



BOARD GAME  
BOX

# MONSTER SLAUGHTER

REGELWERK

## IN EINER HÜTTE IM TIEFSTEN WALD ...

Eure Monster finden tief im Wald verborgen eine Hütte, wo eine Gruppe junger saftiger Studenten das Wochenende verbringt. Wer mit seiner Monsterfamilie das größte Gemetzel veranstaltet, wird zum „Schlächter der Nacht“ ernannt.

Nur ein Wort der Warnung! Eure Opfer werden sich nicht einfach kampflös ergeben!

Ein weiterer Aspekt: Monster, die etwas auf sich halten, schlachten sich nicht gegenseitig ab. Falls ihr aber trotzdem Lust darauf habt, könnt ihr den unglückseligen Opfern mit unterschiedlichen Objekten unter die Arme greifen, um eure Gegenspieler aufzuhalten und die Filetstückchen selbst abzugreifen ...

### ZIEL DES SPIELS

Jeder Spieler bekommt eine Monsterfamilie, mit der er in die Hütte eindringt, um dort die Opfer zu massakrieren und Punkte einzustreichen. Wer mit seinen Monstern am meisten Angst und Schrecken verbreitet und das größte Blutbad anrichtet, gewinnt die Partie!

# INHALT



- 7 Monsterfamilien bestehend aus:
  - 3 Spielfiguren (Vater, Mutter, Kind)
  - zugehörige Charakterkarten



- 5 Gäste
  - 5 Spielfiguren
  - zugehörige Charakterkarten



- 5 Überraschungsgäste
  - 5 Spielfiguren
  - zugehörige Charakterkarten



- 65 Spielkarten
  - 37 Objektkarten
  - 3 Fallenkarten
  - 12 Aktionskarten
  - 13 Karten für nächtliche Ereignisse



- 1 Hütte zum Aufstellen, 4 Innenwände und 4 Gartenplatten



- Marken und Münzen
  - 1 Vollmond-Mark | für den zeitlichen Ablauf
  - 50 Opfer-Mark | zum Erstellen der Nekrologie-Ordnung (5 pro Opfer)
  - 10 Verletzungs-Mark | zum Mitzählen der Opfer
  - 46 Fleisch-Münzen | zum Anzeigen von Verletzungen
  - 20 dreifache Fleisch-Münzen | zum Anzeigen von Verletzungen
  - 34 Hirn-Münzen | für die Vorhersagen der Nekrologie-Ordnung
  - 5 Ziel-Mark | zum Anzeigen der Favoriten
  - 5 Ziel-Münzen | zum Anzeigen der verschlungenen Favoriten
  - 5 Knochen-Münzen | zum Anzeigen tödlicher Aktionen
  - 24 Szenario-Münzen und -Marken | siehe Szenarien



- Erweiterung: **Unterschlupf im Garten**
  - 1 Unterschlupf im Garten zum Aufstellen
  - 1 Gartenplatte
  - 5 Objektkarten
  - 1 Nächtliche Ereigniskarte



- 9 Türen und 5 Blockaden



- 5 Konterwürfel



- 5 Aktionswürfel



- 8 Farbwürfel | für die Lebenspunkte

# INHALT



# VORBEREITUNGEN

## I. AUFBAU DER HÜTTE

Klappt die Gartenplatten auf und legt sie rund um die aufgestellte Hütte. Schiebt die Innenwände an den vorgesehenen Positionen ein. Die Türen schiebt ihr in die dafür vorgesehenen Aussparungen in den Wänden. — 1

## II. EINLADEN DER GÄSTE

Ladet die 5 Partygäste ein. | siehe Abschnitt Gästeliste auf Seite 19  
Die Charakterkarten der Gäste werden offen neben das Spielbrett gelegt, damit jeder sie sehen kann. Dann werden die Opfer-Marken der Gäste auf 5 der 8 Gast-Felder neben der Verletzungsspur gelegt, sodass die Farbwürfel auf dem Brett sichtbar sind. Setzt auf der Verletzungsspur die Farbwürfel der einzelnen Gäste auf die entsprechenden Ausgangsfelder ihrer Lebensleiste. Stellt die Spielfiguren der Gäste auf die entsprechenden Marken. — 2

Die 5 Knochen-Münzen platziert ihr auf der Verletzungsspur auf dem entsprechenden Feld. — 3  
Außerdem bekommt jeder Spieler 5 Opfer-Marken (die den geladenen Gästen entsprechen) sowie eine Ziel-Münze.

## III. EINBRUCH DER NACHT

Legt die Nächtliche Ereigniskarte „Klopf, klopf!“ beiseite.

Mischt dann die 7 Nächtlichen Ereigniskarten. Legt den Kartenstapel auf das Feld für die nächtlichen Ereignisse auf dem Spielbrett. Schiebt die Nächtliche Ereigniskarte „Klopf, klopf!“ unter die obersten drei Karten des Stapels für Nächtliche Ereignisse. — 4

| Hinweis: Fürs erste Spiel empfehlen wir euch, noch ohne Überraschungsgäste zu spielen. Die Party-Breaker solltet ihr euch fürs zweite Spiel aufheben

| Fügt die Karte „Klopf, klopf!“ nicht zum Stapel mit den Nächtlichen Ereignissen hinzu, wenn ihr ohne Überraschungsgäste spielt. Ersetzt sie in dem Fall einfach durch eine beliebige andere Nächtliche Ereigniskarte.

Legt anschließend die Vollmond-Markie auf den Kartenstapel mit den Nächtlichen Ereignissen. — 5  
Legt außerdem die Fleisch- und Hirn-Münzen neben dem Brett als Reserve bereit. — 6

## IV. AUSWAHL DER MONSTERFAMILIE

Jeder Spieler sucht sich eine Monsterfamilie aus. Im Anschluss bekommt er die zugehörigen Spielfiguren und Charakterkarten, die er offen vor sich hinlegt. — 7

| siehe Kleines Horrormuseum auf Seite 18

## V. AUFBAU DER KARTENSTAPEL

Nimmt die Objektkarten, die euch im Spiel gegen die gewählten Monsterfamilien Boni geben, fügt 3 Fallenkarten hinzu und wählt zufällig 7 Aktionskarten aus. Fügt die oben genannten Objektkarten hinzu und mischt alle Karten miteinander. Wenn ihr noch mehr Pfeffer in die Partie bringen wollt, könnt ihr auch 5 Karten mit neutralen Objekten hinzufügen. | siehe Seite 16

## VI. VORBEREITUNG DER RÄUME

Legt die übrigen Karten in den Zimmern der Hütte verdeckt auf die dafür vorgesehenen Felder des Spielbretts.

Die Karten müssen folgendermaßen verteilt sein: — 8

Zahl der Karten pro Zimmer

Anzahl der Spieler	2	3	4	5
<b>Zimmer</b>				
1 Wohnzimmer	8	9	10	11
2 Schlafzimmer	6	7	8	9
3 Küche	4	5	6	7
4 Badezimmer	2	3	4	5
5 WC	0	1	2	3

| Wichtig: Wenn ihr Neutrale Objektkarten verwendet, müsst ihr zum Stapel eines jeden Zimmers eine Karte hinzufügen.



Wie wir alle wissen, fliehen die Opfer in den Horrorfilmen dummerweise immer in alle Richtungen.

Legt nach dem Zufallsprinzip 5 Gästekarten verdeckt oben auf die Stapel der unterschiedlichen Zimmer.

## VII. OPFER UND FAVORITEN

Legt mithilfe eurer Opfer-Marken eure geheime Nekrologie-Ordnung fest. Reiht die Karten dann verdeckt von links nach rechts vor euch auf. **9**

Legt als Nächstes eine Ziel-Marke auf euren Favoriten. Ihr müsst versuchen, dieses Zielopfer mit einer tödlichen Aktion zur Strecke zu bringen.



## VIII. STARTSPIELER

Wenn alle Spieler ihre Familien ausgesucht haben, wird nach dem Zufallsprinzip der Startspieler ermittelt.

| Hinweis: Falls ihr mit der Erweiterung *Unterschlupf im Garten* spielt, findet ihr auf Seite 21 weitere Anweisungen zur Spielaufstellung.

## SPIELABLAUF

Die Runden werden im Uhrzeigersinn ausgespielt. In jeder Runde dürfen die Spieler eines ihrer drei Monster aktivieren. Die Monster beginnen in der ersten Runde in einem der vier Außenbereiche.

### 1. RUNDE

Der erste Spieler macht mit einem seiner 3 Monster den ersten Zug. Dazu dreht er die zugehörige Charakterkarte um, damit die anderen Spieler sie sehen können. Dann stellt er die entsprechende Figur auf einen der vier Außenbereiche und führt seine Aktionen aus. | Siehe Aktionen auf Seite 8 Am Ende seines Zuges legt er die Monsterkarte verdeckt ab.



Dann ist der Spieler zu seiner Linken an der Reihe. Auf diese Weise geht es weiter, bis alle Spieler mit ihrem ersten Monster an der Reihe waren.

## MITTERNACHT: 1. NÄCHTLICHES EREIGNIS

Wenn alle Teilnehmer mit ihrem Monster am Zug waren, legt der erste Spieler die Vollmond-Marke auf die entsprechende Position des Rundenzählers. **10** Dann deckt er das erste nächtliche Ereignis auf.

Vollmond-Marke



Nächtliches Ereignis



Nachdem eine Karte vom Stapel der Nächtlichen Ereignisse gezogen wurde, liest der erste Spieler sie laut vor. Anschließend legt er sie offen oben auf den Stapel, damit die anderen Spieler sie auch sehen können. (Beim nächsten Nächtlichen Ereignis wird sie durch die nächste Ereigniskarte ersetzt.)

Anschließend macht er einen Zug mit einem seiner beiden anderen Monster. Die zugehörige Charakterkarte dreht er am Ende seines Zuges wieder um.

Dann ist der Spieler zu seiner Linken an der Reihe. Auf diese Weise geht es weiter, bis alle Spieler mit ihrem zweiten Monster an der Reihe waren.

### 1 UHR IN DER NACHT: 2. NÄCHTLICHES EREIGNIS

Der erste Spieler legt die Vollmond-Marke auf die 1.00-Uhr-Position. Im Anschluss deckt er das zweite nächtliche Ereignis auf, welches das vorherige Ereignis ersetzt.



Danach macht der erste Spieler seinen Zug mit dem dritten Monster. Am Ende seines Zuges dreht er die zugehörige Karte wieder um (wie schon in den vorherigen Runden).

Dann ist der Spieler zu seiner Linken an der Reihe. Auf diese Weise geht es weiter, bis alle Spieler mit ihrem dritten Monster an der Reihe waren.

## ABLAUF AB 2 UHR IN DER NACHT

Um 2:00 Uhr nachts erwachen die Monster zu neuem Leben. Die Spieler reaktivieren dann ihre 3 Monsterkarten, indem sie diese wieder umdrehen.



Die Monster können ab sofort wieder alle ausgespielt werden. Die Charakterkarten werden am Ende eines jeden Zuges genau wie in den vorherigen Spielrunden (siehe oben) verdeckt abgelegt.

Zu Beginn dieser Runde schiebt der erste Spieler die Vollmond-Marke weiter. Außerdem dreht er die nächste Karte mit dem neuen nächtlichen Ereignis um, wie in den vorherigen Runden.

Im Anschluss läuft das Spiel genauso weiter wie oben beschrieben, bis zur letzten Runde um 8:00 Uhr morgens. Sollte um diese Zeit noch ein Opfer am Leben sein, gibt es eine Extrarunde, die nach denselben Regeln wie die Runde um 2:00 Uhr abläuft, mit einem frei wählbaren Monster.

## AKTIONEN ⚡

Ein Monster kann unter jeweils 6 unterschiedlichen Aktionen wählen: Position wechseln, nachsehen, Tür aufbrechen, Zimmer durchsuchen, Opfer erschrecken und angreifen.

### AKTIONSWÜRFEL

Für die meisten Aktionen braucht ihr die Aktionswürfel. | ✓

• Zum Wechsel der Position oder zum Nachsehen braucht ihr keine Aktionswürfel.

• Zum Aufbrechen von Türen braucht ihr einen erfolgreichen Versuch mit den Aktionswürfeln. | 1 🖐️

• Beim Durchsuchen von Zimmern, Erschrecken von Opfern oder Angreifen gilt: Je mehr erfolgreiche Versuche ihr mit den Aktionswürfeln landet, umso effektiver seid ihr. | 🖐️ +



✓ Erfolgreiche Versuche | ✗ Gescheiterte Versuche

**Hinweis:** In manchen Situationen können sich eure Monster Boni und damit Zusatzwürfel verdienen. Die 0 begrenzt liegt bei 5 Würfeln, die gleichzeitig verwendet werden dürfen.

## AUFBAU DER MONSTERKARTEN



Symbol der Monsterfamilie

Anzahl der Aktionen pro Runde

Anzahl der Würfel pro Aktion

Spezialfähigkeit  
| Siehe kleines  
Horror-Museum  
auf Seite 18



## AKTIONEN DER MONSTER

Jedem Monster stehen 2–3 Basisaktionen zur Verfügung, die durchaus auch identisch sein dürfen. | siehe unten



### DIE MONSTERKINDER SIND HYPERAKTIV.

- 3** Sie verfügen über:  
- 3 frei wählbare ⚡ Aktionen
- 2** Dazu verwenden sie:  
- 2 Aktionswürfel 📀 pro Aktion



### DIE MONSTERMÜTTER SIND TEUFELICH RAFFINIERT.

- 2** Sie verfügen über:  
- 2 frei wählbare ⚡ Aktionen
- 3** Dazu verwenden sie:  
- 3 Aktionswürfel 📀 pro Aktion



### DIE MONSTERVÄTER HABEN UNGEHEUERLICHE KRÄFTE.

- 2** Sie verfügen über:  
- 2 frei wählbare ⚡ Aktionen
- 4** Dazu verwenden sie:  
- 4 Aktionswürfel 📀 pro Aktion

Zusätzlich zu seinen grundlegenden Aktionen und Spezialfähigkeiten verfügt jedes Monster über die folgenden Möglichkeiten:

- 1 freier **Positionswechsel**
- so viele **zusätzliche Aktionen**, wie der aktive Spieler auf der Hand hat und einsetzen will
- Während seines Zuges darf der aktive Spieler alle Aktionen in beliebiger Reihenfolge ausführen.**

## BASISAKTIONEN

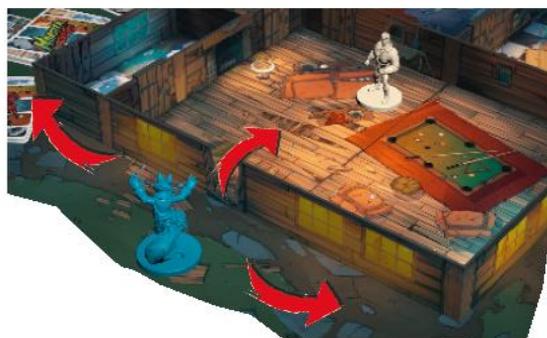
### 1. POSITIONSWECHSEL



Das Spiel umfasst 9 Bereiche: 4 Außenbereiche (1 auf jeder Seite der Hütte) und 5 Innenbereiche (diese entsprechen den Zimmern in der Hütte).

- Die Monster dürfen ein e ihrer Aktionen dazu einsetzen, in einen angrenzenden Bereich zu wechseln, wenn sie an der Reihe sind.
- Der Positionswechsel innerhalb der Hütte ist nur dann möglich, wenn die Tür zwischen zwei Bereichen aufgebrochen wurde und der Weg nicht durch eine Blockade versperrt ist.
- Zum Positionswechsel sind keine Aktionswürfel nötig. | Falls ihr mit der Erweiterung Unterschlupf im Gartenspielt, findet ihr auf Seite 21 weitere Informationen.

**Beispiel:** Ein Spieler entscheidet sich bei seinem ersten Zug, bei einer aufgebrochenen Tür zu starten. Der Spieler hat die Wahl, die Hütte zu betreten oder ein angrenzendes Feld im Umkreis der Hütte aufzusuchen.



## 2. NACHSEHEN

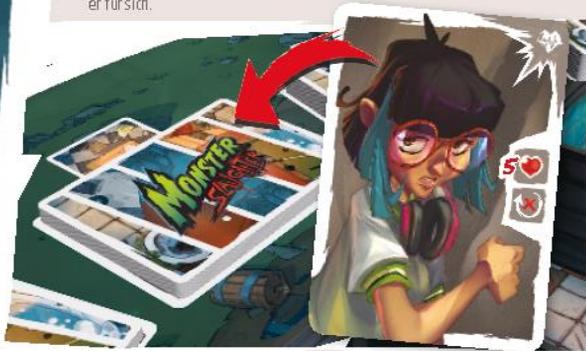


Es ist möglich, einen Blick in die Zimmer zu werfen.

- Hierfür muss sich das Monster entweder im Zimmer selbst oder in einem angrenzenden Bereich befinden (mit einer Tür, die in das betreffende Zimmer führt).
- Der Spieler nimmt die oberste Karte vom Stapel des betreffenden Zimmers und sieht sie sich an.
- Anschließend legt er sie verdeckt wieder zurück auf den Stapel, ohne dass die anderen Spieler sie sehen.
- Zum Nachsehen sind keine Aktionswürfel nötig.

**Beispiel:** Ein Spieler will im Wohnzimmer nachsehen.

- Er zieht die oberste Karte vom zugehörigen Stapel und sieht sie sich an. Er erkennt, dass sich Laika dort versteckt hält.
- Daraufhin legt er Laikas Charakterkarte wieder verdeckt auf den Stapel zurück, ohne dass die anderen Spieler erfahren, was auf der Karte steht. Die Information behält er für sich.



## 3. OPFER ERSCHRECKEN



Ob sie nun an Mauern kratzen, auf ihre Opfer zustürmen oder lautstark brüllen: Monster lieben es einfach, Leute zu erschrecken!

- Dazu muss das Opfer allerdings sichtbar sein. Außerdem muss sich das Monster im selben oder in einem angrenzenden Bereich befinden (ganz gleich, ob sich eine Tür zwischen den beiden Bereichen befindet oder nicht). Wenn ein Spieler ein sichtbares Opfer erschreckt, kann er dessen Position ändern oder das Opfer verstecken.

- Der Spieler nimmt sich die Zahl an Aktionswürfeln, die seinem Monster entspricht, und erschreckt sein Opfer.

- Der Spieler muss die Figur des Opfers versetzen. (Die Anzahl der erfolgreichen Versuche seines Monsters gibt das Maximum an Bereichen vor, um die der Spieler die Figur verschieben kann.)

- Das Opfer darf in jedem Bereich landen – außer dort, wo sich das Monster befindet, das ihm einen Schreck eingejagt hat. Ein erschrockenes Opfer kann Türen öffnen, aber keine Blockaden überwinden. Das Opfer muss die Türen, die noch ganz sind, wieder hinter sich schließen.

- Ein Opfer darf die Hütte nur dann verlassen, wenn es den Unterschlupf im Garten aufsucht. Es sei denn, das Opfer hat das immense Glück, das Massaker überlebt zu haben, oder ist bereits über den Jordan gegangen!

**Beispiel:** Ein Spieler will mit einem Monsterkind ein Opfer erschrecken. Das Monsterkind erreicht mit 2 Würfeln einen erfolgreichen Versuch. Der Spieler muss also eine Figur um eine Position verschieben. Der Spieler entscheidet sich, das Opfer im Wohnzimmer zu platzieren.



**Hinweis:** Befinden sich 2 Opfer oder mehr in einem visierten Bereich, muss sich der Spieler noch vor der Aktion auf ein Opfer festlegen, das er erschrecken will. Ein Spieler kann mit seinem Monster nur das Opfer erschrecken, auf das er sich festgelegt hat.

**Zur Erinnerung:** Befindet sich ein Gast oder Überraschungsgast allein in einem freien Bereich ohne Monster, versteckt er sich automatisch (selbst, wenn er kurz zuvor zum Gegenschlag angesetzt hat oder von einem Monster erschreckt wurde und auf der Flucht ist).

- Seine Charakterkarte kommt verdeckt auf den Stapel des betreffenden Zimmers. Befinden sich noch andere Karten in diesem Stapel, werden alle Karten miteinander gemischt.
- Die Spielfigur kommt zurück auf die Verletzungsspur. Versteckte Opfer bekommen keine Lebenspunkte zurück.

## 4. ZIMMER DURCHSUCHEN



Das Monster muss sich in dem zu durchsuchenden Zimmer befinden und die entsprechende Zahl an Aktionswürfeln verwenden. Bei jedem erfolgreichen Versuch darf der Spieler vom Stapel des Zimmers eine Karte ziehen.

- Der Spieler nimmt alle Aktions- oder Objektkarten auf die Hand, die er zieht.
- Zieht der Spieler beim Durchsuchen eines Zimmers eine Opferkarte, deckt er diese unverzüglich auf. Außerdem stellt er die zugehörige Spielfigur in das durchsuchte Zimmer. Ist der Spieler mit dem Durchsuchen noch nicht fertig, fährt er anschließend damit fort.
- Zieht ein Spieler beim Durchsuchen eines Zimmers eine Fallenkarte, sind die Angaben auf der Karte zu befolgen. | Siehe Seite 16

Die Karten müssen einzeln gezogen werden. Hat ein Spieler 7 Karten auf der Hand, darf er keine weitere Karte mehr aufnehmen. Die Zimmerdurchsuchung ist dann beendet.

**Beispiel:** Der Spieler entscheidet, mit dem Monster Vater seiner Familie das Wohnzimmer zu durchsuchen. Er nimmt sich 4 Würfel, mit denen er 3 erfolgreiche Versuche schafft.

1. Der Spieler zieht die erste Karte. Es handelt sich um eine Objektkarte. Er nimmt die Karte auf und zeigt sie den anderen Spielern nicht.
2. Anschließend zieht er die Charakterkarte Lailas. Diese Karte muss er den anderen Spielern zeigen. Anschließend stellt er Lailas Spielfigur ins Wohnzimmer.
3. Er zieht die letzte Karte. Es handelt sich um eine Aktionskarte. Auch diese Karte nimmt er auf, ohne sie den anderen Spielern zu zeigen.



1.



2.



3.



## 5. TÜR AUFBRECHEN



Monster wissen nicht, wie man richtig Türen öffnet – also brechen sie sie auf!

- Zum Aufbrechen muss sich das betreffende Monster im Bereich der Tür befinden, durch die es gehen will. Der Spieler nimmt sich dafür die entsprechende Zahl an Aktionswürfeln. Erzielt er mindestens 1 erfolgreichen Versuch, bricht sein Monster die Tür auf. Der Spieler behält die Tür. Sie zählt einen Punkt. | Siehe Abschnitt zum Punkte zählen auf Seite 14
- Sobald eine Tür aufgebrochen wurde, bleibt der Durchgang so lange offen, bis eine Blockade errichtet wurde. Zum Durchbrechen einer Blockade muss ein Spieler mit den Würfeln mindestens 2 erfolgreiche Versuche erreichen. Die Blockaden bringen am Ende des Spiels keine Punkte.

**Wichtig:** Immer, wenn eine Tür durchbrochen wurde, muss der Stapel des betreffenden Zimmers neu gemischt werden (falls sich darin Karten befinden).



**Beispiel:** Ein Spieler entscheidet sich, mit der Monster Mutter seiner Familie eine Tür aufzubrechen. Er nimmt sich dafür 3 Würfel. Erschafft bei einem erfolgreichen Versuch.

Die Tür bleibt damit vorerst intakt. Der Spieler entscheidet sich, sein Glück erneut zu versuchen. Er verwendet eine weitere Aktion, um die Tür aufzubrechen. Dieses Mal erzielt er 1 erfolgreichen Versuch, womit er den Durchbruch schafft.



**Hinweis:** Sind zu Beginn der Partie die Spielfiguren der Gäste noch nicht sichtbar und die Karten noch zu mischen, wird die oben auf dem Stapel befindliche Charakterkarte des Gastes mit dem Rest der Karten gemischt. So sind die Gäste schwerer aufzufinden!  
Schafft es der Spieler nicht, eine Tür aufzubrechen, werden die Karten nicht gemischt. (Mit anderen Worten: Die Gäste verstecken sich nicht, wenn das Monster nicht in den Raum kommt.)

**Hinweis:** Nicht immer ist genug Zeit da, um sich zu verstecken! Betritt ein Monster einen Raum, ohne die Tür aufzubrechen, können sich die Opfer nicht mehr verstecken. Der Stapel wird in diesem Fall also nicht neu gemischt.

## 6. ANGREIFEN



*Eine gute Gelegenheit, die kleinen neunklugen Nachtschwärmer niederzumetzeln!*

- Ein Monster kann die von ihm ins Visier genommenen Opfer angreifen, wenn sie sich nicht versteckt haben (sprich: wenn ihre Spielfiguren in der Hütte stehen). Das Monster und sein Opfer müssen sich dazu im selben Bereich befinden. Der Spieler nimmt sich für den Angriff die entsprechende Zahl an Aktionswürfeln.
- Greift der aktive Spieler ein Opfer an, können die anderen Spieler eingreifen und dem Opfer helfen. | siehe Abschnitt unten zum Gegenschlag
- Auch die Opfer verfügen über individuelle Spezialfähigkeiten. | siehe Liste der Gäste auf den Seiten 19-20

## GEGENSCHLAG

*Der aktive Spieler muss vor seinem Wurf die Mitspieler fragen, ob jemand das Opfer verteidigen möchte.*

- Will ein Spieler verhindern, dass ein Opfer stirbt, kann er ihm eine Objektkarte geben und stellvertretend für das Opfer die Angriffe des aktiven Spielers abwehren.
- Die Spieler dürfen sich miteinander beraten, bevor sie zum Gegenschlag ansetzen.
- Will ein Spieler ein Opfer verteidigen, braucht er dafür eine Objektkarte. Diese Karten können beim Durchsuchen von Zimmern gefunden werden.
- Jedes Objekt darf nur einmal verwendet werden. Anschließend wird die entsprechende Karte abgelegt.
- Je nach Objektkarte bekommt der betreffende Spieler zusätzlich zu den Spezialfähigkeiten des Opfers 1, 2 oder 3 Konterwürfel.
- Die Mehrzahl der Objektkarten ermöglicht außerdem bei bestimmten Monsterarten den Einsatz eines Zusatzwürfels. Der betreffende Wert ist rechts unten auf der Objektkarte zu lesen. | Eine Liste der Objekte und Bonuseffekte findet ihr auf Seite 17.

**Beispiel:** Diese Karte erlaubt es dem Spieler, 2 Konterwürfel gegen ein beliebiges Monster (1) und 3 Konterwürfel gegen Werwölfe (2) einzusetzen.



- Wollen mehrere Spieler ein Opfer verteidigen, müssen sie sich gegenseitig die Karten zeigen, die sie ausspielen möchten. (Der aktive Spieler darf diese Karten allerdings nicht sehen.) Anschließend einigen sie sich auf eine Karte.
- Sollten sie zu keiner Einigung gelangen, wird keine Karte ausgespielt. Das Opfer bekommt dann keine Unterstützung, und der Angriff beginnt.
- Die Spieler nehmen ihre nicht gespielten Karten wieder auf die Hand.

**Zur Erinnerung:** Kommt keiner der Spieler dem Opfer zu Hilfe, kann es sich nur mithilfe der eigenen Spezialfähigkeiten verteidigen. | siehe Gästeliste auf den Seiten 19-20

## AUSGANG DES KAMPFES

Der Angreifer nimmt sich die Monster-Aktionswürfel, sein Kontrahent bekommt die Konterwürfel. Jeder erfolgreiche Versuch mit den Konterwürfeln macht einen erfolgreichen Versuch mit den Monsterwürfeln wieder zunichte.

AM ENDE WIRD ABGERECHNET.

1. Hat das Monster mehr erfolgreiche Versuche auf dem Konto, trägt das Opfer Verletzungen davon. Die Differenz zwischen den erfolgreichen Versuchen des Monsters und des Opfers wird von den Lebenspunkten des Opfers abgezogen. Der Farbwürfel des Opfers wird auf der Verletzungsspur um die entsprechende Punktzahl nach unten gesetzt. (Für jede Verletzung verliert das Opfer einen Lebenspunkt.) Das Monster gewinnt so viele Fleisch-Münzen, wie es dem Opfer Verletzungen zugefügt hat.



Verletzungsspur

**Beispiel:** Ein Spieler entschließt sich dazu, mit dem Monstervater seiner Werwolf-Familie Bob anzugreifen.

1. Es gibt nur einen Spieler, der Bob verteidigen will. Er spielt die Karte mit der Silbertröphäe aus.
- 2-3. Der Angreifer bekommt 4 Würfel. Der Mitspieler, der Bob verteidigen will, erhält 2+1 Würfel. (Die Objektkarte zeigt, dass er gegen Werwölfe einen zusätzlichen Würfel bekommt.) Die Spieler führen ihre Würfel aus. Der Angreifer erzielt 3 erfolgreiche Versuche, sein Kontrahent nur einen.
4. Unter dem Strich bleiben also 2 erfolgreiche Versuche des Angreifers. Bob verliert damit 2 Lebenspunkte, und der Monstervater erhält 2 Fleisch-Münzen.



2. Erzielt ein Opfer mehr erfolgreiche Versuche als das Monster, verreibt es das Monster. Befindet sich das Monster auf der Toilette (das kleinste Zimmer der Hütte), wird es ins Wohnzimmer getrieben. Bei allen anderen Zimmern wird das Monster komplett aus der Hütte vertrieben. | Falls ihr mit der Erweiterung Unterschlupf im Garten spielt, findet ihr auf Seite 21 weitere Informationen.

Ist die Tür verschlossen, durchbricht sie das Monster auf dem Weg nach draußen. Punkte gibt es dafür aber nicht. Die Tür wird in dem Fall einfach beiseitegelegt.

**Achtung!** Falls ein Opfer ein Monster verreibt und anschließend in einem Zimmer ohne Monster steht, kann sich das Opfer sofort verstecken. Dasselbe gilt für die anderen Opfer, die sich im selben Zimmer befinden. Die Spielfigur kommt zurück auf die Verletzungsspur, die Charakterkarte auf den Stapel des betreffenden Zimmers. Der Stapel wird nochmals durchgemischt, falls er mehrere Karten enthält.

**Beispiel:** Ein Spieler greift ein Opfer an, das sich zur Wehr setzt und den Kampf gewinnt.

- Der Angreifer befindet sich im Wohnzimmer, und die Tür nach außen ist intakt.
- Das Monster wird also durch diese Tür aus der Hütte vertrieben. Es bricht dabei die Tür auf, die einfach aus dem Spiel entfernt und in die Schachtel gelegt wird.

3. Bei gleich vielen erfolgreichen Versuchen wird keine Aktion ausgeführt.

4. Unabhängig vom Ausgang kann der Spieler nach dem Kampf jederzeit aufhören und auf alle weiteren verfügbaren Aktionen verzichten.

5. Verliert ein Opfer seinen letzten Lebenspunkt, stirbt der/die Betreffende, und die Leiche wird ausgeplündert. Die Spielfigur wird vom Brett genommen und zusammen mit der Charakterkarte, der Verletzungs-Markierung und dem entsprechenden Farbwürfel zurück in die Schachtel gelegt. | siehe Abschnitt zum Tod eines Opfers auf Seite 13



## TOD EINES OPFERS



Immer, wenn ein Opfer stirbt, wird seine Leiche ausgeplündert.

### AUSPLÜNDERN VON LEICHEN

Das Plündern beinhaltet die folgenden Schritte:

1



#### VERLETZUNGEN

Der Spieler, der mit seinem Monster die tödliche Aktion ausgeführt hat, wird belohnt. Er bekommt dafür Fleisch-Münzen in Höhe der Lebenspunkte, die das Opfer vor dem Angriff noch hatte.

2



#### TÖDLICHE AKTION

Der Spieler bekommt zusätzlich eine Knochen-Münze, wenn er mit einem seiner Monster eine tödliche Aktion erzielt hat. Für umgebrachte Überraschungsgäste gibt es keine Knochen-Münzen.

3



#### NEKROLOGIE-ORDNUNG

Wenn es sich beim Opfer um einen Gast handelt, drehen alle Spieler die Opfer-Marke des getöteten Gastes um. Alle Spieler, die in der Nekrologie-Ordnung mit ihrer Vorhersage richtig lagen, erhalten eine Hirn-Münze. Bei Überraschungsgästen werden keine Punkte für die Nekrologie-Ordnung vergeben.

4



#### FAVORIT

Wer das Opfer der Favorit des Monsters, das für die tödliche Aktion gesorgt hat, bekommt der betreffende Spieler ebenfalls eine Ziel-Münze.

**Beispiel:** Ein Spieler hat gerade Bob zur Strecke gebracht und für den Angriff die entsprechende Anzahl an Fleisch-Münzen eingestrichen. Bob ist der erste Tote unter den Gästen.

- Das betreffende Monster bekommt zunächst einmal eine Knochen-Münze für die tödliche Aktion.
- Anschließend drehen alle Spieler Bobs Marke in ihrer Nekrologie-Ordnung für die Mitspieler gut sichtbar auf. In unserem Beispiel befindet sich Bob an Platz 2 der Nekrologie-Ordnung. Der Spieler bekommt also für Bob keine Hirn-Münze.
- Die Vorhersage eines anderen Mitspielers war allerdings korrekt: Bei ihm steht Bob an erster Stelle der Nekrologie-Ordnung. Dieser Spieler bekommt eine Hirn-Münze.
- Der Spieler mit der tödlichen Aktion erhält eine Ziel-Münze, wenn Bob sein Favorit war.

1.



2.



3.



4.



### TOD DES FÜNFTEN GASTES

Am Ende des Spiels werden die letzten Münzen verteilt. SOLANGE noch Überraschungsgäste da sind, geht die mörderische Party weiter – bis zum bitteren Ende.

## ENDE DER PARTIE

Das Spiel kann auf zweierlei Arten zu Ende gehen:

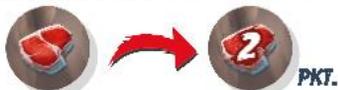
- Es sind nur noch Monster übrig. Nur keine Gnade! Die ganzen leckeren Opfer sind einzig und allein dazu da, von euch verschlungen zu werden!
- Es ist acht Uhr morgens und sämtliche Spieler haben alle Aktionen ihres letzten Monsters ausgeschöpft. Die Sonne geht auf, und es wird Zeit, zu verschwinden ...

## ... ABRECHNUNG

Unabhängig vom Ausgang des Spiels zählt jede Monsterfamilie ihre gesammelten Münzen.

Die Punkte werden folgendermaßen vergeben:

**VERLETZUNGEN** | BEI JEDER VERLETZUNG VERLIERT EIN OPFER ETWAS FLEISCH – SEHR ZUR FREUDE DER HUNGRIGEN MONSTER. | 2 PUNKTE PRO FLEISCH-MÜNZE



**TÖDLICHE AKTIONEN** | DIE MONSTER ERHALTEN FÜR JEDE TÖDLICHE AKTION AN EINEM OPFER EINEN BONUS VON EINER KNOCHEN-MÜNZE! | 2 PUNKTE PRO KNOCHEN-MÜNZE



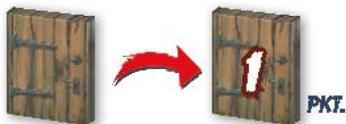
**NEKROLOGIE-ORDNUNG** | DIE GÄSTE WERDEN IN EINER BESTIMMTEN REIHENFOLGE NIEDERGEMETZELT. DIE SPIELER ERHALTEN PUNKTE, WENN SIE DIESE REIHENFOLGE IN IHRER NEKROLOGIE-ORDNUNG RICHTIG VORHERSEHEN. SELBST, WENN EIN SPIELER MIT SEINEM MONSTER KEINE TÖDLICHE AKTION LANDET, BEKOMMT ER PRO RICHTIGER VORHERSAGE EINE HIRN-MÜNZE. | 3 PUNKTE PRO HIRN-MÜNZE



**FAVORITEN** | ÜBER GESCHMACK LÄSST SICH BEKANNTLICH STREITEN. BRINGT EINE MONSTERFAMILIE IHREN FAVORITEN MIT EINER TÖDLICHEN AKTION ZUR STRECKE, VERLEIBT SIE SICH DAS OPFER EIN! | 5 PUNKTE PRO ZIELMÜNZE



**TÜREN** | ACHTUNG: TÜREN SIND NICHT ESSBAR! DAFÜR MACHT ES UM SO MEHR SPASS, SIE AUFZUBRECHEN – GANZ DAVON ABGESEHEN, DASS DAS AUCH PUNKTE BRINGT! | 1 PUNKT PRO TÜR



**Hinweis:** Das Durchbrechen von Blochaden ist zwar genauso lustig. Punkte gibt es dafür aber nicht!

## GLEICHSTAND

1. Bei einem Gleichstand fällt die Entscheidung auf Grundlage der Münzen in den einzelnen Kategorien:

 • Der Spieler mit den meisten **Hirn-Münzen** gewinnt.  
Warum das denn? Schließlich ist er mit seiner Nekrologie-Ordnung der Wahrheit am nächsten gekommen.

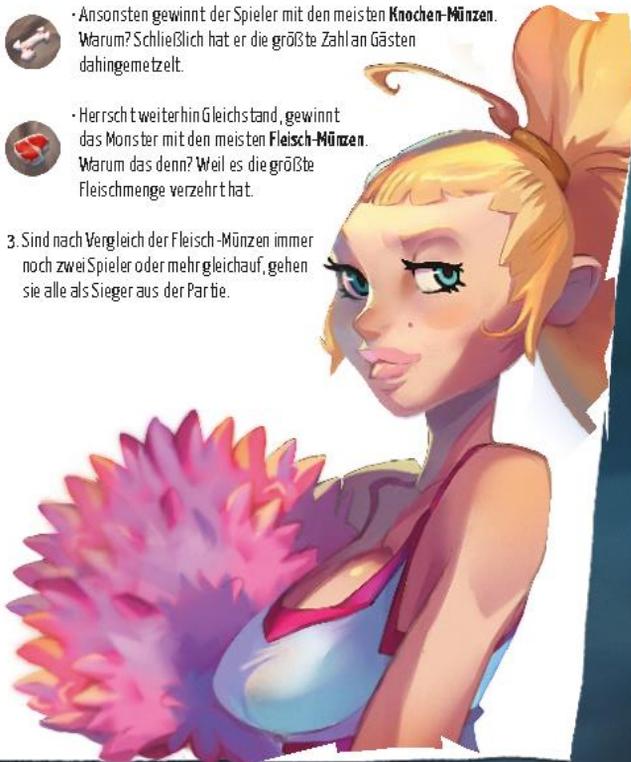
2. Sollte auch nach diesem Vergleich noch Gleichstand herrschen, sind nacheinander die folgenden Punkte zu prüfen:

 • War von zwei Spielern mit Gleichstand einer bei seinem Favoriten mit einer tödlichen Aktion erfolgreich und der andere nicht, gewinnt dieser Spieler die Partie, weil sein Monster **seinen Favoriten erwischt** hat.

 • Ansonsten gewinnt der Spieler mit den meisten **Knochen-Münzen**.  
Warum? Schließlich hat er die größte Zahl an Gästen dahingemetzelt.

 • Herrscht weiterhin Gleichstand, gewinnt das Monster mit den meisten **Fleisch-Münzen**.  
Warum das denn? Weil es die größte Fleischmenge verzehrt hat.

3. Sind nach Vergleich der Fleisch-Münzen immer noch zwei Spieler oder mehr gleichauf, gehen sie alle als Sieger aus der Partie.



# KARTEN

KARTEN	KATEGORIE	ANWENDUNG	ERKLÄRUNG
	Nächtliches Ereignis	Zu Beginn einer Spielrunde, ab der zweiten Spielrunde	Erst, wenn alle Spieler ihr erstes Monster ausgespielt haben, kommt es zum ersten Nächtlichen Ereignis. Es tritt also erst in der zweiten Spielrunde in Kraft. Danach wird in jeder Spielrunde ein neues nächtliches Ereignis gezogen.   siehe Abschnitt zu den Nächtlichen Ereignissen auf Seite 16
	Aktion	Durch den aktiven Spieler während seines Zuges	Die Spieler dürfen bei ihrem Zug so viele Aktionskarten wie gewünscht einsetzen.   Die Besonderheiten dieser Karten sind auf Seite 16 genauer beschrieben
	Falle	Wie auf der Karte beschrieben	Die Fallen müssen genau wie die Opfer sofort aufgedeckt werden, wenn sie gezogen wurden.   siehe Fallen auf Seite 16
	Objekt	Durch einen anderen Spieler, während der aktive Spieler am Zug ist	Die Objekte stellen für die Opfer eine echte Überlebenschance dar. Manche Objekte ermöglichen es ihrem Besitzer, eine bestimmte Anzahl an Konterwürfeln einzusetzen (siehe Wert unten links auf der Karte). Andere wiederum erlauben den Einsatz eines Zusatzwürfels gegen bestimmte Monsterfamilien (Wert unten rechts) etc.   siehe Objekt Karten auf Seite 16
	Gast und Überraschungsgast	Sofort	Alle Gäste oder Überraschungsgäste müssen aufgedeckt sein, während sich die zugehörige Figur in dem Zimmer befindet, das durchsucht wird.

# KARTENÜBERSICHT



## NÄCHTLICHE EREIGNISSE

**Zur Erinnerung:** Erst wenn alle Spieler ihr erstes Monster ausgespielt haben, kommt es zum ersten Nächtlichen Ereignis. Es tritt also erst in der zweiten Spielrunde in Kraft. Danach wird in jeder Spielrunde ein neues Nächtliches Ereignis gezogen.



## AKTIONSKARTEN, FALLEN UND OBJEKTE

Jeder Spieler darf maximal 7 Karten (Objekte oder Aktionskarten) auf der Hand haben. Ab dieser Obergrenze darf er keine weitere Karte mehr ziehen.

**Zur Erinnerung:** Die Aktionskarten und Fallen werden mit den Objektkarten gemischt und bei der Vorbereitung auf die entsprechenden Zimmer verteilt. Mit anderen Worten: Es werden nicht alle Karten verwendet, und die Spieler wissen nie genau, wie viele Karten sich in der Hütte befinden.



## AKTIONSKARTEN

Zusätzlich zu den Basisaktionen und Spezialfähigkeiten eines Monsters kann der aktive Spieler so viele Aktionskarten aus seiner Hand ausspielen, wie er will.

## FALLEN



Die Fallen müssen genau wie die Opfer sofort aufgedeckt werden, wenn sie gezogen wurden.

## OBJEKTE

Die Mehrzahl der Objekte erlaubt es dem Opfer, in Kombination mit seinen Spezialfähigkeiten gegen bestimmte Monsterfamilien einen Zusatzwürfel einzusetzen – bis zu einem Maximum von 5 Würfeln.

Die neutralen Objekte bringen keine Boni gegen einzelne Monsterfamilien. Sie können aber Spezialeffekte auslösen.

## NEUTRALE OBJEKTE | Kein Zusatzbonus in Abhängigkeit von der Monsterfamilie



### Erste-Hilfe-Kasten

| Versorgung eines Opfers:  
+2 Lebenspunkte bis zur vollständigen  
Regeneration der Lebenspunkte



### Bodenfräse

| +2 Würfel



### Druckluftnagel

| +3 Würfel



### Doppelgrabegabel

| +3 Kartenwürfel, wenn sich  
2 Opfer im selben Bereich  
befinden, andernfalls +1 Würfel



### Trummsäge

| +4 Würfel, wenn sich 2 Opfer  
im selben Bereich befinden,  
andernfalls +0 Würfel



### Leuchtpistole

| Die Leuchtpistole dient dazu,  
Verstärkung zu rufen! Die Spieler  
wählen nach dem Zufallsprinzip einen  
Überraschungsgast und stellen die  
zugehörige Figur ins Wohnzimmer.



### Scheinwerfer

| +2 Würfel. Wenn das Opfer überlebt,  
blendet es mit dem Scheinwerfer vorübergehend  
das Monster. Das Opfer nutzt die  
Gelegenheit, um sich flugs zu  
verstecken. Seine Charakterkarte kommt  
heimlich oben auf den Stapel eines der  
Zimmer in der Hütte.

## BONI | gegen verschiedene Monsterfamilien

### Boni gegen **ALIENS**

Ghettoblaster | +1 Würfel  
Plattenspieler | +1 Würfel  
Mini-Laserpistole | +2 Würfel  
Laserpistole | +2 Würfel  
Kanister mit  
toxischen Abfällen | +3 Würfel

### Boni gegen **GOLEMS**

Öllampe | +1 Würfel  
Fackel | +1 Würfel  
Spray | +2 Würfel  
Mistgabel | +2 Würfel  
Kettensäge | +3 Würfel

### Boni gegen **WERWÖLFE**

Stock mit Silbergriff | +1 Würfel  
Silberterrine | +1 Würfel  
Silbertrophäe | +2 Würfel  
Silberzeug | +2 Würfel  
Pistole mit Silberkugel | +3 Würfel

### Boni gegen **MUMIEN**

Feuerzeug | +1 Würfel  
Skarabäus-Amulett | +1 Würfel  
Ägyptisches Zepter | +2 Würfel  
Utensilien zum Einbalsamieren | +2 Würfel  
Dolch | +3 Würfel

### Boni gegen **PSYCHOPATHEN**

Lasso | +1 Würfel  
Zange | +1 Würfel  
Säure | +2 Würfel  
Betäubungsgewehr | +2 Würfel  
Kanister | +3 Würfel

### Boni gegen **VAMPIRE**

Knoblauch | +1 Würfel  
Billardqueue | +1 Würfel  
Kreuzifix | +2 Würfel  
Spiegel | +2 Würfel  
Armbrust und Pfahl | +3 Würfel

### Boni gegen **ZOMBIES**

Schallplatten | +1 Würfel  
Fernseher | +1 Würfel  
Baseballschläger | +2 Würfel  
Hackmesser | +2 Würfel  
Rasenmäher | +3 Würfel



# SPIELFIGUREN



## KLEINES HORRORMUSEUM

Jede Monsterfamilie verfügt über eine besondere Fähigkeit – in Abhängigkeit von den weiter oben beschriebenen Aktionen (Seiten 8–11).



Vergiss **Scottie** und teleportier dich ab sofort selbst! Brich mit Lichtgeschwindigkeit Türen auf! Die **Aliens** können pro Runde eine Tür aufbrechen, ohne dafür eine Aktion zu verbrauchen.

| 1 Zusatz-Aktion pro Runde zum Aufbrechen von Türen



Sie sind stark wie Herkules und hochgefährlich: Die **Golems** verfügen beim Angriff über einen Zusatzwürfel.

| +1 Aktionswürfel beim Angriff



Die pfeilschnellen und wilden **Werwölfe** haben in jedem Zug nicht nur einen, sondern gleich zwei freie Positionswechsel.

| 2 freie Positionswechsel anstelle von nur einem



Echte Gruselpakete mit Schauergarantie! Bei den **Mumien** gefriert einem das Blut in den Adern. Sie versetzen ihre Beute ohne großes Zutun in Angst und Schrecken!

| 1 Zusatz-Aktion pro Runde zum Erschrecken von Opfern



Die **Psychopathen** sind so furchterregend, dass es einem schon beim bloßen Blick eiskalt den Rücken herunterläuft ... Deckt ein Psychopath eines seiner bemitleidenswerten Opfer auf, fügt er ihm automatisch eine Verletzung zu. Das Opfer verliert dabei einen Lebenspunkt, während der Psychopath eine Fleisch-Münze gewinnt.

| Direkte Verletzungen bei gefundenen Opfern (-1 Lebenspunkt beim Opfer)



Die arglistigen **Vampire** sehen gestochen scharf und verfügen beim Durchsuchen eines Zimmers über einen zusätzlichen Aktionswürfel.

| +1 Aktionswürfel beim Durchsuchen



Einfach nicht kleinzukriegen: Die Gäste brauchen mindestens 2 erfolgreiche Versuche, um die **Zombies** am Ende eines verlorenen Kampfes aus dem Zimmer zu vertreiben.

| 2 erfolgreiche Versuche zum Vertreiben der Zombies nach einem verlorenen Kampf





## GÄSTELISTE

### | Hinweis zu den geladenen Gästen

Wenn ihr Lust habt, könnt ihr einen der Studenten durch einen Überraschungsgast ersetzen, der sich dann im Spiel verhält wie ein normaler Gast.

Für eure erste Horror-Story empfehlen wir euch aber, nur die 5 Studenten einzuladen und die Überraschungsgäste vorerst außen vor zu lassen. In den nächsten Partien könnt ihr Officer Rokoh oder den Dämonenjäger als Überraschungsgäste hinzufügen.

Unabhängig davon, welche Figuren ihr in eure persönliche Monster Slaughter-Geschichte mit aufnehmt: Die Obergrenze liegt bei 8 Opfern.

## Gäste

Eine Gruppe nervtötender Studenten hat sich zu einer Party im Wald verabredet – die allerdings ein böses Ende nimmt. Wer wird das Blutbad überleben? Wird überhaupt jemand übrig bleiben?

Glücklicherweise verfügen die Gäste alle über eine bestimmte Anzahl an Lebenspunkten und Spezialfähigkeiten. Damit versuchen sie, bis zum Sonnenaufgang durchzuhalten.



## BRITNEY



Die hartnäckige **Britney** macht einen erfolgreichen Versuch des Monsters wieder zunichte.

## KAM



Der unvorhersehbare **Kam** verwendet mindestens einen Würfel sowie eventuell weitere durch einen Spieler bereitgestellte Konterwürfel.

## LAÏKA



Die pfiffige **Laika** darf bei einem gescheiterten Versuch einmalig den Wurf wiederholen.

## TOM



Der einfallsreiche **Tom** startet direkt mit einem erfolgreichen Versuch in den Kampf.

## BOB



Der kräftige **Bob** vertreibt bei jedem Angriff seinen Gegner. Zumindest, solange er noch am Leben ist ...

## Überraschungsgäste

Die lauten Schreie wecken die Neugier eines unvorsichtigen Passanten, der sich zur Hütte vorwagt, um einen Blick ins Innere zu werfen.

Wenn die Nächtliche Ereigniskarte „Klopf, klopf!“ aufgedeckt wird, kommt die Spielfigur des Überraschungsgastes ins Wohnzimmer.

Die Überraschungsgäste werden in der Nekrologie-Ordnung nicht berücksichtigt. Sie können aber getötet oder verteidigt werden. Jede dieser Figuren verfügt über ihre eigenen Spezialfähigkeiten. Ihre Lebenspunkte stehen auf den zugehörigen Charakterkarten.

### HIER IST DIE LISTE DER ÜBERRASCHUNGSGÄSTE: OFFICER ROKOH



**Schutzmänn:** Die Monster dürfen keine Opfer angreifen, wenn sich Office Rokoh im selben Bereich befindet.

### DÄMONENJÄGER



**Mein Schatz:** Die erste Objektkarte, die der Dämonenjäger im Spiel verwendet, wird unter seine Karte geschoben. Er behält das Objekt bis zum Ende der Partie.

### GEISTERJÄGER



**Dein Freund und Helfer:** Befinden sich mindestens 2 Opfer im selben Bereich wie der Geisterjäger, so erhalten beide 2 Zusatzwürfel als Bonus.

### LANOUNA DJONES



**Forschendrang:** Betritt dein Monster den Bereich, in dem sich Lanouna Djones befindet, zieht Lanouna weiter in einen angrenzenden Bereich.

## PROF. BROWNE



**Eine neue Zukunft:** Prof. Brownes Figur wird nicht in ein Zimmer auf dem Spielplan gesetzt, wenn seine Karte aufgedeckt wird. Bei Enthüllung des nächsten Opfers wird Prof. Browne an dessen Stelle in das betreffende Zimmer gesetzt. Die Karte des Opfers kommt in den Kartenstapel des Zimmers, der anschließend gemischt wird.



# ERWEITERUNG UNTERSCHLUPF IM GARTEN

Wer dem Untergang geweiht ist, hat nur noch eine Chance: den Unterschlupf im Garten! Es führt kein Weg daran vorbei. Der Unterschlupf ist ein unverzichtbares Accessoire für eure Hütte tief im düsteren Wald! Er ist der Fels in der Brandung, der Rettungsanker! Die Opfer überleben darin selbst die schlimmsten Unwetter... und die schrecklichsten Monster! Vor allem die schrecklichsten Monster!

## BESTANDTEILE DES UNTERSCHLUPFES IM GARTEN

- 1 Unterschlupf im Garten zum Aufstellen
- 1 Gartenplatte
- 1 Set, bestehend aus 5 Karten mit neutralen Objekten
- 1 Mächtliche Ereigniskarte

## VORBEREITUNG

Zu Beginn müsst ihr den Unterschlupf im Garten erst einmal aufbauen und am äußeren Rand der beiden angrenzenden Gartenplatten positionieren. Wir raten euch, ihn außen am Brett wenn möglich neben die Schaufel und den Rechen zu setzen.

Mischt die 5 neutralen Objektkarten des Unterschlupfs im Garten und platziert den so entstandenen Stapel mit der Rückseite nach oben in der Nähe des Unterschlupfs. | siehe Abschnitt zu den Karten für den Unterschlupf im Garten auf Seite 22

Schiebt anschließend die Karten mit den Ereignissen „Klopf, klopf!“ und „Platz da!“ mit unter die 3 obersten Karten des Stapels mit den Mächtlichen Ereignissen.



## SONDERREGELN

Der Unterschlupf im Garten ist so klein und gleichzeitig so robust, dass kein Monster eindringen kann – was natürlich gut für die Opfer ist! Eigentlich ist dies sogar der beste Platz für ein Opfer. Der Unterschlupf bietet Sicherheit und ist außerdem schön warm! Ein weiterer Pluspunkt für die Opfer: Sie finden dort eine Menge Objekte, die ihnen von Nutzen sein können! Der einzige Wermutstropfen: Im Unterschlupf haben immer nur 2 Opfer gleichzeitig Platz.

Erschreckt ein Monster in der Hütte ein Opfer, so flüchtet es sich automatisch in den Unterschlupf im Garten – und zwar unabhängig von der Anzahl seiner erfolgreichen Versuche. Voraussetzung dafür ist natürlich, dass noch ein Platz im Unterschlupf frei ist ... und dass nicht irgendein teuflisch brillantes Monster sämtliche Außentüren der Hütte mit Blockaden versehen hat.

Verwendet ihr den Unterschlupf im Garten, sehen auch die Aktionen der Monster etwas anders aus:

- Die Monster können mit ihrem Positionswechsel nicht den Unterschlupf im Garten betreten. Kein Monster darf den Unterschlupf im Garten aufsuchen, ganz gleich auf welchem Weg oder aus welchem Grund.

- Der Unterschlupf im Garten hat auch Fenster. Die Monster können also einen Blick ins Innere werfen, um sich ein genaueres Bild zu machen. In diesem Fall gelten alle anderen Basisregeln für einen kurzen Blick.

- Die Monster können den Unterschlupf im Garten nicht aufbrechen und dort auch keine Blockaden errichten. Zu dumm, oder? Wer hat eigentlich diesen verdammt Unterschlupf gebaut?

- Die Monster können den Unterschlupf im Garten nicht durchsuchen. Muss ja auch nicht sein, dass die widerwärtigen Kreaturen ihre garstigen Zinken überall reinstecken!

- Die Opfer fühlen sich im Unterschlupf im Garten natürlich sicherer. Daher wird automatisch ein erfolgreicher Versuch gestrichen, wenn ein Monster versucht, dort ein Opfer zu erschrecken. Schafft es ein Monster aber, ein Opfer zu erschrecken, das sich im Unterschlupf im Garten befindet, so flüchtet das Opfer in die Hütte, um dort Schutz zu suchen und sich zu verstecken. Seine Charakterkarte kommt heimlich in der Hütte oben auf den Stapel eines der Zimmer.

- Die Monster sollten ihr Heil in der Offensive suchen! Die Opfer im Unterschlupf können nämlich von außen durch die Fenster angegriffen werden. Wenn sie im Unterschlupf sind, können sich die Opfer (einmal abgesehen von ihren Spezialfähigkeiten) nur mit den Gegenständen wehren, die sie dort finden. Greift ein Monster ein Opfer im Unterschlupf an, zieht der Teilnehmer rechts vom aktiven Spieler eine Karte vom Stapel, der sich neben dem Unterschlupf im Garten befindet. Der genannte Spieler hilft dann dem Opfer, mithilfe der Karte, um zum Gegenangriff anzusetzen. Für den Konter gelten die Basisregeln. Bei einem erfolgreichen Gegenangriff entscheidet der Spieler, der dem Opfer geholfen hat, in welchen der beiden angrenzenden Außenbereiche das Monster vertrieben wird.

## KARTEN FÜR DEN UNTERSCHLUPF IM GARTEN

### OBJEKTE

Später, wenn ihr etwas mehr Spielpraxis habt, könnt ihr selbst die 5er-Sets erstellen, indem ihr Karten mit neutralen Objekten zieht.



#### 1. Scheinwerfer

| +2 Würfel. Wenn das Opfer überlebt, blendet es mit dem Scheinwerfer vorübergehend das Monster. Das Opfer nutzt die Gelegenheit, um sich flugs zu verstecken. Seine Charakterkarte kommt heimlich oben auf den Stapel eines der Zimmer in der Hütte.



#### 2. Bodenfräse

| +2 Würfel



#### 3. Doppelgrabegabel

| +3 Würfel, wenn sich im selben Bereich 2 Opfer befinden, ansonsten +1 Würfel



#### 4. Druckluftnagel

| +3 Würfel



#### 5. Trummsäge

| +4 Würfel, wenn sich 2 Opfer im selben Bereich befinden, ansonsten +0 Würfel

**Wichtig:** Sobald die Objektkarten aus dem Unterschlupf im Garten ausgespielt wurden, wandern sie in die Ablage.

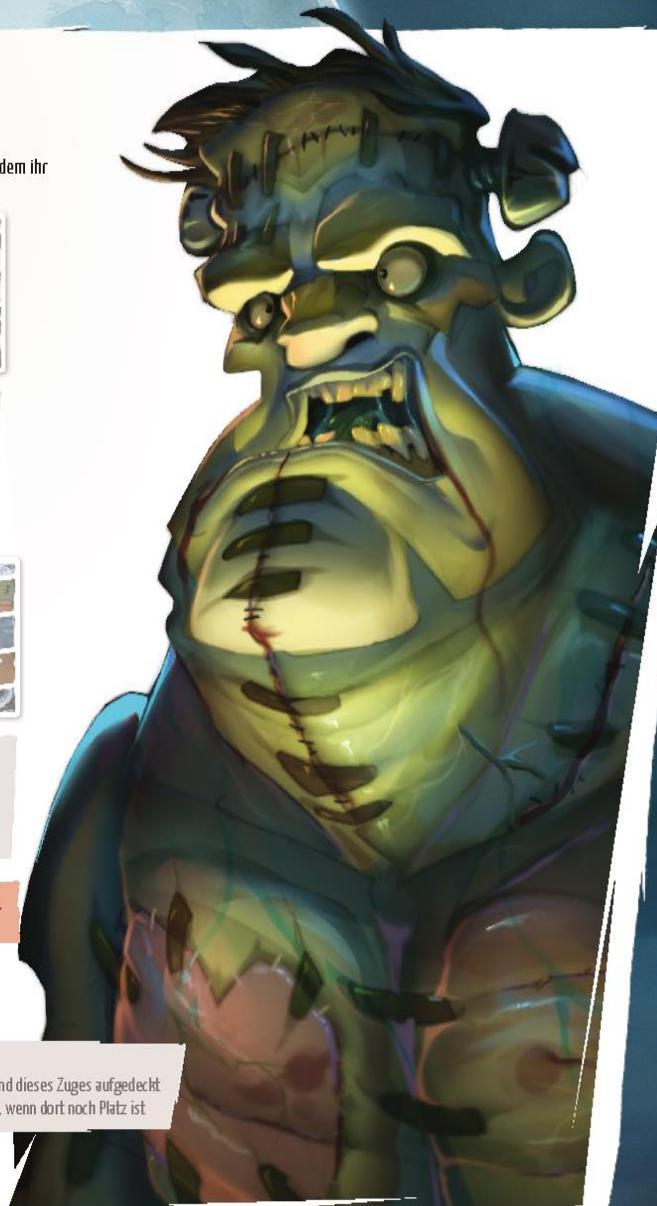
### NÄCHTLICHES EREIGNIS

#### PLATZ DA!

Alle Gäste oder Überraschungsgäste, die während dieses Zuges aufgedeckt werden, kommen in den Unterschlupf im Garten, wenn dort noch Platz ist. (Diese Aktion ist nur in Verbindung mit den Überraschungsgästen möglich.)

#### Platz da!

| Alle Gäste oder Überraschungsgäste, die während dieses Zuges aufgedeckt werden, kommen in den Unterschlupf im Garten, wenn dort noch Platz ist



## MITWIRKENDE

Ursprüngliche Idee | Anthony „Tit“ Roux

Autor, Entwicklung und Hauptregeln des Spiels | Henri Pym

Illustrationen | Edouard Guiton, Kim Ettinoff

Leitung Grafikdesign | Alexandre Papet

Grafikdesign | Justine Levasseur, Romain Libersa, Julia Mendes, Vincent Lombard

Farbliche Gestaltung (Figuren) | Kim Ettinoff

Farbliche Gestaltung (Objektkarten) | Mary Pumpkins

Leitung 3-D-Design | Thomas Choux

3-D-Design | Laurent Boucher, Michael Gantois, Véronique Guannel, Stéphane Hernoux, Damien Levaufre, Aragorn Marks, Edgar Ramos, Mathieu Tirabut

Layout Spielregeln | Bernard Cabarrou, Valérie Ronzetti, Alexandre Papet

Redaktion und Lektorat Spielregeln | Lara Andahazy, Igor Davin, Geoffrey Wood

Übersetzung | Lara Andahazy und Craig Smith (Englisch), Sergio Díez García und Daniel Soto (Spanisch), Michael Sobol und Maryline Peixoto (Französisch), Svetlana und Michael Zimmerli (Board Game Box), Thorsten Distler und Altagram (Deutsch), Silvia Di Cristina (Italienisch)

Koordinator (Kickstarter) | Geoffrey Wood

**Danksagungen** | Wir bedanken uns bei den folgenden Partnern dafür, dass sie ihre Vorschläge für exklusive Kickstarter-Karten an uns weitergegeben haben: Steampunk Hillbilly (Überraschungsbox), Martin Whitmore (Wasserpistole), Tristanovich (explosive Geburtstagsorte), Azrael Angel of Death (Aktionskarte „Versteckspiel“), RIN (nächtliches Ereignis „Erschöpfung“). Außerdem bedanken wir uns bei Sven Stratmann, Kakita Ben, allen Vertriebspartnern, die an das Projekt geglaubt haben, bei Forgenext, beim Team Kaedama, bei Jamie Johnson, Matthias Gaciarz, Lara Andahazy, allen Ankam-Mitarbeitern und allen Mitgliedern der Community, die das Projekt unterstützt haben. Ohne euch hätte es das Spiel *Monster Slaughter* nie gegeben!

Dieses Spiel ist eine etwas abgedrehte Hommage an das Horrorfilm-Genre auf Basis unterschiedlichster Inspirationsquellen. Jeder Teil ist wie ein in sich abgeschlossener Streifen. Ob daraus ein großer Klassiker oder ein billiges B-Movie wird, bestimmt ihr durch euer Spiel selbst. Ihr seid sozusagen die Regisseure eurer eigenen Horrorgeschichte! Schickt uns eure Plots und Storys oder arbeitet eure eigenen Drehbücher aus. Mit etwas Glück veröffentlichen wir eure Werke im offiziellen *Monster Slaughter*-Forum!





# MONSTER SLAUGHTER



BOARD GAME  
BOX