UNIVERSAL STUDIOS

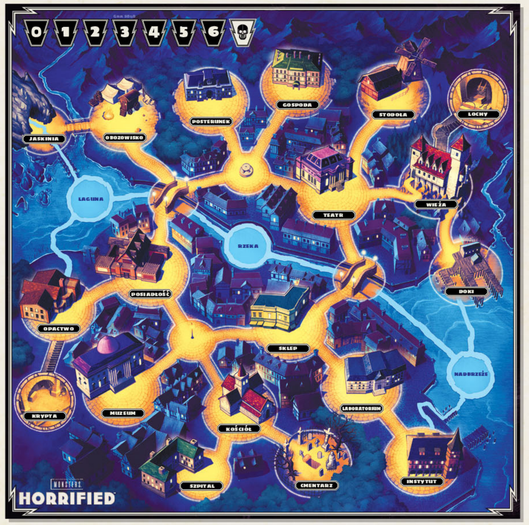
MONSTERS™

HORRIFIED

INSTRUKCJA

OD 1 DO 5 GRACZY • W WIEKU OD 10 LAT • 60 MINUT

Zawartość



1 plansza

7 odznak Bohaterów

7 pionków Bohaterów
(wsuń do podstawek w odpowiadających kolorach)

6 plansz Potworów

10 pionków Mieszkańców
(wsuń do przeźroczystych podstawek)

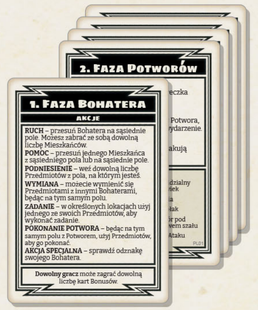
7 figurek Potworów

60 żetonów Przedmiotów

1 znacznik Szału
(wsuń do przeźroczystej podstawki)

1 znacznik Terroru
(wsuń do przeźroczystej podstawki)

1 woreczek



5 kart pomocy

3 kości ataku

30 kart Potworów

20 kart bonusów

20 znaczników Potworów
(użyj tylko dla tych Potworów, z którymi walczysz)

Potwór z Czarnej Laguny

1 łódź
(wsuń do przeźroczystej podstawki)

1 nakładka Obozowiska

Drakula

4 trumny

Mumia

6 skarabeuszy

1 symbol duszy

1 nakładka Muzeum

Frankenstein i Narzeczona Frankensteina

1 potencjometr Frankensteina

1 potencjometr Narzeczonej

Wilkołak

1 odznaka zwierzyny

1 lekarstwo

Niewidzialny Człowiek

1 nakładka Posterunku

1 nakładka Laboratorium

Przygotowanie do gry

Przygotowanie Potworów

1. Rozłóżcie **planszę** na środku stołu. Zapoznajcie się z nazwami lokacji (to pola z nazwą) na planszy. Zarówno instrukcja jak i karty często będą odnosić się do konkretnych lokacji.
2. Połóżcie **znacznik Terroru** na polu „0" **toru Terroru**, znajdującym się w lewym górnym rogu planszy.
3. Połóżcie **10 pionków Mieszkańców** oraz **3 kości ataku** obok planszy.
4. Przetasujcie wszystkie **karty Potworów**, uformujcie z nich zakryty stos i połóżcie obok planszy (to tzw. talia Potworów).
5. Wybierzcie Potwory, przeciwko którym będziecie walczyć (zob. ramka „**Poziom Trudności**" na kolejnej stronie).
6. Weźcie **plansze** wybranych Potworów i ułóżcie je w rzędzie obok planszy, w kolejności od najniższego do najwyższego poziomu Szału. Wartość ta oznaczona jest w lewym górny rogu planszy każdego Potwora.
7. Odwróćcie dowolną z nieużywanych plansz Potworów i kontynuujcie przygotowanie do gry dla każdego Potwora w grze, zgodnie z informacjami zawartymi na jej odwrocie. Następnie odłóżcie do pudełka wszystkie nieużywane plansze, figurki i żetony Potworów.
8. Połóżcie **znacznik Szału** na planszy Potwora z najniższym poziomem Szału.

Przygotowanie Gracza

1. Potasujcie wszystkie **odznaki Bohaterów**. Każdy gracz losuje jedną odznakę, dobiera odpowiedni pionek Bohatera oraz kartę pomocy. Pozostałe odznaki i pionki Bohaterów oraz karty pomocy odłóżcie do pudełka.
2. Połóżcie pionki swoich Bohaterów na lokacjach startowych na planszy zgodnie z informacją podaną na ich odznakach.
3. Potasujcie **karty bonusów**. Każdy gracz losuje 1 kartę i kładzie ją odkrytą przed sobą. Z pozostałych kart uformujcie zakryty stos i połóżcie go obok planszy (to tzw. talia bonusów).
4. Włóżcie do **woreczka** wszystkie żetony **Przedmiotów** (60 szt.) i dokładnie je wymieszajcie. Następnie wylosujcie 12 żetonów i rozłóżcie je na planszy, zgodnie z nazwą lokacji widniejącą na Przedmiocie. Odłóżcie woreczek z pozostałymi Przedmiotami obok planszy.

znacznik Szału

plansze Potworów

Mieszkańcy

Przykład przygotowania do rozgrywki 3-osobowej przeciwko Drakuli i Potworowi z Czarnej Laguny

znacznik Terroru

tor Terroru

kości

talia Potworów

talia bonusów

woreczek na Przedmioty

Gracz 1

Gracz 2

Gracz 3

Przebieg Gry

Wstęp

Horrified jest grą kooperacyjną, w której wszyscy gracze wspólnie wygrywają albo przegrywają. Wygracie, jeśli pokonacie wszystkie Potwory, przeciwko którym przyjdzie wam walczyć. Aby pokonać Potwora, musicie najpierw wykonać określone zadanie. Każdy Potwór ma inne zadanie i wymaga innego podejścia, aby go pokonać.

- **Potwór z Czarnej Laguny:** Znajdźcie ukryte legowisko tego Potwora, a następnie przepędźcie go.
- **Drakula:** Roztrzaskajcie cztery trumny Drakuli, a następnie pokonajcie go w ostatecznej walce.
- **Frankenstein i Narzeczona Frankensteina:** Nauczcie Frankensteina i jego oblubienicę, co to znaczy być człowiekiem, aby mogli żyć z ludźmi w zgodzie.

  Frankenstein to tak naprawdę nazwisko naukowca, który stworzył te nędzne kreatury. Jednakże mieszkańcy, gnębieni co wieczór przez hordy potworów, przestali dbać o szczegóły, nazywając panoszące się po miasteczku monstra po prostu "Frankensteinem" i "Narzeczoną Frankensteina".
- **Niewidzialny Człowiek:** Dostarczcie policji dowody na istnienie Niewidzialnego Człowieka, a następnie złapcie go w pułapkę.
- **Mumia:** Złamcie prastarą klątwę, a następnie przeprowadźcie dla Mumii pochówek.
- **Wilkołak:** Odkryjcie lekarstwo na likantropię, a następnie podajcie je Wilkołakowi i uleczcie go.

Zobaczcie rozdział **Potwory** *na str. 10-14, aby dowiedzieć się więcej na temat każdego z Potworów.*

Poziom Trudności

Dopasujcie poziom trudności gry, dodając lub odejmując liczbę Potworów, z którymi się zmierzycie.

Pierwsza rozgrywka
Drakula oraz Potwór z Czarnej Laguny

Początkujący
(rekomendowany, gdy walczycie z danym Potworem po raz pierwszy)
Dwa dowolne Potwory

Średni
Trzy dowolne Potwory

Zaawansowany
Cztery dowolne Potwory

Gracze przegrywają natychmiast, gdy nastąpi jedna z poniższych sytuacji:

Terror: za każdym razem, gdy Bohater albo Mieszkaniec zostanie pokonany przez Potwora, poziom Terroru rośnie. Gdy poziom Terroru osiągnie maksimum (oznaczony czaszką), Potwory opanują miasteczko, a gracze przegrywają.

Koniec czasu: w każdej turze będziecie dobierać wierzchnią kartę z talii Potworów. Jeśli musicie dobrać kartę Potwora, a talia jest pusta, oznacza to, że walka z Potworami trwała zbyt długo. Także w tej sytuacji gracze przegrywają.

Pierwszy gracz: zostaje nim gracz, który ostatnio jadł czosnek (albo wybierzcie go w losowy sposób).

Wariant jednoosobowy: jeśli chcesz zmierzyć się z Potworami w pojedynkę, zobacz dodatkowe zasady opisane na str. 15.

Przebieg Tury

Gra toczy się przez pewną liczbę tur. Zaczyna pierwszy gracz, a po nim swoje tury wykonują pozostali gracze zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Gracz, którego tura jest rozgrywana, nazywany jest aktywnym graczem. Każda tura gracza składa się z dwóch faz, które należy wykonać w następującej kolejności:

Faza Bohaterów

Wykonaj tyle akcji, ile może twój Bohater (informuje o tym cyfra w górnej części odznaki). Dodatkowo każdy gracz może zagrać dowolną liczbę kart bonusów (zob. **Faza Bohaterów** na str. 6–7).

Faza Potworów

Odkryj wierzchnią kartę z talii Potworów i rozpatrz wszystkie trzy efekty odkrytej karty (zob. **Faza Potworów** na str. 8–9).

Po rozpatrzeniu obu faz, tura aktywnego gracza dobiega końca. Po nim swoją turę rozgrywa gracz siedzący po jego lewej stronie.

Liczba akcji w turze

Akcja specjalna albo Umiejętność

Bohater

Lokacja startowa

Odznaka Bohatera

Faza Bohatera

Akcje

W swojej turze możesz wykonać maksymalnie tyle akcji, na ile wskazuje cyfra w górnej części odznaki twojego Bohatera (np. Odkrywca może wykonać maksymalnie 3 akcje). Możesz wykonać mniej akcji, niż wynosi limit (niewykorzystane akcje nie przechodzą na kolejną turę). Akcje możesz wykonywać w dowolnej kolejności. Możesz wykonać tę samą akcję więcej niż raz. Możliwe akcje to:

Ruch

Przesuń swój pionek Bohatera po oświetlonej ścieżce na planszy na **sąsiednie pole**. Polami są zarówno lokacje z nazwami jak i obszary bez nazw. Nie możesz poruszać się po szlakach wodnych ani wchodzić na pola z wodą. Możesz przekroczyć rzekę tylko w miejscach do tego wyznaczonych (służą do tego dwa mosty).

Ponadto podczas ruchu możesz zabrać ze sobą **dowolną liczbę Mieszkańców** – zabierz ich z pola, na którym byłeś i połóż ich wraz ze swoim pionkiem na planszy w miejscu, gdzie zakończyłeś ruch.

Pamiętaj: Potwory (figurki znajdujące się na planszy) nie wpływają na ruch Bohaterów. Możesz wejść, wyjść lub zakończyć swoją turę na polu z Potworem/Potworami. Pamiętaj jednak, że igranie z Potworami może zakończyć się dla ciebie źle. Jeśli jesteś zbyt blisko Potwora, narażasz się na atak z jego strony.

Pomoc

Przesuń **jednego** Mieszkańca z pola zajętego przez pionek twojego Bohatera na sąsiednie pole, albo przesuń **jednego** Mieszkańca z sąsiedniego pola na pole z twoim pionkiem. Mieszkańcy nie mogą przesuwać się na pola z wodą, a Potwory nie wpływają na ich ruch (podobnie jak w przypadku Bohaterów).

Akcja specjalna

Niektórzy Bohaterowie posiadają akcję specjalną, opisaną na ich odznace. Podobnie jak inne akcje, akcja specjalna wlicza się do limitu akcji w danej turze, oraz można ją wykonywać więcej niż raz.

Podniesienie

Weź **dowolną liczbę Przedmiotów** z lokacji zajętej przez twój pionek Bohatera. Przechowuj wszystkie Przedmioty przed sobą, obok odznaki Bohatera.

Wymiana

Wszyscy Bohaterowie, którzy zajmują to samo pole co ty, mogą dowolnie wymienić się posiadanymi Przedmiotami w ramach tej akcji.

Pamiętaj: dzielenie się nie wymaga wymiany jeden do jednego i nie musi cię angażować, o ile wszyscy Bohaterowie dający lub biorący przedmioty, znajdują się na tym samym polu co ty.

Zadanie

W określonych lokacjach użyj jednego ze swoich Przedmiotów, aby wykonać zadanie. Dopiero, gdy zadanie zostanie wypełnione w całości, będziecie mogli spróbować pokonać Potwora (zob. plansza Potwora (1) oraz **Potwory** na str. 10–14 instrukcji).

Pokonanie Potwora

Jeśli twój Bohater znajduje się na polu, w którym przebywa Potwór i wykonaliście już zadanie określone na jego planszy, możesz użyć swoich Przedmiotów, aby go pokonać (zob. plansza Potwora (2) oraz **Potwory** na str. 10–14 instrukcji).

Pamiętaj: najpierw musisz wykonać zadanie określone na planszy Potwora, zanim będziesz mógł wykonać akcję, która pozwoli go pokonać.

Wskazówka: dobrym pomysłem jest zbieranie Przedmiotów już w pierwszej turze. Potrzebujesz ich do wykonania zadania oraz aby pokonać Potwory. Przedmioty mogą być również używane do obrony przed bezpośrednimi atakami Potworów (wyjaśniono to w dalszej części instrukcji).

Mieszkańcy

Mieszkańcy mogą pojawić się na planszy podczas fazy Potworów. Odkryta karta wskazuje, który z Mieszkańców i w jakiej lokacji się pojawi. Nie ma limitu Mieszkańców, którzy mogą znajdować się jednocześnie na planszy. Każdy Mieszkaniec ma przypisaną tzw. bezpieczną lokację, do której próbuje dotrzeć (napis na górze pionka). Możesz użyć akcji ruchu i pomocy, aby doprowadzić Mieszkańca do jego bezpiecznej lokacji.

Gdy tylko Mieszkaniec dotrze do bezpiecznej lokacji, odwdzięczy się za okazaną mu pomoc. Aktywny gracz (czyli osoba, która rozgrywa swoją turę) usuwa pionek tego Mieszkańca z planszy, a następnie dobiera jedną kartę bonusu z wierzchu talii.

Bezpieczna lokacja

Imię

Mieszkaniec

Karty Bonusów

Każdy gracz rozpoczyna grę z jedną kartą bonusu. Kolejne karty bonusów można zdobyć w trakcie gry, doprowadzając Mieszkańców do ich bezpiecznych lokacji. Karty bonusów trzymaj odkryte obok swojej odznaki Bohatera. Jako, że gracie wspólnie, dobrym pomysłem jest przedyskutować posiadane karty i wspólnie zadecydować, kiedy je zagrać, by było to najbardziej korzystne.

Karty bonusów mogą być zagrywane **w turze dowolnego gracza**, ale wyłącznie w Fazie Bohatera. Gdy zagrywasz kartę bonusu, rozpatrz jej efekt, a następnie odłóż ją odkrytą na stos kart odrzuconych. Zagranie karty bonusu nie liczy się jako akcja.

Przedmioty

Przedmioty są potrzebne do wykonywania zadań i pokonywania Potworów, a także do obrony przed ich atakami. Każdy Przedmiot ma określony kolor (który wskazuje jego typ), siłę (cyfra w górnej części żetonu) oraz przypisaną lokację na planszy, w której należy go położyć po wylosowaniu z woreczka.

Siła

Kolor (typ)

Nazwa

Lokacja

Przedmiot

Czerwone Przedmioty
(związane z siłą)

Niebieskie Przedmioty
(związane z intelektem)

Żółte Przedmioty
(związane z duchowością)

Kolor, siła oraz lokacja Przedmiotu mają znaczenie podczas wykonywania zadań i pokonywania Potworów (zob. plansze Potworów).

W jednej akcji można zagrać tylko jeden Przedmiot w danym kolorze.

W jednej akcji można zagrać dowolną liczbę Przedmiotów w danym kolorze. Dodaj siłę przedmiotów, aby sprostać wymaganiom przeprowadzanej akcji.

Kiedy używasz Przedmiotu (niezależnie od tego, czy chcesz wykonać akcję, czy bronisz się przed trafieniem Potwora), odłóż go na stos użytych żetonów obok planszy, chyba że akcja nakazuje położyć go na planszy Potwora (tak jak podczas akcji zadania dla Niewidzialnego Człowieka lub Wilkołaka). Wykorzystane żetony Przedmiotów nie wracają do woreczka, chyba, że zasady mówią inaczej.

Przykład fazy Bohatera

Trwa tura Archeologa. Może on wykonać 4 akcje (wskazuje na to cyfra na odznace). Po krótkiej dyskusji z pozostałymi graczami, Archeolog decyduje się w swojej Fazie Bohatera na wykonanie następujących akcji:

*Akcja 1: **POMOC**: Przesuwa Wilbura i Chicka (Mieszkańca) z mostu do Teatru, w którym znajduje się jego Bohater.*

*Akcja 2: Archeolog wykonuje swoją **AKCJĘ SPECJALNĄ**. Pozwala ona podnosić Przedmioty z sąsiedniego pola. W ten sposób zabiera Widły ze Stodoły.*

Inny gracz grający Odkrywcą (zielony) zagrywa swoją kartę bonusu, która pozwala każdemu Bohaterowi poruszyć się o maksymalnie dwa pola na planszy. Odkrywca przenosi się do Lochów (ruch o 2 pola). Archeolog również przenosi się do Lochów, zabierając ze sobą Mieszkańca (Wilbura i Chcika). Za każdym razem, gdy Bohater wykonuje ruch (w wyniku akcji czy działania karty bonusu), może zabrać ze sobą dowolnych Mieszkańców z pola, na którym stoi jego pionek.

Wilbur i Chick znajdują się teraz w Lochach. Jest to ich bezpieczna lokacja. Archeolog usuwa pionek tego Mieszkańca z planszy, a następnie dobiera jedną kartę bonusu z wierzchu talii i kładzie ją odkrytą przed sobą.

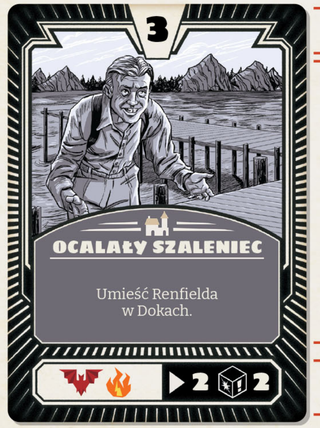
*Akcja 3: **WYMIANA**: Odkrywca przekazuje Archeologowi przedmiot Nóż - oboje znajdują się na tym samym polu (Lochy).*

*Akcja 4: **ZADANIE** : Ostatnią akcją, na którą decyduje się Archeolog tej turze to wykonanie zadania. Archeolog postanawia roztrzaskać trumnę znajdującą się w Lochach. Używa w tym celu dwóch czerwonych Przedmiotów (Nóż i Widły), których łączna siła wynosi 7 (wymagana siła to 6 lub więcej). Odrzuca zużyte Przedmioty na stos obok planszy, zdejmuje żeton trumny z planszy i kładzie go ilustracją z roztrzaskaną trumną na planszy Drakuli w Lochach.*

Archeolog wykonał cztery akcje, a żaden z graczy nie zagrywa innych kart bonusów w tej fazie. Gracz przechodzi teraz do Fazy Potworów, dobierając kartę Potwora z wierzchu talii Potworów.

Faza Potworów

Dobierz kartę z wierzchu talii Potworów, a następnie rozpatrz jej trzy efekty, od góry do dołu. Po rozpatrzeniu wszystkich efektów widniejących na karcie, odłóż ją odkrytą na stos kart odrzuconych.



1. PRZEDMIOTY

Wylosuj tyle Przedmiotów z woreczka, ile wynosi cyfra w górnej części karty Potwora. Połóż żetony w odpowiednich lokacjach na planszy (ta informacja znajduje się na żetonie). Jeśli musisz dobrać Przedmiot, a woreczek jest pusty, umieść wszystkie Przedmioty znajdujące się na stosie użytych żetonów z powrotem do woreczka, wymieszaj je i kontynuuj dobieranie.

2. WYDARZENIE

W każdym wydarzeniu bierze udział jeden z Potworów lub Mieszkańców. Informuje o tym kolor karty oraz symbol znajdujący się nad nazwą wydarzenia. Szare karty dotyczą Mieszkańców, zaś karty w innych kolorach odnoszą się do Potworów (decyduje o tym konkretny kolor). Na swojej karcie pomocy znajdziesz symbole i związane z nimi kolory.

Jeśli efekt wydarzenia związany jest z Potworem, który NIE występuje w grze, całkowicie zignoruj to wydarzenie i przejdź do trzeciego efektu na karcie. W przeciwnym razie przeczytaj wydarzenie na głos i rozpatrz jego efekt.

3. POTWORY ATAKUJĄ

Niektóre Potwory poruszają się i atakują. Określają to symbole u dołu karty. W kolejności od lewej do prawej, przesuń się i zaatakuj pierwszym Potworem, zanim rozpatrzysz następnego. Jeśli symbol odnosi się do Potwora, który NIE występuje w grze, zignoruj go i przejdź do kolejnego Potwora. Jeśli na karcie jest symbol Szału, Potwór ze znacznikiem Szału porusza się i atakuje. Może to spowodować, że ten sam Potwór poruszy się i zaatakuje dwa razy w trakcie pojedynczej tury. (Zobacz „**POTWÓR POD WPŁYWEM SZAŁU**” na str. 10).

Pamiętaj: *jeśli wydarzenie dotyczy danego Potwora, to nie atakuje on w dalszej części tury, chyba, że jest pod wpływem szału.*

Przykład: *Drakula porusza się o dwa pola, a następnie atakuje, używając dwóch kości. Następnie Potwór pod wpływem szału (nawet jeśli jest to Drakula) porusza się o dwa pola oraz atakuje przy użyciu dwóch kości.*

RUCH: przesuń Potwora o liczbę pól wskazaną na karcie w kierunku najbliższej postaci (Mieszkańca albo Bohatera). Jeżeli Potwór wejdzie na pole, na którym znajduje się postać, jego ruch kończy się. Jeśli Potwór ma się poruszyć, ale znajduje się na polu z postacią, nie rusza się w tej turze.

ATAK: Potwór atakuje jedną postać (Mieszkańca albo Bohatera), która znajduje się na tym samym polu co on, rzucając określoną liczbą kości ataku. Jeśli na tym polu nie ma nikogo poza Potworem, Potwór nie atakuje – nie rzucaj kośćmi. Jeśli na polu zajętym przez Potwora jest kilka celów, Potwór zawsze zaatakuje najpierw Bohatera, a nie Mieszkańca. Jeśli wciąż jest wiele postaci, które Potwór może zaatakować, aktywny gracz wybiera jedną z nich, zanim rzuci kośćmi ataku.

Jeśli na kości wypadnie ten symbol, aktywuje się moc Potwora – rozpatrz efekt za każdy taki symbol (zob. plansza Potwora oraz **POTWORY** str. 10–14 instrukcji).

Jeśli wynik na kości wskazuje ten symbol, oznacza to, że atakowana postać (Bohater albo Mieszkaniec) została trafiona przez Potwora – rozpatrz efekt trafienia za każdy taki symbol (zob. opis na kolejnej stronie).

Prosto przed siebie: jeśli masz przesunąć Potwora, Bohatera lub Mieszkańca w kierunku kogoś lub czegoś, musisz przesunąć ich najkrótszą możliwą ścieżką. Jeśli istnieje kilka takich ścieżek, aktywny gracz decyduje, którą wybrać. Gdy dotrą do tego celu, ich ruch kończy się.
Pamiętaj: tylko Potwór z Czarnej Laguny może poruszać się na obszarach wodnych. Jeśli wykonujesz ruch innymi Potworami, wybierajcie najkrótsze oświetlone ścieżki.

Najbliższa postać: jeśli w pobliżu Potwora znajduje się wiele postaci w tej samej odległości, Potwór porusza się w kierunku Bohatera, a nie Mieszkańca. Jeśli nadal jest wiele najbliższych postaci (np. dwóch Bohaterów), aktywny gracz decyduje, którą wybrać.

Inne remisy: jeśli wydarzenie lub atak Potworów dotyczy wielu postaci (Bohaterów i/lub Mieszkańców) lub lokacji, aktywny gracz decyduje, do którego z nich je zastosować.

Trafienie Przez Potwora

BOHATEROWIE

Aby zignorować trafienie w wyniku ataku Potwora, Bohater może odrzucić jeden Przedmiot za każdy wyrzucony symbol trafienia. Jeśli Bohater nie chce odrzucić Przedmiotu albo go nie posiada, zostaje pokonany. Wystarczy jedno trafienie, aby Bohater został pokonany. Gdy Bohater zostaje pokonany, zwiększ poziom Terroru, przesuwając znacznik na torze Terroru o jedno pole w prawo i usuń pionek pokonanego Bohatera z planszy. Pokonany gracz umieszcza na początku swojej następnej tury pionek Bohatera w Szpitalu na planszy. Następnie wykonuje turę w zwykły sposób, posiadając normalną liczbą akcji. Pokonany Bohater nie traci żadnych Przedmiotów ani kart bonusów.

Pamiętaj: *rozpatrz ruch i atak każdego Potwora osobno, nim rozpatrzysz kolejnego Potwora. Jeżeli Bohater odrzuci Przedmioty, aby zignorować atak, nadal może zostać pokonany w kolejnym ataku. Jeśli Bohater zostanie pokonany, nie może być celem kolejnych ataków w tej turze.*

MIESZKAŃCY

Mieszkańcy nie posiadają żadnych Przedmiotów i dlatego zostają pokonani natychmiast po trafieniu przez Potwora. Wystarczy jedno trafienie, aby pokonać Mieszkańca. Gdy Mieszkaniec zostaje pokonany, zwiększ poziom Terroru, przesuwając znacznik na torze Terroru o jedno pole w prawo i usuń pionek pokonanego Mieszkańca z planszy.

Pamiętaj: *cel ataku musi być wybrany przed rzutem kośćmi. Bohaterowie nie mogą odrzucać posiadanych Przedmiotów, by chronić Mieszkańców przed atakiem Potwora, nawet jeśli znajdują się w tej samej lokacji.*

PRZYKŁAD FAZY POTWORÓW

Inspektor (pomarańczowy) rozpoczyna Fazę Potworów, dobierając kartę z wierzchu talii Potworów. Rozpatruje kartę w następujący sposób:

1. PRZEDMIOTY: *gracz losuje dwa Przedmioty z woreczka i kładzie je na planszy na lokacjach, które są wskazane na żetonach.*

2. WYDARZENIE: *następnie gracz rozpatruje wydarzenie związane z Wilkołakiem. Świadczy o tym zarówno kolor tła karty (brązowy) oraz symbol umieszczony tuż nad nazwą wydarzenia („Niech rozpoczną się łowy”). Ponieważ Wilkołak jest w grze, gracz czyta na głos to wydarzenie. Nikt z graczy nie posiada odznaki zwierzyny, dlatego aktywny gracz (Inspektor) bierze odpowiedni znacznik i kładzie go przed sobą. Następnie Wilkołak porusza się na pole zajmowane przez Inspektora. Potwór kończy swój ruch na tym polu, mimo, iż poruszył się o mniej niż trzy pola (na tyle pozwala karta wydarzenia). Mimo, iż Wilkołak znajdują się na tym samym polu co Bohater, nie atakuje go. Nie wskazuje na to bowiem symbol na dole karty (Potwór atakuje tylko wtedy, gdy jego symbol znajduje się w dole karty, w części „Potwory atakują”).*

3. POTWORY ATAKUJĄ: *pierwszy symbol na dobranej karcie wskazuje Potwora z Czarnej Laguny, którego nie ma w grze. Inspektor ignoruje go i przechodzi do następnego symbolu, którym jest Drakula.*

Chociaż Kurier (różowy) i Dr Cranley są w tej samej odległości od Drakuli, ten wybiera Kuriera za cel swojego ataku (zawsze najpierw wybierze Bohatera, a nie Mieszkańca). Inspektor przesuwa Drakulę na pole z Kurierem, a następnie rzuca dwoma kośćmi, na których wypada symbol mocy ! i symbol trafienia ✸. Kurier decyduje się odrzucić jeden ze swoich Przedmiotów, aby zignorować trafienie, a moc Drakuli sprawia, że Inspektor musi przenieść swój pionek na pole zajmowane przez Drakulę. Teraz atakuje Potwór pod wpływem szału. Jest nim Drakula (ma znacznik Szału), więc atakuje po raz drugi. Ponieważ Drakula jest w lokacji z postaciami, nie porusza się. Inspektor musi wybrać, kogo zaatakuje Drakula. Wskazuje na siebie i rzuca dwoma kośćmi, na których wypada pusta ścianka i symbol trafienia ✸. Mimo, że Inspektor posiada Przedmiot, postanawia go nie odrzucać i zostaje pokonany. Gracz zwiększa poziom Terroru o jeden na torze i usuwa pionek swojego Bohatera z planszy. Na początku swojej następnej tury umieści go w Szpitalu.

Zakończenie Gry

Gra kończy się w jednym z trzech przypadków:

Wygrana graczy

Jeśli pokonane zostaną wszystkie Potwory (z którymi walczycie), gra natychmiast kończy się waszą wygraną. Uratowaliście Mieszkańców przed straszliwym losem, który niechybnie by ich spotkał ze strony Potworów!

Totalny terror!

Gdy poziom Terroru osiągnie maksimum (pole oznaczone czaszką na torze), Potwory opanują miasteczko, a gra natychmiast kończy się waszą przegraną. Wszyscy, łącznie z Bohaterami, są zbyt przerażeni, by dalej walczyć.

Koniec czasu

Gdy któryś z graczy ma dobrać kartę Potwora, a talia Potworów jest pusta, gra natychmiast kończy się waszą przegraną. Zbyt długo walczyliście z Potworami, więc zmęczeni Mieszkańcy opuścili swe domy.

Pamiętaj: *ten warunek zakończenia gry ma zastosowanie tylko w sytuacji, gdy macie dobrać kartę, ale talia jest pusta. Jeśli w danej turze dobieracie ostatnią kartę Potwora, wciąż macie szansę na wygraną.*

Zagrajmy raz jeszcze!

Spróbujcie zagrać jeszcze raz przeciwko innym Potworom lub dodajcie dodatkowe Potwory, aby zwiększyć lub zmniejszyć poziom trudności gry. Aby uzyskać bardziej strategiczną rozgrywkę, gracze mogą wybrać, którymi Bohaterami będą grać i kto będzie pierwszym graczem. Wspólnie obierzcie najlepszą taktykę przeciwko ohydnym Potworom, dyskutując o słabych i silnych stronach wybranych przez was postaci.

Potwory

Na kolejnych stronach znajdują się szczegółowe informacje dla każdego Potwora, w tym zadanie do wykonania i sposób pokonania Potwora oraz jego moc, która może zostać aktywowana podczas ataku. Zanim zaczniecie grać, przeczytajcie sekcje dotyczące każdego Potwora występującego w danej rozgrywce, a także informacje ogólne, które odnoszą się do każdej rozgrywki.

Potwór pod wpływem szału

Wszystkie Potwory są wzburzone tym, że próbujecie je pokonać, a jeden z Potworów jest wściekły (czyli pod wpływem szału). Na początku gry umieśćcie znacznik Szału na planszy Potwora z najniższym poziomem Szału. Gdy symbol Szału pojawi się na odkrytej karcie Potwora, Potwór pod wpływem szału porusza się i atakuje. Może się zatem zdarzyć, że ten sam Potwór poruszy się i zaatakuje dwa razy w trakcie pojedynczej tury.

Niektóre wydarzenia nakazują, abyście przełożyli znacznik Szału na kolejnego Potwora. Kiedy tak się stanie, połóżcie go na planszy Potwora o wyższym poziomie Szału, ale najbliższym aktualnej wartości. Na przykład, jeśli znacznik Szału znajduje się na planszy Drakuli (poziom Szału 1), a w grze znajdują się także Potwór z Czarnej Laguny (4) i Wilkołak (6), przesuńcie ten znacznik na planszę Potwora z Czarnej Laguny. Jeśli znacznik Szału znajduje się na planszy Potwora z najwyższym poziomem Szału, przesuńcie go na planszę Potwora z najniższym poziomem Szału. Jeśli w grze nie pozostały żadne inne Potwory, znacznik Szału pozostaje na tym samym Potworze.

Pamiętaj: *w trakcie całej rozgrywki zawsze jest jeden Potwór, który jest pod wpływem szału. Potwór pod wpływem szału będzie poruszał się i atakował częściej, ponieważ uderza za każdym razem, gdy na karcie Potwora pojawi się symbol Szału lub jego własny symbol.*

Pokonany przez Bohatera

Kiedy Potwór zostaje pokonany, nie jest już uznawany za znajdującego się w grze. Do końca rozgrywki ignorujcie wszystkie wydarzenia i ataki odnoszące się do pokonanych Potworów. Usuńcie figurkę Potwora i nakładkę obszaru (jeśli taką posiada) z planszy. Jeśli pokonany Potwór miał znacznik Szału, umieśćcie go na kolejnym Potworze zgodnie z zasadami opisanymi powyżej. Jeśli na planszy Potwora znajdują się jakieś Przedmioty (np. na Wilkołaku lub Niewidzialnym Człowieku), odłóżcie je na stos odrzuconych żetonów. Następnie odłóżcie do pudełka wszystkie pozostałe elementy należące do tego Potwora, w tym jego planszę, figurkę i żetony. Jeśli Bohater posiada żeton pokonanego Potwora (symbol duszy lub odznakę zwierzyny), również odłóżcie go do pudełka.

Trudność: Średnia | **Poziom Szału:** 4

Obszary wodne

Na planszy znajdują się trzy obszary wodne: Laguna, Rzeka oraz Nadbrzeże. Jedynie Potwór z Czarnej Laguny może przechodzić przez te pola lub na nich przebywać. Kiedy Potwór z Czarnej Laguny atakuje, uwzględnij te pola i ścieżki wodne przy określaniu najkrótszej ścieżki i najbliższego celu ataku.

Zadanie: Znajdź ukryte legowisko

Bohaterowie muszą wyruszyć na wyprawę na pokładzie łodzi Rita, aby zbadać pobliską Lagunę i znaleźć ukryte legowisko Potwora. Przebywając w Obozowisku, Bohater może wykonać akcję zadanie, aby przeszukać Lagunę. Odrzuca **jeden Przedmiot dowolnego koloru** i przesuwa żeton łodzi na planszy Potwora na najbliższe pole ✖ w **tym kolorze**. Wybierając odpowiedni kolor odrzucanego Przedmiotu, możecie przesunąć łódź dalej w głąb Laguny i szybciej ukończyć zadanie. Ukryte legowisko oznaczone jest na środku planszy Potwora niebieskim symbolem X i aby do niego dotrzeć, ostatni odrzucony Przedmiot musi być właśnie niebieski.

Pamiętaj: *łódź może cofnąć się na torze i wypłynąć z legowiska (zob. wyjaśnienie objaśnienie mocy Potwora).*

Pokonanie Potwora: Przepędź go

Gdy łódź znajduje się na polu ukrytego legowiska na planszy Potwora z Czarnej Laguny, możecie go pokonać, przepędzając z miasteczka. Aby to zrobić, Bohater musi znajdować się na tym samym polu co figurka tego Potwora oraz wykonać akcję pokonanie Potwora, w której odrzuci trzy Przedmioty: **jeden czerwony, jeden niebieski i jeden żółty**. Siła odrzucanych Przedmiotów nie ma znaczenia. Tylko w ten sposób możecie go pokonać!

! Moc Potwora: Rozkołysaj łódź

Jeśli podczas ataku tego Potwora zostanie wyrzucony symbol mocy **!**, stwór rozkołysze łódź. Cofnij żeton łodzi o jedno pole ✖ za każdy symbol mocy na kościach. Jeśli łódź znajduje się na polu start, moc Potwora nie działa. Jeśli moc cofnie łódź poza legowisko, nie można pokonać Potwora. Bohater musi ponownie wykonać akcję zadanie, aby przesunąć łódź z powrotem do legowiska, zanim spróbuje w kolejnej akcji pokonać Potwora.

Trudność: Niska | **Poziom Szału:** 1

Zadanie: Roztrzaskaj trumny

Bohaterowie muszą znaleźć i zniszczyć cztery trumny Drakuli, które znajdują się na planszy. Przebywając na polu z żetonem trumny, Bohater może wykonać akcję zadanie, aby ją zniszczyć. Odrzuca **dowolną liczbę czerwonych Przedmiotów** o łącznej sile 6 lub więcej. Następnie bierze żeton trumny, odwraca go (na stronę z ilustracją roztrzaskanej trumny) i umieszcza na planszy Drakuli w odpowiednim miejscu.

Pamiętaj: *trumny nie są Przedmiotami i nie można ich zbierać za pomocą akcji podniesienie.*

Pokonanie Potwora: Pokonaj go

Gdy wszystkie cztery trumny zostaną zniszczone (znajdują się na planszy Potwora), stańcie do ostatecznej walki z Drakulą. Aby to zrobić, Bohater musi znajdować się na tym samym polu co figurka Potwora oraz wykonać akcję pokonanie Potwora, w której odrzuci dowolną liczbę żółtych Przedmiotów o sile 6 lub więcej. Tylko w ten sposób możecie pokonać Drakulę!

! Moc Potwora: Urok ciemności

Jeśli podczas ataku tego Potwora zostanie wyrzucony symbol mocy **!**, Drakula rzuca urok na Bohatera i wabi go do siebie. Przenieś pionek aktywnego gracza na pole zajmowane przez Drakulę. Jeśli ten Bohater jest już na polu Drakuli, moc Potwora nie działa.

Pamiętaj: *Drakula rzuca urok na Bohatera aktywnego gracza, który może nie być tym samym Bohaterem, którego Drakula właśnie zaatakował.*

Przykład: *Bohater znajdujący się w Obozowisku wykonuje akcję zadanie i odrzuca niebieski Przedmiot. Następnie przesuwa żeton łodzi na kolejne niebieskie ✖ pole na planszy Potwora z Czarnej Laguny. Jeśli Bohater wykona jeszcze raz akcję zadanie i odrzuci niebieski Przedmiot, łódź dotrze do legowiska i każdy Bohater będzie mógł spróbować pokonać Potwora.*

Trudność: Wysoka | **Poziom Szału:** 3 | Jedynie Frankenstein może być pod wpływem szału.

Frankenstein to tak naprawdę nazwisko naukowca, który stworzył te nędzne kreatury. Jednakże mieszkańcy, gnębieni co wieczór przez hordy potworów, przestali dbać o szczegóły, nazywając panoszące się po miasteczku monstra po prostu „Frankensteinem" i „Narzeczoną Frankensteina".

DWA POTWORY

To najbardziej przerażająca para Potworów, jaka nawiedziła Miasteczko, więc jeśli chcecie stawić im czoła pamiętajcie, że tak naprawdę zmierzycie się z dwoma monstrami. Aby ich pokonać, musicie nauczyć ich, co to znaczy być człowiekiem, aby mogli żyć z ludźmi w zgodzie. Jeśli jednak spotkają się przed wykonaniem tego zadania, wpadną we wściekłość.

Jeśli Frankenstein i jego Narzeczona znajdą się kiedykolwiek na tym samym polu, zanim zadanie zostanie ukończone, zwiększcie poziom Terroru o jedno pole w prawo na torze, połóżcie Frankensteina na Cmentarzu, a Narzeczoną Frankensteina w Lochach.
Może się to zdarzyć wielokrotnie w danej rozgrywce.

POTWORY ATAKUJĄ ORAZ POTWÓR POD WPŁYWEM SZAŁU

Frankenstein i jego Narzeczona mają własne symbole Potworów i są traktowani jako osobne Potwory podczas rozpatrywania akcji Potwory atakują. Jeśli na ich planszy znajduje się znacznik Szału, tylko Frankenstein będzie pod wpływem szału. Za każdym razem, gdy pojawi się symbol Szału, poruszy się i zaatakuje tylko Frankenstein – nie Narzeczona Frankensteina.

ZADANIE: NAUCZ POTWORY CZŁOWIECZEŃSTWA

Bohaterowie muszą nauczyć Frankensteina i Narzeczoną Frankensteina, co to znaczy być człowiekiem. Jednak każdy Potwór jest inny. Frankenstein wymaga żółtych Przedmiotów i musi osiągnąć poziom człowieczeństwa wynoszący 11. Jego narzeczona wymaga niebieskich Przedmiotów, a jej poziom człowieczeństwa musi osiągnąć 8.

Aby nauczyć Frankensteina być bardziej ludzkim, Bohater znajdujący się na tym samym polu co on, może wykonać akcję zadanie. Odrzuca **jeden żółty Przedmiot** i zwiększa wskaźnik człowieczeństwa Frankensteina o wartość siły odrzuconego Przedmiotu, obracając tarczę jego potencjometru zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Następnie może przesunąć Frankensteina na planszy w dowolnym kierunku o taką samą liczbę pól. W ten sposób możecie zapobiec zbyt szybkiemu spotkaniu z Narzeczoną Frankensteina lub możecie zwabić ich w to samo miejsce, gdy oboje osiągną już wymagane poziomy człowieczeństwa.

Aby nauczyć Narzeczoną Frankensteina być bardziej ludzką, Bohater znajdujący się na tym samym polu co ona, może wykonać akcję zadanie. Odrzuca **jeden niebieski Przedmiot** i zwiększa wskaźnik człowieczeństwa Narzeczonej Frankensteina o wartość siły odrzuconego Przedmiotu, obracając tarczę jej potencjometru zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Następnie może przesunąć Narzeczoną Frankensteina w dowolnym kierunku o taką samą liczbę pól.

Gdy tylko dany Potwór osiągnie wymagany poziom człowieczeństwa (11 dla Frankensteina i 8 dla Narzeczonej Frankensteina), odwróć tarczę jego potencjometru, na stronę z „ludzką" twarzą Potwora. Nie musicie osiągnąć dokładnego wyniku na potencjometrze Potwora (odpowiednio 11 lub 8) – możecie przekroczyć tę wartość (odrzucając Przedmioty o sile wyższej niż wymagana). Po odwróceniu obu potencjometrów Frankensteina i Narzeczonej Frankensteina na „ludzką" stronę, każdy gracz może spróbować ich pokonać. Wystarczy, że zwabicie ich w to samo miejsce!

Pamiętaj: *nadal możecie wykonać akcję zadanie, aby poruszyć Frankensteina lub Narzeczoną Frankensteina, nawet jeśli osiągnęli już wymagany poziom człowieczeństwa, a ich potencjometry zostały odwrócone.*

POKONANIE POTWORA: NIECH WPADNĄ SOBIE W RAMIONA!

Kiedy już nauczysz Frankensteina i Narzeczoną Frankensteina, co to znaczy być człowiekiem, i gdy oboje spotkają się, będą żyć razem w zgodzie z ludźmi i przestaną terroryzować miasteczko. Gdy tylko figurka Frankensteina i Narzeczonej Frankensteina znajdą się na tym samym polu na planszy, a ich potencjometry pokazują „ludzkie" twarze, zostają pokonani. Nie wymaga to wykonania akcji pokonanie Potwora.

! MOC POTWORA: MENDELSONA GRAJCIE!

Potwory nie mogą bez siebie żyć. Jeśli podczas ataku Frankensteina lub Narzeczonej Frankensteina zostanie wyrzucony symbol mocy **!**, Narzeczona zbliża się do swojego lubego. Po rozpatrzeniu wszystkich trafień przesuń figurkę Narzeczonej Frankensteina w kierunku Frankensteina, o jedno pole za każdy wyrzucony symbol mocy.

Przykład: *tarcza potencjometru Frankensteina wskazuje obecnie wartość „3". Bohater wykonuje akcję zadanie na polu Frankensteina i odrzuca żółty Przedmiot o sile 2. Obraca tarczę potencjometru Frankensteina zgodnie z ruchem wskazówek zegara, tak aby wskazywała „5", a następnie przesuwa Frankensteina o dwa pola, decydując się odsunąć go od Narzeczonej Frankensteina, jednocześnie unikając spotkania z Bohaterami i Mieszkańcami.*

Przykład: *Znacznik Szału znajduje się na planszy Frankensteina i Narzeczonej Frankensteina. Aktywny gracz dobiera w Fazie Potworów kartę „Niewiniątko". Najpierw losuje i umieszcza na planszy 3 Przedmioty. Następnie umieszcza Mieszkańca o imieniu Maria w lokacji Stodoła. Teraz rozpatruje efekty dolnej części karty: „Potwory atakują". Przesuwa Frankensteina o 1 pole i atakuje 3 kośćmi. Potem przesuwa Narzeczoną Frankensteina o 1 pole i również atakuje 3 kośćmi. Ponownie przesuwa Frankensteina o 1 pole i atakuje 3 kośćmi. Normalnie, jeśli któryś z Potworów znajduje się już na polu z postacią (Bohaterem lub/i Mieszkańcem), nie porusza się, a jeśli w momencie ataku na polu nie ma żadnej postaci, nie rzuca kośćmi.*

Trudność: Niska | **Poziom Szału:** 6

ZADANIE: ZBIERZ DOWODY

Bohaterowie muszą dostarczyć policji dowody na istnienie Niewidzialnego Człowieka. Przebywając na Posterunku, Bohater może wykonać akcję zadanie, aby dostarczyć dowody. Aby to zrobić, używa **jednego Przedmiotu dowolnego koloru**, o ile lokacja na żetonie Przedmiotu pasuje do pustego miejsca na planszy Niewidzialnego Człowieka. Następnie kładzie ten żeton na odpowiednim miejscu na planszy Potwora.

POKONANIE POTWORA: ZASTAW PUŁAPKĘ

Jeśli wszystkie pięć miejsc na planszy Niewidzialnego Człowieka zostało zapełnione Przedmiotami, możecie spróbować go pokonać, zastawiając na niego pułapkę. Aby to zrobić, Bohater musi znajdować się na tym samym polu co Niewidzialny Człowiek i wykonać akcję pokonanie Potwora, w której odrzuci **dowolną liczbę czerwonych Przedmiotów** o łącznej sile 9 lub więcej. Tylko w ten sposób możecie pokonać Niewidzialnego Człowieka!

! MOC POTWORA: ATAK Z ZASKOCZENIA

Jeśli podczas ataku tego Potwora zostanie wyrzucony symbol mocy **!**, Niewidzialny Człowiek zbliży się z zaskoczenia do jednego Mieszkańca. Po rozpatrzeniu wszystkich trafień przesuń Niewidzialnego Człowieka w kierunku najbliższego Mieszkańca o dwa pola za każdy wyrzucony symbol mocy na kościach. Jeśli na planszy nie ma Mieszkańców, moc Potwora nie działa.

Pamiętaj: *Niewidzialny Człowiek, gdy zbliży się do Mieszkańca, nie atakuje go natychmiast, ale może uderzyć ponownie w tej turze.*

Przykład: *Bohater znajdujący się na Posterunku wykonuje akcję zadanie i umieszcza Przedmiot ze Stodoły na planszy Niewidzialnego Człowieka. Jeśli Bohater wykona jeszcze jedną akcję: zadanie i położy Przedmiot z Posiadłości na planszy tego Potwora, każdy Bohater będzie mógł spróbować pokonać Niewidzialnego Człowieka.*

Trudność: Wysoka | **Poziom Szału:** 2

Reinkarnacja duszy

Mumia wierzy, że jeden z Bohaterów jest wskrzeszoną duszą jego prawdziwej miłości i próbuje go zwabić do siebie za wszelką cenę. Gdy po raz pierwszy rozpatrzycie wydarzenie Mumii, aktywny gracz bierze symbol duszy, a Bohater tego gracza przesuwa się w kierunku Mumii. Gracz zachowuje ten żeton do końca gry.

Zadanie: złam klątwę

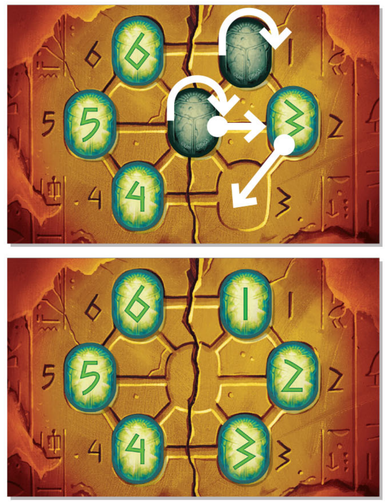
Bohaterowie muszą złamać prastarą klątwę Mumii, dopasowując sześć skarabeuszy we właściwe miejsca na jego planszy. Przebywając w Muzeum, Bohater może wykonać akcję zadanie, aby odwrócić i poruszyć skarabeusze. Odrzuca **jeden żółty Przedmiot**, a następnie wykonuje tyle ruchów, ile wynosi wartość siły odrzuconego Przedmiotu. Odwrócenie skarabeusza zużywa jeden punkt ruchu.

Pokonanie Potwora: przepędź go

Jeśli wszystkie sześć skarabeuszy zostanie odkrytych i znajdą się one we właściwych miejscach na planszy (na polach z tymi samymi cyframi co na żetonach skarabeuszy), możecie spróbować pokonać Mumię, wabiąc ją z powrotem do grobowca. Aby to zrobić, Bohater musi znajdować się na tym samym polu co Mumia i wykonać akcję zadanie, w której odrzuci **dowolną liczbę czerwonych Przedmiotów** o łącznej sile 9 lub więcej. Tylko w ten sposób możecie pokonać Mumię!

! Moc Potwora: wzmocnij klątwę

Jeśli podczas ataku tego Potwora zostanie wyrzucony symbol mocy **!** , Mumia wzmacnia klątwę. Za każdy symbol mocy wyrzucony na kościach odwróć jednego skarabeusza na stronę bez cyfry (awersem do dołu). Zawsze odwracaj skarabeusza z najniższą cyfrą, niezależnie od tego, czy znajduje się on na swoim miejscu, czy nie. Jeśli wszystkie Skarabeusze są zakryte (zwrócone awersem do dołu), moc Potwora nie działa. Zakryty skarabeusz **nie może zostać przesunięty**. Ponadto Mumia nie może zostać pokonana, jeśli choć jeden skarabeusz jest zakryty. Kiedy wykonujesz akcję zadanie, możesz użyć jednego ze swoich ruchów, aby odwrócić skarabeusza awersem do góry.



Przykład: *Bohater znajdujący się w Muzeum wykonuje akcję zadanie i odrzuca żółty Przedmiot o sile 4, dzięki któremu może wykonać 4 ruchy skarabeuszami. Decyduje się odwrócić dwa skarabeusze, które są zakryte, a następnie przesuwa skarabeusza z cyfrą „3" na jego miejsce, po czym to samo robi ze skarabeuszem z cyfrą „2". Teraz wszystkie skarabeusze są odkryte i znajdują się na właściwych miejscach. Dopóki moc Mumii nie zostanie aktywowana, każdy Bohater będzie mógł spróbować pokonać Mumię.*

Przykład: *Wilkołak atakuje Bohatera przy użyciu 3 kości, na których uzyskuje następujący wynik: dwa symbole trafienia i jeden symbol mocy. Zaatakowany Bohater zostaje trafiony trzy razy. Każdy inny Bohater oraz Mieszkaniec na tym polu zostaje trafiony raz.*

Trudność: Średnia | **Poziom Szału:** 5

Ścigany przez wilka

Wilkołak ma własną wizję, który z Bohaterów będzie jego następną ofiarą i czuje przymus upolowania właśnie jego. Gdy po raz pierwszy rozpatrzycie wydarzenie Wilkołaka, aktywny gracz bierze odznakę zwierzyny, a Wilkołak przesuwa się w kierunku Bohatera tego gracza. Gracz zachowuje ten żeton do końca gry.

Zadanie: odkryj lekarstwo

Bohaterowie muszą odkryć lekarstwo na likantropię, testując składniki i tworząc antidotum. Przebywając w Laboratorium, Bohater może wykonać akcję zadanie, aby przetestować składnik. Używa **jednego niebieskiego Przedmiotu**, o ile jego siła odpowiada pustemu miejscu na planszy Wilkołaka, po czym kładzie Przedmiot na odpowiednim miejscu na planszy Potwora. Gdy tylko wszystkie sześć miejsc na składniki zostanie zapełnionych, aktywny gracz zdejmuje żeton lekarstwa z planszy Potwora. Lekarstwo może zostać przekazane innemu Bohaterowi za pomocą akcji wymiana.

Pamiętaj: żetonu lekarstwa nie można odrzucić, aby zignorować trafienie przez Potwora.

Pokonaj Potwora: ulecz go

Jeśli Bohater ma lekarstwo, może pokonać Wilkołaka, podając mu je. Aby to zrobić, Bohater musi znajdować się na tym samym polu co Wilkołak i wykonać akcję pokonaj Potwora, w której odrzuci **lekarstwo i dowolną liczbę czerwonych Przedmiotów** o łącznej sile 6 lub więcej. Tylko w ten sposób możecie pokonać Wilkołaka!

! Moc Potwora: brutalne ugryzienie

Jeśli podczas ataku tego Potwora zostanie wyrzucony symbol mocy **!** , Wilkołak ugryzie wszystkie postacie znajdujące się na tym samym polu co on. Każdy Bohater i Mieszkaniec na obszarze Wilkołaka zostaje trafiony (łącznie z graczem, którego właśnie zaatakował), otrzymując jedno trafienie za każdy symbol mocy wyrzucony na kościach. Bohaterowie mogą odrzucać Przedmioty, aby zignorować trafienia. Natomiast wszyscy Mieszkańcy na polu zajmowanym przez Wilkołaka zostają natychmiast pokonani.

Dodatek

Objaśnienia

Słowniczek

Ruch oznacza przesunięcie pionka albo figurki z jednego pola na sąsiednie, połączoną za pomocą ścieżki. Bohaterowie i Mieszkańcy poruszają się wyłącznie po oświetlonych ścieżkach. Potwory także poruszają się po tych ścieżkach, a Potwór z Czarnej Laguny porusza się ponadto ścieżkami wodnymi.

Połóż/umieść oznacza umieszczenie wskazanego Bohatera, Mieszkańca, Przedmiotu albo Potwora w wyznaczonej lokacji, na karcie Potwora albo obok odznaki Bohatera.

Postać lub osoba to zarówno Bohaterowie, jak i Mieszkańcy.

Potwór oznacza dowolną z siedmiu kreatur, przeciwko którym grasz (Frankenstein i Narzeczona Frankensteina liczeni są jako osobne potwory na potrzeby klaryfikacji zasad).

Aktywny gracz to osoba, która rozgrywa bieżącą turę.

Określenia **gracz i Bohater** są wymienne i odnoszą się do gracza, który prowadzi danego Bohatera.

Bohaterowie i karty bonusów

Musisz **uzyskać pozwolenie** od gracza, aby poruszyć lub wpłynąć na jego Bohatera lub jego Przedmioty.

Ruch z karty bonusu lub akcji specjalnej odbywa się zgodnie z normalnymi zasadami. Bohater może zabrać ze sobą dowolną liczbę Mieszkańców, którzy znajdują się na tym samym polu co on.

Nie można użyć **akcji specjalnej Archeologa**, aby wziąć Przedmioty innemu Bohaterowi (nawet jeśli znajduje się on na sąsiednim polu).

Zdolność Naukowca jest zawsze aktywna. Nie wymaga ona użycia akcji.

Akcja specjalna Odkrywcy nie pozwala przemieszczać mieszkańców wraz z Odkrywcą.

Karty **Śledztwo w toku** oraz **Taxi** nie mogą być użyte, by położyć pokonanego Bohatera z powrotem na planszy.

Karty **Przesyłka specjalna** może wpłynąć na dowolnych dwóch graczy, nawet jeśli ich Bohaterów nie ma na planszy (ponieważ zostali pokonani).

Karty Potworów

Jeśli wylosowano kartę **Niech rozpoczną się łowy**, a Bohatera z odznaką zwierzyny nie ma na planszy (ponieważ został pokonany), to efekt karty nie jest rozpatrywany.

Jeśli wylosowano kartę **Reinkarnacja duszy**, a Bohatera z symbolem duszy nie ma na planszy, to efekt karty nie jest rozpatrywany.

Jeśli wylosowano kartę **Kradzież**, upewnij się, że wylosowałeś Przedmioty i położyłeś je na planszy przed rozpatrzeniem wydarzenia. Jeśli kilka lokacji remisuje pod względem największej liczby Przedmiotów, aktywny gracz umieszcza Niewidzialnego Człowieka na wybranym przez siebie remisującym polu. Jedynie przedmioty na tym polu planszy są odrzucane – Bohaterowie, znajdujący się na tym polu zachowują swoje Przedmioty.

Wariant jednoosobowy

Mieszkańcy są bardziej przerażeni, jeśli jest tylko jeden Bohater, który próbuje ocalić miasteczko. Rozpocznij grę ze znacznikiem Terroru na polu o wartości „3" na torze Terroru. Wszystkie pozostałe zasady pozostają bez zmian. Jeśli wylosowałeś Bohatera Kurier, odłóż go do pudełka i wylosuj kolejnego. Zdolność specjalna tej postaci nie ma zastosowania w trybie jednoosobowym. Ponadto karty bonusów **Śledztwo w toku** oraz **Przesyłka specjalna** nie mają zastosowania. Gdy wylosujesz jedną z w/w kart odrzuć ją do pudełka i dobierz kolejną. Możesz też odrzucić te karty przed rozpoczęciem rozgrywki w tym wariancie.

UNIVERSAL STUDIOS
MONSTERS™

HORRIFIED

Zawartość: 1 plansza, 6 plansz Potworów, 7 figurek Potworów, 7 odznak Bohaterów, 7 pionków Bohaterów, 10 pionków Mieszkańców, 20 podstawek, 60 żetonów Przedmiotów, 20 żetonów Potworów, 1 znacznik Terroru, 1 znacznik Szału, 30 kart Potworów, 20 kart bonusów, 5 kart pomocy, 1 woreczek na Przedmioty, 3 kości ataku, 1 instrukcja

Instrukcja: © 2021 Ravensburger North America, Inc.
Wszelkie prawa zastrzeżone.

PL01

UNIVERSAL
A COMCAST COMPANY

© UCS LLC.

Ravensburger