

МОНСТРО- БОЙЦА

ПРАВИЛА

ХИЖИНА В ЛЕСУ

Тук-тук! Кто в хижине живет? Похоже, очень вкусные студенты решили хорошо провести выходные в домике, спрятанном в лесной чаще. Что ж, скучать им определенно не придется. Монстры уже почувствовали вкус свежей крови. Семья, которая убьет и изувечит больше всех студентов, получит титул «Ночные Мясники».

Но ваши жертвы не собираются сдаваться без боя!

Среди монстров действует закон чести: не драться друг с другом. Однако вы можете помогать студентам справиться с натиском оппонентов. Для этого достаточно подкинуть этим питательным... то есть, конечно, блистательным гостям вечеринки один из множества полезных в борьбе с монстрами предметов. Это задержит ваших конкурентов, и вам достанутся все самые лакомые кусочки.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Каждый игрок управляет семьей монстров. Монстры вламываются в хижину и устраивают бойню, за что получают очки. На рассвете самая кровавая и ужасающая семья будет объявлена победителем.

КОМПОНЕНТЫ



• 7 семей монстров.

В каждой из них:

- 3 фигурки (отец, мать и ребенок);
- соответствующие карты персонажей.



• 5 гостей:

- 5 фигурок;
- соответствующие карты персонажей.



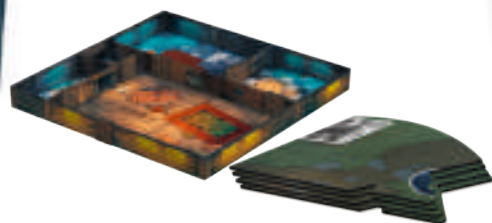
• 5 неожиданных посетителей:

- 5 фигурок;
- соответствующие карты персонажей.



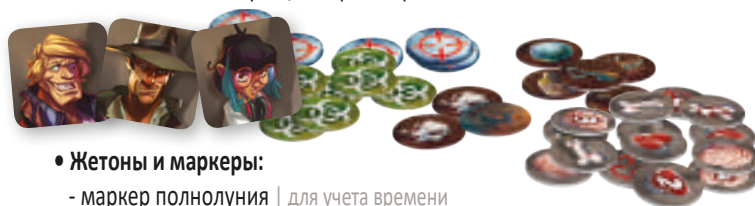
• 65 карт:

- 37 карт предметов;
- 3 карты ловушек;
- 12 карт особых действий;
- 13 карт кошмарных событий.



• 1 трехмерная хижина:

- 4 внутренние стены;
- 4 внешние зоны.



• Жетоны и маркеры:

- маркер полнолуния | для учета времени
- 50 маркеров жертв | для учета порядка смертей
- 10 маркеров здоровья | для учета здоровья жертв
- 46 жетонов плоти | для обозначения ранений
- 20 тройных жетонов плоти | для обозначения ранений
- 34 жетона мозга | для обозначения угаданного порядка смертей
- 5 маркеров цели | для указания любимого блюда
- 5 жетонов цели | для обозначения съеденного любимого блюда
- 5 жетонов кости | для обозначения смертельных ударов
- 24 специальных жетона и маркера | см. «Сценарии»



• Дополнение «Сарай»:

- 1 трехмерный сарай;
- 1 внешняя зона;
- 5 карт предметов;
- 1 карта кошмарных событий.



• 9 дверей и 5 баррикад



• 5 кубиков реакции

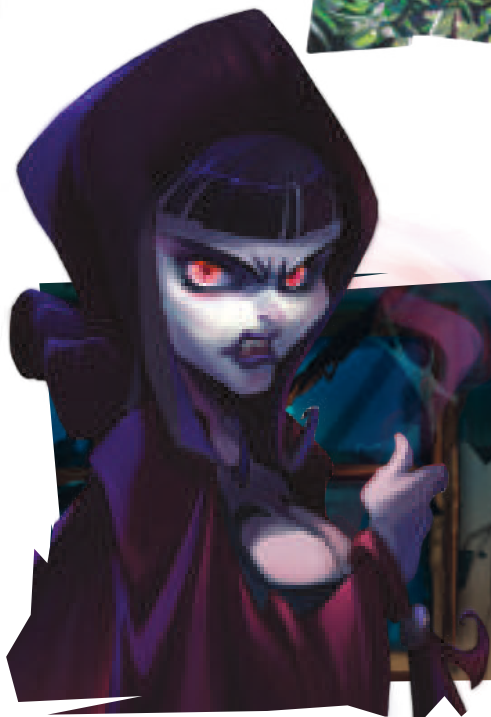


• 5 кубиков действия



• 8 цветных маркеров | для обозначения текущего здоровья

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

I. СОБЕРИТЕ ХИЖИНУ

Разложите внешние зоны и поместите их вокруг трехмерной хижины. Поставьте внутренние стены в соответствующие места. Закройте двери: вставьте их в проемы. — 1

II. ПРИГЛАСИТЕ ГОСТЕЙ НА ВЕЧЕРИНКУ

Пригласите 5 гостей на вечеринку | Список гостей на стр. 19

Положите их карты персонажей лицевой стороной вверх рядом с игровым полем. Поместите маркеры здоровья на ячейки для гостей над шкалой ранений так, чтобы изображенные цветные кубики были видны. Поместите соответствующие по цветам кубики на ячейки шкалы ранений, соответствующие начальному здоровью каждой жертвы. Поместите фигурки гостей на соответствующие им маркеры. — 2

Поместите 5 жетонов кости на соответствующее место шкалы ранений. — 3

Каждый игрок берет 5 маркеров жертв, соответствующих выбранным гостям, и 1 жетон цели.

III. ПОДГОТОВКА К НОЧИ

Отложите карту кошмарных событий «Тук-тук-тук» в сторону. — 4

Случайным образом выберите 7 карт кошмарных событий, перемешайте их и положите стопкой лицевой стороной вниз в соответствующее место на игровом поле. Если вы решили играть с неожиданными посетителями, карту «Тук-тук-Тук» замешайте в первые три карты стопки кошмарных событий.

| Важно: первую партию мы рекомендуем играть без неожиданных посетителей. Никто не испортит вечеринку до второй игры!

| Не кладите карту «Тук-тук-тук» в стопку кошмарных событий, если вы не хотите играть с неожиданными посетителями. Замените ее любой другой картой кошмарного события.

Поместите маркер полнолуния на верх стопки кошмарных событий. — 5

Положите маркеры плоти и мозга рядом с игровым полем: они составляют резерв. — 6

IV. РАЗБУДИТЕ В СЕБЕ МОНСТРА

Каждый игрок выбирает семью монстров, берет себе соответствующие фигурки и карты персонажей и кладет их перед собой лицевой стороной вверх. | смотрите Список монстров на стр. 18. — 7

V. ПОДГОТОВКА ИГРОВОЙ КОЛОДЫ

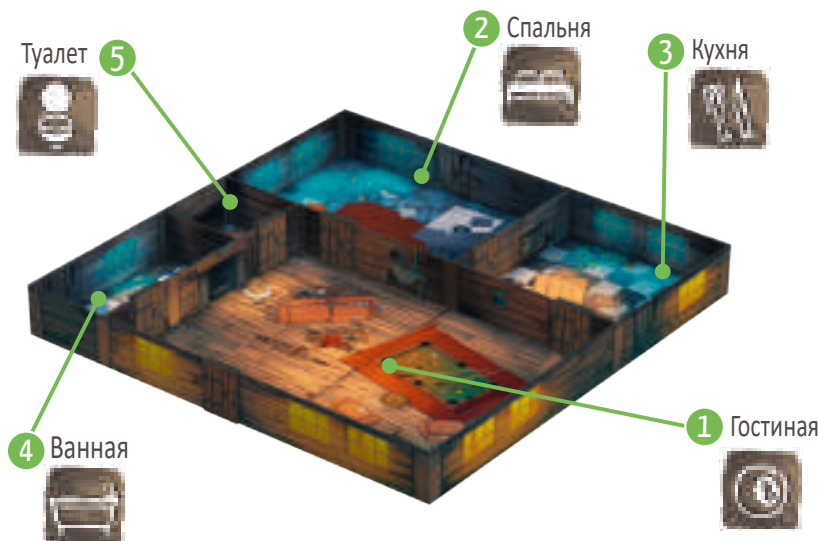
Возьмите 5 карт предметов, которые дают преимущество против каждой из выбранных игроками семей монстров, добавьте к ним три карты ловушек. Также добавьте выбранные случайным образом 7 карт специальных действий. Замешайте все эти карты вместе. Если вы хотите добавить в игру напряжения, не используя дополнение «Сарай», также замешайте в эту колоду 5 карт нейтральных предметов (см. стр. 16).

VI. НАПОЛНИТЕ КОМНАТЫ

Поместите карты на ячейки игрового поля, соответствующие комнатам в хижине, лицевой стороной вниз. Карты распределяются следующим образом: — 8

	Кол-во игроков	2 игрока	3 игрока	4 игрока	5 игроков
Комнаты					
1 Гостиная		8	9	10	11
2 Спальня		6	7	8	9
3 Кухня		4	5	6	7
4 Ванная		2	3	4	5
5 Туалет		0	1	2	3

| Внимание: если вы используете нейтральные предметы и не используете сарай, положите в каждую стопку на одну карту больше.



Все знают, что законы фильмов ужасов приказывают героям разделиться.

Поместите по одной случайной карте гостя на верх стопки каждой комнаты лицевой стороной вниз.

VII. ЖЕРТВЫ И ЛЮБИМОЕ БЛЮДО

Определите порядок, в котором, на ваш взгляд, должны быть убиты жертвы. Для того, чтобы отметить этот порядок, последовательно выложите перед собой маркеры жертв лицевой стороной вниз слева направо. — 9

Храните этот порядок в тайне от других игроков. Маркер цели положите на один из маркеров жертв — это ваше любимое блюдо. Вы должны постараться сами нанести смертельный удар этой жертве.



VIII. ОПРЕДЕЛИТЕ ПЕРВОГО ИГРОКА

Случайным образом определите первого игрока.

| **Важно:** если вы используете в игре сарай, дополнительные инструкции по подготовке к партии смотрите на стр. 21.

ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

Игроки ходят по очереди по часовой стрелке. Каждый раунд каждый игрок активирует **только одного** из трех своих монстров. Каждый монстр начинает свой первый ход в любой из четырех внешних зон.

ПЕРВЫЙ РАУНД

Первый игрок начинает игру, активируя одного из доступных монстров (тех, чья карта лежит лицевой стороной вверх). Игрок выставляет соответствующую фигурку в одну из четырех внешних зон и выполняет свои действия.

| см. «Действия» на стр. 8.

В конце хода игрок переворачивает карту этого монстра лицевой стороной вниз.

После этого то же самое делает следующий игрок, и так до тех пор, пока все игроки не активируют по одному монстру.



ПОЛНОЧЬ, ПЕРВОЕ КОШМАРНОЕ СОБЫТИЕ

После того, как все игроки активировали по одному монстру, первый игрок переставляет маркер полнолуния на ячейку «полночь» на игровых часах и вскрывает первую карту кошмарных событий.

маркер
полно-
луния



карта
кошмарных
событий



Каждый раз, когда вскрывается карта кошмарных событий, первый игрок зачитывает ее и помещает лицевой стороной вверх на стопке кошмарных событий. Следующее кошмарное событие заменит ее.

После этого первый игрок активирует одного из двух своих оставшихся монстров и переворачивает его карту лицевой стороной вниз в конце своего хода.

Следующий за ним игрок делает то же самое — и так далее, пока все игроки не активировали своего второго монстра.

1:00, ВТОРОЕ КОШМАРНОЕ СОБЫТИЕ

Первый игрок передвигает маркер полнолуния на 1:00 и вскрывает второе кошмарное событие. Оно заменяет предыдущее (сбросьте предыдущую карту).



После этого первый игрок активирует своего третьего монстра и переворачивает его карту лицевой стороной вниз, как и ранее.

Следующий за ним игрок делает то же самое — и так далее, пока все игроки не активировали своего третьего монстра.

2:00 И ДАЛЕЕ...

В 2:00 игроки переворачивают карточки всех своих монстров обратно лицевой стороной вверх (все монстры становятся доступны для активации).



Игроки теперь могут снова выбирать любого монстра, активировать его, а в конце хода перевернуть его карту лицевой стороной вниз, как описано выше.

В начале этого раунда первый игрок передвигает маркер полнолуния и вскрывает новую карту кошмарных событий, как и в другие раунды.

Игра продолжается таким образом до последнего раунда в 8:00. В 8:00, если хотя бы одна из жертв жива, игрокам дается последний раунд (такой же, как в 2:00: игроки могут использовать любого монстра).

ДЕЙСТВИЯ

Монстры могут совершать 6 различных действий: двигаться, подсматривать, ломать двери, искать, пугать и нападать.

КУБИКИ ДЕЙСТВИЙ

Для большинства действий монстров используются кубики действий, но некоторые действия будут автоматически успешными. | ✓

- Монстрам не нужно бросать кубики, чтобы двигаться или подсматривать.
- Монстрам нужен один успех, чтобы выломать дверь. | 1 🖐️
- Когда монстр ищет, пугает или нападает, результат этих действий зависит от количества выпавших на кубиках успехов. | 🖐️ +



✓ Успехи

✗ Провалы

Важно: в некоторых случаях монстрам даются дополнительные кубики; количество кубиков действий, бросаемых монстром, не может быть больше 5 (если сценарий не предусматривает обратного).

КАРТА МОНСТРА



символ семьи

количество действий в ход

количество кубиков действий на каждое действие




специальная способность
| см. Список монстров на стр. 18

ДЕЙСТВИЯ

Монстры могут совершать два или три стандартных действия каждый ход (одинаковых или разных) | см. ниже:






ДЕТИ ГИПЕРАКТИВНЫ:

-  Каждую активацию у них: - 3 действия ⚡
-  - по 2 кубика действий на каждое из них. 






МАТЕРИ ДЬЯВОЛЬСКИ ХИТРЫ:

-  Каждую активацию у них: - 2 действия ⚡
-  - по 3 кубика действий на каждое из них. 



ОТЦЫ ЧРЕЗВЫЧАЙНО СИЛЬНЫ:

-  Каждую активацию у них: - 2 действия ⚡
-  - по 4 кубика действий на каждое из них. 

В дополнение к стандартным действиям и специальным способностям у каждого монстра есть:

- одно дополнительное движение каждую активацию, которое не трогает доступные действия;
- сколько угодно дополнительных действий за счет карт на руке контролирующего игрока.

Все возможные действия игрок может выполнять в свой ход в любом порядке.

СТАНДАРТНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

1. МОНСТР МОЖЕТ ДВИГАТЬСЯ



В игре 9 зон: 4 внешние (вдоль стен хижины) и 5 внутренних (комнаты хижины).

- Каждый монстр может использовать одно из своих действий или дополнительное движение, чтобы переместиться в зону, соседнюю с той, где он находится.
- Внутри хижины движение возможно только через выломанные двери, и если проход не перекрыт баррикадой.
- Для движения кубики не бросаются. | см. стр. 21, если вы решили использовать в игре сарай.

| Пример: свой первый ход вы решаете начать рядом с выломанной дверью. Вы можете зайти в дом или перейти в одну из соседних внешних зон.



2. МОНСТР МОЖЕТ ПОДСМАТРИВАТЬ



Можно подсмотреть, что происходит в комнате.

- Для этого монстр должен находиться в самой комнате или в соседней с ней зоне (между зонами должна быть дверь).
- Возьмите верхнюю карту из стопки этой комнаты и посмотрите ее, не показывая другим игрокам.
- Верните ее на место лицевой стороной вниз.
- Для подсматривания кубики не бросаются.

| **Пример:** вы решили подсмотреть, что происходит в гостиной.

1. Вы смотрите верхнюю карту соответствующей комнаты и выясняете, что в ней прячется Лайка.
2. После этого вы кладете карту Лайки обратно, не рассказывая оппонентам, что вы узнали.



3. МОНСТР МОЖЕТ ПУГАТЬ

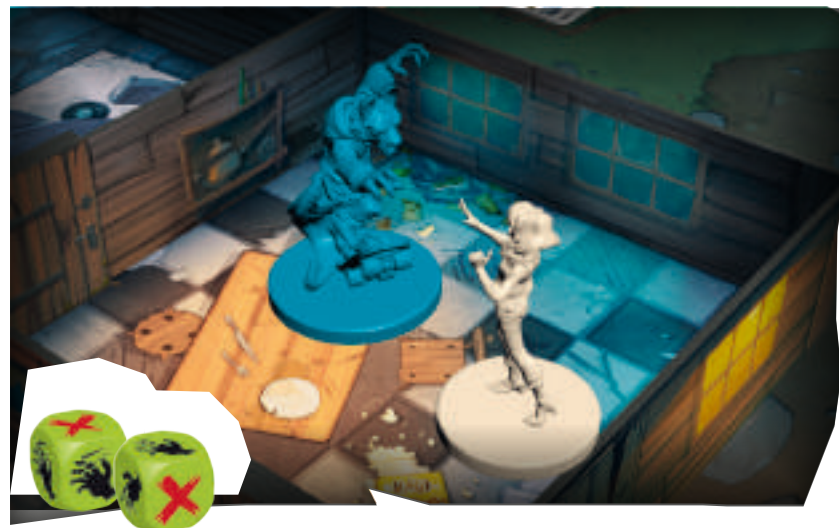


Скрежет, игра теней, рычание, крики... Монстры обожают наводить ужас на своих жертв.

- Чтобы сделать это, монстр должен находиться с фигуркой жертвы в одной зоне или в соседней (не важно, есть ли между ними дверь). Пугая жертв, игроки могут передвигать их и/или прятать.

- Бросьте положенное активному монстру количество кубиков действий.
- Вы обязаны передвинуть фигурку жертвы на столько зон, сколько выпало успехов (исключение: жертва может остановиться в комнате, где нет монстров, и не проходить полную дистанцию).
- Жертва может закончить перемещение в любой зоне, кроме той, где находится монстр, напугавший ее. Напуганные жертвы могут открывать невыломанные двери (но не могут ходить через баррикады) и всегда закрывают невыломанные двери за собой.
- Жертвы не могут покинуть хижину живыми (за исключением побега в сарай), если им не повезло пережить бойню.

| **Пример:** вы играете ребенком и решаете напугать жертву. Ребенок бросает два кубика действий, и выпадает один успех. Движение обязательно, и вы решаете передвинуть жертву в гостиную.



| **Важно:** если в зоне находятся две жертвы, игрок выбирает только одну из них до броска кубиков. Только выбранная жертва может быть напугана этим действием.

| **Напоминание:** когда гость или неожиданный посетитель оказывается один в зоне, где нет ни одного монстра, он автоматически прячется (даже после того, как он был напуган, или после нападения).

- Положите его карту лицевой стороной вниз в стопку соответствующей комнаты. Если кроме нее в стопке есть другие карты, перемешайте стопку.
- Поставьте фигурку обратно на шкалу ранений. Здоровье за это не восстанавливается.

4. МОНСТР МОЖЕТ ИСКАТЬ



Монстр должен находиться в той комнате, где он хочет искать, и бросить положенное ему количество кубиков действий. Каждый успех позволяет игроку взять одну карту из стопки этой комнаты.

- Карты предметов и дополнительных действий игрок забирает в руку.
- Карты жертв игрок сразу вскрывает и ставит фигурку соответствующей жертвы в комнату, где он совершил поиск. Если поиск не завершен (см. ниже), игрок может продолжить поиск.
- Карты ловушек срабатывают сразу: разыграйте эффект, описанный на карте | см. стр. 16.

Карты берутся одна за одной. Если у игрока на руках оказалось 7 карт, больше он набирать не может, и поиск завершен.

| **Пример:** отец решил поискать в гостиной. Вы бросаете 4 кубика, и выпадает 3 успеха.

1. Первая карта — предмет. Возьмите его себе в руку и не показывайте другим игрокам.
2. После этого вы берете карту персонажа Лайки. Вы должны показать карту всем игрокам и поставить фигурку Лайки в гостиную.
3. Последняя карта, которую вы берете, оказывается дополнительным действием. Не показывая карту другим игрокам, возьмите ее в руку.



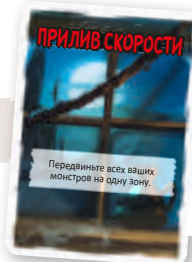
1.



2.



3.



5. МОНСТР МОЖЕТ ВЗЛАМЫВАТЬ ДВЕРИ



Монстры не знают, как открывать двери, поэтому они их выламывают.

- Чтобы выполнить это действие, нужно находиться в зоне, где есть дверь, которую вы хотите выломать. Монстр бросает положенное ему количество кубиков. Дверь выломана, если выпал хотя бы один успех. Игрок оставляет дверь себе: в конце игры она приносит 1 очко | см. «Расплата» на стр. 14.
- Проем, в котором была выломана дверь, остается открытым, если не будет забаррикадирован. Монстрам нужно как минимум 2 успеха для выламывания баррикады. Баррикады не приносят очков в конце игры.

| **Внимание:** каждый раз после выламывания двери перемешайте все карты в комнате, в которую была взломана дверь, если они там есть.



| **Пример:** мать решает выломать дверь и бросает 3 кубика. Успехов не выпало, и дверь остается на месте.

Она решает повторить попытку следующим действием. В этот раз выпадает один успех, и дверь выломана — перемешайте карты в этой комнате.



| Важно: перемешивая карты в начале игры, когда фигурки гостей еще не видны, вы замешиваете карты гостей (которые лежат наверху стопки), и их становится труднее найти. Если попытка выломать дверь провалилась, карты не замешиваются и гость не прячется.

| Важно: нет времени прятаться! Если монстр входит в комнату, не выломав дверь, жертвы не прячутся. Не перемешивайте стопку.

6. МОНСТР МОЖЕТ НАПАДАТЬ



Выследите и раскройте этих тусовщиков!

- Игроки могут нападать на свои жертвы (если они не спрятаны, то есть их фигурки выставлены в хижине). Монстр и его жертва должны находиться в одной зоне. Нападающий монстр бросает положенное ему количество кубиков действий.
- Когда активный игрок нападает на жертву, другие игроки могут вмешаться и помочь жертве отбиться | см. «Отпор» ниже.
- Кроме того, у жертв есть специальные способности | см. Список гостей на стр. 19-20.

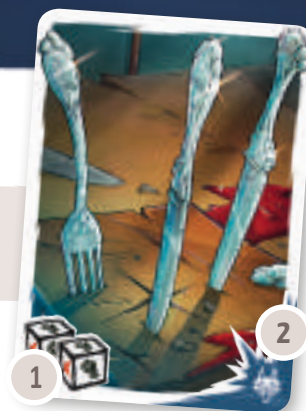
ОТПОР

До того, как активный игрок бросил кубики, он должен спросить остальных игроков, не хотят ли они помочь жертве.

- Любой игрок, желающий отсрочить кончину жертвы, может дать ей одну карту предмета для борьбы, как будто он играет за эту жертву.
- Игроки могут пообщаться перед тем, как дать что-то жертве.
- В помощь жертве можно дать только ранее найденный предмет.
- Все предметы одноразовые и сбрасываются после применения.
- Предметы дают 1, 2 или 3 кубика реакции, которые используются одновременно со способностью жертвы.
- Большинство предметов дают лишний кубик, если их используют против определенного типа монстров (указывается в правом нижнем углу карты предмета). | см. описание всех предметов на стр. 17.

| Важно: как и в случае с монстрами, жертвы не могут бросать более 5 кубиков.

| Пример: эта карта дает 2 дополнительных кубика реакции против всех монстров (1) и 3 кубика против оборотней (2).



- В помощь жертве не может быть сыграно больше одной карты.
- Если несколько игроков хотят помочь жертве, они должны показать друг другу карты, которые планируют сыграть, но не показывать их активному игроку. Они совместно решают, какую карту использовать.
- Если игроки не могут договориться, карты не применяются и жертва остается без защиты. Разыграйте нападение по стандартным правилам.
- В любом случае все разыгранные карты возвращаются на руки хозяевам.

| Напоминание: если ни один игрок не помогает жертве, она может использовать для защиты только свою способность | см. Список гостей стр. 19-20.

РЕЗУЛЬТАТ

Нападающий бросает свои кубики действий; одновременно другой игрок бросает кубики реакции. Каждый успех на кубиках реакций отменяет один успех на кубиках действий.

ПОСЛЕ ПОДСЧЕТА ОТМЕНЕННЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ:

1. Если у монстра больше успехов, чем у жертвы, жертва ранена и теряет столько очков здоровья, сколько у монстра осталось неотмененных успехов.

Передвиньте цветной маркер жертвы на соответствующее количество делений по шкале ранений (на одно деление за каждое ранение). Монстр получает столько жетонов плоти, сколько нанес ранений.



Шкала ранений

| **Пример:** отец оборотней решил напасть на Боба.

- Только один игрок решает помочь Бобу: он играет карту «Приз за второе место».
- Вы бросаете 4 кубика, а защищающийся бросает 2 + 1 кубиков, поскольку карта дает дополнительный кубик против оборотней.
- У вас выпадает три успеха, а у оппонента – 1.

После отмены успехов, у вас остается 2, поэтому Боб теряет два очка здоровья, а вы получаете два жетона плоти.



2. Если у жертвы больше успехов, чем у монстра, монстр выталкивается из зоны. Из туалета (самой маленькой комнаты) монстр выталкивается в гостиную. Во всех остальных случаях монстр выталкивается из хижины. | см. стр. 21, если решили использовать в игре сарай.

Если дверь на его пути закрыта, монстр выламывает ее, но не получает за это очки. Уберите дверь обратно в коробку.

Если жертве удастся вытолкнуть монстра из комнаты, и в комнате больше не остается монстров, жертва и все другие жертвы в этой зоне сразу прячутся. Поместите их фигурки обратно на шкалу ранений и замешайте их карты в соответствующую стопку.

| **Пример:** вы нападаете на жертву, которая отбивается, и вы проигрываете бой.

- Вы в гостиной, и дверь наружу цела и невредима.
- Вас выталкивают из хижины через эту дверь. Уберите дверь обратно в коробку.

3. При равных результатах ничего не происходит.

4. Независимо от результата нападения ваш монстр может разыграть оставшиеся действия (если они есть).

4. Когда жертва теряет последнее очко здоровья, она погибает, и вы разыгрываете «Вскрытие». Уберите в коробку фигурку жертвы, ее карту и цветной маркер со шкалы ранений. | см. «Смерть жертвы» на стр. 13.



СМЕРТЬ ЖЕРТВЫ



При смерти каждой жертвы разыгрывается вскрытие.

ВСКРЫТИЕ

Выполните следующие пункты по порядку:

1



РАНЕНИЯ

Игрок, чей монстр нанес смертельный удар, получает столько жетонов плоти, сколько у жертвы оставалось очков здоровья до этого нападения.

2



СМЕРТЕЛЬНЫЙ УДАР

Этот игрок также получает 1 жетон кости за нанесение смертельного удара гостю.
За неожиданных посетителей жетоны кости не выдаются.

3



ПОРЯДОК СМЕРТЕЙ

Если жертва была гостем, каждый игрок вскрывает маркер этого гостя в выложенной перед ним последовательности. Каждый игрок, верно предсказавший очередность смерти гостя, получает 1 жетон мозга. Если жертва была неожиданным гостем, очки за порядок смерти не даются.

4



ЛЮБИМОЕ БЛЮДО

Если гость оказался любимым блюдом игрока, который нанес ему смертельный удар, этот игрок также получает 1 жетон цели.

| Пример:

Вы только что убили Боба и получили свои жетоны плоти за нападение. Он был первым убитым гостем.

1. Возьмите 1 жетон кости.
2. Каждый игрок вскрывает маркер Боба в своей последовательности. У вас Боб второй, поэтому вы не получаете жетон мозга. Однако другой игрок предсказал, что Боб умрет первым, и поместил его первым в своей последовательности: этот игрок получает жетон мозга.
3. Боб — ваше любимое блюдо, и вы получаете 1 жетон цели, поскольку нанесли ему смертельный удар.

1.

2.



01

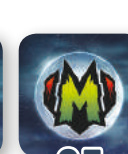
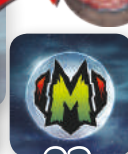
02

03

04

05

3.



01

02

03

04

05

СМЕРТЬ ПЯТОГО ГОСТЯ

После смерти пятого гостя раздаются последние жетоны, и игра заканчивается. Если неожиданные посетители еще остались живы, игра продолжается до их смерти...

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается в одном из двух случаев:

- В живых остались только монстры. Живым от нас еще никто не уходил!
- На часах 8:00, и все игроки сыграли свои действия. Солнце встает и приходит...

... РАСПЛАТА

Независимо от того, как закончилась игра, каждая семья подсчитывает свои очки. Они даются за:

РАНЕНИЯ | КАЖДОЕ РАНЕНИЕ ЖЕРТВЫ ПРИНОСИТ МОНСТРУ ЖЕТОН ПЛОТИ. | 2 ОЧКА ЗА КАЖДЫЙ ЖЕТОН ПЛОТИ



СМЕРТЕЛЬНЫЕ УДАРЫ | ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ НАГРАДА В ВИДЕ ЖЕТОНА КОСТИ ЗА НАНЕСЕНИЕ СМЕРТЕЛЬНЫХ УДАРОВ ГОСТЯМ. | 2 ОЧКА ЗА КАЖДЫЙ ЖЕТОН КОСТИ



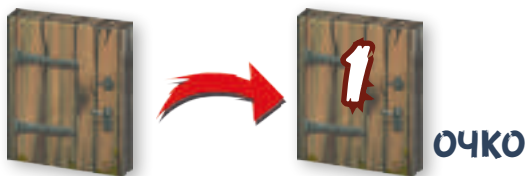
ПОРЯДОК СМЕРТИ | ГОСТИ УМИРАЮТ В ОПРЕДЕЛЕННОМ ПОРЯДКЕ, И ИГРОКИ ПОЛУЧАЮТ ОЧКИ ЗА КАЖДУЮ ПРАВИЛЬНО ПРЕДСКАЗАННУЮ СМЕРТЬ. ТАКИМ ОБРАЗОМ, ДАЖЕ ЕСЛИ ЕГО МОНСТР НЕ НАНЕС СМЕРТЕЛЬНЫЙ УДАР, ИГРОК ПОЛУЧАЕТ ЖЕТОН МОЗГА ЗА ВЕРНОЕ ПРЕДСКАЗАНИЕ. | 3 ОЧКА ЗА КАЖДЫЙ ЖЕТОН МОЗГА



ЛЮБИМОЕ БЛЮДО | НЕ ВСЕ ГОСТИ ОДИНАКОВО ПОЛЕЗНЫ И ВКУСНЫ. ЕСЛИ МОНСТРУ УДАЛОСЬ НАНЕСТИ СМЕРТЕЛЬНЫЙ УДАР ГОСТЮ, КОТОРЫЙ ДЛЯ ЕГО СЕМЬИ ЯВЛЯЕТСЯ ЛЮБИМЫМ БЛЮДОМ, ОН ПОЛАКОМИТСЯ С ОСОБЫМ УДОВОЛЬСТВИЕМ! | 5 ОЧКОВ ЗА КАЖДЫЙ ЖЕТОН ЦЕЛИ







ДВЕРИ | ДВЕРИ, К СОЖАЛЕНИЮ, НЕСЪЕДОБНЫ, НО РАДОСТЬ ОТ РАЗБИВАНИЯ ИХ В ЩЕПКИ — САМА ПО СЕБЕ НАГРАДА! | 1 ОЧКО ЗА КАЖДУЮ ДВЕРЬ



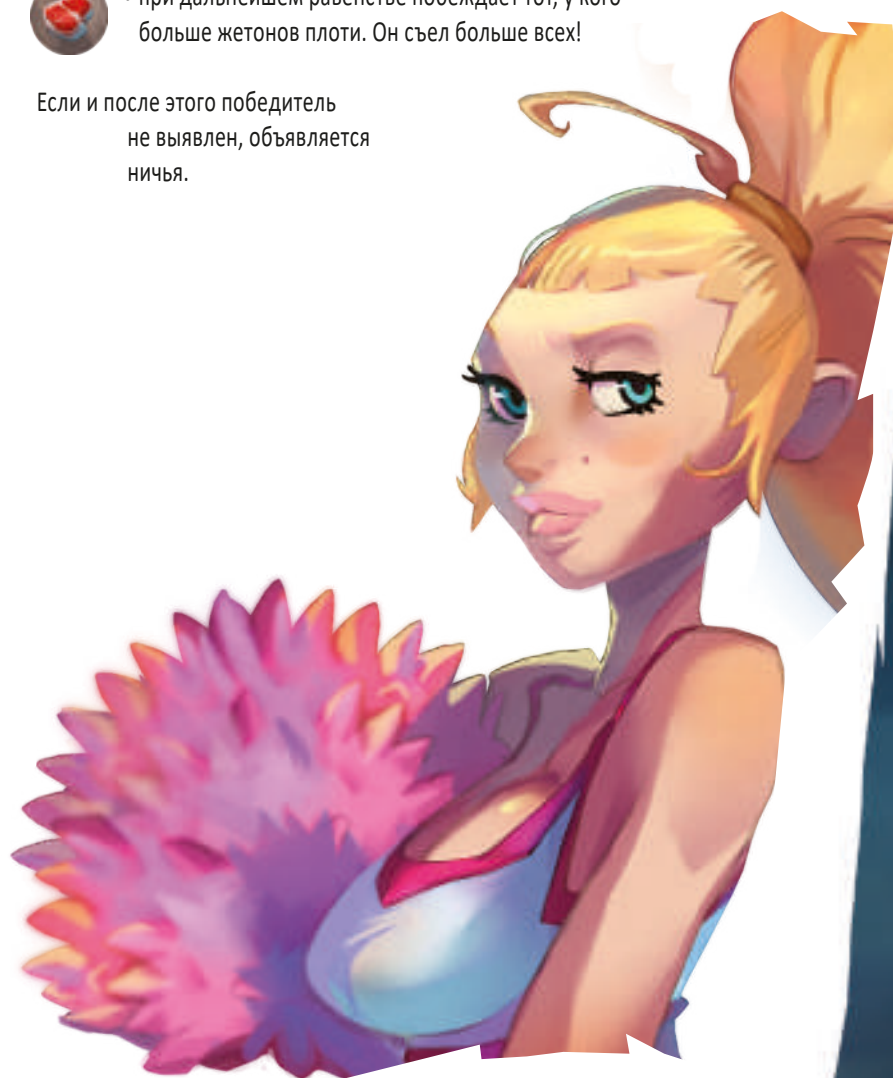
| Важно: баррикады ломать не менее весело, но очков они не приносят.

РАВНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Если у нескольких игроков одинаковое количество очков:

-  • выигрывает тот, у кого больше жетонов мозга. Он лучше знает сценарий!
-  • если и жетонов мозга у этих игроков одинаковое количество, выигрывает тот, кто получил любимое блюдо.
-  • если и жетонов цели у них одинаковое количество, побеждает тот, у кого больше жетонов кости. Он убил больше гостей!
-  • при дальнейшем равенстве побеждает тот, у кого больше жетонов плоти. Он съел больше всех!

Если и после этого победитель не выявлен, объявляется ничья.





КАРТЫ

ТИП

КАК ИГРАТЬ

ОБЪЯСНЕНИЕ



Кошмарное событие

В начале раунда
| начиная со второго раунда

Первое кошмарное событие происходит после того, как все игроки активировали своего первого монстра, и действует на второй раунд. В начале каждого следующего раунда новое кошмарное событие заменяет предыдущее | см. «Кошмарные события» на стр. 16.



Дополнительное действие

Играет активный игрок в свой ход

Можно использовать, чтобы помочь своему монстру или помешать оппонентам. Активный игрок может использовать сколько угодно карт с дополнительными действиями в свой ход. | описание карт на стр. 16.



Ловушка

Как указано в карте

Ловушки, как и жертвы, вскрываются сразу, как только игрок получает их. | см. «Ловушки» на стр. 16.



Предмет

Играет неактивный игрок в ход активного игрока

Предметы помогают жертвам выжить. Некоторые предметы дают кубики реакции (в левом нижнем углу), некоторые также дают +1 кубик против определенной семьи монстров (в правом нижнем углу) и т. д. | см. «Карты предметов» на стр. 16.



Гости и неожиданные посетители

Сразу

Все карты гостей и неожиданных посетителей вскрываются сразу, а соответствующие фигурки выставляются в комнате, где проходил поиск.

ПАМЯТКА ПО КАРТАМ



КОШМАРНЫЕ СОБЫТИЯ

Напоминание: первое кошмарное событие происходит только после того, как все игроки активировали своего первого монстра, и действует весь второй раунд. В каждом следующем раунде новое кошмарное событие заменяет предыдущее.



ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ДЕЙСТВИЯ, ЛОВУШКИ И ПРЕДМЕТЫ

Каждый игрок может держать на руках не более семи карт предметов и дополнительных действий. Если этот предел достигнут, игрок больше не может брать карты.

Напоминание: дополнительные действия и ловушки замешиваются с предметами и выкладываются в колоды комнат при подготовке к игре. Не все карты используются в каждой игре, что оставляет некоторую долю неопределенности.



ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

В дополнение к стандартным действиям монстров и их специальным способностям активный игрок может сыграть любое количество карт дополнительных действий с руки в свой ход.

ЛОВУШКИ

Карты ловушек, как и жертв, вскрываются сразу, как только игрок берет их из стопки.



ПРЕДМЕТЫ

Большинство предметов дают 1 дополнительный кубик против какой-то из семей, до максимума в 5 кубиков.

НЕЙТРАЛЬНЫЕ | без дополнительных кубиков против семей



Аптечка

| Восстанавливает гостю 2 ОЗ, но не более начального значения.



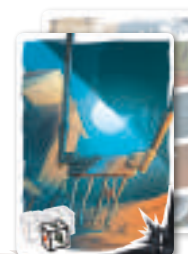
Культиватор

| +2 кубика.



Гвоздомет

| +3 кубика.



Двуручный культиватор

| +3 кубика, если в зоне с защищающимся есть еще одна жертва; в ином случае +1.



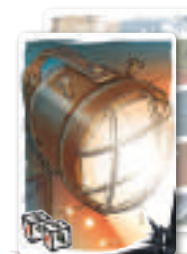
Лучковая пила

| +4 кубика, если в зоне с защищающимся есть еще одна жертва; в ином случае +0.



Сигнальный огонь

| Вызывайте подкрепление! Выберите случайного нежданного посетителя и поместите его фигурку в гостиную.



Прожектор

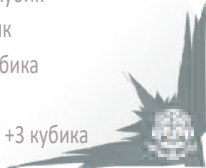
| +2 кубика. Если жертва выживает, она ослепляет монстра, убегает и прячется в спешке. Поместите карту жертвы на любую стопку лицевой стороной вниз (в тайне от других игроков: они должны отвернуться).

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ КУБИКИ

| против семьи монстров

Предметы против ПРИШЕЛЬЦЕВ

Проигрыватель | +1 кубик
Магнитофон | +1 кубик
Мини-лучемет | +2 кубика
Лучемет | +2 кубика
Канистра химикатов | +3 кубика



Предметы против ГОЛЕМОВ

Масляная лампа | +1 кубик
Факел | +1 кубик
Аэрозоль | +2 кубика
Вилы | +2 кубика
Бензопила | +3 кубика



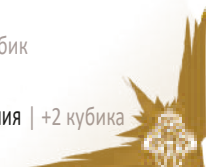
Предметы против МАНЬЯКОВ

Аркан | +1 кубик
Разводной ключ | +1 кубик
Кислота | +2 кубика
Ветеринарный пистолет | +2 кубика
Канистра | +3 кубика



Предметы против МУМИЙ

Зажигалка | +1 кубик
Амулет со скарабеем | +1 кубик
Посох и цеп | +2 кубика
Инструменты для бальзамирования | +2 кубика
Кинжал | +3 кубика



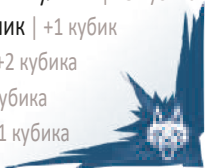
Предметы против ВАМПИРОВ

Чеснок | +1 кубик
Бильярдный кий | +1 кубик
Распятие | +2 кубика
Зеркало | +2 кубика
Арбалет и кол | +3 кубика



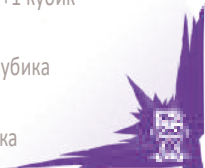
Предметы против ОБОРОТНЕЙ

Мушкетон с серебряными пулями | +3 кубика
Серебряный набалдашник | +1 кубик
Приз за второе место | +2 кубика
Столовое серебро | +2 кубика
Серебряная супница | +1 кубика



Предметы против ЗОМБИ

Коллекция пластинок | +1 кубик
Зомбоящик | +1 кубик
Бейсбольная бита | +2 кубика
Тесак | +2 кубика
Газонокосилка | +3 кубика





СПИСОК МОНСТРОВ

Каждая семья монстров наделена специальной способностью, связанной с описанными на стр. 8-11 действиями.



Двери — ничто для тех, кто может путешествовать быстрее скорости света! **Пришельцы** получают одно дополнительное действие на выламывание дверей каждый раунд.

- 1 дополнительное действие на выламывание дверей (и баррикад).



Чрезвычайно сильные и невероятно опасные **големы** получают дополнительный кубик каждый раз, когда нападают.

- +1 кубик действия при нападении.



Маньяки внушают такой ужас, что даже взглянуть на них страшно. Если маньяк вскрывает карту жертвы, она автоматически получает ранение. Жертва теряет одно очко здоровья, а маньяк получает один жетон плоти.

- Жертва автоматически получает ранение и теряет одно очко здоровья, когда вы обнаруживаете ее во время поиска.



Как-то все закрутилось и завернулось. **Мумии** настолько ужасны, что могут пугать дополнительный раз за ход!

- 1 дополнительное действие на пугание каждый раунд.



Скрытные и чрезвычайно зоркие: **вампиры** получают дополнительный кубик при поиске.

- +1 кубик действий при поиске.



Молниеносные, невообразимо жестокие и очень пушистые: у **оборотней** не одно движение, которое не тратит действия (как у всех), а два.

- 2 дополнительных движения каждый раунд.



Неудержимые: жертвам необходимо два успеха, чтобы вытолкнуть **зомби** из комнаты после неудавшегося нападения.

- Минимум 2 успеха, чтобы вытолкнуть из комнаты.





СПИСОК ГОСТЕЙ

| Памятка по подбору гостей

Если хотите, вы можете заменить любых гостей на неожиданных посетителей, сделав последних обычными гостями.

Однако мы рекомендуем играть первую партию с пятью студентами и без неожиданных посетителей. В дальнейших партиях лучше всего взять студентов в качестве гостей, а офицера Роско или Охотника на демонов – в качестве неожиданного посетителя.

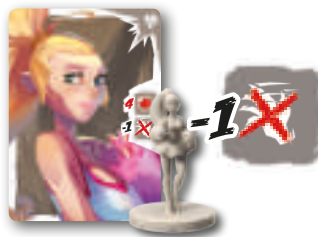
Кого бы вы ни взяли сниматься в своем фильме «Монстробойня», в игре не может быть более 8 жертв одновременно.

Гости

Группа невыносимых подростков собралась на вечеринку в лесу, но все пошло не так, как было задумано. Кто переживет эту ночь? К счастью (но не для вас), они кое-что умеют, и их способности могут помочь им дожить до рассвета.



БРИТНИ



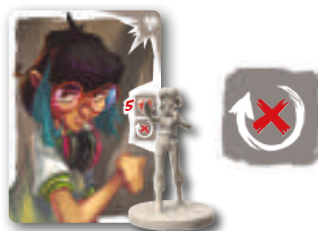
Упрямая **Бритни** отменяет один из успехов, выпавших у монстра.

КЭМ



Непредсказуемый **Кэм** бросает 1 кубик реакции сам, и к нему можно добавить кубики с карты предмета того игрока, который решил помочь Кэму.

ЛАЙКА



Умница **Лайка** может перебросить один из своих неуспешных кубиков.

ТОМ



Изобретательный **Том** всегда получает один успех.

БОБ



Силач **Боб** всегда выталкивает оппонента после нападения, если остался жив.

Нежданные посетители

Проходящие мимо услышали крики и решили разобраться. Когда вскрывается карточка кошмарного события «Тук-тук-тук» (или кто-то использует карту «Сигнальный огонь»), поставьте фигурку нежданного посетителя в гостиную.

Нежданные посетители не влияют на порядок смертей, но их можно убить, и они будут защищаться. У каждого из них на карте указаны их специальные способности и количество очков здоровья.

НЕЖДАННЫЕ ПОСЕТИТЕЛИ:

ОФИЦЕР РОСКО



Служить и защищать: монстры не могут нападать на другие жертвы в той же зоне, где находится офицер Роско.

ОХОТНИК НА ДЕМОНОВ



Это мое: первый предмет, который Охотник на демонов получает в помощь, он оставит себе навсегда. Этот предмет должен давать хотя бы один кубик реакции. Поместите карту этого предмета под карту Охотника на демонов.

ОХОТНИК ЗА ПРИВИДЕНИЯМИ



Перекрещиваем лучи: если в зоне с Охотником за привидениями находятся хотя бы две другие жертвы, они получают +2 кубика реакции.

ВАЛЬТОН КНУТ



На шаг вперед: когда монстр входит в зону с Вальтоном, передвиньте Вальтона в соседнюю зону по выбору активного игрока.

ПРОФЕССОР БРАУН



Изменим будущее: не выставляйте Профессора в хижину, когда его карта вскрыта. Когда следующая жертва будет обнаружена, поместите Профессора в эту комнату вместо жертвы, а карту жертвы замешайте обратно в стопку этой комнаты.



ДОПОЛНЕНИЕ «САРАЙ»

Когда обстановка накаляется, самые горячие (и умные!) головы бегут в сарай. Ведь все знают, что сараи должны быть очень крепкими: их специально строят так, чтобы они пережили любую непогоду — и даже монстров. Особенно монстров. Никто же не знает, когда они могут напасть!



КОМПОНЕНТЫ ДОПОЛНЕНИЯ

- 1 трехмерный сарай
- 1 внешняя зона
- 5 карт нейтральных предметов
- 1 карта кошмарных событий

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Во время подготовки к игре соберите сарай и поместите его на границу двух соседних внешних зон. Мы рекомендуем поместить его как можно ближе к лопате и граблям на внешней зоне.

Замешайте 5 нейтральных карт предметов и сформируйте из них стопку сарая. Поместите ее лицевой стороной вниз рядом с сараем. | см. «Карты сарая» на стр. 22.

Карты «Тук-тук-тук» и «Я сматываюсь!» замешайте в верхние три карты колоды кошмарных событий.



СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

К счастью для ваших жертв, сарай слишком мал, и монстры в нем не помещаются. Поэтому ваши жертвы так хотят попасть в сарай. Там безопасно. Там тепло. И много полезных предметов... ну или так они думают. Проблема в том, что больше двух жертв в сарае не поместится.

Если монстр пугает жертву в хижине, она сбегает в сарай, если может (независимо от того, сколько выпало успехов на кубиках, — если, конечно, никакой дьявольски хитрый монстр не забаррикадировал каждую дверь, ведущую из хижины).

Кроме того, если вы играете с сараем, действия монстров немного меняются:

- Монстры не могут входить в сарай никаким образом.
- В сарае есть окна, поэтому монстры могут подглядывать в него, чтобы понять, какие предметы могут быть использованы против них. Подглядывание происходит по стандартным правилам.
- Монстры не могут выбивать или баррикадировать двери в сарай. Кто его вообще таким построил?
- Монстры не могут искать в сарае, ведь они не могут попасть внутрь.
- Само собой, жертвы чувствуют себя в безопасности в сарае и отменяют один успех монстров, пытающихся их напугать. Жертва, убегающая в страхе из сарая, бежит в хижину и наспех прячется в хижине. Активный игрок в тайне от других помещает карту этого персонажа на стопку любой из комнат (другие игроки должны отвернуться).
- Монстры очень настырны и могут нападать на жертв через окна. Жертвы могут отбиваться только предметами из сарая и своими способностями. Когда монстр нападает на жертву в сарае, игрок, сидящий справа от активного игрока, берет карту из стопки сарая: он помогает жертве отбиваться этой картой по стандартным правилам. Если монстр проиграет бой, игрок, помогавший жертве, выбирает, в какую из двух внешних зон монстр будет вытолкнут.



ПРЕДМЕТЫ САРАЯ

ПРЕДМЕТЫ

Позже, когда вы освоитесь с правилами, вы можете помещать в сарай набор из пяти любых нейтральных карт.



1. Проектор

| +2 кубика. Если жертва выживает, она ослепляет монстра, убегает и прячется в спешке. В тайне от других игроков поместите карту жертвы на любую стопку лицевой стороной вниз (другие игроки должны отвернуться).



2. Культиватор

| +2 кубика.



3. Двуручный культиватор

| +3 кубика, если в зоне с защищающимся есть еще одна жертва; в ином случае +1.



4. Гвоздомет

| +3 кубика.

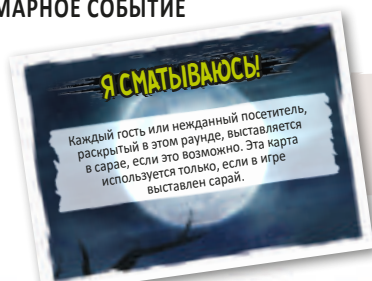


5. Лучковая пила

| +4 кубика, если в зоне с защищающимся есть еще одна жертва; в ином случае +0.

| **Важно:** предметы сарая отправляются в общий сброс после разыгрывания соответствующей карты.

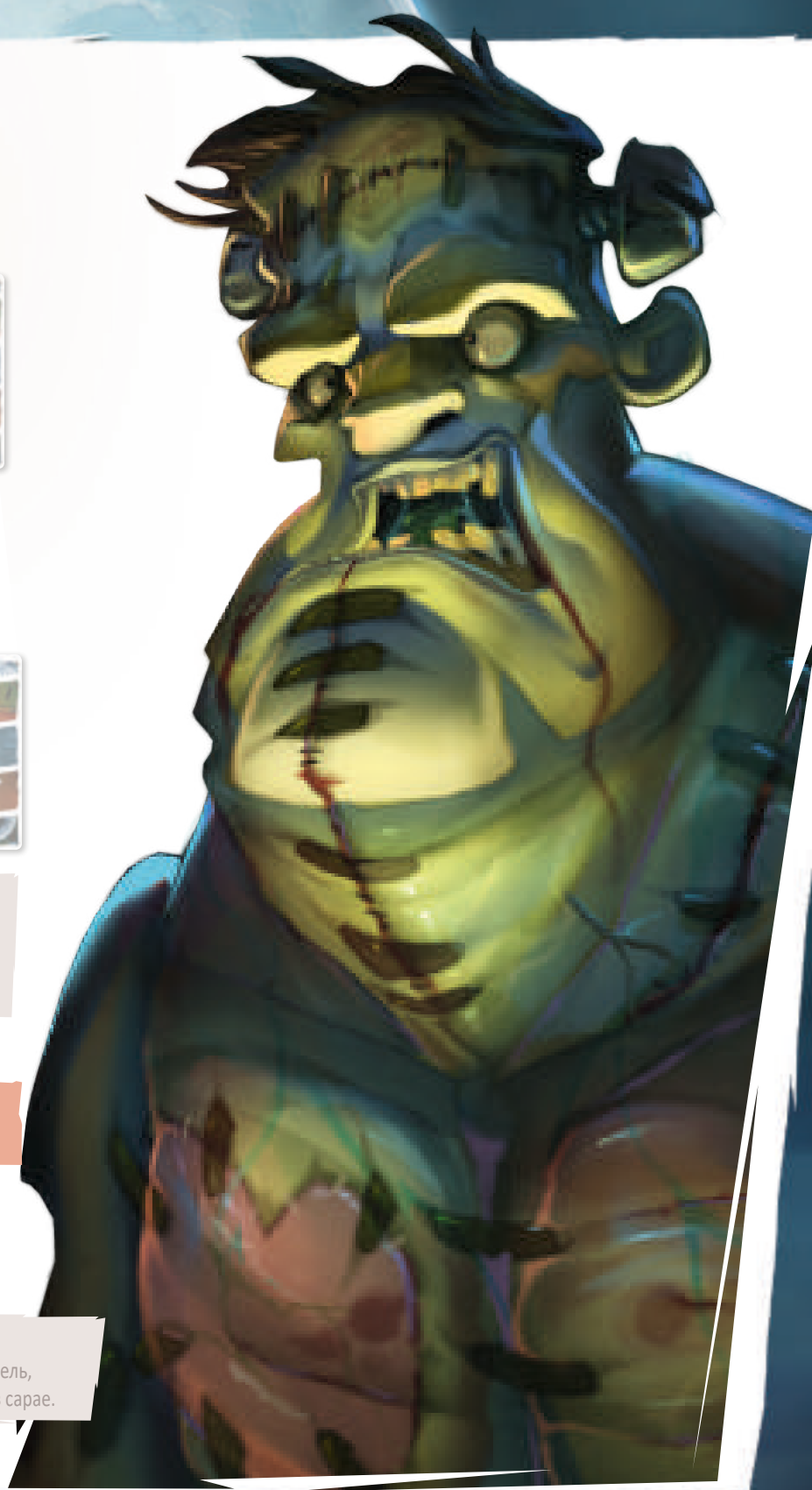
КОШМАРНОЕ СОБЫТИЕ



Каждый гость или неожиданный посетитель, раскрытый в этом раунде, выставляется в сарае, если это возможно. Эта карта используется только, если в игре выставлен сарай.

Я сматываюсь!

| Любой гость или неожиданный посетитель, раскрытый в этот ход, выставляется в сарае.



АВТОРЫ И РАЗРАБОТЧИКИ

Оригинальная идея | Энтони «Тот» Руа

Автор, разработка игры и основа правил | Анри Пим

Иллюстраторы | Эдуард Гитон, Ким Этинофф

Ведущий графический дизайнер | Александр Папе

Графические дизайнеры | Жюстин Левассо, Роман Либерса, Джулия Мендес, Винсент Ломбар

Колористы | Ким Этинхофф, Мэри Пампкинс

Ведущий 3D-художник | Томас Шо

3D-художники | Лорет Буше, Микаэль Гантуа, Вероник Ганнель, Стефани Эрно, Дамиен Левофре, Арагорн Маркс, Эдгар Рамо, Мэтью Трабю

Верстка правил | Бернар Кабаро, Малери Ронзетти, Александр Папе

Редакторы правил | Лара Андаази, Игорь Давин, Джоффри Вуд

Координатор Kickstarter | Джоффри Вуд

РУССКОЯЗЫЧНОЕ ИЗДАНИЕ

Издательство «Фабрика Игр» | www.cpgames.ru

Эксклюзивный дистрибьютор на территории России, Казахстана, Украины, Республики Беларусь, Республики Молдовы, Республики Армении, Азербайджана, Киргизии, Таджикистана, Узбекистана | ООО «СР ПОСТАВКА»

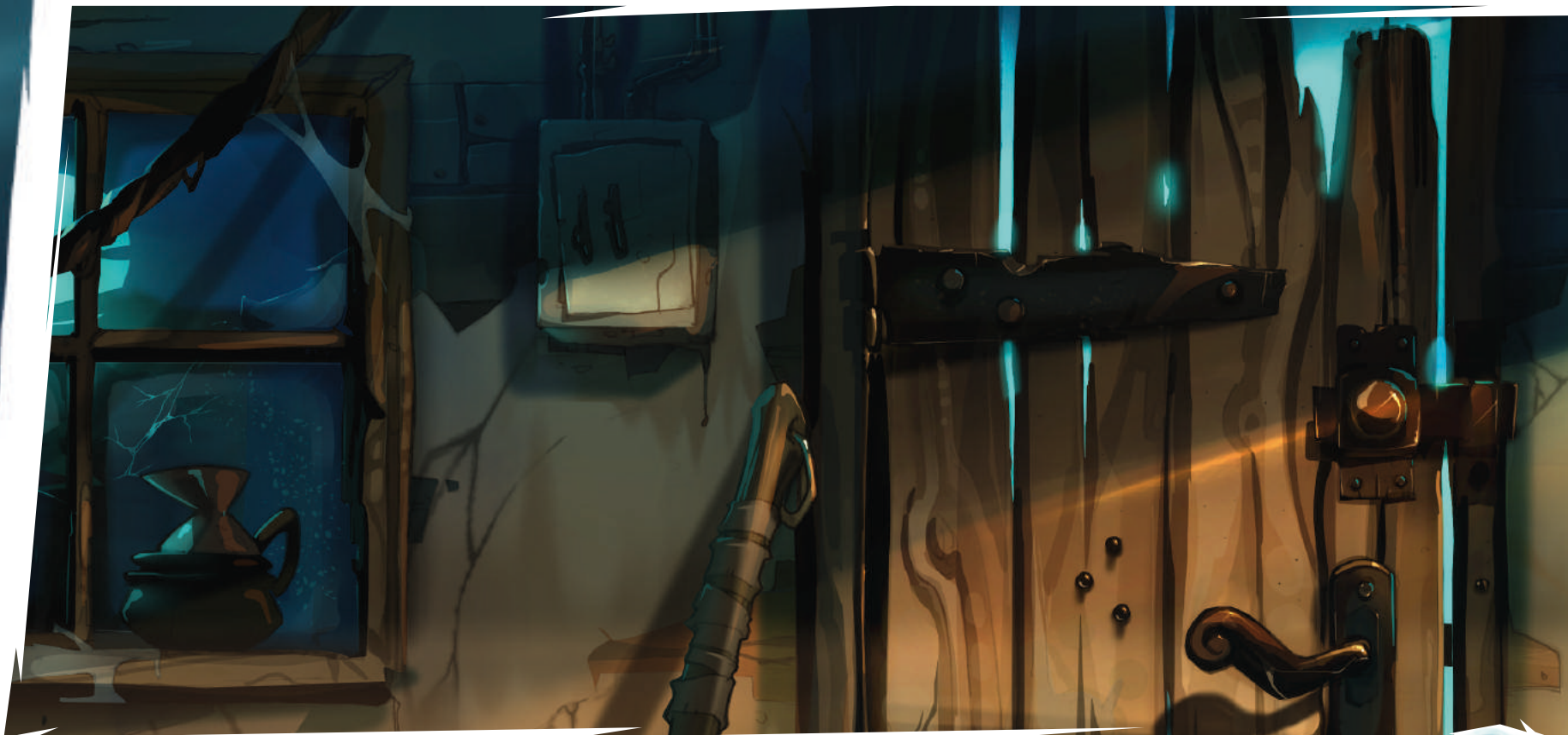
Редактор | Майя Балабанова, Павел Червяков

Верстка | Дмитрий Кирносов

Перевод на русский язык | Юрий Ануфриев, Егор Юрескул — Geek Media
www.vk.com/geekmediaru

Эта игра — юмористическая отсылка к фильмам ужасов. Каждая партия станет для вас новой картиной, бессмертной классикой или фильмом категории В — это зависит от игроков и принятых ими решений. Присылайте нам свои истории и рассказы, выдуманные новые сценарии, и лучшие из них мы опубликуем на нашей странице Вконтакте.

ФАБРИКА
ИГР



МОНСТРО- БОЙЦЯ

