



STURMLAUF

BESCHREIBUNG

Eine verlassene Hütte im Wald, fünf beschwipste Studenten und ein knisterndes Kaminfeuer. Hört sich nach dem idealen Setting für eine Silvesterfeier an, oder? Für ein Monster oder einen Serienkiller ist das auf jeden Fall ein gefundenes Fressen – wie Weihnachten und Neujahr gleichzeitig! Das absolute i-Tüpfelchen ist da natürlich die Schauermeldung aus dem alten Küchenradio, die alle vor Schreck erstarren lässt:

"... Ich wiederhole (Rauschen): ... beunruhigende Ereignisse im alten Wald von Howling Wood. Augenzeugen berichten (Rauschen) ... Überfällen auf Schafherden und (Rauschen) ... einige Personen vermisst gemeldet ... Die Anwohner werden gebeten, ihre Häuser nicht zu verlassen und bis auf Weiteres Fenster und Türen fest verschlossen zu halten ..."

VORBEREITUNG

Wir empfehlen, für dieses erste Szenario die 5 Studenten Bob, Britney, Kam, Laïka und Tom einzusetzen.

Die **Studenten** haben sich drinnen verschanzt. Sie werden gleich zu Beginn aufgedeckt und befinden sich alle im Wohnzimmer.



Entfernt bei diesem Spiel das Ereignis "Blockaden" aus dem Stapel der Nächtlichen Ereignisse.

Die 4 Außentüren werden durch Blockaden ersetzt.





Danach erhält jeder **Student** 1 zufälliges Neutrales Objekt.

Dafür werden um das Spielbrett herum die 5 Neutralen Objektkarten mit der Bildseite nach oben unter die 5 Studentenkarten gelegt - so, dass ihre Stärke (die Zahl der Würfel) sichtbar ist.



SONDERREGELN

Beim **ersten Angriff** auf einen **Studenten** (bzw. eine Studentin) verteidigt sich der/die Betreffende automatisch mit der ihm/ihr zugewiesenen Karte. Anschließend wird die Karte wie in den Grundregeln beschrieben abgelegt.

Nach dem ersten Angriff flüchtet der/die **Student/in** sofort in den Nebenraum, um sich dort zu verstecken. Der angreifende Spieler entscheidet, in welches Zimmer der/die Student/in flüchtet. Anschließend wird wie in den Grundregeln beschrieben die Charakterkarte mit in den Kartenstapel des Zimmers gemischt, in dem er/sie sich versteckt.

ALLE FÜR EINEN. EINER FÜR ALLE:

Diese Regel greift bis zum Ende der Partie, sobald alle **Studenten** das Wohnzimmer verlassen haben.

Befinden sich am Ende eines Zuges 2 aufgedeckte Studenten in ein und demselben Zimmer, ersetzen sie dort automatisch eine **Tür** oder einen **Durchgang** ohne Tür durch eine **Blockade** (wenn mindestens noch eine Blockade zur Verfügung steht).

Sollte es im Zimmer mehrere Türrahmen geben, wird immer die Tür gewählt, die in ein anderes Zimmer der Hütte führt. Im Zweifelsfall entscheidet der aktive Spieler.

ENDE DER PARTIE

Das Ende der Partie ist identisch mit dem Grundspiel



Die übrigen Vorbereitungen entsprechen den Basisregeln.



DAS INFERNO VON HELLM STREET

BESCHREIBUNG

Frau Werrans erster Kommentar zu ihrem Ehemann, als sie am ersten Morgen im neuen Domizil in der Hellm Street 1428 aufwacht: "Ich habe kein gutes Gefühl bei diesem Haus." In der zweiten Nacht wachen die beiden Töchter des Ehepaars kreischend auf und berichten panisch davon, dass sie im Schlaf jemand bei den Füßen gepackt hat. Einen Tag später hört die Familie, wie jemand in der Dunkelheit von außen gegen die Mauern des Gebäudes klopft, das eigentlich weit abseits steht. In den drei darauffolgenden Nächten dann Fotos, die von einer Seite eines Raumes zur anderen wandern, das Echo lachender Kinderstimmen in den Kellergewölben, und sogar blutende Wände. In der siebten Nacht verfrachtet Frau Werran dann die ganze Familie in den Wagen, bevor sie hysterisch das Gebäude in Brand steckt. Eine ganz gute Wochenbilanz für die Monster, die sich einen Heidenspaß daraus machen, die Familie in Angst und Schrecken zu versetzen ...

VORBEREITUNG

Legt die beiden **Brand-Marken** bereit. Legt eine der Brand-Marken (S) in die Küche, bevor ihr mit dem ersten Nächtlichen Ereignis beginnt. Außerdem ist es sinnvoll, eine der beiden Marken auf den Stapel der Nächtlichen Ereignisse zu legen. So stellt ihr sicher, dass ihr diese Regel nicht vergesst. Die übrigen Vorbereitungen entsprechen den Basisregeln.

SONDERREGELN

DIE HÜTTE STEHT IN FLAMMEN!

Angst vor dem Feuer: Alle Monster, die einen brennenden Raum betreten wollen, müssen erst einmal eine Mutprobe bestehen. Dieser Test zählt nicht als Aktion und darf pro Zug auch nur einmal durchgeführt werden. Nehmt so viele Würfel, wie auf der Karte des betreffenden Monsters angegeben. Ein Monster braucht 2 erfolgreiche Versuche, um einen Raum mit einer Brand-Marke 🚳 zu betreten – mit Ausnahme der **Monstermutter**, der ein einziger erfolgreicher Versuch reicht.



Bitte beachten: Die Mutprobe ist auch dann abzulegen, wenn ein Monster die Teleporter-Bonusaktion verwendet oder durch Mauern

Am Ende jeder Stunde sind die folgenden Schritte in der angegebenen Reihenfolge durchzuführen:

- · Alle **Opfer**, die sich in einem Raum mit einer **Brand-Marke** befinden, verlieren mit sofortiger Wirkung 1 Lebenspunkt. Für dieses verlorene Leben gibt es keine Fleisch-Münze
- · Alle **Monster** im betreffenden Raum verlieren **1 Fleisch-Münze** (sofern sie eine oder mehrere davon besitzen). Die Münze kommt zurück in den Vorrat.

Das Feuer breitet sich aus: macht einen Wurf mit einem Konterwürfel. Bei einem gescheiterten Versuch greifen die Flammen weiter um sich! Legt eine **Brand-Marke** in das im Uhrzeigersinn angrenzende Zimmer (Küche > Wohnzimmer > Badezimmer > Toilette > Schlafzimmer).

> Es dürfen keine 2 Brand-Marken gleichzeitig im Zimmer liegen. Ist keine weitere Brand-Marke W verfügbar, während sich das Feuer ausbreitet, wird die erste Marke weggenommen und in den neuen Raum gelegt.

ENDE DER PARTIE

Das Ende der Partie ist identisch mit dem Grundspiel.

CHRISTA

BESCHREIBUNG

Der stolze Besitzer gab seiner blutroten Nobelkarosse einst den Namen "Marie-Christine". Sie war ein echter Hingucker! Heute ist sie aber nur noch eine abgewrackte Klapperkiste, die von den Hunden im Viertel und manchmal auch von einigen angesäuselten Studenten als öffentliche Toilette benutzt wird. Was aber an jenem Abend passiert, das schlägt dem Fass den Boden aus: Sie missbrauchen das einst so prächtige Gefährt als ordinäres Stromaggregat! Jetzt ist Christa auf 180! Sie verwandelt sich wieder in die rassige Teufelsmaschine vergangener Tage und ist entschlossen, sich fürchterlich zu rächen! Sie lässt ihren Motor laut aufheulen und macht ihren Peinigern die Hölle heiß …

VORBEREITUNG



Legt die **Auto-Marke** mit den ausgeschalteten Scheinwerfern nach oben auf eine der 4 Außenbereiche der **Hütte**.

Nehmt 8 Nächtliche Ereigniskarten und mischt die Karte Klopf, klopf! mit den ersten beiden Karten des Stapels mit den Nächtlichen Ereignissen. So erhaltet ihr einen Stapel mit 9 Nächtlichen Ereignissen, wobei sich die Ereigniskarte Klopf, klopf! an der ersten, zweiten oder dritten Position befindet.

Die übrigen Vorbereitungen entsprechen den Basisregeln.



SONDERREGELN

Nehmt euch vor der ersten Runde 1 Karte mit einem **Nächtlichen Ereignis** und spielt sie wie in den Grundregeln angegeben aus.

PANNE:

Wenn die **Auto-Marke** zu Beginn der 4. und 7. Stunde die eingeschalteten Lichter zeigt, kommt es am Auto zur Panne, noch bevor ihr die **Nächtliche Ereigniskarte** zieht. Die Panne führt wiederum zu einem Stromausfall.

STROMAUSFALL:

Dreht die **Auto-Marke** auf die Seite mit den ausgeschalteten Scheinwerfern. In der **Hütte** ist dann alles dunkel. Die **Opfer** können jetzt zwar noch **Objekt-Karten** verwenden. Ihre SPEZIALFÄHIGKEITEN haben aber keinerlei Wirkung! Außerdem ist es möglich, die **Opfer** zu erschrecken, ohne dass diese sich verstecken können.

Wird die Ereigniskarte Klopf, klopf! gezogen, greift die Regel "Es werde Licht".

ES WERDE LICHT:

Wird die Ereigniskarte **Klopf, klopf!** zum ersten Mal gezogen, wird durch einen Zufallszug der **Überraschungsgast** bestimmt. Er wird dann ins Spiel gebracht und versucht, das Auto zu reparieren. Der Überraschungsgast kommt ins Auto (seine Karte wird neben die **Auto-Marke** gelegt). Er versucht dort, den Motor zu starten, damit in der **Hütte** die Lichter wieder angehen.

Hierfür nimmt der erste Spieler so viele Würfel in die Hand wie auf seiner Karte Lebenspunkte angezeigt werden. Er braucht 3 erfolgreiche Versuche, um den Motor wieder zu starten. Bei einem erfolgreichen Versuch wird die **Auto-Marke gedreht**, sodass die eingeschalteten Scheinwerfer sichtbar sind. Die Stromzufuhr ist damit wiederhergestellt. Schlägt der Versuch fehl, kann es der betreffende Spieler vor jedem weiteren **Nächtlichen Ereignis** erneut versuchen – allerdings nur einmal pro Runde. Schafft er es, den Motor wieder zu starten, nutzt der **Überraschungsgast** die Gelegenheit, um zu verschwinden.

Entfernt seine Spielfigur und legt die Ereigniskarte **Klopf, klopf!** zurück auf den Stapel mit den **nächtlichen Ereignissen** (hierfür die Karte mit den beiden nachfolgenden Karten mischen). Wenn die Karte das nächste Mal gezogen wird, ist der Ablauf wieder der gleiche.

Weitere Anmerkungen:

- Der Überraschungsgast bleibt im weiteren Verlauf der Partie der Gleiche.
- In diesem Szenario ist der **Überraschungsgast** ein passives Element. Die **Monster** können also nicht mit ihm interagieren.

ENDE DER PARTIE

Das Ende der Partie ist identisch mit dem Grundspiel.

WALDWANDERUNG

BESCHREIBUNG

In der Nacht zeigt sich der Wald von seiner düsteren Seite. Die leuchtenden Farben weichen der großen Dunkelheit, der Gesang der Vögel einer unheimlichen Totenstille, die von Zeit zu Zeit nur durch gespenstische Laute oder unheilvolles Rascheln durchbrochen wird. Hinter jedem Baum und jedem Busch scheinen schreckliche Bestien zu lauern, die nur darauf warten, über den nächstbesten hilflosen Wanderer herzufallen! Nur zu ... legt euch auf die Lauer und weidet euch an der Todesangst eurer Opfer, die dadurch nur noch reizvoller für euch werden ...

VORBEREITUNG

Legt auf alle Außenbereiche des Spielbretts verdeckt **2 Wald-Münzen** Die übrigen Vorbereitungen entsprechen den Basisregeln.

SONDERREGELN

NEUE AKTION: ERKUNDEN DES WALDES.

Bei seinem Zug kann ein Spieler einmal die Büsche um die **Hütte** herum auskundschaften. Dafür muss er sich in einem Außenbereich der **Hütte** befinden. Der Spieler wirft 1 einzelnen **Aktionswürfel**

für sein **Monster**. Bei einem erfolgreichen Versuch nimmt er sich eine **Wald-Münze**, die er verdeckt vor sich ablegt.



Bei seinem Zug kann ein Spieler eine oder mehrere **Wald-Münzen** verwenden. Er deckt die Münze auf, wendet den Effekt an, und legt anschließend die Münze ab. Eine Aktion ist hierfür nicht erforderlich. Die Liste der Effekte ist unten angegeben.



Tierschädel
2 Punkte



Tierschädel
3 Punkte



Tierschädel

4 Punkte



Schippe

Nehmt euch heimlich 1 Karte eurer Wahl vom Ablagestapel.



Kristallkugel

Schaut euch die nächsten 3 **Ereigniskarten** an und sortiert sie so um, wie es euch gefällt.



Gerippe

Führt eine zusätzliche Aktion aus.



Zusätzlich zu den einfachen **Siegpunkten** decken die Spieler ihre **Wald-Münzen** auf, von denen einige (Tierschädel) auch Siegpunkte bringen.



Feuerwasser

Versetzt eine Figur (**Opfer** oder **Monster**) in einen Raum eurer Wahl.



Grah

Vertauscht 2 eurer **Opfer-Marken**. Eine dieser Marken muss eurem **Favoriten** oder einem toten **Gast** entsprechen.

DIE GLYPHEN DER NACHT

BESCHREIBUNG

Es ist 00:08 Uhr, als ihr aus dem Nebenzimmer ein dumpfes Geräusch hört. Das Komische daran: Vor exakt 18 Jahren wurde just um diese Uhrzeit genau in dieser Hütte eine komplette Familie niedergemetzelt. Komisch ... wirklich komisch! Erzählungen nach soll neun Jahre später eine ganze Gruppe von Studenten verschwunden sein – alle bis auf ein verstörtes junges Mädchen, das immer wieder sagte: "Die Glyphen haben mich gerettet … Die Glyphen haben sie getötet ... Die Glyphen haben mich gerettet ... Die Glyphen ... "

VORBEREITUNG













Die übrigen Vorbereitungen entsprechen den Basisregeln.



SONDERREGELN

AUSLÖSEN DER GLYPHEN:

AM Ende seines Zuges entscheidet der Spieler, ob er den Effekt der Glyphen-Münze auslösen will, die sich im selben Zimmer befindet wie sein aktives Monster. Die Münze bleibt auch in den darauffolgenden Runden am selben Ort.

Effekte der Glyphen-Münzen:



Toilette (das perfekte stille Örtchen zum Konzentrieren):

Der Spieler kann 2 seiner Wahrsager-Münzen tauschen, darf aber weder die Favoriten-Marke noch eine Münze mit einem toten Gast verschieben.

Badezimmer (die prall gefüllte Hausapotheke):

Ein verletztes Opfer (das der aktive Spieler frei auswählen darf) bekommt 1 Lebenspunkt zurück (darf dabei aber nicht seinen ursprünglichen Ausgangs-Gesamtwert überschreiten). Diese Glyphe kann mehrmals zur Behandlung ein und desselben Opfers eingesetzt werden (allerdings nur einmal pro Runde).

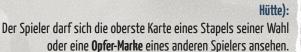




Schlafzimmer (ein guter Fundort für Bretter und Nägel, die im Schrank versteckt sind):

Der Spieler versetzt 1 Tür von einem Rahmen in einen anderen.

Wohnzimmer (das Zimmer mit dem freien Blick in alle Ecken und Winkel der







Küche (interessant, was man so alles im Müll findet):

Der aktive Spieler holt sich aus der Ablage heimlich die Karte seiner Wahl zurück.

ENDE DER PARTIE

Das Ende der Partie ist identisch mit dem Grundspiel.

Variante: Ihr könnt die Glyphen-Münzen auch zufällig in der Hütte verteilen.

MONSTERBANDEN

BESCHREIBUNG

Jäger und Gangster haben viele Gemeinsamkeiten. Eine der hervorstechendsten Eigenschaften beider Gruppen ist ihr Revierverhalten. Jäger töten in einem fest abgesteckten Revier, und Gangster begehen dort Verbrechen. Aber alles hat seine Grenzen! Wer sie überschreitet, hat mit gravierenden Konsequenzen zu rechnen. Ist beispielsweise eine Monsterfamilie in ihrem Jagdgebiet unterwegs, empfiehlt es sich nicht, gleichzeitig auch auf die Pirsch zu gehen. Das Risiko, selbst als Beute zu enden, ist einfach zu groß!

VORBEREITUNG

Die übrigen Vorbereitungen entsprechen den Grundregeln.

SONDERREGELN

NEUE AKTION: ANGRIFF AUF EIN ANDERES MONSTER.

Bei seinem Zug kann ein Spieler versuchen, ein **Monster** einer anderen Familie anzugreifen, das sich im selben Raum befindet wie sein aktives **Monster**. Die beiden Spieler nehmen dafür die Zahl der Würfel, die ihrem **Monster** entspricht (sowie je 1 Bonuswürfel pro weiterem **Monster** derselben Familie im gleichen Bereich). Im Anschluss wird die Zahl der erfolgreichen Versuche miteinander verglichen.

MEHR erfolgreiche Versuche des Angreifers

Der **Angreifer** zieht aus den Handkarten des angegriffenen Monsters zufällig Karten nach der folgenden Rechnung: Anzahl an eigenen erfolgreichen Versuchen **MINUS** Anzahl an erfolgreichen Versuchen des **Opfers**.

Gleichstand

Bei gleich vielen erfolgreichen Versuchen passiert nichts.

MEHR erfolgreiche Versuche des Opfers

Der Zug des aktiven **Monsters** ist beendet.

Als Standard gilt eine Obergrenze von 7 Handkarten. Der Spieler zieht bei erfolgreichen Angriffen so lang, bis er das Limit von 7 Handkarten erreicht hat.

GIERSCHLUND:

Müsste ein **Monster** beim Angriff auf ein anderes **Monster** mehr als 5 **Aktionswürfel** einsetzen, macht der Spieler mehrere Würfe, um am Ende alle erfolgreichen Versuche zusammenzuzählen.



ENDE DER PARTIE

Zusätzlich zu den über die Münzen und **Türen** gesammelten **Punkten** erhalten die Spieler: **1 Punkt** für jede nicht verwendete Handkarte sowie **1 Punkt** zusätzlich für jede mit der eigenen Familie verbundene **Objektkarte**.

JÄGER DER NACHT

BESCHREIBUNG

Es gibt Monster, die zwischendurch jahrelang Winterschlaf halten. Wenn sie aber erwachen, richten sie ein Blutbad an, das die ganze Welt erzittern lässt. Es gibt Jahre, in denen ein 13. Vollmond nachts am Himmel erscheint. Dieser Blutmond erscheint noch viel größer als gewöhnlich und bildet mit der Erde und der Sonne eine Achse. Der blutrote Riesenmond lässt alle Monster gleichzeitig aus ihrem Winterschlaf erwachen. Nach mehreren Monaten ohne Beute haben die Bestien natürlich einen Heißhunger auf frisches Fleisch. Ihnen dürstet nach Gewalt, weshalb sie sich teilweise sogar gegenseitig auffressen. Dies sind wahrlich teuflische Nächte!

VORBEREITUNG

Legt auf jedes Monster eine bestimmte Anzahl an Fleisch-Münzen. (Ihr könnt die für dieses Szenario gedachten dreifachen Fleisch-Münzen verwenden, die so viel wert sind wie 3 einzelne Fleisch-Münzen).



Die übrigen Vorbereitungen entsprechen den Basisregeln.

SONDERREGELN

Die beiden folgenden Sonderregeln gelten weiterhin (siehe Szenario 6: Monsterbanden).

NEUE AKTION: ANGRIFF AUF EIN ANDERES MONSTER.

auf das Feld mit der Aufschrift "2:00"

Achtung: Diese Aktion ist nur möglich, wenn die **Vollmond-Marke** wieder bei der **Blutmond-**



angekommen ist.

Bei seinem Zug kann ein Spieler versuchen, ein **Monster** einer anderen Familie anzugreifen, das sich im selben Bereich befindet wie er selbst. Die beiden Spieler nehmen dafür die Zahl der Würfel, die ihrem Monster entspricht (sowie je 1 Bonuswürfel pro weiterem Monster der eigenen Familie im selben Raum). Das Ergebnis dieser Aktion unterscheidet sich von dem Resultat des vorherigen Szenarios.

MEHR erfolgreiche Versuche des Angreifers

Der Angreifer nimmt sich eine Fleisch-Münze von der Karte des Opfers und legt sie vor sich hin.

Gleichstand

Bei gleich vielen erfolgreichen Versuchen passiert nichts.

MEHR erfolgreiche Versuche des Opfers

Das **Opfer** nimmt sich eine **Fleisch-Münze** von der Karte des Angreifers.

GIERSCHLUND:

Müsste ein Monster beim Angriff auf ein anderes Monster mehr als 5 Aktionswürfel einsetzen, macht der Spieler mehrere Würfe, um am Ende alle erfolgreichen Versuche zusammenzuzählen.

GEGENANGRIFF DER OPFER:

Scheitert ein Spieler beim Angriff auf ein **Opfer**, muss er eine der **Fleisch-Münzen** . die sich auf seinem aktiven Monster befinden, in den Vorrat zurücklegen.

DAS ENDE EINES MONSTERS:

Befindet sich auf der Karte eines Monsters keine Fleisch-Münze **M** mehr, bedeutet das sein Ende. In diesem Fall bekommt niemand **Knochen-Münzen**. Die Karte und die Spielfigur des betreffenden Monsters werden zurück in die Schachtel gelegt. Sind in der zugehörigen Familie noch **Monster** am Leben, gewinnen sie pro Aktivierung eine zusätzliche Aktion dazu.

AKTIVIEREN EINES MONSTERS:

Beim Aktivieren eines **Monsters** wird dessen Karte rechtwinklig aufgestellt und nicht umgedreht. Seine **Fleisch-Münzen Seine** bleiben dabei an ihrem angestammten Platz.

Wenn nur noch die Monster einer Familie am Leben sind, ist das Spiel zu Ende. Der Spieler der betreffenden Familie hat dann gewonnen. Anders verhält es sich, wenn noch Monster mehrerer Familien am Leben sind. Fügt in diesem Fall die Fleisch-Münzen, die noch auf euren Monstern liegen, zu eurer Beute hinzu. Danach zählt ihr wie in den Basisregeln die Punkte.

Verfügt ein Spieler über kein lebendiges Monster mehr, bekommt er keine Punkte.

RE-ANIMATOR

BESCHREIBUNG

Es gießt wie aus Kübeln. Mit einem dröhnenden Donnern zerteilt ein Blitz den pechschwarzen Himmel. Durch das Fenster eines behelfsmäßigen Labors erspäht ihr einen Professor im weißen Kittel, den ihr nur zu gern als Nachtisch verspeisen würdet. Er ist gerade außer sich vor Freude. Er hat es soeben geschafft, eine Rennmaus 47 Minuten nach dem Herzstillstand wiederzubeleben, dank einer phosphoreszierenden grünen Flüssigkeit. Bei seinem Freudentanz stößt der Tollpatsch die Phiole um, die daraufhin zu Boden fällt. Das Gemisch explodiert und verpufft zu einer grünlichen Wolke, die daraufhin durchs Fenster nach außen dringt und direkt auf euch zufliegt! Der smaragdgrüne Nebel legt sich um die Leiche eines Studenten zu euren Füßen und entschwindet dann. Der Tote erwacht mit einem hässlichen Gurgeln und streckt sabbernd den Arm nach euch aus ...

VORBEREITUNG

Legt auf jedes **Monster** eine bestimmte Anzahl an **Fleisch-Münzen**. (Ihr könnt die für dieses Szenario gedachten **dreifachen Fleisch-Münzen** verwenden, die so viel wert sind wie 3 einzelne **Fleisch-Münzen**.)



Die übrigen Vorbereitungen entsprechen den Basisregeln.

SONDERREGELN

WIEDERBELEBEN VON OPFERN:

Sobald alle Effekte zum Tod eines **Opfers** angewendet wurden, erwacht die Figur wieder zu neuem Leben.

UNTOTE OPFER:

Wird ein **Opfer** wieder zum Leben erweckt, kommt sein Spielstein auf eine **Zombie-Marke** in dem Raum, in dem der/die Betreffende gestorben ist. Eine untote Figur verfügt über keine Lebenspunkte und kann sich nicht verstecken. Wird ein Untoter angegriffen, setzt er sich nur zur Wehr, wenn ihn ein Spieler mit einer **Objektkarte** verteidigt. Die Ergebnisse sind nach der folgenden Tabelle anzuwenden:

MEHR erfolgreiche Versuche des Angreifers

Der Angreifer nimmt sich einen Aktionswürfel, den er für sein Monster wirft. Bei einem erfolgreichen Versuch wird die Figur als definitiv tot erklärt und entfernt. Der Angreifer erhält dann 1 Hirn-Münze für seine intelligente Aktion. Ein gescheiterter Versuch hat keine weiteren Konsequenzen.

Gleichstand

Bei gleich vielen erfolgreichen Versuchen passiert nichts.

MEHR erfolgreiche Versuche des Opfers

Der Angreifer legt eine der auf seinem (seinen) Monster(n) befindlichen Fleisch-Münzen in den Vorrat zurück.

ÜBERFALL DER UNTOTEN:

JEDES Mal, wenn die **Vollmond-Marke** verschoben wird, greifen die Untoten an! Pro untoter Figur verlieren alle Spieler im selben Zimmer 1 **Fleisch-Münze**, die vom **Monster** heruntergenommen und in den Vorrat zurückgelegt wird.

ÜBERRASCHUNG:

Zieht ihr die Ereigniskarte **Klopf, klopf!**, derzufolge ihr einen **Überraschungsgast** ins Spiel bringen müsst, wendet ihr den entsprechenden Effekt an. Danach mischt ihr die Karte wieder in den Stapel mit den **Nächtlichen Ereignissen**, statt sie abzulegen.

ENDE DER PARTIE

Wenn die Vollmond-Marke die 8:00-Uhr-Position erreicht hat oder nur noch Monster ein und derselben Familie am Leben sind, ist die Partie zu Ende. Fügt die auf euren Monstern noch übrigen Fleisch-Münzen zu eurer Beute hinzu und zählt dann wie in den Grundregeln die Punkte. Verfügt ein Spieler über kein lebendiges Monster mehr, zählt er seine Punkte. Auch, wenn er tot ist, kann er die Partie noch gewinnen.

HENKERSMAHLZEIT

BESCHREIBUNG

Beim Beast Breakfast Club treffen sich regelmäßig die großen Stars des Fantasy-Horrors zum abgefahrensten Frühstück aller Zeiten! Dabei wird geklotzt und nicht gekleckert. Im Kühlraum stapeln sich palettenweise Opfer. Nur ein Wort der Warnung! Es ist lebensgefährlich, die Schwelle zur Küche zu übertreten, wo der Koch sein Festmahl zubereitet. Ungebetene Gäste können ganz schnell selbst zur kulinarischen Überraschung werden. Wie soll der Chefkoch schließlich wissen, wer Gast und wer Opfer ist?

VORBEREITUNG

Verwendet für dieses Szenario ausschließlich **Opfer-Marken** mit **Studenten** und entfernt nach dem Zufallsprinzip eine aufgedeckte **Studenten**-Karte. Die Teilnehmer spielen diese Karte nicht aus, erhalten also nur **4 Nekro-Münzen**





Platziert 2 **Blockaden** an den Eingängen zur Küche. In die Küche kommt keine Karte. (Die betreffenden Karten wandern also wieder in die Ablage.)

Es ist nicht nötig, den Stapel mit den **nächtlichen Ereignissen** vorzubereiten. Auch die **Vollmond-Münze** wird nicht zu den **nächtlichen Ereignissen** hinzugefügt.
Die übrigen Vorbereitungen entsprechen den Basisregeln.

SONDERREGELN

ZUTRITT VERBOTEN:

Für alle **Monster** und **Opfer** ist die Küche tabu – egal, ob die Türen zur Küche aufgebrochen werden oder der Zutritt anderweitig erfolgt.

ENDE DER RUNDE UND ANKUNFT DER GÄSTE:

Wenn alle Teilnehmer 1 Monster ausgespielt haben, wird 1 zufälliger Überraschungsgast gezogen. Die Karte wird am Küchentisch abgelegt. Anschließend wird der Absatz zum entsprechenden Überraschungsgast vorgelesen und der zugehörige Effekt angewendet.

WICHTIG: Lest die zugehörigen Absätze erst, wenn die entsprechenden **Überraschungsgäste** auch im Spiel sind, um euch die Überraschung nicht zu verderben!

Erster Überraschungsgast: Der erste Gast rückt sich den Stuhl zurecht und nimmt am Tisch Platz. Er kommt immer als Erster, was ihn aber nicht weiter stört. Schließlich gibt es vor dem großen Fest am Abend viel vorzubereiten. Die Spieler können nach der Sitzreihenfolge am Tisch jeweils die oberste Karte eines Stapels ihrer Wahl anschauen.

Zweiter Überraschungsgast: Der zweite Besucher muss eigentlich nur auf seine gute Kinderstube achten. Allerdings ist er wegen des bevorstehenden Abends so aufgeregt, dass er jeglichen Anstand vergisst. Er nimmt Platz und legt die Füße auf den Tisch. Das Festmahl steht unmittelbar bevor. Die Spieler können nach der Sitzreihenfolge am Tisch jeweils die oberste Karte eines Stapels ihrer Wahl ziehen. Wenn die Karte einen Gast zeigt, deckt sie der Spieler auf. Handelt es sich bei der Karte um eine Falle, wird sie abgelegt, wobei ihre Wirkung verfällt.

Dritter Überraschungsgast: Der dritte Geladene ist ein eher ungeduldiger Zeitgenosse. Er verflucht sich bereits dafür, wie die beiden vor ihm wieder einmal zu früh gekommen zu sein. Aber nicht einmal die Wartezeit bis zur Ankunft der beiden letzten Gäste kann die Vorfreude auf einen solchen Abend trüben. Alle Spieler können ihre Nekrologie komplett neu ordnen. (Dabei können sie auch ihre **Favoriten-Marken** ändern, falls das betreffende **Opfer** noch am Leben ist.)

Vierter Überraschungsgast: Hinter dem vierten Besucher liegt eine lange Reise. Aber das Ereignis war die Strapazen wert. Er ist erleichtert, nicht zu spät gekommen zu sein, und lässt sich am Tisch nieder. Er hasst es, der Letzte zu sein. Alle Teilnehmer übergeben die Mutter ihrer Monsterfamilie an den jeweils links von ihnen sitzenden Spieler. Sollte die Figur bereits ausgespielt worden sein, steht sie erneut zur Verfügung.

Fünfter Überraschungsgast: Der Fünfte im Bunde wird bei seiner Ankunft von den vier anderen bereits mit ungeduldigen Blicken gemustert. Er lässt sich aber trotzdem viel Zeit, um sich auf seinem Stuhl einzurichten. Er ist der Letzte auf der Gästeliste. Der große Abend kann nun beginnen. Zeit, das Essen aufzutragen. Der Gastgeber erhebt sein Glas und spricht: "Auf das Wohl unserer Gäste!" Alle Teilnehmer übergeben den Vater ihrer Monsterfamilie an den jeweils rechts von ihnen sitzenden Spieler. Sollte die Figur bereits ausgespielt worden sein, steht sie erneut zur Verfügung.

ENDE DER PARTIE

Nach der Ankunft des fünften **Überraschungsgastes** sind die Spieler noch ein letztes Mal ander Reihe.

Danach ist die Partie zu Ende. Die Punkte werden genauso gezählt wie beim Grundspiel. (Der Spieler mit den meisten **Punkten** gewinnt die Partie.)

WICHTIG: Sollten alle Gäste tot sein, müsst ihr alle Inhalte

der Abschnitte zu den **Überraschungsgästen** lesen und sie anschließend direkt umzusetzen.

Eigentlich ein Jammer, dass das Spiel schon vorbei ist, oder? Jetzt, wo es sich alle schon auf ihren Plätzen gemütlich gemacht haben.

Wäre schade, wenn ihr die Gelegenheit verstreichen lasst, ohne auch das folgende Szenario zu spielen.

Unser heißer Tipp: Setzt das Spiel mit dem nachfolgenden Szenario (DER GASTGEBER) fort. Ladet dazu alle Gäste in die Küche ein! Die Teilnehmer behalten die Monsterkarten, die vor ihnen liegen. Lest den Beginn von Szenario 10.

DER GASTGEBER

BESCHREIBUNG

Sobald der Tisch abgeräumt ist, hält der Küchenchef normalerweise zum krönenden Abschluss noch eine kurze gepflegte Rede: "So, ihr durchgeknallten Bestien … die Essenspause ist vorbei! Jetzt werden die Kettensägen wieder geschmiert, die Schießeisen scharfgemacht, die Pfähle gespitzt und die Macheten geschliffen. Gießt frisches Öl in eure kleinen Flammenwerfer und auf zum Gemetzel des Jahrhunderts!" Das lassen sich die Monster nicht zweimal sagen. Bevor es richtig losgeht, halten sie aber alle noch ein paar Sekunden lang inne, bis sich die Nachricht gesetzt hat. Wie nach einem Rachenputzer aus Opas Feuerwasser-Bestand, der erst langsam nach unten bis in die hintersten Winkel eurer Eingeweide kriecht, euch den Mageninhalt umdreht, und dann nach oben in den Schädel steigt. Hoch die Gläser, und dann alle zusammen: "Tod den Monstern!" (Alle zusammen: "Tod den Monstern!" Auf euer Wohl!"

ACHTUNG: Für dieses Szenario müssen die Teilnehmer Erfahrung mit kooperativen Spielen haben. Die Spieler gewinnen oder verlieren alle gemeinsam.

VORBEREITUNG

Wenn ihr gerade das **Szenario "Henkersmahlzeit"** gespielt habt, folgt einfach den Anweisungen zum Ende der Partie.

Behaltet in diesem Fall die **Blockaden** in der Küche bei. Andernfalls sind die folgenden Schritte durchzuführen:

- Richtet in allen Türrahmen der Küche Blockaden ein.
- Zieht **5 Überraschungsgast-Karten** und stellt die zugehörigen Figuren in der Küche auf.
- · Legt auf jede Überraschungsgast-Karte 6 Fleisch-Münzen



 Nehmt in der Sitzreihenfolge am Tisch pro Spieler 1 Kind, 1 Mutter und 1 Vater aus 3 unterschiedlichen Familien.

Verfahrt in beiden Fällen folgendermaßen:

- Die Spieler nehmen sich keine **Opfer-Marken**.
- Es werden weder **Vollmond-Münzen** onoch **Ereigniskarten** eingesetzt.
- Legt auf jedes **Monster** eine bestimmte Anzahl an **Fleisch-Münzen** (Ihr könnt die für dieses Szenario gedachten **dreifachen Fleisch-Münzen** verwenden, die so viel wert sind wie 3 einzelne **Fleisch-Münzen**).

Die übrigen Vorbereitungen entsprechen den Basisregeln.



SONDERREGELN

NEUE AKTIONSEFFEKTE: ANGRIFF AUF EINEN ÜBERRASCHUNGSGAST.

Greift ein Spieler einen Überraschungsgast an, können die betreffenden Monster 1 (einzige) Objektkarte hinzufügen, um ihre Würfelzahl zu steigern. Die Zahl der Würfel entspricht dabei der Kraft des betreffenden Monsters plus der zusätzlichen abgelegten Objektkarte (optional). Der Überraschungsgast nimmt sich indes so viele Würfel wie er Kraftpunkte hat (siehe Abschnitt Kraft und Fähigkeiten der Überraschungsgäste). Die Ergebnisse werden miteinander verglichen und nach der folgenden Tabelle umgesetzt:

MEHR erfolgreiche Versuche des Monsters Das Monster nimmt Fleisch-Münzen von der Überraschungsgast-Karte und legt sie ab. Die Zahl der abgelegten Fleisch-Münzen entspricht der Differenz zwischen seinen erfolgreichen Versuchen und den erfolgreichen Versuchen des Überraschungsgastes.

Gleichstand

Bei gleich vielen erfolgreichen Versuchen passiert nichts.

MEHR erfolgreiche Versuche des Überraschungsgastes

Der betreffende Spieler nimmt Fleisch-Münzen von seinem Monster und legt sie ab. Die Zahl der abgelegten Fleisch-Münzen entspricht der Differenz zwischen seinen erfolgreichen Versuchen und den erfolgreichen Versuchen des Überraschungsgastes.

GIERSCHLUND:

Wenn ein Monster einen Überraschungsgast angreift und mehr als 5 Würfel einsetzen darf, macht er mehrere Würfe.

VOLLE BEWAFFNUNG:

Ein Spieler kann eine beliebige Karte als Objektkarte ausspielen und dadurch 1 zusätzlichen Würfel ergattern.

ENDE DER RUNDE. ANGRIFF DER GÄSTE:

AM ENDE jeder Runde greifen alle Überraschungsgäste sämtliche Monster an, die sich in ihrem Bereich befinden. Die Zahl der verwendeten Würfel entspricht dabei der Kraft des Überraschungsgastes (Definition siehe Abschnitt Kraft und Fähigkeiten der Gäste). Für jeden erfolgreichen Versuch eines Überraschungsgastes muss der Spieler 1 Fleisch-Münze von der Karte seines Monsters entfernen und in den Vorrat legen.

ENDE DER RUNDE. SPAZIERGANG DER GÄSTE:

Sobald der Angriff vorbei ist, führt jeder **Überraschungsgast** einen Wurf mit 1 Würfel aus. Bei einem erfolgreichen Versuch muss der Überraschungsgast ein angrenzendes Zimmer aufsuchen. Die Spieler entscheiden zusammen, ob es unterschiedliche **Türen** gibt. Die **Überraschungsgäste** können durch Türen gehen und verlassen niemals die Hütte.

ENTDECKUNG EINES STUDENTEN:

Zieht ein Spieler eine **Studentenkarte** (Bob, Britney, Kam, Laïka, Tom), deckt er sie auf und platziert den **Studenten** in dem Raum, in dem er sich befindet. Wurde ein **Student** einmal entdeckt, kann er sich nicht mehr verstecken.

UNVERHOFFTE HILFE:

Beim Angriff der Überraschungsgäste zum Ende jeder Runde bekommen anstelle der Monster die Studenten, die sich in den betreffenden Bereichen befinden, den zugefügten Schaden ab.

ZUSATZKARTEN:

Sind alle Stapel leer, wird die Ablage neu gemischt. Die Karten werden dann (einzeln) in die verschiedenen Zimmer gelegt, um neue Stapel zu bilden. Die Zahl der Karten pro Zimmer kann vom ursprünglichen Spielaufbau abweichen.





KRAFT UND FÄHIGKEITEN DER ÜBERRASCHUNGSGÄSTE

Die Kraft der Überraschungsgäste hängt von der Zahl der Spieler ab:

2 bis 3 Spieler: Kraft = 4 4 bis 5 Spieler: Kraft = 5

Die Überraschungsgäste verfügen über Fähigkeiten entsprechend der folgenden Tabelle: Diese Fähigkeiten ersetzen die Spezialfähigkeiten in den Grundregeln.



Plasmaschiitze: Der Geisterjäger kann einen angrenzenden Raum so angreifen, als würde er sich direkt darin befinden. (Die Spieler geben an, wo er angreift - vorzugsweise einen Raum mit Monstern.)



INDIANA Der treue

Begleiter: Alle anderen Überraschungsgäste, die sich im selben Raum befinden, gewinnen 1 Kraftpunkt dazu.



DÄMONENJÄGER

Der Dämonenschreck: Scheitert ein Angriff gegen den Dämonenjäger, führt der Spieler einen Wurf mit einem Würfel aus. Bei einem erfolgreichen Versuch verliert das Monster eine weitere Fleisch-Münze.



Alter Haudegen: Scheitert ein Angriff gegen Lanouna, legt der Spieler eine Karte seiner Wahl aus der eigenen Hand ab.



PROF. BROWNE

Der Allgegenwärtige: Am Ende seines Zuges führt der Professor keinen Wurf aus. Er wechselt den Standort unabhängig davon, was passiert.



ZIGMO

Süßes Biest: Zigmo kann erst angegriffen werden, wenn alle anderen Überraschungsgäste tot sind.



RED ANSOLL

Der Hunter: Wechselt Red Ansoll den Standort. orientiert er sich zum jeweils nächstgelegenen Monster.



SUMMER Die

Rächerin: Summer gewinnt jeweils einen Kraftpunkt für jeden toten Überraschungsgast.



SCULDER

Fin starkes Duo: Sculder hat einen Kraftpunkt mehr, wenn Mully in der Hütte am Leben ist.



Ein starkes Duo: Mully hat einen Kraftpunkt mehr, wenn Sculder in der Hütte am Leben ist.



Der Klon: Wenn Rippli zum ersten Mal stirbt, kannst du sie mit 1 einzigen Fleisch-Münze wieder zum Leben erwecken.



OFFICER ROKOH

Der Gesetzeshüter: Wenn sich Rokoh in einem Bereich befindet, muss er vorrangig angegriffen werden.



SELENA

Die toughe Lady: Selena kann ein Mal pro Angriff bei einem gescheiterten Versuch erneut werfen.



AGENT SLAUGHTER

Mr. Nevermind: Slaughter lässt den am wenigsten verletzten Studenten links liegen.



PADRE

Der Priester: Der Padre lässt den am meisten verletzten Studenten links liegen.



FLEISCHETE

Der Kraftprotz: Fleischete hat einen Kraftbonus von 1 Punkt.

ENDE DER PARTIE

Die Partie ist in den folgenden beiden Fällen beendet: · Alle Monster eines Spielers sind tot. Dies kommt einer Niederlage gleich! Alle Überraschungsgäste sind tot. Dies entspricht einem Sieg!

DER TAG DES GROßEN GEMETZELS

BESCHREIBUNG

Bei bestimmten Sternkonstellationen kann es leicht passieren, dass jemand zur falschen Zeit am falschen Ort auftaucht. Wenn dann noch das Nekronomikon dazukommt, ist aber wirklich alles zu spät: Die Monster greifen sich gegenseitig an, die Leichen der Gäste und Studenten erwachen zum Leben, die Glyphen entwickeln ein Eigenleben, und der Wald erscheint noch düsterer als ohnehin schon ... Alles Unglück der Welt kommt dann an einem Punkt zusammen. Liebe Monster ... Der Tag, auf den ihr alle so sehnsüchtig gewartet habt, ist gekommen: der Tag des großen Gemetzels! In diesem Szenario wiederholt sich ein Teil der bereits in den anderen Szenarien erklärten Regeln. Es empfiehlt sich also, vorher alle anderen Szenarien durchzuspielen und es erst dann mit diesem Abschnitt zu versuchen. Wichtig ist auch, dass eine Partie mit diesem Szenario länger dauert als

VORBERFITTING

ein Standardspiel.

· Entfernt zunächst einmal die Objektkarten, welche nicht die im Spiel genutzten Familien betreffen, sowie die **Profilkarten der Studenten**. Mischt die übrigen Karten dann mit der Nekronomikon-Karte. Verteilt die Karten auf 5 Stapel und mischt zu jedem Stapel je eine **Studentenkarte** mit dazu. Legt anschließend alle 5 aufeinander, sodass ein einziger großer Stapel entsteht.



- Der Stapel Nächtliche Ereignisse muss nicht vorbereitet werden.
- Legt auf alle Außenbereiche des Spielbretts verdeckt 2 Wald-Münzen
- · Legt wie unten angegeben je 1 Glyphen-Münze () in die einzelnen Zimmer:





· Legt auf jedes Monster eine bestimmte Anzahl an Fleisch-Münzen (Ihr könnt die für dieses Szenario gedachten dreifachen Fleisch-Münzen verwenden, die so viel wert sind wie 3 einzelne Fleisch-Münzen.)



 Alle Spieler platzieren ihre Favoriten-Marke auf das Feld mit der Aufschrift "O:00". Die Vollmond-Münze wird nicht eingesetzt.

Die übrigen Vorbereitungen entsprechen den Basisregeln.

SONDERREGELN

Es gelten die folgenden Sonderregeln aus den weiter oben beschriebenen Szenarien:

ERKUNDEN DES WALDES I SEITE 6

EINSATZ EINER WALD-MÜNZE | SEITE 6

AUSLÖSEN DER GLYPHEN | SEITE 7

ANGRIFF AUF EIN ANDERES MONSTER | SEITE 9

GEGENANGRIFF DER OPFER | SEITE 9

WIEDERBELEBEN VON OPFERN | SEITE 10

UNTOTE OPFER | SEITE 10

ÜBERFALL DER UNTOTEN | SEITE 10

NEUE SONDERREGELN

VERLUST DER LETZTEN FLEISCH-MÜNZE:

Verliert ein Monster die letzte Fleisch-Münze , die sich auf seiner Karte befindet, rücken alle anderen Spieler auf dem Rundenzähler ihre Favoriten-Marke um ein Feld vor. Das Monster spielt normal weiter.

DIE KRAFT DES NEKRONOMIKON:

Am Ende jeder Runde muss der Spieler, der im Besitz der **Nekronomikon-Karte** ist, diese Karte aufdecken.

Er rückt dabei seine **Favoriten-Marke** auf dem Rundenzähler 1 Feld weiter und nimmt dann die Karte wieder auf die Hand.

LEERER STAPEL:

Ist der Stapel leer, legt der Spieler mit dem **Nekronomikon** die betreffende Karte ab. Die Ablage wird dann zu einem neuen Stapel gemischt.

VORRÜCKEN DER FAVORITEN-MARKEN:

Bestimmte Aktionen ermöglichen die Nutzung weiterer Effekte. Die meisten davon erlauben es dem Spieler, seine **Favoriten-Marke** auf dem Rundenzähler vorzurücken.

Die Liste der Effekte ist unten angegeben.

Ein Monster greift ein Opfer an Der **Spieler** nimmt sich so viele **Fleisch-Münzen** wie er Verletzungen erlitten hat (wie in den Basisregeln).

Ein Spieler besitzt 6 Fleisch-Münzen oder mehr Der **Spieler** legt direkt **6 Fleisch-Münzen** in den Vorrat und schiebt seine **Favoriten-Marke** auf dem Rundenzähler um ein Feld weiter.

Ein Opfer stirbt

Der **Spieler**, der die tödliche Aktion ausgeführt hat, rückt seine **Favoriten-Marke** auf dem Rundenzähler um ein Feld weiter. Er erhält keine **Knochen-Münze**, wenn es sich beim **Opfer** um einen **Studenten** handelt.

Ein Gast stirbt

Die **Spieler**, die den Todeszeitpunkt des **Studenten** richtig vorhergesagt haben, bekommen keine **Hirn-Münze**. Sie schieben stattdessen ihre **Favoriten-Marke** auf dem Rundenzähler um ein Feld weiter.

Ein Untoter stirbt

Der **Spieler**, der ihn getötet hat, rückt seine **Favoriten-Marke** auf dem Rundenzähler um ein Feld weiter.

Ein Spieler besitzt 3 Wald-Münzen oder mehr Der **Spieler**, der den Untoten umgebracht hat, legt direkt **3 Wald-Münzen** in die Ablage und schiebt seine **Favoriten-Marke** auf dem Rundenzähler um ein Feld weiter.

Ein Spieler besitzt 4 Türen oder mehr Der **Spieler** legt direkt **4 Türen** in die Ablage und schiebt seine **Favoriten-Marke** auf dem Rundenzähler um ein Feld weiter.

ENDE DER PARTIE

Sobald die **Favoriten-Marke** eines Spielers das "8:00"-Feld des Rundenzählers erreicht hat, ist die Partie zu Ende. Die aktuelle Runde muss noch abgeschlossen werden. Der Spieler, der das "8:00"-Feld erreicht hat, gewinnt die Partie.

Erreichen in dieser letzten Runde mehrere Spieler das "8:00"-Feld, gewinnt der Spieler mit den meisten **Fleisch-Münzen**.

Der Sieger lüftet alle Geheimnisse aus dem Leben der Monster und bekommt neue übersinnliche Fähigkeiten verliehen.



