


# MONSTER SLAUGHTER



**SCENEGGIATURE**



Stai tenendo fra le grinfie il libro delle sceneggiature di **Monster Slaughter**.  
Ti raccomandiamo di giocare con queste sceneggiature dopo aver fatto qualche partita con le regole di base.  
Ti invitiamo anche a seguire queste sceneggiature nell'ordine, le prime sono le più facili da giocare e apportano meno modifiche alle regole base.  
Se sei dello spirito giusto, le sceneggiature 9 e 10 possono essere concatenate.  
Le Regole Speciali prendono sempre il sopravvento sulle regole base di **Monster Slaughter**.

Hai giocato con tutte le sceneggiature?  
Non esitare a concepire le tue e a proporle sul forum ufficiale  
di **Monster Slaughter**!  
**BUONA DISTRUZIONE!**

Sceneggiature 1-3 di Geoffrey Wood  
Sceneggiature 4-11 di Team Kaedama



# ASSALTO

## STORIA

Esiste un'idea migliore, per le feste di fine anno, di una Casa sperduta nel bosco, 5 studenti brilli e un bel camino acceso? Voglio dire... per un mostro o per un serial killer. Ecco, siamo d'accordo! Niente di meglio dei classici per le grandi occasioni! La ciliegina sulla torta è quando gli studenti in questione sono morti di paura. E dovrebbero essere terrorizzati al punto giusto dopo aver ascoltato il messaggio che la radio diffonde in cucina:

*"... Ripeto \*fruscio\*: attività sospette sono state segnalate vicino alla foresta di Howling Wood. Diversi testimoni riferiscono di fatti inquiet\*fruscio\*: attacchi ad animali, persone scomparse... Le autorità locali consigliano a tutti gli abitanti dei dintorni di non uscire di casa e di barricarsi fino a nuovo ordine..."*

## PREPARAZIONE

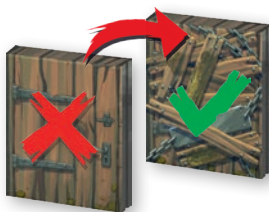
Ti consigliamo di giocare con i 5 **Studenti** (Bob, Britney, Kam, Laika, Tom) per questa prima sceneggiatura.

Gli **Studenti** si sono barricati. Sono mostrati fin dall'inizio della partita e sono riuniti in Salone.

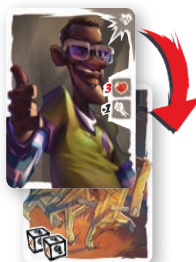
Per questa partita, rimuovi l'evento **Barricate** dal mazzo degli **Eventi notturni**.



Sostituisci le 4 **Porte** esterne con delle **Barricate**.



Infine, attribuisce in maniera casuale, a ogni **Studente**, 1 **Oggetto neutro**.



Posiziona intorno al tabellone le 5 **carte Oggetto neutro** con la faccia visibile sotto alle 5 **carte degli Studenti**, in modo che il numero di dadi che possono tirare sia visibile.

Il resto della preparazione è identico alla preparazione con le regole base.

## REGOLE SPECIALI

Durante il **primo attacco** portato contro uno **Studente**, quest'ultimo si difende automaticamente con la carta che gli è stata associata. Come nelle regole base, la carta viene in seguito scartata. Dopo essere stato attaccato una prima volta, lo **Studente** fugge immediatamente in una stanza adiacente e vi si nasconde. Il giocatore che ha **attaccato** decide in quale stanza fugge lo **Studente**. Mescola, come nelle regole base, la sua carta **Personaggio** con il mazzo corrispondente alla stanza in cui si nasconde.

### AIUTAMI CHE TI AIUTO:

Questa regola si applica dopo che tutti gli **Studenti** sono usciti dal Salone e fino alla fine della partita.

Alla fine del turno di un giocatore, se 2 **Studenti** visibili si trovano nella stessa stanza, sostituiscono automaticamente una **Porta** (o una **Porta** mancante) con una **Barricata** se ce n'è almeno una disponibile.

Se la stanza contiene diverse cornici per le **Porte**, la **Porta** scelta è sempre quella che conduce verso un'altra stanza della **Casa**. In caso di conflitto, decide il giocatore attivo.

## FINE DELLA PARTITA

La fine della partita è identica a quella del gioco base.



## FIAMME IN HELLM STREET

## STORIA

"Questa Casa non ci ama." Ecco cosa disse la signora Werran a suo marito il giorno dopo la loro prima notte al 1428 di Hellm Street. La seconda notte, le loro 2 figlie gridarono all'unisono: qualcuno - o qualcosa - le aveva afferrate per i piedi mentre dormivano nei loro letti. La terza, la famiglia sentì dei colpi sui muri anche se la casa era isolata. Durante la quarta, la quinta e la sesta notte, rispettivamente, le foto incorniciate si misero a volare per le stanze, si udirono risa di bambini provenire dalla cantina e i muri sanguinarono. Allora, la settima notte, la signora Werran prese e mise tutta la famiglia in macchina e diede fuoco alla Casa. Fino a quel momento, era stata una buona settimana per i mostri che si sono divertiti davvero molto a spaventarli...

## PREPARAZIONE

Prepara i 2 segnalini Fiamma .


Poco prima di giocare il primo Evento notturno, posiziona un segnalino Fiamma nella Cucina.

Ti consigliamo di posizionare 1 dei 2 segnalini sul mazzo Eventi notturni durante la preparazione, per non dimenticare questa regola.

Il resto della preparazione è identico alla preparazione con le regole base.

## REGOLE SPECIALI




## LA CASA PRENDE FUOCO!


**Paura del fuoco:** ogni Mostro che vuole entrare in una stanza in fiamme deve superare un test di coraggio. Il test non è 1 Azione e può essere effettuato una sola volta per turno. Lancia una quantità di dadi pari a quelli indicati sulla carta del Mostro corrispondente. Padri e Figli devono ottenere 2 Successi per entrare in una stanza che contiene un segnalino Fiamma , ma per le Madri basta un solo Successo.




Importante: un test di coraggio deve essere effettuato anche se un Mostro usa l'Azione Bonus Teletrasporto o attraversa i muri.

Alla fine di ogni ora, solo in quel momento e in questo ordine:

- Ogni Vittima che si trova in una stanza con un segnalino Fiamma  perde immediatamente 1 punto vita. Nessun gettone Carne  è attribuito per questa perdita di punti vita.
- Ogni Mostro che si trova nella stanza perde 1 gettone Carne , se ne possiede. Il gettone ritorna nella riserva.

**Il fuoco si propaga:** lancia 1 dado Azione, in caso di Fallimento, il fuoco si propaga! Aggiungi un segnalino Fiamma  nella stanza adiacente in senso orario. (Cucina > Salone > Bagno > WC > Camera).

Possono esserci solo 2 stanze in fiamme contemporaneamente. Se il fuoco deve propagarsi, ma non ci sono segnalini Fiamma  disponibili, rimuovi il segnalino che è lì da più tempo e posalo nella nuova stanza.

## FINE DELLA PARTITA

La fine della partita è identica a quella del gioco base.

## CHRISTA

## STORIA

È passato tanto tempo, ormai, da quando il suo proprietario, innamorato follemente della sua carrozzeria rosso sangue, la chiamava "Maria Cristina". A quel tempo, faceva girare un sacco di teste! Oggi è solo un vecchio catorcio sul quale i cani dei vicini, e talvolta anche qualche studente ubriaco, fanno i loro bisogni. Questa sera, oltre al danno anche la beffa: la usano come un misero gruppo elettrogeno... una volta sfrecciava sulle autostrade, ora la usano come lampadario! Basta, è troppo! Ritrovato il mordente di una volta e nel pieno possesso.. delle sue facoltà demoniache, Christa ha deciso di vendicarsi! Dopo aver diabolicamente mandato su di giri il motore, l'automobile si spegne e immerge i poveri beoti nell'oscurità più totale, preda di ogni pericolo...

## PREPARAZIONE



Posiziona il **segnalino Automobile**, con la faccia con i fari spenti visibile, su una delle 4 zone esterne della **Casa**.

Costituisci un mazzo da **8 carte Evento notturno**, poi prendi la **carta Evento notturno Toc toc** e mescolala con le prime 2 carte del mazzo **Eventi notturni**. In questo modo, otterrai un mazzo da **9 Eventi notturni** con la **carta Evento notturno Toc toc** in prima, seconda o terza posizione.

Il resto della preparazione è identico alla preparazione con le regole base.



8 carte Evento notturno

1 carta Evento notturno Toc toc

## REGOLE SPECIALI

Prima di giocare il primo turno, pesca 1 carta **Evento notturno** e giocala come nelle regole base.

## GUASTO:

All'inizio dei round delle 4:00 e delle 7:00, prima di pescare una **carta Evento notturno** e solo se il **segnalino Automobile** ha la faccia con i fari accesi visibile, la macchina ha un guasto. Provoca, quindi, una "Interruzione di corrente".

## INTERRUZIONE DI CORRENTE:

Quando la **Casa** è immersa nell'oscurità, gira il **segnalino Automobile** sulla faccia con i fari spenti. Le **Vittime** possono usare delle **carte Oggetto**, ma i loro **Poteri speciali** sono completamente ignorati! Inoltre, le **Vittime** possono essere spaventate ma non possono nascondersi.

Quando viene pescata la carta **Evento notturno Toc toc**, applica la regola "E luce fu".

## E LUCE FU:

La prima volta in cui viene pescata la carta **Evento notturno Toc toc**, un **Invitato a Sorpresa** viene pescato a caso ed entra in gioco per tentare di riparare l'automobile. Quest'ultimo entra nel veicolo (posiziona la sua carta accanto al **segnalino Automobile**) e cerca di far ripartire il motore per fornire di elettricità la **Casa**.

Per riuscirci, il primo giocatore lancia una quantità di dadi pari ai punti vita indicati sulla carta **Personaggio** e deve ottenere 3 o più **Successi** per far ripartire il motore. In caso di **Successo**, gira il **segnalino Automobile** sulla faccia con i fari accesi. La corrente viene ripristinata. In caso di **Fallimento**, potrà provare di nuovo prima di ogni nuova **carta Evento notturno** ma non più di una volta per turno.

Se riesce a far ripartire il motore, l'**Invitato a Sorpresa** ne approfitta per andarsene.

Rimuovi la sua miniatura, posiziona nuovamente la **carta Evento notturno Toc toc** nel mazzo, mescolandola con i 2 **Eventi notturni** successivi e ripeti l'operazione ogni volta in cui la carta verrà pescata.

## Precisioni:

- Manterrai lo stesso **Invitato a Sorpresa** per tutta la durata della partita.
- In questa sceneggiatura, l'**Invitato a Sorpresa** non viene considerato parte integrante del gioco: i **Mostri** non possono interagire con lui.

## FINE DELLA PARTITA

La fine della partita è identica a quella del gioco base.

# PASSEGGIANDO NEI BOSCHI

## STORIA

Quando scende la notte, la foresta cambia volto: i colori vivaci sono sostituiti dall'oscurità più nera, i canti degli uccelli da un silenzio di morte, talvolta interrotto da un grido sovranaturale o da fruscii angoscianti. Ogni albero e ogni cespuglio diventano il potenziale nascondiglio di una creatura che può, in ogni momento, saltare alla gola del primo passante che trova! Su, vai a nasconderti e fai durare il divertimento: le tue prede saranno più saporite se le farai morire di paura...

## PREPARAZIONE


Posiziona a faccia in giù **2 gettoni Foresta** su ogni zona esterna del tabellone.

Il resto della preparazione è identico alla preparazione con le regole base.

## REGOLE SPECIALI

### NUOVA AZIONE: ESPLORARE LA FORESTA

Una sola volta per turno, un giocatore può esplorare i cespugli che circondano la Casa. Per riuscirci, deve trovarsi in una delle zone esterne della Casa. Il giocatore lancia **1 solo dado**

**Azione**  per il suo **Mostro**. In caso di successo, prende un **gettone Foresta** e lo posa davanti a sé, con la faccia in giù.

### UTILIZZARE 1 GETTONE FORESTA:

Durante il suo turno, un giocatore può usare uno o più **gettoni Foresta**. Mostra il gettone, ne applica l'effetto, poi lo scarta. Non viene consumata nessuna Azione. La lista degli effetti è indicata di seguito.



**Teschio di animale**  
**2 PUNTI**



**Teschio di animale**  
**3 PUNTI**



**Teschio di animale**  
**4 PUNTI**



**Pala**  
Recupera segretamente 1 carta a tua scelta dalla pila degli scarti.



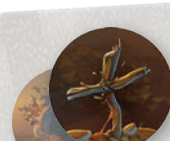
**Sfera di cristallo**  
Guarda le prossime 3 carte **Evento notturno** e riposizionale nell'ordine che desideri.



**Carcassa**  
Effettua un'Azione supplementare.



**Acquavite**  
Sposta un personaggio (**Vittima** o **Mostro**) in una stanza a tua scelta.



**Tomba**  
Inverti 2 dei segnalini **Vittima**. 1 di questi segnalini deve rappresentare il tuo **Pasto Favorito** o un **Invitato** morto.



## FINE DELLA PARTITA

Oltre ai punti base, ogni giocatore mostra i suoi **gettoni Foresta**: alcuni (Teschio di animale) conferiscono dei punti.

# I GLIFI DELLA NOTTE

## STORIA

Sono le 00:08 quando senti un rumore sordo provenire dalla stanza accanto. Che buffo... è l'ora esatta in cui è cominciato il massacro di una famiglia intera in questa Casa, 18 anni fa. Sì, proprio buffo... La storia dice anche che 9 anni più tardi, tutto un gruppo di studenti è sparito, tranne una ragazzina sconvolta che non smetteva di ripetere: "I glifi mi hanno salvata... i glifi li hanno uccisi... i glifi mi hanno salvata... i glifi li hanno...".

## PREPARAZIONE

Posiziona 1 **gettone Glifo**  in ogni stanza, come indicato qui sotto:



Il resto della preparazione è identico alla preparazione con le regole base.



## REGOLE SPECIALI

### ATTIVAZIONE DEI GLIFI:

Alla fine del suo turno, un giocatore può scegliere di attivare l'effetto del **gettone Glifo** che si trova nella stanza nella quale è presente il suo **Mostro** attivo. Il gettone rimane in posizione per i turni successivi.

### Effetti dei gettoni Glifo:



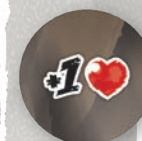
#### WC (il luogo ideale per concentrarsi):

il giocatore attivo può invertire 2 dei suoi gettoni di predizione, ma non può spostare il suo **segnalino Pasto Favorito** né un gettone che rappresenta un **Invitato** morto.



#### Bagno (pratica, questa farmacia):

una **Vittima** ferita, scelta dal giocatore attivo, recupera 1 **punto vita** (non può superare il suo totale di partenza). Il glifo può essere usato più di una volta (ma solo una volta per turno) per curare la stessa **Vittima**.



#### Camera (oh guarda, tavole e chiodi nascosti nell'armadio):

il giocatore attivo sposta 1 **Porta** da una cornice a un'altra.

#### Salone (da qui si vede ogni angolo della Casa):

il giocatore attivo guarda la prima carta di un mazzo a sua scelta o un **segnalino Vittima** di un altro giocatore.



#### Cucina (chissà cosa c'è nella spazzatura):

il giocatore attivo recupera in segreto una carta a sua scelta dalla pila degli scarti.

## FINE DELLA PARTITA

La fine della partita è identica a quella del gioco base.

**Variante:** puoi scegliere di posizionare i **gettoni Glifo** in maniera casuale nella **Casa**.

# GANG DI MOSTRI

## STORIA

Esistono numerosi punti in comune fra i cacciatori e i gangster. Il più evidente è, senza dubbio, il loro rapporto con il territorio. Omicidi? Crimini? Sì, ma ci sono dei limiti! Superali e ti ritroverai preda di rappresaglie fatali... se una famiglia di mostri caccia sul suo territorio, meglio per te se te ne tieni lontano, o rischi di diventare la loro cena!

## PREPARAZIONE

La preparazione è identica a quella del gioco di base.

## REGOLE SPECIALI

### NUOVA AZIONE: ATTACCARE UN ALTRO MOSTRO

Durante il suo turno, un giocatore può attaccare un **Mostro** di un'altra famiglia che si trova nella stessa zona in cui è presente il suo **Mostro** attivo. I 2 giocatori lanciano il numero di dadi in funzione del loro **Mostro** (più 1 dado supplementare bonus per ogni **Mostro** della stessa famiglia che si trova nella zona) e confrontano il numero di Successi.

L'attaccante ha ottenuto più Successi

L'attaccante prende a caso nella mano del giocatore attaccato la quantità di carte pari ai suoi Successi meno la quantità di Successi del difensore.

Pareggio

Non succede nulla.

Il difensore ha ottenuto più Successi

Il turno del **Mostro** attivo termina.

Il limite di 7 carte in mano si applica in modo predefinito. Se l'attacco riesce, il giocatore che ruba le carte si ferma quando ne ha 7 in mano.

### SEMPRE PIÙ FORTE:

Se un **Mostro** attacca un altro **Mostro** e deve lanciare più di 5 dadi Azione, li lancia in più riprese e somma i Successi ottenuti.



## FINE DELLA PARTITA

Oltre ai punti ottenuti grazie ai gettoni e alle Porte, i giocatori ottengono 1 punto per ogni carta non utilizzata nella loro mano e 1 punto supplementare per ogni carta Oggetto legata alla loro famiglia.



# PREDATORI DELLA LUNA ROSSA


## STORIA

Alcuni mostri si svegliano dopo anni di ibernazione. Quando ciò accade, l'ecatombe è riferita da radio e tv di tutto il mondo. Talvolta, un anno contiene una luna piena supplementare, la 13°, che sembra più grande del solito e può essere allineata con la Terra e con il Sole. La "super luna di sangue" risveglia tutti i mostri in ibernazione contemporaneamente. Affamati di carne e violenza, sono pronti a divorarsi fra loro per una preda. Per una notte, l'inferno si sposta sulla Terra!

## PREPARAZIONE

Posiziona un certo numero di **gettoni Carne**  su ogni carta **Mostro** (puoi usare i **gettoni Tripla Carne** , che valgono 3 **gettoni Carne**, forniti con questa sceneggiatura).



Posiziona un **gettone Luna rossa**  sulla casella "2:00".

Il resto della preparazione è identico alla preparazione con le regole base.

## REGOLE SPECIALI

Le 2 regole speciali seguenti continuano ad applicarsi (Vedi Sceneggiatura 6: Gang di mostri).

### NUOVA AZIONE: ATTACCARE UN ALTRO MOSTRO

Attenzione: questa azione è possibile solo dopo che il **segnalino Luna piena**  ha raggiunto il **segnalino Luna rossa** .

Durante il suo turno, un giocatore può attaccare un **Mostro** di un'altra famiglia che si trova nella stessa zona. I 2 giocatori lanciano il numero di dadi in funzione del loro **Mostro** (più 1 dado supplementare bonus per ogni altro **Mostro** della stessa famiglia che si trova nella zona). Il risultato dell'azione è diverso rispetto a quello della sceneggiatura precedente.

L'attaccante ha ottenuto più **Successi**

L'attaccante prende un **gettone Carne** dalla carta del difensore e lo posiziona davanti a sé.

Pareggio

Non succede nulla.

Il difensore ha ottenuto più **Successi**

Il difensore prende un **gettone Carne** dalla carta dell'attaccante.



### SEMPRE PIÙ FORTE:

Se un giocatore attacca un altro **Mostro** e deve lanciare più di 5 **dadi Azione**, li lancia in più riprese e somma i **Successi** ottenuti.


### LE VITTIME CONTRATTACCANO:

Quando un giocatore fallisce un attacco contro una **Vittima**, rimette nella riserva 1 dei **gettoni Carne**  che si trovano sulla carta del suo **Mostro** attivo.

### MORTE DEI MOSTRI:

Se un **Mostro** non ha più **gettoni Carne**  sulla sua carta, muore. Nessuno prende il **gettone Osso** . Rimetti la sua carta e la miniatura nella scatola. I **Mostri** ancora vivi della famiglia ottengono 1 azione supplementare per attivazione.

### ATTIVARE UN MOSTRO:

Quando attivi un **Mostro**, inclina la sua carta di 90° invece di girarla. In questo modo, i suoi **gettoni Carne**  resteranno al loro posto.

## FINE DELLA PARTITA

Se solo i **Mostri** di una stessa famiglia sono ancora vivi, la partita termina e il giocatore di quella famiglia vince la partita.

Se dei **Mostri** di diverse famiglie sono ancora in vita, aggiungi alla tua raccolta i **gettoni Carne** rimanenti sulle carte dei tuoi **Mostri**, poi conta i **punti** come nelle regole di base.

Un giocatore che non ha nessun **Mostro** in vita non conta i suoi punti.

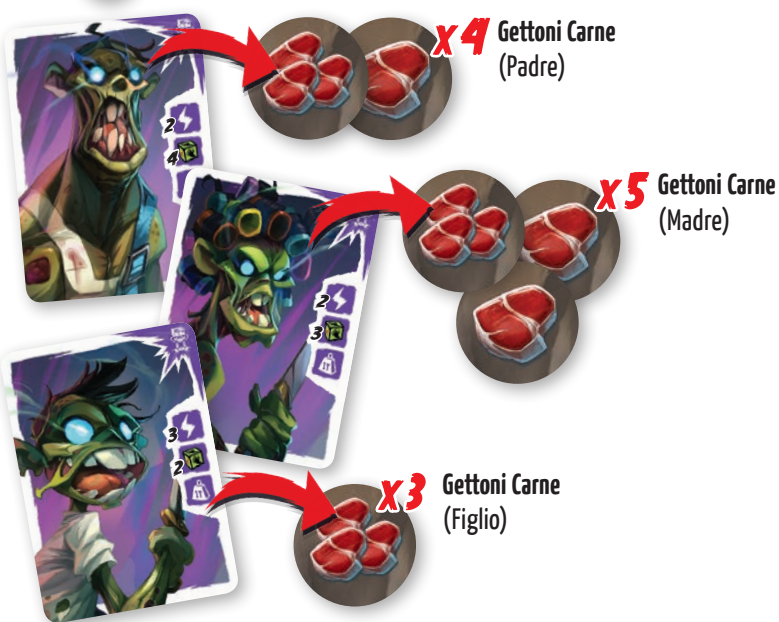
# RIANIMATORE

## STORIA

Piove a secchi. Un lampo trafigge le tenebre con un rombo di tuono rumoroso. Tramite la finestra di un laboratorio di fortuna, scorgi il professore che dovrebbe farti da dolce. Sta esultando: ha potuto rianimare il suo criceto 47 minuti dopo il suo arresto cardiaco, grazie a una pozione verde fosforescente. Nella sua danza di gioia, rovescia la fiala che esplode al suolo. Il miscuglio evapora in una nuvola verdastra... che prende vita a sua volta prima di scappare dalla finestra e avanzare verso di te. La nuvola smeraldo circonda il cadavere di uno studente ai tuoi piedi, poi si allontana. Con un rumore ripugnante, il morto si alza, sbava e tende le braccia verso di te...

## PREPARAZIONE

Posiziona un certo numero di **gettoni Carne** su ogni carta **Mostro** (puoi usare i **gettoni Tripla Carne**, che valgono 3 **gettoni Carne**, forniti con questa sceneggiatura).



Il resto della preparazione è identico alla preparazione con le regole base.

## REGOLE SPECIALI

### RIANIMAZIONE DELLE VITTIME:

Dopo che tutti gli effetti corrispondenti alla morte di una **Vittima** sono stati applicati, il personaggio torna in vita.

### VITTIME MORTE VIVENTI:

Quando una **Vittima** torna in vita, posiziona la sua miniatura su un **segnalino Morto Vivente** nella stanza in cui è morto. Un personaggio **Morto Vivente** non ha punti vita e non si nasconde mai. Quando un **Morto Vivente** è attaccato, si difende solo se un giocatore gioca 1 **carta Oggetto** per difenderlo. Applica i risultati seguendo la tabella seguente:

L'attaccante ha ottenuto più Successi

L'attaccante lancia 1 dado Azione per il suo **Mostro**. In caso di Successo, il personaggio è definitivamente morto (scartalo) e l'attaccante ottiene 1 **gettone Cervello** per aver fatto prova di intelligenza. In caso di Fallimento, non succede nulla.

Pareggio

Non succede nulla.

Il difensore ha ottenuto più Successi

L'attaccante rimette nella riserva 1 dei **gettoni Carne** che si trovano sul suo **Mostro**.

### PRESSIONE DEI MORTI VIVENTI:

A ogni spostamento del **segnalino Luna piena**, i **Morti Viventi** attaccano! Per ogni **Morto Vivente** presente nella stanza nella quale si trova, ogni giocatore rimette nella riserva uno dei **gettoni Carne** che si trovano sulla carta del suo **Mostro**.

### SEMPRE PIÙ SORPRESE:

Quando peschi la **carta Evento notturno Toc toc**, che indica di aggiungere 1 **Invitato a Sorpresa**, applica l'effetto corrispondente, poi mescolala di nuovo al mazzo **Eventi notturni** invece di scartarla.

## FINE DELLA PARTITA

Se il **segnalino Luna piena** raggiunge le 8:00 o se solo i **Mostri** di una stessa famiglia sono ancora in vita, la partita termina. Aggiungi alla tua raccolta i **gettoni Carne** rimanenti sulle carte dei tuoi **Mostri**, poi conta i **punti** come nelle regole di base. Un giocatore che non ha nessun **Mostro** in vita conta i suoi punti a titolo postumo e può vincere la partita.

# STRANA CENA

## STORIA

Le rock star del fantastico e dell'horror si riuniscono regolarmente per la più terribile delle colazioni: il Club delle Colazioni Bestiali! Per l'occasione si tirano fuori i piatti migliori e le vittime vengono ammucchiate nel congelatore. Ma attenzione! È vietato entrare in cucina: il cuoco prepara un festino degno di un re! Se gli invitati hanno diritto alla sorpresa dello chef al momento di scoperchiare i piatti, il cuoco, invece, non sa mai in anticipo chi e quanti saranno gli invitati...

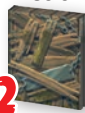
## PREPARAZIONE

Scegli solo i segnalini Vittima che rappresentano gli Studenti per questa sceneggiatura, poi rimuovi a caso 1 carta **Studente**. I giocatori non giocheranno con questa carta e otterranno, quindi, solo 4 segnalini Vittima.



x4

x2



Posizione 2 **Barricate** agli ingressi della Cucina. Non posizionare nessuna carta nel mazzo corrispondente alla Cucina (le carte vanno, quindi, nella pila degli scarti).

Non preparare il mazzo **Eventi notturni** e non posizionare il **gettone Luna piena** sul mazzo degli **Eventi notturni**.



Il resto della preparazione è identico alla preparazione con le regole base.

## REGOLE SPECIALI

### CUCINA VIETATA:

È strettamente vietato a chiunque (**Mostri** e **Vittime**) di sfondare le Porte della cucina o di entrarvi.

### FINE DEL TURNO E ARRIVO DEGLI INVITATI:

Quando tutti i giocatori avranno utilizzato 1 **Mostro**, pesca a caso 1 **Invitato a Sorpresa**. Posizionalo intorno al tavolo della Cucina. Poi leggi il paragrafo che corrisponde all'arrivo di questo **Invitato a Sorpresa** e applica immediatamente l'effetto corrispondente.

**IMPORTANTE:** leggi i paragrafi relativi all'arrivo di ogni **Invitato a Sorpresa** solo nel momento in cui entrano in gioco, per non rovinarti la sorpresa!



**Primo Invitato a Sorpresa:** il primo invitato sposta la sedia e prende posto a tavola. Di solito è il primo ad arrivare e la cosa non gli ha mai dato fastidio. Con tutto quello che c'è da preparare prima della grande festa di stasera... Nell'ordine del giro di tavolo, ogni giocatore può guardare la carta in cima al mazzo che ha scelto.



**Secondo Invitato a Sorpresa:** il secondo invitato non sa cosa siano le buone maniere e l'emozione per la serata ha la meglio su di lui. Si siede sulla sedia e mette i piedi sul tavolo. La festa sta per cominciare. Nell'ordine del giro di tavolo, ogni giocatore pesca la carta in cima al mazzo che ha scelto. Se si tratta di un **Invitato**, lo mostra. Se si tratta di una **Trappola**, la scarta e il suo effetto è ignorato.



**Terzo Invitato a Sorpresa:** il terzo invitato è impaziente e ce l'ha con sé stesso per essere arrivato in anticipo. Ma nemmeno l'attesa degli altri 2 potrebbe guastare il piacere di una serata come questa. Ogni giocatore può riorganizzare completamente il suo Ordine della Necrologia, compreso spostare il **segnalino Pasto Favorito** su un'altra **Vittima** in vita, se il suo **Pasto Favorito** non è ancora stato ucciso.



**Quarto Invitato a Sorpresa:** il quarto invitato ha fatto un lungo viaggio per arrivare fino alla Casa, ma sa che ne varrà la pena. Si siede a tavola, sollevato di essere riuscito ad arrivare in tempo. Se non altro, non è arrivato per ultimo. Ogni giocatore passa la **Madre** della sua famiglia di **Mostri** al giocatore alla sua sinistra. Se era già stata giocata, torna disponibile.



**Quinto Invitato a Sorpresa:** il quinto invitato arriva sotto agli sguardi impazienti degli altri. Prende tutto il tempo per sedersi confortevolmente. È l'ultimo della lista, colui che dà il via alla grande serata, il maestro delle cerimonie. La cena è servita, tutti gli invitati sono presenti. Prende il bicchiere e lo alza: "Brindiamo". Ogni giocatore passa il **Padre** della sua famiglia di **Mostri** al giocatore alla sua destra. Se era già stato giocato, torna disponibile.

## FINE DELLA PARTITA

Dopo l'arrivo del quinto **Invitato a Sorpresa**, i giocatori giocano tutti un'ultima volta, poi la partita finisce. Il calcolo dei punti è identico a quello del gioco base (il giocatore con la quantità di punti più alta vince la partita).

**IMPORTANTE:** Se tutti gli **Invitati** sono morti, leggi e applica immediatamente gli effetti descritti in tutti i paragrafi degli **Invitati Sorpresa**.

Ma la partita è davvero finita? Ora che sono arrivati tutti, sarebbe un peccato non approfittare della festa e non giocare con la sceneggiatura successiva.

Se vuoi concatenare la partita con la sceneggiatura seguente (vivamente consigliato), "SCAMBIO DI RUOLI", lascia l'insieme degli **Invitati** nella Cucina. I giocatori lasciano le carte **Mostro** davanti a loro. Leggi l'inizio della sceneggiatura n° 10.

# SCAMBIO DI RUOLI

## STORIA

Quando il cuoco ha finito di sparecchiare, chiude la riunione con un discorso raffinatissimo: "Andiamo, banda di supereroi svampiti: la pausa spuntino è finita! È ora di scaldare le motoseghe, ricaricare il fucile, affilare paletti e spade, rimettere la benzina nel lanciapiamme e prepararsi per la devastazione del secolo! I mostri non aspettano. Eppure dovranno aspettare ancora, tempo che beviate alla goccia un po' di questo liquore ereditato da mio nonno che vi brucerà le trippe e vi farà girare la testa. Prendete i bicchieri... alzatevi... ora ripetete dopo di me: morte ai mostri! (In coro: "Morte ai mostri!). Alla vostra, signore e signori!"

**ATTENZIONE:** questa sceneggiatura propone un'esperienza di gioco collaborativa. I giocatori potranno vincere la partita tutti insieme contro il gioco, o perderla tutti insieme contro il gioco.

## PREPARAZIONE

Se hai appena finito di giocare la sceneggiatura *Strana cena*, segui le indicazioni di fine della partita.

Lascia le **Barricate** in Cucina.

Altrimenti:

- Posiziona delle **Barricate** in ogni cornice delle Porte della Cucina.
- Pesca 5 carte **Invitato a Sorpresa** e posiziona le miniature corrispondenti nella Cucina.
- Posiziona 6 **gettoni Carne** su ciascuna delle carte **Invitato a Sorpresa**.
- nell'ordine del giro del tavolo, ogni giocatore prende 1 **Figlio**, 1 **Madre** e 1 **Padre** da 3 famiglie diverse.

In entrambi i casi:

- I giocatori non prendono dei segnalini **Vittima**.
- Non posizionare il **gettone Luna piena**, né le carte **Evento notturno**.
- Posiziona un certo numero di **gettoni Carne** su ogni carta **Mostro** (puoi usare i **gettoni Tripla Carne**, che valgono 3 **gettoni Carne**, forniti con questa sceneggiatura).

Il resto della preparazione è identico alla preparazione con le regole base.



## REGOLE SPECIALI

### NUOVI EFFETTI DELLE AZIONI: ATTACCARE UN INVITATO A SORPRESA

Quando attaccano un **Invitato a Sorpresa**, i **Mostri** possono scartare 1 (e solo 1) carta **Oggetto** per aumentare il proprio numero di dadi. Il giocatore lancia una quantità di dadi pari alla Forza del suo **Mostro** oltre all'eventuale carta **Oggetto** scartata e l'**Invitato a Sorpresa** lancia una quantità di dadi pari alla sua Forza (definita nel paragrafo **Forza e Poteri degli Invitati**). Confronta i risultati e applica la tabella seguente:

Il **Mostro** ha ottenuto più **Successi**

Il **Mostro** scarta una quantità di **gettoni Carne**, di quelli che si trovano sulla carta **Invitato a Sorpresa**, pari alla differenza fra il suo numero di **Successi** e i **Successi** dell'**Invitato a Sorpresa**.

Pareggio

Non succede nulla.

L'**Invitato a Sorpresa** ha ottenuto più **Successi**

Il **Mostro** scarta una quantità di **gettoni Carne**, di quelli che si trovano sulla sua carta **Mostro**, pari alla differenza fra il suo numero di **Successi** e i **Successi** dell'**Invitato a Sorpresa**.


### SEMPRE PIÙ FORTE:

Se 1 **Mostro** attacca 1 **Invitato a Sorpresa** e deve lanciare più di 5 dadi, li lancia in più riprese.

### ARMATO E PRONTO A TUTTO:

Un giocatore può scartare qualsiasi carta considerata come 1 **carta Oggetto** per ottenere 1 dado in più.

### FINE DEL TURNO, GLI INVITATI ATTACCANO:

Dopo che tutti i giocatori hanno giocato il loro turno, ogni **Invitato a Sorpresa** attacca tutti i **Mostri** che si trovano nella sua zona. Lancia una quantità di dadi pari alla Forza dell'**Invitato a Sorpresa** (definita nel paragrafo **Forza e Poteri degli Invitati**). Ogni volta in cui un **Invitato a Sorpresa** ottiene un **Successo**, un giocatore deve rimettere nella riserva 1 **gettone Carne**  preso dalla carta del suo **Mostro**.

### FINE TURNO, GLI INVITATI FANNO UNA PASSEGGIATA:

Una volta terminati i loro attacchi, lancia 1 dado per ogni **Invitato a Sorpresa**. In caso di **Successo**, l'**Invitato a Sorpresa** deve spostarsi verso una stanza adiacente. I giocatori decidono insieme se ci sono più cornici di **Porte**. Gli **Invitati Sorpresa** possono attraversare le porte e non escono mai dalla **Casa**.

### SCOPERTA DI UNO STUDENTE:

Se un giocatore pesca una carta **Studiante** (Bob, Britney, Kam, Laika, Tom), la mostra e posiziona lo **Studiante** nella stanza in cui è stato trovato. Una volta scoperto, uno **Studiante** non può più nascondersi.

### UN AIUTO SORPRENDENTE:

Dopo che tutti i giocatori hanno giocato il loro turno, quando gli **Invitati Sorpresa** attaccano, gli **Studenti** che si trovano nella stessa stanza incassano i danni al posto dei **Mostri**.

### PIÙ CARTE:

Se non ci sono più carte nei mazzi, mescola la pila degli scarti, poi riposiziona le carte (una a una) in ogni stanza per formare nuovi mazzi (il numero di carte per stanza può variare in confronto alla preparazione iniziale).



## FORZA E POTERI DEGLI INVITATI SORPRESA

La Forza degli **Invitati Sorpresa** è definita in funzione del numero di giocatori:

2 a 3 giocatori: Forza = 4

4 a 5 giocatori: Forza = 5

Gli **Invitati Sorpresa** dispongono di un **Potere** definito dalla tabella seguente. Questi **Poteri** sostituiscono i **Poteri speciali** delle regole base.



#### CACCIATORE

**DI FANTASMI** Raggio Plasma: può attaccare in una stanza adiacente come se vi si trovasse (il giocatore sceglie di preferenza una stanza che contiene dei **Mostri**).



#### INDIANA

Compagno Fedele: gli altri **Invitati Sorpresa** che si trovano nella stessa stanza ottengono +1 Forza.



#### CACCIATORE DI DEMONI

Equipaggiato: in caso di Fallimento di un attacco contro **Cacciatore di Demoni**, il giocatore attivo lancia 1 dado. In caso di **Successo**, il **Mostro** perde 1 **gettone Carne** supplementare.



#### KANSAS DJONZ

Il suo posto è in un museo: in caso di Fallimento di un attacco contro **Kansas Djonz**, il giocatore scarta una carta a sua scelta dalla sua mano.



#### PROF. BROWNIE

È dappertutto: alla fine del suo turno, Prof non lancia il dado ma passeggia in ogni caso.



#### ZIGMO

Troppo carino: **Zigmo** può essere attaccato solo se tutti gli altri **Invitati Sorpresa** sono morti.



#### RED ANSOLL

Cacciatore: se fa una passeggiata, si dirige verso il **Mostro** più vicino.



#### SUMMER

Vendicatrice: **Summer** ottiene +1 Forza per ogni **Invitato a Sorpresa** morto.



#### SCULDER

Bella coppia: **Sculder** ha +1 Forza se **Mully** è viva nella **Casa**.



#### MULLY

Bella coppia: **Mully** ha +1 Forza se **Sculder** è vivo nella **Casa**.



#### RYPLEI

Clone: quando **Ryplei** muore per la prima volta, torna in vita con 1 solo **gettone Carne**.



#### SERGEANTE ROSCOP

Protettore: se **Roscop** si trova in una zona, dev'essere attaccato in priorità.



#### SELENA

Tenace: una volta per attacco, **Selena** rilancia un **Fallimento**.



#### AGENTE MS

Ti sei perso qualcosa?: ignora lo **Studiante** con meno ferite.



#### PADRE MERYN

Ultima Unzione: ignora lo **Studiante** con più ferite.



#### MEATCHETE

Muscoloso: **Meatchete** ha un bonus di +1 Forza.

## FINE DELLA PARTITA

La partita termina in questi 2 casi:

- Tutti i **Mostri** di uno stesso giocatore sono morti. Sconfitta!
- Tutti gli **Invitati Sorpresa** sono morti. Vittoria!

## ECATOMBE NOW

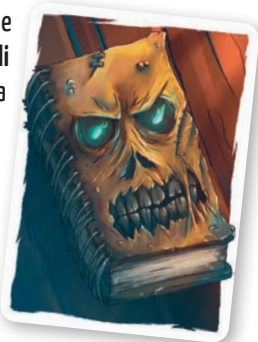
## STORIA

Accade che gli astri si allineino, che un esperimento finisca male, che qualcuno si trovi nel posto sbagliato nel momento sbagliato. Ma quando il Necronomicon fa parte dell'equazione, tutto il karma negativo si riunisce come i pezzi di un puzzle: i mostri si attaccano fra di loro, i cadaveri degli studenti e degli invitati si rialzano, i glifi si attivano, la foresta diventa più opprimente che mai... Tutti gli orrori che hai potuto vivere o creare si manifestano contemporaneamente. Cari mostri, il giorno tanto atteso è arrivato... quello dell'ecatombe!

Questa sceneggiatura riprende una parte delle regole speciali spiegate precedentemente nelle altre sceneggiature. Consigliamo, quindi, di aver giocato tutte le sceneggiature prima di cominciare quest'ultima. Inoltre, una partita con questa sceneggiatura è più lunga di una partita normale.

## PREPARAZIONE

- Dopo aver rimosso le **carte Oggetto** che non corrispondono alle famiglie giocate e le **carte Personaggio** che rappresentano gli **Studenti**, mescola tutte le carte con la **carta Necronomicon**. Separa le carte in 5 pile, poi mescola una **carta Studente** in ogni pila. Poi, posiziona le 5 pile una sull'altra per costituire un solo mazzo.
- Non preparare il mazzo **Eventi notturni**.
- Posiziona a faccia in giù **2 gettoni Foresta** su ogni zona esterna del tabellone.
- Posiziona **1 gettone Glifo** in ogni stanza, come indicato qui sotto:



WC



Bagno



Cucina



Camera



Salone

- Posiziona un certo numero di **gettoni Carne** su ogni carta **Mostro** (puoi usare i **gettoni Tripla Carne**, che valgono 3 **gettoni Carne**, forniti con questa sceneggiatura).



x4 Gettoni Carne (Padre)



x5 Gettoni Carne (Madre)



x3 Gettoni Carne (Figlio)

- Ogni giocatore posiziona il suo **segnalino Pasto Favorito** sulla casella "0:00". Non posizionare il **gettone Luna piena**.

Il resto della preparazione è identico alla preparazione con le regole base.

## REGOLE SPECIALI

Si applicano le regole speciali seguenti, che provengono dalle sceneggiature precedenti:

**ESPLORARE LA FORESTA** | VEDI PAGINA 6.

**UTILIZZARE 1 GETTONE FORESTA** | VEDI PAGINA 6.

**ATTIVAZIONE DEI GLIFI** | VEDI PAGINA 7.

**ATTACCARE UN ALTRO MOSTRO** | VEDI PAGINA 9.

**LE VITTIME CONTRATTACCANO** | VEDI PAGINA 9.


**RIANIMAZIONE DELLE VITTIME** | VEDI PAGINA 10.

**VITTIME MORTE VIVENTI** | VEDI PAGINA 10.

**PRESSIONE DEI MORTI VIVENTI** | VEDI PAGINA 10.

## NUOVE REGOLE SPECIALI

### PERDITA DELL'ULTIMO GETTONE CARNE:

Quando un **Mostro** perde l'ultimo **gettone Carne**  posto sulla sua carta, tutti gli altri giocatori avanzano i loro **segnalini Pasto Favorito** di 1 casella sul conta turni. Il **Mostro** continua a giocare normalmente.

### LA POTENZA DEL NECRONOMICON:

Dopo che tutti i giocatori hanno giocato il loro turno, il giocatore che possiede la **carta Necronomicon** deve mostrarla.

Avanza il suo **segnalino Pasto Favorito**  di 1 casella sul conta turni, poi rimette la carta nella sua mano.

### MAZZO DI ISPEZIONE VUOTO:

Quando il mazzo è vuoto, il giocatore che possiede il **Necronomicon** lo posiziona nella pila degli scarti e quest'ultima viene mescolata per costituire un nuovo mazzo.

### AVANZAMENTO DEI SEGNALINI PASTO FAVORITO:

Alcune azioni permettono di ottenere altri effetti: la maggior parte permette di avanzare il proprio **segnalino Pasto Favorito**  sul conta turni.

La lista degli effetti è indicata di seguito:

**Un Mostro attacca una Vittima**

Il **giocatore** prende una quantità di **gettoni Carne** pari alle ferite inflitte, come nelle regole base.

**Un giocatore possiede 6 o più gettoni Carne**

Il **giocatore** rimette subito nella riserva **6 gettoni Carne** e avanza il suo **segnalino Pasto Favorito** di 1 casella sul conta turni.

**Una Vittima muore**

Il **giocatore** che ha assestato il **Colpo Fatale** avanza il suo **segnalino Pasto Favorito** di 1 casella sul conta turni. Non ottiene il **gettone Osso** se la **Vittima** è uno **Studiante**.

**Un Invitato muore**

I **giocatori** che hanno previsto nell'ordine corretto il momento della morte dell'**Invitato** non prendono un **gettone Cervello** ma avanzano il loro **segnalino Pasto Favorito** di 1 casella sul conta turni.

**Un Morto Vivente muore**

Il **giocatore** che l'ha ucciso avanza il suo **segnalino Pasto Favorito** di 1 casella sul conta turni.

**Un giocatore possiede 3 o più gettoni Foresta**

Il **giocatore** scarta subito **3 gettoni Foresta** e avanza il suo **segnalino Pasto Favorito** di 1 casella sul conta turni.

**Un giocatore possiede 4 o più Porte**

Il **giocatore** scarta subito **4 Porte** e avanza il suo **segnalino Pasto Favorito** di 1 casella sul conta turni.

## FINE DELLA PARTITA

Quando il **segnalino Pasto Favorito** di un giocatore raggiunge la casella "8:00" sul conta turni, la partita termina. Finisci il giro del tavolo in corso. Il **giocatore** il cui **segnalino** raggiunge la casella "8:00" vince la partita.

Se diversi giocatori arrivano alla casella "8:00" in questo turno, vince colui che possiede la maggior quantità di **gettoni Carne**.

Il **giocatore** vince la partita, scopre tutta la verità sulla vita dei mostri e accede a nuovi poteri cosmici.



# MONSTER SLAUGHTER



ankama