



Ich hab da mal ne Frage...

Häufige Fragen, Klarstellungen und Korrekturen

(Stand: 01.12.2023)

Wie bei allen unseren Spielen haben wir auch bei Too Many Bones mit höchster Sorgfalt gearbeitet, die Anleitung und jegliches Spielmaterial möglichst verständlich und fehlerfrei zu gestalten. Wir sind aber alle nur menschlich - irgendwas rutscht leider immer durch. Außerdem arbeiten wir als Verlag mit einem hohen Fokus auf Kundenzufriedenheit. Wir arbeiten daher laufend „Quality of Life“ Änderungen in unsere Spiele ein: etwa überarbeitete Formulierungen oder Symbole auf Basis eures Feedbacks.

Die wichtigsten all dieser Informationen findet sich in diesem Dokument.

In der Anleitung des Spiels findet ihr immer auch die aktuelle Versionsnummer und auf welcher Basis sie mit diesem Dokument übereinstimmt. Wenn wie ein Update dieses Dokuments anfertigen, aktualisieren wir auch die Download-Anleitung des Spiels in die Klarstellungen und Fragen bereits eingearbeitet und für die nächste Auflage vorbereitet sind.

Die aktuelle Version trägt die Nummer **v1.3**

In diesem Dokument findet ihr Folgendes:

- Fragen und ihre Antworten: Hier findet ihr häufig gestellte Fragen und ihre Antworten.
- Klarstellungen: Ist etwas ungenau formuliert oder möchten wir etwas einfacher erklären? Dann findet ihr es hier.
- Korrekturen: Es gab einen Fehler, oder es wird aus Balancing-Gründen ein Effekt geändert. Dann findet ihr das in diesem Abschnitt.

NEUE Einträge im Vergleich zur vorherigen Version dieses Dokuments, sind **rot** eingefärbt.

Fragen

- **Man kann die 2. Auflage von Too Many Bones schon bestellen - was wird sich da ändern?**
Antwort: Praktisch nichts. Jedoch wird der GARB in 2 Referenzbögen aufgeteilt. So dass nun alle Too Many Bones Grundspiele künftig den absolut identischen Bogen haben werden. Damit man sich darüber künftig aber nicht ärgern muss, dass man das nicht gleich hatte, werden wir diesen Bogen in einem Update-Pack zur Verfügung stellen (siehe unten).
- **Ich habe gesehen, dass im Spielmaterial ein Ork-Grunzer fehlt - was ist korrekt, mein Spielmaterial oder die Anleitung?**
Antwort: Die Darstellung beim Spielmaterial ist eigentlich nur eine optische Garnierung - es wäre extrem selten, dass hier im Spielmaterial Chips zuviel oder zuwenig sind. Das ist hier also nur ein optischer Fehler in der Anleitung, den wir korrigieren.
- **Warum fehlt bei Nugget das Too Many Bones Logo oben und unten auf der Schachtel?**
Antwort: Gute Frage!
- **Was heisst genau „Zugende“?**
Antwort: Wenn du für einen Effekt liest „Zugende“ meint das DEIN Zugende gerade bzw. bei manchen Effekten das Zugende des Fieslings, der gerade am Zug ist. Es gibt aber keine Effekte, die dauerhaft am Ende jedes Zuges erneut ausgelöst werden (wie ihr es vielleicht aus Kartenspielen kennt).
- **Was passiert nach dem „Suchen“, was passiert mit den übrigen gefundenen Dingen?**
Antwort: Diese werden wieder in den Vorrat zurück gemischt.



www.FROSTEDGAMES.de



discord.frostedgames.de



@FrostedGames

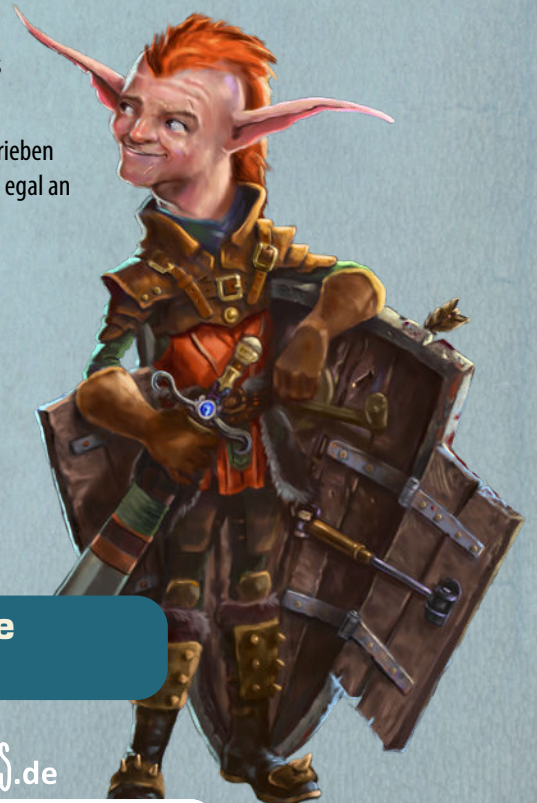
- **Bei der Fähigkeit „Aktive Kugel“ bei Gendricks, erhalte ich da immer 1 Schaden für alle Bones die gewürfelt werden?**
Antwort: Nein, jeder Gearloc erhält 1 Schaden für jeden Bones, der er selbst würfelt. Damit das absolut eindeutig ist, werden wir in Zukunft (zum jetzigen Zeitpunkt ist das die 3. Auflage, also Reprint 2) hier ein „für jeden seiner...“ hinzufügen.

Klarstellungen

- **Muss ich aktive und gespeicherte Würfel immer auslösen, wenn sie zutreffen?**
Antwort: Du musst zwar immer schauen, ob ein Würfel „ausgelöst“ wird, aber solange der Effekt des Würfels dir als Spieler eine Option eröffnet, musst du ihn nicht nutzen, sondern kannst darauf verzichten. Nur Effekte die „optionslos“ sind (Beispiel: Boomer: Rauch „Die nächsten # Male, die ...“) solche musst du ausführen. Wir überlegen, ob wir die schwierigsten zu verstehenden Effekte noch mal leicht umformulieren, um Ersteinsteigern eine geringere Hürde hier zu ermöglichen - und die Sheets als Teil des Update Packs veröffentlichen
- **Beispiele für Effekte mit Optionen:**
 - Heilungsmultiplikator, Patches
 - Bonus neu werfen, Patches
 - Ansturm, Picket
 - Verbessertes Defensiv Training, Picket
 - Finte, Picket
 - Riposte, Picket
 - Verbessertes Training, Nugget
- **Fiese Fähigkeiten, Sturzflug:** Der Sturzflug platziert den Fiesling wie angegeben. Das dies keine Bewegung im klassischen Sinne ist, werden wir das Wort bewegen durch das Wort „platzieren“ austauschen, damit dies intuitiv richtig gespielt wird.
- **Fiese Fähigkeiten, Zäh (QoL):** Um den Effekt noch klarer zu machen, stellen wir die Formulierung um - sie lautet nun: „Die *insgesamte Anzahl LP, die diese Einheit innerhalb 1 Zuges verliert (auch durch Absoluten Schaden), wird auf 1 reduziert.*“ Das ist keine Korrektur – am Effekt selbst ist also nichts anders.
- **Dauerhafte LP, Patches (QoL):** Wir haben das Symbol für Dauerhafte LP (im Englischen identisch momentan) für die Zukunft geändert - statt der festen Zahl, steht nun auch das #-Symbol dort.

Korrekturen

- **Charakter-Referenzbogen, Nugget (v1.0):** Bei den 4 Modifikationsfähigkeiten (Bewegungsmodifikatoren, Defensivmodifikatoren, Offensivmodifikatoren, Geschickmodifikator), sowie Glücksgriff und Sprint fehlte ein Hinweis, dass die Fähigkeit bis zum Ende des Gefechts aktiv bleibt.
Damit man sich das nicht merken muss, werden wir ein Update-Pack anbieten, das man bei uns für einen Unkostenbetrag kaufen werden kann.
- **GARB, Schlösserknacken:** Das Schlösserknacken ist noch etwas verzeihender als wir es geschrieben haben, ihr dürft bei eurem Versuch jede Runde den 1. Wurf bei Fehlschlag immer wiederholen - egal an welcher Voraussetzung der Truhe es ist (nicht nur die 1. Voraussetzung einer Truhe).
- **Gift-Rüstung, Tantrum (v1.0):** Dieser Effekt ist optional.



Hol dir hier die aktuelle
Anleitung



www.FROSTEDGAMES.de



discord.frostedgames.de



@FrostedGames