeigersinn fortlaufend. Jeder Würfel berücksichtigt nur die Baddies in den beiden angrenzenden Tanks, dabei muss nur ein angrenzender Tank gefüllt sein. Ein Laborwürfel, der keine Baddies in angrenzenden Tanks hat, wird nicht aufgelöst.

Jedes Symbol auf dem Laborwürfel korrespondiert mit einem anderen Stat, Anzeige oder anderen Aspekten, die zu Ihrem Tyrannen hinzugefügt werden können.

Positive Spleiße

Ein positiver Spleiß führt dazu, dass Ihr Tyrann stärker wird.

Stats

Für jeden der folgenden Punkte tritt ein positiver Spleiß auf, wenn:

-  **Ini:** ein angrenzender Baddie einen Ini-Stat hat, der größer ist, als der aktuelle Ini Stat Ihres Tyrannen
-  **HP:** die kombinierten HP Stats aller angrenzenden

Baddies größer ist, als der aktuelle HP Stat Ihres Tyrannen.

-  **Atk:** der kombinierte Atk-Stat aller benachbarten Baddies größer ist, als der aktuelle Atk-Stat Ihres Tyrannen
-  **Def:** der kombinierte Def-Stat aller benachbarten Baddies größer ist, als der aktuelle Def-Stat Ihres Tyrannen

Ein positiver Spleiß für einen Stat erhöht diesen Stat um 1. Die Ini- und Def-Stats können auf maximal 6 erhöht werden. Die HP- und Atk-Stats können bis zu einem Maximum von 12 erhöht werden. Ein Spleiß gilt auch dann noch als positiv, wenn ein Stat erhöht werden würde, aber bereits sein Maximum erreicht hat.

Anzeigen

Für jeden der folgenden Punkte tritt ein positiver Spleiß auf, wenn:

-  **Extra Baddies:** Ein beliebiger angrenzender Baddie  oder  hat
-  **Bevorzugtes Ziel:** Ein beliebiger benachbarter Baddie  hat, das sich rechts vom aktuellen  Ihres Tyrannen befindet (das Spleißen eines Baddie mit  gilt immer als positiver Spleiß)
-  **Angriffsform:** Ein beliebiger Baddie  als Angriffsform hat

Ein positiver Spleiß für eine Anzeige rückt deren Pin um 1 Position vor. Eine Anzeige kann nicht über deren Endposition hinaus vorgerückt werden, aber ein Spleiß gilt immer noch als positiv, wenn eine Anzeige vorgerückt werden würde, sich aber bereits an ihrer Endposition befindet.

Ergänzungen

Für jeden der folgenden Punkte tritt ein positiver Spleiß auf, wenn:

-  **Gespleißter Tyrannenwürfel:** ein beliebiger angrenzender Baddie mit einem der Baddie-Typen Ihres Tyrannen übereinstimmt (und er nicht bereits einen Tyrannenwürfel dieses Typs hat)

Ein positiver Spleiß für einen gespleißten Tyrannenwürfel fügt Ihrem Tyrannen den gespleißten Tyrannenwürfel des entsprechenden Typs hinzu. Wenn mehr als ein Baddie-Typ übereinstimmt, wählen Sie, welcher dieser Tyrannenwürfel hinzugefügt werden soll. Ihr Tyrann kann maximal 3 Tyrannenwürfel haben. Wenn er bereits 3 hat, entfernen Sie einen vorhandenen Tyrannenwürfel, um Platz für den neuesten zu machen.

-  **Fertigkeit:** ein beliebiger benachbarter Baddie über eine Fertigkeit verfügt, die Ihr Tyrann noch nicht besitzt (Hinweis: Fertigkeiten mit demselben Namen, aber unterschiedlichen Werten, wie z.B. Gift 1 und Gift 3, gelten nicht als unterschiedliche Fertigkeiten)

Ein positiver Spleiß für eine Fertigkeit fügt einen Baddie angrenzend zum Fertigkeitwürfel, mit einer Fertigkeit, die Ihr Tyrann noch nicht besitzt, dem Fertigkeitbereich Ihres Tyrannen hinzu. Ein 1Pt Baddie kann auf den Fertigkeitssplätzen   oder  platziert werden. 5Pt Baddies können nur auf den Fertigkeitssplätzen  oder  platziert werden. 20Pt Baddies können nur auf dem  Fertigkeitssplatz platziert werden. Wenn alle entsprechenden Fertigkeitssplätze besetzt sind, werfen Sie einen Baddie, der sich derzeit in einem entsprechenden Fertigkeitssplatz befindet, ab und fügen Sie den neuesten Baddie diesem Platz hinzu.

Negative Spleiß

Wenn die Auflösung eines Laborwürfels nicht zu einem positiven Spleiß führt, erfolgt stattdessen ein negativer Spleiß. Ein negativer Spleiß für einen Stat oder eine Anzeige verringert diese(n) um 1. Ein negativer Spleiß für einen gespleißten Tyrannenwürfel zwingt Sie, einen zuvor erhaltenen gespleißten Tyrannenwürfel zu entfernen. Ein negativer Spleiß für eine Fertigkeit zwingt Sie dazu, einen Baddie aus Ihrem Fertigkeitbereich abzuwerfen.

Fortschritt

Ein Spleiß gilt als erfolgreich, wenn mindestens ein positiver Spleiß auftritt (unabhängig davon, wie viele negative Spleiße auftreten). Erhalten Sie einen Fortschrittspunkt, indem Sie die Fortschrittsanzeige auf der Labormatte um 1 vorrücken.

Ein fehlgeschlagener Spleiß tritt auf, wenn kein positiver Spleiß stattfindet. Sie erhalten keinen Fortschrittspunkt für diesen Tag.

Wenn während des Spielverlaufs zwei fehlgeschlagene Spleiße auftreten, können Sie die Tyrannenschlacht nicht innerhalb von 7 Tagen beenden und haben daher Ihre Ausbildung nicht bestanden und das Spiel verloren.



NAP Spleiß Beispiel #1

Wir beginnen den Spleiß mit dem Laborwürfel zwischen Tank 1 und 2, der für die Angriffsform steht. Leider hat der einzige Baddie neben diesem Laborwürfel die Nahkampf-Angriffsform, was zu einem negativen Spleiß führt. Der Pin in der Angriffsform-Anzeige wird um 1 Position zurückversetzt.

Der Def-Würfel ist im Uhrzeigersinn der nächste; da sich jedoch keine Baddies in den benachbarten Tanks befinden, wird er nicht aufgelöst.

Es muss nur noch 1 Würfel aufgelöst werden, und zwar für den Atk Stat. Wir addieren die Atk-Stats der Baddies in den Tanks 4 und 1 zu einer Gesamtzahl von 3; da diese nicht höher als der aktuelle Atk-Stat unseres Tyrannen von 3 ist, ergibt sich ein weiterer negativer Spleiß. Der Atk-Stat des Tyrannen wird daher um 1 reduziert.

Ein harter Tag im Labor, an dem keine positiven Spleiße auftreten, führt zu einem fehlgeschlagenen Spleiß. Dies bedeutet, dass die Fortschrittsanzeige nicht vorrückt. Viel Glück morgen!

NAP Spleiß Beispiel #2



Wir beginnen erneut den Spleiß mit dem Laborwürfel zwischen Tank 1 und 2. Die kombinierten HP der angrenzenden Baddies beträgt 7 und sind nicht größer als der aktuelle HP-Stat unseres Tyrannen, so dass ein negativer Spleiß auftritt und der HP-Stat unseres Tyrannen um 1 verringert wird.

Der nächste Spleiß betrifft die Angriffsform. Da ein benachbarter Baddie Fernkämpfer ist, rückt diese Anzeige um 1 Position vor.

Der "Bevorzugtes Ziel" Laborwürfel wird als nächstes aufgelöst. Ein benachbarter Baddie hat ein bevorzugte Ziel rechts von der aktuellen Position des Tyrannen auf der Anzeige für das bevorzugte Ziel, so dass auch diese Anzeige um 1 Position vorrückt.

Der letzte Spleiß betrifft die Fertigkeiten. Da es sich bei beiden benachbarten Baddies um 1Pt Baddies handelt, können wir wählen, welcher Baddie sich am Ende des Spleißes in den Fertigkeitenbereich des Tyrannen bewegen soll. Wir wählen den Grunting Tromper, der sich am Ende des Spleißes dorthin bewegt.

Da mindestens ein positiver Spleiß stattgefunden hat, war dies ein erfolgreicher Spleiß und Sie erhalten einen Fortschrittspunkt für den Tag!



Aufräumen

*Weitere Einzelheiten zu Nob Karten finden Sie im Abschnitt "Nob Karten" weiter unten.

1. Beenden Sie so viele erfüllte Gelegenheiten wie Sie möchten (optional).
2. Beenden Sie alle Bestrafungen und Belohnungen, die nicht bereits beendet sind.
3. Wandeln Sie alle Forderungen in Bestrafungen um (alle Baddies abwerfen und alle Laborwürfel auf der Karte erschöpfen) und wandeln Sie alle Anfragen in Forderungen um (alle Baddies und Laborwürfel auf der Karte behalten).
4. Werfen Sie alle beendeten Karten ab.
5. Werfen Sie alle Baddies in den Tanks und im Forschungsbereich ab.
6. Geben Sie erschöpfte Würfel sowie Laborwürfel aus den Laborwürfelplätzen und dem Forschungsbereich in den Beutel zurück.

Machen Sie am nächsten Tag wie gewohnt weiter, es sei denn, Sie haben 5 Fortschrittspunkte erhalten. Falls ja, gehen Sie stattdessen zum Tyrannenkampf über (siehe S. 31). Sie müssen zum Tyrannenkampf übergehen, sobald Sie genug Fortschrittspunkte dafür haben.

Nob-Karten

Nob Karten repräsentieren die Betreuung Ihrer Lehre durch keinen Geringeren als den geschätzten Gearloc-Wissenschaftler Nobulous Grint. Sie werden auf Schritt und Tritt mit einer Vielzahl von Gelegenheiten, Rückschlägen und Aufgaben mikrogemanagt. Wie im richtigen Leben, halten Sie Ihren Chef bei Laune, und Sie werden mit etwas belohnt, das vage an bescheidene Vorteile erinnert.

Enttäuschen Sie Ihren Vorgesetzten jedoch in ähnlicher Weise, werden Sie mit zusätzlichen Anforderungen und Strafen konfrontiert, die Ihnen ein Leben lang mittleren beruflichen Erfolg und minderwertige Leistungen garantieren.



Gelegenheiten



Rückschläge



Aufgaben

Jeder Kartentyp hat eine andere Rückseite, so dass Sie vorhersehen können, welcher Kartentyp als nächstes im Nob-Deck auftaucht.

Pflichteffekte, die von Nob-Karten vorgegeben werden, müssen eingehalten werden. Wenn ein Text auf einer Nob-Karte diesem Regelwerk widerspricht, hat die Nob-Karte Vorrang.

Gehen dem Nob-Deck die Karten aus, mischen Sie den Abwurfstapel zu einem neuen Nob-Deck.

Gelegenheiten



Gelegenheiten bieten Vorteile, die Ihrem Team zugute kommen können, auch wenn viele von ihnen Anforderungen stellen, die erfüllt werden müssen, bevor sie sie erhalten.

Gelegenheitskarten haben zwei Ausrichtungen. Sie kommen mit dem Titelbanner oben ins Spiel. Wenn es eine  Voraussetzung gibt, muss diese erfüllt sein (siehe S. 30), bevor die Karte um 180° gedreht werden kann, so dass der Vorteil  oben auf der Karte steht. Wenn es keine Anforderungen gibt, ist sie automatisch erfüllt und kann sofort auf den Vorteil gedreht werden (sobald der Flavor-Text vorgelesen wurde).

Vorteile

Sobald eine Gelegenheit erfüllt ist, können Sie deren Vorteile nutzen. Dies sind optionale Spieleffekte oder Aktionen, die Sie nutzen können.

Einige Vorteile dürfen nur einmal pro Tag genutzt werden, während andere bei jeder Runde oder bei Vorliegen bestimmter Parameter genutzt werden können.

Gelegenheiten beenden

Erfüllte Gelegenheiten können zu jedem Zeitpunkt des Tages (kostet keine Aktion) oder als Teil des Tagesendes beendet werden. Beendete Gelegenheiten werden bildunten gedreht und ihre Vorteile können nicht mehr genutzt werden; sie werden jedoch am Ende des Tages abgeworfen, wodurch mehr Platz in Ihrem Spielbereich geschaffen wird und Ihr Team am folgenden Tag mehr Aktionen durchführen kann.

Erfüllte Gelegenheiten können von Tag zu Tag im Spiel bleiben, um ihre Vorteile weiterhin zu nutzen; bedenken Sie jedoch, dass jede behaltene Gelegenheitskarte die Anzahl der Runden verringert, die Ihr Team noch vor dem Tagesende ausführen kann.

Nicht erfüllte Gelegenheiten können nicht beendet werden und werden auf den nächsten Tag übertragen.

Rückschläge



Rückschläge haben eine negative Auswirkung  auf das Team, die so lange andauert, bis sie durch die Erfüllung ihrer Anforderungen  beendet sind.

Rückschläge haben nur eine Ausrichtung. Der obere Teil der Karte hat einen Pflichteffekt, der Ihr Team im Allgemeinen in irgendeiner Weise behindern wird. Dieser Effekt kann nur durch die Erfüllung der Anforderungen im unteren Teil der Karte beendet werden.

Sobald die Anforderungen eines Rückschlags erfüllt sind, wird die Karte beendet und bildunten gedreht. Beendete Karten werden am Ende des Tages abgeworfen, wodurch Platz in Ihrem Spielbereich frei wird und Ihr Team am folgenden Tag mehr Aktionen zur Verfügung hat.

Aufgaben



Aufgaben haben 4 verschiedene Ausrichtungen: Anfrage, Forderung, Belohnung () und Bestrafung (). Wenn sie ins Spiel kommen, sollten sie immer mit der Anfrage nach oben abgelegt werden.

Anfragen

Anfragen stellen Anforderungen dar, die erfüllt werden können, um die Karte auf die Belohnungsseite zu drehen.

Wenn eine Anforderung erfüllt ist, werfen Sie alle Baddies ab, erschöpfen Sie alle Laborwürfel auf der Karte und drehen Sie die Karte dann auf die Belohnungsseite.

Sie können 2 Aktionen in einem Zug ausgeben, um eine Anfrage zu beenden. Dabei wird die Karte umgedreht, so dass Sie weder Belohnung noch Bestrafung erhalten. Beendete Karten werden am Ende des Tages abgeworfen.

Am Ende des Tages werden alle Anfragen, die nicht beendet sind, auf die Forderungsseite gedreht (*wobei alle Baddies/Laborwürfel auf ihnen verbleiben, es sei denn, sie konnten nicht zur Erfüllung der Forderung verwendet werden*).

Forderungen

Forderungen funktionieren sehr ähnlich wie Anfragen, obwohl ihre Erfüllung im Allgemeinen mehr Aufwand erfordern. Sie können keine 2 Aktionen ausgeben, um eine Anforderung zu beenden.

Alle nicht erfüllten Forderungen werden am Ende des Tages auf ihre Bestrafungsseite gedreht.

Bestrafungen

Strafen sind im Allgemeinen negative Auswirkungen, mit denen sich das Team entweder sofort oder für den Rest des Arbeitstages auseinandersetzen muss. Am Ende des Tages sind alle Bestrafungen beendet, und werden anschließend aus dem Spiel entfernt.

Karten erfüllen

Viele Gelegenheiten, Rückschläge und Aufgaben verlangen, dass auf sie Baddies oder Laborwürfel gelegt werden, was mit Hilfe Ihrer Aktionen möglich ist. Baddies und Laborwürfel können über mehrere Runden oder sogar über mehrere Tage hinweg platziert werden. Die Baddies und Laborwürfel bleiben so lange auf der Karte, bis die Bedingung erfüllt ist oder die Karte auf andere Weise beendet wird. In diesem Fall werden die auf der Karte befindlichen Baddies abgeworfen, und die auf der Karte befindlichen Laborwürfel sind erschöpft.

Die Anforderungen an Baddie und Laborwürfel müssen genau erfüllt werden. Wenn zum Beispiel eine Anfrage "3 Baddies mit insgesamt 5 [7]" erfordert, können Sie weder einen Baddie auf die Karte legen, wenn die Gesamtzahl 5 [7] übersteigt, noch können Sie einen Laborwürfel auf die Karte legen.

Andere Karten können erfordern, dass sich das Spiel in einem bestimmten Zustand befindet. Zum Beispiel kann eine Gelegenheit erfordern, dass Sie "3 Rückschläge im Spiel haben". Die Gelegenheit ist erfüllt und wird auf ihren Vorteil gedreht, sobald dieser Zustand erreicht ist. Sie dreht sich nicht zurück, selbst wenn dieser Zustand nicht mehr gegeben ist. Beachten Sie, dass eine beendete Karte immer noch als "im Spiel" betrachtet wird, bis sie am Ende des Tages abgeworfen wird.

Schließlich kann es bei einigen Karten erforderlich sein, dass Sie Aktionen ausgeben müssen.

Die Aktion muss vollständig ausgeführt werden können, damit sie ausgeführt werden kann. Zum Beispiel kann ein Rückschlag erfordern, dass Sie eine Aktion verwenden, um "jede Eigenschaft Ihres Tyrannen um 2 zu reduzieren". Dazu müssen Sie sowohl eine Aktion durchführen, als auch einen Stat haben, der um 2 reduziert werden kann, um die Anforderung dieses Rückschlags zu erfüllen.



Tyrannen-Kampf

"Ein Kampf auf Leben und Tod dient als wesentliches Ausgangsmaß für die wahre Stärke eines jeden Geschöpfes. Wenn stärkere Geschöpfe geschaffen werden, gewinnen wir wertvolle Erkenntnisse über Merkmale und Eigenschaften, die das Leben eines Gearloc auf ewig verlängern können." -Nobulus

Der Kampf gegen den Tyrannen findet am Tag nach dem Spleiß statt, an dem Sie Ihren fünften Fortschrittspunkt erreicht haben, also entweder am 6. oder am 7. Tag.

Um Ihre Lehrzeit zu bestehen und das Spiel zu gewinnen, müssen Sie nicht nur den Proto-Tyrannen, sondern alle gegnerischen Einheiten besiegen.

Aufbau Ihr Tyrann

Verwenden Sie den gespleißten Tyrannen-Chip Ihrer Labormatte, um Ihren Tyrannen im Tyrannen-Kampf zu repräsentieren. Greifen Sie auf die Tyrannenmatte für alle Details Ihres Tyrannen zurück (oder auf ein Gespleißtes Tyrannenblatt - siehe S. 19 für Details zur Aufzeichnung der Informationen über Ihren Tyrannen). Wenn Sie einen nass oder trocken abwischbaren Marker haben, können Sie die Details des Tyrannen auch direkt auf den Chip schreiben.

Ihr Tyrann hat Zugang zu allen gespleißten Tyrannenwürfeln auf seiner Matte. Was die Fertigkeiten betrifft, so müssen Sie von jedem Baddie in seinen Fertigkeitenslots eine Fertigkeit auswählen, die er während des Tyrannen-Kampfes verwenden wird. Er hat keinen Zugang zu den anderen Fertigkeiten. Bei Verwendung eines Gespleißten Tyrannenblatts empfehlen wir, alle gezeigten Fertigkeiten aufzuschreiben und die mit einem Stern zu markieren, die in diesem Kampf aktiv sind. Wenn Sie Ihren Tyrannen später in ein TMB-Spiel portieren, hat er alle angezeigten Fertigkeiten, nicht nur die, die in diesem Tyrannen-Kampf verwendet wurden.

Komponenten

Legen Sie die folgenden Komponenten, die nicht mehr benötigt werden, beiseite:

- Alle Nob-Karten (einschließlich der im Spiel befindlichen)
- Alle Lehrlingskarten
- Die Labormatte
- Alle Laborwürfel (aus dem Beutel nehmen)
- Alle unbenutzten gespleißten Tyrann-Stat-Würfel und Pins

Sammeln Sie alle Komponenten, die Sie zu Beginn des Spiels beiseite legen sollten zusammen. Legen Sie die Kampfmatte (auf die Landseite, wenn Sie die Matte von Undertow verwenden) in die Mitte des Spielbereichs, wobei Sie bei Bedarf andere Komponenten verschieben können. Setzen Sie den Rundenzähler, der auf R1 gesetzt ist, in das Ini-Meter. Bilden Sie einen Vorrat an Atk-Würfeln, Defensivwürfeln, Status-Effekt-Würfeln und Gesundheitschips. Legen Sie die Bahnmarkierungen und Baddie Ini-Würfel in die Nähe der Kampfmatte.

Kampfaufbau

Erstellen Sie die BQ des Proto-Tyrannen. Diese besteht aus den 4 Baddies, die in Ihrem Initialspieß verwendet wurden. Die Reihenfolge für die BQ sollte aus zwei 5 Pt Baddies, zwei 1 Pt Baddies und dann dem Proto-Tyrannen ganz unten in der BQ bestehen.

Die BQ und der Proto-Tyrann verwenden die Bahnenmarker und Baddie Ini-Würfel und sind auf 4 Einheiten auf der Kampfmatte beschränkt. Sie verwenden die Baddie-Startpositionen und gelten als gegnerische Einheiten zu Ihrem Tyrannen.

Beachten Sie, dass der Proto-Tyrann über die Fertigkeit "Randomize" verfügt. Legen Sie vor der Schlacht alle gespleißten Tyrannenwürfel, die nicht mit Ihrem eigenen Tyrannen verbunden sind, in den Beutel. Ziehen Sie einen heraus - dies ist der "Gespleißter Tyrann"-Würfel, den der Proto-Tyrann in jeder seiner Runden zusätzlich zu seinen Atk-Würfeln würfeln wird. Siehe die Splice & Dice-Würfel-Referenz für Details zu den einzelnen Tyrannen-Würfel-Effekten.

Ihr Tyrann wird die Gearloc-Startpositionen auf der Kampfmatte für die Erstplatzierung verwenden.

Wenn Sie  oder  auf der Extra-Baddies-Anzeige erreicht haben, werden diese Baddies aus den aktiven Stapeln gezogen, ebenso wie alle anderen zusätzlichen Baddies, die während des Kampfes hinzugefügt werden können (durch die Fertigkeit: Signal). Wenn der entsprechende aktive Stapel leer ist, können Sie nun die besieigten Baddies dieser #Pt neu mischen, um den leeren aktiven Stapel wieder aufzufüllen. Zusätzliche Baddies kommen sofort ins Spiel, ebenfalls unter Verwendung der Gearloc-Startpositionen der entsprechenden Angriffsform. Diese Einheiten gelten als Verbündete Ihres Tyrannen und als Gegner gegenüber den anderen Baddies im Spiel. Sie verwenden keine Bahnmarker oder Ini-Würfel - stattdessen darf jeder von ihnen entweder vor oder nach dem Zug Ihres Tyrannen (Ihre Wahl) einen Zug machen.

Die letzte Schlacht

Führen Sie den Tyrannen-Kampf als "Too Many Bones" Standardkampf durch.

Die Zugreihenfolge für Baddies unter Ihrer Kontrolle (einschließlich Ihres Tyrannen) ist wie folgt:

- 1. Beginn der Runde:** Alle Effekte oder Fertigkeiten, die zu diesem Zeitpunkt auftreten, können in der Reihenfolge Ihrer Wahl aufgelöst werden.
- 2. Bewegen:** Der Baddie kann sich bis zu 2 Positionen Ihrer Wahl bewegen.
- 3. Ziel(e) bestimmen:** Atk-Würfel und Zielfähigkeiten erfordern Ziel(e). Nahkampf-Baddies müssen benachbarte gegnerische Einheit(en) (ihres bevorzugten Ziels, falls mehrere zur Auswahl stehen) als Ziel wählen. Fernkampf-Baddies müssen gegnerische Einheit(en) ihres bevorzugten Ziels irgendwo auf der Kampfmatte als Ziel wählen.
- 4. Fertigkeiten:** Handeln Sie alle Fertigkeiten auf dem Baddie ab, die keinen anderen bestimmten Zeitpunkt angeben.
- 5. Würfeln:** Würfeln Sie so viele Atk-Würfel und inaktive Defensivwürfel des Baddie, wie Sie möchten. Atk-Würfel dürfen nur gewürfelt werden, wenn sich ein Ziel in Angriffreichweite befindet. Wenn der Baddie mehrere Einheiten anvisieren kann, werfen Sie seine Atk-Würfel für jede Einheit einzeln.

6. Den Wurf auflösen: In beliebiger Reihenfolge - gewürfelte  auf einen Baddie legen, den gesamten gewürfelten  auf das Ziel/die Ziele anwenden und alle durch  ausgelösten Fertigkeiten auflösen.

Ihr Tyrann löst auch seine Tyrannenwürfel auf (falls zutreffend).

7. Baddie-Reaktionen: Wenn gegnerische Baddies irgendwelche Fertigkeiten haben, die durch einen Angriff oder ein Ziel ausgelöst wurden, lösen Sie diese jetzt auf.

8. Ende der Runde

Beachten Sie, dass die Verwendung von Fertigkeiten (einschließlich durch  ausgelöste Fertigkeiten) nicht optional ist, ebenso wenig wie das Anwenden aller gewürfelten Würfel.

Sich widersprechende Fertigkeiten in der Tyrannenschlacht

Das Spiel "Too Many Bones" wurde für Gearlocs im Kampf gegen Baddies entwickelt, wobei die Kombinationen der Fertigkeiten bei Baddies von unserem Designteam sorgfältig geprüft wurden, um sicherzustellen, dass sie ausgewogen sind und wie beabsichtigt miteinander interagieren.

Splice & Dice stellt dies in vielerlei Hinsicht auf den Kopf. Es erlaubt Ihnen als Spieler, unzählige Kombinationen von Baddie-Fähigkeiten auf eine Art und Weise miteinander zu kombinieren, die bei der Erstellung der Fähigkeiten nie in Betracht gezogen wurde. Außerdem wurden die Baddie-Fähigkeiten so konzipiert, dass sie gegen Gearlocs und ihre Verbündeten wirken, nicht gegen andere Baddies. Während wir dies in Undertow (mit Stanzas "Forever Mine"-Lied) in geringem Umfang eingeführt haben, gab es vor dem Nobulous Ausbildungs-Programm keine epischen Schlachten zwischen Tyrannen und Baddies.

Daher mögen viele Kombinationen von Fertigkeiten unzureichend, übermächtig oder einfach nur verrückt erscheinen. Wir hoffen, dass Sie dies genauso wie wir begrüßen werden! Wir freuen uns darauf, dass Sie einige wirklich überragende Kombinationen entdecken, die es Ihrem Tyrannen ermöglichen, unerwartete Dinge zu tun, sowohl im Kampf gegen den NAP-Tyrannen als auch gegen Ihre Gruppe in einem Standard-TMB-Spiel. Denken Sie nur daran - ein Tyrann, der die Konkurrenz in der letzten NAP-Schlacht wie ein Bulldozer überrollt, wird ein ziemlicher Gegner für die Gearlocs sein, gegen den die Gearlocs später antreten werden, wenn Sie diesen Tyrannen in ein TMB-Spiel bringen!

Für einige der problematischeren Skill-Interaktionen haben wir eine druckbare PDF-Datei erstellt, die unter www.chiptheorygames.com/support zu finden ist.

Das Spiel gewinnen

Wenn Ihr erschaffener Tyrann in der Lage ist den Proto-Tyrannen und seine gesamte BQ zu vernichten - herzlichen Glückwunsch! Sie haben das Spiel gewonnen und Ihre Ausbildung erfolgreich abgeschlossen. Ihr erschaffener Tyrann hat sich als stark genug erwiesen, um sich von den Fesseln des Nobulous'schen Labors zu befreien und Daelore in Verruf zu bringen. Es ist an der Zeit, zu sehen, ob ein Team von mutigen Gearloc-Helden in der Lage ist, seine Schreckensherrschaft zu beenden.

Auf S. 19 finden Sie Einzelheiten zur Aufzeichnung der Informationen Ihres Tyrannen und auf S. 10 zur Portierung Ihres Tyrannen in ein TMB-Abenteuer.

Wenn Ihr Tyrann im Kampf besiegt wird, verlieren Sie das Spiel und haben Ihre Ausbildung nicht bestanden. In diesem Fall müssen Sie mit lebenslanger Knechtschaft im Untergrund und ethisch fragwürdigen Experimenten in den Labors unter Daelore rechnen. Das Positive daran ist,



NAP Glossar

Aktion: Jeder Spieler darf in seinem Zug bis zu 2 Aktionen ausführen.

Es kostet 1 Aktion, um bis zu 3 Laborwürfel oder Baddies zu erforschen, bis zu 2 Laborwürfel oder Baddies zu platzieren oder eine Aktion auszuführen, die auf Ihrer Lehrlingskarte oder einer Nob-Karte im Spiel steht. Es kostet 2 Aktionen, um eine Anfrage zu beenden.

Nach erfolgreichem Speißen: Ein Effekt, der stattfindet, sobald der Speiß durchgeführt wurde, solange er erfolgreich ist.

Vor dem Speißen: Ein Effekt, der am Ende des Tages, direkt vor dem Auflösen des Speißes, ausgelöst wird.

Vorteil: Optionale Spieleffekte oder Aktionen, die durch erfüllte Gelegenheiten gewährt werden. Vorteile können so lange im Spiel bleiben, bis die Gelegenheit durch das Team beendet wird.

Aufräumen: Findet am Ende des Tages nach dem Abhandeln des Speißes statt. Beinhaltet Karten-, Würfel- und Baddie-Management zur Vorbereitung auf den nächsten Tag.

Tag: Eine volle Runde des Spiels. Wenn Sie keine 5 Fortschrittspunkte haben, besteht ein Tag aus Tagesbeginn, Spielerrunden (bis eine 8. Nob-Karte ins Spiel kommt) und Tagesende. Wenn Sie einen Tag mit 5 Fortschrittspunkten beginnen, besteht dieser Tag aus dem Tyrannenkampf.

Forderung: Die Seite einer Aufgabenkarte, auf die eine Anfrage am Ende des Tages gedreht wird, wenn sie nicht erfüllt wird. Hat Anforderungen, die erfüllt werden können, um die Karte auf ihre Belohnungsseite zu drehen. Wird sie nicht erfüllt, wird sie am Ende des Tages zu einer Bestrafung.

Abwerfen: Sowohl Karten als auch Baddies werden abgeworfen. Abgeworfene Baddies werden nicht wieder ins Spiel gebracht; abgeworfene Karten werden zu einem neuen Stapel gemischt, wenn das Nob-Deck aufgebraucht ist.

Ende: Eine Karte, die beendet ist, wird umgedreht (bleibt aber bis zum Ende des Tages im Spiel). Eine Gelegenheit kann jederzeit beendet werden, wenn sie auf ihrer Vorteilsseite liegt; andernfalls kann sie nicht beendet werden. Ein Rückschlag wird beendet indem er erfüllt wird. Eine Aufgabe auf ihrer Belohnungs- oder Bestrafungsseite wird beendet, wenn sie gelöst ist oder am Ende des Tages.

Eine Aufgabe auf der Forderungsseite kann nicht beendet werden. Eine Aufgabe auf der Anfrageseite kann durch die Durchführung von 2 Aktionen beendet werden.

Ende des Tages: Tritt ein, nachdem der Spieler an der Reihe ist, wenn eine 8. Nob-Karte ins Spiel kommt. Das Tagesende besteht aus dem Auflösen eines Speißes und dem anschließenden Aufräumen.

Erschöpft: Laborwürfel werden zur Seite gelegt, wenn sie benutzt oder vorübergehend aus dem Spiel entfernt werden. Während des Aufräumens werden alle erschöpften Würfel wieder in den Beutel zurückgelegt.

Erfüllen: Erfüllen der Anforderungen einer Nob-Karte. Das Erfüllen einer Gelegenheit wird zu einem Vorteil, das Erfüllen eines Rückschlags beendet diesen und das Erfüllen einer Aufgabe wird zu einer Belohnung.

Sofort: Eine sofortige Wirkung die ausgelöst wird, sobald sie ins Spiel kommt.

Labor: Bezieht sich auf die Labormatte, die die Tanks und Laborwürfel enthält. Hier finden Sie auch die Tages- und Fortschrittsanzeige.

Negativer Speiß: Tritt ein, wenn die Anforderungen eines Laborwürfels für einen positiven Speiß nicht erfüllt werden, was dazu führt, dass Ihr Tyrann schwächer wird.

Nob-Karte: Stellt die Arbeit dar, die Sie neben Ihren Speißbemühungen erledigen müssen. Es gibt 3 Arten von Nob Karten: Gelegenheiten, Rückschläge und Aufgaben.

Gelegenheiten: Eine Nob-Karte, die einen Vorteil zur Unterstützung Ihres Teams bietet. Viele Gelegenheiten haben Anforderungen, die erfüllt werden müssen, bevor Ihr Team auf ihre Vorteile zugreifen kann. Nicht erfüllte Gelegenheiten müssen auf den nächsten Tag übertragen werden; erfüllte Gelegenheiten können übertragen oder jederzeit beendet werden.

Platzieren: Eine Aktion, die es Ihnen erlaubt, Laborwürfel oder Baddies in das Labor zum Speißen oder auf Nob-Karten mit zu erfüllenden Anforderungen zu legen.

Positiver Speiß: Jede mögliche Laborwürfelseite hat spezifische Anforderungen für einen Speiß, die, wenn sie erfüllt sind, zu einer Verbesserung Ihres Tyrannen führen.

Fortschrittpunkt: Wird bei einem erfolgreichen Spleiß erworben. Der Fortschritt wird oben links auf der Labormatte angezeigt. Ihr Team muss 5 Fortschrittpunkte erwerben, um Ihren Tyrannen zu vervollständigen und zum Tyrannenkampf überzugehen.

Bestrafung: Die Seite einer Aufgabenkarte, auf die eine Forderung am Ende des Tages gedreht wird, wenn sie nicht erfüllt wird. Kann Spieleffekte auflisten die verpflichtend sind, wobei der Zeitpunkt dieser Effekte auf der Karte angegeben wird (Sofort, Arbeitstag usw.).

Anfrage: Die Seite, auf der eine Aufgabenkarte ins Spiel kommt. Hat Anforderungen die erfüllt werden können, um die Karte auf ihre Belohnungsseite zu drehen. Wenn sie nicht erfüllt wird, wird sie am Ende des Tages zu einer Forderung.

Bedingung: Muss erfüllt sein, damit eine Nob-Karte erfüllt werden kann. Anforderungen können aus Baddies und/oder Laborwürfel bestehen, die durch Aktionen, einen Spielstatus der existieren muss, oder eine bestimmte Aktion die durchgeführt werden muss, auf die Karte gelegt werden müssen.

Forschung: Eine Aktion, die es Ihnen erlaubt, Laborwürfel aus dem Beutel zu ziehen und zu würfeln oder Baddies aus den aktiven Stapeln zu ziehen, die Sie in Ihrem Forschungsbereich ablegen müssen.

Forschungsbereich: Die Stelle in Ihrem Spielbereich, an der Sie erforschte Baddies und Laborwürfel aufbewahren. Wenn Sie platzieren, können Sie Baddies und Laborwürfel aus dem Forschungsbereich auswählen, so dass Sie genau wissen, was Sie platzieren.

Belohnung: Optionale Spieleffekte oder Aktionen, die durch erfüllte Aufgaben gewährt werden. Kann sofort erfolgen oder eine dauerhafte Wirkung für den Rest des Arbeitstages haben.

Rückschlag: Eine Nob-Karte, die dem Team negative Auswirkungen auferlegt, die solange andauern, bis er durch die Erfüllung seiner Aufgaben beendet wird.

Fertigkeitenbereich: Die 3 Chip-Aussparungen an der Unterseite der Tyrannenmatte. Die Baddies, die in diese Felder gelegt werden, bilden die Fertigkeiten des Tyrannen. Im NAP Tyrannenkampf darf der Tyrann hier nur 1 Fähigkeit von jedem der Baddies verwenden.

Spleißen: Der Akt des Auflörens der Laborwürfel unter Verwendung der Baddies in der Labormatte. Dies geschieht am Ende des Tages. Jeder Laborwürfel mit mindestens einem benachbarten Baddie führt entweder zu einem positiven oder negativen Spleiß.

Beginn des Tages: Die Phase eines Tages, bevor die Spieler beginnen, einzelne Runden zu spielen. Einige Spieleffekte können während dieser Phase stattfinden.

Erfolgreicher Spleiß: Tritt ein, wenn mindestens ein positiver Spleiß stattfindet, wodurch Sie einen Fortschrittpunkt erhalten.

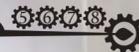
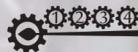
Tank: Jede Chip-Aussparung auf der Labormatte ist ein Tank. Hier platzieren Sie Baddies, die gespleißt werden sollen. Der Laborwürfel zwischen zwei Tanks gibt an, welcher Aspekt der Baddies in den Tanks gespleißt werden soll.

Tanklimit: Der maximale Gesamtpunktwert der Baddies, die Sie in Ihren Tanks haben können. Sie dürfen keinen Baddie in einen Tank legen, wenn dies dazu führen würde, dass die Gesamtpunktezahl der #Pt Baddies in Ihrem Labor Ihr Tank-Limit überschreitet.

Aufgabe: Eine Nob-Karte mit 4 verschiedenen Seiten. Aufgaben kommen auf ihrer Anfrageseite ins Spiel und werden zu einer Forderung, wenn sie bis zum Ende des Tages nicht erfüllt sind. Forderungen, die nicht erfüllt werden, werden am Ende des Tages zu einer Bestrafung. Anfragen und Forderungen, die erfüllt sind, werden sofort auf ihre Belohnungsseite gedreht.

Tyrannenschlacht: Die letzte Konfrontation zwischen Ihrem gespleißten Tyrannen und Nobulus Proto-Tyrannen und seiner BQ. Ihr Tyrann muss auf der Kampfmatte bleiben, nachdem alle gegnerischen Einheiten besiegt wurden, damit Ihr Team das Spiel gewinnen kann. Wenn Ihr Tyrann in dieser Schlacht besiegt wird, hat Ihr Team das Spiel verloren.

Arbeitstag: Ein fortlaufender Effekt, der während des Spiels zu beachten ist.



A Game By

Josh Carlson
Adam Carlson
Josh Wielgus

Graphic Design

Melonie Lavelly
Josh Carlson

Illustration

Anthony LeTourneau

Mat Art

Jared Blando

Iconography

T. Eshelman
Project Khopesh
Lore
Delapouite
Skoll

Writing

Ryan Howard
Josh Wielgus

Rules &

Development
Shannon Wedge

Playtesting

Ron Schachtner, Troy
Martin, Paige Martin, Jim
Boyer, Josiah Boyer, Izzi
Boyer, Josh Grogg, George
Aristides, Zach Brothers,
David Heiser, David Groot,
Brianna Groot, Eric James,
Anthony James, Kathryn
Kearns, John Agre, Tom
Aroune, Diane Mountford,
Marc “fizzgig” Getter, Josh
Pratt, James Richardson,
Samuel Richardson, Lucas
Richardson, Peter K. Yang,
Andy Christianson, Josh
Swartz, Rick “Tsiarech”
Hoover, Wyntr, Erik Luken,
Greg “Nukemgreg” Wong

Special Thanks

Jeremy “Dart” Scott, Heather
A. Kilber, Amanda K. Gehrke,
Andrew “Tink” Dyrud,
Andrew “Gasket” Chesney,
Jillian Green, Justin Schaub,
John “Pickett” Sullivan



Interested in learning more about the world of Daelore?
Download the Liberation Logbook and Waterlogged Book at
chiptheorygames.com/liberationlogbook
and chiptheorygames.com/waterloggedbook.

This rulebook is a living document. To download the latest
version, visit www.chiptheorygames.com/support.

ChipTheoryGames.com