

## Grave Bussiness

In een lang vervlogen tijd leerde DE MEESTER jou de donkere geheimen van het ondode. Je kon niet langer teloor gaan en zolang je nieuwe verse lichaamsonderdelen ter beschikking had, gold hetzelfde voor je trouwe medewerkers – die toevallig wat loyaler gemaakt werden door het proces van zombificatie.

Maar nu is DE MEESTER weggevallen! ... opnieuw. Maar ditmaal hebben de lafhartige heidenen wat extra voorzorgen genomen door enkele integrale delen van zijn overblijfselen uit elkaar te halen en te begraven.

In deze moeilijke tijden, moet je eerst naar jezelf kijken, en je bent een zwarte tovenaardie net iets gevaarlijker is dan de meeste andere; je bent een zwarte tovenaardie met een business plan. Je zombies zullen graven schenden, waardevolle zaken roven en terwijl ze dit doen maken ze van de gelegenheid gebruik enkele verse lichaamsonderdelen mee te ritsen zodat je nog meer zombies kan maken om nog meer graven te schenden. Dat klinkt goed, hé! Het klinkt spijtig genoeg zo goed dat nog andere zwarte tovenaards ook op dezelfde kerkhoven uit zijn als jij!

Een spel voor 2 tot 4 spelers

speelduur 30 tot 55 minuten

ontwerper Andy Van Zandt

editer : Matthew Vercant

Artwork – ontwerp tegels en spelbord : Chuck Wheton

logo op de doos en regeldesign : Clay Gardner

Nederlandse vertaling : Ben Verhaevert en Ellen D'Hondt

### Spelmateriaal

1 kerkhof spelbord

1 Mausoleum spelbord

4 spelersborden

1 startspelerpion

50 tegels met stukken lijk (3 types)

normaal (rood)

Zombie vecht terug (rood)

overblijfselen van De Meester (beige)

47 schattegels (2 types)

normaal (geel)

uitrusting (grijs)

40 Zombietokens in de kleur van de spelers

10 elk in 4 verschillende kleuren

68 tegels met lichaamsstukken in de kleur van de spelersborden

17 elk in 4 verschillende kleuren.

### Spelopstelling

1 Leg het kerkhof spelbord binnen bereik van alle spelers.

2 Deel de spelersborden willekeurig uit.

3 Geef de startspelerpion aan diegene die het laatst een spookhuis bezocht.

4 Schudt alle tegels met stukken lijk en schatten door elkaar. Leg ze gesloten op een stapel naast het kerkhof spelbord.

5 Geef elke speler de gekleurde tegels met lichaamsstukken in de kleur van zijn spelbord. De spelers leggen deze op naam. Daarna schudden ze elke groep door elkaar en leggen deze in een gesloten stapel. Tenslotte leggen alle spelers elke stapel gesloten op hun spelersbord op de grafsteen

met de overeenkomstige naam.

Bijvoorbeeld : Alle paarse lichaamsstukken genaamd "Emile" moeten geschud worden en gesloten neergelegd worden in een stapel op de grafsteen "Emile". Dit vertegenwoordigt de gebouwde zombie "Emile"

6 Geef elke speler de zombietokens die overeenstemmen met de kleur van zijn spelbord. Elke speler zou die tokens eruit moeten halen die de namen dragen van de 3 zombies die hij daarnet geconstrueerd heeft. Deze moet hij naast zijn spelbord leggen. Dit zijn de zombies waarmee de speler het spel begint. Leg de rest van de zombies in het tovenaarsvak om aan te duiden dat deze nog niet kunnen gebruikt worden.

## Spelverloop

Er zijn normaal 6 rondes in het spel. Elke ronde wordt onderverdeeld in 4 stappen, gedurende dewelke je zombies opdrachten geeft zoals vecht, steel of schend graven.

Het doel is de hoogste puntenwaarde aan schatten en niet gebruikte lichaamsdelen te hebben of om De Meester weer tot leven te wekken. Er is een kort overzicht van elke ronde op het einde van dit regelboek. De stappen in elke ronde zijn :

### 1: reset het kerkhof

verdeel willekeurig 16 tegels uit de stapel naast het bord. Leg deze tegels open op de 16 vakken van het kerkhof.

### 2: Plaats de zombies

Spelers gebruiken zombies om te bieden op de diverse rijen en plaatsen in het kerkhof. Deze zombies oefenen een invloed uit, uitgedrukt in brein, afhankelijk van waar ze geplaatst worden. Op het einde van de ronde mag de speler die op een bepaalde plaats het meeste invloed kan doen gelden, hier de opgraving doen.

Elke speler, beginnende met de speler die de startspelerpion heeft en verder in klokwijzerzin, plaatst 1 zombietoken gesloten op een actievak in het kerkhof. Actievakken bevinden zich op het kerkhofbord en het Mausoleumbord, de startspelerpion en op elk spelersbord en er zijn verschillende variaties mogelijk.

### Soorten actievakken :

#### (picture)

Graaf in deze rij : Deze vakken bevinden zich op het kerkhofbord, op de zijkanten van het kerkhof.

#### (picture)

Graaf op deze plaats : Je mag een zombie plaatsen op een willekeurig uniek vak binnen het kerkhof. Als je dit doet blijft de invloed beperkt tot dit vak.

#### (picture)

Steel : dit is gesitueerd op elk spelers bord. Een zombie hier zetten laat je toe een stuk te stelen uit de brandkast of lab van een andere speler.

#### (picture)

Startspelerpion : Dit staat je toe de startspelerpion door te schuiven naar een willekeurige speler en een kijkje te nemen bij iemand anders verborgen zombies.

Noteer : Wanneer een speler een zombie plaats op de startspelerpion, dan kiezen ze dadelijk 1 zombie die eerder door een andere speler gelegd werd en kijken naar de zijde die de breinkracht afbeeldt. Dit is de bonus die je krijgt om een zombie op het vak van de startspelerpion te zetten.

Omdat je van dit vak af kunt vliegen als je wordt aangevallen, is het mogelijk deze bonus verscheidene malen in deze stap van de ronde te gebruiken.

(picture)

Val aan : Deze vakken bevinden zich in het mausoleum en staan je toe zombies die op andere actievakken staan, aan te vallen (zie “vecht”)

De wet van de Necromancy

Maar 1 enkele zombie kan op hetzelfde actievak staan

De spelers gaan door met deze stap tot alle bruikbare zombies geplaatst werden.

Belangrijk : De meeste acties worden niet afgewikkeld tot alle zombies geplaatst zijn. De enige uitzonderingen, die dadelijk plaatsvinden zijn gevechten, effecten die plaatsvinden ten gevolge van gevechten en naar iemand anders zombietoken kijken. Het mausoleum is de enige plaats die geen limiet heeft op beschikbare ruimtes. Als er geen vakken meer over zijn, plaats ze dan verder op een lijn.

### Gevechten

Om een gevecht te beginnen met een zombie die reeds geplaatst is volstaat het een van jouw zombies open te leggen in één van de “aanvalsvakken” in het mausoleum. Duidt dadelijk de zombie aan die je wenst aan te vallen en leg dit zombietoken ook open.

! De eigenaar van die zombie (de verdediger) draait een tegel open van de overeenkomstige grafsteen. Deze tegel wordt op het schaduwvak van de grafsteen gelegd.

! Het totaal van de getallen van alle stukken die in de schaduw van de grafsteen liggen is de totale schade die de zombie heeft opgelopen. Schade is permanent.

! Indien het stuk dat werd omgedraaid een normaal stuk lijk was, dan wordt de verdediger gelegd op het vak “afgeruimde verdediger” naast de aanvaller in het mausoleum. Het gevecht is dan voorbij.

! indien het een stuk lijk is met “de zombie vecht terug” dan moet de aanvaller de bovenste tegel uit de grafsteen van de zombie omdraaien en in het schaduwvak leggen. Indien het een normaal stuk lijk is, is het gevecht over. Indien het ook een stuk lijk is met “de zombie vecht terug” dan wordt dit proces herhaalt tot iemand een normaal stuk lijk draait.

! indien een lichtgrijs stuk uitrusting wordt omgedraaid, wikkel dan de richtlijnen op de tegel af en ruim het vervolgens af door het terug in de doos te leggen. In dat geval eindigt het gevecht dadelijk, behalve in het geval een zwaard te voorschijn kwam.

! Zolang de verdediger niet de laatst beschadigde zombie was, blijft hij liggen.

Indien het jouw beurt is om een zombie te plaatsen, en je geen bruikbare zombie meer hebt, wordt je beurt overgeslagen. Eens alle zombies geplaatst zijn, ga dan naar de volgende stap : zombie acties afwickelen.

### 3 Zombie acties afwickelen

Eenmaal alle zombies geplaatst, draai ze allen om met hun breinkracht naar boven. Voor de zombies die op actievakken liggen wordt er wat ze doen in volgende volgorde afgewikkeld :

## Stelen

Elke zombie die op een “steel” vak staat, neemt een willekeurige tegel in het overeenkomstige lab of brandkast. Ten einde dit te doen worden alle tegels in het lab of brandkast omgedraaid en door elkaar gehaald. Kies er dan een willekeurig uit. Alle diefstallen gebeuren gelijktijdig, dus als een speler een tegel steelt, kan deze niet meer gestolen worden van een andere speler tot de volgende ronde. Nadat alle “steel” vakken zijn afgewikkeld, leg dan de lichaamsstukken die je gestolen hebt in je lab. Leg de gestolen schatten in je brandkast.

## Graven schenden

! Indien er zombies staan op “graaf in deze rij” vakken, dan oefent elk van hen een graafkracht uit op elk van van de rij gelijk aan de breinkracht. Deze breinkracht is gelijk aan het aantal brein afgebeeld op het token.

! Indien er zombies staan op unieke vakken, dan oefenen ze een graafkracht uit van hun breinkracht +1. Ze oefenen deze graafkracht enkel uit op het vak waarop ze staan.

! bijvoorbeeld Indien een zombie breinkracht 2 heeft maar slechts op 1 vak staat, dan oefent hij op dat vak breinkracht 3 uit.

## De graafkracht berekenen

Evalueer elk vakje op het kerkhof, het ene na het andere. De speler die op dat vak de grootste breinkracht uitoefent wint de tegel die op dat vak ligt. Indien 2 of meer spelers gelijk scoren, dan wint die speler wiens betrokken zombies meer beenderen hebben. Indien het dan nog gelijk is en één van de spelers heeft een zombie op de startspelerpion, dan wint deze speler. Indien ook dit het gelijk spel niet oplost, wordt de tegel terug bij de stapel gevoegd.

## Waar je spullen bewaren

Leg elk stuk lijk of overblijfsel van De meester dat je wint in je lab. Elke schat wordt open in je brandkast bewaard.

## Voorbeeld om de zombie acties af te wikkelen

de schattegel met waarde 1 heeft een breinkracht van 5 groen dat erop wordt uitgeoefend door de groene Shaun en Carrie zombie en 5 paarse breinkracht uitgeoefend door de paarse Emile en Henn zombies. Omdat er een gelijk spel is moeten we kijken naar de beenderen. Groen heeft 4 beenderen en paars maar 2 dus wint groen deze 1 schattegel.

De schattegel met waarde 2 heeft voor elke zijde 3 breinkracht en voor elke zijde 1 been. Deze tegel wordt terug tussen de andere geschud.

De schattegel met waarde 3 heeft 2 breinkracht van Shaun (groen) maar 5 breinkracht van paars (2 van Emile en 2 van Pascale en een bonus van 1 van Pascale vermits ze op het vak ligt.) Paars wint deze tegel.

De schattegel met waarde 4 heeft enkel groen die hierop breinkracht uitoefent, dus gaat deze naar groen.

De schattegel met waarde 5 levert een gelijke stand op door de breinkracht van groen Shaun en paars Emile. Vermits groen meer beenderen heeft dan paars, wint groen deze tegel.

De schattegel met waarde 6 heeft geen speler die hier breinkracht op uitoefent. Dit is dus gelijke stand en deze tegel wordt opnieuw op de stapel gelegd.

### **De volgende startspeler bepalen**

Indien een speler een zombie staan heeft op de startspelerpion, dan mag hij deze geven aan een willekeurige speler (inclusief de huidige startspeler). Indien er geen zombie op de startspelerpion staat, dan schuift deze door naar de linkse speler.

Eenmaal alle acties afgewikkeld, dienen de spelers hun actieve zombies opnieuw terug te nemen van de verschillende borden en ze opnieuw naast hun eigen spelersbord leggen.

### **4 Je zombies beheren**

Indien een zombie op de het spelersbord schade heeft toebedeeld gekregen ter waarde van of groter dan de helft van het getal dat op het vak was voorgedrukt, dan wordt deze zombie in stukken gehakt. Leg alle stukken lijk van deze zombie die op de grafsteen of zijn schaduw liggen, weg. Verwijder deze stukken door ze in de doos te leggen. Tenslotte leggen de spelers de zombies terug op een stapel op hun tovenaarsvak om aan te geven dat deze niet langer bruikbaar is.

Voorbeeld : Als de zombie de waarde 6 heeft op zijn grafsteen dan wordt het verwijderd op het einde van die ronde waarin het stukken lijk liggen heeft op het overeenkomstige schaduwvak ter waarde van 3 of meer.

### **Zombies opbouwen**

Als je voldoende stukken lichaam in je lab liggen hebt, dan kan je ze gebruiken om nieuwe zombies te maken. Om een zombie te bouwen moet je een grafsteen kiezen op je spelbord dat op dat ogenblik leeg is. Je neemt vervolgens stukken lijk met getallen op uit je lab. De som van deze getallen moet gelijk aan of groter zijn dan het getal afgedrukt op de grafsteen. Schudt deze stukken door elkaar en leg ze gesloten op een grafsteen. Leg het overeenkomstige zombietoken met dezelfde naam naast je spelersbord om aan te geven dat je deze zombie nu wel mag gebruiken tijdens je plaats zombies stap.

### **Zombies uitrusten met materiaal**

In deze fase mag je gelijk welk stuk grijze uitrusting uit je brandkoffer nemen en het gesloten op gelijk welke bestaande stapel leggen van een grafsteen van een bestaande zombie. De volgende maal dat een zombie schade krijgt toebedeeld, zal dit stuk worden omgedraaid en een effect zal in actie komen. Deze stukken worden dan uit het spel genomen en tellen niet mee voor het bepalen van de schade aan de zombie. Maar, vermits deze uitrusting niet in je lab of brandkoffer ligt, zal het niet meetellen om op het einde van het spel je score te bepalen.

### **Einde van het spel**

Wanneer gedurende de “reset het kerkhof”, niet voldoende stukken meer zijn om alle 16 vakken op te vullen, stopt het spel dadelijk. Indien een speler alle 3 de overblijfselen van De Meester in zijn lab heeft wanneer het spel afgelopen is, dan wekt deze speler De Meester opnieuw tot leven en wint hij het spel.

Anders telt elke speler de getallen op welke op de schatten in hun brandkast staan afgedrukt samen

met de niet gebruikte lichaamsdelen in hun lab. Diegene met de hoogste score wint. De overblijfselen van de meester hebben dan geen waarde.

### Gelijke stand

Bij een gelijke stand wint de speler wiens som van grafstenen, bezet door nog actieve zombies het hoogste is. Indien hier ook een gelijke stand is; dan gaan deze twee spelers samen een zaak opstarten en verheugen ze zich in een gedeelde overwinning.

### Et Cetera

#### Necromancy 101

Indien jij en de andere spelers nog neofieten zijn, dan kan je de startspeler acties en aanvalsacties best buiten beschouwing laten. Draai het Mausoleum en startspelerpion om. Anders speel je volgens de regels hierboven uitgelegd.

### Spelregels voor 2

! Spelers mogen geen nieuwe zombies maken tijdens de eerste ronde.

! Tijdens stap 3, wanneer 1 speler een lagere totaalwaarde heeft aan grafstenen van actieve zombies, en er staat geen speler op de startspeler, dan wordt de speler met de laagste totaalwaarde beschouwd als hebbende een zombie op de startspeler. Dit betekent dat hij het haalt bij een gelijke stand en de startspeler mag bepalen.

! Je mag het mausoleum maar zo vaak gebruiken als dat je tegenstander zombies liggen heeft op de aanvalsvakken + 1. Dit betekent dat eenmaal je hebt aangevallen, je niet meer opnieuw kan aanvallen tenzij nadat je opnieuw bent aangevallen.

### Verklaring van de tokens

Zwaard wordt gelijkgesteld met “zombie vecht terug lichaamsdeel” maar wordt nadien uit het spel verwijderd.

Schop staat de speler van de zombie die een schop vasthoudt toe een vak uit het kerkhof te kiezen waar geen zombie opstaat en daar het item te nemen dat er ligt.

Toverstaf staat de speler van de zombie die de toverstaf heeft toe om en andere zombie te kiezen en de tegels die op die zombies schaduw van de grafsteen liggen terug in de tegels op de grafsteen te schudden.

Telescoop verplicht de speler die de telescoop omdraaide om dadelijk al zijn zombietokens om te draaien en om alle volgende zombietokens die hij nog moet leggen, open te leggen.

### Regels voor een variant met minder geluk.

Indien je wil dat er minder geluk komt bij kijken, dan kan je een variant spelen, waarbij alle zombietokens steeds open moeten worden neergelegd. Indien je deze variant speelt, dan wint de speler met een zombie op de startspeler bij gelijke stand vooraleer er beenderen worden geteld. Bijkomend geeft de telescoop je dan de mogelijkheid om te kijken en te kiezen welk token je wil stelen tijdens deze beurt. Deze variant verdubbelt over het algemeen de speeltijd.

Bedankt aan de playtesters.

Beurtvolgorde

1 reset het kerkhof

2 plaats zombies

3 Zombie acties afwickelen

    eerst stelen

    dag graven

    dan start speler

4 Zombies beheren.