

# MONSTER SLAUGHTER UNDERGROUND



LIVRET DE RÈGLES

# MONSTER SLAUGHTER UNDERGROUND

*Monster Slaughter: Underground est une extension de Monster Slaughter. Cette fois, vous allez descendre dans les profondeurs de l'horreur : la cave de la maison ! La terreur mène parfois à la folie... Après s'être séparés en petits groupes, avoir avancé à l'aveugle dans des pièces mal éclairées, voilà que les résidents se pensent à l'abri dans la cave de la maison ! Y trouveront-ils le salut ? Ou... leur tombeau ?*

*Cette extension propose un matériel complémentaire au jeu de base : plus de cartes « Action Bonus », « Objets », « Événement Nocturne » et un nouveau lot de cartes « Événement de la Cave ». Et ce n'est pas tout ! Vous trouverez aussi de nouveaux scénarios, des « Invités Surprise » et un nouveau système de mutation !*

# CONTENU DE LA BOÎTE



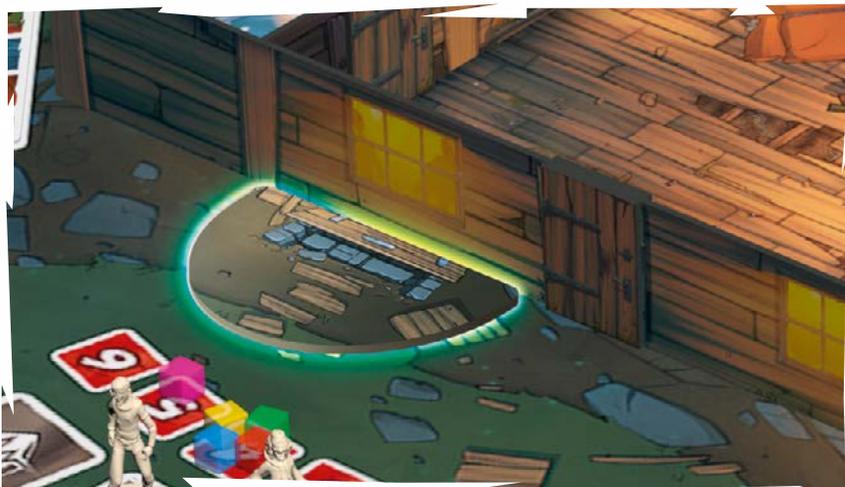
- 1 plateau de jeu en 3D : la Cave de la Maison
- 1 livret de règles et de scénarios  
| vous le tenez entre vos griffes
- 1 fiche d'aide joueur recto verso
- 4 cartes Action Bonus
- 10 cartes Objet Cave
- 1 carte Événement Nocturne
- 3 cartes Événement Cave
- 4 cartes Équipement MSUG  
| Monster Slaughter Undertaker Group

- cartes Piège
- 15 cartes Mutation
- 1 carte Rien Ici
- 1 jeton Porte de la Cave
- 1 jeton Bouclier
- 1 jeton Trou dans le sol
- 1 jeton Tourelle
- 1 jeton 9 h 00
- 1 jeton Coffre Armes
- 1 jeton Picto Cave

- 2 figurines supplémentaires : l'équipe d'intervention  
MSUG | Monster Slaughter Undertaker Group
- 2 cartes profil Membre du MSUG
- 10 marqueurs Victime | 5 par nouvel Invité
- 2 marqueurs Piste des Blessures
- 9 Portes en 3D
- 5 Barricades en 3D

# INSTALLATION

Pour jouer avec l'extension UnderGround, placez le plateau de jeu Cave à portée des joueurs dans l'espace de jeu. Prenez le jeton Porte de la Cave et placez-le côté fermé sur l'entrée de la Cave.



**Note :** Vous ne pouvez pas cumuler l'extension Cave avec l'extension Abri de Jardin.

**A :** Référez-vous à la partie Installation du livret de règles de Monster Slaughter, jusqu'à l'étape VI. Après avoir constitué les pioches de chaque pièce, et avant de déposer une carte Invité sur le dessus de ces pioches comme à l'accoutumée, constituez la pioche de la Cave. Pour ce faire, prenez aléatoirement le nombre de cartes indiqué ci-dessous selon le nombre de joueurs puis mélangez le tout et placez cette nouvelle pioche à côté du plateau de jeu.



Nombre de joueurs		2j.	3j.	4j.	5j.
type de carte	Objet Cave	7	8	9	10
	Action Bonus	3	3	4	5

Prenez ensuite les 5 cartes Invité et ajoutez-y la carte « Rien ici », puis mélangez ces 6 cartes avant d'en poser une au-dessus de chaque pioche.

Vous obtenez donc 6 pioches dans 6 zones différentes : 5 pour chaque pièce de la Maison et 1 pour la Cave.

Dans l'une de ces 6 pioches, il n'y aura donc aucun invité !

**B :** Mélangez ensuite les 15 cartes Mutation et disposez-en 3 face visible près de la zone de jeu. Le reste des cartes forme une pile de 12 cartes face cachée.

**C :** Placez le jeton 9 h 00 après l'emplacement 8 h 00 sur le plateau extérieur de la Cabane, de manière à allonger le compte-tours d'une heure.



**D :** Mélangez enfin 3 cartes Événement de la Cave et placez la pile ainsi formée face cachée à côté de la Cave.

**E :** À la place de l'Événement Nocturne "Toc Toc", placez l'événement "Équipe d'intervention" et glissez-le parmi les 3 cartes du dessus de la pioche d'Événements Nocturnes.

Le reste de la mise en place est inchangé.

# RÈGLES SPÉCIALES ET NOUVELLES ACTIONS

## MUTATION (NOUVELLE ACTION GRATUITE)

Monster Slaughter Underground vous permet désormais de faire évoluer vos personnages, voire votre famille entière !

Pour réaliser l'action Mutation, le joueur actif doit s'acquitter, avec ses propres jetons de Points de Victoire, du coût de la carte indiqué en haut à gauche de celle-ci en fonction du nombre de joueurs.



Il la place ensuite sous la carte de profil du membre de sa famille de son choix, ou au-dessus des 3 cartes si celle-ci concerne toute la famille (voir image ci-dessous). Les joueurs ne peuvent posséder que 3 cartes Mutation au maximum. Si un joueur souhaite acquérir une carte Mutation supplémentaire, il doit au préalable se défausser d'une de ses 3 cartes Mutation. Les cartes Mutation défaussées sont placées sous la pioche de cartes Mutation.



### Notes :

- L'action Mutation est gratuite et ne peut être jouée qu'en fin de tour.
- Lorsqu'un joueur dépense un pion ayant une valeur supérieure au prix de la carte, les Points de Victoire superflus sont perdus.
- Les cartes Mutation ne peuvent pas être achetées au premier tour de chaque joueur.



Exemple : le joueur actif décide d'acheter la carte suivante avec un jeton Cerveau de valeur 3. Il dépense donc son jeton Cerveau, obtient la carte et perd le Point de Victoire inutilisé.

## SAUVE QUI PEUT

(MODIFICATION DE L'ACTION EFFRAYER)

Lorsque vous jouez avec l'extension Underground, vous pouvez décider de faire sortir les Invités à l'extérieur de la Maison lorsque vous réussissez une action Effrayer. Les règles de déplacement s'appliquent comme pour les Monstres.

**Rappel :** la partie extérieure du plateau est constituée de 4 zones distinctes correspondant chacune à un côté extérieur de la cabane.

**Note :** les Invités ne peuvent pas être cachés à l'extérieur.

## COMBAT PERDU PAR UN MONSTRE DANS LA CAVE

(MODIFICATION DE L'EFFET ÉJECTER)

Il est impossible d'être éjecté de la Cave. Si le joueur actif perd son combat contre un Invité, ce dernier doit immédiatement lancer un dé de Monstre en réaction. S'il obtient un échec, il perd immédiatement un Point de Victoire. Dans tous les cas, son tour s'arrête. Il ne fait pas bon perdre un combat dans la Cave !

## ENTRAÎNEMENT MILITAIRE

Les deux membres du Monster Slaughter Undertaker Group ne peuvent pas être effrayés.

## LONGUE NUIT

Lorsque vous jouez avec l'extension Underground, la nuit peut durer jusqu'à 9 h du matin. Dès que le marqueur Lune atteint 9 h 00, retournez face visible chaque carte Monstre. Chaque joueur aura donc l'occasion de jouer une nouvelle fois l'un de ses 3 Monstres, au choix.

## PORTE RÉSISTANTE

Sauf si les conditions d'un scénario le stipulent, la porte de la Cave fonctionne comme une Barricade, et il faut deux Réussites pour l'Enfoncer. De plus, elle rapporte deux Points de Victoire au joueur qui l'Enfonce. Ce joueur l'ajoute ensuite à ses jetons de Points de Victoire.

## BOUCLIER FANTOMATIQUE

Lorsque vous jouez avec la Cave, le pouvoir des fantômes demeure inchangé. Cependant, les fantômes ne peuvent pas passer à travers le plancher du Salon pour se rendre dans la Cave.

## FONCTIONNEMENT DU BOUCLIER

Le bouclier absorbe les 2 premiers points de dégât de chaque attaque. Lorsque les points de vie de la Victime équipée du Bouclier atteignent 0, le jeton Bouclier est perdu par son porteur. Il est automatiquement ramassé par le prochain Invité non caché dans la même zone. Si plusieurs Invités sont présents, le joueur actif sélectionne celui qui bénéficie du jeton Bouclier.



# DESCRIPTION DES ÉLÉMENTS

## PROFIL MEMBRES MSUG

### AGENT MSUG P



**Protection :** Le bouclier absorbe les 2 premiers points de dégât de chaque attaque. Si l'agent P meurt, placez le jeton Bouclier au sol. Ce dernier peut être récupéré par un autre Invité (voir Fonctionnement du Bouclier, page 5).

### AGENT MSUG S



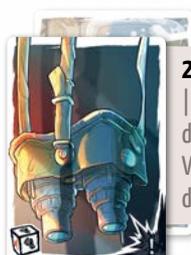
**Dispersion :** Si cet Invité remporte un Combat et obtient plus de Réussites que nécessaire, l'agent MSUG S redirige ses tirs vers les autres Monstres présents dans la pièce. Chaque joueur avec un Monstre présent dans la zone doit immédiatement lancer un dé de Monstre en réaction pour chaque Monstre sous son contrôle. S'il obtient un ou plusieurs échecs, il perd immédiatement un point de victoire. Sinon, rien ne se passe.

## ARMES MSUG



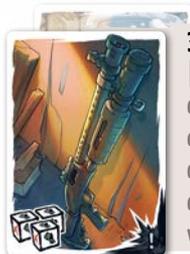
#### 1. Grenade

| Expulse tous les monstres de la pièce.



#### 2. Lunettes de vision nocturne

| +1 dé. Cet Objet n'est pas défaussé après usage. La Victime en reste équipée de manière permanente.



#### 3. Fusil à pompe

| +2 dés. En plus de subir des dégâts, le joueur qui contrôle le Monstre ciblé doit se défausser d'une carte. Si sa main est vide, rien ne se passe.



#### 4. M16

| +2 dés. Le joueur reste équipé de la M16 jusqu'à la fin de son tour. Il peut donc l'utiliser plusieurs fois avant de la défausser.

## OBJET CAVE X8

Ces 8 cartes viennent s'ajouter aux cartes Objet de Monster Slaughter et possèdent une capacité en plus de leur valeur en dés. Vous trouverez les descriptions des capacités de ces cartes ci-dessous.

Certaines cartes comportent la mention « **Scénario uniquement** ». Ces cartes sont jouables lors des parties classiques, mais leur capacité ne peut être utilisée que dans certains scénarios.

Certaines cartes comportent la mention « **Au choix** ». Dans ce cas, vous ne pouvez utiliser qu'une seule des deux capacités.

| **Note :** vous pouvez reconnaître les cartes de l'extension Monster Slaughter: Underground grâce à l'icône (picto) sur la carte.



#### Bandage

| Le Bandage rend immédiatement 1 point de vie à une Victime.



#### Poche de sang

| Au choix : La Poche de sang rend 3 points de vie à la Victime de votre choix OU vous gagnez immédiatement 1 jeton Chair d'une valeur de 2 points de victoire.



#### Extincteur

| L'Extincteur permet de supprimer un marqueur Feu de votre choix. Retirez cette carte de la partie après usage.

| **Note :** cette carte est compatible avec le scénario « Le Brasier de Hellm Street ».



#### Chalumeau

| +2 dés.  
(Scénario uniquement)  
Le Chalumeau permet de défausser l'Événement Cave « Pompe à Eau ».



#### Pince-monseigneur

| +2 dés.  
(Scénario uniquement)  
La Pince-monseigneur peut être défaussée pour retirer du jeu la carte Chaînes.



#### Chaînes

| +2 dés.  
(Scénario uniquement)  
Les Chaînes permettent de bloquer la porte de la Cave.



#### Bout de viande

| Utilisé en réaction immédiate, le Bout de Viande vous permet d'annuler le dernier jet de dés d'un Monstre de votre choix, y compris d'un des vôtres. Le joueur actif peut alors choisir de jouer une autre action ou de retenter un Combat.



#### Bouteille de vin

| +2 dés

## ACTION BONUS

Voir fonctionnement en page 5 : Règles spéciales et nouvelles actions. Ces nouvelles cartes viennent s'ajouter aux cartes Action Bonus de Monster Slaughter !

<b>En famille</b>	Ajoutez 1 dé à votre jet par membre de votre famille présent dans la zone.
<b>Dégage d'ici</b>	Expulse de votre zone le Monstre de votre choix. Si plusieurs possibilités s'offrent à vous, vous choisissez également la zone d'arrivée.
<b>Boost Viandaire</b>	Vous pouvez consommer jusqu'à deux jetons Chair pour effectuer autant d'action(s) bonus durant ce tour.
<b>Acharné</b>	Ignorez les effets de l'Événement Nocturne actuel.
<b>Obstiné</b>	Ignorez les effets de l'Événement de la Cave actuel.

## ÉVÉNEMENT NOCTURNE

Équipe d'intervention : mettez en jeu les deux membres du MSUG dans la Cave.  
Précision : quand vous placez cette carte sur la pile d'Événements Nocturnes, ne jouez pas la carte Toc toc.

## ÉVÉNEMENT DE LA CAVE

Ces événements constituent une pile à placer à côté de la Cave sur le plateau. Lorsque le compte-tours atteint 2 heures, 5 heures et 8 heures (ces heures sont mentionnées en rouge sur le compte-tours), un Événement de la Cave est révélé en plus de l'Événement Nocturne. Si votre partie atteint 8 ou 9 heures, 3 Événements de la Cave seront alors joués. Chaque Événement de la Cave reste actif durant un tour.

<b>Pompe à eau défaillante</b>	La Cave est inondée et se remplit d'eau ! Tout Invité présent dans cette zone à la fin du tour perd 1 point de vie. Aucun Monstre ne remporte de points de victoire pour cette blessure. Les Monstres présents dans la Cave ne peuvent pas jouer plus de 2 actions ce tour-ci, actions bonus incluses, même s'ils sortent de la Cave.
<b>Tempête</b>	Le vent s'engouffre dans la Cabane ! Retirez toutes les portes de la Cabane (hors Barricades et porte de la Cave). Les Monstres présents dans la Cabane doivent immédiatement lancer un dé de Monstre et obtenir une Réussite pour ne pas être expulsés de leur pièce. Les Victimes présentes dans la Cave se cachent immédiatement.
<b>Radio</b>	Si au moins un Invité est présent dans la Cave, il ou elle peut essayer de se servir de la radio pour appeler du renfort. Pour symboliser cela, chaque joueur lance au début de son tour 1 dé de Réaction. Si une Réussite est obtenue, mettez en jeu un Invité Surprises dans la Cave et défaussez cette carte.

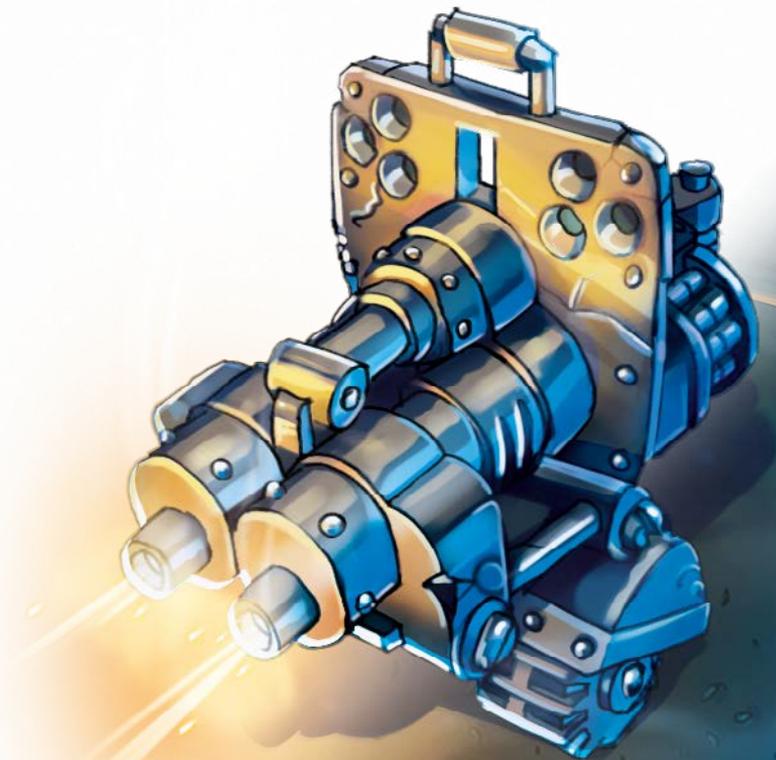
## PIÈGE

Carte Piège Tourelle: Placez le jeton Tourelle, face piège visible dans une zone de jeu.  
En tant que piège, la Tourelle dispose de 3 points de vie (symbolisés par 3 jetons Chair).  
Au début de chaque tour, la Tourelle tire automatiquement sur tous les Monstres présents dans la zone et les expulse.  
Pour venir à bout de la Tourelle, un joueur doit effectuer une action de Combat et réduire ses points de vie à zéro.

### Carte Piège tourelle

Placez le jeton Tourelle, face piège visible dans une zone de jeu.  
En tant que piège, la Tourelle dispose de 3 points de vie (symbolisés par 3 jetons Chair). Au début de chaque tour, la Tourelle tire automatiquement sur tous les Monstres présents dans la zone et les expulse.

| Note : cette carte ne peut pas être jouée si le scénario « La Station B62 » est actif.



## MUTATION

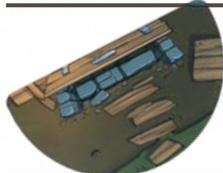
**Rappel :** les cartes Mutation ne peuvent pas être achetées au premier tour de chaque joueur.

POUR	PRIX	EFFET
1 Monstre	4/3 Pts	Ce Monstre dispose d'une action supplémentaire.
1 Monstre	4/3 Pts	Ce Monstre dispose d'une Réussite automatique à chaque lancer de dés de Combat.
1 Monstre	3/2 Pts	Ce Monstre lance toujours un dé supplémentaire.
1 Monstre	3/2 Pts	Ce Monstre peut ignorer le pouvoir des Victimes.
1 Monstre	2/1 Pts	Ce Monstre dispose d'un dé de Fouille supplémentaire.
1 Monstre	2/1 Pts	Ce Monstre dispose d'un dé de Combat supplémentaire.
1 Monstre	2/1 Pts	Vous pouvez consulter l'intégralité du paquet de cartes de la pièce de votre choix. Défaussez cette carte après usage.
1 Monstre	3/2 Pts	Ce Monstre annule un dé de Riposte lors des Combats.
Famille	5/4 Pts	Chaque Monstre de cette famille dispose d'une action supplémentaire.
Famille	3/2 Pts	Chaque Monstre de cette famille peut relancer un Échec par jet de dés.
Famille	2/1 Pts	Chaque Monstre de cette famille dispose d'un mouvement supplémentaire.
Famille	2/1 Pts	Chaque Monstre de cette famille peut ignorer les effets des Événements Nocturnes.
Famille	2/1 Pts	Votre main peut accueillir jusqu'à 9 cartes.
Famille	2/1 Pts	Chaque Monstre de cette famille peut Jeter un coup d'œil gratuitement une fois par tour et révéler deux cartes au lieu d'une.
Famille	2/1 Pts	Aucun Monstre de cette famille ne peut plus être expulsé.

## H : PRÉCISIONS

- L'Événement Barricades ne permet pas de barricader la porte de la Cave.
- La carte Trouble-Fête ne permet en aucun cas d'Enfoncer la porte de la Cave.
- La carte Tiens Bon ! permet d'ignorer les effets d'un Combat perdu dans la Cave.
- Les soins se jouent en plus des cartes Objets.

## NOUVEAUX JETONS

	<b>Jeton Porte de la Cave</b>	Ce jeton représente la porte d'accès à la Cave (une face « ouverte », une face « fermée »). Sa valeur en points diffère selon le mode de jeu utilisé.	
	<b>Jeton Bouclier tactique</b>	Ce jeton représente le bouclier du personnage MSUG S. Son fonctionnement est décrit à la page X, Fonctionnement du Bouclier.	Si l'agent MSUG P est joué.
	<b>Jeton Trou dans le sol</b>	Ce jeton permet aux Enfants de passer du Salon à la Cave et inversement.	Scénario 3 uniquement
	<b>Jeton Tourelle</b>	Ce jeton est composé de deux faces : une face « piège » et une face « scénario ».	Côté « piège » : toutes parties Côté « scénario » : scénario 2 uniquement
	<b>Jeton Coffre d'Armes</b>		Scénario 2 uniquement

# MONSTER SLAUGHTER UNDERGROUND



ankama

## CRÉDITS

Auteur, développement et règles du jeu | Geoffrey Wood

Illustrateurs | Guillaume Duchemin, Kim Ettinoff

Concepteur graphique en chef | Alexandre Papet

Concepteurs graphique | Romain Libersa

Coloriste des personnages | Kim Ettinoff

Illustrateur & coloriste des cartes Objet | Mary Pumpkins

Artiste 3D | Thomas Choux

Motion Designer | Guillaume Bollinger

Mise en page du livret de règles | Romain Libersa

Édition et relecture du livret de règles | Lara Andahazy et Geoffrey Wood

Traduction | Lara Andahazy (anglais)

Coordinateur Kickstarter | Geoffrey Wood

Équipe logistique | Thomas Vanderhaegen et Sébastien Bressy

Remerciements | Un grand merci à Pierre-François Fiasse pour son aide sur le le livret de règles, à tous les testeurs du jeu, à toute l'équipe d'Ankama Products, et surtout aux backers de Monster Slaughter et Monster Slaughter Underground !

*Ce jeu est un hommage un peu loufoque et éclectique aux films d'horreur. Chaque partie est un nouveau film, un grand classique ou un gros nanard, c'est à vous de jouer et d'en devenir le réalisateur ! Envoyez-nous vos histoires, vos synopsis de jeu ou concevez et peaufinez vos scénarios. Ils seront peut-être publiés sur le forum officiel de Monster Slaughter !*