

MONSTER SLAUGHTER



DANS UNE CABANE AU FOND DES BOIS...

Vous êtes des monstres et vous arrivez dans une maison où de jeunes gens fort appétissants passent le week-end. Ceux qui réussiront le plus gros carnage d'étudiants seront désignés « Bouchers de la Nuit ».

Mais attention, vos proies ne vont pas se laisser faire ! Question d'éthique, entre monstres, on ne se tape pas dessus. Mais chacun pourra à sa guise aider la résistance en dotant les malheureux humains d'objets en tout genre, pour ralentir la progression de leurs adversaires et garder pour eux les plus beaux morceaux...



BUT DU JEU

L'objectif est simple : chaque joueur joue une famille de **monstres** et entre dans la maison pour massacrer des **étudiants**. La famille qui aura fait le meilleur carnage à la fin de la nuit gagne la partie. Les jetons de victoire sont les suivants :

-  **Blessures:** chaque étudiant blessé perd un peu de chair, dont les monstres pourront se repaître. (2 pts./)
-  **Coup fatal:** une prime sous forme d'os est octroyée à celui qui portera le coup fatal et tuera un étudiant ! (2 pts./)
-  **Nécrologie:** en début de partie, chaque joueur programme une Nécrologie secrète. Les victimes vont mourir dans un certain ordre, et un cerveau est gagné à chaque fois qu'un joueur a bien pronostiqué la mort d'un étudiant. Ainsi, même s'il ne porte pas le coup fatal à un étudiant, un monstre pourra récolter un cerveau en cas de bon pronostic. (3 pts./)
-  **Repas favori:** les étudiants n'ont pas tous le même goût. Si un monstre parvient porter le coup fatal à son repas favori, il pourra le manger ! (5 pts./)
-  **Portes:** elles ne se mangent pas, mais la satisfaction apportée par leur destruction est aussi comptabilisée. (1 pt./)



INVENTAIRE

4 Familles de monstres,
comprenant chacune
3 figurines (un Père, une
Mère et un Enfant monstre)
et leurs cartes respectives.



50 Blessures
9 Coup fatal
20 Nécrologie
4 Repas favori

38 cartes:
20 cartes **Objet**
10 cartes **Action Bonus**
3 cartes **Piège**
et 5 carte **Etudiant**



5 dés Monstres et 5 dés Riposte



5 figurines étudiant,
leurs cubes de couleur,
4 jetons Victime par étudiant
et **4 jetons Cible**



12 cartes Evènement nocturne



1 jeton Pleine Lune



9 Portes

MISE EN PLACE

I. ASSEMBLAGE DE LA CABANE

Déployez les Zones Extérieures, fermez les portes.

II. PLACEMENT DES CARTES

Mélangez les 12 cartes Evènement nocturne, avec une carte Invité Surprise tirée au hasard. Posez sur ce tas le jeton Pleine Lune. Les autres cartes Invité Surprise sont écartées.

III. CHOIX DE LA FAMILLE

Chaque joueur choisit une famille de monstres.

IV. CONSTITUTION DU PAQUET

Prenez les 5 cartes Objets procurant un bonus contre chaque famille choisie par les joueurs. Mélangez ensuite toutes ces cartes Objets avec les 10 cartes Action Bonus et les 3 cartes Piège. Une fois toutes les cartes mélangées, retirez 3 cartes au hasard et placez-les face cachée dans la défausse.

V. PRÉPARATION DES PIÈCES

Distribuez les cartes restantes sur les emplacements du plateau de jeu extérieur correspondant aux pièces de la maison. En commençant par le Salon, la répartition est la suivante :

- **4 joueurs:** 10-8- 6-4- 2 cartes par pièce
- **3 joueurs:** 9-7- 5-3- 1 cartes par pièce
- **2 joueurs:** 8-6- 4-2- 0 cartes par pièce

Tout le monde sait que dans les films d'horreur, les humains ont une fâcheuse tendance à se séparer. Pour représenter cela, placez aléatoirement et face cachée, une carte Etudiant sur le tas de chaque pièce.

VI. JETONS ET FIGURINES

Posez les figurines des étudiants, leurs cubes de couleur et les 5 jetons Os (🎲) sur la Piste des Blessures. Disposez les jetons Blessure (🩸), Nécrologie (🧠), et Repas Favori (🍴) au bord du plateau.

Famille de monstre et 1er joueur: quand chaque joueur a choisi sa famille, déterminez un 1er joueur de manière aléatoire.

VII. VICTIMES ET REPAS FAVORI

Chacun récupère les jetons Victime de sa couleur et établit secrètement une Nécrologie : il place devant lui l'ordre de décès des étudiants selon son pronostic.



Repas favori : chacun place ensuite son jeton Cible sur l'un de ses jetons Victime. Il indique votre Repas favori et vous devrez lui porter le coup fatal, indépendamment de la Nécrologie.

DEROULEMENT DE LA PARTIE

La partie se joue dans le sens horaire. Lors d'un tour de jeu, chacun active un seul de ses trois monstres.

1. PREMIER TOUR

Le 1er joueur commence en jouant l'un de ses trois monstres disponibles (face visible).

Il place la figurine correspondante sur l'une des quatre Zones Extérieures et effectue ses Actions (cf page suivante). Il place face cachée la carte du monstre joué quand il a terminé. Le joueur à sa gauche fait de même, et ainsi de suite jusqu'au dernier joueur.

2. MINUIT, 1ER ÉVÈNEMENT NOCTURNE...

- Quand tous les joueurs ont joué un monstre, le 1er joueur déplace le jeton Pleine Lune sur Minuit et révèle le 1er Évènement nocturne. Le 1er joueur joue un de ses deux monstres encore disponibles.

- Le joueur à sa gauche fait de même, et ainsi de suite jusqu'au dernier à jouer son 2e monstre.

3. 1 HEURE, 2E ÉVÈNEMENT NOCTURNE...

- Le 1er joueur déplace le jeton Pleine Lune sur 1 h et révèle le 2e Évènement nocturne, qui vient remplacer le 1er. Il joue ensuite son dernier monstre.

- Le joueur à sa gauche fait de même, et ainsi de suite jusqu'à ce que le dernier joueur joue son 3e (et dernier) monstre.

4. 2 HEURES ET APRÈS...

À 2 h, puis à 5 h, les joueurs réactivent (face visible) leurs 3 cartes Monstres. Le 1er joueur joue n'importe lequel de ses monstres à nouveau disponibles. Les heures suivantes sont gérées de la même manière que décrite pour minuit et 1h. À 8 h, si la partie n'est pas déjà terminée, les joueurs font un dernier tour avec le monstre de leur choix..



ACTIONS ⚡

Nombre d'Actions: tout monstre dispose d'un choix de 6 actions différentes. Il peut en réaliser 2 ou 3, identiques ou différentes, dans l'ordre de son choix.

L'ENFANT

hyperactif, il bénéficie de:

- 3 actions ⚡ de son choix
- 2 dés 🎲 pour chacune de ses actions



LE PÈRE

très puissant, il bénéficie de:

- 2 actions ⚡ de son choix
- 4 dés 🎲 pour chacune de ses actions



LA MÈRE

diablement rusée, elle bénéficie de:

- 2 actions ⚡ de son choix
- 3 dés 🎲 pour chacune de ses actions



Dé de monstre: la plupart des actions des monstres nécessitent l'utilisation du « Dé de Monstre ».

- Certaines actions, dites automatiques (✓) comme **se déplacer** ou **scruter une pièce**, ne nécessitent pas le jet de dé et réussissent automatiquement.
- 1 seule face Réussite (1 🐾) suffit pour **Enfoncer une porte**
- **Fouiller une pièce**, **effrayer un étudiant** et **attaquer un étudiant** seront plus efficaces en obtenant un maximum de faces Réussites (🐾+).



ANATOMIE DES CARTES MONSTRE



Symbole représentant la famille de monstres.

Nombre d'actions par tour.

Nombre de dés par action.

Pouvoir du Monstre

ACTIONS ⚡

Il existe 6 actions différentes : Se déplacer - Scruter une pièce - Effrayer un étudiant - Fouiller une pièce
Enfoncer une porte - Attaquer un étudiant

SE DÉPLACER (✓):

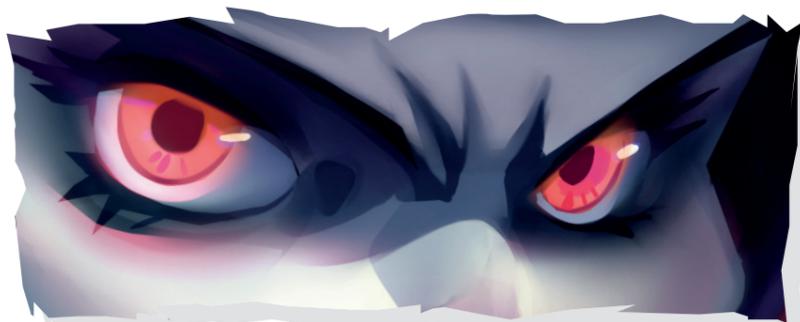
Il existe 9 Zones : 4 Extérieures et 5 Intérieures.

- Chaque monstre bénéficie d'un 1er Déplacement gratuit, sur une zone adjacente à sa zone de départ, qui n'est pas comptabilisé dans ses actions.
- À l'intérieur de la maison, ce Déplacement est possible si une porte cassée sépare les deux zones.
- Chaque monstre peut utiliser une de ses actions pour se déplacer à **nouveau** d'une zone à une autre.

SCRUTER UNE PIÈCE (✓):

Il est possible de « jeter un œil » dans une pièce.

- Pour cela, il faut se trouver **dans** la pièce, ou à **côté** d'une porte (quel que soit son état) ou d'une fenêtre donnant sur cette pièce.
- Piocher la 1re carte du paquet de la pièce concernée et la regarder discrètement. Puis la remettre **au même endroit**, face cachée.



ÉFFRAYER UN ÉTUDIANT (✖+):

Gratter, hurler... Les monstres aiment effrayer les humains !

Ils doivent pour cela être dans la même zone, ou dans une zone adjacente à l'étudiant en question, qu'il y ait une porte ou non. Cela permet de déplacer et/ou de cacher les étudiants.

1. Un étudiant se cache dans une pièce (en début de partie) :
 - Si l'une des portes de la pièce où il se trouve est défoncée par un monstre. Il faut alors mélanger les cartes de cette pièce. L'étudiant dont la carte est posée **sur** le paquet se cache parmi les objets automatiquement. Si la tentative échoue, il ne se cache pas.
2. On peut déplacer un étudiant dont la figurine est **visible**, en lui faisant peur :
 - Lancer le nombre de dés correspondant au monstre.
 - La figurine de l'étudiant peut être déplacée d'autant de Zones que de faces Réussite obtenues par le monstre, et terminer son Déplacement sur n'importe quelle autre Zone que celle du monstre effrayant. Un étudiant effrayé peut ouvrir une porte et la referme toujours derrière lui.
 - Un étudiant effrayé qui traverse ou s'arrête dans une Zone libre (sans monstres), s'y cache **automatiquement**. Mélangez sa carte face cachée avec les autres cartes de la pièce (s'il en reste). Retirez sa figurine du plateau.
 - Un étudiant peut sortir de la maison, mais ne pourra pas se cacher, et en aucun cas sortir du plateau.

FOUILLER UNE PIÈCE (✖+):

Le monstre doit se tenir dans la pièce qu'il veut fouiller et lancer le nombre de dés dont il dispose.

- Chaque face Réussite ✖ donne le droit de piocher autant de cartes provenant de cette pièce.
- Les cartes doivent être piochées une par une.
- Dès qu'un joueur a 7 cartes en main, il ne peut plus en piocher d'autres.



CARTES	TYPE	JOUABILITÉ	EXPLICATION
	Objet de Riposte	Pendant le tour d'un autre joueur	Aide un étudiant à se défendre. Chaque carte donne un certain nombre de dés de Riposte (en bas à gauche), +1 dé supplémentaire s'il est utilisé contre une famille de monstres qui craint ce type d'objet (en bas à droite).
	Action Bonus	Pendant son tour	Utilisable par le joueur pour aider ses monstres, voire bouleverser le tour d'un adversaire (détails des cartes page XX).
	Piège	Immédiatement	Un Piège mis en place par les étudiants se déclenche automatiquement (détails des cartes page XX). Un Piège peut mettre fin à la Fouille, mais uniquement s'il fonctionne.
	Etudiants	Immédiatement	L'étudiant en question doit être révélé et sa figurine placée dans la pièce où a eu lieu la Fouille.

ACTIONS ⚡

ENFONCER UNE PORTE (👊):

Un monstre n'ouvre pas une porte... il l'enfonce.

- Il doit se tenir à côté d'une porte.
- Il lance 2 dés (enfant), 3 dés (mère) ou 4 dés (père).
- La porte est défoncée si au moins 1 face Réussite (👊) est obtenue ; le joueur gagne alors la porte 🚪 (elle vaut 1 point).
- **Important:** mélangez systématiquement le tas de cartes de la pièce où est projetée la porte.



ATTAQUER UN ÉTUDIANT (👊+):

Chassez et déchiquetez ces insupportables étudiants !

ATTAQUE

- Un joueur peut attaquer un étudiant si ce dernier a été découvert (sa figurine est visible sur le plateau).
- Le monstre actif et l'étudiant doivent être dans la même Zone.
- Le joueur lance le nombre de dés correspondant à son monstre actif.
- Chaque étudiant possède son propre pouvoir de défense.
- Si un joueur s'apprête à attaquer un étudiant, les autres joueurs peuvent décider d'aider l'étudiant à se défendre : il y a alors une Riposte.



1 FACE 👊 ANNULE 1 FACE 🚫

RIPOSTE

- Tout joueur voulant différer la mort de l'étudiant attaqué peut le doter d'un Objet de Riposte (comme s'il jouait à sa place) :
- Cet objet doit être une carte Objet trouvée lors de fouilles précédentes réalisées par ses monstres.
- Les joueurs peuvent discuter entre eux (sans révéler la nature exacte de leurs cartes) avant de Riposter. Si plusieurs joueurs tentent de défendre un étudiant en révélant des Objets simultanément, l'étudiant utilise uniquement le plus efficace.
- Cet objet ne sert **qu'une fois** (puis il est défaussé). Il donne droit à 1, 2 ou 3 dés de Riposte à lancer, et se cumule au pouvoir de l'étudiant.
- Des Objets sont particulièrement craints par certains monstres et confèrent alors 1 dé de Riposte supplémentaire (en bas à droite de la carte).

RAPPEL: SI PERSONNE NE L'AIDE AVEC UNE RIPOSTE, L'ÉTUDIANT NE POURRA SE DÉFENDRE QU'AVEC SES PROPRES CAPACITÉS.

ISSUE DU COMBAT

L'attaquant lance les dés de son monstre, en même temps que le joueur ripostant (s'il y en a un). Selon le résultat :

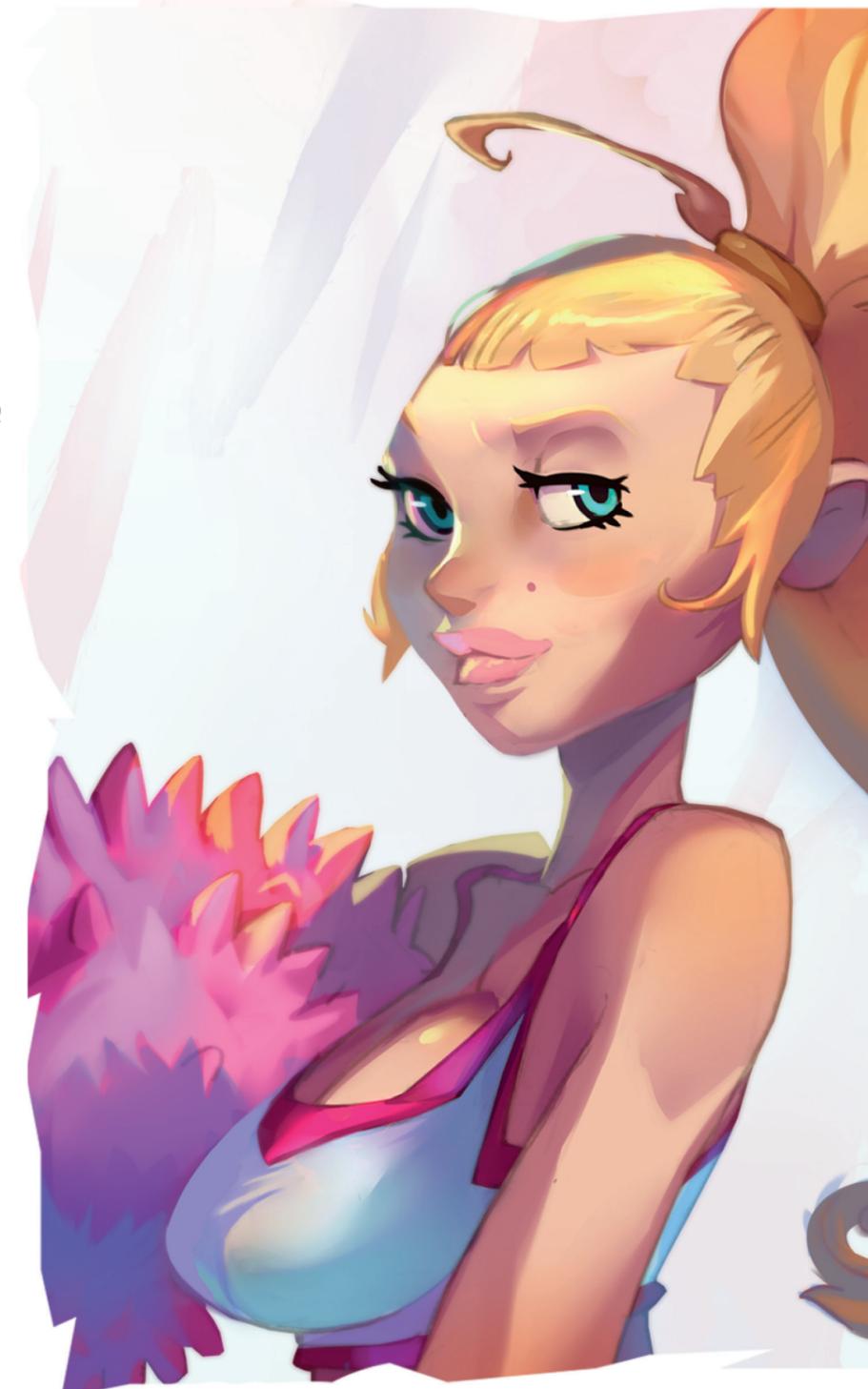
- S'il reste plus de 👊 que de 🚫, l'étudiant est blessé. Déplacer le cube de couleur de l'étudiant sur la Piste des Blessures en fonction de la blessure. Le monstre gagne autant de jetons Chair que de blessures subies par l'étudiant.



- S'il reste plus de 🚫 que 👊, le monstre est repoussé de la Zone. Si la porte était fermée, le monstre la défonce en passant à travers, mais ne gagne pas de point avec cette porte cassée. Dans la plus petite pièce correspondant aux toilettes, le monstre est repoussé dans le salon. Attention, si un étudiant réussit à repousser un monstre et se retrouve seul dans une pièce, il se cache immédiatement.

Quelle que soit l'issue du combat, le monstre peut finir ses actions, s'il lui en reste.

- Si la victime perd ses derniers PV (❤️), elle meurt (voir paragraphe Mort d'un étudiant).



MONSTRES ET ETUDIANTS



POUVOIRS DES MONSTRES

Chaque famille de monstres a un pouvoir particulier, lié aux actions précédemment décrites.



Particulièrement rapides, les **Loups Garous** bénéficient de 2 Déplacements gratuits (au lieu d'un seul).



Furtifs, les **Vampires** bénéficient d'un dé de plus lors de leurs fouilles.



Très dangereux, les **Golems** disposent d'un dé de plus lorsqu'ils attaquent un étudiant.



Incevables, il faut au moins 2 réussites pour un étudiant afin de repousser un **Zombie** à l'issue d'un combat perdu.



DÉFENSES DES ÉTUDIANTS

Chaque étudiant a un nombre de PV différent, ainsi que des capacités spécifiques.



Inventif, **Tom** dispose d'une Réussite automatique



Costaud, **Bob** repousse toujours son adversaire (tant qu'il est encore vivant).



Coriace, **Britney** annule une Réussite adverse.



Imprévisible, **Kam** dispose d'un dé de Riposte supplémentaire.



Futée, **Laïka** relance un de ses propres échecs si elle a lancé au moins un dé de Riposte.

MORT D'UN ÉTUDIANT

QUAND UN ÉTUDIANT MEURT, C'EST SANGLANT!



PREMIER BILAN: vérifiez chaque point suivant



1



Blessures: le monstre qui a porté le coup fatal récupère autant de jetons Chair qu'il restait de points de vie à la victime (le cube est placé sur la case Os)

NOUVEAU DÉCÈS: refaites la procédure (1>4)



2



Coup fatal: le joueur reçoit également 1 jeton Os prouvant qu'il est bien celui qui a porté le Coup Fatal à la victime.

5E ET DERNIER MORT: les dernières récompenses sont distribuées, et la partie prend fin, à moins que l'invité surprise ne soit encore de la fête. Si c'est le cas, la partie continue jusqu'à ce que mort s'ensuive...

3



Nécrologie: chaque joueur révèle le jeton Victime de cet étudiant. Si l'étudiant est mort en respectant l'ordre de la Nécrologie, chaque bon pronostiqueur reçoit 1 jeton Cerveau.

4



Repas favori: si l'étudiant était le Repas favori du monstre qui l'a tué, ce dernier reçoit aussi 1 jeton Repas Favori.

RAPPEL: BILAN



RÉVÉLATION DU JETON VICTIME



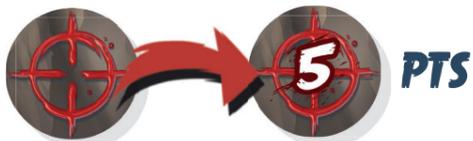
DISTRIBUTION DES JETONS

FIN DE LA PARTIE

Le jeu peut se terminer de deux manières différentes :

- Tous les étudiants sont morts, ainsi que l'Invité surprise.
- Il est 8 heures du matin, tous les joueurs ont effectué les actions de leur dernier monstre. Le soleil se lève.

BILAN DE LA NUIT: dans les deux cas, chaque famille de monstres additionne alors sa récolte.



ÉGALITÉ FINALE:

pour départager plusieurs éventuels vainqueurs, prime à celui qui possède le plus de :

1. Raison : avoir établi la meilleure nécrologie.
2. Raison : avoir abattu son Repas favori.
3. Raison : avoir réussi le plus de morts à son actif.
4. Raison : avoir avalé le plus de Chair.

"Devenez un Golem et déchaînez toute votre puissance..."



LES CARTES

ÉVÈNEMENTS NOCTURNES

CE N'EST QUE QUAND TOUS LES JOUEURS ONT JOUÉ LEUR 1ER PERSONNAGE QUE LE 1ER ÉVÈNEMENT NOCTURNE SURVIENT. UN ÉVÈNEMENT NOCTURNE DURE UN SEUL TOUR. À CHAQUE TOUR, UN NOUVEL ÉVÈNEMENT REMPLACE LE PRÉCÉDENT.

BARRICADES

À son tour de jeu, chaque joueur est libre de barricader une porte cassée de son choix. Les humains ne peuvent s'enfuir par cette porte barricadée.

A son tour de jeu, un joueur peut barricader une porte (cassée ou non). Les étudiants ne peuvent plus s'enfuir par cette porte barricadée. Il faut deux faces Réussite pour briser une porte barricadée.

ÉMULATION

Durant tout son tour de jeu, chaque monstre, en plus de son pouvoir, peut utiliser celui d'un autre (un seul) en l'annonçant au début de son tour.

Durant tout le tour, un monstre peut, en plus de son pouvoir, utiliser celui d'une seule autre famille présente.

CONFUSION

Durant tout le tour, les actions des monstres sont confuses : les réussites obtenues sont considérées comme des échecs, et inversement.

Durant tout le tour, les actions des monstres sont confuses : les Réussites obtenues sont considérées comme des Echecs, et inversement.

INFECTION

Les plaies s'infectent : à la fin d'un combat, tout humain blessé ce tour-ci perd 1 point de vie de plus, au bénéfice de son agresseur.

Les plaies s'infectent ! A la fin d'un combat, tout étudiant blessé ce tour-ci perd 1 point de vie de plus, au bénéfice de son agresseur.

FRENESIE

Chaque monstre peut bonifier une de ses actions d'un dé.

Durant ce tour, chaque monstre peut utiliser un dé supplémentaire pour effectuer une de ses actions.

DOUBLE EQUIPEMENT

Durant tout le tour, les actions des humains sont coordonnées : il est permis d'ajouter plusieurs cartes pour les défendre (5 dés maxi).

Durant tout le tour, les actions des étudiants sont coordonnées : il est permis d'ajouter plusieurs cartes pour les défendre (5 dés maximum).

PANIQUE

Durant tout le tour, les actions des humains sont désordonnées : les réussites obtenues sont considérées comme des échecs, et inversement.

Durant tout le tour, les actions des étudiants sont désordonnées : les Réussites obtenues sont considérées comme des Echecs, et inversement.

LES CARTES

EVENEMENTS NOCTURNES

PRECIPITATION

Durant tout le tour, toutes les actions des monstres sont pénalisées d'un dé.

Durant tout le tour, toutes les actions des monstres sont réalisées avec 1 dé de moins.

RAGE

Frénétique, tout monstre bénéficie de 3 actions ce tour-ci, obligatoirement toutes différentes. Les actions gratuites ne sont pas comptabilisées.

Frénétique, tout monstre bénéficie de 3 actions ce tour-ci, obligatoirement toutes différentes. Les actions gratuites ne sont pas comptabilisées.

REBELLION

Durant tout le tour, la défense des humains est bonifiée avec 1 dé supplémentaire.

Durant tout le tour, les étudiants se défendent avec 1 dé supplémentaire (5 dés maximum).

TELEPORTATION

Durant son tour, votre monstre peut remplacer son mouvement gratuit en se téléportant directement dans la zone de son choix.

Durant tout le tour, les étudiants se défendent avec 1 dé supplémentaire (5 dés maximum).

NOUVEAU PLAN

Chaque joueur est libre d'inverser 2 jetons pronostic, mais ni l'objectif prioritaire ni celui d'un humain déjà décédé.

Chaque joueur est libre d'inverser 2 jetons Cible de sa Nécrologie, mais ni celui de son Repas favori ni celui d'un étudiant déjà décédé.

UN INVITE SURPRISE!



Un visiteur, alerté par les cris, fait son apparition. Placez son jeton dans la pièce indiquée au bas de sa carte. Il n'entre pas en compte dans la Nécrologie. Il peut être défendu, a un pouvoir propre et un nombre de PV indiqué sur sa carte.

LES CARTES

ACTIONS BONUS

CHARGE

Vous pouvez déplacer d'une zone, simultanément, tous les éléments de votre famille présents sur le plateau.

Vous pouvez déplacer d'une zone, simultanément, tous les éléments de votre famille présents sur le plateau.

MYSTIFICATION

Échangez 2 monstres de votre choix de même genre (un enfant avec un autre enfant, une maman avec une autre maman...), pas nécessairement de votre famille.

Echangez 2 monstres de votre choix de même genre (un Enfant avec un autre Enfant, une Mère avec une autre Mère...), pas nécessairement de votre famille.

HELP

Déplacez librement un humain vers un autre humain de sexe opposé.

Déplacez librement un étudiant vers un autre étudiant (vivant) de sexe opposé.

ENERGY

Instable, votre monstre bénéficie d'une action de plus, mais elle doit être obligatoirement différente des précédentes effectuées ce tour-ci. Les actions gratuites ne sont pas comptabilisées.

Votre monstre bénéficie d'une action de plus, mais elle doit être obligatoirement différente des autres actions effectuées ce tour-ci. Les actions gratuites ne sont pas prises en compte.

LOVE CURSE

Placez n'importe quel Papa Monstre sur la même zone que n'importe quelle Maman d'une autre famille, ou inversement.

Placez n'importe quel Père Monstre sur la même zone que n'importe quelle Mère d'une autre famille, ou inversement.

CRACK

Votre monstre est libre de casser une porte de son choix, à condition d'être dans une pièce attenante.

Votre monstre est libre de casser une porte de son choix, à condition d'être dans une pièce attenante.

RUNNING

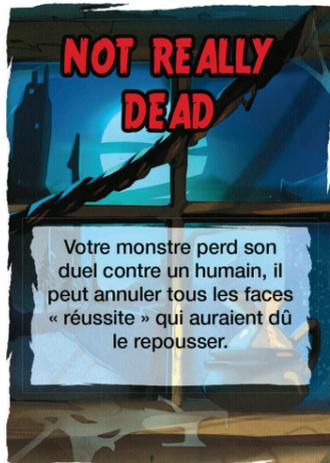
Déplacez gratuitement un humain de 2 zones.

Déplacez gratuitement un étudiant de 2 zones.

Une Action Bonus ne peut être utilisée qu'à son tour de jeu. D'une manière générale, une Action Bonus ne remplace pas une de vos actions, ni un de vos mouvements gratuits, sauf si cela est précisé. Durant son tour, un joueur peut jouer autant d'Actions Bonus qu'il le souhaite.

UN JOUEUR NE PEUT AVOIR QUE 7 CARTES EN MAIN (OBJETS ET ACTIONS BONUS). SI SA MAIN EST PLEINE, IL NE PEUT PLUS PIOCHER DE CARTES.

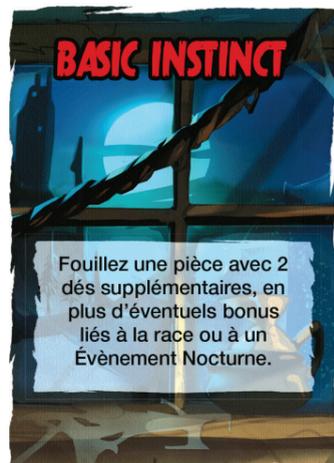
LES CARTES



NOT REALLY DEAD

Votre monstre perd son duel contre un humain, il peut annuler tous les faces « réussite » qui auraient dû le repousser.

Si votre monstre perd son duel contre un étudiant, il peut annuler tous les faces Réussites qui auraient dû le repousser.

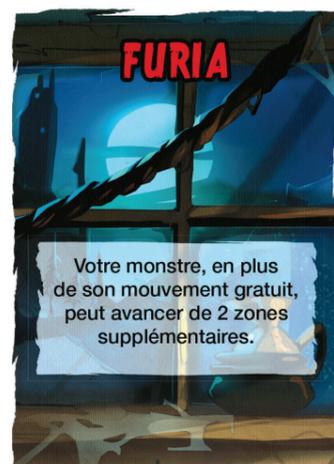


BASIC INSTINCT

Fouillez une pièce avec 2 dés supplémentaires, en plus d'éventuels bonus liés à la race ou à un Évènement Nocturne.

Fouillez une pièce avec 2 dés supplémentaires, en plus d'éventuels bonus liés à votre famille de monstre ou à l'Évènement en cours.

ACTIONS BONUS



FURIA

Votre monstre, en plus de son mouvement gratuit, peut avancer de 2 zones supplémentaires.

Votre monstre, en plus de son mouvement gratuit, peut avancer de 2 zones supplémentaires.

RAPPEL:
CES 13 CARTES SONT MÉLANGÉES AVEC LES CARTES OBJETS ET RÉPARTIES DANS CHAQUE PIÈCE. LES CARTES RESTANTES SONT ÉCARTÉES. AINSI, IL Y AURA TOUJOURS UNE PETITE INCERTITUDE À CHAQUE PARTIE QUANT AU NOMBRE D'ACTIONS ET AUX PIÈGES PRÉSENTS DANS LA CABANE.

MONSTER SLAUGHTER



"Soyez rapides et sans pitié..."

CREDITS

PIÈGES

RAPPEL:
TOUT COMME LES ÉTUDIANTS, LES PIÈGES DOIVENT ÊTRE IMMÉDIATEMENT RÉVÉLÉS DÈS QU'ILS SONT PIOCHÉS.



PIÈGE

Lancez un dé « humain ». Sur une réussite, son action est terminée pour ce tour.

Le monstre qui fouille est pris dans un piège à loup ! Lancez un dé de Riposte. Sur une Réussite, le Fouille prend fin et le monstre ne peut plus faire d'autres actions ce tour-ci.



BOMBE

Une bombe artisanale bricolée par les étudiants vous saute à la figure ! Lancez un dé « humain ». Sur une réussite, le monstre qui fouille est éjecté de la pièce mais peut finir ses actions s'il lui en reste.

Une bombe artisanale bricolée par les étudiants vous saute à la figure ! Lancez un dé de Riposte. Sur une Réussite, le monstre qui fouille est éjecté de la pièce mais peut finir ses actions s'il lui en reste.



EXPLOSION

Une explosion soudaine survient dans la pièce. Lancez un dé « humain ». Sur une réussite, tous les monstres présents sont éjectés de la pièce. Le monstre actif peut finir ses actions s'il lui en reste.

Une puissante explosion souffle la pièce. Lancez un dé Riposte. Sur une Réussite, tous les monstres présents sont éjectés de la pièce. Le monstre actif peut finir ses actions s'il lui en reste.

Auteur, développeur et écriture des règles: Henri Pym
Illustrateur: Doud
Lead graphique: Alexandre Papet
Relecture des règles: Jean-Michel Caillat, Geoffrey Wood, Igor Davin (Forgenext)
Coordination Kickstarter: Geoffrey Wood
Maquette livret de règles: Bernard Cabarro, Alexandre Papet
Relecture orthographique: Jean-Michel Caillat
Remerciements: Ce jeu est un hommage aux films d'horreur. Chaque partie est un nouveau film, petit chef-d'oeuvre ou gros nanar, c'est au joueur de le tourner. Envoyez vos histoires, le synopsis de vos parties, brodez, enjolivez vos scénarios... peut-être rejoindront-ils le "Hall of Fame" sur le site d'Ankama Boardgames ?

MONSTER SLAUGHTER



ankama