

UNIVERSAL STUDIOS
MONSTERS.

HORRIFIED



INSTRUCTIONS

1 A 5 JOUEURS • AGES 10 ET PLUS • 60 MINUTES

**to learn how to play
watch the video**



Ravensburger.com/HorrifiedGamePlay



CONTENUS



1 Plateau de Jeu



7 Insignes de Héros



7 Silhouettes de Héros

(Insérer dans des bases de couleur assortie)



6 Plateaux Monstre



10 Silhouettes Villageois

(Insérer dans des bases transparentes)



7 Figurines Montre



60 jetons Objet



1 marqueur Frénésie
(Insérer dans une base transparente)



Sac Objet



3 Dés



30 Cartes Monstre



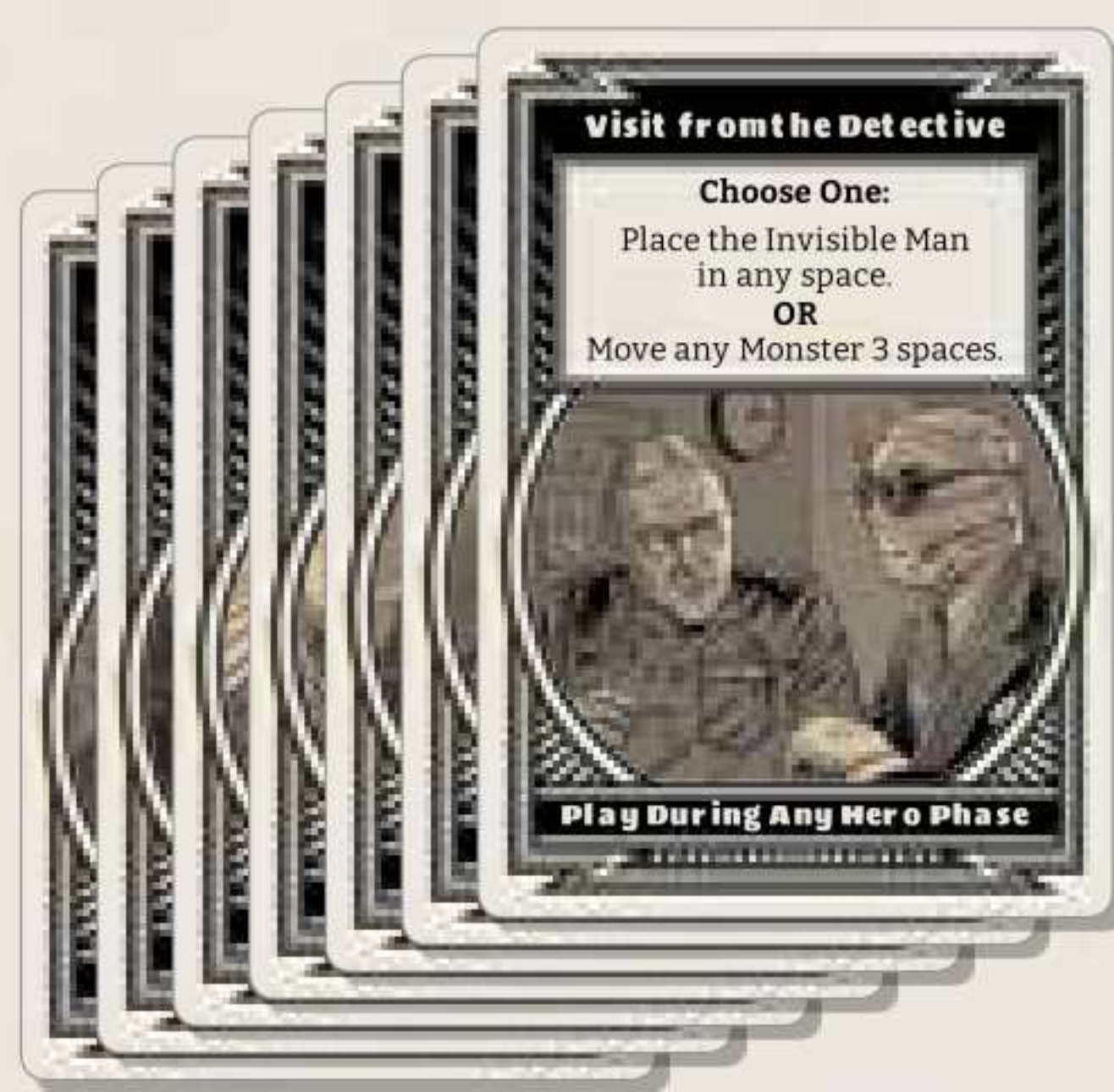
20 Cartes Avantage



1 marqueur Terreur
(Insérer dans une base transparente)



5 Cartes Aide de Jeu



20 jetons Monstre

(Utilisé uniquement lorsque vous jouez contre ce monstre)

Creature from the Black Lagoon



1 Bateau (Boat)
(Insérer dans une base transparente)



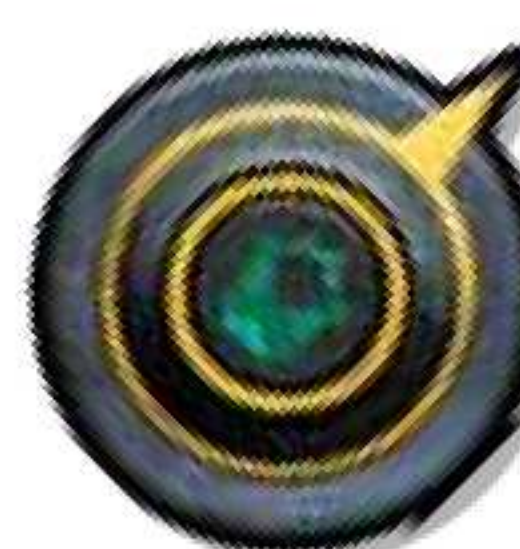
1 Tuile Camp

Dracula



4 Cerceuil (Coffins)

Frankenstein et sa Fiancée



1 cadran Frankenstein



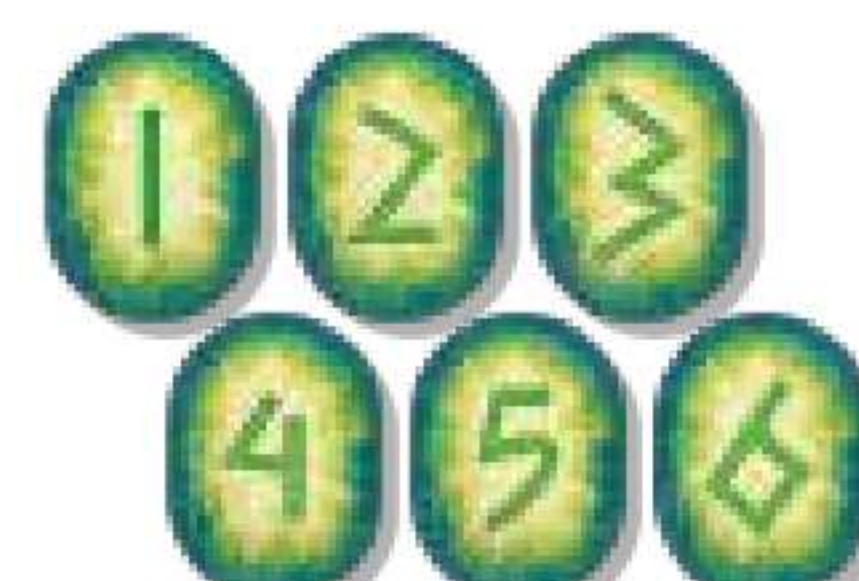
1 cadran Fiancée

The Invisible Man



1 tuile Circonscription (Precinct)

The Mummy



6 Scarabées



1 Symbole d'Ame



1 tuile Musée (Museum)

The Wolf Man



1 emblème Traqué



1 Remède (Cure)



1 tuile Laboratoire (Laboratory)

Mise en Place

Mise en Place Monstre

1. Dépliez le plateau de jeu et familiarisez-vous avec les lieux (espaces avec noms). Au fur et à mesure que vous préparez et jouez au jeu, les instructions et les composants feront référence à ces emplacements.
2. Placez le marqueur Terreur sur le « 0 » de la piste de niveau de Terreur dans le coin supérieur gauche du plateau.
3. Placez les 10 silhouettes Villageois et les 3 dés à côté du plateau.
4. Mélangez les cartes Monstre et placez-les dans une pioche face cachée à côté du plateau.
5. Choisissez contre quels monstres jouer. (Voir DIFFICULTÉ à la page suivante.)
6. Prenez le plateau Monstre correspondant à chaque Monstre choisi. Placez les plateaux en rangée à côté du plateau de Jeu, de l'ordre de Frénésie le plus bas au plus élevé. L'Ordre de Frénésie se trouve en haut à gauche de chaque plateau.
7. Complétez la préparation de chaque monstre de votre jeu, en utilisant le dos de l'un des autres plateau Monstre. Remettez ensuite tous les plateaux, figurines et jetons Monstre inutilisés dans la boîte.
8. Placez le marqueur Frénésie sur le plateau avec l'ordre de Frénésie le plus bas.

Mise en Place Joueur

1. Mélangez les Insignes de héros face cachée et donnez-en un au hasard à chaque joueur. Donnez à chaque joueur le héros correspondant et une carte d'Aide de Jeu. Remettez les Insignes, héros et cartes d'Aide de Jeu restants dans la boîte.
2. Placez votre Héros à l'emplacement de départ indiqué sur votre Insigne.
3. Mélangez les cartes Avantage et donnez-en une au hasard à chaque joueur, face visible. Placez les cartes Avantage restantes dans un paquet face cachée à côté du plateau.
4. Placez les 60 jetons Objet dans le sac Objet et mélangez-les. Tirez 12 objets du sac et placez chacun d'eux à l'emplacement indiqué sur l'objet. Placez le sac d'objets à côté du plateau.

Exemple de Mise en Place d'une partie à 3 joueurs avec Dracula et la Créature



Paquet Monstre Paquet Avantage



Sac Objet



Joueur 1



Villageois



Dés



Joueur 2



Joueur 3



Comment Jouer

Objectif

Horried est un jeu coopératif dans lequel tous les joueurs gagnent ou perdent ensemble. Les joueurs gagnent s'ils battent tous les monstres contre lesquels ils jouent. Pour vaincre un monstre, vous devez d'abord accomplir un défi. Le défi de chaque monstre et la façon de la vaincre sont uniques :

- La Créature du Lagon Noir : trouvez le repaire caché de la créature, puis chassez-la.
- Dracula : écrasez les quatre cercueils de Dracula, puis battez Dracula.
- Frankenstein et la Fiancée : Apprenez à Frankenstein et à la Fiancée ce que signifie être humain afin qu'ils puissent vivre en paix. Frankenstein est en fait le nom du scientifique qui a créé ces monstres. Cependant, avec tant de monstres qui ravagent leur village, les villageois en sont venus à se référer à ces monstres particuliers comme simplement « Frankenstein » et « la Fiancée ».
- L'Homme Invisible : fournissez à la police la preuve de l'existence de l'Homme Invisible, puis piègez-le.
- La Momie : Brisez la malédiction de la Momie, puis ramenez-la dans sa tombe.
- L'Homme-Loup : Découvrez le remède contre la lycanthropie, puis administrez-le à l'Homme-Loup.

Voir Les Monstres aux pages 10 à 14 pour plus de détails, y compris la complexité de chaque monstre et comment les vaincre.

Les joueurs perdent immédiatement si l'un des événements suivants se produit :

Terreur : chaque fois qu'un héros ou un villageois est vaincu, le niveau de Terreur augmente. Si le Niveau de Terreur atteint son maximum, indiqué par le crâne, les Monstres ont envahi le village et les joueurs perdent.

Hors Délai : À chaque tour, vous piocherez une carte du deck Monstre. Si vous devez piocher une carte Monstre mais que la pioche est vide, vous avez mis trop de temps à vaincre les monstres et les joueurs perdent.

Premier Joueur : Le joueur qui a mangé de l'ail le plus récemment joue le premier tour.

Jeu Solo : Si vous êtes le seul joueur, voir page 15.

Difficulté

Adjust the game's difficulty by playing

YOUR FIRST GAME
Creature from the Black Lagoon
& Dracula

NOVICE GAME
(Recommended whenever you play
against a Monster for the first time)

Any two Monsters

STANDARD GAME
Any three Monsters

CHALLENGING GAME
Any four Monsters

A Votre Tour

Chaque tour comporte deux phases, exécutées dans cet ordre :

PHASE DES HÉROS

Effectuez autant d'actions qu'indiqué sur votre Insigne. De plus, n'importe quel joueur peut jouer n'importe quel nombre de cartes Avantage. (Voir Phase des Héros aux pages 6-7.)

PHASE DES MONSTRES

Piochez une carte Monstre du dessus du paquet Monstre et résolvez les trois parties de la carte. (Voir Phase des Monstres aux pages 8 et 9.) Après avoir terminé les deux phases, le jeu se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant par la Phase des Héros du joueur suivant.



Actions par tour

Action ou Capacité Spéciale

Titre du héros

Lieu de départ

Insigne Héros

PHASE DES HÉROS

Actions

Réalisez jusqu'au nombre d'actions indiqué sur votre Insigne. Vous pouvez choisir d'en prendre moins. Les actions peuvent être entreprises plusieurs fois et dans n'importe quel ordre. Les actions possibles sont :

DÉPLACEMENT

Déplacez votre héros le long d'un chemin éclairé vers un espace adjacent. Vous ne pouvez pas vous déplacer vers les cases d'eau et ne pouvez traverser la rivière qu'en utilisant l'une des deux cases de pont. De plus, vous pouvez emmener avec vous n'importe quel nombre de villageois présents sur l'emplacement de votre héros lorsque vous vous déplacez.
Remarque : les monstres n'affectent pas le mouvement. Vous pouvez entrer, sortir ou terminer votre tour sur un emplacement avec un ou plusieurs monstres. Cependant, cela pourrait vous rendre plus vulnérables à leurs attaques pendant la Phase des Monstres.

GUIDER

Déplacez un villageois de l'emplacement de votre héros vers un emplacement adjacent, ou déplacez un villageois d'un emplacement adjacent vers l'emplacement de votre héros. Les villageois ne peuvent pas non plus se déplacer vers les emplacements aquatiques et les monstres n'affectent pas leur mouvement.

ACTION SPÉCIALE

Certains Héros ont une action spéciale, comme indiqué sur leur Insigne. Tout comme les autres actions, les actions spéciales comptent comme une des actions totales de votre tour et peuvent être effectuées plusieurs fois.

Conseil : c'est une bonne idée de récupérer des objets dès votre premier tour. Vous avez besoin de certains objets pour avancer dans les défis et vaincre les monstres, mais les objets peuvent également être utilisés pour vous défendre contre les attaques de monstres, comme expliqué plus tard.

RAMASSER

Prenez n'importe quel nombre d'objets depuis l'emplacement de votre héros. Gardez tous vos objets devant vous, à côté de votre Insigne.

PARTAGER

Tous les Héros dans le même emplacement que votre Héros peuvent librement donner ou prendre n'importe quel nombre d'Objets les uns des autres.
Remarque : Le partage ne nécessite pas d'échanges individuels et n'a pas besoin de vous impliquer, tant que tous les Héros donnant ou prenant des Objets sont sur la case de votre Héros.

AVANCÉE

À un endroit précis, utilisez l'un de vos objets pour faire avancer le défi d'un monstre. Reportez-vous au **1** du plateau de ce monstre et aux **Monstres** aux pages 10 à 14 pour plus de détails.

VAINCRE

Dans l'emplacement d'un Monstre, utilisez vos Objets pour vaincre ce Monstre. Reportez-vous au **2** du plateau de ce monstre et aux **Monstres** aux pages 10 à 14 pour plus de détails.
Remarque : vous devez terminer le défi du monstre avant de pouvoir entreprendre l'action pour vaincre ce monstre.

Villageois

Les villageois peuvent apparaître dans le village pendant la phase des Monstres. Il vous sera demandé de placer le villageois à un endroit spécifique. Il n'y a pas de limite au nombre de villageois pouvant être présent simultanément sur le plateau. Chaque villageois a un endroit sûr qu'il essaie d'atteindre, comme indiqué en haut de sa silhouette. Vous pouvez utiliser les actions Déplacer et Guider pour amener les villageois vers leur emplacement sûr.

Dès qu'un villageois atteint son emplacement sûr, il vous récompense pour votre aide. Le joueur actuel retire le villageois du plateau et pioche une carte Avantage du paquet.



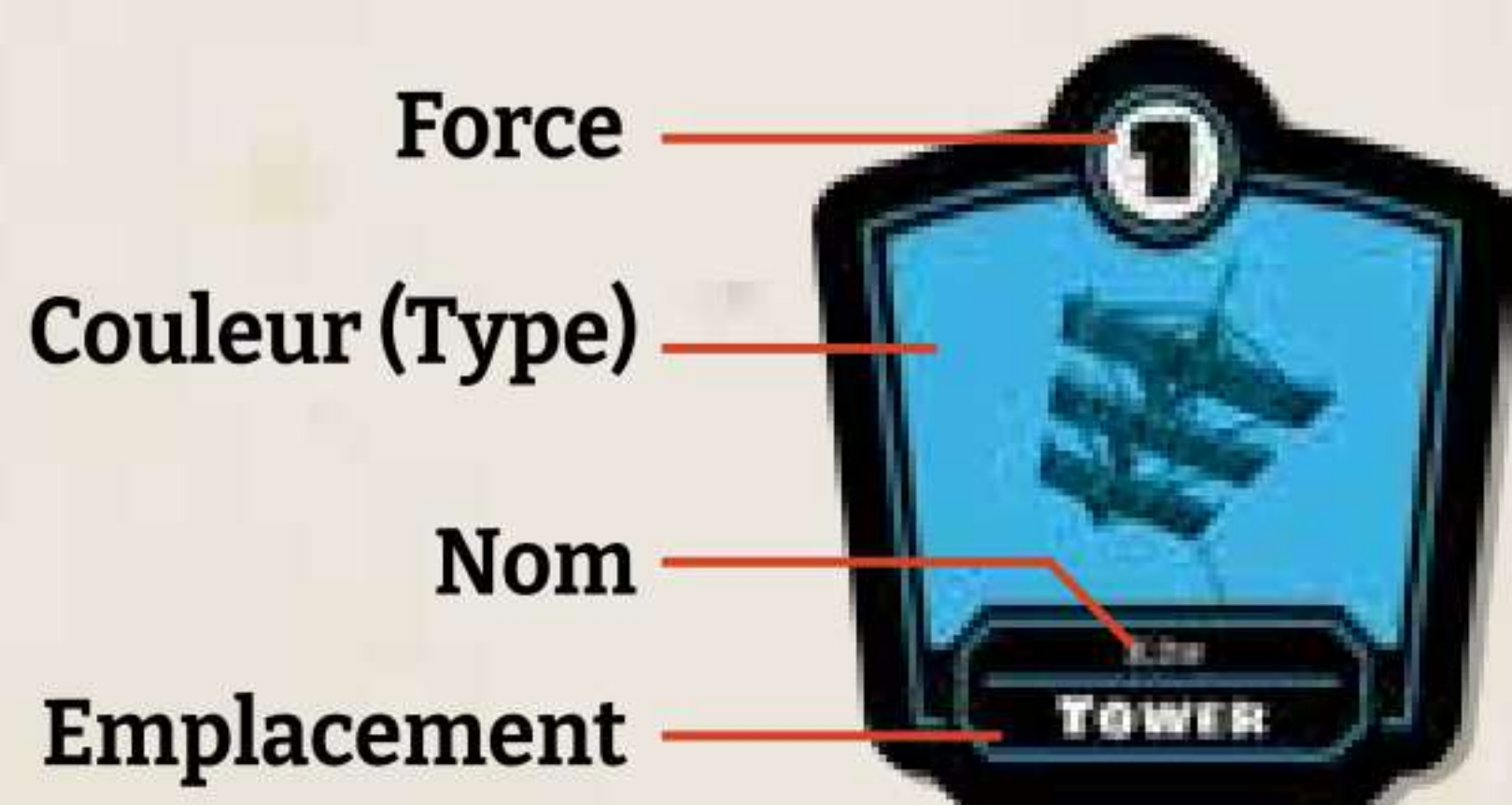
Cartes Avantage

Chaque joueur commence le jeu avec une carte Avantage, et d'autres cartes Avantage peuvent être gagnées en amenant les villageois à leurs endroits sûrs. Gardez toutes vos cartes Avantage face visible devant vous. C'est une bonne idée de discuter de vos cartes Avantage et du moment où les jouer avec les autres joueurs.

Les avantages peuvent être joués pendant **le tour de n'importe quel joueur**, mais uniquement pendant la phase des Héros. Lorsque vous jouez une carte Avantage, faites ce que dit la carte, puis placez-la face visible dans une pile de défausse. Jouer une carte Avantage n'utilise aucune action.

Objets

Les objets sont importants pour avancer dans les défis et vaincre les monstres, ainsi que pour vous défendre contre les attaques des Monstres. Chaque Objet a une couleur, indiquant son type, et une force, qui est le nombre affiché en haut. Chaque objet a également un emplacement qui indique où l'objet est placé lorsqu'il est sorti du sac Objets.



Objet



Objets Rouge
sont physiques.



Objets Bleu
sont intellectuels.

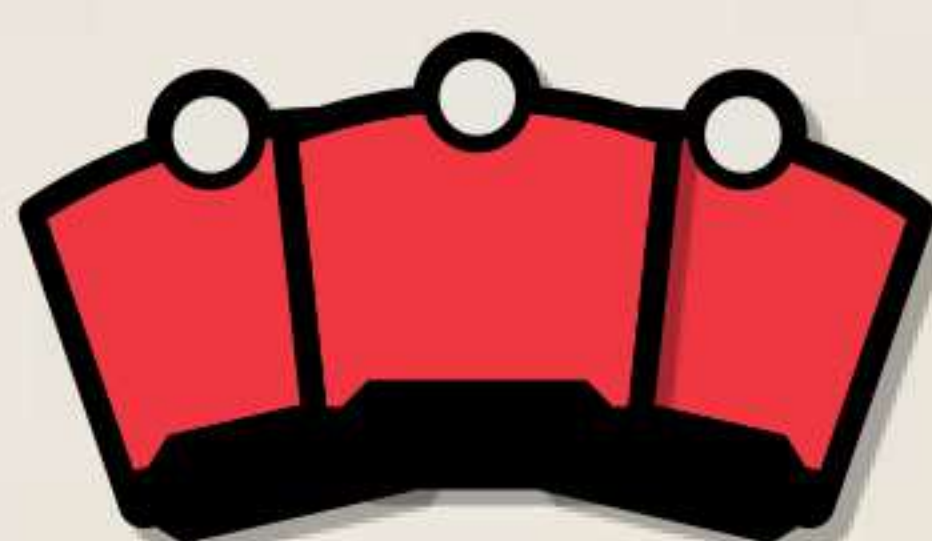


Objets Jaune
sont spirituels.

La couleur, la force et l'emplacement peuvent être importants lors de l'utilisation des objets, comme indiqué sur le plateau de chaque monstre :



Un seul objet de la couleur indiquée peut être joué par action.



N'importe quel nombre d'objets de la couleur indiquée peut être joué en une seule action. Additionnez leurs Force pour atteindre ou dépasser la valeur.

Lorsque vous utilisez un Objet, que ce soit pour réaliser une action ou pour vous défendre contre une attaque, placez-le dans une pile de défausse à côté du plateau sauf si l'action vous demande de le placer sur le plateau d'un Monstre (comme pour faire avancer le défi de the Invisible Man ou the Wolf Man). Ne remettez pas les Objets dans le sac Objets, sauf indication contraire.

EXEMPLE DE PHASE DE HÉROS

C'est le tour de l'Archéologue et il peut effectuer 4 actions, comme indiqué sur son Insigne. Après quelques discussions avec les autres joueurs, il décide de faire ce qui suit pendant la Phase des Héros :

ACTION 1 : GUIDEZ Wilbur & Chick depuis l'emplacement du pont jusqu'au Théâtre, où il se trouve.

ACTION 2 : Effectuez son ACTION SPÉCIALE – ramasser des objets dans un emplacement adjacent – pour prendre l'objet fourche dans la grange.

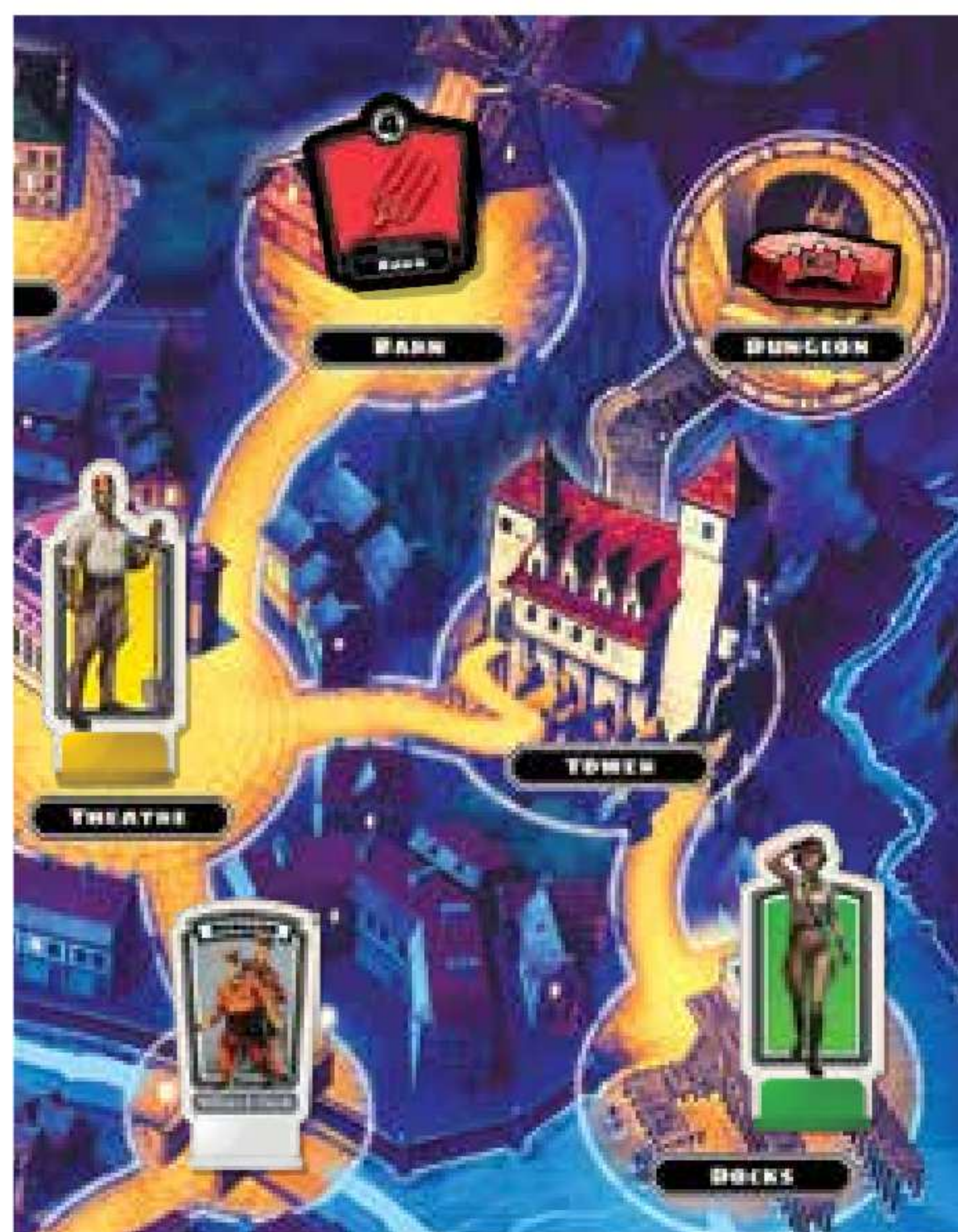
L'Exploratrice (Vert) joue ensuite sa carte Avantage, qui permet à chaque Héros de se déplacer jusqu'à deux cases. L'exploratrice se déplace vers le donjon. L'archéologue se rend également au donjon, emmenant Wilbur et Chick avec lui. Chaque fois que votre héros se déplace, que ce soit par une action ou une carte Avantage, vous pouvez emmener avec vous n'importe quel villageois de votre emplacement.

Wilbur et Chick sont maintenant au donjon, qui est leur endroit sûr. L'archéologue retire Wilbur & Chick du plateau, puis pioche une carte Avantage du paquet. Il lit la carte à haute voix, choisissant de la garder pour plus tard, et la place face visible devant lui.

ACTION 3 : PARTAGER, qui permet à l'Explorateur de lui offrir un Objet couteau.

ACTION 4 : AVANCÉE pour briser le cercueil du donjon. L'archéologue utilise les objets couteau et fourche, qui ont une force totale de 7. Il défausse les objets, retire le cercueil du plateau, le retourne pour montrer le côté brisé et le place sur la zone du donjon du plateau de Dracula.

L'Archéologue a effectué 4 actions et aucun des joueurs ne souhaite jouer d'autres cartes Avantage. Il va maintenant passer à la Phase des Monstres en piochant une carte du paquet Monstre.



Phase des Monstres

Piochez une carte du haut du paquet Monstre et résolvez les trois parties de la carte, de haut en bas. Après avoir résolu toute la carte Monstre, placez-la dans une pile de défausse face visible.

1. OBJETS

Tirez le nombre d'objets indiqués en haut de la carte, le cas échéant, dans le sac Objets. Placez chaque Objet à l'emplacement indiqué sur l'objet.

Si vous devez piocher un Objet lorsque le sac Objets est vide, placez tous les objets de la pile de défausse dans le sac, mélangez-les et continuez à piocher.

2. ÉVÉNEMENT

Chaque événement implique soit l'un des monstres, soit les villageois. La couleur de la carte, ainsi que le symbole au-dessus du nom de l'événement, indiquent à qui s'adresse l'événement. Les cartes grises concernent les villageois. Les cartes colorées concernent un monstre spécifique. Reportez-vous à votre carte d'Aide de Jeu pour les symboles.

Si le Monstre de l'événement n'est pas en jeu, ignorez complètement l'événement et poursuivez avec l'attaque du monstre. Sinon, lisez l'événement à haute voix et faites ce qu'il indique.

3. ATTAQUE DE MONSTRE

Certains Monstres se déplacent et attaquent, comme l'indiquent les symboles en bas de la carte. Dans l'ordre de gauche à droite, déplacez-vous et attaquez avec le premier monstre avant de passer au monstre suivant. Si un monstre indiqué n'est pas en jeu, ignorez ce symbole. Si le symbole Frénésie est affiché, le monstre avec le marqueur Frénésie se déplace et attaque. Cela pourrait amener le même monstre à se déplacer et à attaquer deux fois en un tour. (Voir **Monstre Frénétique** à la page 10.)

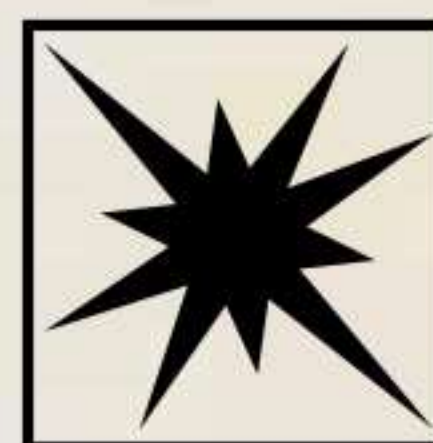
Remarque : le Monstre de l'événement n'attaque jamais pendant ce tour, à moins qu'il ne soit frénétique.

Déplacez le Monstre du nombre d'emplacements indiqué sur la carte vers la personne la plus proche (Héros ou Villageois). Dès que le Monstre se trouve sur un emplacement avec une personne, celui-ci s'arrête de bouger. Si le monstre a commencé sur un emplacement avec une personne, celui-ci ne bouge pas du tout.

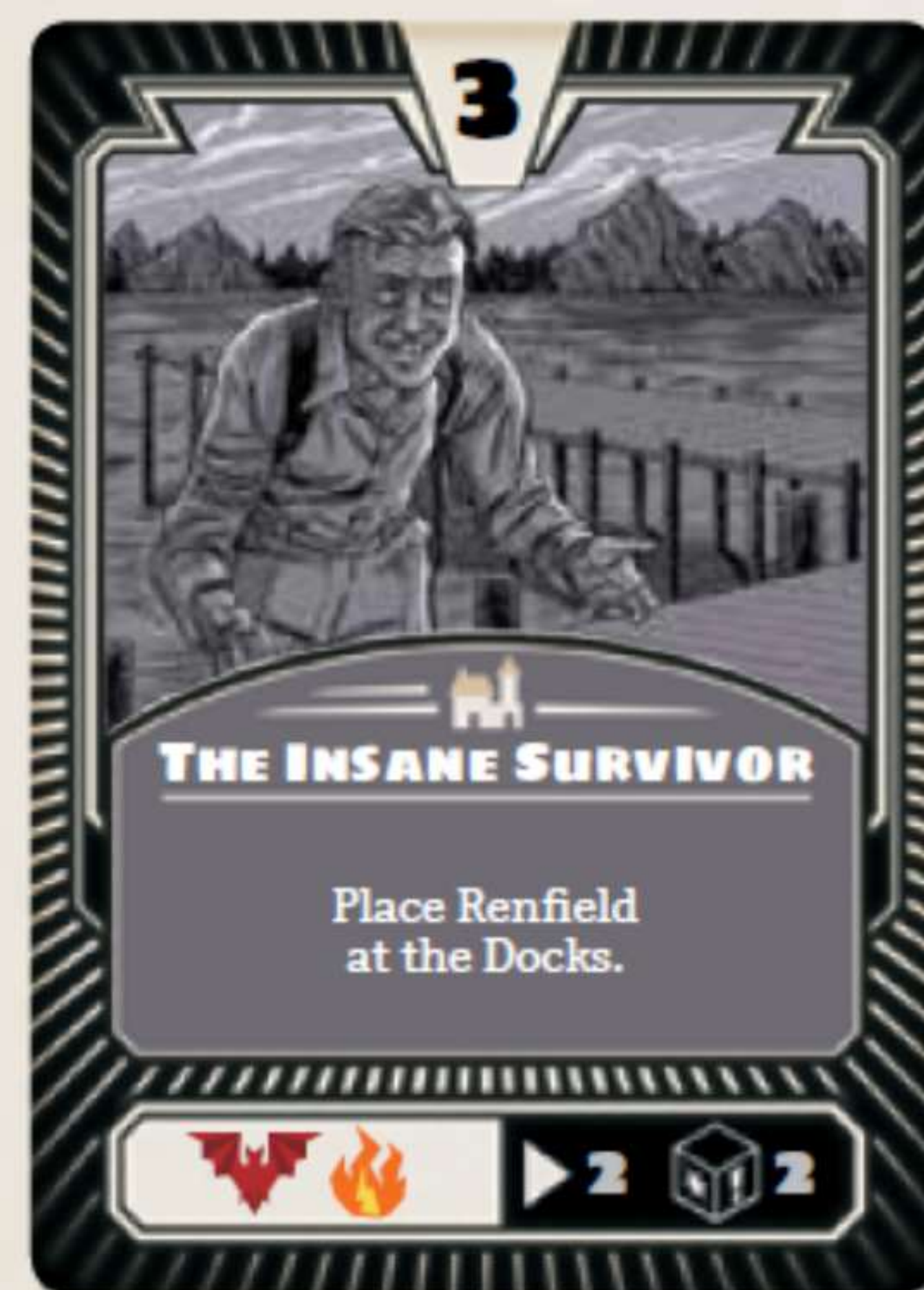
Attaquez une personne sur l'emplacement du Monstre en lançant le nombre de dés d'attaque indiqué. S'il n'y a personne sur l'emplacement du Monstre, le Monstre n'attaque pas – **ne lancez pas de dés**. S'il y a plusieurs personnes sur cet emplacement, le Monstre attaquera un Héros plutôt qu'un Villageois. S'il y a encore plusieurs personnes que le monstre pourrait attaquer, le joueur actuel en choisit une à attaquer **avant de lancer les dés**.



Si ce symbole est obtenu, le Pouvoir du Monstre est activé, une fois pour chaque symbole Pouvoir obtenu. Reportez-vous aux  sur le plateau de ce monstre et **Monstres** aux pages 10 à 14.



Si ce symbole est obtenu, la personne a été touchée par l'attaque du Monstre, une fois pour chaque symbole Touche obtenue. Voir la page suivante pour savoir comment les Touches sont appliquées.



Objets

Événement

Attaque du Monstre

Symboles de Monstre

Déplacement

Dés



Exemple : Dracula se déplace de 2 cases puis attaque avec 2 dés. Ensuite le Monstre Frénétique (même si le Monstre est Dracula) se déplace de 2 cases et attaque avec 2 dés.

Vers (Path Toward) : si vous devez déplacer un monstre, un héros ou un villageois **vers** quelqu'un ou quelque part, vous devez le déplacer par le chemin le plus court possible. S'il existe plusieurs chemins les plus courts, le joueur actuel décide lequel il emprunte. Une fois qu'ils atteignent ce vers quoi ils se dirigent, ils arrêtent de bouger.
Remarque : seule la Créature peut se déplacer vers les emplacements aquatiques. A moins que la Créature ne se déplace, tenez compte uniquement des chemins éclairés pour déterminer le chemin le plus court – ne tenez pas compte des chemins d'eau.

Personne la plus proche : S'il y a plusieurs personnes également proches d'un monstre, le monstre se déplace vers un héros plutôt que vers un villageois. S'il y a encore plusieurs personnes les plus proches, le joueur actuel en choisit une.

Autres égalités : si un Événement ou une Attaque de monstre peut s'appliquer à plusieurs personnages ou lieux, le joueur actuel décide à lequel l'appliquer.

Touché par un Monstre

HÉROS

Pour ignorer l'attaque d'un Monstre, un Héros peut défausser un Objet pour chaque symbole Touche obtenu. Si le Héros n'a pas assez d'Objets ou ne souhaite défausser aucun Objet, il est vaincu. Une Touche bat un héros.

Lorsqu'un héros est vaincu, augmentez le niveau de terreur en déplaçant le marqueur Terreur d'une case et retirez ce héros du plateau. Au début du prochain tour de ce joueur, il place son Héros à l'Hôpital et joue son tour normalement, en incluant le nombre total d'actions. Un héros vaincu ne perd aucun objet ni carte Avantage.

Remarque : résolvez le déplacement et l'attaque de chaque monstre avant de passer au monstre suivant. Si un Héros défausse des Objets pour ignorer une attaque, il peut toujours être vaincu par une attaque ultérieure. Si un Héros est vaincu, il ne peut être la cible d'aucune autre attaque ce tour-ci.

VILLAGEOIS

Un villageois ne possède aucun objet et est donc immédiatement vaincu lorsqu'il est touché. Lorsqu'un villageois est vaincu, augmentez le niveau de terreur en déplaçant le marqueur Terreur d'une case et retirez ce villageois du plateau.

Remarque : La cible d'une attaque doit être indiquée avant de lancer les dés, et un héros ne peut pas défausser d'objets pour sauver un villageois.

EXEMPLE DE PHASE DES MONSTRES

L'Inspecteur (Orange) commence la Phase des Monstres de son tour, en piochant la carte du dessus du paquet Monstre. Elle résout la carte comme suit :

1. OBJETS : Elle tire 2 objets du sac Objets et les place sur le plateau aux emplacements spécifiés sur ces objets.

2. ÉVÉNEMENT : Elle peut dire que l'événement concerne Wolf Man car la carte est marron et porte le symbole Wolf Man au-dessus du nom de l'événement. Puisque Wolf Man est en jeu, elle lit l'événement à haute voix. Personne n'a l'emblème Traqué, et comme c'est son tour, elle le prend et le place devant elle. Ensuite, elle déplace Wolf Man vers son emplacement.

Le Monstre s'arrête de bouger lorsqu'il l'atteint, même s'il a parcouru moins de cases que le nombre indiqué sur la carte. Même si Wolf Man est sur son emplacement, il n'attaque pas. Un Monstre n'attaque que si le symbole du Monstre apparaît dans la case Attaque du Monstre en bas de la carte.

3. ATTAQUE DU MONSTRE : Le premier symbole dans la case Attaque du Monstre est la Créature qui n'est pas en jeu. L'inspecteur l'ignore et passe au symbole suivant, qui est Dracula.

Bien que le Courrier (Pink) et le Dr Cranley soient également proches, Dracula donne la priorité aux héros plutôt qu'aux villageois. L'inspecteur déplace donc Dracula vers l'emplacement où se trouve le Courrier, puis lance deux dés, obtenant un symbole Pouvoir ! et un symbole Touche ✱. Le Courrier décide de défausser l'un de ses Objets pour ignorer la Touche, et le Pouvoir de Dracula amène l'Inspecteur à placer son déménageur sur l'emplacement de Dracula.

Maintenant, le Monstre Frénétique attaque. Dracula possède le marqueur Frénésie, il attaque donc une deuxième fois. Parce que Dracula est déjà sur un emplacement avec des personnes, il ne bouge pas. L'inspecteur doit choisir qui Dracula attaque. Elle dit que Dracula l'attaque et lance deux dés, obtenant un Raté et un symbole Touche ✱. Bien qu'elle possède un Objet, elle choisit de ne pas s'en défausser et est vaincue. Elle augmente le niveau de Terreur de un et retire son Héros du plateau. Au début de son prochain tour, elle placera son Héros à l'Hôpital.



Fin du Jeu

Le jeu peut se terminer de trois manières :

LES HÉROS TRIOMPHE

Si vous battez tous les monstres, le jeu se termine immédiatement et les joueurs ont gagné ! Vous avez sauvé le village d'un destin horrible, et peut-être même les monstres eux-mêmes.

TERREUR !

Si le niveau de terreur atteint son maximum, indiqué par le crâne, la partie se termine immédiatement et les joueurs ont perdu. Tout le monde, y compris les Héros, est trop horrifié pour continuer. Vous abandonnez le village aux Monstres.

HORS DÉLAI

Si vous devez piocher une carte alors que le paquet Monstre est vide, la partie se termine immédiatement et les joueurs ont perdu. Vous avez mis trop de temps à sauver le village. Les villageois ont fui et vous ne pouvez pas continuer.

Remarque : le jeu se termine uniquement si vous devez piocher une carte, mais il n'en reste pas. Après avoir résolu la dernière carte Monstre, jouez une dernière Phase des Héros pour tenter de vaincre tous les Monstres restants.

Rejouer

Essayez de jouer contre différents monstres ou ajoutez des monstres supplémentaires pour augmenter la difficulté du jeu. Pour une préparation plus stratégique, les joueurs peuvent choisir quels héros jouer et qui sera le premier joueur. Assurez-vous de considérer les monstres contre lesquels vous jouez, les actions spéciales des héros qui seront les plus utiles et qui est le plus vulnérable ou le mieux placé pour prendre le premier tour.

Les Monstres

Les pages suivantes contiennent des informations spécifiques à chaque monstre, notamment comment accomplir leur défi, comment les vaincre et leur pouvoir, qui peut être activé lorsqu'ils attaquent. Avant de commencer à jouer, lisez la section relative à chaque monstre en jeu, ainsi que les informations ci-dessous, qui s'appliquent à toutes les parties.

MONSTRE FRÉNÉTIQUE

Les monstres sont agités par vos efforts pour les vaincre, et il y a toujours un monstre frénétique. Au début de la partie, placez le marqueur Frénésie sur le plateau Monstre avec l'ordre de Frénésie le plus bas. Lorsque le symbole Frénésie apparaît sur une carte Monstre, le Monstre Frénétique se déplace et attaque. Cela pourrait amener le même monstre à se déplacer et à attaquer deux fois en un tour.

Certains événements vous demanderont de placer le marqueur Frénésie sur le prochain monstre. Lorsque cela se produit, placez-le sur le plateau Monstre avec l'ordre de Frénésie le plus élevé suivant. Par exemple, si le marqueur Frénésie est sur le plateau de Dracula (ordre de Frénésie 1) et que la Créature (4) et Wolf Man (6) sont également en jeu, déplacez-le sur le plateau de la Créature. S'il n'y a aucun Monstre avec un Ordre de Frénésie plus élevé, placez le Marqueur Frénésie sur le plateau de Monstre avec l'Ordre de Frénésie le plus bas. S'il n'y a plus d'autres Monstres dans le jeu, le Marqueur Frénésie reste sur le même Monstre.

Remarque : il y a un monstre frénétique à tout moment pendant la partie. Le Monstre Frénétique se déplacera et attaquera plus fréquemment, car il frappera à chaque fois que le symbole Frénésie ou son propre symbole apparaîtra sur une carte Monstre.

VAINCU PAR UN HÉROS

Lorsqu'un monstre est vaincu, il n'est plus considéré comme étant dans votre partie.

Ignorez tous les événements et attaques de monstres pour tous les monstres vaincus pour le reste de la partie.

Retirez la figurine du monstre et la tuile d'emplacement (s'il en a une) du plateau. Si le Monstre vaincu possédait le Marqueur Frénésie, placez-le sur le Monstre suivant selon les règles ci-dessus. S'il y a des objets sur le plateau Monstre (Wolf Man ou Invisible Man), placez ces objets dans la pile de défausse d'objets. Remettez ensuite tous les composants du monstre dans la boîte, y compris son plateau, sa figurine et ses jetons. Si un Héros possède un des jetons du Monstre (Symbole Âme ou Emblème Traqué), il est également remis dans la boîte.



EMPLACEMENTS D'EAU

Il y a trois emplacements aquatiques sur le plateau : la lagune, la rivière et le front de mer (the Lagoon, the River, et the Waterfront). Seule la Créature peut se déplacer ou être placée sur ces emplacements. Lorsque la Créature attaque, tenez compte des emplacements aquatiques et des chemins d'eau pour déterminer qui est le plus proche de lui et le chemin le plus court vers sa cible.

AVANCÉE : TROUVEZ LE REPAIRE CACHÉ

Les Héros doivent embarquer dans une expédition à bord du Rita pour explorer le Lagon et trouver le repaire caché de la Créature. Lorsqu'il est au camp, un héros peut effectuer l'action Avancée pour fouiller le lagon. Défaussez **un objet de n'importe quelle couleur** et déplacez le bateau sur le plateau de la créature vers le **X** suivant de cette couleur. En choisissant soigneusement la couleur à utiliser, vous pourrez déplacer le bateau plus loin dans le lagon et accomplir le défi plus rapidement. Le repaire de la Créature est représenté par le dernier X bleu au centre du plateau : pour terminer le défi, le dernier Objet utilisé doit être bleu.

Remarque : le bateau pourrait quitter le repaire (voir le Pouvoir de la Créature ci-dessous).

DÉFAITE : ÉLOIGNEZ-LE

Si le bateau est au repaire, vous pouvez vaincre la Créature en la chassant. Un Héros doit être dans le même emplacement que la Créature et effectuer l'action Vaincre. Défaussez **un Objet rouge, un bleu et un jaune**. La Force des objets n'ont pas d'importance. Vous avez vaincu la créature !

! POUVOIR : BALANCEZ LE BATEAU

Si le symbole Pouvoir apparaît lorsque la Créature attaque, la créature fait bouger le bateau. Déplacez le bateau en arrière, de un **X** pour chaque symbole Pouvoir obtenu. Si le Bateau est au Départ, le Pouvoir n'a aucun effet. Si le Pouvoir déplace le Bateau hors du Repaire, vous ne pouvez pas vaincre la Créature. Un héros doit effectuer à nouveau l'action Avancée pour ramener le bateau au repaire avant que la créature puisse être vaincue.



AVANCÉE : BRISEZ LES CERCUEILS

Les héros doivent trouver et briser les quatre cercueils de Dracula, situés autour du village. Lorsqu'il se trouve sur un emplacement contenant un cercueil, un héros peut effectuer l'action Avancée pour le briser. Défaussez **n'importe quel nombre d'objets rouges** d'une force totale de 6 ou plus. Prenez ensuite le cercueil, retournez-le pour montrer qu'il a été brisé et placez-le sur le plateau de Dracula à l'endroit correspondant.

Remarque : les cercueils ne sont pas des objets et ne peuvent pas être récupérés.

DÉFAITE : LE VAINCRE

Si les quatre cercueils sont sur le plateau de Dracula, vous pouvez vaincre Dracula en le battant. Un Héros doit être sur le même emplacement que Dracula et effectuer l'action Vaincre. Défaussez **n'importe quel nombre d'objets jaunes** d'une force totale de 6 ou plus. Vous avez vaincu Dracula !

! POUVOIR : SOMBRE CHARME

Si le symbole Pouvoir apparaît lorsque Dracula attaque, Dracula charme un héros pour qu'il vienne à lui. Placez le Héros du joueur actuel sur l'emplacement de Dracula. Si ce Héros est déjà sur l'emplacement de Dracula, le Pouvoir n'a aucun effet.

Remarque : Dracula charme le héros du joueur actuel, qui n'est peut-être pas le même héros que celui que Dracula vient d'attaquer.



Exemple : Un héros au camp effectue l'action Avancée et défausse un Objet bleu. Ils déplacent le bateau vers le prochain **X** bleu du chemin du lagon sur le plateau de la Créature. Si un héros effectue une action Avancée supplémentaire et utilise un Objet bleu, le bateau atteindra le repaire et n'importe quel héros pourra vaincre la Créature.





Difficulté : Difficile | **Ordre de frénésie :** 3 | Seul Frankenstein peut devenir frénétique.

Frankenstein est en fait le nom du scientifique qui a créé ces monstres. Cependant, avec autant de monstres qui ravagent leur village, les villageois en sont venus à se référer à ces monstres particuliers comme simplement « Frankenstein » et « la Fiancée ».

DEUX MONSTRES

Frankenstein et la Fiancée sont deux des monstres les plus effrayants, et si vous choisissez de jouer contre l'un d'entre eux, vous devez les affronter tous les deux. Pour les vaincre, vous devez leur apprendre ce que signifie être humain afin qu'ils puissent vivre heureux ensemble. Cependant, s'ils se rencontrent avant que vous ayez terminé ce défi, ils se mettront en colère.

Si Frankenstein et la Fiancée se trouvent dans le même emplacement avant que leur défi ne soit terminée, augmentez le niveau de Terreur de un, placez Frankenstein au Cimetière (Graveyard) et placez la Fiancée au Donjon (Dungeon). Cela peut arriver plusieurs fois au cours d'une même partie.

ATTAQUES DE MONSTRE ET MONSTRE FRÉNÉTIQUE

Frankenstein et la Fiancée ont leurs propres symboles de Monstre et sont traités comme des Monstres distincts pour les Attaques de Monstres. Cependant, s'ils possèdent le marqueur Frénésie, seul Frankenstein est frénétique. Chaque fois que le symbole Frénésie apparaît, bougez et attaquez avec Frankenstein uniquement, pas avec la Fiancée.

AVANCÉE : ENSEIGNEZ AUX MONSTRES

Les héros doivent enseigner à Frankenstein et à la Fiancée ce que signifie être humain. Cependant, chaque monstre est différent. Frankenstein nécessite des objets jaunes et doit atteindre un score d'humanité de 11. La Fiancée nécessite des objets bleus et doit atteindre un score d'humanité de 8.

Pour apprendre à Frankenstein à être plus humain, un héros sur le même emplacement que Frankenstein peut effectuer l'action Avancée. Défaussez **un objet jaune** et augmentez le score d'humanité de Frankenstein de la force de l'objet abandonné, en tournant son cadran dans le sens des aiguilles d'une montre. Ensuite, vous pouvez déplacer Frankenstein dans n'importe quelle direction du même nombre d'emplacements. De cette façon, vous pouvez l'empêcher de rencontrer la Fiancée trop tôt, ou

les réunir une fois que leurs scores sont tous deux au maximum. Pour apprendre à la Fiancée à être plus humaine, un Héros présent sur le même emplacement que la Fiancée peut effectuer l'action Avancée. Défaussez **un objet bleu** et augmentez le score d'humanité de la Fiancée par la force de l'objet, en tournant son cadran dans le sens des aiguilles d'une montre. Vous pouvez également la déplacer dans n'importe quelle direction, jusqu'à un nombre de cases égal à la force de l'objet défaussé.

Dès que le score d'humanité d'un monstre atteint son maximum (11 pour Frankenstein et 8 pour la Fiancée), retournez le cadran de ce monstre pour qu'il montre son visage. Un nombre exact n'est pas requis : vous pouvez dépasser le maximum. Une fois les deux cadrans retournés, Frankenstein et la Fiancée seront vaincus lors de leur rencontre.

Remarque : vous pouvez toujours effectuer l'action Avancée pour déplacer Frankenstein ou la Fiancée, même si leur cadran a été retourné.

DÉFAITS QUAND ILS SE RENCONTRENT

Une fois que vous aurez enseigné à Frankenstein et à la Fiancée ce que signifie être humain et qu'ils se rencontreront, ils vivront ensemble en paix et cesseront de terroriser le village. Dès que Frankenstein et la Fiancée sont sur le même emplacement et que leurs deux cadrans montrent leurs visages, ils sont vaincus. Cela ne nécessite pas d'effectuer une action Vaincre.

! POUVOIR : VOICI LA FIANCÉE

Si le symbole Pouvoir apparaît lorsque Frankenstein ou la Fiancée attaquent, la Fiancée s'approche de Frankenstein. Une fois tous les Touches résolus, déplacez la Fiancée vers Frankenstein, d'une case pour chaque symbole Pouvoir obtenu.



Exemple : le cadran de Frankenstein pointe actuellement vers le « 3 ». Un Héros effectue l'action Avancée sur l'emplacement de Frankenstein et défaisse un Objet jaune d'une force de 2. Il tourne le cadran de Frankenstein dans le sens des aiguilles d'une montre pour qu'il pointe vers le « 5 », puis déplace Frankenstein de 2 cases, choisissant de l'éloigner de la Fiancée tout en évitant les héros et les villageois.



Exemple : Le marqueur Frénésie est sur le plateau Frankenstein et la Fiancée lorsque la carte Monstre « L'Innocent » est piochée. Le joueur actuel pioche et place 3 objets sur le plateau. Ensuite, il place la villageoise Maria à la grange. Ensuite, il résout l'Attaque du Monstre. Il déplace Frankenstein d'une case et attaque avec 3 dés. Ensuite, il déplace la Fiancée d'une case et attaque avec 3 dés. Enfin, ils déplacent Frankenstein d'une case et attaque avec 3 dés. Comme d'habitude, si l'un des monstres est déjà sur un emplacement avec une personne, il ne bouge pas, et s'il n'y a personne sur l'emplacement lorsqu'il attaque, il ne lance pas de dés.



AVANCÉE : FOURNIR DES PREUVES

Les Héros doivent fournir des preuves pour prouver à la police que l'Homme Invisible existe. Lorsqu'il se trouve au commissariat, un héros peut effectuer l'action Avancée pour fournir des preuves. Utilisez **un objet de n'importe quelle couleur**, à condition que l'emplacement sur l'objet corresponde à un emplacement vide sur le plateau de l'homme invisible. Placez l'objet à l'endroit correspondant.

DÉFAITE : LE PIÉGER

Si les cinq emplacements sont remplis sur le plateau de l'Homme Invisible, vous pouvez vaincre l'Homme Invisible en le piégeant. Un Héros doit être sur le même emplacement que l'Homme Invisible et effectuer l'action Vaincre. Défaussez **n'importe quel nombre d'objets rouges** d'une force totale de 9 ou plus. Vous avez vaincu l'Homme Invisible !

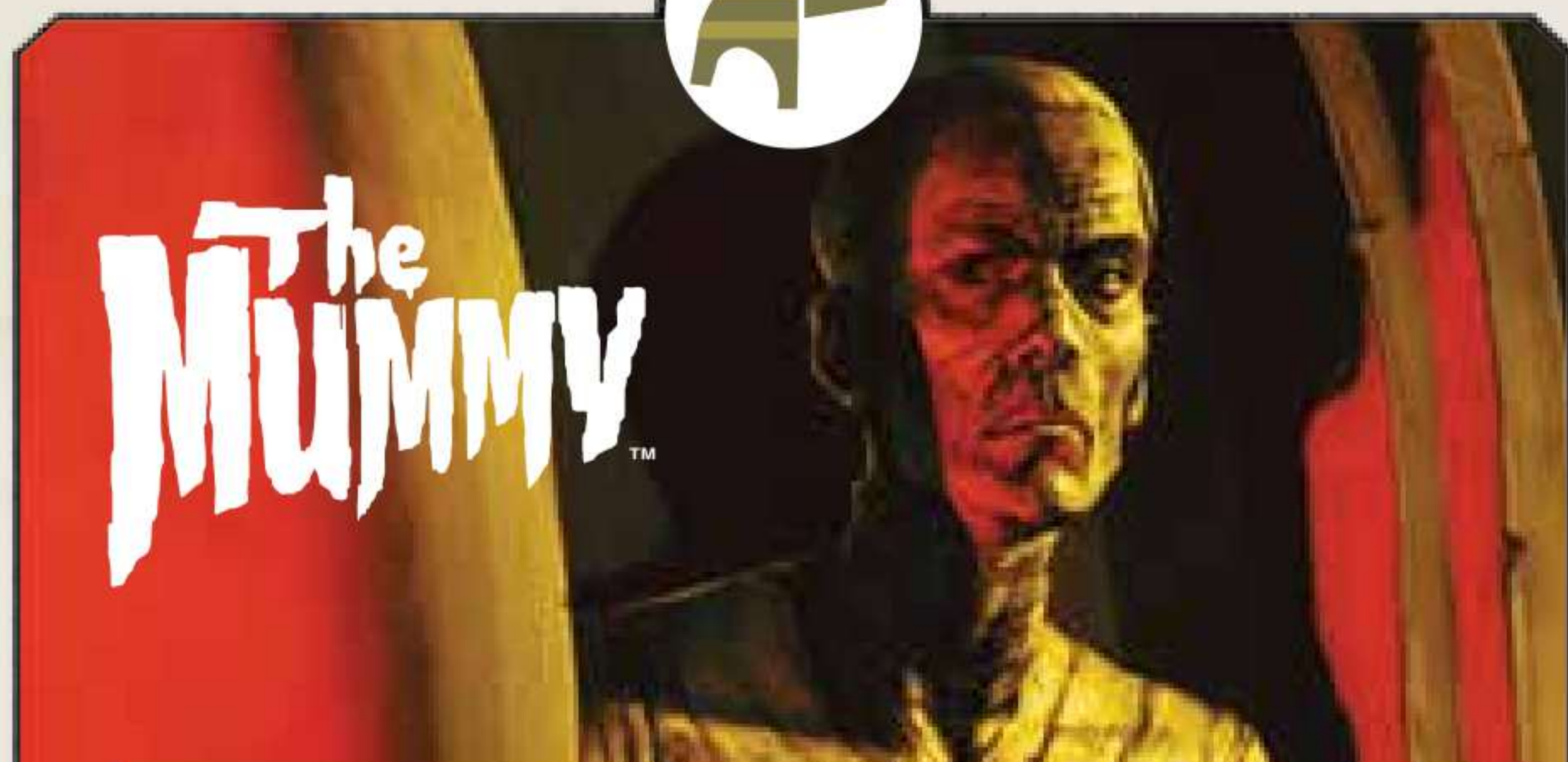
POUVOIR : TRAQUER INVISIBLE

Si le symbole Pouvoir apparaît lorsque l'Homme Invisible attaque, l'Homme Invisible traque un villageois. Une fois toutes les Touches résolues, déplacez l'Homme Invisible vers le Villageois le plus proche, de deux emplacements pour chaque symbole Pouvoir obtenu. S'il n'y a aucun Villageois sur le plateau, le Pouvoir n'a aucun effet.

Remarque : L'Homme Invisible n'attaque pas immédiatement le villageois, mais pourrait frapper à nouveau ce tour-ci.



Exemple : un héros du commissariat effectue l'action Avancée et place un objet de la grange sur le plateau de l'homme invisible. Si un héros effectue une action Avancée supplémentaire et place un objet du manoir, n'importe quel héros pourra vaincre l'homme invisible.



Difficulté : Difficile | **Ordre de frénésie :** 2

ÂME RÉINCARNÉE

La Momie croit que l'un des héros est l'âme réincarnée de son véritable amour et attirera ce héros vers lui. La première fois qu'un Événement Momie est résolu, le joueur actuel prend le Symbole Âme et son Héros se dirige vers la Momie. Ce joueur conserve le Symbole Âme pour le reste de la partie.

AVANCÉE : BRISER LA MALÉDICTION

Les Héros doivent briser la malédiction de la Momie en alignant les six Scarabées sur la tablette. Lorsqu'il est au Musée, un Héros peut effectuer l'action Avancée pour déplacer les Scarabées. Défaussez **un objet jaune**, puis effectuez autant de mouvements que la force de l'objet défaussé. Un seul mouvement consiste à faire glisser un scarabée le long d'une rainure jusqu'à un endroit adjacent ou à retourner un scarabée face visible (voir le pouvoir de la momie ci-dessous). Vous n'êtes pas obligé d'effectuer le nombre total de mouvements.

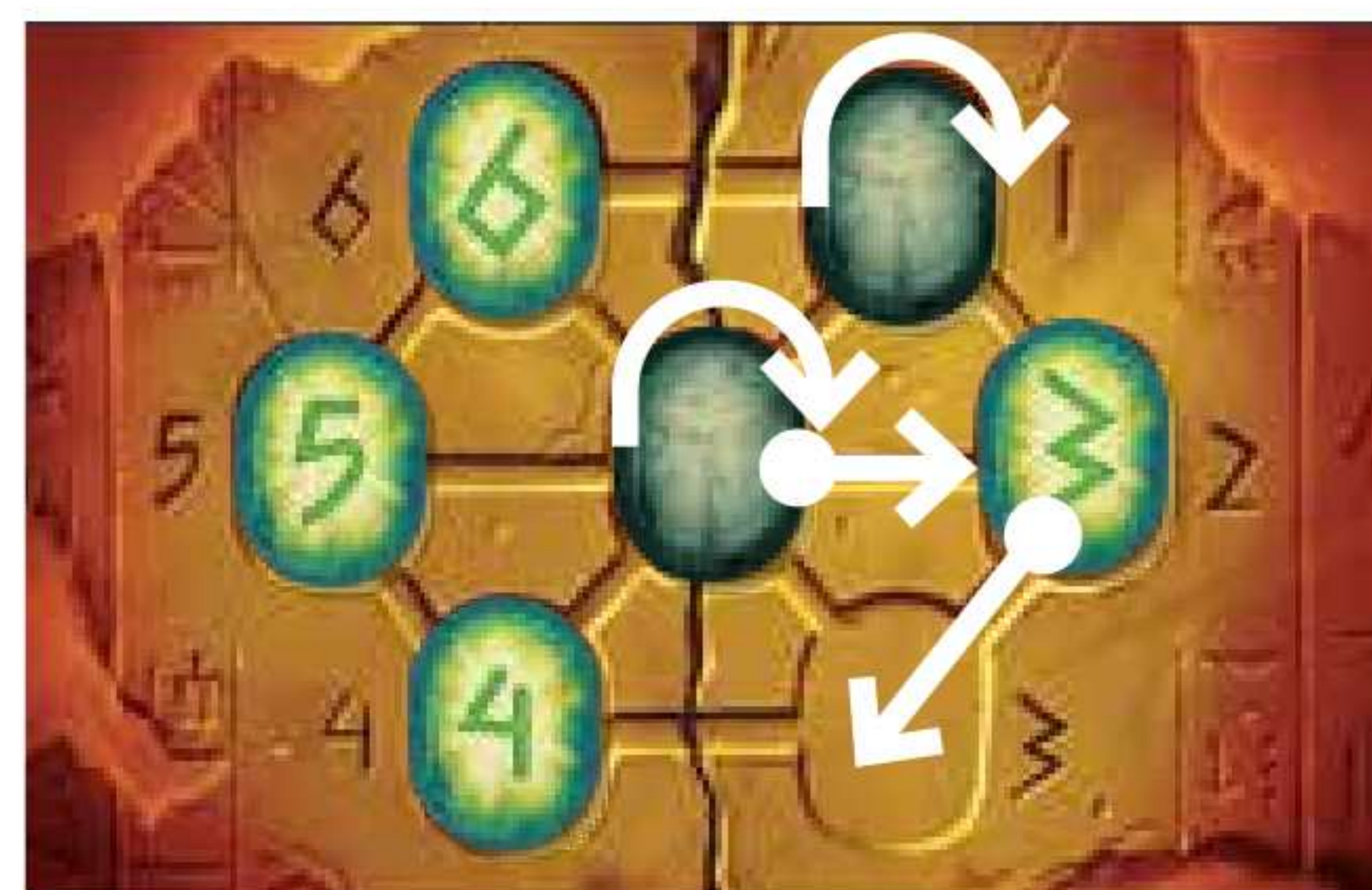
DÉFAITE : LE FAIRE TOMBER

Si les six scarabées sont face visible et à l'endroit correspondant à leur numéro sur le plateau de la Momie, vous pouvez vaincre la Momie en la ramenant dans sa tombe. Un Héros doit être sur le même emplacement que la Momie et effectuer l'action Vaincre. Défaussez **n'importe quel nombre d'objets rouges** d'une force totale de 9 ou plus. Vous avez vaincu la Momie !

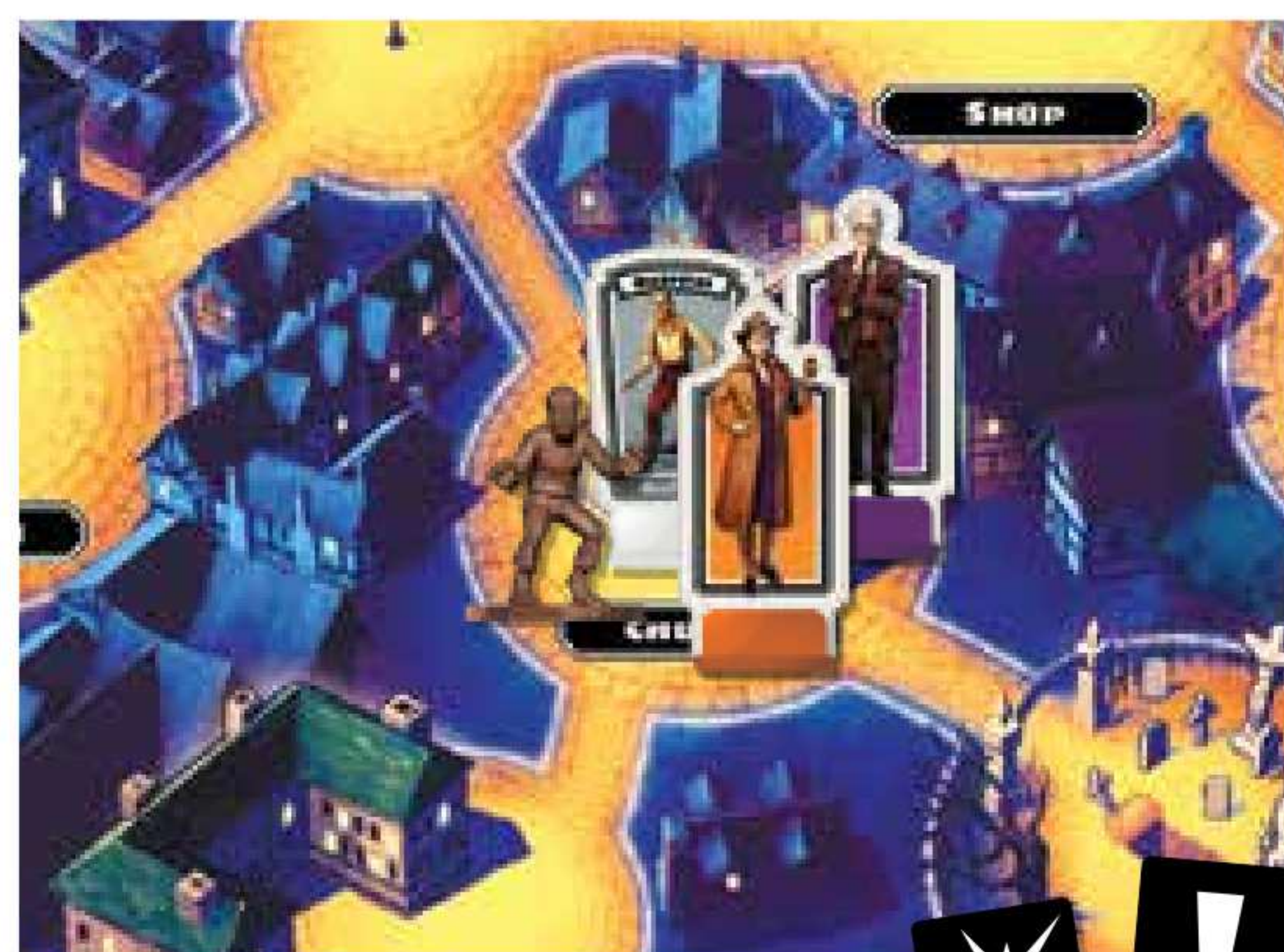
! POUVOIR : FORTIFIER LA MALÉDICTION

Si le symbole Pouvoir apparaît lorsque la Momie attaque, la Momie renforce la malédiction. Retournez un Scarabée face cachée pour chaque symbole Pouvoir obtenu. Retournez toujours le Scarabée avec le numéro le plus bas affiché, qu'il soit à sa place ou non. Si tous les Scarabées sont face cachée, le Pouvoir n'a aucun effet.

Un Scarabée face cachée **ne peut pas être déplacé**. De plus, la Momie ne peut pas être vaincue si un Scarabée est face cachée. Lorsque vous effectuez l'action Avancée, vous pouvez utiliser l'un de vos mouvements pour retourner un Scarabée face visible.



Exemple : Un Héros au Musée effectue l'action Avancée. Il défausse un Objet jaune de force 4, il peut donc effectuer 4 mouvements avec les Scarabées. Il choisit de retourner les deux scarabées face cachée, de faire glisser le scarabée « 3 » à son emplacement et de faire glisser le scarabée « 2 » à son emplacement. Désormais, tous les scarabées sont face visible à leur place. Tant que le Pouvoir de la Momie n'est pas activé, n'importe quel Héros pourra vaincre la Momie.



Exemple : Wolf Man attaque un Héros avec 3 dés, en obtenant un symbole Pouvoir et deux symboles Touche. Le Héros attaqué est touché trois fois. Tous les autres héros et villageois présents sur cet emplacement sont touchés une fois.

Annexe



CHASSÉ PAR LE LOUP

Wolf Man a une vision du héros qui sera sa prochaine victime et est obligé de traquer ce héros. La première fois qu'un événement Wolf Man est résolu, le joueur actuel prend l'emblème Traqué et Wolf Man se dirige vers le héros de ce joueur. Ce joueur conserve l'emblème Traqué pour le reste de la partie.

AVANCÉE : DÉCOUVREZ LE REMÈDE

Les héros doivent découvrir le remède contre la lycanthropie en testant les ingrédients et en formulant l'antidote. Lorsqu'il est au Laboratoire, un Héros peut effectuer l'action Avancée pour tester un ingrédient. Utilisez **un objet bleu**, à condition que la force de l'objet corresponde à un emplacement vide sur le plateau de Wolf Man. Placez l'objet à l'endroit correspondant. Dès que les six emplacements sont remplis, le joueur actuel prend le remède sur le plateau. Le Remède peut être donné à un autre Héros en utilisant l'action Partager.

Remarque : Le remède ne peut pas être défaussé pour ignorer la Touche d'une Attaque de Monstre.

DÉFAITE : GUÉRISSEZ-LE

Si un héros possède le remède, il peut vaincre Wolf Man en le lui administrant. Le Héros doit être sur le même emplacement que Wolf Man et effectuer l'action Vaincre. Défaussez **le remède et n'importe quel nombre d'objets rouges** d'une force totale de 6 ou plus. Vous avez vaincu l'Homme-Loup !

! POUVOIR : MORSURE INFECTÉE

Si le symbole Pouvoir est obtenu lorsque Wolf Man attaque, Wolf Man mord tout le monde sur son emplacement. Chaque Héros et Villageois sur l'emplacement de Wolf Man est touché (y compris la personne qu'il vient d'attaquer) – un coup pour chaque symbole Pouvoir obtenu. Les héros peuvent défausser des objets pour ignorer les coups, comme d'habitude. Les villageois sur l'emplacement de Wolf Man sont immédiatement vaincus.

Précisions

TERMES

Se Déplacer nécessite de suivre des chemins vers les emplacements adjacents. Le **Placement** ne le fait pas. Récupérez la personne ou le monstre indiqué et placez-le à l'endroit indiqué.

Une ou plusieurs personnes font référence à la fois aux héros et aux villageois.

Un monstre fait référence à l'un des sept personnages contre lesquels vous jouez.

CARTES HÉROS ET AVANTAGE

Vous devez obtenir la permission d'un joueur pour déplacer ou affecter son héros ou ses objets.

Le Déplacement à partir d'une carte Avantage ou d'une Action Spéciale suit toutes les règles normales pour l'action Déplacer. Un Héros peut emmener avec lui n'importe quel Villageois présent sur son emplacement.

L'Action Spéciale de l'Archéologue ne peut pas être utilisée pour prendre des Objets à un autre Héros.

La Capacité du Scientifique est toujours active. Elle ne consomme aucune Action.

Mener une Enquête et **un Trajet en Taxi** ne peut pas être utilisé pour placer un héros qui n'est pas déjà sur le plateau (après avoir été vaincu).

La livraison spéciale peut affecter deux joueurs, même si leur héros ne sont pas sur le plateau (après avoir été vaincu).

CARTES MONSTRE

Si **La Chasse Est Ouverte** est tirée et que le Héros avec l'emblème Traqué n'est pas sur le plateau (parce qu'il a été vaincu), l'Événement n'a aucun effet.

Si **l'Âme Réincarnée** est tirée et que le Héros avec le symbole Âme n'est pas sur le plateau, l'Événement n'a aucun effet.

Si le **Voleur** est tiré, assurez-vous de piocher et de placer des objets avant de résoudre l'événement. Si plusieurs emplacements sont à égalité pour avoir le plus d'objets, le joueur actuel place l'Homme invisible sur l'emplacement à égalité de son choix. Seuls les objets sur le plateau sont défaussés : les héros présents sur cet emplacement conservent leurs objets.

Jouer en Solo

Les villageois sont plus craintifs s'il n'y a qu'un seul héros qui tente de sauver le village. Commencez la partie avec le marqueur Terreur sur le « 3 » de la piste de niveau de terreur.

Toutes les règles restent les mêmes. Cependant, n'incarne pas le Courrier : l'Action Spéciale de ce héros ne peut pas être effectuée dans une partie solo. De plus, les cartes Avantage « Livraison spéciale » et « Mener une enquête » ne peuvent pas être utilisées. Soit vous les retirez avant de jouer, soit une fois tirées, vous les défaussez immédiatement et piochez une nouvelle carte Avantage pour la remplacer.



HORRIFIED

**Contenu : 1 plateau de jeu, 6 plateaux Monstre,
7 figurines de monstres, 7 Insignes de héros, 7 silhouettes de héros,
10 silhouettes de villageois, 20 bases, 60 jetons d'objet,
20 jetons Monstre, 1 marqueur Terreur, 1 marqueur Frénésie,
30 cartes Monstre, 20 cartes Avantages, 5 cartes d'aide de Jeu,
1 sac Objets, 3 dés, instructions**

Instructions: © 2019 Ravensburger
North America, Inc. All rights reserved.

USe01



All characters are trademarks and copyrights of
Universal Studios. Licensed by Universal Studios.
All Rights Reserved.

Ravensburger