

CONTENIDO DE LA CAJA







• 11 familias de monstruos cada una compuesta de:

- 3 figuras (el padre, la madre y el hijo)
- cartas de personaje correspondientes

Observación: la familia de los crittlins no es como las demás: incluye 5 figuras y 5 cartas de personaje y atiende a reglas particulares. | Ver Pequeño museo de los horrores, página 18.





- 16 figuras
- cartas de personaje correspondientes
- 8 cartas de personaje Doble



- 58 cartas de objeto
- 5 cartas de trampa
- 17 cartas de acción extra
- 18 cartas de evento nocturno
- 1 carta de escenario | Ver Escenarios.



- cartas de personaje correspondientes

•1 cabaña en 3D, 4 paredes internas y 4 losetas para el jardín



- 105 indicadores de víctima | para establecer el pronóstico necrológico (5 por víctima)
- 21 indicadores de línea de heridas | para contabilizar las víctimas
- 54 fichas de carne | para indicar las heridas
- 20 fichas de carne triples | para indicar las heridas
- 37 fichas de cerebro | para indicar las predicciones del pronóstico necrológico
- **5 indicadores de objetivo** | para designar tus comidas preferidas
- 5 fichas de objetivo | para indicar las comidas preferidas que has consumido
- 5 fichas de hueso | para indicar los golpes mortales
- 24 fichas de escenario e indicadores | Ver Escenarios.





- 1 cobertizo en 3D
- 1 loseta para el jardín
- 10 cartas de objeto
- 1 carta de evento nocturno



• 9 puertas y 5 puertas bloqueadas



• 5 dados de reacción



· 5 dados de acción







CONTENIDO DE LA CAJA





PREPARACIÓN DEL JUEGO

I. CONSTRUCCIÓN DE LA CABAÑA

Despliega las losetas que representan el jardín y posiciónalas alrededor de la cabaña en 3D.

Introduce las paredes internas en los emplazamientos correspondientes. Cierra las puertas introduciéndolas en los emplazamientos correspondientes de las paredes.

II. CONVIDAR A LOS INVITADOS

Convida a los 5 invitados a la fiesta. | Ver Lista de invitados, página 19.

Posiciona las cartas de personaje de los invitados boca arriba cerca del tablero, para que todos puedan verlas. Para cada invitado, posiciona los indicadores de víctima en 5 de los 8 emplazamientos de invitado cercanos a la línea de heridas, de manera que los cubos de color impresos sobre el tablero queden visibles. Posiciona los cubos de color respectivos sobre los cuadrados que correspondan a los puntos de vida iniciales de los invitados que se encuentran en la línea de heridas. Posiciona las figuras de los invitados en sus indicadores correspondientes.

Posiciona las 5 fichas de hueso en el emplazamiento correspondiente que se encuentra en la línea de heridas. —

Cada jugador toma 5 indicadores de víctima que correspondan a los invitados convidados y 1 ficha de objetivo.

III. AL LLEGAR LA MADRUGADA

Aparta la carta de evento nocturno Toc toc.

Baraja, a continuación, 7 cartas de evento nocturno. Coloca estas cartas en el emplazamiento de evento nocturno que se encuentra en el tablero para formar un mazo. Toma la carta de evento nocturno Toc toc e introdúcela entre las 3 cartas de arriba del mazo de eventos nocturnos.

| Observación: si es la primera vez que juegas, te aconsejamos que no incluyas a los invitados sorpresa. *Pues eso, ¡nada de invitados raros antes de tu segunda partida!*

No añadas la carta Toc toc al mazo de eventos nocturnos si no deseas incluir a los invitados sorpresa. Sustitúyela por otra carta de evento nocturno cualquiera.

Coloca, a continuación, el indicador de luna llena sobre el mazo de eventos nocturnos. — 5 Coloca, por último, las fichas de carne y de cerebro al lado del tablero para formar una reserva.

IV. ELECCIÓN DE TU FAMILIA DE MONSTRUOS

Cada jugador elige una familia de monstruos, luego toma las figuras y las cartas de personaje correspondientes y las coloca delante de sí boca arriba.

Ver Pequeño museo de los horrores, página 18.

V. CONSTITUCIÓN DE LOS MAZOS

Toma las cartas de objeto que permiten conseguir bonus contra las familias de monstruos elegidas. Si deseas animar un poco el juego, añade 5 cartas de objeto neutro. | Ver página 16.

Elige al azar 3 cartas de trampa y 7 cartas de acción extra. Baraja todas estas cartas junto con las cartas de objeto mencionadas en el párrafo anterior.

VI. PREPARACIÓN DE LAS SALAS

Dispón las cartas boca abajo en los emplazamientos del tablero de juego que corresponden a las salas de la cabaña.

Deben repartirse del siguiente modo:

Número de cartas por sala

Número de jugadores	2 j.	3 j.	4 j.	5 j.
Salas				
1 Salón	8	9	10	11
2 Habitación	6	7	8	9
3 Cocina	4	5	6	7
4 Cuarto de baño	2	3	4	5
5 WC	0	1	2	3

Importante: si utilizas las cartas de objeto neutro, añade 1 carta adicional al mazo de cada sala.



Todo el mundo sabe que, en las películas de terror, los protagonistas tienen la mala costumbre de separarse.

Posiciona al azar 5 cartas de invitado, boca abajo, sobre el mazo de cada sala.

VII. VÍCTIMAS Y COMIDAS PREFERIDAS

Utiliza tus indicadores de víctima para establecer en secreto tu propio pronóstico necrológico. Colócalos, a continuación, delante de ti, boca abajo, de izquierda a derecha. _______

Coloca, a continuación, 1 indicador de objetivo sobre tu comida preferida. Deberás tratar de asestarle el golpe mortal a esta presa selecta.



VIII. ¿QUIÉN JUEGA PRIMERO?

Una vez que cada jugador ha elegido su familia, hay que echar a suertes quién jugará primero. | Ver Pequeño museo de los horrores, página 18, si juegas con la familia de los fantasmas.

Observación: si juegas con la extensión Cobertizo, ve a la página 22 para obtener las instrucciones adicionales de preparación del juego.

DESARROLLO DEL JUEGO

Cada ronda se desarrolla en el sentido de las agujas del reloj. En cada ronda, los jugadores activan **solo uno** de sus tres monstruos. Cada monstruo empieza automáticamente su primer turno en una de las cuatro zonas exteriores.

1^A RONDA

El primer jugador empieza con uno de sus tres monstruos. Por ello, le da la vuelta a la carta de personaje correspondiente para que los demás jugadores puedan verla. El jugador posiciona la figura correspondiente en una de las cuatro zonas exteriores y realiza sus acciones | Ver Acciones, página 8. Cuando termina su turno, pone la carta de este monstruo boca abaio.



El jugador a su izquierda hace igual, y, luego, el siguiente, y así hasta que todos los jugadores hayan jugado su primer monstruo.

MEDIANOCHE, 1^{ER} EVENTO NOCTURNO

Cuando todos los jugadores hayan jugado un monstruo, el primer jugador coloca el indicador de luna llena en la medianoche de la línea de tiempo — y revela el primer evento nocturno.



Carta de evento nocturno



Cuando se roba una carta de evento nocturno, el primer jugador la lee en voz alta y la coloca sobre el mazo de eventos nocturnos para que los demás jugadores puedan verla. El próximo evento nocturno la sustituirá.

Este jugador juega, a continuación, uno de sus dos monstruos restantes y le da la vuelta a la carta de personaje correspondiente al final de su turno.

El jugador a su izquierda hace igual, y, luego, el siguiente, y así hasta que todos los jugadores hayan jugado su segundo monstruo.

LA 1 DE LA MAÑANA, 2º EVENTO NOCTURNO

El primer jugador coloca el indicador de luna llena en la una de la mañana y revela el segundo evento nocturno, que sustituye al primero.



El primer jugador juega, a continuación, su tercer monstruo y pone la carta correspondiente boca abajo cuando termina su turno, como en los turnos anteriores.

El jugador a su izquierda hace igual, y, luego, el siguiente, y así hasta que todos los jugadores hayan jugado su tercer monstruo.

LAS 2 DE LA MAÑANA Y DESPUÉS...

A las 2 de la mañana, los jugadores reactivan sus 3 cartas de monstruo dándoles la vuelta.



Los jugadores ahora pueden jugar cualquiera de sus monstruos. Ponen las cartas de personaje boca abajo al final de su turno, como se indicó en las rondas de juego anteriores.

Al principio de esta ronda, el primer jugador desplaza el indicador de luna llena y le da la vuelta a la carta de evento nocturno siguiente, como en las rondas anteriores.

El juego continúa, como se describe en la secuencia recién mencionada, hasta la ronda final, a las 8 de la mañana. A esta hora, si alguna víctima está todavía con vida, los jugadores juegan una ronda adicional (según las reglas de las 2 de la mañana) con el monstruo de su elección.

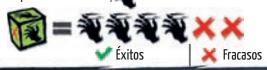
ACCIONES 4

Cada monstruo cuenta con 6 acciones diferentes entre las que elegir: desplazarse, echar un vistazo, derribar una puerta, registrar una sala, asustar a sus presas y atacarlas.

DADOS DE ACCIÓN

Para que los monstruos puedan efectuar la mayoría de sus acciones, debes utilizar los dados de acción. No obstante, puedes lograr automáticamente algunas de ellas.

- No necesitas lanzar los dados para desplazarte o para echar un vistazo.
- · Para derribar una puerta, debes lanzar los dados y obtener un éxito. | 1
- · Cuantos más éxitos obtengas al lanzar los dados, con mayor facilidad conseguirás registrar una sala, asustar a tus presas o atacarlas.



Observación: en algunas situaciones, los monstruos pueden obtener bonus que les permiten conseguir dados adicionales. De cualquier modo, un monstruo nunca puede lanzar más de 5 dados.



ACCIONES DE LOS MONSTRUOS

Un monstruo puede efectuar entre 2 y 3 acciones básicas, sin que sean necesariamente diferentes. | Ver más abajo.



LOS HIJOS SON HIPERACTIVOS.



· 3 acciones 🐇 de su elección.



Utilizan:

- **2** dados de acción **a** por acción.





LAS MADRES SON ENDIABLADAMENTE ASTUTAS.



2 acciones **4** de su elección.



Utilizan:

3 dados de acción 😭 por acción.



LOS PADRES SON MUY PODEROSOS.



2 acciones **4** de su elección.



Utilizan:

4 dados de acción por acción.



- un desplazamiento gratuito;
- tantas **acciones extra** como el jugador activo tenga en mano y desee utilizar. Durante su turno, el jugador activo puede efectuar todas estas acciones en cualquier orden.

ACCIÓN BÁSICA

1. DESPLAZARSE



El juego consta de 9 zonas: 4 zonas exteriores (1 por cada lado de la cabaña) y 5 zonas interiores (cada sala de la cabaña corresponde a una zona).

- · Cada monstruo puede utilizar una de sus acciones para desplazarse hacia una zona adyacente a su posición.
- · Los desplazamientos en el interior de la cabaña solo son posibles si se ha derribado la puerta entre las dos zonas y si ninguna puerta bloqueada bloquea el paso.
- · No necesitas lanzar los dados para desplazarte. | Ver la página 22 si juegas con la extensión Cobertizo.

Ejemplo: decides empezar al lado de una puerta derribada en tu primer turno. Puedes elegir entrar en la cabaña o desplazarte alrededor de esta hacia un lado adyacente.



2. ECHAR UN VISTAZO



Se puede echar un vistazo al interior de una sala.

- Para hacerlo, el monstruo debe encontrarse en la sala o en una zona adyacente con una puerta que dé a dicha sala.
- Toma la carta de lo alto del mazo de la sala correspondiente y mira discretamente qué pone.
- · A continuación, devuélvela a su sitio boca abajo.
- No hace falta lanzar los dados para echar un vistazo.

| Ejemplo: decides echar un vistazo al salón.

- Miras la carta de lo alto del mazo correspondiente y descubres que Laika se esconde en esta sala.
- A continuación, devuelves la carta de personaje de Laika al mazo sin compartir esta información con los demás jugadores.



3. ASUSTAR A TU PRESA



Araña las paredes, abalánzate sobre tu presa, grita hasta desgañitarte... ¡A los monstruos les encanta asustar a los humanos!

• Para hacerlo, la víctima debe estar visible y el monstruo debe encontrarse o en la misma zona o en una zona adyacente a la víctima a la que asustar, haya o no una puerta entre las dos zonas. Asustar a una víctima permite a los jugadores hacer que las víctimas visibles se desplacen y/o se escondan.

- · Lanza el número de dados de acción que corresponda al monstruo que asusta a su víctima.
- Debes desplazar la figura de la víctima hasta tantas zonas como éxitos haya sacado el monstruo al lanzar los dados.
- La víctima puede acabar su carrera en cualquier otra zona distinta de la del monstruo que la asusta. Una víctima asustada puede abrir una puerta, pero no una puerta bloqueada. Además, siempre cierra con cuidado las puertas que estén intactas a su paso.
- Una víctima solo puede salir de la cabaña si es para ir al cobertizo, a no ser que tenga la suerte de sobrevivir a la masacre... o que ya se haya ido al otro barrio.

Ejemplo: juegas con un hijo y decides asustar a una víctima. Como hijo, lanzas 2 dados y solo consigues 1 éxito.

Debes efectuar un desplazamiento. Así que decides desplazar la víctima hacia el salón.



Observación: si dos o más víctimas se encuentran en la zona, el jugador debe elegir la víctima a la que desea asustar antes de realizar su acción. El monstruo solo logrará asustar a esta víctima.

Recordatorio: cuando un invitado o invitado sorpresa se encuentra solo en una zona libre, es decir, en una zona sin monstruos, se esconde inmediatamente de forma automática, aunque esté huyendo después de que un monstruo lo haya asustado o acabe de defenderse.

- Coloca su carta de personaje, boca abajo, sobre el mazo de la sala correspondiente. Si quedan otras cartas en el mazo, barájalas.
- Vuelve a colocar su figura en la línea de heridas. Una víctima no recupera ningún punto de vida cuando se esconde.

4. REGISTRAR UNA SALA



El monstruo debe encontrarse en la sala que va a registrar y lanzar el número de dados de acción que le corresponda. Cada éxito obtenido al lanzar los dados da al jugador la oportunidad de robar una carta del mazo de esa habitación.

- El jugador guarda en su mano cualquier carta de acción extra o de objeto que robe.
- Si se roba una carta de víctima cuando se registra una sala, el jugador revela de inmediato la víctima y coloca su figura en la sala registrada. Si el jugador no ha terminado de registrar la sala, sigue con su investigación.
- Si se roba una carta de trampa cuando se registra una sala, el jugador debe aplicar los efectos indicados en la carta. | Ver página 16.

Los jugadores deben robar las cartas una a una. Cuando un jugador tenga 7 cartas en mano, no podrá robar más y se acabará el registro.

Ejemplo: decides registrar el salón con el padre de tu familia de monstruos. Lanzas 4 dados y obtienes 3 éxitos.

- 1. Robas una primera carta. Se trata de una carta de objeto. Consérvala en tu mano y no la reveles a los demás jugadores.
- 2. A continuación, robas la carta de personaje de Laika. Debes revelarla a los demás jugadores y colocar su figura en el salón.
- 3. Sacas una última carta. Se trata de una carta de acción extra. La añades a tu mano sin revelarla a los demás jugadores.



5. DERRIBAR UNA PUERTA



Un monstruo no abre una puerta: ¡la derriba!

- Para hacerlo, este debe encontrarse en la zona de la puerta que va a derribar. Lanzas el número de dados de acción que le corresponda. Derribarás la puerta si obtienes al menos 1 éxito. El jugador conserva la puerta; vale 1 punto. | Ver Ajustar cuentas, página 14.
- Una vez que se ha derribado la puerta, esta permanece abierta hasta que se coloque una puerta bloqueada en su marco. Los jugadores deben lanzar los dados y obtener al menos 2 éxitos para derribar una puerta bloqueada. Las puertas bloqueadas no dan ningún punto al final del juego.

Importante: cada vez que se derriba una puerta, hay que barajar inmediatamente el mazo de la sala correspondiente (cuando lo haya).



Ejemplo: decides derribar una puerta con la madre de tu familia de monstruos y lanzas 3 dados. No obtienes ningún éxito, y la puerta permanece intacta.

Decides utilizar otra de tus acciones y volver a probar suerte. Esta vez obtienes 1 éxito, y derribas la puerta.



Observación: al principio de la partida, cuando las figuras de los invitados aún no está visibles, las cartas de personaje invitado están arriba del mazo. Al barajar el mazo, la carta se "esconde" entre las demás ¡así el invitado es más difícil de encontrar!

Si no consigues derribar una puerta, las cartas no se barajan y los invitados no se esconden.

Observación: ¡no hay tiempo para esconderse! Cuando un monstruo entra en una sala sin derribar la puerta, las víctimas no se esconden. No barajes el mazo.

| **Ejemplo:** esta carta otorga 2 dados contra cualquier monstruo (1), pero 3 dados contra los hombres lobo (2).



6. ATAQUE



¡Persigue y degüella a esos fiesteros un poco pesados!

- Los jugadores pueden atacar a las víctimas a las que apunten cuando estas no estén escondidas, es decir, cuando sus figuras se encuentren en la cabaña. El monstruo y su víctima deben encontrarse en la misma zona. El monstruo que ataca lanza el número de dados de acción que le corresponda.
- Cuando el jugador activo ataca a una víctima, los demás jugadores pueden intervenir ayudando a la víctima correspondiente a defenderse. | Ver Defensa, más abajo.
- Las víctimas también tienen sus propios poderes especiales. | Ver Lista de invitados, páginas 19-21.

DEFENSA

Antes de lanzar los dados, el jugador activo debe preguntar a los demás jugadores si alguno quiere defender a la víctima en cuestión.

- Cualquier jugador que desee retrasar la muerte de una víctima puede darle una carta de objeto con la que la defenderá como si estuviese jugando en el lugar de la víctima.
- \cdot Los jugadores pueden consultarse antes de decidir defender.
- Para defender a la víctima, el jugador utiliza una carta de objeto que haya encontrado en los registros anteriores.
- · Los objetos solo pueden utilizarse una única vez y luego se descartan.
- Permiten conseguir 1, 2 o 3 dados de reacción que se añaden a los poderes especiales de la víctima.
- · La mayoría de los objetos permiten también lanzar 1 dado adicional contra algunas categorías de monstruo. Esta información se encuentra en la parte inferior derecha de la carta de objeto. | Ver páginas 16 y 17 para conocer la lista de los objetos y de los bonus.

- Si varios jugadores desean defender a una víctima, estos deben mostrarse las cartas que pretenden jugar sin mostrarlas al jugador activo y ponerse de acuerdo en qué carta van a jugar.
- Si los jugadores no consiguen ponerse de acuerdo, no se juega ninguna carta. No se defiende a la víctima y el ataque prosigue.
- Cualquier carta que no haya sido jugada vuelve por defecto a la mano de su dueño.

| **Recordatorio:** si ninguno de los jugadores ayuda a la víctima a defenderse, esta solo puede contar con sus propios poderes para hacerlo. | Ver Lista de invitados, páginas 19-21.

RESULTADO DEL COMBATE

El atacante lanza los dados de acción del monstruo y otro jugador lanza en el mismo momento los dados de reacción. Cada éxito obtenido mediante los dados de reacción anula un éxito del monstruo.

UNA VEZ HECHAS LAS CUENTAS:

 Si quedan más éxitos para el monstruo que para la víctima, esta resulta herida y pierde tantos puntos de vida como éxitos le queden al monstruo.
 Desplaza el cubo de color de la víctima hacia los números inferiores del contador de la línea de heridas en función del número de heridas (1 punto de vida perdido por herida). El monstruo gana tantas fichas de carne como heridas haya causado a su víctima.



Línea de heridas

Ejemplo: decides atacar a Bob con el padre de la familia de los hombres lobo.

- 1. Solo un jugador decide defender a Bob y juega la carta Trofeo de plata.
- 2-3. Lanzas 4 dados, y el jugador que defiende a Bob, 2 + 1 dados, pues esta carta otorga 1 dado adicional contra los hombres lobo. Obtienes 3 éxitos y tu adversario 1.
- 4. En total, te quedan, por tanto, 2 éxitos. Bob pierde 2 puntos de vida y tú ganas 2 fichas de carne.



2. Si una víctima obtiene más éxitos que un monstruo, este es expulsado de la zona. Cuando se encuentre en el retrete, la sala más pequeña de la cabaña, el monstruo es expulsado hacia el salón. En el caso de las demás salas, el monstruo es expulsado de la cabaña. | Ver la página 22 si juegas con el cobertizo.

Si la puerta está cerrada, el monstruo la derriba atravesándola (aunque se trate de un fantasma), pero no se lleva ningún punto. Simplemente, se retira la puerta.

¡Atención! Si una víctima consigue expulsar a un monstruo y se encuentra en una sala sin monstruos, esta se esconde de inmediato, así como todas las víctimas que se encuentren en la sala. Vuelve a colocar su figura en la línea de heridas y su carta de personaje en el mazo de la sala correspondiente. Baraja dicho mazo si contiene varias cartas.

Ejemplo: atacas a una víctima que se defiende y pierdes el combate.

- Te encuentras en el salón, y la puerta que da al exterior está intacta.
- · Sales expulsado de la cabaña hacia el exterior por esta puerta. Retira, a continuación, la puerta derribada y devuélvela a la caja.



MUERTE DE UNA VÍCTIMA



Cada vez que muera una víctima, hay que realizar un post mortem.

POST MORTEM

Comprueba uno a uno cada uno de los siguientes puntos:



HFRIDAS

El jugador cuyo monstruo ha asestado el golpe mortal consigue tantas fichas de carne como puntos de vida le quedaran a la víctima antes del ataque.



GOLPE MORTAL

El jugador recibe también 1 ficha de hueso cuando uno de sus monstruos ha asestado un golpe mortal a una víctima. No gana ninguna ficha de hueso por matar a los invitados sorpresa.



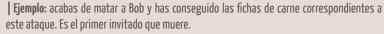
PRONÓSTICO NECROLÓGICO

Si la víctima era un invitado, cada jugador revela el indicador de víctima del invitado muerto. Si el invitado ha muerto en el orden pronosticado, cada jugador que haya acertado recibe 1 ficha de cerebro. Si fuera un invitado sorpresa, no se da ningún punto de pronóstico necrológico.



COMIDA PREFERIDA

Si la víctima era la comida preferida del monstruo que le asestó el golpe mortal, este jugador recibe también 1 ficha de objetivo.



- 1. Para empezar, tomas 1 ficha de hueso por haberle asestado el golpe mortal.
- 2. A continuación, cada jugador revela el indicador de Bob dándole la vuelta en su pronóstico necrológico, para que todos los jugadores puedan verlo.

Se encuentra en segunda posición en el tuyo, así que no obtienes ninguna ficha de cerebro.

- 3. Pero otro jugador sí predijo que sería el primero en morir y lo había colocado en primer lugar en su pronóstico necrológico. Este jugador obtiene, por tanto, 1 ficha de cerebro.
- 4. Si Bob es tu comida preferida, consigues 1 ficha de objetivo porque tú has sido quien le ha asestado el golpe mortal.



MUERTE DEL QUINTO INVITADO

Se reparten las últimas fichas y termina la partida. A menos que aún quede un invitado sorpresa en la fiesta, en cuyo caso, el juego continúa en una vorágine de dolor, eeehm, bueno, ¡hasta que muera!

FIN DE LA PARTIDA

El juego puede terminarse de dos formas:

- · Solo quedan con vida los monstruos. Sin piedad... ¡Esas deliciosas víctimas están ahí para ser devoradas!
- Son las ocho de la mañana y todos los jugadores han agotado las acciones de su último monstruo. Sale el sol y es hora de...

... AJUSTAR CUENTAS

Independientemente del resultado del juego, cada familia de monstruos cuenta al final las fichas recogidas.

La victoria se calcula del siguiente modo:

HERIDAS CADA VEZ QUE UNA VÍCTIMA RESULTA HERIDA, SE DESPRENDE DE UNOS KILOS DE CARNE, PARA REGOCIJO DE LOS MONSTRUOS. I 2 PUNTOS POR FICHA DE CARNE



GOLPES MORTALES LOS MONSTRUOS QUE HAN ASESTADO UN GOLPE MORTAL A LOS INVITADOS RECIBEN UN BONUS DE 1 FICHA DE HUESO. I 2 PUNTOS POR FICHA DE HUESO



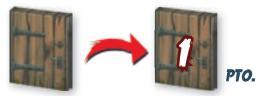
PRONÓSTICO NECROLÓGICO LOS INVITADOS MUEREN EN CIERTO ORDEN. LOS JUGADORES GANAN PUNTOS CUANDO CONSIGUEN ACERTAR EN SU PRONÓSTICO NECROLÓGICO. AUNQUE UN MONSTRUO NO HAYA ASESTADO NINGÚN GOLPE MORTAL, EL JUGADOR RECIBE 1 FICHA DE CEREBRO POR ACERTAR UNA PREDICCIÓN. | 3 PUNTOS POR FICHA DE CEREBRO



COMIDAS PREFERIDAS NO TODOS LOS INVITADOS SABEN IGUAL. SI UNA FAMILIA DE MONSTRUOS LOGRA ASESTAR UN GOLPE MORTAL A SU COMIDA PREFERIDA. ¡PODRÁ DEVORARLA! | 5 PUNTOS POR FICHA DE OBJETIVO



PUERTAS | ¡LAS PUERTAS NO SE COMEN! PERO ¡¿Y LO A GUSTO QUE SE QUEDA UNO CUAN-DO LAS DERRIBA?! | 1 PUNTO POR PUERTA



Observación: aunque sea igual de divertido echar abajo una puerta bloqueada, ¡no da ningún punto!

DESEMPATE

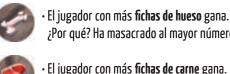
1. En caso de empate, los jugadores desempatan en función del número de fichas ganadas por categoría:



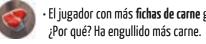
- El jugador con más fichas de cerebro gana. ¿Por qué? Ha logrado establecer el pronóstico necrológico más acertado.
- 2. Si sigue habiendo empate, hay que proceder según el orden siguiente para que los jugadores desempaten:



· Si uno de los jugadores empatados ha logrado asestar el golpe mortal a su comida preferida y el otro no, gana el jugador cuyo monstruo ha devorado a su comida preferida.



¿Por qué? Ha masacrado al mayor número de invitados.





CARTAS	CATEGORÍA	¿CUÁNDO SE JUEGA?	EXPLICACIÓN
Morsier	Evento nocturno	Al principio de una ronda, a partir de la segunda ronda	Hasta que todos los jugadores no han jugado con su primer monstruo, no sucede el primer evento nocturno. Este surtirá efecto en la segunda ronda. Seguidamente, con cada ronda, un nuevo evento nocturno vendrá a sustituir al anterior. Ver Eventos nocturnos, página 16.
	Acción extra	El jugador activo, durante su turno	Un jugador puede utilizar tantas cartas de acción extra como desee en un turno de juego. Las especificidades de estas cartas se presentan en la página 16.
	Trampa	Como se describe en la carta	Algunas trampas, al igual que las acciones extra, podrás utilizarlas cuando sea tu turno. Otras cartas, al igual que las víctimas, hay que revelarlas en cuanto se roban. Ver Trampas, página 16.
	Objeto	Otro jugador, durante el turno del jugador activo	Los objetos permiten a las víctimas sobrevivir. Algunos objetos permiten obtener cierto número de dados de reacción (en la parte inferior izquierda de la carta), otros permiten conseguir 1 dado adicional contra algunas familias de monstruos (en la parte inferior derecha), etc. Ver Objetos páginas 16 y 17.
	Invitado e invitado sorpresa	Inmediatamente	Todo invitado o invitado sorpresa debe ser inmediatamente revelado, y su figura colocada en la sala que se estaba registrando.

RESÚMENES DE LAS CARTAS



EVENTOS NOCTURNOS

Recordatorio: El primer evento nocturno no sucede hasta que todos los jugadores no han jugado con su primer monstruo. Este surtirá efecto en la segunda ronda. Seguidamente, con cada ronda, un nuevo evento nocturno vendrá a sustituir al anterior.



ACCIONES EXTRA, TRAMPAS Y OBJETOS

Cada jugador solo puede guardar un total de 7 cartas en mano, sin importar el tipo del que sean.

Cuando llega a este límite, no puede seguir robando cartas.

| Recordatorio: las acciones extra y las trampas se barajan con las cartas de objeto y se colocan en cada sala en la preparación. Con lo cual, no se utilizarán todas las cartas, y no sabrás exactamente cuántas cartas hay en la cabaña.



ACCIONES EXTRA

Además de las acciones básicas de un monstruo y de sus poderes especiales, el jugador activo puede utilizar tantas cartas de acción extra de su mano como desee.



TRAMPAS

Algunas trampas, al igual que las acciones extra, podrás utilizarlas cuando sea tu turno.

Otras, a la manera de las víctimas, deben revelarse en cuanto se roban.



OBJETOS

La mayoría de los objetos permite obtener un dado adicional contra ciertas familias de monstruos, hasta un máximo de 5 dados cuando se combinan con los poderes especiales de las víctimas. | Ver página 17.

Algunos objetos son neutros y no otorgan bonus contra las familias de monstruos. También pueden tener efectos específicos.

NEUTRO | ningún bonus adicional en función de la familia de monstruos



Brebaje antimonstruo | +1 dado y +1 punto de vida



Botiquín de primeros auxilios | Cura a una víctima: +2 puntos de vida, hasta el restablecimiento completo de sus puntos de vida



Cultivador +2 dados



Pistola de clavos +3 dados



Horca de doble mango | +3 dados si hay 2 víctimas en la misma zona; si no, +1 dado



Tronzador | +4 dados si hay 2 víctimas en la misma zona; si no, +0 dados



Pistola de bengalas

| ¡La pistola de bengalas sirve para pedir refuerzos! Elige un invitado sorpresa al azar y coloca la figura correspondiente en el salón



Foco

| +2 dados. Si la víctima sobrevive, ciega temporalmente al monstruo, se escapa y se esconde rápidamente. Coloca en secreto su carta de personaje en lo alto del mazo de una de las salas de la cabaña

BONUS | contra las familias de monstruos

Bonus contra LOS ALIENÍGENAS

Estéreo portátil | +1 dado
Tocadiscos | +1 dado
Minipistola láser | +2 dados
Pistola láser | +2 dados
Contenedor de
residuos biopeligrosos | +3 dados

Bonus contra LOS PAYASOS

Flor lanzaácido | +1 dado Caja sorpresa | +1 dado Mazo | +2 dados Pistola de agua | +2 dados Tarta explosiva | +3 dados

Bonus contra LOS CRITTLINS

Trituradora de documentos | +1 dado Cámara de fotos Polaroid | +1 dado Batidora | +2 dados Horno microondas | +2 dados Petardo | +3 dados

Bonus contra LOS FANTAS MAS

Atrapasueños | +1 dado Círculo mágico | +1 dado Detector de fantasmas | +2 dados Tablero de güija | +2 dados Trampa para fantasmas | +3 dados

Bonus contra LOS GÓLEMS

Lámpara de aceite | +1 dado Antorcha | +1 dado Aerosol | +2 dados Horca | +2 dados Motosierra | +3 dados

Bonus contra LOS HOMBRES LOBO

Bastón con empuñadura de plata | +1 dado Sopera de plata | +1 dado Trofeo de plata | +2 dados Cubiertos de plata | +2 dados Pistola y bala de plata | +3 dados

Bonus contra LAS MOMIAS

Mechero | +1 dado
Amuleto de escarabajo | +1 dado
Cetros egipcios | +2 dados
Instrumental
de embalsamamiento | +2 dados
Daga | +3 dados

Bonus contra LOS PSICÓPATAS

Lazo de captura | +1 dado Llave grifa | +1 dado Ácido | +2 dados Pistola de dardos | +2 dados Bidón de gasolina | +3 dados

Bonus contra LOS TRITONES

Anzuelo | +1 dado
Red de pesca | +1 dado
Freidora | +2 dados
Rezón | +2 dados
Arpón | +3 dados

Bonus contra LOS VAMPIROS

Ajo | +1 dado Taco de billar | +1 dado Crucifijo | +2 dados Espejo | +2 dados Ballesta y estaca | +3 dados

Bonus contra LOS ZOMBIS

Discos de vinilo | +1 dado Televisión | +1 dado Bate de béisbol | +2 dados Hacha de cocina | +2 dados Cortacésped | +3 dados



EL REPARTO



PEOUEÑO MUSEO DE LOS HORRORES

Cada familia de monstruos dispone de un poder específico en función de las acciones descritas anteriormente (páginas 8-11).



¡Ya no necesitas a Scottie para teletransportarte! ¡Derriba las puertas a la velocidad de la luz! Los alienígenas pueden derribar 1 puerta (no bloqueada) por turno sin utilizar ninguna acción.

1 acción gratuita que permite derribar una puerta por turno



¿Quién iba a pensar que un payaso pudiera ser tan solapado, con sus zapatones y su nariz roja? ¡Error fatal! En cada turno, los payasos pueden o bien echar un vistazo a una sala o bien mirar el próximo evento nocturno, sin utilizar ninguna acción.

Pueden o bien echar un vistazo a una sala o bien mirar el próximo evento nocturno, en cada turno



¡Cuantos más, mejor! La familia de los crittlins se compone de 5 hijos... ¿Se habrán comido a sus padres? Disponen de 2 acciones por turno. Los crittlins disponen de 2 dados y de 1 dado adicional por cada crittlin que se encuentre en la misma zona.

Una vez por turno, puedes posicionar a un nuevo crittlin en la zona en la que te encuentres. Reactiva tus crittlins cuando hayas jugado con los 5.

| Lanza 2 dados y 1 dado adicional por cada crittlin que se encuentre en la misma zona; añade en cada turno un nuevo crittlin en la zona en la que te encuentres



Los fantasmas pueden atravesar las paredes, por supuesto. No necesitan para nada derribar las puertas, ¡salvo si se mueren de ganas por hacerlo! Esto siempre pasa cuando son expulsados al final de un combate. Los fantasmas siempre juegan en último lugar.

Pueden atravesar las paredes y juegan siempre en último lugar



Los gólems tienen una fuerza hercúlea y son peligrosos como ellos solos: disponen de 1 dado adicional durante un ataque.

+1 dado de acción durante un ataque



Los psicópatas son tan terroríficos que duele solo mirarlos... Cuando un psicópata revela una víctima, hiere automáticamente a la pobre criatura. La víctima pierde, entonces, 1 punto de vida y el psicópata obtiene 1 ficha de carne.

| Hiere automáticamente a sus víctimas, -1 punto de vida cuando las encuentra



¡Vendado que me has vendido! Las momias son tan impresionantes que pueden asustar a su presa sin utilizar ninguna acción.

| 1 acción gratuita que permite asustar a una presa por turno



¡Cuidado con la ola! ¡Que desborda! Un tritón puede obligar a su víctima a volver a lanzar el dado de uno de sus éxitos una vez por ataque.

| Puede obligar a su víctima a volver a lanzar el dado de uno de sus éxitos una vez por ataque



Los vampiros, astutos y dotados de una visión sin par, tienen 1 dado de acción adicional al registrar una sala.

+1 dado de acción al registrar



Los hombres lobo, rápidos y depravados, disponen de dos desplazamientos gratuitos (en lugar de uno solo) en cada turno.

2 desplazamientos gratuitos en lugar de uno solo



Son verdaderamente incombustibles: los invitados deben obtener al menos 2 éxitos para expulsar a los zombis al final de un combate perdido.

2 éxitos para expulsar a los zombis al final de un combate perdido



LISTA DE INVITADOS

Nota de casting

Si te apetece, puedes sustituir a uno de los estudiantes por un invitado sorpresa, que actúa como invitado.

Para tu primer rodaje, te aconsejamos, sin embargo, que les des a los 5 estudiantes el papel de invitados y que no utilices los invitados sorpresa. Añade al comisario Roscoe, a Riply o a Sculder como invitado sorpresa en las siguientes partidas.

Independientemente de los personajes a los que les des un papel en tu película Monster Slaughter, nunca puedes hacer que actúen más de 8 víctimas.

Invitados

Un grupo de insufribles estudiantes se ha reunido para divertirse en el bosque, pero los planes no salen como estaban previstos. ¿Quién sobrevivirá a la masacre? Si es que quedan supervivientes...

Por suerte, cada invitado cuenta con sus propios puntos de vida y poderes especiales para ayudarlo a sobrevivir hasta el amanecer.



Tom es un ingenioso que dispone de 1 éxito automático.



Bob es un cachas y siempre expulsa a su adversario después de un ataque. *Bueno, si sigue vivo...*



Britney, que nunca se da por vencida, anula 1 de los éxitos del monstruo.



El imprevisible Kam lanza 1 dado como mínimo además de los posibles dados de reacción adicionales que le dé un jugador.



Laika es la más avispada y puede volver a lanzar 1 de sus dados fallidos.

Invitados sorpresa

Alertado por los gritos, un caminante imprudente decide ir a ver qué está pasando en la cabaña.

Cuando se revele la carta de evento nocturno Toc toc, posiciona la figura del invitado sorpresa en el salón.

Los invitados sorpresa no entran en las predicciones del pronóstico necrológico, pero los puedes matar. También los puedes defender, con la excepción del perro, al que hemos llamado Indiana. | Ver página 20. Cada uno de ellos dispone de sus propios poderes especiales, y sus puntos de vida vienen indicados en las cartas de personaje correspondientes.

PRESENTAMOS LA LISTA DE INVITADOS SORPRESA: AGENTE MS



«Neuroalisador»: cuando este personaje logra defenderse, el jugador a tu derecha puede desplazar dos indicadores de tu pronóstico necrológico correspondientes a las víctimas con vida sin mirarlos. No puede desplazar los indicadores de las víctimas fallecidas.

AGENTE MS | DOBLE





Equipo de élite: todos los objetos dan derecho a 3 dados adicionales. Esto se aplica a todas las víctimas que se encuentren en la misma zona que el agente MS.

LÁTIGO YONS



No son los años, es el rodaje: cuando tu monstruo entra en la misma zona que Látigo Yons, desplazas a Látigo Yons a una zona adyacente.

CAZADOR DE DEMONIOS



Mi tesoro: la primera carta de objeto que utiliza el cazador de demonios durante el juego se mete bajo su carta, jy la conserva hasta el fin de la partida!

CAZADOR DE FANTASMAS



Cruza los rayos: cuando al menos 2 víctimas están en la misma zona que él, ambas obtienen 2 dados adicionales como bonus.

INDIANA



Un can duro de pelar: los monstruos adultos no pueden atacar al perro Indiana. Aunque sí pueden asustarlo. Dispone de 1 dado de reacción y no puede atravesar las puertas aún intactas.

MACHOTE



Maestro de armas: todos los objetos permiten a las víctimas obtener 1 dado de reacción adicional.

MACHOTE | DOBLE





Armado hasta los dientes: mientras Machote esté en el juego, ¡todas las víctimas (salvo el perro) serán ambidiestras! Menos el perro, todas las víctimas pueden utilizar 2 cartas de obieto.

MULLY



Escepticismo: la agente Mully y todas las víctimas de la zona en la que esta se encuentre no pueden ser asustados.

COMISARIO ROSCOE



Protección de cercanía: los monstruos no pueden atacar a una víctima si el comisario Roscoe se encuentra en la misma zona.

COMISARIO ROSCOE | DOBLE





A su servicio: los monstruos que atacan al comisario Roscoe lanzan 1 dado menos.

PADRE SANGUINO



Crucifijo, balas de plata y demás: cuando un monstruo hiere al padre Sanguino, el jugador activo coloca la carta correspondiente delante de sí. El jugador que tenga esta carta no puede volver a atacarlo. Se puede asustar al padre Sanguino y expulsarlo hacia otra zona. Sin embargo, él no se esconde, y el último jugador que lo ataca se queda con su carta. Si el padre Sanguino sobrevive a todas las demás víctimas, el jugador que tiene su carta gana una ficha de cerebro.

PROFESOR BROWNE



Cambia el futuro: no coloques al profesor Browne en una sala cuando se revele su carta. Cuando llegue el momento de revelar la próxima víctima, coloca al profesor Browne en la sala correspondiente en lugar de a la víctima recién revelada y, a continuación, pon la carta de esta víctima en el mazo de esta sala y baraja las cartas.

RED ANSOLL



Domador de animales: Red y todas las víctimas de la zona en la que este se encuentre obtienen 2 dados de reacción adicionales cuando no utilizan ningún objeto.

RED ANSOLL | DOBLE





Distracción: cuando Red se defiende, las demás víctimas que se encuentren en la sala vuelven a ponerse sobre el mazo de esta sala. Si hay varias víctimas, baraja las cartas antes de volver a colocarlas sobre el mazo.

RIPLY



Lanzallamas: cuando Riply consigue defenderse, se expulsa a todos los monstruos de la zona.

RIPLY | DOBLE





Superviviente: cuando Riply resulte herida, se coloca su carta de personaje sobre el mazo de la sala en la que esta se encuentra.

SCULDER



¡Documentación! Cuando atacas al agente Sculder, debes revelar tu mano a los demás jugadores.

DÚO SCULDER Y MULLY | DOBLES







¡La unión hace la fuerza! Sculder y Mully pueden ser asustados, pero no pueden esconderse. Todas las víctimas (incluidos los agentes) reciben 1 dado de reacción adicional cuando el agente Sculder o la agente Mully se encuentran en la misma zona que estas, y 3 dados de reacción adicionales cuando los 2 agentes se encuentran en la misma zona que estas.

SELENA



Cazadora de monstruos: cuando Selena logra defenderse, el monstruo que la ataca pierde 1 ficha de carne si posee una.

SELENA | DOBLE





Conocimiento de los arcanos: Cuando Selena esté en el juego, los objetos otorgarán 3 dados adicionales contra una familia de monstruos en particular, en lugar de 1 solo dado.

SUMMER



Está que bufa: cuando Summer esté en el juego, todas las víctimas lanzarán 1 dado de reacción adicional cuando se defiendan.

SUMMER | DOBLE





¡Resistirá, erguida frente a todo! La víctima (o las víctimas, en caso de empate) que esté(n) a punto de morir obtiene(n) 2 dados de reacción adicionales en caso de defensa.

ZIGMO



Después de medianoche, no se come: las víctimas o monstruos que se encuentren en la misma zona que Zigmo lanzan 1 dado menos. Si un personaje que se encuentra en la misma zona que Zigmo se desplaza, Zigmo lo sigue automáticamente.

EXTENSIÓN COBERTIZO

Cuando ya nadie puede hacer nada por ti, solo te queda un último recurso: ¡el cobertizo! No podrás prescindir de él. Es el accesorio que no puede faltarle a tu cabaña del bosque profundo. ¡Y es resistente! ¡Duro como una piedra! Está concebido para resistir a cualquier inclemencia y... ¡a los monstruos! ¡Especialmente a los monstruos!



PREPARACIÓN

Durante la preparación, construye el cobertizo y posiciónalo en el borde exterior de dos losetas contiguas al jardín. Aconsejamos posicionarlo, si es posible, cerca de la pala y del rastrillo del tablero exterior.

Baraja uno de los sets de 5 cartas de objeto neutro para constituir el mazo del cobertizo y colócalo boca abajo al lado del cobertizo. | Ver Cartas del cobertizo, página 23.

A continuación, toma las cartas Toc toc y Fuera de aquí e introdúcelas entre las 3 cartas de arriba del mazo de eventos nocturnos.



REGLAS ESPECIALES

Por suerte para tus víctimas, el cobertizo es demasiado pequeño y resistente como para que los monstruos puedan entrar en él. Allí una víctima vive bien: ¡está segura y calentita! ¡Y hay un montón de objetos! No se le puede hacer ascos, precisamente. La única pega es que solo puede albergar a 2 víctimas a la vez.

Cuando se asusta a una víctima que se encuentra en la cabaña, esta se refugia automáticamente en el cobertizo (cuando esto es posible), independientemente del número de éxitos que se obtengan, a no ser que unos monstruos más listos que el demonio hayan colocado puertas bloqueadas en cada puerta exterior de la cabaña.

Además, cuando juegas con el cobertizo, las acciones de los monstruos son ligeramente diferentes:

- Los monstruos no pueden utilizar la acción de desplazarse para entrar en el cobertizo.
 Y un monstruo nunca puede encontrarse en el cobertizo, por ningún motivo y de ninguna forma. ¡Ni siquiera los fantasmas! ¡Y no se hable más!
- Pero es cierto que el cobertizo tiene ventanas. Por ello, los monstruos pueden echar un vistazo dentro para hacerse una idea de la suerte que les espera. En ese caso, se aplican todas las demás reglas básicas para echar un vistazo.
- Los monstruos no pueden derribar o bloquear la puerta del cobertizo. ¡¿En serio?! Pero ¡quién ha construido eso?
- Los monstruos no pueden registrar el cobertizo. Si no puedes entrar, ¡¿cómo vas a poder meter las narices en todos lados?!
- Como es natural, las víctimas se sienten más seguras en el cobertizo y anulan automáticamente 1 éxito cuando los monstruos tratan de asustarlas. Si un monstruo logra, aun así, asustar a una víctima que está en el cobertizo, esta sale corriendo a esconderse en la cabaña. Coloca en secreto su carta de personaje en lo alto del mazo de una de las salas de la cabaña.
- Para los monstruos, solo hay una consigna: ¡la acción! Pueden atacar a las víctimas del cobertizo desde el exterior, por las ventanas. Las víctimas que se encuentren en el cobertizo solo pueden defenderse con las herramientas que hayan encontrado allí, además de con sus poderes especiales, obviamente. Cuando un monstruo ataca a una víctima que se encuentra en el cobertizo, el jugador a la derecha del jugador activo saca una carta del mazo del cobertizo. A continuación, este jugador ayuda a la víctima a defenderse con la ayuda de esta carta y aplicando las reglas básicas. Si la víctima logra defenderse, el jugador que la haya ayudado elige hacia cuál de las dos zonas exteriores adyacentes se expulsa al monstruo.

CARTAS DEL COBERTIZO

OBJETOS

Te aconsejamos que utilices uno de los dos sets de cartas de objeto neutro siguientes para el mazo del cobertizo. Más adelante, cuando tengas más experiencia, constituye tú mismo tus propios sets de 5 cartas robando entre las cartas de objeto neutro.

OBJETOS: Set 1



1. Pulverizador | + 0 dados. Anula el ataque; no se expulsa al monstruo



2. Plantador +1 dado



3. Trabuco | +2 dados. Expulsa a todos los monstruos de la zona en caso de éxito



4. Podadera +2 dados



5. Pala +2 dados

OBJETOS: Set 2



1. Foco | +2 dados. Si la víctima sobrevive, ciega temporalmente al monstruo, se escapa y se esconde rápidamente. Coloca en secreto su carta de personaje en lo alto del mazo de una de las salas de la cabaña



2. Cultivador +2 dados



3. Horca de doble mango | +3 dados si hay 2 víctimas en la misma zona; si no, +1 dado



4. Pistola de clavos | +3 dados



5. Tronzador | +4 dados si hay 2 víctimas en la misma zona; si no, +0 dados

Importante: una vez jugadas, las cartas de objeto del cobertizo se descartan.

EVENTO NOCTURNO



Fuera de aquí

| Todo invitado o invitado sorpresa que sea revelado en esta ronda será colocado en el cobertizo, si queda sitio





Basado en una idea original de | Anthony «Tot» Roux

Autor, desarrollo y reglas principales del juego | Henri Pym

Ilustradores | Édouard Guiton y Kim Ettinoff

Diseñador gráfico jefe | Alexandre Papet

Diseñadores gráficos | Justine Levasseur, Romain Libersa, Julia Mendes y Vincent Lombard

Colorista de personajes | Kim Ettinoff

Colorista de las cartas de objeto | Mary Pumpkins

Artista 3D principal | Thomas Choux

Artistas 3D | Laurent Boucher, Mickael Gantois, Véronique Guannel, Stéphane Hernoux, Damien Levaufre, Aragorn Marks, Edgar Ramos y Mathieu Trabut

Maquetación del libro de reglas | Bernard Cabarrou, Valérie Ronzetti y Alexandre Papet

Edición y relectura del libro de reglas | Lara Andahazy, Igor Davin y Geoffrey Wood

Traducción | Lara Andahazy y Craig Smith (inglés), Sergio Díez García y Daniel Ricardo Soto Bueno (español), Michaël Sobol y Maryline Peixoto (francés), Thorsten Distler y Altagram (alemán), Silvia Di Cristina (italiano)

Coordinador de Kickstarter | Geoffrey Wood

Agradecimientos | Muchas gracias a Steampunk Hillbilly por la caja sorpresa, a Martin Whitmore por la pistola de agua, a Tristanovich por la tarta de cumpleaños explosiva, a Azrael Angel of Death por la carta de acción extra Escondite y a RIN por haber sugerido el evento nocturno Agotamiento. También quisiéramos agradecer a Sven Stratmann, a Kakita Ben, a todos los distribuidores que han creído en este proyecto, a Forgenext, a Team Kaedama, a Jamie Johnson, a Matthis Gaciarz, a Lara Andahazy, a todo el equipo de Ankama y a toda la comunidad que ha apoyado este proyecto. ¡Monster Slaughter no habría salido nunca a la luz sin vosotros!

Este juego es un homenaje un poco loco y ecléctico a las películas de terror. Cada partida es una nueva película, un gran clásico o una película supercutre, ¡te toca a ti jugar y convertirte en su director! Envíanos tus historias, tus sinopsis de juego o concibe y pule tus escenarios. ¡Quizás se publiquen en el foro oficial de Monster Slaughter!