



# MONSTER SLAUGHTER

**REGOLAMENTO**

## IN UNA CASA PERSA NEL BOSCO

Nel fitto della boscaglia, i tuoi mostri scoprono una casa in cui un gruppo di giovanotti molto appetitosi sta trascorrendo il fine settimana. La famiglia di mostri che sarà in grado di trucidare e fare a pezzi più umani, si guadagnerà il titolo di "Macellai della Notte".

Ma attenzione! Le vittime non soccomberanno senza combattere!

I mostri, per onore, non si combatteranno a vicenda. Se ne avrai voglia, invece, potrai aiutare gli occupanti della casa a resistere agli assalti dei mostri, dotando quelle povere sfortunate creature (sì, beh, gli umani) di oggetti di ogni tipo per rallentare la progressione degli avversari e tenere per te i pezzi migliori...

### SCOPO DEL GIOCO

Ogni giocatore controlla una famiglia di mostri pronta a irrompere nella casa per massacrare gli invitati a una festiciola nel bosco, ottenendo così punti vittoria. La famiglia che, giunto il mattino, avrà seminato più terrore e raccapriccio, vincerà.

# CONTENUTO DELLA SCATOLA



- 11 famiglie di Mostri  
ognuna costituita da:
  - 3 miniature (Padre, Madre, Figlio)
  - le carte Personaggio corrispondenti



Attenzione: la famiglia Crittlin non è come le altre: comprende 5 miniature e 5 carte Personaggio e segue regole particolari | Vedi Piccolo museo degli orrori a pagina 18.



- 5 Invitati
  - 5 miniature
  - le carte Personaggio corrispondenti



- 16 Invitati A Sorpresa
  - 16 miniature
  - le carte Personaggio corrispondenti
  - 8 carte Personaggio Cascatore



- 99 carte di gioco
  - 58 carte Oggetto
  - 5 carte Trappola
  - 17 carte Azione Bonus
  - 18 carte Evento notturno
  - 1 carta Sceneggiatura | Vedi Sceneggiature



- 1 Casa in 3D, 4 muri interni  
e 4 parti del tabellone per il giardino



- segnalini e gettoni
  - 1 segnalino Luna piena | per tenere traccia del tempo
  - 105 segnalini Vittima | per stabilire l'Ordine dei Necrologi (5 per Vittima)
  - 21 segnalini Tracciato delle Ferite | per contabilizzare le Vittime
  - 54 gettoni Carne | per indicare le ferite
  - 20 gettoni Tripla Carne | per indicare le ferite
  - 37 gettoni Cervello | per indicare le predizioni dell'Ordine dei Necrologi
  - 5 segnalini Bersaglio | per designare i Pasti Preferiti
  - 5 gettoni Bersaglio | per indicare i Pasti Preferiti che hai consumato
  - 5 gettoni Osso | per indicare i Colpi Fatali
  - 24 gettoni Sceneggiatura e segnalini | Vedi Sceneggiature



- Estensione Capanno degli Attrezzi
  - 1 Capanno degli Attrezzi in 3D
  - 1 parte del tabellone per il giardino
  - 10 carte Oggetto
  - 1 carta Evento notturno



- 9 Porte e 5 Barricate



- 5 dadi Reazione



- 5 dadi Azione



- 8 cubi colorati | per controllare i punti vita

# PREPARAZIONE DEL GIOCO



**KS EXCLUSIVE**

**11** Invitati A  
Sorpresa **ESCLUSIVI**

**4** famiglie di Mostri  
**ESCLUSIVE**



# PREPARAZIONE DEL GIOCO

## I. COSTRUISCI LA CASA

Prepara le parti del tabellone che rappresentano il giardino e posizionale intorno alla Casa in 3D.

Posiziona i muri interni negli slot corrispondenti. Chiudi le Porte facendole scivolare negli slot corrispondenti nei muri. — 1

## II. FAI ENTRARE GLI INVITATI

Fai entrare 5 Invitati. | Vedi Lista degli Invitati a pagina 19.

Posiziona le carte Personaggio degli Invitati con la faccia visibile vicino al tabellone, in modo che tutti possano vederle. Per ogni Invitato, posiziona i segnalini Vittima su 5 degli 8 slot vicino al Tracciato delle Ferite, in modo che i cubi colorati stampati sul tabellone siano visibili. Piazza il cubo colorato corrispondente a ogni Invitato sul Tracciato delle Ferite, nello spazio con il valore pari al suo valore iniziale di Punti Vita. Posiziona le miniature degli Invitati sui rispettivi segnalini. — 2

Posiziona i 5 gettoni Osso nello slot dedicato, sul Tracciato delle Ferite. — 3

Ogni giocatore prende 5 segnalini Vittima, corrispondenti agli Invitati presenti, e 1 gettone Bersaglio.

## III. PREPARA PER LA NOTTE

Metti da parte la carta Evento notturno Toc toc.

Mescola 7 carte Evento notturno. Posizionale sullo slot Evento notturno che si trova sul tabellone per formare un mazzo. Prendi la carta Evento notturno Toc toc e mettila fra le prime 3 carte del mazzo Eventi notturni. — 4

**| Attenzione:** se giochi per la prima volta, ti consigliamo di non includere gli Invitati A Sorpresa. Sì, meglio non aver nessun Invitato strano prima della seconda partita!

**| Non aggiungere la carta Toc toc al mazzo degli Eventi notturni se non includi gli Invitati A Sorpresa. Sostituisci la carta con un altro Evento notturno qualsiasi.**

Posiziona il segnalino Luna piena sul mazzo Eventi notturni. — 5

Infine, posiziona i gettoni Carne e Cervello accanto al tabellone per formare una riserva. — 6

## IV. SCEGLI LA FAMIGLIA DI MOSTRI

Ogni giocatore sceglie una famiglia di Mostri e prende le miniature e le carte Personaggio corrispondenti, poi le posiziona davanti a sé, con la faccia visibile.

| Vedi Piccolo museo degli orrori a pagina 18. — 7

## V. COSTITUISC I MAZZI

Prendi le carte Oggetto che permettono di ottenere dei bonus contro ognuna delle famiglie di Mostri scelte. Se vuoi rendere il gioco più vivace, aggiungi 5 carte Oggetto neutre. | Vedi pagina 16.

Scegli a caso 3 carte Trappola e 7 carte Azione Bonus. Mescola tutte le carte insieme, aggiungendo le carte Oggetto menzionate prima.

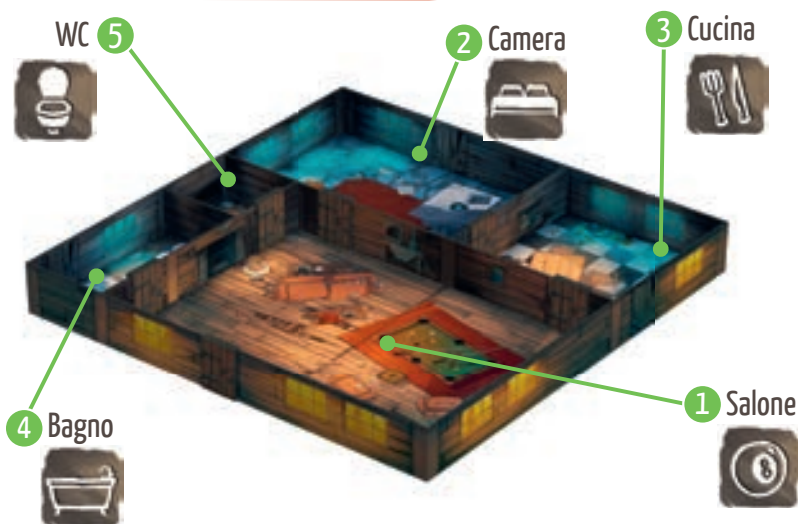
## VI. PREPARA LE STANZE

Posiziona le carte a faccia in giù sugli slot del tabellone corrispondenti alle stanze della Casa. Devono essere distribuite in questo modo: — 8

Numero di carte per stanza

Numero di giocatori	2 g.	3 g.	4 g.	5 g.
<b>Stanze</b>				
1 Salone	8	9	10	11
2 Camera	6	7	8	9
3 Cucina	4	5	6	7
4 Bagno	2	3	4	5
5 WC	0	1	2	3

**| Importante:** se usi le carte Oggetto neutre, aggiungi 1 carta supplementare al mazzo di ogni stanza.



Tutti sanno che, nei film horror, le persone hanno la spiacevole tendenza a separarsi. Posiziona in modo casuale 5 carte Invitato, a faccia in giù, sopra al mazzo di ogni stanza.

## VII. VITTIME E PASTI PREFERITI

Usa i segnalini Vittima per stabilire, in segreto, il tuo Ordine dei Necrologi. Posizionali davanti a te, con la faccia in giù, da sinistra verso destra. —9

Poi posiziona 1 segnalino Bersaglio sul tuo Pasto Preferito. Dovrai cercare di assestare il Colpo Fatale a questa preda scelta.



## VIII. CHI GIOCA PER PRIMO?

Dopo aver selezionato la propria famiglia, la scelta del primo giocatore si effettuerà in modo casuale. | Vedi Piccolo museo degli orrori a pagina 18, se una famiglia scelta è quella dei Fantasmi.

**Attenzione:** se giochi con l'estensione Capanno degli Attrezzi, vai a pagina 22 per ottenere le istruzioni supplementari di preparazione del gioco.

# SVOLGIMENTO DEL GIOCO

I turni di gioco si susseguono in senso orario.

Durante ciascun round, ogni giocatore attiva uno solo dei suoi tre Mostri; ogni Mostro inizia automaticamente il suo primo turno in una qualunque delle quattro zone esterne.

### 1° TURNO DI GIOCO

Il primo giocatore comincia con uno tra i suoi Mostri disponibili, ovvero uno dei tre Mostri con la Carta Personaggio rivelata. Il giocatore posiziona la miniatura corrispondente in una delle quattro zone esterne, poi effettua le sue azioni. | Vedi Azioni a pagina 8. Quando termina il suo turno, gira a faccia in giù la carta del Mostro.



Il giocatore alla sua sinistra fa altrettanto, e così via fino a quando anche l'ultimo giocatore ha giocato il suo primo Mostro.

## MEZZANOTTE, 1° EVENTO NOTTURNO

Quando tutti i giocatori hanno giocato un Mostro, il 1° giocatore posiziona il segnalino Luna piena su Mezzanotte (0:00) sul conta turni —10 e rivela la prima carta Evento Notturno.

segnalino  
Luna piena



carta  
Evento notturno



Quando viene pescata una carta Evento notturno, il primo giocatore la legge ad alta voce e la posiziona sopra al mazzo Eventi notturni, in modo che tutti gli altri giocatori possano vederla. L'Evento notturno successivo prenderà il suo posto.

Dopodiché il primo giocatore usa uno dei suoi due Mostri rimanenti e gira a faccia in giù la relativa Carta Personaggio.

Il giocatore alla sua sinistra fa altrettanto, e così via fino a quando anche l'ultimo giocatore ha giocato il suo secondo Mostro.

## 1:00, 2° EVENTO NOTTURNO

Il primo giocatore posiziona il segnalino Luna piena su 1:00 e rivela il secondo Evento notturno che sostituisce il primo.



Il primo giocatore gioca il suo terzo Mostro e gira la carta Personaggio corrispondente a faccia in giù quando termina il suo turno, come già fatto nei turni precedenti.

Il giocatore alla sua sinistra fa altrettanto, e così via fino a quando anche l'ultimo giocatore ha giocato il suo terzo Mostro.

## 2:00 E SUCCESSIVE...

Alle 2:00, i giocatori rianimano le loro 3 carte Mostro girandole di modo che abbiano la faccia visibile.



Ora i giocatori possono tornare ad usare uno qualunque dei loro Mostri appena tornati disponibili, girando a faccia in giù, alla fine del proprio turno, la relativa Carta Personaggio, proprio come fatto nei round precedenti.

All'inizio del nuovo turno di gioco, il primo giocatore sposta il segnalino Luna piena e gira la carta Evento notturno, come già era stato fatto per i turni di gioco precedenti.

Il gioco continua così, come appena descritto, fino al round finale delle 8:00. A quest'ora, se almeno una Vittima si trova ancora in vita, i giocatori effettueranno un turno di gioco supplementare seguendo le regole del turno delle 2:00, con un Mostro a loro scelta.

**Attenzione:** in alcune situazioni, i Mostri possono ottenere dei bonus che permettono loro di tirare dadi supplementari. Tuttavia, un Mostro non può lanciare più di 5 dadi.

## ANATOMIA DELLE CARTE MOSTRO



simbolo rappresentante la famiglia di Mostri

numero di azioni per turno

numero di dadi per azione

potere speciale  
| Vedi Piccolo museo degli orrori a pagina 18.

## AZIONI ⚡

Ogni Mostro dispone di 6 azioni diverse, a scelta: Spostarsi, Dare un'Occhiata, Sfondare una Porta, Perquisire una stanza, Spaventare le prede e Attaccare.

### DADI AZIONE

Per fare in modo che i Mostri possano effettuare la maggior parte delle loro azioni, devi usare i dadi Azione. Tuttavia, alcune di esse possono essere portate a buon fine automaticamente. | ✓

- Non è necessario lanciare dei dadi per spostarsi o dare un'occhiata.
- Per sfondare una Porta devi lanciare dei dadi e ottenere un Successo. | 1 🖐️
- Maggiori saranno i Successi ottenuti lanciando i dadi, più facilmente potrai ispezionare una stanza, spaventare le tue prede o attaccarle. | 🖐️ +



✓ Successi

✗ Fallimenti

## AZIONI DEI MOSTRI

Un Mostro può effettuare 2 o 3 azioni base, che non devono essere necessariamente diverse fra loro. | Vedi sotto.



### I FIGLI SONO IPERATTIVI.

- 3** Hanno:  
- 3 azioni ⚡ a scelta.
- 2** Usano:  
- 2 dadi Azione 🎲 per azione.



### LE MADRI SONO DIABOLICAMENTE ASTUTE.

- 2** Hanno:  
- 2 azioni ⚡ a scelta.
- 3** Usano:  
- 3 dadi Azione 🎲 per azione.



### I PADRI SONO MOLTO POTENTI.

- 2** Hanno:  
- 2 azioni ⚡ a scelta.
- 4** Usano:  
- 4 dadi Azione 🎲 per azione.

Oltre alle azioni e ai poteri speciali base, ogni Mostro dispone dei seguenti elementi:  
- uno **spostamento** gratuito,  
tutte le **Azioni Bonus** che il giocatore attivo desidera usare fintanto che ne ha da giocare dalla propria mano.  
**Durante il proprio turno, il giocatore attivo può effettuare tutte queste azioni in qualsiasi ordine voglia.**

## AZIONI BASE

### 1. SPOSTARSI



Ci sono 9 zone: 4 zone esterne (1 per ogni lato della Casa) e 5 zone interne (ogni stanza della Casa corrisponde a una zona).

- Ogni Mostro può usare una delle sue azioni per spostarsi verso una zona adiacente a quella in cui si trova.
- Gli spostamenti all'interno della Casa sono possibili solo se la Porta fra due zone è stata sfondata e se nessuna Barricata blocca il passaggio.
- Non devi lanciare i dadi per spostarti. | Vedi pagina 22 se giochi con l'estensione Capanno degli Attrezzi.

| Esempio: decidi di iniziare accanto a una Porta sfondata durante il tuo primo turno. Puoi scegliere se entrare nella Casa o spostarti intorno a essa verso un lato adiacente.





## 2. DARE UN'OCCHIATA



È possibile dare un'occhiata in una stanza.

- Per riuscirci, il Mostro deve trovarsi nella stanza, oppure in una zona adiacente che contiene una Porta che comunichi con quella stanza.
- Prendi la carta che si trova in cima al mazzo della stanza e guardala discretamente.
- Poi rimettila nello stesso posto, con la faccia coperta.
- Non è necessario lanciare dei dadi per dare un'occhiata.

**| Esempio:** decidi di dare un'occhiata nel Salone.

- Guardi la carta che si trova in cima al mazzo corrispondente e ti accorgi che Laika si nasconde nella stanza.
- Rimetti la carta Personaggio di Laika sul mazzo senza condividere l'informazione con gli altri giocatori.



## 3. SPAVENTARE UNA PREDA



*Passa le unghie sui muri, salta sulle prede, grida a piena voce... i mostri adorano spaventare gli umani!*

- Per riuscirci, la Vittima deve essere visibile e il Mostro deve trovarsi nella stessa zona, o in una zona adiacente alla Vittima da spaventare, che ci sia o meno una Porta fra le due zone. Spaventare una Vittima permette ai giocatori di spostare e/o di nascondere le Vittime visibili.

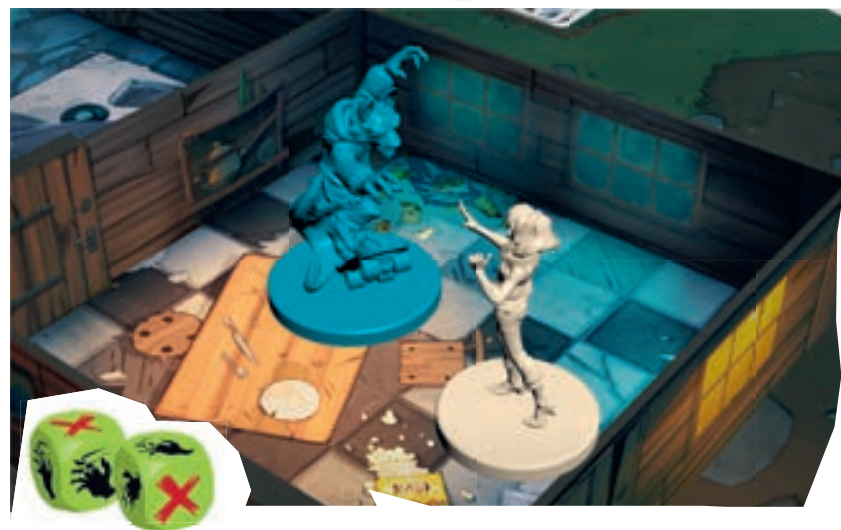
- Lancia il numero di dadi Azione che corrispondono al Mostro che deve spaventare la sua Vittima.
- Devi spostare la miniatura della Vittima di una quantità di zone pari ai Successi ottenuti dal Mostro col suo lancio di dadi.

La Vittima può concludere il suo spostamento in una zona qualunque, a eccezione di quella che contiene il Mostro che l'ha spaventata. Una Vittima spaventata può aprire una Porta ma non una Barricata, e verifica sempre di chiudere le Porte ancora integre dietro di sé.

- Una Vittima non può uscire dalla Casa, a meno che non sia per andare nel Capanno degli Attrezzi, o se ha la fortuna di sopravvivere al massacro... o se muore!

**| Esempio:** giochi con un Figlio e vuoi spaventare una Vittima. Come Figlio, lanci 2 dadi e ottieni 1 solo Successo.

Devi per forza effettuare uno spostamento. Decidi, quindi, di spostare la Vittima verso il Salone.



**| Attenzione:** se due o più Vittime si trovano nella zona, il giocatore deve scegliere quale Vittima vuole spaventare prima di effettuare l'azione. Il Mostro spaventerà solo quella Vittima.

**| Nota:** quando un Invitato, o un Invitato a Sorpresa, si trova da solo in una zona libera - ovvero senza Mostri - si nasconde immediatamente in maniera automatica, anche se è in fuga dopo essere stato spaventato da un Mostro o se ha appena finito di difendersi.

- Posiziona la sua carta Personaggio, a faccia in giù, sopra al mazzo della stanza corrispondente. Se il mazzo contiene altre carte, mescolalo.
- Riposiziona la sua miniatura sul Tracciato delle Ferite. Una Vittima non recupera punti vita quando si nasconde.

## 4. ISPEZIONARE UNA STANZA



Il Mostro deve trovarsi nella stanza che vuole ispezionare e lancia il numero di dadi indicato sulla sua Carta Personaggio. Ogni Successo ottenuto consente al giocatore di pescare una carta di quella stanza.

- Il giocatore prende in mano ogni carta Azione Bonus o Oggetto che pesca.
- Se viene pescata una carta Vittima durante l'ispezione della stanza, il giocatore rivela immediatamente la Vittima e posiziona la sua miniatura nella stanza ispezionata. Se il giocatore non ha terminato di ispezionare la stanza, continua le sue ricerche.
- Se viene pescata una carta Trappola durante l'ispezione, devi applicare gli effetti indicati sulla carta. | Vedi pagina 16.

Le carte devono essere pescate una alla volta. Se in un qualunque momento la mano di un giocatore raggiunge le 7 carte, questi non potrà più pescarne e l'ispezione termina.

**| Esempio:** decidi di ispezionare il Salone con il Padre della tua famiglia di Mostri. Lanci 4 dadi e ottieni 3 Successi.

1. Pesci una prima carta. Si tratta di una carta Oggetto. Conservala in mano e non mostrarla agli altri giocatori.
2. Subito dopo, pesci la carta Personaggio di Laika. Devi mostrarla agli altri giocatori e posizionare la sua miniatura nel Salone.
3. Pesci un'ultima carta. Si tratta di una carta Azione Bonus. La aggiungi alla tua mano senza mostrarla agli altri giocatori.



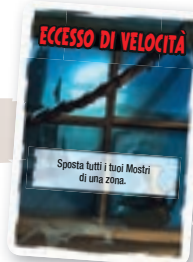
1.



2.



3.



## 5. SFONDARE UNA PORTA

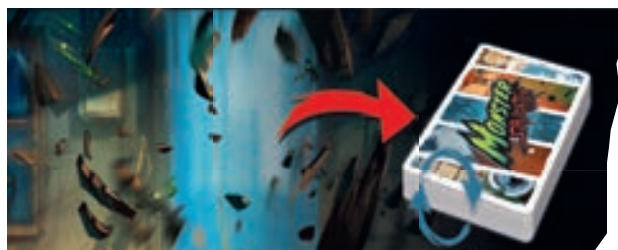


*Un mostro non sa aprire una porta: la sfonda!*

Per riuscirci, deve trovarsi nella zona in cui si trova la Porta da sfondare. Lanci il numero di dadi indicato sulla sua Carta Personaggio. La Porta è sfondata se ottieni almeno 1 Successo. Il giocatore conserva la Porta, che vale 1 punto. | Vedi Regolare i conti a pagina 14.

- Quando una Porta è stata sfondata, questa resta aperta fintanto che al suo posto non verrà costruita una Barricata. I giocatori devono tirare almeno 2 Successi per sfondare una barricata. Le Barricate non conferiscono alcun punto alla fine del gioco.

**| Importante:** ogni volta in cui una Porta viene sfondata, si deve immediatamente mescolare il mazzo della stanza in cui questa viene abbattuta (se ce n'è uno).



**| Esempio:** decidi di sfondare una Porta con la Madre della tua famiglia di Mostri e lanci 3 dadi. Non ottieni alcun Successo e la Porta rimane intatta.

Decidi di usare un'altra azione e di riprovare. Questa volta ottieni 1 Successo e la Porta viene sfondata.



**| Attenzione:** All'inizio della partita e fintanto che le miniature degli Invitati non sono ancora state rivelate, mescolare le carte significa anche mescolare la Carta Personaggio dell'Invitato che fino a quel momento era in cima al mazzo di quella stanza. Questo lo rende più difficile da stanare. Se il tentativo fallisce le carte non vengono mescolate, quindi l'Invitato non si nasconde

**| Attenzione:** non c'è tempo per nascondersi! Quando un Mostro entra in una stanza senza sfondare la Porta, le Vittime sono colte alla sprovvista. Non mescolare il mazzo.

## 6. ATTACCO



*Inseguì e sgozza quegli insopportabili festaioli!*

- I giocatori possono attaccare le Vittime desiderate quando queste ultime non sono nascoste, ovvero quando le loro miniature si trovano nella Casa. Il Mostro e la sua Vittima devono trovarsi nella stessa zona. Il Mostro che attacca tira il numero di dadi Azione indicato sulla sua carta Personaggio.
- Quando il giocatore attivo attacca una Vittima, gli altri giocatori possono intervenire aiutando la Vittima a difendersi. | Vedi Difesa qui sotto.
- Anche le Vittime hanno i loro poteri speciali. | Vedi Lista degli Invitati da pagina 19 a pagina 21.

## DIFESA

Prima che il giocatore attivo lanci i dadi, deve chiedere agli altri giocatori se qualcuno vuole difendere la Vittima designata.

- Ogni giocatore intenzionato a rinviare il triste destino di un Invitato può dotarlo di una carta Oggetto che gli consenta di difendersi, proprio come se giocasse nei panni dell'Invitato.
- I giocatori possono consultarsi fra loro prima di decidere di difendere.
- Per difendere la Vittima, il giocatore utilizza una carta Oggetto trovata durante le ispezioni precedenti.
- Gli Oggetti possono essere usati una sola volta, poi vengono scartati.
- Permettono di ottenere 1, 2 o 3 dadi Reazione che si aggiungono ai poteri speciali della Vittima.
- La maggior parte degli Oggetti permette anche di lanciare 1 dado supplementare contro alcune categorie di Mostri. Questa informazione si trova in basso a destra sulla carta Oggetto. | Vedi pagine 16 e 17 per ottenere la lista degli oggetti e dei bonus.

**| Esempio:** questa carta permette di ottenere 2 dadi contro qualsiasi Mostro (1) e 3 dadi contro i Lupi Mannari (2)



- Se diversi giocatori vogliono difendere una Vittima, devono mostrarsi le carte che vorrebbero utilizzare, senza mostrarle al giocatore attivo, e devono mettersi d'accordo su quale carta giocare.
- Se i giocatori non riescono a mettersi d'accordo, non viene giocata nessuna carta. La Vittima non viene difesa e l'attacco continua.
- Ogni carta non giocata torna nella mano del suo proprietario.

**| Nota:** se nessun giocatore aiuta la Vittima a difendersi, quest'ultima può contare solo sui suoi poteri per farlo. | Vedi Lista degli Invitati da pagina 19 a pagina 21.

## FINE DEL COMBATTIMENTO

L'attaccante lancia i dadi Azione del Mostro e un altro giocatore lancia, contemporaneamente, i dadi Reazione. Ogni Successo ottenuto con i dadi Reazione annulla un Successo del Mostro.

### DOPO AVER FATTO I CONTI:

1. Se rimangono più Successi per il Mostro che per la Vittima, quest'ultima viene ferita e perde una quantità di punti vita pari ai Successi restanti del Mostro. Abbassa il cubo colorato dell'Invitato ferito di tanti spazi quante sono le ferite subite (1 punto vita perso per ogni ferita). Il Mostro guadagna una quantità di gettoni Carne pari alle ferite inflitte alla Vittima.



Tracciato delle Ferite

| Esempio: decidi di attaccare Bob con il Padre della famiglia dei Lupi Mannari.

1. Solo un giocatore decide di difendere Bob e gioca la carta Trofeo d'argento.

2-3. Lanci 4 dadi e il giocatore che difende Bob lancia 2 + 1 dadi, poiché questa carta permette di ottenere 1 dado supplementare contro i Lupi Mannari. Lanci i dadi, ottieni 3 Successi e il tuo avversario 1 Successo.

4. In totale ti rimangono 2 Successi. Bob perde 2 punti vita e tu ottieni 2 gettoni Carne.



2. Se una Vittima ottiene più Successi di un Mostro, quest'ultimo viene respinto dalla zona. Quando si trova nel WC, la stanza più piccola della Casa, il Mostro è respinto verso il Salone. Per tutte le altre stanze, il Mostro è respinto dalla Casa. | Vedi pagina 22 se giochi con il Capanno degli Attrezzi.

Se la Porta è chiusa, il Mostro la sfonda passandoci attraverso (anche se si tratta di un Fantasma) ma non ottiene punti e la Porta è semplicemente messa da parte.

**Attenzione!** Se una Vittima riesce a respingere un Mostro e si ritrova in una stanza senza Mostri, deve immediatamente nascondersi, così come qualsiasi altra Vittima eventualmente presente nella stanza. Rimetti la sua miniatura sul Tracciato delle Ferite e la sua carta Personaggio nel mazzo della stanza corrispondente. Mescola il mazzo se è presente più di una carta.

| Esempio: attacchi una Vittima che si difende e perdi il combattimento.

• Ti trovi nel Salone e la Porta che dà sull'esterno è intatta.

• Sei respinto dalla Casa verso l'esterno tramite questa Porta. Rimuovi la Porta sfondata e rimettila nella scatola.

3. In caso di pareggio, non succede nulla.

4. Qualunque sia l'esito del combattimento, il Mostro può terminare le sue azioni se gliene restano.

5. Quando una Vittima perde il suo ultimo punto vita, muore e devi effettuare un post mortem. La miniatura viene rimossa dal tabellone e rimessa nella scatola insieme alla carta Personaggio, al segnalino Tracciato delle Ferite e al cubo colorato corrispondente. | Vedi Morte di una Vittima a pagina 13.



# MORTE DI UNA VITTIMA



Ogni volta in cui una Vittima muore, realizza un post mortem.

## POST MORTEM

Verifica uno per uno i punti seguenti:

1



### FERITE

Il giocatore il cui Mostro ha assestato il Colpo Fatale ottiene una quantità di gettoni Carne pari ai punti vita della Vittima prima dell'attacco.

2



### COLPO FATALE

Il giocatore riceve anche 1 gettone Osso quando uno dei suoi Mostri ha assestato il Colpo Fatale a una Vittima. Non ottiene nessun gettone Osso per aver ucciso gli Invitati a Sorpresa.

3



### ORDINE DEI NECROLOGI

Se la Vittima era un Invitato, ogni giocatore mostra il segnalino Vittima dell'Invitato deceduto. Se l'Invitato è morto nell'ordine predetto, ogni giocatore che ha fatto la predizione corretta riceve 1 gettone Cervello. Se si trattava di un Invitato a Sorpresa, non viene attribuito nessun punto per l'Ordine dei Necrologi.

4



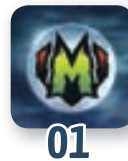
### PASTO PREFERITO

Se la Vittima era il Pasto Preferito del Mostro che le ha assestato il Colpo Fatale, quel giocatore riceve anche 1 gettone Bersaglio.

| Esempio: hai appena ucciso Bob e hai ottenuto i gettoni Carne corrispondenti all'attacco. È il primo Invitato che muore.

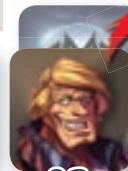
1. Per prima cosa, prendi un gettone Osso per avergli assestato il Colpo Fatale.
2. Poi, ogni giocatore gira il segnalino di Bob, in modo che tutti i giocatori possano vedere in che posizione si trova nelle predizioni dell'Ordine dei Necrologi. Si trova in seconda posizione nel tuo: non ottieni il gettone Cervello.
3. Un altro giocatore, però, ha predetto che sarebbe stato il primo a morire, quindi l'aveva messo in prima posizione nel suo Ordine dei Necrologi. Questo giocatore ottiene, quindi, 1 gettone Cervello.
4. Se Bob costituisce il tuo Pasto Preferito, ottieni un gettone Bersaglio, dato che sei stato tu ad avergli assestato il Colpo Fatale.

1.

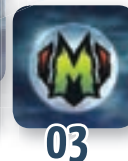


01

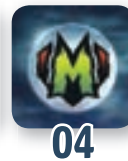
2.



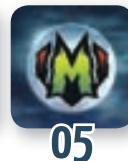
02



03

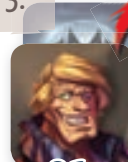


04



05

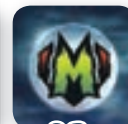
3.



01



02



03

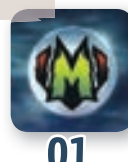


04

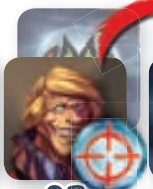


05

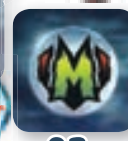
4.



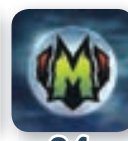
01



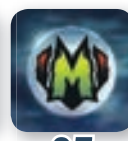
02



03



04



05

## MORTE DEL QUINTO INVITATO

Gli ultimi gettoni vengono distribuiti e la partita termina... a meno che un Invitato a Sorpresa non stia ancora festeggiando: in quel caso il gioco continua nel dolore, ehm, finché non sopraggiunge la morte!

## FINE DELLA PARTITA

La partita può finire in due modi:

- Solo i Mostri restano in vita. Nessuna pietà... quelle deliziose vittime sono là per essere divorate!
- Sono le 8:00 e tutti i giocatori hanno completato le azioni del loro ultimo Mostro. Il sole sorge ed è ora di...

## ...REGOLARE I CONTI

Alla fine del gioco ogni famiglia di Mostri conta i gettoni raccolti.

La vittoria si calcola così:

**FERITE** | OGNI VOLTA IN CUI UNA VITTIMA VIENE FERITA, SI LIBERA DI QUALCHE CHILO DI CARNE, PER LA FELICITÀ DEI MOSTRI. | 2 PUNTI PER OGNI GETTONE CARNE



**COLPI FATALI** | I MOSTRI CHE HANNO ASSESTATO UN COLPO FATALE AGLI INVITATI RICEVONO UN BONUS DI 1 GETTONE OSSO! | 2 PUNTI PER OGNI GETTONE OSSO



**ORDINE DEI NECROLOGI** | GLI INVITATI MUOIONO IN UN CERTO ORDINE. I GIOCATORI OTTENGONO DEI PUNTI QUANDO PREDICONO CORRETTAMENTE L'ORDINE DEI NECROLOGI. ANCHE SE UN MOSTRO NON ASSESTA NESSUN COLPO FATALE, IL GIOCATORE RICEVE 1 GETTONE CERVELLO PER LA PRECISIONE DELLE SUE PREDIZIONI. | 3 PUNTI PER OGNI GETTONE CERVELLO



**PASTI PREFERITI** | GLI INVITATI NON HANNO TUTTI LO STESSO GUSTO. SE UNA FAMIGLIA DI MOSTRI RIESCE AD ASSESTARE UN COLPO FATALE AL SUO PASTO PREFERITO, POTRÀ DIVORARLO! | 5 PUNTI PER OGNI GETTONE BERSAGLIO




**PORTE** | LE PORTE NON SI MANGIANO! MA IL DIVERTIMENTO NELLO SFONDARLE VALE BENE QUALCOSA! | 1 PUNTO PER OGNI PORTA




**Attenzione:** anche se sfondare delle Barricate è altrettanto divertente, non si ottengono punti!


## PAREGGI


1. In caso di pareggio, il numero di gettoni ottenuti per categoria permette di decidere chi sarà il vincitore:

 • Il giocatore con la maggior quantità di **gettoni Cervello** vince. Perché? È riuscito a stabilire l'Ordine dei Necrologi più preciso.

2. Se rimangono dei casi di pareggio, procedi seguendo l'ordine stabilito qui sotto per trovare il vincitore:

 • Se uno dei giocatori in parità è riuscito ad assestare il Colpo Fatale al suo Pasto Preferito, mentre l'altro non ha potuto, il giocatore il cui Mostro **ha divorato il suo Pasto Preferito** vince.

 • Il giocatore con la maggior quantità di **gettoni Osso** vince. Perché? Ha massacrato la maggior quantità di Invitati.

 • Il giocatore con la maggior quantità di **gettoni Carne** vince. Perché? Ha mangiato la maggior quantità di carne.

3. Se due o più giocatori restano in parità dopo aver confrontato il numero di gettoni Carne, è proprio un pareggio.





CARTE	CATEGORIA	QUANDO GIOCARLA?	SPIEGAZIONE
	Evento notturno	All'inizio di un turno di gioco, a partire dal secondo turno di gioco	Il primo Evento notturno avviene solo dopo che tutti i giocatori hanno giocato con il loro primo Mostro. I suoi effetti avranno luogo durante il secondo round di gioco. A ogni round successivo, un nuovo Evento notturno sostituirà il precedente   Vedi Eventi notturni a pagina 16.
	Azione Bonus	Dal giocatore attivo durante il suo turno	Possono essere usate da un giocatore per supportare i propri mostri o per intralciare le strategie degli avversari. Il giocatore attivo può giocare dalla mano tutte le carte Azione Bonus che desidera durante il proprio turno.   Le specifiche delle carte sono presentate a pagina 16.
	Trappola	Come descritto sulla carta	Alcune trappole, come le Azioni Bonus, possono essere usate durante il tuo turno. Altre carte, come le Vittime, devono essere mostrate non appena vengono pescate.   Vedi Trappole a pagina 16.
	Oggetto	Da un altro giocatore durante il turno del giocatore attivo	Gli oggetti permettono alle Vittime di sopravvivere. Alcuni oggetti permettono di ottenere un determinato numero di dadi Reazione (in basso a sinistra della carta), altri permettono di ottenere 1 dado supplementare contro alcune famiglie di Mostri (in basso a destra), ecc.   Vedi carte Oggetti alle pagine 16 e 17.
	Invitato e Invitato a Sorpresa	Subito	Ogni Invitato o Invitato a Sorpresa deve essere mostrato e la miniatura corrispondente posizionata nella stanza in cui si è svolta l'ispezione.

# RIEPILOGO DELLE CARTE



## EVENTI NOTTURNI

**| Nota:** il primo Evento notturno avviene solo dopo che tutti i giocatori hanno giocato con il loro primo Mostro. I suoi effetti avranno luogo durante il secondo turno di gioco. A ogni turno di gioco, un nuovo Evento notturno sostituirà il precedente.



## AZIONI BONUS, TRAPPOLE E OGGETTI

Ogni giocatore può tenere fino a un totale di 7 carte Oggetto e Azione Bonus in mano. Quando raggiunge questo limite, non può più pescare.

**| Nota:** le Azioni Bonus e le trappole sono mescolate con le carte Oggetto e posizionate in ogni stanza durante la preparazione. In questo modo non saranno usate tutte le carte e nessuno saprà esattamente quante ce ne sono nella Casa.



## AZIONI BONUS

Oltre alle azioni base di un Mostro e ai suoi poteri speciali, il giocatore attivo può usare tutte le carte Azione Bonus che vuole, dalla sua mano.



## TRAPPOLE

Alcune trappole, come le Azioni Bonus, possono essere usate durante il tuo turno.

Altre, come le Vittime, devono essere mostrate non appena vengono pescate.



## OGGETTI

La maggior parte degli oggetti permette di ottenere un dado supplementare contro alcune famiglie di Mostri, fino a un massimo di 5 dadi quando sono combinati con i poteri speciali delle Vittime. | Vedi pagina 17.

Alcuni oggetti sono neutri e non danno bonus contro le famiglie di Mostri. Possono anche avere effetti speciali.

**NEUTRO** | nessun bonus supplementare in funzione della famiglia di Mostri.



**Bibita antimostro**  
| +1 dado e +1 punto vita



**Cassetta di pronto soccorso**  
| Cura una Vittima: +2 punti vita, fino al ripristino completo della barra dei punti vita



**Coltivatore**  
| +2 dadi



**Pistola sparachiodi**  
| +3 dadi



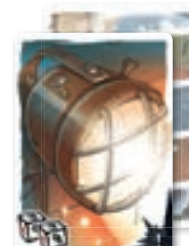
**Forca**  
| +3 dadi se ci sono 2 Vittime nella stessa zona, altrimenti +1 dado



**Sega a due manici**  
| +4 dadi se ci sono 2 Vittime nella stessa zona, altrimenti +0 dadi



**Pistola lanciarazzi**  
| La pistola lanciarazzi permette di chiamare rinforzi! Scegli un Invitato a Sorpresa a caso e posiziona la sua miniatura corrispondente nel Salone



**Proiettore**  
| +2 dadi Se la Vittima sopravvive, abbaglia temporaneamente il Mostro, scappa e si nasconde velocemente. Posiziona segretamente la sua carta Personaggio sopra al mazzo di una delle stanze della Casa



## BONUS | contro le famiglie dei Mostri

### Bonus contro **GLI ALIENI**

Ghetto blaster | +1 dado  
Giradischi | +1 dado  
Mini pistola laser | +2 dadi  
Pistola laser | +2 dadi  
Contenitore di rifiuti tossici | +3 dadi



### Bonus contro **I CLOWN**

Fiore spruzza acido | +1 dado  
Scatola sorpresa | +1 dado  
Mazzuolo | +2 dadi  
Pistola ad acqua | +2 dadi  
Torta esplosiva | +3 dadi



### Bonus contro **I CRITTLIN**

Distruttore di documenti | +1 dado  
Apparecchio fotografico Polaroid | +1 dado  
Mixer | +2 dadi  
Forno a microonde | +2 dadi  
Petardo | +3 dadi



### Bonus contro **I FANTASMI**

Acchiappa sogni | +1 dado  
Cerchio magico | +1 dado  
Rilevatore di fantasmi | +2 dadi  
Tavola Ouija | +2 dadi  
Trappola per fantasmi | +3 dadi



### Bonus contro **I GOLEM**

Lampada a olio | +1 dado  
Torcia | +1 dado  
Bomboletta | +2 dadi  
Forcone | +2 dadi  
Motosega | +3 dadi



### Bonus contro **I LUPI MANNARI**

Bastone con impugnatura in argento | +1 dado  
Zuppiera in argento | +1 dado  
Trofeo in argento | +2 dadi  
Argenteria | +2 dadi  
Pistola e proiettile in argento | +3 dadi



### Bonus contro **LE MUMMIE**

Accendino | +1 dado  
Amuleto scarabeo | +1 dado  
Scettri egiziani | +2 dadi  
Strumenti per l'imbalsamazione | +2 dadi  
Daga | +3 dadi



### Bonus contro **GLI PSICOPATICI**

Lazo da cattura | +1 dado  
Pinza | +1 dado  
Acido | +2 dadi  
Fucile ipodermico | +2 dadi  
Tanica | +3 dadi



### Bonus contro **I TRITONI**

Amo | +1 dado  
Rete da pesca | +1 dado  
Friggitrice | +2 dadi  
Rampino | +2 dadi  
Arpione | +3 dadi



### Bonus contro **I VAMPIRI**

Aglione | +1 dado  
Stecca da biliardo | +1 dado  
Crocefisso | +2 dadi  
Specchio | +2 dadi  
Balista e paletto | +3 dadi



### Bonus contro **GLI ZOMBIE**

Dischi in vinile | +1 dado  
Televisione | +1 dado  
Mazza da baseball | +2 dadi  
Mannaia | +2 dadi  
Tagliaerba | +3 dadi



# PERSONAGGI



## PICCOLO MUSEO DEGLI ORRORI

Ogni famiglia di Mostri dispone di un potere particolare in funzione delle azioni descritte da pagina 8 a pagina 11.



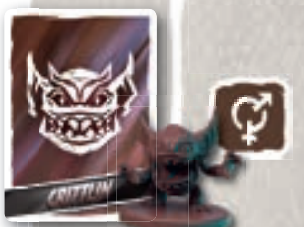
Non hai più bisogno di Scotty per teletrasportarti! Sfonda le Porte alla velocità della luce! Gli **Alieni** possono sfondare 1 Porta per turno senza consumare nessuna azione.

| 1 azione gratuita permette di sfondare una Porta per turno.



Chi penserebbe che un **Clown** possa essere subdolo, con quelle grosse scarpe e il naso rosso? Non fare lo stesso errore! In ogni turno i Clown possono dare un'occhiata in una stanza o guardare l'Evento notturno successivo senza consumare nessuna azione.

| Possono dare un'occhiata in una stanza o guardare l'Evento notturno successivo senza consumare nessuna azione.



Più si è, più ci si diverte! La famiglia dei **Crittlin** è composta da 5 Figli... Che fine hanno fatto i loro genitori? Dispongono di 2 azioni per turno e di 2 dadi, più 1 dado supplementare per ogni Crittlin che si trova nella stessa zona.

Una volta per turno, puoi posizionare un nuovo Crittlin nella zona in cui ti trovi. Riattiva i Crittlin quando li hai giocati tutti e 5.

| Lancia 2 dadi, più 1 dado supplementare per ogni Crittlin che si trova nella stessa zona. In ogni turno, aggiungi un nuovo Crittlin nella zona in cui ti trovi.



I **Fantasmi** possono, ovviamente, attraversare i muri. Non hanno bisogno di sfondare le Porte, a meno che non muoiano dalla voglia di farlo! Gli succede sempre quando si fanno espellere dopo un combattimento... I Fantasmi giocano sempre per ultimi.

| Possono attraversare i muri e giocano sempre per ultimi.



Forti come Ercole e pericolosissimi, i **Golem** dispongono di 1 dado supplementare durante un attacco.

| +1 dado Azione durante un attacco.



Gli **Psicopatici** sono così terrificanti che fanno male solo a guardarli... Quando uno Psicopatico rivela una Vittima, ferisce automaticamente la povera creatura. La Vittima perde, quindi, 1 punto vita e lo Psicopatico ottiene 1 gettone Carne.

| Ferisce automaticamente le sue Vittime, -1 punto vita quando le trova.



Senza via di scampo! Le **Mummie** sono così impressionanti che possono spaventare la loro preda senza consumare nessuna azione!

| 1 azione gratuita permette di spaventare una preda per turno.



Attenzione all'onda! Straborda! Un **Tritone** può obbligare la sua Vittima a rilanciare una volta i dadi di uno dei suoi Successi per ogni attacco.

| Può obbligare la sua Vittima a rilanciare una volta i dadi di uno dei suoi Successi per ogni attacco.



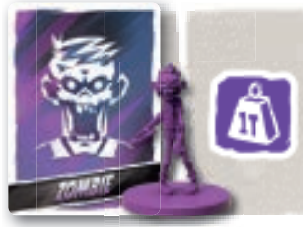
Furbi e dotati di una vista eccezionale, i **Vampiri** hanno 1 dado Azione supplementare durante l'ispezione di una stanza.

| +1 dado Azione durante un'ispezione.



Rapidi e pelosi, i **Lupi Mannari** hanno 2 spostamenti gratuiti invece di 1 solo.

| 2 spostamenti gratuiti invece di 1 solo.



Sono davvero impossibili da fermare: gli Invitati devono ottenere almeno 2 Successi per respingere gli **Zombie** quando questi falliscono un attacco.

| 2 Successi necessari per respingere un attacco zombie fallito



## LISTA DEGLI INVITATI

### | Note per il casting

Se ti senti pronto, puoi sostituire uno degli Studenti con un Invitato a Sorpresa, che verrà giocato come Invitato.

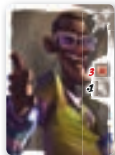
Per la prima partita, ti consigliamo di assumere i 5 Studenti come Invitati e di non usare Invitati A Sorpresa. Per le partite successive, aggiungi il Sergente Roscop, Rylei o Sculder come Invitato a Sorpresa.

Ad ogni modo, qualsiasi personaggio tu scelga per recitare nel tuo film Monster Slaughter, non puoi giocare con più di 8 Vittime.

## Invitati

*Un gruppo di studenti insopportabili si riunisce per fare festa nei boschi, ma non tutto va come previsto... Chi sopravviverà al massacro? O meglio, qualcuno sopravviverà al massacro?*

Fortunatamente per loro, ogni Invitato dispone dei suoi punti vita e di poteri speciali per restare in vita fino al mattino.



Creativo, **Tom** dispone di 1 Successo automatico.



Forte, **Bob** espelle sempre il suo avversario dalla stanza dopo un attacco. Sempre se è ancora vivo...



Coriacea, **Britney** annulla 1 Successo del Mostro.



Impredicabile, **Kam** lancia almeno 1 dado oltre a eventuali dadi Reazione supplementari forniti da un altro giocatore.



Furba, **Laika** può rilanciare 1 dei suoi Fallimenti.

## Invitati A Sorpresa

*Allertato dalle grida, qualche sprovveduto che passa nelle vicinanze potrebbe decidere di andare a vedere cosa succede in quella casa.*

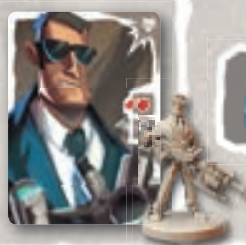
Quando viene mostrata la carta Evento notturno Toc toc, posiziona la miniatura dell'Invitato a Sorpresa nel Salone.

Gli Invitati A Sorpresa non fanno parte delle predizioni dell'Ordine dei Necrologi, ma possono essere uccisi. Possono anche essere difesi, tranne il cane, che abbiamo chiamato Indiana.

| Vedi pagina 20. Ognuno di loro dispone dei suoi poteri speciali, e i loro punti vita sono indicati sulle carte Personaggio corrispondenti.

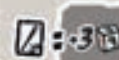
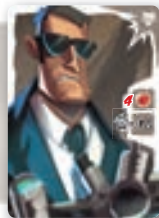
## ECCO LA LISTA DEGLI INVITATI A SORPRESA

### AGENTE MS



**Neurolizzer:** quando questo personaggio riesce a difendersi, il giocatore alla tua destra può spostare due segnalini del tuo Ordine dei Necrologi per le Vittime in vita, senza guardarli. Non può spostare i segnalini delle Vittime decedute.

### AGENTE MS | CASCATORE



**Equipaggiamento scelto:** tutti gli oggetti danno 3 dadi supplementari. Si applica a tutte le Vittime che si trovano nella stessa zona dell'Agente MS.

### KANSAS DJONZ



**Non sono i chilometri, cara, sono gli anni...:** quando il tuo Mostro entra nella stessa zona in cui si trova Kansas Djonz, sposta Kansas in una zona vicina.

### CACCIATORE DI DEMONI



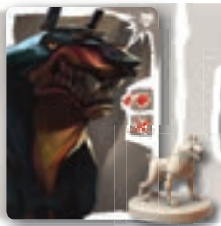
**È mio!:** la prima carta Oggetto usata da Cacciatore di Demoni durante il gioco è posizionata sotto alla sua carta e la conserverà fino alla fine della partita!

## CACCIATORE DI FANTASMI



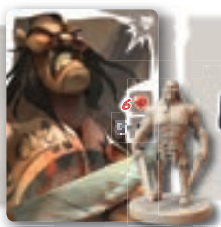
**Incrocio dei flussi:** quando almeno altre 2 vittime sono presenti nella sua stessa zona, ognuna ottiene 2 dadi supplementari

## INDIANA



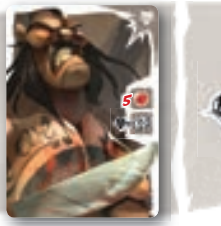
**Un meticcio dalla pelle dura:** i Mostri adulti non possono attaccare Indiana, il cane, però possono spaventarla. Dispone di 1 dado Reazione e non può attraversare le Porte ancora intatte.

## MEATCHETE



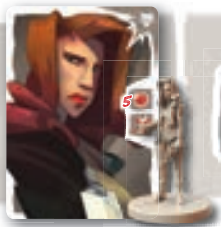
**Maestro d'armi:** tutti gli oggetti permettono alle Vittime di ottenere 1 dado Reazione supplementare.

## MEATCHETE | CASCATORE



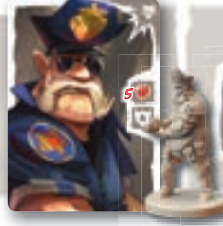
**Armato fino ai denti:** quando Meatchete entra in gioco, tutte le sue Vittime (tranne il cane) sono ambidestre! A parte il cane, tutte le Vittime possono usare 2 carte Oggetto.

## MULLY



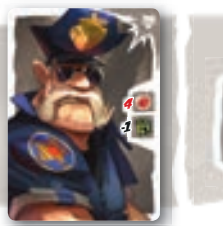
**Scetticismo:** l'agente Mully e tutte le Vittime della zona nella quale si trova non possono essere spaventate.

## SERGEANTE ROSCOP



**Protezione ravvicinata:** i Mostri non possono attaccare una Vittima se il sergente Roscop si trova nella stessa zona.

## SERGEANTE ROSCOP | CASCATORE



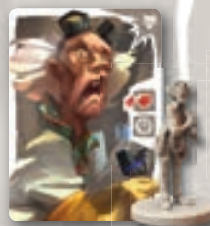
**Al tuo servizio:** i Mostri che attaccano il Sergente Roscop lanciano 1 dado in meno.

## PADRE MERYN



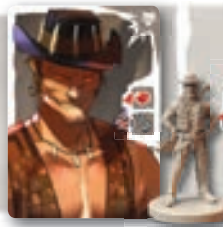
**Crocifisso, proiettili d'argento, ecc.:** quando un Mostro ferisce Padre Meryn, il giocatore attivo posiziona la carta Personaggio corrispondente davanti a sé. Il giocatore che possiede la carta non può più attaccarlo, tuttavia, Padre Meryn può essere spaventato ed espulso verso un'altra zona. Padre Meryn non si nasconde mai e l'ultimo giocatore che l'ha attaccato conserva la sua carta. Se Padre Meryn sopravvive a tutte le altre Vittime, il giocatore che possiede la sua carta ottiene un gettone Cervello.

## PROF. BROWNIE



**Cambia il futuro:** non posizionare il Prof. Brownie in una stanza quando la sua carta viene mostrata. Quando devi mostrare la prossima Vittima, posiziona al suo posto il Prof. Brownie, poi posa la carta della Vittima nel mazzo della stanza e mescola le carte.

## RED ANSOLL



**Domatore di animali:** Red, e tutte le Vittime della zona in cui si trova, ottengono 2 dadi Reazione supplementari quando non utilizzano nessun oggetto.

## RED ANSOLL | CASCATORE



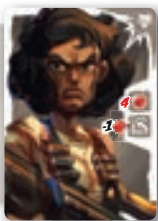
**Diversione:** quando Red si difende, le altre Vittime che si trovano nella stanza tornano in cima al mazzo della stanza. Se c'è più di una Vittima, mescola le carte prima di rimetterle in cima al mazzo.

## RYPLEI



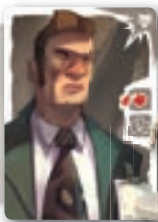
**Lanciafiamme:** quando Rylei riesce a difendersi, espelli tutti i Mostri dalla zona.

## RYPLEI | CASCATORE



**Sopravvivate:** quando Rylei è ferita, posiziona la carta Personaggio corrispondente in cima al mazzo della stanza in cui si trova.

## SCULDER



**Le carte, per favore!** Quando attacchi l'agente Sculder, devi mostrare la tua mano agli altri giocatori.

## DUO SCULDER E MULLY | CASCATORI



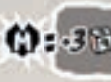
**L'unione fa la forza!** Sculder e Mully possono essere spaventati ma non possono nascondersi. Tutte le Vittime, compresi gli agenti, ricevono 1 dado Reazione supplementare quando uno dei due agenti (Sculder o Mully) si trova nella stessa zona di queste ultime, e 3 dadi Reazione supplementari se entrambi gli agenti si trovano nella stessa zona di queste ultime.

## SELENA



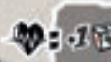
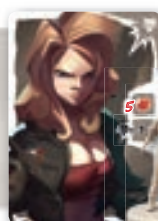
**Cacciatore di Mostri:** quando Selena riesce a difendersi, il Mostro che l'ha attaccata perde 1 gettone Carne, se ne possiede.

## SELENA | CASCATORE



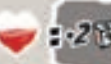
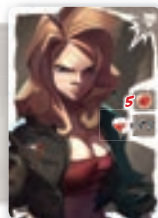
**Conoscenza degli arcani:** quando Selena entra in gioco, ottieni 3 dadi supplementari contro una famiglia di Mostri particolare, invece di 1 solo dado.

## SUMMER



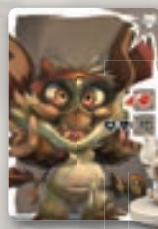
**Buff:** quando Summer entra in gioco, tutte le Vittime lanciano 1 dado Reazione supplementare quando si difendono.

## SUMMER | CASCATORE



**Resisti!** La Vittima (o le Vittime, in caso ce ne sia più d'una) sul punto di morire ottengono 2 dadi Reazione supplementari in caso di difesa.

## ZIGMO



**Amico mio:** le Vittime e i Mostri che si trovano nella stessa zona in cui è presente Zigmo lanciano 1 dado in meno. Se un personaggio che si trova nella stessa zona di Zigmo si sposta, quest'ultimo lo segue.

# ESTENSIONE CAPANNO DEGLI ATTREZZI

Quando nessuno può più aiutarti, ti rimane una sola via di fuga: il Capanno degli Attrezzi! Non potrai più farne a meno. È l'accessorio fondamentale per la tua casa persa nei boschi! Ed è solido, solido come una roccia! Concepito per resistere alle intemperie e... ai mostri! Soprattutto ai mostri!!!

## COMPONENTI DEL CAPANNO DEGLI ATTREZZI

- 1 Capanno degli Attrezzi in 3D
- 1 parte del tabellone per il giardino
- 2 set da 5 carte Oggetto neutre
- 1 carta Evento notturno

## PREPARAZIONE

Al momento della preparazione, costruisci il Capanno degli Attrezzi e posizionalo sul bordo esterno delle due parti del tabellone adiacenti del giardino. Ti consigliamo di posarlo, se possibile, vicino alla pala e al rastrello sulla parte esterna del tabellone.

Mescola un set di 5 carte Oggetto neutre per costituire il mazzo del Capanno degli Attrezzi e posizionalo a faccia in giù vicino a quest'ultimo. | Vedi Carte del Capanno degli Attrezzi a pagina 23.

Prendi le carte Evento notturno Toc toc e Muoviti e mettile fra le prime 3 carte del mazzo Eventi notturni.



## REGOLE SPECIALI

Fortunatamente per le tue Vittime, il Capanno degli Attrezzi è troppo piccolo e troppo solido perché i Mostri possano entrarvi! Una Vittima si troverà a suo agio: è al sicuro, fa caldo, ci sono un sacco di oggetti! Niente di cui lamentarsi! Il solo problema? Può accogliere soltanto 2 Vittime per volta.

Quando una Vittima che si trova nella Casa viene spaventata, si rifugia automaticamente nel Capanno degli Attrezzi - se è possibile - qualsiasi sia il numero di Successi ottenuto, a meno che dei Mostri incredibilmente demoniaci non abbiano posizionato delle Barricate su ogni Porta esterna della Casa.

Inoltre, quando giochi con il Capanno degli Attrezzi, le azioni dei Mostri sono leggermente diverse:

- I Mostri non possono usare l'azione "spostarsi" per entrare nel Capanno degli Attrezzi. Un Mostro non potrà mai trovarsi all'interno del Capanno degli Attrezzi, qualsiasi sia il motivo o il modo per arrivarci. Sì, Fantasmi, nemmeno voi potete entrare!
- Il Capanno degli Attrezzi dispone di finestre. I Mostri possono, quindi, dare un'occhiata al suo interno per sapere cosa li aspetta. In questo caso, tutte le regole base per dare un'occhiata si applicano.
- I Mostri non possono sfondare o barricare la Porta del Capanno degli Attrezzi. *Sul serio? Ma chi l'ha costruito 'sto cosa???*
- I Mostri non possono ispezionare il Capanno degli Attrezzi. *Se non puoi entrare, non puoi nemmeno mettere il naso ovunque, no?*
- Le Vittime si sentono tranquille nel Capanno degli Attrezzi e annullano automaticamente 1 Successo quando i Mostri cercano di spaventarle. Se un Mostro riesce a spaventare una Vittima nel Capanno degli Attrezzi, quest'ultima scappa e si nasconde velocemente nella Casa. Posiziona segretamente la sua carta Personaggio sopra al mazzo di una delle stanze della Casa.
- *Per i mostri, una sola parola d'ordine: azione!* Possono attaccare le Vittime nel Capanno degli Attrezzi dall'esterno, attraverso le finestre. Le Vittime che si trovano all'interno del Capanno degli Attrezzi possono difendersi solo con gli oggetti che hanno trovato al suo interno, oltre ai loro poteri speciali, ovviamente. Quando un Mostro attacca una Vittima che si trova nel Capanno degli Attrezzi, il giocatore a destra del giocatore attivo pesca una carta dal mazzo del Capanno degli Attrezzi. Questo giocatore aiuterà la Vittima a difendersi tramite questa carta, applicando le regole base. Se la Vittima riesce a difendersi, il giocatore che l'ha aiutata sceglie una delle due zone esterne adiacenti verso la quale il Mostro sarà espulso.

## CARTE DEL CAPANNO DEGLI ATTREZZI

### OGGETTI

Consigliamo l'uso di uno dei due set di carte Oggetto neutre per il mazzo del Capanno degli Attrezzi. Quando avrai più esperienza, potrai creare il tuo set da 5 carte Oggetto neutre scegliendo fra quelle a tua disposizione.

#### OGGETTI: Set 1



**1. Polverizzatore**  
| +0 dadi. Annulla l'attacco, il Mostro non è espulso



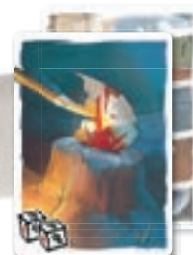
**2. Piantatoio**  
| +1 dado



**3. Archibugio**  
| +2 dadi. Espelle tutti i Mostri dalla zona in caso di Successo

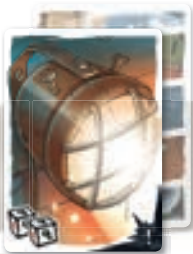


**4. Cesioie**  
| +2 dadi



**5. Pala**  
| +2 dadi

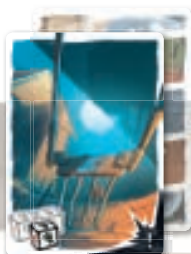
#### OGGETTI: Set 2



**1. Proiettore**  
| +2 dadi. Se la Vittima sopravvive, abbaglia temporaneamente il Mostro, scappa e si nasconde velocemente. Posiziona segretamente la sua carta Personaggio sopra al mazzo di una delle stanze della Casa



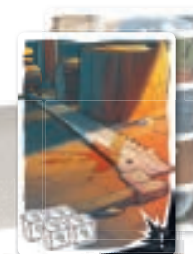
**2. Coltivatore**  
| +2 dadi



**3. Forca**  
| +3 dadi se ci sono 2 Vittime nella stessa zona, altrimenti +1 dado



**4. Pistola sparachiodi**  
| +3 dadi



**5. Sega a due manici**  
| +4 dadi se ci sono 2 Invitati nella stessa zona, altrimenti +0 dadi

**| Importante:** dopo essere state giocate, le carte Oggetto del Capanno degli Attrezzi vengono scartate.

### EVENTO NOTTURNO



#### Muoviti

| Ogni Invitato o Invitato a Sorpresa mostrato durante questo turno viene posizionato nel Capanno degli Attrezzi, se c'è ancora posto.



# MONSTER SLAUGHTER



ankama

## CREDITI

Da un'idea originale di | Anthony "Tot" Roux  
Autore, sviluppo e regole principali del gioco | Henri Pym  
Illustratori | Édouard Guiton, Kim Ettinoff  
Capo grafico creativo | Alexandre Papet  
Grafici creativi | Justine Levasseur, Romain Libersa, Julia Mendes, Vincent Lombard  
Colorista dei personaggi | Kim Ettinoff  
Colorista delle carte Oggetto | Mary Pumpkins  
Artista 3D principale | Thomas Choux  
Artisti 3D | Laurent Boucher, Mickael Gantois, Véronique Guannel, Stéphane Hernoux, Damien Levaufre, Aragorn Marks, Edgar Ramos, Mathieu Trabut  
Impaginazione del libro delle regole | Bernard Cabarro, Valérie Ronzetti e Alexandre Papet  
Edizione e rilettura del libro delle regole | Lara Andahazy, Igor Davin e Geoffrey Wood  
Traduzione | Lara Andahazy e Craig Smith (inglese), Sergio Díez García e Daniel Ricardo Soto Bueno (spagnolo), Michaël Sobol e Maryline Peixoto (francese), Silvia Di Cristina e Alexander Quarella (italiano), Thorsten Distler e Altagram (tedesco)  
Coordinatore Kickstarter | Geoffrey Wood

**Ringraziamenti** | Un grande grazie a Steampunk Hillbilly per la scatola sorpresa, a Martin Whitmore per la pistola ad acqua, a Tristanovich per la torta di compleanno esplosiva, ad Azrael Angel of Death per la carta Azione Bonus Nascondino e a RIN per aver suggerito l'Evento notturno Sfinimento. Vorremmo anche ringraziare Sven Stratmann, Kakita Ben, tutti i distributori che hanno creduto nel progetto, Forgenext, Team Kaedama, Jamie Johnson, Matthis Gaciarz, Lara Andahazy, tutti in Ankama e tutta la comunità che ha sostenuto questo progetto. Monster Slaughter non avrebbe mai visto la luce se non fosse stato per voi!

*Questo gioco è un omaggio strano e bizzarro ai film d'orrore. Ogni partita è un nuovo film, un grande classico o un film di serie z... diventane il regista giocando! Mandaci le tue storie, le tue trame o concepisci e rifinisci le tue sceneggiature. Forse saranno pubblicate sul forum ufficiale di Monster Slaughter!*