UNIVERSAL STUDIOS
MONSTERS

HORRIFIED



INSTRUCCIONES

DE 1 A 5 JUGADORES • A PARTIR DE 10 AÑOS • 60 MINUTOS

PARA APRENDER A JUGAR, MIRAD EL VIDEOTUTORIAL

Ravensburger.com/HorrifiedGamePlay

Componentes



1 tablero de juego



7 insignias de héroe



7 peones de héroe
(Insertar en las bases de los colores correspondientes)



6 paneles de monstruo



10 peones de aldeano
(Insertar en las bases transparentes)



7 miniaturas de monstruo



60 fichas de objeto



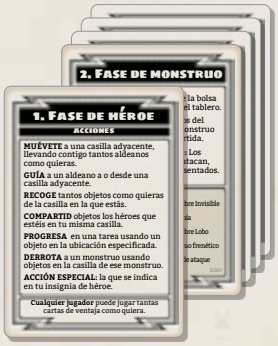
1 marcador de frenesí
(Insertar en una base transparente)



1 marcador de terror
(Insertar en una base transparente)



1 bolsa de objetos



5 cartas de ayuda



3 dados





30 cartas de monstruo





20 cartas de ventaja

20 fichas de monstruo
(Solo se usan cuando se juega contra ese monstruo)

Monstruo de la Laguna Negra



1 barco (Insertar en una base transparente)



1 cubierta de campamento

La Momia



6 escarabajos



1 símbolo de alma



1 cubierta de museo

Drácula



4 ataúdes

Frankenstein y la Novia



1 dial de Frankenstein



1 dial de la Novia

El Hombre Lobo



1 emblema de cazado



1 cura



1 cubierta de laboratorio

El Hombre Invisible



1 cubierta de comisaría

Preparación

Preparación para los monstruos

1. Desplegad el **tablero** y observad bien las diferentes ubicaciones (casillas con nombres). Tanto durante la preparación como durante la partida, las instrucciones y los componentes harán referencia a estas ubicaciones.
2. Colocad el **marcador de terror** en el «0» del **contador de nivel de terror**, que está situado en la esquina superior izquierda del tablero.
3. Dejad los **10 peones de aldeano** y los **3 dados** al lado del tablero.
4. Barajad las **cartas de monstruo** y dejadlas amontonadas formando un mazo bocabajo al lado del tablero.
5. Elegid contra qué monstruos queréis jugar. (Ver **DIFICULTAD** en la página siguiente.)
6. Coged el **panel de monstruo** correspondiente a cada monstruo que hayáis elegido. Poned los paneles en fila junto al tablero, de menor a mayor orden de frenesí. El orden de frenesí está indicado en la parte superior izquierda de cada panel.
7. Completad la preparación de cada monstruo que participe en la partida utilizando las indicaciones al reverso de uno de los paneles de monstruo restantes. Luego devolved a la caja todos los paneles, las miniaturas y las fichas de monstruo que no vayáis a utilizar.
8. Poned el **marcador de frenesí** en el panel que tenga el orden de frenesí más bajo.

Preparación para los jugadores

1. Barajad las **insignias de héroe** bocabajo. Cada jugador recibe una al azar y, a continuación, su correspondiente **peón de héroe** y una **carta de ayuda**. Devolved a la caja las insignias, los héroes y las cartas de ayuda sobrantes.
2. Cada jugador coloca su héroe en la ubicación inicial indicada en su insignia.
3. Barajad las **cartas de ventaja**. Cada jugador recibe una al azar bocarriba. Colocad el resto de las cartas de ventaja en un mazo bocabajo junto al tablero.
4. Colocad las **60 fichas de objeto** en la **bolsa de objetos** y mezcladlas. Sacad 12 objetos de la bolsa y colocad cada uno en la ubicación indicada en el objeto. Dejad la bolsa de objetos junto al tablero.



Marcador de frenesí

Paneles de monstruo



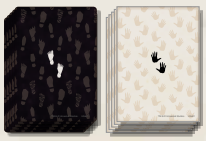
Aldeanos

Ejemplo de preparación de una partida de 3 jugadores con Drácula y el Monstruo de la Laguna Negra

Marcador de terror

Contador de nivel de terror





Mazo de monstruo

Mazo de ventaja



Bolsa de objetos



Jugador 1



Dados



Jugador 2



Jugador 3

Cómo se juega

Objetivo

«Horrified» es un juego cooperativo en el que todos los jugadores ganan o pierden juntos. Los jugadores ganan si derrotan a todos los monstruos contra los que están jugando. Para derrotar a un monstruo, primero debéis completar una tarea. La **tarea** de cada monstruo y su posterior **derrota** es única:

- **Monstruo de la Laguna Negra:** Encontrad la guarida secreta del Monstruo y luego ahuyentadlo.
- **Drácula:** Destrozad los cuatro ataúdes de Drácula y luego venced a Drácula.
- **Frankenstein y la Novia:** Enseñad a Frankenstein y a la Novia lo que significa ser humano para que puedan vivir pacíficamente.

  Frankenstein es en realidad el nombre del científico que creó estos monstruos. Sin embargo, con tantos monstruos plagando su aldea, los aldeanos han acabado por referirse a estos monstruos en particular como «Frankenstein» y la «Novia».
- **El Hombre Invisible:** Aportad a la policía pruebas de la existencia del Hombre Invisible y atrapadlo.
- **La Momia:** Romped la maldición de la Momia y devolvedla a su tumba.
- **El Hombre Lobo:** Descubrid la cura para la licantropía y administrádsela al Hombre Lobo.

Consultad **Los Monstruos** *en las páginas 10-14 para más detalles, incluyendo la complejidad de cada monstruo y cómo derrotarlos.*

Dificultad

Ajustad la dificultad del juego jugando contra un número diferente de monstruos:

VUESTRA PRIMERA PARTIDA
Monstruo de la Laguna Negra y Drácula

JUEGO PARA PRINCIPIANTES
(Recomendado siempre que juguéis contra un monstruo por primera vez)
Dos monstruos cualesquiera

JUEGO ESTÁNDAR
Tres monstruos cualesquiera

JUEGO DESAFIANTE
Cuatro monstruos cualesquiera

Los jugadores pierden inmediatamente si se da alguna de las siguientes circunstancias:

Terror: Cada vez que se derrote a un héroe o aldeano, el nivel de terror aumentará. Si el nivel de terror alcanza su máximo, indicado por la calavera, los monstruos han invadido la aldea y los jugadores habéis perdido.

Se acabó el tiempo: Cada turno, robaréis una carta del mazo de monstruo. Si necesitáis robar una carta de monstruo, pero el mazo se ha agotado, habéis tardado demasiado en derrotar a los monstruos y los jugadores habéis perdido.

Primer jugador: El jugador que más recientemente haya comido ajo tiene el primer turno.

Juego en solitario: Si eres el único jugador, consulta la página 15.

En tu turno

Cada turno tiene dos fases, que deben realizarse en este orden:

Fase de héroe

Realiza tantas acciones como se indique en tu insignia. Además, **cualquier** jugador puede jugar tantas cartas de ventaja como desee. (Ver **Fase de héroe** en las páginas 6-7.)

Fase de monstruo

Roba una carta de monstruo de arriba del mazo de monstruo y aplica los efectos de las tres partes de la carta. (Ver **Fase de monstruo** en las páginas 8-9.)

Después de completar ambas fases, el juego continúa en el sentido de las agujas del reloj, comenzando con la fase de héroe del siguiente jugador.



Acciones por turno

Acción especial o habilidad

Título del héroe

Ubicación inicial

Insignia de héroe

Fase de héroe

Acciones

Realiza como máximo el número de acciones indicado en tu insignia. Puedes elegir realizar menos. Las acciones pueden realizarse varias veces y en cualquier orden. Las acciones que puedes hacer son:

Moverte

Mueve a tu héroe a lo largo de un camino iluminado hasta una **casilla adyacente**. No puedes moverte a casillas acuáticas y únicamente puedes cruzar el río usando una de las dos casillas de puente.

Además, puedes llevarte contigo **tantos aldeanos como quieras** de la casilla en la que está tu héroe cuando te muevas.

Nota: Los monstruos no afectan el movimiento. Puedes entrar, salir o terminar tu turno en una casilla en la que haya uno o más monstruos. Sin embargo, esto podría hacerte más vulnerable a sus ataques durante la fase de monstruo.

Guiar

Mueve a **un** aldeano de la casilla de tu héroe a una casilla adyacente, o mueve a **un** aldeano de una casilla adyacente a la casilla de tu héroe. Los aldeanos tampoco pueden moverse a las casillas acuáticas, y los monstruos no afectan su movimiento.

Acción especial

Algunos héroes tienen una acción especial, como se indica en su insignia. Al igual que las otras acciones, las acciones especiales cuentan como una del número total de acciones de tu turno y pueden realizarse varias veces.

Recoger

Coge **tantos objetos como quieras** de la casilla en la que está tu héroe. Guarda todos tus objetos delante de ti, junto a tu insignia.

Compartir

Todos los héroes que estén en la misma casilla que tu héroe pueden darse o recibir libremente entre ellos **tantos objetos como quieran**.

Nota: Para compartir no es necesario hacer intercambios uno a uno y tampoco es necesario que tú estés involucrado, siempre y cuando todos los héroes que den o reciban objetos estén en la misma casilla que tu héroe.

Progresar

En una ubicación específica, usa uno de tus objetos para progresar en la tarea de un monstruo. Consulta la sección (1) del panel de ese monstruo y **Los Monstruos** en las páginas 10-14 para más detalles.

Derrotar

En la casilla en la que esté un monstruo, usa tus objetos para derrotarlo. Consulta la sección (2) del panel de ese monstruo y **Los Monstruos** en las páginas 10-14 para más detalles.

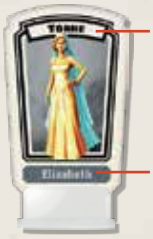
Nota: Debes completar la tarea del monstruo antes de poder realizar la acción para derrotar a ese monstruo.

Consejo de estrategia: Es una buena idea recoger objetos en tu primer turno. Necesitas ciertos objetos para progresar en las tareas y derrotar a los monstruos, pero los objetos también se pueden usar para defenderse de los ataques de los monstruos, como se explica más adelante.

Aldeanos

Los aldeanos pueden aparecer en la aldea durante la fase de monstruo. Se te indicará que coloques al aldeano en una ubicación específica. No hay límite para la cantidad de aldeanos que puede haber en el tablero al mismo tiempo. Cada aldeano tiene una ubicación segura a la que intenta llegar, como se indica en la parte superior de su peón. Puedes usar las acciones Moverte y Guiar para llevar a los aldeanos a su ubicación segura.

En cuanto un aldeano llegue a su ubicación segura, te recompensará por tu ayuda. El jugador de turno debe quitar al aldeano del tablero y robar una carta de ventaja del mazo.



Ubicación segura

Nombre

Aldeano



Cartas de ventaja

Cada jugador empieza la partida con una carta de ventaja. Se pueden obtener más cartas de ventaja llevando a los aldeanos a sus ubicaciones seguras. Guarda todas tus cartas de ventaja bocarriba delante de ti. Es recomendable que comentes con los demás jugadores qué cartas de ventaja tienes y cómo jugarlas.

Las ventajas pueden jugarse durante **el turno de cualquier jugador**, pero solo durante la fase de héroe. Cuando juegues una carta de ventaja, haz lo que dice la carta y luego déjala bocarriba en una pila de descartes. **Jugar una carta de ventaja no cuenta como acción.**

Objetos

Los objetos son importantes para progresar en las tareas y derrotar a los monstruos, así como para defenderte de los ataques de los monstruos. Cada objeto tiene un color, que indica su tipo, y una fuerza, que es el número de la parte superior. Cada objeto también tiene una ubicación, que indica dónde se debe colocar al sacarlo de la bolsa de objetos.



Objeto



Los objetos rojos son físicos.



Los objetos azules son intelectuales.

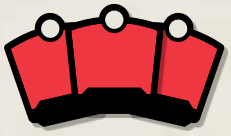


Los objetos amarillos son espirituales.

El color, la fuerza y la ubicación pueden ser importantes al usar los objetos, como se muestra en el panel de cada monstruo:



Solo se puede jugar un objeto del color mostrado por acción.



Se puede jugar cualquier cantidad de objetos del color mostrado en una sola acción. Suma sus fuerzas para alcanzar o superar el número indicado.

Cuando uses un objeto, ya sea para realizar una acción o para defenderte de un ataque, colócalo en una pila de descartes al lado del tablero, a menos que la acción te indique que lo coloques en el panel de un monstruo (como al progresar en las tareas del Hombre Invisible o el Hombre Lobo). No devuelvas los objetos a la bolsa de objetos a no ser que se te indique específicamente que lo hagas.

Ejemplo de fase de héroe

Es el turno del arqueólogo, que puede realizar 4 acciones, como se indica en su insignia. Después de discutirlo con los otros jugadores, decide hacer lo siguiente durante la fase de héroe:

*ACCIÓN 1: **GUÍAR** a Wilbur y Chick de la casilla del puente al teatro, donde se encuentra él.*

*ACCIÓN 2: Realiza su **ACCIÓN ESPECIAL** (recoger objetos de una casilla adyacente) para coger un objeto (la horca) del granero.*

La exploradora (verde) juega después su carta de ventaja, que le permite a cada héroe moverse hasta dos casillas. La exploradora se mueve a la mazmorra. El arqueólogo también se mueve a la mazmorra, llevándose consigo a Wilbur y Chick. Siempre que tu héroe se mueva, ya sea por una acción o por una carta de ventaja, puedes llevarte contigo tantos aldeanos de tu casilla como quieras.

Wilbur y Chick están ahora en la mazmorra, que es su ubicación segura. El arqueólogo quita a Wilbur y Chick del tablero y roba una carta de ventaja del mazo. El arqueólogo lee la carta en voz alta, elige guardársela para más tarde y la deja bocarriba frente a él.



*ACCIÓN 3: **COMPARTIR,** que le permite a la exploradora darle al arqueólogo un objeto (el puñal).*

*ACCIÓN 4: **PROGRESAR** para destrozar el ataúd de la mazmorra. El arqueólogo usa dos objetos, el puñal y la horca, que tienen una fuerza total de 7. Descarta los dos objetos, quita el ataúd del tablero, lo voltea para que muestre su lado destrozado y lo coloca sobre el recuadro de la mazmorra del panel de Drácula.*

El arqueólogo ha realizado 4 acciones y ninguno de los jugadores desea jugar ninguna otra carta de ventaja. Ahora el arqueólogo pasa a la fase de monstruo robando una carta del mazo de monstruo.



Fase de monstruo

Roba una carta de arriba del mazo de monstruo y aplica los efectos de las tres partes de la carta, de arriba a abajo. Después de aplicar todos los efectos de la carta de monstruo, ponla bocarriba en una pila de descartes.



1. Objetos

Saca de la bolsa de objetos el número de objetos que aparece en la parte superior de la carta, si tiene algún número. Coloca cada objeto en el lugar indicado en él.

Si necesitas sacar un objeto y la bolsa de objetos está vacía, pon todos los objetos de la pila de descartes en la bolsa, mézclalos y sigue sacando.

2. Suceso

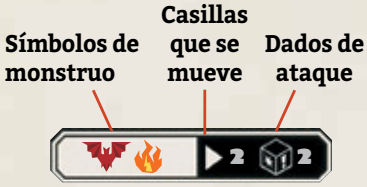
Cada suceso involucra a uno de los monstruos o los aldeanos. El color de la carta, así como el símbolo sobre el nombre del suceso, indican sobre quién es el suceso. Las cartas grises son sobre los aldeanos. Las cartas de color son sobre un monstruo específico. Consulta en tu carta de ayuda los diferentes símbolos.

Si el monstruo del suceso **no está presente en la partida**, ignora el suceso por completo y prosigue con el ataque de monstruo. De lo contrario, lee el suceso en voz alta y haz lo que dice.

3. Ataque de monstruo

Ciertos monstruos se mueven y atacan, como indican los símbolos de la parte inferior de la carta. En orden de izquierda a derecha, mueve y ataca con el primer monstruo antes de pasar al siguiente. Si un monstruo indicado no está presente en la partida, ignora ese símbolo. Si aparece el símbolo de frenesí, el monstruo que tenga el marcador de frenesí se mueve y ataca. Esto puede resultar en que el mismo monstruo se mueva y ataque dos veces en un mismo turno. (Ver **Monstruo Frenético** en la página 10.)

Nota: *El monstruo del suceso nunca ataca en ese turno, a menos que esté frenético.*



Ejemplo: *Drácula se mueve 2 casillas y ataca con 2 dados. Después el monstruo frenético (incluso si el monstruo frenético es Drácula) se mueve 2 casillas y ataca con 2 dados.*

Mueve el monstruo el número de casillas indicado en la carta hacia la persona más cercana (héroe o aldeano). En cuanto el monstruo esté en una casilla en la que haya una persona, deja de moverse. Si el monstruo estaba ya en una casilla en la que había una persona, no se mueve en absoluto.

Ataca a una persona que esté en la misma casilla que el monstruo tirando el número de dados de ataque indicado. Si no hay ninguna persona en la casilla del monstruo, el monstruo no ataca**: no tires los dados**. Si hay varias personas en esa casilla, el monstruo atacará preferentemente a un héroe y no a un aldeano. Si aun así hay varias personas a las que el monstruo podría atacar, el jugador de turno elige a cuál quiere atacar **antes de tirar los dados**.



Si sale este símbolo en los dados, se activa el poder del monstruo una vez por cada símbolo de poder que haya salido. Consulta la sección del panel de ese monstruo y **Los Monstruos** en las páginas 10-14 para más detalles.



Si sale este símbolo, significa que la persona ha sido golpeada por el ataque del monstruo, una vez por cada símbolo de golpe que muestren los dados. Consulta en la página siguiente cómo se aplican los golpes.

Dirección del camino: Si se te indica que muevas a un monstruo, héroe o aldeano **hacia** alguien o hacia algún lugar, debes moverlo por el camino más corto posible. Si hay varios caminos que sean los más cortos, el jugador de turno decide cuál tomar. Una vez que el personaje llega a aquello hacia lo que se estaba moviendo, deja de moverse. *Nota: Solo el Monstruo de la Laguna Negra puede moverse a las casillas acuáticas. A menos que se esté moviendo el Monstruo de la Laguna Negra, solo debéis tener en cuenta los caminos iluminados a la hora de determinar cuál es el camino más corto, no tengáis en cuenta los caminos de agua.*

Persona más cercana: Si hay varias personas igual de cerca de un monstruo, el monstruo se mueve preferentemente hacia un héroe en vez de hacia un aldeano. Si aun así hay varias personas igual de cerca, el jugador de turno elige a una de ellas.

Otros empates: Si un suceso o ataque de monstruo pudiera aplicarse a varios personajes o ubicaciones, el jugador de turno decide a cuál aplicarlo.

Los golpes de los monstruos

Héroes

Para evitar ser golpeado por el ataque de un monstruo, un héroe puede descartar un objeto por cada símbolo de golpe que muestren los dados. Si el héroe no tiene suficientes objetos o no desea descartar ningún objeto, es derrotado. Un golpe basta para derrotar a un héroe.

Cuando un héroe sea derrotado, debes aumentar el nivel de terror moviendo el marcador de terror una casilla y quitar a ese héroe del tablero. Al inicio del siguiente turno de ese jugador, este debe colocar a su héroe en el hospital y llevar a cabo su turno como de costumbre, incluyendo todas sus acciones. Cuando un héroe es derrotado, no pierde ninguno de sus objetos ni cartas de ventaja.

Nota: *Realiza el movimiento y el ataque de un monstruo antes de proceder con el siguiente monstruo. Si un héroe descarta objetos para evitar un ataque, aún puede ser derrotado por un ataque posterior. Una vez que un héroe ha sido derrotado, no puede ser el objetivo de ningún otro ataque durante ese turno.*

Aldeanos

Los aldeanos no tienen objetos, por tanto, son derrotados inmediatamente cuando reciben un golpe. Cuando un aldeano sea derrotado, debes aumentar el nivel de terror moviendo el marcador de terror una casilla y quitar a ese aldeano del tablero.

Nota: *Se debe indicar el objetivo de un ataque antes de tirar los dados. Un héroe no puede descartar objetos para salvar a un aldeano.*

Ejemplo de fase de monstruo

La inspectora (naranja) comienza la fase de monstruo de su turno robando la carta superior del mazo de monstruo. Aplica los efectos de la carta de la siguiente manera:

1. OBJETOS: *La inspectora saca 2 objetos de la bolsa de objetos y los coloca en el tablero en las ubicaciones especificadas en dichos objetos.*

2. SUCESO: *Sabe que el suceso es sobre el Hombre Lobo porque la carta es marrón y tiene el símbolo del Hombre Lobo encima del nombre del suceso. Como el Hombre Lobo está presente en la partida, lee el suceso en voz alta. Nadie tiene el emblema de cazado, y como es su turno, la inspectora lo coge y lo deja delante de ella. Luego mueve al Hombre Lobo a la casilla en la que ella se encuentra.*

El monstruo deja de moverse cuando la alcanza, incluso aunque se haya movido menos casillas de las que indica la carta. Aunque el Hombre Lobo está en su misma casilla, no la ataca. Un monstruo solamente ataca si el símbolo del monstruo aparece en el recuadro de ataque de monstruo situado en la parte inferior de la carta.

3. ATAQUE DE MONSTRUO: *El primer símbolo del recuadro de ataque de monstruo es el Monstruo de la Laguna Negra, que no está presente en esta partida. La inspectora lo ignora y pasa al siguiente símbolo, que es el de Drácula.*



Aunque tanto el mensajero (rosa) como el Dr. Cranley están igual de cerca, Drácula da prioridad a los héroes respecto a los aldeanos. Así que la inspectora mueve a Drácula a la misma casilla que el mensajero, tira dos dados y saca un símbolo de poder y un símbolo de golpe. El mensajero decide descartar uno de sus objetos para evitar el golpe, y el poder de Drácula hace que la inspectora coloque su propio peón en la casilla de Drácula.

Ahora el monstruo frenético ataca. Drácula tiene el marcador de frenesí, así que ataca una segunda vez. Como Drácula ya está en una casilla con personas, no se mueve. La inspectora debe elegir a quién ataca Drácula. La inspectora decide que Drácula la ataque a ella misma y tira dos dados: saca un dado en blanco y un símbolo de golpe. Aunque tiene un objeto, decide no descartarlo y ser derrotada. Así que aumenta el nivel de terror en uno y quita su peón de héroe del tablero. Al inicio de su siguiente turno, colocará su peón en el hospital.

Fin de la partida

La partida puede terminar de tres maneras:

Los héroes triunfan

Si derrotáis a todos los monstruos, la partida termina inmediatamente y ¡los jugadores habéis ganado! Habréis salvado a la aldea de un destino horrible, y puede que incluso a los propios monstruos.

¡Terror!

Si el nivel de terror alcanza su máximo, indicado por la calavera, la partida termina inmediatamente y los jugadores habéis perdido. Todos, incluidos los héroes, están demasiado horrorizados para continuar. Abandonáis la aldea en manos de los monstruos.

Se acabó el tiempo

Si tenéis que robar una carta de monstruo y el mazo de monstruo se ha agotado, la partida termina inmediatamente y los jugadores habéis perdido. Habéis tardado demasiado en salvar la aldea. Los aldeanos han huido y no podéis continuar.

Nota: *La partida termina solo si necesitáis robar una carta, pero no queda ninguna. Después de aplicar los efectos de la última carta de monstruo, jugad una última fase de héroe para intentar derrotar a los monstruos que queden.*

Volver a jugar

Probad a jugar contra diferentes monstruos o a añadir monstruos adicionales para aumentar la dificultad del juego. Para una preparación más estratégica, los jugadores pueden elegir con qué héroes jugar y quién será el jugador inicial. Aseguraos de tener en cuenta contra qué monstruos vais a jugar, qué acciones especiales de los héroes os resultarán más útiles, y quién es más vulnerable o está mejor posicionado para llevar a cabo el primer turno.

Los monstruos

Las siguientes páginas contienen información específica de cada monstruo, incluyendo cómo completar su tarea, cómo derrotarlos y cuál es su poder, que puede activarse cuando atacan. Antes de comenzar a jugar, leed el apartado de **cada monstruo que participe en la partida**, así como la información de aquí abajo, que se aplica en todas las partidas.

Monstruo frenético

A los monstruos les perturban vuestros esfuerzos por derrotarlos, y siempre hay un monstruo que está frenético. Al principio de la partida, poned el marcador de frenesí sobre el panel del monstruo que tenga el orden de frenesí más bajo. Cuando el símbolo de frenesí aparece en una carta de monstruo, el monstruo frenético se mueve y ataca. Esto puede resultar en que el mismo monstruo se mueva y ataque dos veces en un mismo turno.

Algunos sucesos te indicarán que coloques el marcador de frenesí sobre el siguiente monstruo. Cuando esto ocurra, colócalo sobre el panel del monstruo con el siguiente orden de frenesí más alto. Por ejemplo, si el marcador de frenesí está en el panel de Drácula (orden de frenesí 1), y el Monstruo de la Laguna Negra (4) y el Hombre Lobo (6) también están presentes en esa partida, movedlo al panel del Monstruo de la Laguna Negra. Si no hay monstruos con un orden de frenesí más alto, pon el marcador de frenesí en el panel del monstruo con el orden de frenesí **más bajo**. Si no quedan más monstruos en la partida, el marcador de frenesí se queda en el mismo monstruo.

Nota: *En todo momento durante la partida hay un monstruo frenético. El monstruo frenético se moverá y atacará con más frecuencia, porque ataca cada vez que el símbolo de frenesí o su propio símbolo aparece en una carta de monstruo.*

Derrotado por un héroe

Una vez que un monstruo ha sido derrotado, se considera que ya no está en la partida. **Ignorad todos los sucesos y ataques de monstruo que hagan referencia a todos los monstruos derrotados por el resto de la partida.**

Quitad del tablero la miniatura del monstruo y la cubierta de la ubicación (si tiene). Si el monstruo derrotado tenía el marcador de frenesí, colocadlo sobre el panel del siguiente monstruo siguiendo las reglas de arriba. Si hay algún objeto sobre el panel del monstruo (el Hombre Lobo o el Hombre Invisible), poned esos objetos en la pila de descartes de objetos. Luego devolved a la caja todos los componentes del monstruo, incluyendo su panel, miniatura y fichas. Si un héroe tiene una de las fichas del monstruo (símbolo de alma o emblema de cazado), también se devuelve a la caja.



Complejidad: Media | **Orden de frenesí:** 4

CASILLAS ACUÁTICAS

Hay tres casillas acuáticas en el tablero: la laguna, el río y la ribera. El Monstruo de la Laguna Negra es el único que puede moverse a estas casillas o ser colocado en ellas. Cuando el Monstruo de la Laguna Negra ataca, tened en cuenta tanto las casillas como los caminos de agua a la hora de determinar quién está más cerca de él y cuál es el camino más corto hasta su objetivo.

PROGRESAR: ENCONTRAD LA GUARIDA SECRETA

Los héroes deben embarcarse en una expedición a bordo del *Rita* para explorar la laguna y encontrar la guarida secreta del Monstruo. Mientras esté en el campamento, un héroe puede realizar la acción Progresar para buscar por la laguna. El héroe descarta **un objeto de cualquier color** y mueve el barco situado en el panel del Monstruo de la Laguna Negra hasta la siguiente ✕ de **ese mismo color**. Si elegís cuidadosamente qué color usar, podréis mover el barco más adentro de la laguna y completar la tarea más rápido. La guarida del Monstruo de la Laguna Negra está representada por la última X azul situada en el centro del panel: para completar la tarea, el último objeto utilizado debe ser azul.

Nota: *El barco puede ser alejado de la guarida (ver el poder del Monstruo de la Laguna Negra más abajo).*

DERROTAR: AHUYENTADLO

Si el barco está en la guarida, podéis derrotar al Monstruo de la Laguna Negra ahuyentándolo. Un héroe debe estar en la misma casilla que el Monstruo y realizar la acción Derrotar. El héroe debe descartar **un objeto rojo, uno azul y uno amarillo**. La fuerza de los objetos no importa. ¡Habéis derrotado al Monstruo de la Laguna Negra!

! PODER: SACUDIR EL BARCO

Si sale en los dados el símbolo de poder cuando el Monstruo de la Laguna Negra ataca, el Monstruo sacude el barco. Retroceded el barco una ✕ por cada símbolo de poder que muestren los dados. Si el barco está al principio del recorrido, el poder no tiene ningún efecto. Si el poder aleja el barco de la guarida, no podéis derrotar al Monstruo de la Laguna Negra. Un héroe tendrá que realizar la acción Progresar otra vez para volver a mover el barco a la guarida antes de poder derrotar al Monstruo.



Complejidad: Baja | **Orden de frenesí:** 1

PROGRESAR: DESTROZAR LOS ATAÚDES

Los héroes deben encontrar y destrozar los cuatro ataúdes de Drácula, que están situados por la aldea. Mientras esté en una casilla con un ataúd, un héroe puede realizar la acción Progresar para destrozarlo. El héroe debe descartar **un número cualquiera de objetos rojos** que sumen en total una fuerza de 6 o más. Luego debe coger el ataúd, voltearlo para mostrar que ha sido destrozado y ponerlo sobre el panel de Drácula sobre el recuadro correspondiente.

Nota: *Los ataúdes no son objetos y no se pueden recoger.*

DERROTAR: VENCEDLE

Una vez que los cuatro ataúdes están sobre el panel de Drácula, podéis derrotar a Drácula venciéndole. Para ello, un héroe debe estar en la misma casilla que Drácula y realizar la acción Derrotar. El héroe debe descartar **un número cualquiera de objetos amarillos** que sumen en total una fuerza de 6 o más. ¡Habéis derrotado a Drácula!

! PODER: ENCANTO OSCURO

Si sale en los dados el símbolo de poder cuando Drácula ataca, Drácula hechiza a un héroe para que vaya hacia él. Colocad el héroe del jugador de turno en la misma casilla que Drácula. Si ese héroe ya estaba en la misma casilla que Drácula, el poder no tiene ningún efecto.

Nota: *Drácula hechiza al héroe del jugador de turno, que puede no ser el mismo héroe al que Drácula acaba de atacar.*

Ejemplo: *Un héroe que está en el campamento realiza la acción Progresar y descarta un objeto azul. Mueve el barco hasta la siguiente ✕ azul del recorrido de la laguna representado en el panel del Monstruo de la Laguna Negra. Si un héroe realizase una acción Progresar más y usase un objeto azul, el barco llegaría a la guarida y cualquier héroe podría derrotar al Monstruo de la Laguna Negra.*





Complejidad: Alta | **Orden de frenesí:** 3 | Solamente Frankenstein puede estar frenético.

Frankenstein es en realidad el nombre del científico que creó estos monstruos. Sin embargo, con tantos monstruos plagando su aldea, los aldeanos han acabado por referirse a estos monstruos en particular como «Frankenstein» y la «Novia».

DOS MONSTRUOS

Frankenstein y la Novia son dos de los monstruos más aterradores y, si decidís jugar contra uno de ellos, tendréis que enfrentaros a los dos. Para derrotarlos, debéis enseñarles lo que significa ser humano para que puedan vivir felices juntos. Sin embargo, si los dos se encuentran antes de que completéis esta tarea, se provocarán mutuamente un ataque de furia.

Si Frankenstein y la Novia se encuentran alguna vez en la misma casilla antes de que hayáis completado su tarea, aumentad el nivel de terror en uno, colocad a Frankenstein en el cementerio y a la Novia en la mazmorra. Esto puede ocurrir varias veces en una misma partida.

ATAQUES DE MONSTRUO Y MONSTRUO FRENÉTICO

Frankenstein y la Novia tienen sus propios símbolos de monstruo, y se tratan como dos monstruos separados para los ataques de monstruo. Sin embargo, si tienen el marcador de frenesí, solo Frankenstein será quien esté frenético. Cada vez que aparezca el símbolo de frenesí, moved y atacad solamente con Frankenstein, no con la Novia.

PROGRESAR: ENSEÑAD A LOS MONSTRUOS

Los héroes deben enseñarles a Frankenstein y la Novia lo que significa ser humano. Sin embargo, cada monstruo es diferente. Frankenstein necesita objetos amarillos y debe alcanzar un grado de humanidad de 11 puntos. La Novia necesita objetos azules y debe alcanzar un grado de humanidad de 8 puntos.

Para enseñar a Frankenstein a ser más humano, un héroe que esté en la misma casilla que Frankenstein puede realizar la acción Progresar. El héroe descarta **un objeto amarillo** y aumenta el grado de humanidad de Frankenstein tantos puntos como la fuerza del objeto descartado, girando su dial en el sentido de las agujas del reloj. A continuación, el héroe puede mover a Frankenstein en cualquier dirección ese mismo número de casillas. De este modo, podréis evitar que se encuentre con la Novia demasiado pronto, o hacer que se reúnan una vez que sus grados de humanidad estén al máximo.

Para enseñar a la Novia a ser más humana, un héroe que esté en la misma casilla que la Novia puede realizar la acción Progresar. El héroe descarta **un objeto azul** y aumenta el grado de humanidad de la Novia tantos puntos como indique la fuerza del objeto, girando su dial en el sentido de las agujas del reloj. El héroe también puede moverla en cualquier dirección, como máximo el número de casillas equivalente a la fuerza del objeto descartado.

Tan pronto como el grado de humanidad de un monstruo alcance su máximo (11 puntos para Frankenstein y 8 puntos para la Novia), voltead el dial de ese monstruo para que muestre su rostro. No es necesario llegar al grado máximo con un número exacto, se puede exceder el máximo. Una vez que ambos diales estén volteados, Frankenstein y la Novia serán derrotados cuando se encuentren.

Nota: *Podéis seguir realizando la acción Progresar para mover a Frankenstein o a la Novia, aunque ya hayáis volteado su dial.*

DERROTADOS AL ENCONTRARSE

Una vez que hayáis enseñado a Frankenstein y a la Novia lo que significa ser humano y se encuentren, vivirán juntos pacíficamente y dejarán de aterrorizar la aldea. En cuanto Frankenstein y la Novia estén en la misma casilla y sus dos diales muestren sus rostros, estarán derrotados. Para ello no es necesario realizar una acción Derrotar.

! PODER: AHÍ LLEGA LA NOVIA

Si sale en los dados el símbolo de poder cuando Frankenstein o la Novia atacan, la Novia se acerca a Frankenstein. Una vez aplicados los efectos de los golpes, hay que mover a la Novia hacia Frankenstein una casilla por cada símbolo de poder que muestren los dados.



Ejemplo: *El dial de Frankenstein está apuntando en estos momentos al «3». Un héroe realiza la acción Progresar en la casilla de Frankenstein y descarta un objeto amarillo con una fuerza de 2. Así que gira el dial de Frankenstein en el sentido de las agujas del reloj para que apunte al «5» y luego mueve a Frankenstein 2 casillas, eligiendo alejarlo de la Novia y evitando, a la vez, a los héroes y los aldeanos.*

Ejemplo: *El marcador de frenesí está sobre el panel de Frankenstein y la Novia cuando se roba la carta de monstruo «La inocente». El jugador de turno saca de la bolsa 3 objetos y los pone en el tablero. Después, coloca a la aldeana María en el granero. A continuación, realiza el ataque de los monstruos. Mueve a Frankenstein 1 casilla y ataca con 3 dados. Luego mueve a la Novia 1 casilla y ataca con 3 dados. Por último, mueve a Frankenstein 1 casilla y ataca con 3 dados. Como de costumbre, si alguno de los monstruos ya está en una casilla en la que hay una persona, no se mueve, y si en el momento de atacar no hay ninguna persona en su misma casilla, no tira los dados.*





Complejidad: Baja | **Orden de frenesí:** 6

PROGRESAR: APORTAD PRUEBAS

Los héroes deben aportar pruebas para demostrar a la policía que el Hombre Invisible existe. Mientras esté en la comisaría, un héroe puede realizar la acción Progresar para aportar pruebas. El héroe debe usar **un objeto de cualquier color**, siempre que la ubicación indicada en el objeto coincida con la de alguna de los espacios vacíos del panel del Hombre Invisible. Después coloca el objeto en el espacio correspondiente.

DERROTAR: ATRAPADLO

Si los cinco espacios del panel del Hombre Invisible ya están llenos, podéis derrotar al Hombre Invisible atrapándolo. Para ello, un héroe debe estar en la misma casilla que el Hombre Invisible y realizar la acción Derrotar. El héroe descarta **cualquier número de objetos rojos** que sumen en total una fuerza de 9 o más. ¡Habéis derrotado al Hombre Invisible!

! PODER: ACECHAR SIN SER VISTO

Si sale en los dados el símbolo de poder cuando el Hombre Invisible ataca, el Hombre Invisible acecha a un aldeano. Después de aplicar los efectos de todos los golpes, hay que mover al Hombre Invisible hacia el aldeano más cercano, dos casillas por cada símbolo de poder que muestren los dados. Si no hay ningún aldeano en el tablero, el poder no tiene ningún efecto.

Nota: *El Hombre Invisible no ataca inmediatamente al aldeano, pero podría atacar de nuevo durante ese mismo turno.*



Ejemplo: *Un héroe que está en la comisaría realiza la acción Progresar y coloca un objeto del granero en el panel del Hombre Invisible. Si un héroe realizara una acción Progresar más y colocara un objeto de la mansión, cualquier héroe podría ya derrotar al Hombre Invisible.*



Complejidad: Alta | **Orden de frenesí:** 2

ALMA REENCARNADA

La Momia cree que uno de los héroes es el alma reencarnada de su verdadero amor, y atraerá a ese héroe hacia ella. La primera vez que se apliquen los efectos de un suceso de la Momia, el jugador de turno debe coger el símbolo de alma y el héroe de ese jugador se mueve hacia la Momia. Ese jugador se quedará el símbolo de alma por el resto de la partida.

PROGRESAR: ROMPED LA MALDICIÓN

Los héroes deben romper la maldición de la Momia alineando los seis escarabajos correctamente sobre la losa del panel. Mientras esté en el museo, un héroe puede realizar la acción Progresar para mover los escarabajos. Debe descartar **un objeto amarillo** y luego hacer tantos movimientos como la fuerza del objeto descartado. Se considera un movimiento deslizar un escarabajo a lo largo de una ranura hasta un hueco adyacente o voltear un escarabajo bocarriba (ver el «Poder de la Momia» más abajo). No es obligatorio realizar el número total de movimientos.

DERROTAR: SEPULTADLA

Si los seis escarabajos están bocarriba y en el lugar que corresponde a su número en el panel de la Momia, podéis derrotar a la Momia devolviéndola a su tumba. Para ello, un héroe debe estar en la misma casilla que la Momia y realizar la acción Derrotar. El héroe descarta **cualquier número de objetos rojos** que sumen una fuerza total de 9 o más. ¡Habéis derrotado a la Momia!

! PODER: REFORZAR LA MALDICIÓN

Si sale en los dados el símbolo de poder cuando la Momia ataca, la Momia refuerza la maldición. Gira un escarabajo bocabajo por cada símbolo de poder que muestren los dados. Girad siempre el escarabajo con el número más bajo, esté o no en su sitio. Si todos los escarabajos están bocabajo, el poder no tiene ningún efecto.

Los escarabajos que estén bocabajo **NO SE PUEDEN MOVER**. Además, la Momia no puede ser derrotada si algún escarabajo está bocabajo. Cuando realicéis la acción Progresar, podéis usar uno de los movimientos para voltear un escarabajo bocarriba.





Ejemplo: *Un héroe que está en el museo realiza la acción Progresar. Descarta un objeto amarillo con una fuerza de 4, por lo que puede hacer 4 movimientos con los escarabajos. Elige voltear los dos escarabajos que están bocabajo, deslizar el escarabajo «3» a su sitio y deslizar el escarabajo «2» a su sitio. Ahora todos los escarabajos están bocarriba en el sitio correcto. Mientras el poder de la Momia no se active, cualquier héroe podrá derrotar a la Momia.*



Ejemplo: *El Hombre Lobo ataca a un héroe con 3 dados y saca un símbolo de poder y dos símbolos de golpe. El héroe atacado es golpeado tres veces. Los otros héroes y aldeanos que se encuentran en esa misma casilla son golpeados una vez.*



Complejidad: Media | **Orden de frenesí:** 5

CAZADO POR EL LOBO

El Hombre Lobo tiene una visión de qué héroe será su próxima víctima, y se ve obligado a perseguir a ese héroe. La primera vez que apliquéis los efectos de un suceso del Hombre Lobo, el jugador de turno coge el emblema de cazado y el Hombre Lobo se mueve hacia el héroe de ese jugador. Ese jugador se queda el emblema de cazado por el resto de la partida.

PROGRESAR: DESCUBRID LA CURA

Los héroes tienen que descubrir la cura para la licantropía probando ingredientes y formulando el antídoto. Mientras esté en el laboratorio, un héroe puede realizar la acción Progresar para probar un ingrediente. Para ello, debe utilizar **un objeto azul**, siempre y cuando la fuerza del objeto coincida con el número de uno de los espacios vacíos del panel del Hombre Lobo. Coloca ese objeto sobre el espacio correspondiente. En cuanto los seis espacios estén llenos, el jugador de turno coge la cura del panel. La cura puede ser entregada a otro héroe mediante la acción Compartir.

Nota: La cura no se puede descartar para evitar un golpe durante un ataque de monstruo.

DERROTAR: CURADLO

Si un héroe tiene la cura, ese héroe puede derrotar al Hombre Lobo administrándosela. El héroe debe estar en la misma casilla que el Hombre Lobo y realizar la acción Derrotar. Para ello, descarta **la cura y cualquier número de objetos rojos** que sumen en total una fuerza de 6 o más. ¡Habéis derrotado al Hombre Lobo!

! PODER: MORDISCO FEROZ

Si sale en los dados el símbolo de poder cuando el Hombre Lobo ataca, el Hombre Lobo muerde a todos los que estén en su casilla. Cada héroe y cada aldeano que esté en la misma casilla que el Hombre Lobo es golpeado (incluida la persona que él acaba de atacar): un golpe por cada símbolo de poder que muestren los dados. Los héroes pueden descartar objetos para evitar los golpes, como de costumbre. Los aldeanos que estén en la misma casilla que el Hombre Lobo son derrotados inmediatamente.

Apéndice

Aclaraciones

TÉRMINOS

Para **moverse** es necesario seguir los caminos hasta las casillas adyacentes. Para **colocar**, en cambio, no es necesario. Coge a la persona o el monstruo indicado y ponlo en la ubicación especificada.

Con **persona** se hace referencia tanto a los héroes como a los aldeanos. Con **monstruo** se hace referencia a cualquiera de los siete personajes contra los que jugáis.

HÉROES Y CARTAS DE VENTAJA

Debes tener el permiso de un jugador para mover o hacer algo que afecte al héroe o los objetos de ese jugador.

Los movimientos realizados por una carta de ventaja o una acción especial deben respetar todas las reglas normales de la acción Moverte. Un héroe puede llevar consigo a los aldeanos que haya en su casilla.

La acción especial del arqueólogo no puede usarse para coger objetos de otro héroe.

La habilidad de la científica está siempre en efecto. No cuenta como acción.

«Realizar una investigación» y **«Viaje en taxi»** no pueden usarse para colocar a un héroe que no esté ya en el tablero (por haber sido derrotado).

«Entrega especial» puede aplicarse a dos jugadores cualesquiera, incluso si su héroe no está en el tablero (por haber sido derrotado).

CARTAS DE MONSTRUO

Si un jugador roba **«La caza ha comenzado»** y el héroe que tiene el emblema de cazado no está en el tablero (porque ha sido derrotado), el suceso no tiene ningún efecto.

Si un jugador roba **«Alma reencarnada»** y el héroe con el símbolo de alma no está en el tablero, el suceso no tiene ningún efecto.

Si robas la carta **«Ladrón»** , asegúrate de sacar y colocar los objetos antes de aplicar los efectos del suceso. Si varias ubicaciones empatan en tener el mayor número de objetos, el jugador de turno coloca al Hombre Invisible en la ubicación empatada que él elija. Solamente se descartan los objetos que están en el tablero: los héroes que estén en esa casilla conservan sus objetos.

Juego en solitario

Los aldeanos tienen más miedo si solo hay un héroe intentando salvar la aldea. Comienza la partida con el marcador de terror en el «3» del contador de nivel de terror.

Todas las reglas siguen siendo las mismas. Sin embargo, no juegues con el mensajero: la acción especial de este héroe no puede realizarse en las partidas en solitario. Tampoco pueden usarse las cartas de ventaja «Entrega especial» ni «Realizar una investigación». Retira estas cartas antes de jugar o, cuando robes una de ellas, descártala inmediatamente y roba una nueva carta de ventaja para reemplazarla.

UNIVERSAL STUDIOS MONSTERS

HORRIFIED

Contenido: 1 tablero de juego, 6 paneles de monstruo, 7 miniaturas de monstruo, 7 insignias de héroe, 7 peones de héroe, 10 peones de aldeano, 20 bases, 60 fichas de objeto, 20 fichas de monstruo, 1 marcador de terror, 1 marcador de frenesí, 30 cartas de monstruo, 20 cartas de ventaja, 5 cartas de ayuda, 1 bolsa de objetos, 3 dados, instrucciones

Instrucciones: © 2024 Ravensburger North America, Inc.
Todos los derechos reservados.

ES01

UNIVERSAL
A COMCAST COMPANY

Todos los personajes son marcas comerciales de Universal Studios y están protegidas a través de derechos de autor. Con licencia de Universal Studios.
Todos los derechos reservados.

Ravensburger