

UNIVERSAL STUDIOS
MONSTERS.

HORRIFIED



REGOLAMENTO

DA 1 A 5 GIOCATORI. DAI 10 ANNI IN SU. 60 MINUTI

**PER IMPARARE A GIOCARE,
GUARDA IL VIDEO**



Ravensburger.com/HorrifiedGamePlay



COMPONENTI



1 Tabellone di Gioco



7 Distintivi Eroe



7 Segnalini Eroe

(Inserire nelle basi dello stesso colore)



6 Plance Mostro



10 Segnalini Abitanti del Villaggio

(Inserire nelle basi trasparenti)



7 Miniature Mostro



60 Gettoni Oggetto



1 Indicatore della Frenesia
(Inserire in una base trasparente)



1 Borsa degli Oggetti



3 Dadi



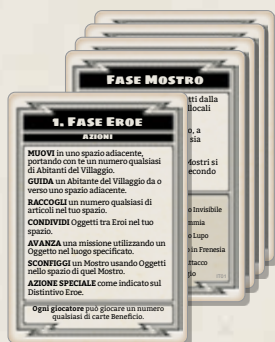
30 Carte Mostro



20 Carte Beneficio



1 Indicatore del Terrore
(Inserire in una base trasparente)



5 Carte Riepilogo

20 Gettoni Mostro

(Usati solo quando si gioca contro quel Mostro)



Creatura della Laguna Nera



1 Barca (Inserire in una base trasparente)



1 Sagoma dell'Accampamento



Dracula



4 Bare



Frankenstein e la Sposa



1 Quadrante Frankenstein



1 Quadrante della Sposa



L'Uomo Invisibile



1 Sagoma del Distretto



La Mummia



6 Scarabei



1 Segno dell'Anima



1 Sagoma del Museo



L'Uomo Lupo



1 Emblema Braccato



1 Cura



1 Sagoma del Laboratorio

SETUP

SETUP DEL MOSTRO

1. Apri il **tabellone di gioco** e familiarizza con i luoghi (spazi con nomi). Durante la configurazione e il gioco, il regolamento e i componenti faranno riferimento a questi luoghi.
2. Posiziona l' **Indicatore del Terrore** sullo "0" del **Tracciato del Livello del Terrore** nell'angolo in alto a sinistra del tabellone.
3. Colloca i **10 Segnalini Abitanti del Villaggio** e i **3 dadi** accanto al tabellone.
4. Mescola le **Carte Mostro** e colloca il mazzo a faccia in giù accanto al tabellone.
5. Scegli contro quale Mostro giocare. (Vedi **DIFFICOLTA'** nella pagina seguente.)
6. Prendi la **plancia Mostro** corrispondente a ogni Mostro scelto. Colloca le plance in fila accanto al tabellone, dal più basso al più alto Ordine di Frenesia. L'Ordine di Frenesia è indicato in ogni plancia in alto a sinistra.
7. Completa il setup per ogni Mostro scelto, usando il retro di una qualsiasi altra plancia Mostro. Poi rimetti tutte le plance Mostro inutilizzate, le miniature e i gettoni nella scatola.
8. Colloca l'**Indicatore della Frenesia** sulla plancia con l'Ordine di Frenesia più basso.

SETUP GIOCATORE

1. Mescola i **Distintivi Eroe** a faccia in giù e danne casualmente uno a ogni giocatore. Dai a ogni giocatore il corrispondente **Segnalino Eroe** e una **Carta Riepilogo**. Rimetti i restanti Distintivi, Segnalini e Carte Riepilogo nella scatola.
2. Colloca il tuo Eroe nella posizione di partenza indicata sul tuo Distintivo.
3. Mescola le **carte Beneficio** e danne una a ogni giocatore casualmente, a faccia in su. Colloca le restanti carte Beneficio in un mazzo a faccia in giù accanto al tabellone.
4. Colloca tutti i **60 gettoni Oggetto** nella **borsa degli Oggetti** e rimestali. Pesca dalla borsa 12 Oggetti e colloca ognuno nella posizione indicata sull'Oggetto. Colloca la borsa degli Oggetti accanto al tabellone.



Esempio di Setup di una Partita a 3 Giocatori con Dracula e la Creatura



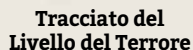
Mazzo Mostro	Mazzo Beneficio
1. Il Re 2. La Regina 3. Il Cavaliere 4. La Donna 5. Il Fante 6. Il Contadino 7. Il Mercante 8. Il Sacerdote 9. Il Soldato 10. Il Povero 11. Il Ricco 12. Il Filosofo 13. Il Poeta 14. Il Musicista 15. Il Pittore 16. Il Scrittore 17. Il Giurista 18. Il Medico 19. Il Farmacista 20. Il Chirurgo 21. Il Dentista 22. Il Veterinario 23. Il Botanico 24. Il Zoologo 25. Il Geologo 26. Il Meteorologo 27. Il Astronomo 28. Il Matematico 29. Il Fisico 30. Il Chimico 31. Il Biologo 32. Il Geografo 33. Il Storico 34. Il Filosofo 35. Il Poeta 36. Il Musicista 37. Il Pittore 38. Il Scrittore 39. Il Giurista 40. Il Medico 41. Il Farmacista 42. Il Chirurgo 43. Il Dentista 44. Il Veterinario 45. Il Botanico 46. Il Zoologo 47. Il Geologo 48. Il Meteorologo 49. Il Astronomo 50. Il Matematico 51. Il Fisico 52. Il Chimico 53. Il Biologo 54. Il Geografo 55. Il Storico 56. Il Filosofo 57. Il Poeta 58. Il Musicista 59. Il Pittore 60. Il Scrittore 61. Il Giurista 62. Il Medico 63. Il Farmacista 64. Il Chirurgo 65. Il Dentista 66. Il Veterinario 67. Il Botanico 68. Il Zoologo 69. Il Geologo 70. Il Meteorologo 71. Il Astronomo 72. Il Matematico 73. Il Fisico 74. Il Chimico 75. Il Biologo 76. Il Geografo 77. Il Storico 78. Il Filosofo 79. Il Poeta 80. Il Musicista 81. Il Pittore 82. Il Scrittore 83. Il Giurista 84. Il Medico 85. Il Farmacista 86. Il Chirurgo 87. Il Dentista 88. Il Veterinario 89. Il Botanico 90. Il Zoologo 91. Il Geologo 92. Il Meteorologo 93. Il Astronomo 94. Il Matematico 95. Il Fisico 96. Il Chimico 97. Il Biologo 98. Il Geografo 99. Il Storico 100. Il Filosofo	1. Il Re 2. La Regina 3. Il Cavaliere 4. La Donna 5. Il Fante 6. Il Contadino 7. Il Mercante 8. Il Sacerdote 9. Il Soldato 10. Il Povero 11. Il Ricco 12. Il Filosofo 13. Il Poeta 14. Il Musicista 15. Il Pittore 16. Il Scrittore 17. Il Giurista 18. Il Medico 19. Il Farmacista 20. Il Chirurgo 21. Il Dentista 22. Il Veterinario 23. Il Botanico 24. Il Zoologo 25. Il Geologo 26. Il Meteorologo 27. Il Astronomo 28. Il Matematico 29. Il Fisico 30. Il Chimico 31. Il Biologo 32. Il Geografo 33. Il Storico 34. Il Filosofo 35. Il Poeta 36. Il Musicista 37. Il Pittore 38. Il Scrittore 39. Il Giurista 40. Il Medico 41. Il Farmacista 42. Il Chirurgo 43. Il Dentista 44. Il Veterinario 45. Il Botanico 46. Il Zoologo 47. Il Geologo 48. Il Meteorologo 49. Il Astronomo 50. Il Matematico 51. Il Fisico 52. Il Chimico 53. Il Biologo 54. Il Geografo 55. Il Storico 56. Il Filosofo 57. Il Poeta 58. Il Musicista 59. Il Pittore 60. Il Scrittore 61. Il Giurista 62. Il Medico 63. Il Farmacista 64. Il Chirurgo 65. Il Dentista 66. Il Veterinario 67. Il Botanico 68. Il Zoologo 69. Il Geologo 70. Il Meteorologo 71. Il Astronomo 72. Il Matematico 73. Il Fisico 74. Il Chimico 75. Il Biologo 76. Il Geografo 77. Il Storico 78. Il Filosofo 79. Il Poeta 80. Il Musicista 81. Il Pittore 82. Il Scrittore 83. Il Giurista 84. Il Medico 85. Il Farmacista 86. Il Chirurgo 87. Il Dentista 88. Il Veterinario 89. Il Botanico 90. Il Zoologo 91. Il Geologo 92. Il Meteorologo 93. Il Astronomo 94. Il Matematico 95. Il Fisico 96. Il Chimico 97. Il Biologo 98. Il Geografo 99. Il Storico 100. Il Filosofo



Borsa degli Oggetti



Giocatore 1



Dadi



Giocatore 2



Giocatore 3

COME SI GIOCA

OBIETTIVO

Horried è un gioco cooperativo in cui tutti i giocatori vincono o perdono insieme. I giocatori vincono se sconfiggono tutti i Mostri contro cui stanno giocando. Per sconfiggere un Mostro, devi prima completare una missione. Ogni Mostro prevede una differente **missione** e una differente **sconfitta**:

- **Creatura della Laguna Nera:** Trova la tana nascosta della Creatura, quindi allontana la Creatura.
- **Dracula:** Distruggi le quattro bare di Dracula, quindi sconfiggi Dracula.
- **Frankenstein e la Sposa:** Insegna a Frankenstein e alla Sposa cosa significa essere umani in modo che possano vivere in pace.

Frankenstein è in realtà il nome dello scienziato che creò questi Mostri. Tuttavia, con così tanti Mostri che affliggono il loro villaggio, gli abitanti hanno finito per indicarli semplicemente come "Frankenstein" e la "Sposa".

- **L'Uomo Invisibile:** Fornisci alla polizia prove dell'esistenza dell'Uomo Invisibile, quindi intrappolalo.
- **La Mummia:** Spezza la maledizione della Mummia, quindi riportala alla sua tomba.
- **L'Uomo Lupo:** Scopri la cura per la licanthropia, quindi somministrala all'Uomo Lupo.

Vai a pag. 10-14 I MOSTRI per i dettagli, come le complessità di ciascun Mostro e come sconfiggerli.

I giocatori perdono immediatamente se si verifica una delle seguenti condizioni:

Terrore: Ogni volta che un Eroe o un Abitante del Villaggio è sconfitto, il Livello del Terrore aumenta. Se il Livello del Terrore raggiunge il culmine, indicato dal teschio, i Mostri hanno invaso il villaggio e i giocatori perdono.

Fuori Tempo Massimo: A ogni turno pescherai una carta dal mazzo Mostro. Se devi pescare una carta Mostro ma il mazzo è finito, hai impiegato troppo tempo per sconfiggere i Mostri e i giocatori perdono.

Primo Giocatore: Il giocatore che ha mangiato aglio più di recente inizia.

Solitario: Se sei l'unico giocatore vedi pagina 15.

DURANTE IL TUO TURNO

Ogni turno ha due fasi, eseguite in quest'ordine:

FASE EROE

Esegui tutte le azioni indicate sul tuo Distintivo. Inoltre, **ogni** giocatore può giocare un qualsiasi numero di carte Beneficio (vedi **FASE EROE** alle pag. 6 e 7).

FASE MOSTRO

Pesca una carta Mostro dalla cima del mazzo Mostro e risolvi tutte e tre le parti della carta. (vedi **FASE MOSTRO** alle pag. 8 e 9).

Dopo aver completato entrambe le fasi, il gioco procede in senso orario, a partire dalla Fase Eroe del giocatore successivo.

DIFFICOLTÀ

Regola la difficoltà del gioco giocando contro un numero diverso di Mostri:

PRIMA PARTITA

Creatura della Laguna Nera e Dracula

PARTITA PRINCIPIANTI

(Consigliata quando giochi per la prima volta contro quel Mostro)

Due Mostri qualsiasi

PARTITA STANDARD

Tre Mostri qualsiasi

PARTITA ESPERTI

Quattro Mostri qualsiasi



Azioni per Turno

Azione speciale o Abilità

Titolo dell'Eroe
Posizione di Partenza

Distintivo Eroe

FASE EROE

AZIONI

Esegui fino al numero di azioni indicato sul tuo Distintivo. Puoi scegliere di eseguirne meno. Le azioni possono essere eseguite più volte e in qualsiasi ordine. Le possibili azioni sono:

MUOVI

Muovi il tuo Eroe lungo un percorso illuminato fino a uno **spazio adiacente**. Non puoi muoverti negli spazi d'acqua e puoi attraversare il fiume solo usando uno dei due spazi ponte.

Inoltre, quando ti muovi puoi portare con te **un numero qualsiasi di Abitanti del Villaggio** che si trovano nello spazio del tuo Eroe.

Nota: i Mostri non influenzano il movimento. Puoi entrare, uscire o terminare il tuo turno in uno spazio con uno o più Mostri. Tuttavia, questo potrebbe renderti più vulnerabile ai loro attacchi durante la Fase Mostro.

GUIDA

Sposta **un** Abitante del Villaggio dallo spazio del tuo Eroe a uno spazio adiacente, o sposta **un** Abitante del Villaggio da uno spazio adiacente allo spazio del tuo Eroe. Nemmeno gli Abitanti possono muoversi su spazi d'acqua, e i Mostri non influenzano il loro movimento.

AZIONE SPECIALE

Alcuni Eroi hanno una azione speciale, così come indicato sul Distintivo. Come le altre azioni, le azioni speciali contano come le altre nel numero totale delle azioni del turno e possono essere eseguite più volte.

RACCOGLI

Prendi **un numero qualsiasi di Oggetti** dallo spazio dell'Eroe. Tieni tutti gli Oggetti davanti a te, accanto al tuo Distintivo.

CONDIVIDI

Tutti gli Eroi che si trovano nello stesso spazio del tuo Eroe possono liberamente scambiarsi **un numero qualsiasi di Oggetti**.

Nota: la condivisione non richiede scambi uno-a-uno e non richiede il tuo coinvolgimento, purché tutti gli Eroi che danno o prendono Oggetti si trovino nello spazio del tuo Eroe.

AVANZA

In uno specifico luogo, usa uno dei tuoi Oggetti per avanzare la missione di un Mostro. Fai riferimento al simbolo  sulla plancia di quel Mostro e a **I MOSTRI** alle pagine 10-14 per dettagli.

SCONFIGGI

Nello spazio di un Mostro, usa i tuoi Oggetti per sconfiggere quel Mostro. Fai riferimento al simbolo  sulla plancia di quel Mostro e a **I MOSTRI** alle pagine 10-14 per dettagli.

Nota: devi completare la missione del Mostro prima di poter intraprendere l'azione per sconfiggere quel Mostro.

Suggerimento Strategico: È una buona idea raccogliere Oggetti al primo turno. Hai bisogno di alcuni Oggetti per avanzare le missioni e sconfiggere i mostri, ma gli oggetti possono anche essere usati per difenderti dagli attacchi dei Mostri, come spiegato più avanti.

ABITANTI DEL VILLAGGIO

Gli Abitanti del Villaggio possono apparire nel villaggio durante la Fase Mostro. Ti sarà indicato di collocare l'Abitante in una specifica posizione. Non c'è limite al numero di Abitanti del Villaggio che possono stare sul tabellone contemporaneamente. Ogni Abitante ha un luogo sicuro che sta cercando di raggiungere, come indicato nella parte superiore del loro segnalino. Puoi usare le azioni Muovi e Guida per accompagnare gli Abitanti del Villaggio verso il loro luogo sicuro.

Non appena un Abitante del Villaggio raggiunge il suo luogo sicuro, ti ricompensa per la tua assistenza. Il giocatore di turno rimuove l'Abitante dal tabellone e pesca una carta Beneficio dal mazzo.



Abitante del Villaggio



CARTE BENEFICIO

Ogni giocatore inizia il gioco con una carta Beneficio e altre carte Beneficio possono essere guadagnate portando gli abitanti nei loro luoghi sicuri. Tieni tutte le tue carte Beneficio scoperte davanti a te. È buona norma discutere le tue carte Beneficio e quando giocarle con gli altri giocatori.

I Benefici possono essere giocati nel **turno di qualsiasi giocatore**, ma solo nella Fase Eroe. Quando giochi una carta Beneficio fai quello che dice la carta e poi mettila nella pila degli scarti a faccia in su. **Giocare una carta Beneficio non costituisce azione.**

OGGETTI

Gli Oggetti sono importanti per portare a termine missioni e sconfiggere i Mostri, oltre che per difenderti dagli attacchi dei Mostri. Ogni Oggetto ha un colore, che ne indica il tipo, e una forza, che è il numero in alto. Ogni Oggetto ha anche una posizione, che indica dove deve essere collocato l'Oggetto quando viene pescato dalla borsa degli Oggetti.



Gli Oggetti rossi
sono fisici.



Gli Oggetti blu
sono intellettuali.



Gli Oggetti gialli
sono spirituali.

Il colore, la forza e la posizione possono essere importanti quando si usano gli Oggetti, come indicato sulla plancia di ciascun Mostro:



È possibile giocare un solo Oggetto del colore indicato per azione.



È possibile giocare qualsiasi numero di Oggetti del colore indicato in una singola azione. Somma le loro forze per raggiungere o superare il numero.

Dopo aver usato un Oggetto, sia per compiere un'azione che per difenderti da un attacco, mettilo in una pila degli scarti vicino al tabellone a meno che l'azione non ti dica di collocarlo sulla plancia di un Mostro (come quando porti a termine le missioni dell'Uomo Invisibile o dell'Uomo Lupo). Non rimettere gli Oggetti nella borsa degli Oggetti a meno che non sia espressamente richiesto.

ESEMPIO DI FASE EROE

È il turno dell'Archeologo, che può compiere 4 azioni, come si legge sul suo Distintivo. Dopo qualche discussione con gli altri giocatori, durante la Fase Eroe decide di fare quanto segue:

AZIONE 1: GUIDA Wilbur & Chick dallo spazio del ponte al Teatro, dove si trova.

AZIONE 2: Esegue la sua **AZIONE SPECIALE**—raccolgere Oggetti da uno spazio adiacente—per prendere l'Oggetto forcone dal Granaio.

L'Esploratrice (verde) gioca la sua carta Beneficio, che permette a ogni Eroe di spostarsi di massimo due spazi. L'Esploratrice raggiunge le Segrete. Anche l'Archeologo si sposta nelle Segrete, portando con sé Wilbur & Chick. Ogni volta che il tuo Eroe si sposta, sia per effetto di una azione che di una carta Beneficio, puoi portare con te qualsiasi numeri di Abitanti del Villaggio.

Wilbur e Chick sono ora nelle Segrete, che sono il loro luogo sicuro. L'Archeologo rimuove Wilbur & Chick dal tabellone e pesca una carta Beneficio dal mazzo. Legge la carta ad alta voce, scegliendo di conservarla per dopo, e la mette a faccia in su davanti a sé.

AZIONE 3: CONDIVIDI, che consente all'Esploratrice di dargli un oggetto coltello.

AZIONE 4: AVANZA per distruggere la Bara nelle Segrete. L'Archeologo usa gli Oggetti coltello e forcone, che hanno una forza totale di 7. L'Archeologo scarta gli Oggetti, rimuove la Bara dal tabellone, la gira per mostrare il lato rotto e la colloca nell'area delle Segrete della plancia di Dracula.

L'Archeologo ha effettuato 4 azioni e nessuno dei giocatori desidera giocare altre carte Beneficio. Ora passerà alla Fase Mostro pescando una carta dal mazzo Mostro.



FASE MOSTRO

Pesca una carta dalla cima del mazzo Mostro e risolvi le tre parti della carta, dall'alto verso il basso. Dopo aver risolto l'intera carta Mostro, mettila nella pila degli scarti a faccia in su.

1. OGGETTI

Pesca il numero di Oggetti scritto in alto sulla carta dalla borsa degli Oggetti, se ce ne sono. Colloca ogni Oggetto nel luogo indicato sull'Oggetto.

Se devi pescare un Oggetto quando la borsa degli Oggetti è vuota, metti tutti gli oggetti dalla pila degli scarti nella borsa, mescolali e continua a pescare.

2. EVENTO

Ogni Evento coinvolge uno dei Mostri o degli Abitanti del Villaggio. Il colore della carta, così come il simbolo sopra il nome dell'Evento, indica chi riguarda l'Evento. Le carte grigie riguardano gli Abitanti del Villaggio. Le carte colorate riguardano un Mostro specifico. Fai riferimento alla carta Riepilogo per i simboli.

Se il Mostro dell'Evento **non è nella partita**, ignora completamente l'Evento e continua con l'Attacco del Mostro. Altrimenti, leggi l'Evento ad alta voce e fai quello che dice.

3. ATTACCO DEL MOSTRO

Alcuni Mostri si muovono e attaccano, come indicato dai simboli in basso sulla carta. In ordine da sinistra a destra, muovi e attacca con il primo Mostro prima di passare al Mostro successivo. Se un Mostro indicato non è nel tuo gioco, ignora quel simbolo. Se viene mostrato il simbolo Frenesia, il Mostro con l'Indicatore Frenesia si muove e attacca. Ciò potrebbe comportare che lo stesso Mostro si muova e attacchi due volte in un turno. (Vedi **MOSTRO IN FRENESIA** a pagina 10.)

Nota: Il Mostro dell'Evento non attacca mai in quel turno, a meno che non sia in Frenesia.

Muovi il Mostro del numero di spazi indicato sulla carta verso la persona più vicina (Eroe o Abitante del Villaggio). Non appena il Mostro si trova in uno spazio con una persona, entrambi smettono di muoversi. Se il Mostro è partito da uno spazio con una persona, nessuno si muove.

Attacca una persona nello spazio del Mostro lanciando il numero di dadi indicato. Se non ci sono persone nello spazio del Mostro, il Mostro non attacca: **non lanciare i dadi**. Se più di una persona è in quello spazio, il Mostro attaccherà un Eroe invece che un Abitante del Villaggio. Se ancora ci sono più persone che il Mostro potrebbe attaccare, il giocatore di turno ne sceglie una da attaccare **prima del lancio dei dadi**.



Simboli dei Mostri **Spazi Percorsi** **Dadi Attacco**



Esempio: Dracula si muove di 2 spazi e poi attacca con 2 dadi. Poi il Mostro in Frenesia (anche se il Mostro è Dracula) si muove di 2 spazi e attacca con 2 dadi.



Se in un lancio di dadi ottieni questo simbolo, il Potere del Mostro viene attivato, una volta per ogni simbolo Potere ottenuto. Fai riferimento al  sulla plancia di quel Mostro e ai dettagli **I MOSTRI** alle pagine 10-14.



Se in un lancio di dadi ottieni questo simbolo, la persona è stata colpita dall'attacco del Mostro, una volta per ogni simbolo Colpito ottenuto. Vedi alla pagina successiva come vengono sferrati i colpi.

Percorso: se ti viene chiesto di spostare un Mostro, un Eroe o un Abitante del Villaggio **verso** qualcuno o verso un altro luogo, devi spostarlo lungo il più breve percorso possibile. Se ci sono più percorsi ugualmente brevi, il giocatore di turno decide quale intraprendere. Una volta raggiunto ciò verso cui si sta muovendo, finiscono il movimento. *Nota: solo la Creatura può spostarsi negli spazi d'acqua. A meno che non sia la Creatura a muoversi, considera solo i percorsi illuminati quando determini il percorso più breve, non considerare i percorsi d'acqua.*

Persona più vicina: Se ci sono più persone ugualmente vicine a un Mostro, il Mostro si muove verso un Eroe invece che verso un Abitante del Villaggio. Se ci sono ancora più persone ugualmente vicine, il giocatore di turno ne sceglie una.

Ulteriori Vincoli: Se un Evento o un Attacco del Mostro si può applicare a più di un personaggio o luogo, il giocatore di turno decide a quale applicarlo.

COLPITO DA UN MOSTRO

EROI

Per evitare di essere colpito dall'attacco di un Mostro, un Eroe può scartare un Oggetto per ogni simbolo Colpito ottenuto. Se l'Eroe non ha abbastanza Oggetti, o desidera non scartarne nessuno, viene sconfitto. Un colpo sconfigge un Eroe.

Quando un Eroe viene sconfitto, aumenta il Livello del Terrore spostando l'Indicatore del Terrore di uno spazio e rimuovi quell'Eroe dal tabellone. All'inizio del turno successivo di quel giocatore, collocherà il proprio Eroe all'Ospedale e svolgerà il proprio turno normalmente, compreso il numero totale di azioni. Un Eroe sconfitto non perde Oggetti o carte Beneficio.

Nota: Risolvi il movimento e l'attacco di ogni Mostro prima di passare al Mostro successivo. Se un Eroe scarta Oggetti per scansare un attacco, può comunque essere sconfitto da un attacco successivo. Se un Eroe viene sconfitto, non può essere bersaglio di altri attacchi nello stesso turno.

ABITANTI DEL VILLAGGIO

Un Abitante del Villaggio non ha oggetti e quindi è sconfitto immediatamente quando viene colpito. Quando un Abitante viene sconfitto, aumenta il livello del Terrore spostando l'Indicatore del Terrore di uno spazio e rimuovi quell'Abitante dal tabellone.

Nota: Il bersaglio di un attacco deve essere dichiarato prima del lancio e un Eroe non può scartare Oggetti per salvare un Abitante del Villaggio.

ESEMPIO DI FASE MOSTRO

L'Ispeatrice (Arancione) inizia la Fase Mostro del suo turno, pescando la prima carta del mazzo Mostro. Risolve la carta nel modo seguente:

1. OGGETTI: Estrae 2 Oggetti dalla Borsa degli Oggetti e li colloca sul tabellone nei luoghi specificati sugli stessi Oggetti.

2. EVENTO: L'Ispeatrice capisce che l'Evento riguarda l'Uomo Lupo dal momento che la carta è marrone e ha il simbolo dell'Uomo Lupo sopra il nome dell'Evento. Poiché l'Uomo Lupo è presente in questa partita, legge l'Evento ad alta voce. Nessuno ha l'emblema Braccato e, visto che è il suo turno, lo prende e lo mette davanti a sé. Poi sposta l'Uomo Lupo nel proprio spazio.

Il Mostro smette di muoversi quando la raggiunge, anche se si è mosso di meno spazi rispetto al numero indicato sulla carta. Anche se l'Uomo Lupo è nel suo spazio, non attacca. Un Mostro attacca solo se nel riquadro Colpo del Mostro in fondo alla carta c'è il simbolo di quel Mostro.

3. COLPO DEL MOSTRO: Il primo simbolo nel riquadro Colpo del Mostro è la Creatura, che non è nel gioco. L'Ispeatrice lo ignora e passa al simbolo successivo, che è Dracula.

Sebbene il Corriere (rosa) e il Dottor Cranley siano ugualmente vicini, Dracula dà la priorità agli Eroi rispetto agli Abitanti del Villaggio. L'Ispeatrice sposta Dracula nello spazio con il Corriere e tira due dadi, ottenendo un  simbolo Potere e un  simbolo Colpito. Il Corriere decide di scartare uno dei suoi Oggetti per scansare il colpo, mentre il Potere di Dracula fa sì che l'Ispeatrice collochi il suo segnalino nello spazio di Dracula.

Ora il Mostro in Frenesia colpisce. Dracula ha l'Indicatore della Frenesia, perciò colpisce una seconda volta. Poiché Dracula è già in uno spazio con persone, non si muove. L'Ispeatrice deve scegliere chi verrà attaccato da Dracula. Dice che Dracula attacca lei e lancia due dadi, ottenendo una faccia vuota e un  Simbolo Colpito. Sebbene abbia un Oggetto, sceglie di non scartarlo e viene sconfitta. Aumenta il Livello del Terrore di uno e rimuove il suo Eroe dal tabellone. All'inizio del suo prossimo turno, collocherà il suo Eroe all'Ospedale.



FINE DELLA PARTITA

La partita può terminare in tre modi:

TRIONFO DEGLI EROI

Se sconfiggi tutti i Mostri, la partita finisce immediatamente e i giocatori vincono! Avete salvato il villaggio da un destino orribile, e forse anche i Mostri stessi.

TERRORE!

Se il Livello del Terrore raggiunge il suo massimo, indicato dal teschio, la partita finisce immediatamente e i giocatori perdono. Tutti, compresi gli Eroi, sono troppo inorriditi per continuare. Consegnate il villaggio ai Mostri.

FUORI TEMPO MASSIMO

Se devi pescare una carta quando il mazzo dei Mostri è finito, la partita finisce immediatamente e i giocatori perdono. Avete impiegato troppo tempo per cercare di salvare il villaggio. Gli Abitanti del Villaggio sono fuggiti e non potete continuare.

Nota: La partita termina solo se devi pescare una carta ma non ne è rimasta nessuna. Dopo aver risolto l'ultima carta Mostro, gioca un'ultima Fase Eroe per provare a sconfiggere i Mostri rimanenti.

GIOCA DI NUOVO

Prova a giocare contro differenti Mostri o ad aggiungere altri Mostri per aumentare la difficoltà del gioco. Per un setup più strategico, i giocatori possono scegliere quali Eroi giocare e chi sarà il primo giocatore. Tieni bene a mente contro quali Mostri stai giocando, quali azioni speciali degli Eroi saranno le più utili e chi è più vulnerabile o si trova nella posizione migliore per iniziare.

I MOSTRI

Le pagine seguenti contengono informazioni specifiche per ciascun Mostro, incluso come completare la loro missione, come sconfiggerli, e il loro Potere, che può essere attivato quando attaccano. Prima di iniziare a giocare, leggi la sezione relativa a **ciascun Mostro nella partita**, nonché le informazioni seguenti, che si applicano a tutte le partite.

MOSTRO IN FRENESIA

I Mostri sono irritati dai tuoi tentativi di sconfiggerli, e c'è sempre un Mostro che è in Frenesia. All'inizio della partita, posiziona l'Indicatore della Frenesia sulla plancia Mostro che ha l'Ordine di Frenesia più basso. Quando il simbolo Frenesia appare su una carta Mostro, il Mostro in Frenesia si muove e attacca. Ciò potrebbe comportare che lo stesso Mostro si muova e attacchi due volte in un turno.

Alcuni eventi ti faranno posizionare l'Indicatore della Frenesia sul prossimo Mostro. In questo caso, colloca lo sulla plancia Mostro con il crescente Ordine di Frenesia. Ad esempio, se l'Indicatore della Frenesia è sulla plancia di Dracula (Ordine di Frenesia 1) e anche la Creatura (4) e l'Uomo Lupo (6) sono nella partita, spostalo sulla plancia della Creatura. Se non ci sono Mostri con un Ordine di Frenesia più alto, colloca l'Indicatore della Frenesia sulla plancia dei Mostri con l'Ordine di Frenesia **più basso**. Se non ci sono altri Mostri nella partita, l'Indicatore della Frenesia rimane sullo stesso Mostro.

Nota: C'è sempre un Mostro in Frenesia in ogni momento del gioco. Il Mostro in Frenesia si muoverà e attaccherà più frequentemente, perché colpirà ogni volta che il simbolo Frenesia o il proprio simbolo appaiono su una carta Mostro.

SCONFITTO DA UN EROE

Quando un Mostro viene sconfitto, non è più considerato nel tuo gioco. **Per il resto della partita ignora gli Eventi e i Colpi relativi ai Mostri sconfitti.**

Rimuovi dal tabellone la miniatura Mostro e la sagoma del luogo (se presente). Se il Mostro sconfitto aveva l'Indicatore della Frenesia, colloca lo sul Mostro successivo secondo le regole sopradette. Se ci sono degli Oggetti sulla plancia dei Mostri (l'Uomo Lupo o l'Uomo Invisibile), metti quegli Oggetti nella pila degli scarti degli Oggetti. Quindi rimetti nella scatola tutti i componenti del Mostro, plancia, miniatura e gettoni inclusi. Se un Eroe ha uno dei gettoni Mostro (segno dell'Anima o emblema Braccato), anch'esso viene rimesso nella scatola.



SPAZI D'ACQUA

Ci sono tre spazi d'acqua sul tabellone: la Laguna, il Fiume e il Frontemare. Solo la Creatura può spostarsi o essere collocata in questi spazi. Quando la Creatura colpisce, considera gli spazi e i percorsi d'acqua per determinare chi le è più vicino e il percorso più breve verso il suo obiettivo.

AVANZA: TROVA LA TANA NASCOSTA

Gli Eroi devono imbarcarsi in una spedizione a bordo del Rita per esplorare la Laguna e trovare la tana nascosta della Creatura. Mentre si trova nell'Accampamento, un Eroe può effettuare l'azione Avanza per ispezionare la Laguna. Scarta **un oggetto di qualsiasi colore** e sposta la Barca sulla plancia della Creatura sulla successiva **X** di **quel colore**. Scegliendo bene il colore, la barca può penetrare rapidamente nella laguna e puoi completare la missione più velocemente. La Tana della Creatura è rappresentata dall'ultima X blu al centro della plancia: per completare la missione, l'ultimo oggetto utilizzato deve essere blu.

Nota: La Barca potrebbe allontanarsi dalla Tana, vedi il Potere della Creatura sotto.

SCONFIGGI: ALLONTANALO

Se la Barca è nella Tana, puoi sconfiggere la Creatura scacciandola. Un Eroe deve trovarsi nello stesso spazio della Creatura ed effettuare l'azione Sconfiggi. Scarta **un oggetto rosso, uno blu e uno giallo**. La forza degli Oggetti non conta. Hai sconfitto la Creatura!

! POTERE: SCUOTI LA BARCA

Se in un lancio di dadi ottieni il simbolo Potere mentre la Creatura attacca, la Creatura scuote la barca. Sposta all'indietro la Barca, una **X** per ogni simbolo Potere ottenuto. Se la Barca si trova alla partenza, il Potere non ha effetto. Se il Potere allontana la Barca dalla Tana, non puoi sconfiggere la Creatura. Un Eroe deve effettuare nuovamente l'azione Avanza per spostare la Barca alla Tana prima che possa sconfiggere la Creatura.



AVANZA: DISTRUGGI LE BARE

Gli Eroi devono trovare e distruggere le quattro bare di Dracula, che sono sparse nel villaggio. Quando si trova in uno spazio con una Bara, un Eroe può effettuare l'azione Avanza per distruggerla. Scarta **un numero qualsiasi di Oggetti rossi** con una forza totale di 6 o più. Quindi prendi la bara, girala per mostrare che è stata distrutta e collocala sulla plancia di Dracula nel punto corrispondente.

Nota: Le bare non sono Oggetti e non possono essere raccolte.

SCONFIGGI: SOTTOMETTILO

Se tutte e quattro le bare sono sulla plancia di Dracula, puoi sconfiggerlo sottomettendolo. Un Eroe deve trovarsi nello stesso spazio di Dracula ed effettuare l'azione Sconfiggi. Scarta **un numero qualsiasi di Oggetti gialli** con una forza totale di 6 o più. Hai sconfitto Dracula!

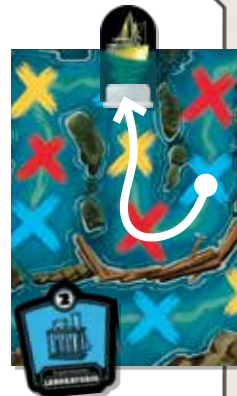
! POTERE: FASCINO OSCURO

Se in un lancio di dadi ottieni il simbolo Potere quando Dracula attacca, Dracula attira un Eroe a sé. Colloca l'Eroe del giocatore di turno nello spazio di Dracula. Se quell'Eroe si trova già nello spazio di Dracula, il Potere non ha effetto.

Nota: Dracula affascina l'Eroe del giocatore di turno, che potrebbe non essere lo stesso Eroe che Dracula ha appena attaccato.



Esempio: Un Eroe nell'Accampamento effettua l'azione Avanza e scarta un Oggetto blu. Sposta la Barca alla prossima **X** blu nel percorso della laguna sulla plancia della Creatura. Se un Eroe compie un'altra azione Avanza e usa un Oggetto blu, la Barca raggiungerà la Tana e qualsiasi Eroe sarà in grado di sconfiggere la Creatura.





FRANKENSTEIN™



The Bride of FRANKENSTEIN™

Complessità: Alta | **Ordine di Frenesia:** 3 | Solo Frankenstein può andare in Frenesia.

Frankenstein è in realtà il nome dello scienziato che creò questi Mostri. Tuttavia, con così tanti Mostri che affliggono il loro villaggio, gli abitanti hanno finito per indicarli semplicemente come "Frankenstein" e la "Sposa".

DUE MOSTRI

Frankenstein e la Sposa sono due dei mostri più spaventosi e se sceglierete di giocare contro uno di loro, dovrete affrontarli entrambi. Per sconfiggerli, dovrete insegnare loro cosa significa essere umani, in modo che possano vivere felici insieme. Ma, se si incontreranno prima che abbiate completato la missione, provocherete la loro ira.

Se Frankenstein e la Sposa si trovano nello stesso spazio prima che la loro missione sia completata, aumenta di uno il Livello del Terrore, colloca Frankenstein al Cimitero e colloca la Sposa nelle Segrete. Questo può accadere più volte in una partita.

COLPI DEI MOSTRI E MOSTRI IN FRENESIA

Frankenstein e la Sposa hanno ognuno il proprio simbolo Mostro, e nei Colpi Mostro sono trattati separatamente. In ogni caso, se hanno l'Indicatore della Frenesia, solo Frankenstein è in frenesia. Ogni volta che appare il simbolo della Frenesia, muovi e attacca con il solo Frankenstein, non con la Sposa.

AVANZA: INSEGNA AI MOSTRI

Gli Eroi devono insegnare a Frankenstein e alla Sposa cosa significa essere umani. Tuttavia, ogni Mostro è diverso. Frankenstein richiede oggetti gialli e deve raggiungere un punteggio di umanità di 11. la Sposa richiede oggetti blu e deve raggiungere un punteggio di umanità di 8.

Per insegnare a Frankenstein a essere più umano, un Eroe nello stesso spazio di Frankenstein può effettuare l'azione Avanza. Scarta **un oggetto giallo** e aumenta il punteggio di umanità di Frankenstein della forza dell'oggetto scartato, ruotando il suo quadrante in senso orario. Quindi, puoi spostare Frankenstein in qualsiasi direzione dello stesso numero di spazi. In

questo modo, puoi impedirgli di incontrare la Sposa troppo presto, o puoi riunirli una volta che entrambi i loro punteggi sono al massimo.

Per insegnare alla Sposa ad essere più umana, un Eroe nello stesso spazio della Sposa può effettuare l'azione Avanza. Scarta **un oggetto blu** e aumenta il punteggio di umanità della Sposa della forza dell'oggetto, ruotando il suo quadrante in senso orario. Puoi anche spostarla in qualsiasi direzione, fino al numero di spazi pari alla forza dell'Oggetto scartato.

Non appena il punteggio di umanità di un Mostro raggiunge il suo massimo (11 per Frankenstein e 8 per la Sposa), capovolgi il quadrante di quel Mostro in modo che mostri la sua faccia. Non è richiesto il numero esatto: puoi eccedere. Una volta capovolti entrambi i quadranti, Frankenstein e la Sposa saranno sconfitti quando si incontreranno.

Nota: Puoi comunque effettuare l'azione Avanza per muovere Frankenstein o la Sposa, anche se il loro quadrante è stato girato.

SCONFITTI QUANDO SI INCONTRANO

Una volta che avrai insegnato a Frankenstein e la Sposa cosa significa essere umani e si saranno incontrati, vivranno pacificamente insieme e smetteranno di terrorizzare il villaggio. Quando Frankenstein e la Sposa si trovano nello stesso spazio ed entrambi i quadranti mostrano i loro volti, sono sconfitti. Questo non richiede l'esecuzione di un'azione Sconfiggi.

! POTERE: ECCO CHE ARRIVA LA SPOSA

Se in un lancio di dadi ottieni il simbolo del Potere quando Frankenstein o la Sposa attaccano, la Sposa si avvicina a Frankenstein. Dopo che tutti i colpi sono stati risolti, muovi la Sposa verso Frankenstein, uno spazio per ogni simbolo Potere ottenuto.



Esempio:

Il quadrante di Frankenstein attualmente indica il "3". Un Eroe compie l'azione Avanza nello spazio di Frankenstein e scarta un Oggetto giallo con forza 2. Ruota il quadrante di Frankenstein in senso orario in modo che indichi il "5" e poi sposta Frankenstein di 2 spazi, scegliendo di allontanarlo dalla Sposa e al contempo eludendo Eroi e Abitanti del Villaggio.



Esempio:

L'Indicatore della Frenesia si trova sulla plancia di Frankenstein e della Sposa quando viene pescata la carta Mostro "L'Innocente". Il giocatore di turno pesca e colloca 3 oggetti sul tabellone. Successivamente, colloca l'Abitante del Villaggio Maria nel Fienile. Quindi risolve il Colpo del Mostro. Sposta Frankenstein di 1 spazio e attacca con 3 dadi. Poi muove la Sposa di 1 spazio e attacca con 3 dadi. Infine, muove Frankenstein di 1 spazio e attacca con 3 dadi. Come al solito, se uno dei Mostri è già in uno spazio con una persona, non si muove, e se non ci sono persone nello spazio quando attacca, non tira i dadi.



THE INVISIBLE MAN



Complessità: Bassa | Ordine di Frenesia: 6

AVANZA: FORNISC PROVE

Gli Eroi devono fornire prove per dimostrare alla polizia che l'Uomo Invisibile esiste. Mentre si trova nel Distretto, un Eroe può effettuare l'azione Avanza per fornire prove. Usa un **Oggetto di qualsiasi colore**, purché il luogo sull'Oggetto corrisponda a un punto vuoto sulla plancia dell'Uomo Invisibile. Colloca l'oggetto nel punto corrispondente.

SCONFIGGI: INTRAPPOLALO

Se tutti e cinque le postazioni sulla plancia dell'Uomo Invisibile sono occupate, puoi sconfiggere l'Uomo Invisibile incastrandolo. Un Eroe deve trovarsi nello stesso spazio dell'Uomo Invisibile ed effettuare l'azione Sconfiggi. Scarta un **numero qualsiasi di Oggetti rossi** con forza totale di 9 o più. Hai sconfitto l'Uomo Invisibile!

! POTERE: PEDINA DI NASCOSTO

Se in un lancio di dadi ottieni il simbolo Potere quando l'Uomo Invisibile attacca, l'Uomo Invisibile pedina un Abitante del Villaggio. Dopo che tutti i colpi sono stati risolti, sposta l'Uomo Invisibile verso l'Abitante più vicino, di due spazi per ogni simbolo Potere ottenuto. Se non ci sono Abitanti del Villaggio sul tabellone, il Potere non ha effetto.

Nota: L'Uomo Invisibile non attacca immediatamente l'Abitante del Villaggio, ma potrebbe colpire ancora in questo turno.



Esempio: Un Eroe al Distretto esegue l'azione Avanza e colloca un Oggetto dal Fienile sulla plancia dell'Uomo Invisibile. Se un Eroe compie un'altra azione Avanza e colloca un Oggetto dalla Villa, qualsiasi Eroe sarà in grado di sconfiggere l'Uomo Invisibile.



Complessità: Alta | Ordine di Frenesia: 2

ANIMA REINCARNATA

La Mummia crede che uno degli Eroi sia l'anima reincarnata del suo vero amore e attirerà quell'Eroe verso di lui. La prima volta che viene risolto un Evento Mummia, il giocatore di turno prende il segno dell'Anima e l'Eroe di quel giocatore si muove verso la Mummia. Quel giocatore mantiene il segno dell'Anima per il resto della partita.

AVANZA: SPEZZA LA MALEDIZIONE

Gli Eroi devono spezzare la maledizione della Mummia allineando i sei Scarabei sulla tavoletta. Mentre si trova al Museo, un Eroe può effettuare l'azione Avanza per muovere gli Scarabei. Scarta **un oggetto giallo** e poi fai tante mosse quanta è la forza dell'oggetto scartato. Possibili mosse sono: far scivolare uno Scarabeo lungo un solco fino a un punto adiacente o capovolgere uno Scarabeo a faccia in su (vedi il Potere della Mummia sotto). Non è necessario effettuare l'intero numero di mosse.

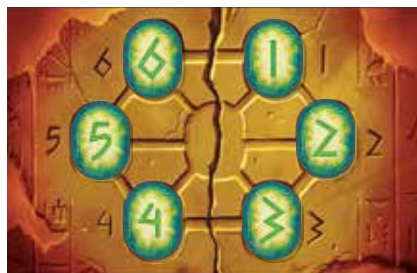
SCONFIGGI: SEPPELLISCILO

Se tutti e sei gli Scarabei sono a faccia in su e nelle postazioni corrispondenti al loro numero sulla plancia della Mummia, puoi sconfiggere la Mummia riportandolo alla sua tomba. Un Eroe deve trovarsi nello stesso spazio della Mummia ed effettuare l'azione Sconfiggi. Scarta **un numero qualsiasi di Oggetti rossi** con forza totale di 9 o più. Hai sconfitto la Mummia!

! POTERE: FORTIFICA LA MALEDIZIONE

Se in un lancio di dadi ottieni il simbolo Potere quando la Mummia attacca, la Mummia fortifica la maledizione. Capovolgi uno Scarabeo a faccia in giù per ogni simbolo Potere ottenuto. Capovolgi sempre lo Scarabeo con il numero più basso, che si trovi nella postazione giusta o meno. Se tutti gli Scarabei sono a faccia in giù, il Potere non ha effetto.

Uno Scarabeo a faccia in giù **NON PUÒ ESSERE SPOSTATO**. Inoltre, la Mummia non può essere sconfitta se c'è almeno uno Scarabeo a faccia in giù. Quando esegui l'azione Avanza, puoi usare una delle mosse per girare uno Scarabeo a faccia in su.



Esempio: Un Eroe al Museo effettua l'azione Avanza. Scarta un Oggetto giallo con forza 4, quindi può fare 4 mosse con gli Scarabei. Sceglie di girare i due Scarabei a faccia in giù, di far scivolare lo Scarabeo "3" nella sua postazione e di far scivolare lo Scarabeo "2" nella sua postazione. Ora tutti gli Scarabei sono a faccia in su al loro posto. Finché il Potere della Mummia non è attivato, qualsiasi Eroe sarà in grado di sconfiggere la Mummia.



Esempio: L'Uomo Lupo attacca un Eroe con 3 dadi, ottenendo un simbolo Potere e due simboli Colpito. L'Eroe attaccato viene colpito tre volte. Ogni altro Eroe e Abitante del Villaggio in quello spazio viene colpito una volta.



BRACCATO DAL LUPO

L'Uomo Lupo ha una visione di quale Eroe sarà la sua prossima vittima ed è costretto a dargli la caccia. La prima volta che si risolve un evento dell'Uomo Lupo, il giocatore di turno prende l'Emblema Braccato e l'Uomo Lupo si muove verso l'Eroe di quel giocatore. Quel giocatore conserva l'Emblema Braccato per il resto della partita.

AVANZA: SCOPRI LA CURA

Gli Eroi devono scoprire la cura per la licanthropia testando gli ingredienti e formulando l'antidoto. Mentre si trova nel Laboratorio, un Eroe può effettuare l'azione Avanza per testare un ingrediente. Utilizza un **Oggetto blu**, purché la forza dell'Oggetto corrisponda a una postazione vuota della plancia dell'Uomo Lupo. Posiziona l'Oggetto sulla postazione corrispondente. Non appena tutti e sei le postazioni sono occupate, il giocatore di turno prende la Cura dalla plancia. La Cura può essere data a un altro Eroe usando l'azione Condividi.

Nota: La Cura non può essere scartata per ignorare un colpo subito da un attacco di un Mostro.

SCONFITTA: CURALO

Se un Eroe possiede la Cura, può sconfiggere l'Uomo Lupo somministrandogliela. L'Eroe deve trovarsi nello stesso spazio dell'Uomo Lupo e compiere l'azione Sconfiggere. Scarta la **Cura** e un **qualsiasi numero di Oggetti rossi** con una forza totale di 6 o più. Avete sconfitto l'Uomo Lupo!

! POTERE: MORSO FEROCO

Se si tira il simbolo di Potere quando l'Uomo Lupo attacca, l'Uomo Lupo morde tutti quelli che si trovano nel suo spazio. Ogni Eroe e Abitante del Villaggio nello spazio dell'Uomo Lupo viene colpito (compresa la persona che ha appena attaccato): un colpo per ogni simbolo di Potere tirato. Gli Eroi possono scartare Oggetti per ignorare i colpi, come di consueto. Gli Abitanti del Villaggio nello spazio dell'Uomo Lupo vengono immediatamente sconfitti.

CHIARIMENTI

TERMINI

Muovere richiede di seguire percorsi verso spazi adiacenti. **Collocare** non lo richiede. Raccogli la persona o il Mostro indicato e colloca nel luogo specificato.

Persona si riferisce sia a Eroi che ad Abitanti del Villaggio. **Mostro** si riferisce a ognuno dei sette personaggi contro cui giocate.

EROI E CARTE BENEFICIO

Devi ottenere il permesso da un giocatore per spostare o utilizzare l'Eroe o gli Oggetti di quel giocatore.

Il Movimento da una carta Beneficio o da un'azione speciale segue tutte le normali regole delle azioni Muovi. Un Eroe può portare con sé nel proprio spazio quanti Abitanti desidera.

L'Azione Speciale dell'Archeologo non può essere usata per prendere Oggetti da un altro Eroe.

L'Abilità della Scienziata è sempre attiva. Non richiede un'azione.

Conduci un'Indagine e Corsa in Taxi non possono essere usati per collocare un Eroe che non sia già sul tabellone (perché sconfitto).

Consegna Speciale può influenzare due giocatori qualsiasi, anche se il loro Eroe non è sul tabellone (perché sconfitto).

CARTE MOSTRO

Se **La Caccia è Aperta** viene pescato e l'Eroe con l'Emblema Braccato non è sul tabellone (perché è stato sconfitto), l'Evento non ha effetto.

Se **Anima Reincarnata** viene pescato e l'Eroe con il Segno dell'Anima non è sul tabellone, l'Evento non ha effetto.

Se **Ladro** viene pescato, assicuratevi di pescare e posizionare gli Oggetti prima di risolvere l'Evento. Se più luoghi sono in parità, il giocatore di turno colloca l'Uomo Invisibile su uno di questi luoghi a scelta. Solo gli Oggetti sul tabellone sono scartati - gli Eroi in quello spazio conservano i loro Oggetti.

SOLITARIO

Gli abitanti del villaggio sono più timorosi se c'è un solo Eroe che cerca di salvare il villaggio. Iniziate la partita con il segnalino Terrore sul "3" del tracciato del Livello di Terrore.

Tutte le regole rimangono invariate. Tuttavia, non giocare nei panni del Corriere: l'Azione Speciale di quell'Eroe non può essere effettuata in una partita in solitario. Anche le carte Privilegio "Consegna speciale" e "Conduci un'indagine" non possono essere utilizzate. Rimuovete queste carte prima di giocare oppure, quando vengono pescate, scartatele immediatamente e pescate una nuova carta Privilegio per sostituirle.



HORRIFIED

Contenuto: 1 Tabellone di Gioco, 6 Plance Mostro,
7 Miniature Mostro, 7 Distintivi Eroe, 7 Segnalini Eroe,
10 Segnalini Abitanti del Villaggio, 20 Basi,
60 Gettoni Oggetto, 20 Gettoni Mostro, 1 Indicatore del Terrore,
1 Indicatore della Frenesia, 30 Carte Mostro,
20 Carte Beneficio, 5 Carte Riepilogo, 1 Borsa degli Oggetti,
3 Dadi, Regolamento

Regolamento: © 2021 Ravensburger North America, Inc.
Tutti i diritti riservati.

IT01



Tutti i personaggi sono marchi e copyright
di Universal Studios. Concesso in licenza da
Universal Studios. Tutti i diritti riservati.

Ravensburger