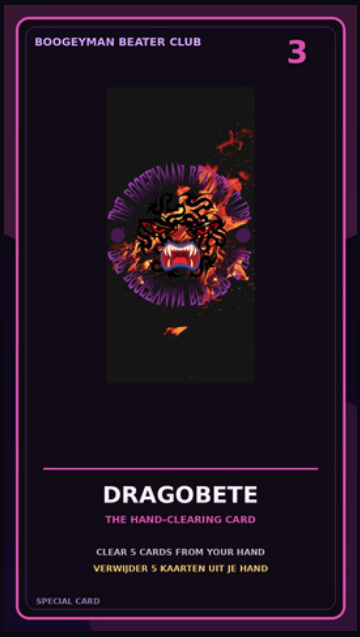
BOOGEYMAN BEATER CARD GAME



Rules booklet · Regelsboekje





OFFICIAL RULES / OFFICIËLE REGELS

A neon-occult card game of risk, weapons, and empty hands.nEen neon-occult kaartspel vol risico, wapens en lege handen.

QUICK START / SNEL BEGINNEN

ENGLISH

Choose a weapon. Draw from the pile. Play one card. Empty your hand before the Boogeyman catches you.

NEDERLANDS

Kies een wapen. Trek van de stapel. Speel één kaart. Maak je hand leeg voordat de Boogeyman je grijpt.

01 CHAPTER / HOOFDSTUK 01

OBJECTIVE & SETUP

DOEL & OPSTELLING

THE MISSION / DE MISSIE

ENGLISH

Empty your hand to win the round. But beware: taking the entire table bundle makes you lose immediately.

NEDERLANDS

Maak je hand leeg om de ronde te winnen. Maar pas op: wie de hele tafelbundel pakt, verliest onmiddellijk.

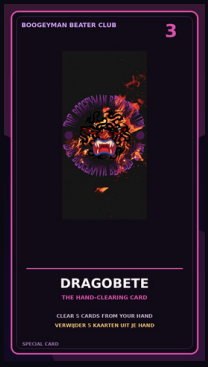
THE DECK / DE STAPEL

ENGLISH

The normal deck has four copies of each numbered Boogeycard 1–10, four Dragobete cards, and four Bundle-taker cards. Auch Claw is not in the normal deck; it appears only as a rare draw surprise.

NEDERLANDS

De normale stapel bevat vier exemplaren van elke genummerde Boogeycard 1–10, vier Dragobete-kaarten en vier Bundle-taker-kaarten. Auch Claw zit niet in de normale stapel; hij verschijnt alleen als zeldzame verrassing bij het trekken.



DRAGOBETE



Bundle taker



AUCH CLAW · SURPRISE

02 [CHAPTER / HOOFDSTUK 02

TURN FLOW

BEURTVERLOOP]

YOUR TURN / JOUW BEURT

01 Choose your weapon.
02 Draw from the pile.
03 Play one card.
04 Resolve the effect.

THE TABLE / DE TAFEL

ENGLISH

The table bundle sits between all players. Numbered cards take cards from it; Dragobete changes your hand; a full take is dangerous.

NEDERLANDS

De tafelbundel ligt tussen alle spelers. Genummerde kaarten pakken kaarten; Dragobete verandert je hand; de hele bundel pakken is gevaarlijk.

THE FIVE-CARD DRAW LIMIT / DE LIMIET VAN VIJF KAARTEN

ENGLISH

Each player may draw at most five cards from the draw pile per round. The counter resets when a new round starts. Ember Hook draws two and therefore uses two spaces. If only one space remains, it draws one. At 5/5, Draw is disabled. An Auch Claw surprise does not come from the draw pile and does not consume the allowance.

NEDERLANDS

Elke speler mag per ronde maximaal vijf kaarten van de trekstapel trekken. De teller wordt gereset bij een nieuwe ronde. Ember Hook trekt twee kaarten en gebruikt dus twee plaatsen. Als er nog één plaats over is, trekt hij één kaart. Bij 5/5 wordt Trekken uitgeschakeld. Een Auch Claw-verrassing komt niet van de trekstapel en gebruikt de limiet niet.

DRAW TRACKER / TREKTELLER 0 / 5 → 5 / 5

03 [CHAPTER / HOOFDSTUK 03

CARD EFFECTS

KAARTEFFECTEN]

NUMBERED BOOGEYCARDS

ENGLISH

Take as many table cards as the number shown. Lightning Bat adds +1.

NEDERLANDS

Pak zoveel tafelkaarten als het getal aangeeft. Lightning Bat voegt +1 toe.

DRAGOBETE

ENGLISH

Clear five cards from your hand. Nightstick makes it six. Empty your hand and win.

NEDERLANDS

Verwijder vijf kaarten uit je hand. Nightstick maakt er zes van. Maak je hand leeg en win.

BUNDLE-TAKER

ENGLISH

Use the four-card take value. If your play takes the whole bundle, you lose.

NEDERLANDS

Gebruik de pakwaarde vier. Als je de hele bundel pakt, verlies je.

AUCH CLAW

ENGLISH

A rare surprise from drawing. Play it to empty your hand and win. Never dealt normally.

NEDERLANDS

Een zeldzame verrassing bij het trekken. Speel hem om je hand leeg te maken en te winnen. Nooit normaal uitgedeeld.

04[CHAPTER / HOOFDSTUK 04

WEAPONS & MULTIPLAYER

WAPENS & MULTIPLAYER]

LIGHTNING BAT

+1

Numbered cards take one extra table card. Genummerde kaarten pakken één extra tafelkaart.

EMBER HOOK

2×

One draw givestwo cards and uses two draw spaces. Eén trekactie geeft twee kaarten en gebruikt twee plaatsen.

NIGHTSTICK

6

Dragobete clears six cards instead of five. Dragobete verwijdert zes kaarten in plaats van vijf.

MULTIPLAYER BUNDLE / MULTIPLAYERBUNDEL

ENGLISH

The bundle is five cards per joined player: 5, 10, 15, or 20 cards for one through four players. Joining adds five cards.

NEDERLANDS

De bundel bevat vijf kaarten per aangesloten speler: 5, 10, 15 of 20 kaarten voor één tot vier spelers. Toetreden voegt vijf kaarten toe.



05 [CHAPTER / HOOFDSTUK 05

ROUNDS & SCOREN

RONDES & SCOREN]

ROUND COUNTER / RONDETELLER

ENGLISH

A new game begins at Round 1. Every New Round action advances the shared counter: Round 2, Round 3, and onward.

NEDERLANDS

Een nieuw spel begint bij Ronde 1. Elke actie Nieuwe ronde verhoogt de gedeelde teller: Ronde 2, Ronde 3, enzovoort.

LEADERBOARD / RANGLIJST

ENGLISH

A hand-empty win, Dragobete win, or Auch Claw win gives 3 points and one win. Taking the whole bundle gives 0 points and one loss. Scores are tracked by player identity.

NEDERLANDS

Een overwinning doordat je hand leeg is, een Dragobete-overwinning of een Auch Claw-overwinning geeft 3 punten en één overwinning. De hele bundel pakken geeft 0 punten en één verlies. Scores worden per spelersidentiteit bijgehouden.

ENGLISH	NEDERLANDS
Draw pile limit: 5 per player per round	Trekstapellimiet: 5 per speler per ronde
Bundle: 5 × joined players	Bundel: 5 × aangesloten spelers
Win: 3 points	Winst: 3 punten
Loss: 0 points	Verlies: 0 punten
New round: counter +1	Nieuwe ronde: teller +1

PLAY THE CARDS. SURVIVE THE NIGHT.

SPEEL DE KAARTEN. OVERLEEF DE NACHT.


THE BOOGEYMAN BRAWLING CLUB
FAME 2 BOOGEYGAINS
FAME 3 BOOGEYGAINS
FAME 4 BOOGEYGAIN
FAME 6 BOOGEYGAINS
FAME 7 BOOGEYGAINS
FAME 8 BOOGEYGAINS
FAME 9 BOOGEYGAINS
FAME 10 BOOGEYGAINS
DRAGOBERTE
AUCH CLAW