

MONSTER SLAUGHTER

LIVRET DE RÈGLES

UNE CABANE AU FOND DES BOIS

Au fin fond des bois, vos monstres découvrent une cabane où un groupe de jeunes étudiants fort appétissants passent le week-end. La famille qui réussira le plus gros carnage d'étudiants remportera le titre de « bouchers de la nuit ».

Mais faites attention ! Vos victimes ne vont pas se laisser faire sans riposter !

Par contre, question d'éthique, entre monstres, on ne se tape pas dessus ! S'il vous en vient l'envie, vous pourrez en revanche aider les étudiants à résister aux assauts des monstres en tout genre en dotant ces malheureuses créatures (enfin humains...) d'objets divers et variés pour ralentir la progression de leurs adversaires et garder pour vous les plus beaux morceaux...

BUT DU JEU

Chaque joueur contrôle une famille de Monstres, qui pénètrent dans la Cabane pour y massacrer les humains et remporter des points par la même occasion. La famille qui aura terrifié le plus de monde et fait couler le plus de sang au petit matin remporte la partie !

CONTENU DE LA BOÎTE



- 11 Familles de Monstres comprenant chacune :
 - 3 figurines (le Père, la Mère et l'Enfant)
 - cartes Personnage correspondantes



| Remarque : la famille Crittlin n'est pas comme les autres : elle comprend 5 figurines et 5 cartes Personnage et observe des règles particulières. | Voir Petit musée des horreurs à la page 18.



- 5 Invités
 - 5 figurines
 - cartes Personnage correspondantes



- 16 Invités Surprise
 - 16 figurines
 - cartes Personnage correspondantes
 - 8 cartes Personnage Doubleure



- 99 cartes de jeu
 - 58 cartes Objet
 - 5 cartes Piège
 - 17 cartes Action Bonus
 - 18 cartes Évènement Nocturne
 - 1 carte Scénario | Voir Scénarios.



- 1 Cabane en 3D, 4 murs internes et 4 tuiles pour le jardin



- Marqueurs et jetons
 - 1 marqueur pleine Lune | pour le temps
 - 105 marqueurs Victime | pour établir l'Ordre de Nécrologie (5 par Victime)
 - 21 marqueurs Piste des Blessures | pour comptabiliser les Victimes
 - 54 jetons Chair | pour indiquer les blessures
 - 20 jetons triple Chair | pour indiquer les blessures
 - 37 jetons Cerveau | pour indiquer les prédictions de l'Ordre de Nécrologie
 - 5 marqueurs Cible | pour désigner vos Repas Préférés
 - 5 jetons Cible | pour indiquer les Repas Préférés que vous avez consommés
 - 5 jetons Os | pour indiquer les Coups Fatals
 - 24 jetons Scénario et marqueurs | Voir Scénarios.



- Extension Abri de Jardin
 - 1 Abri de Jardin en 3D
 - 1 tuile pour le jardin
 - 10 cartes Objet
 - 1 carte Évènement Nocturne



- 9 Portes et 5 Barricades



- 5 dés Réaction



- 5 dés Action



- 8 cubes de couleur | pour contrôler les points de vie

CONTENU DE LA BOÎTE



KS EXCLUSIVE

11 Invités Surprise
EXCLUSIFS



4 Familles de Monstres
EXCLUSIVES



MISE EN PLACE DU JEU

I. CONSTRUCTION DE LA CABANE

Dépliez les tuiles représentant le jardin et positionnez-les autour de la Cabane en 3D.

Glissez les murs internes aux emplacements correspondants. Fermez les Portes en les glissant aux emplacements correspondants dans les murs. — 1

II. CONVIER LES INVITÉS

Conviez les 5 Invités à la fête. | Voir Liste des Invités à la page 19.

Positionnez les cartes Personnage des Invités face visible près du plateau, afin que tout le monde puisse les voir. Pour chaque Invité, positionnez les marqueurs Victime sur 5 des 8 emplacements Invités près de la Piste des Blessures, de façon à ce que les cubes de couleur imprimés sur le plateau soient visibles. Positionnez les cubes de couleur correspondants sur les carrés correspondant à la jauge de vie de départ des Invités se trouvant sur la Piste des Blessures. Positionnez les figurines des Invités sur leurs marqueurs correspondants. — 2

Positionnez les 5 jetons Os sur l'emplacement correspondant se trouvant sur la Piste des Blessures. — 3

Chaque joueur prend 5 marqueurs Victimes correspondant aux Invités conviés et 1 jeton Cible.

III. À LA TOMBÉE DE LA NUIT

Mettez de côté la carte Évènement Nocturne Toc toc.

Mélangez ensuite 7 cartes Évènement Nocturne. Placez ces cartes sur l'emplacement Évènement Nocturne se trouvant sur le plateau afin de former une pioche. Prenez la carte Évènement Nocturne Toc toc et glissez-la entre les 3 cartes du dessus de la pioche Évènements Nocturnes. — 4

Remarque : si vous jouez pour la première fois, nous vous conseillons de ne pas inclure les Invités Surprise. *Eh oui, pas d'Invités relous avant votre deuxième partie !*

N'ajoutez pas la carte Toc toc à la pioche Évènements Nocturnes si vous ne souhaitez pas inclure les Invités Surprise. Remplacez celle-ci par une autre carte Évènement Nocturne quelconque.

Placez ensuite le marqueur pleine Lune sur la pioche Évènements Nocturnes. — 5

Placez enfin les jetons Chair et Cerveau à côté du plateau pour former une réserve. — 6

IV. CHOIX DE VOTRE FAMILLE DE MONSTRES

Chaque joueur choisit une famille de Monstres puis prend les figurines et cartes Personnage correspondantes et les place devant lui face visible. — 7

| Voir Petit musée des horreurs à la page 18.

V. CONSTITUTION DES PIOCHES

Prenez les cartes Objet permettant d'obtenir des bonus contre les Familles de Monstres choisies. Si vous souhaitez pimenter un peu le jeu, ajoutez 5 cartes Objet neutres. | Voir page 16.

Choisissez au hasard 3 cartes Piège et 7 cartes Action Bonus. Mélangez toutes les cartes ensemble en ajoutant les cartes Objet mentionnées ci-dessus.

VI. PRÉPARATION DES PIÈCES

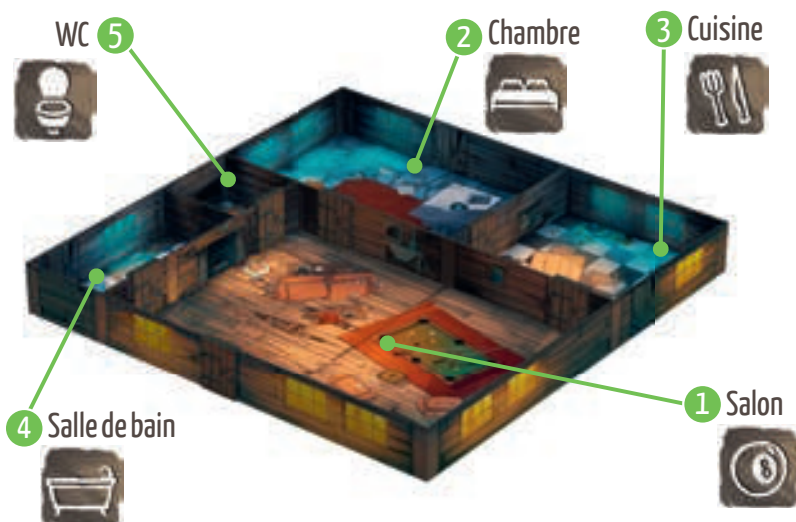
Disposez les cartes face cachée sur les emplacements du plateau de jeu correspondant aux pièces de la Cabane.

Elles doivent être réparties comme suit : — 8

Nombre de cartes par pièce

Nombre de joueurs	2j.	3j.	4j.	5j.
Pièces				
1 Salon	8	9	10	11
2 Chambre	6	7	8	9
3 Cuisine	4	5	6	7
4 Salle de bain	2	3	4	5
5 WC	0	1	2	3

Important : si vous utilisez les cartes Objet neutres, ajoutez 1 carte supplémentaire à la pioche de chaque pièce.



Tout le monde sait que, dans les films d'horreur, les protagonistes ont une fâcheuse tendance à se séparer.

Positionnez au hasard 5 cartes Invité, face cachée, sur le dessus de la pioche de chaque pièce.

VII. VICTIMES ET REPAS PRÉFÉRÉS

Utilisez vos marqueurs Victime pour établir en secret votre propre Ordre de Nécrologie. Placez-les ensuite devant vous, face cachée, de gauche à droite. —9

Placez ensuite 1 marqueur Cible sur votre Repas Préféré. Vous devrez tenter d'asséner le Coup Fatal à cette proie de choix.



VIII. QUI JOUE EN PREMIER ?

Une fois que vous avez tous choisi vos familles, vous devez décider au hasard qui jouera en premier. | Voir Petit musée des horreurs à la page 18, si vous jouez avec la famille fantôme.

| Remarque : si vous jouez avec l'extension Abri de Jardin, reportez-vous à la page 22 pour obtenir les instructions supplémentaires de mise en place du jeu.

DÉROULEMENT DU JEU

Chaque tour se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Pour chaque tour, les joueurs activent un seul de leurs trois Monstres. Chaque Monstre commence automatiquement son premier tour dans l'une des quatre zones extérieures.

1^{ER} TOUR

Le premier joueur commence avec l'un de ses trois Monstres. Il retourne donc la carte Personnage correspondante pour que les autres joueurs puissent la voir. Le joueur positionne la figurine correspondante sur l'une des quatre zones extérieures et effectue ses actions | Voir Actions à la page 8. Lorsqu'il termine son tour, il retourne la carte de ce Monstre face cachée.

Le joueur à sa gauche fait de même, et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs aient joué leur premier Monstre.



MINUIT, 1^{ER} ÉVÈNEMENT NOCTURNE

Lorsque tous les joueurs ont joué un Monstre, le premier joueur place le marqueur pleine Lune sur Minuit sur le compte-tours —10 et révèle le premier Évènement Nocturne.

marqueur
pleine Lune



carte
Évènement Nocturne



Lorsqu'une carte Évènement Nocturne est piochée, le premier joueur la lit à haute voix et la place sur le dessus de la pioche Évènements Nocturnes pour que les autres joueurs puissent la voir. Le prochain Évènement Nocturne viendra la remplacer.

Il joue ensuite l'un de ses deux Monstres restants et retourne la carte Personnage correspondante à la fin de son tour.

Le joueur à sa gauche fait de même, et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs aient joué leur deuxième Monstre.

1 HEURE DU MATIN, 2^{ÈME} ÉVÈNEMENT NOCTURNE

Le premier joueur place le marqueur pleine Lune sur 1 heure du matin et révèle le deuxième Évènement Nocturne qui remplace le premier.



Le premier joueur joue ensuite son troisième Monstre et retourne la carte correspondante face cachée lorsqu'il termine son tour, tout comme lors des tours précédents.

Le joueur à sa gauche fait de même, et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs aient joué leur troisième Monstre.

2 HEURES DU MATIN ET APRÈS...

À 2 heures du matin, les joueurs réaniment leurs 3 cartes Monstre en les retournant.



Les joueurs peuvent désormais jouer n'importe lequel de leurs Monstres. Ils retournent les cartes Personnage, face cachée, à la fin de leur tour, comme indiqué lors des tours de jeu précédents.

Au début de ce tour, le premier joueur déplace le marqueur pleine Lune et retourne la carte Évènement Nocturne suivante, comme lors des tours précédents.

Le jeu continue, comme décrit dans la séquence ci-dessus, jusqu'au tour final à 8 heures du matin. À cette heure, si une Victime se trouve encore en vie, les joueurs jouent un tour supplémentaire (selon les règles de 2 heures du matin) avec le Monstre de leur choix.

Remarque : dans certaines situations, les Monstres peuvent obtenir des bonus leur permettant de récupérer des dés supplémentaires. Cependant, un Monstre ne peut lancer plus de 5 dés.

ANATOMIE D'UNE CARTE MONSTRE



symbole représentant la famille de Monstres

nombre d'actions par tour

nombre de dés par action

pouvoir spécial
| Voir Petit musée des horreurs à la page 18.

ACTIONS ⚡

Chaque Monstre dispose de 6 actions différentes au choix : Se Déplacer, Jeter un Coup D'œil, Enfoncer une Porte, Fouiller une pièce, Épouvanter ses proies et les Attaquer.

DÉS ACTION

Pour que les Monstres puissent effectuer la plupart de leurs actions, vous devez utiliser les dés Action. Toutefois, vous pouvez réussir automatiquement certaines d'entre elles. | ✓

- Il n'est pas nécessaire de lancer les dés pour vous déplacer ou jeter un coup d'œil.
- Pour enfoncer une Porte, vous devez lancer les dés et obtenir une Réussite. | 1 🖐️
- Plus vous obtiendrez de Réussites en lançant les dés, plus vous parviendrez facilement à fouiller une pièce, à épouvanter vos proies ou à les attaquer. | 🖐️+



ACTIONS DES MONSTRES

Un Monstre peut effectuer entre 2 et 3 actions de base, sans qu'elles soient nécessairement différentes. | Voir ci-dessous.



LES ENFANTS SONT HYPERACTIFS.

- Ils ont :
- 3 actions ⚡ de leur choix.
- Ils utilisent :
- 2 dés Action 🎲 par action.



LES MÈRES SONT DIABLEMENT RUSÉES.

- Elles ont :
- 2 actions ⚡ de leur choix.
- Elles utilisent :
- 3 dés Action 🎲 par action.



LES PÈRES SONT TRÈS PUISSANTS.

- Ils ont :
- 2 actions ⚡ de leur choix.
- Ils utilisent :
- 4 dés Action 🎲 par action.

En plus de ses actions et pouvoirs spéciaux de base, chaque Monstre dispose des éléments suivants :

- un **déplacement** gratuit ;
 - autant d'**Actions Bonus** que le joueur actif a en main et souhaite utiliser.
- Pendant son tour, le joueur actif peut effectuer toutes ces actions dans n'importe quel ordre.

ACTION DE BASE

1. SE DÉPLACER



Le jeu comporte 9 zones : 4 zones extérieures (1 pour chaque côté de la Cabane) et 5 zones intérieures (chaque pièce de la Cabane correspond à une zone).

- Chaque Monstre peut utiliser l'une de ses actions pour se déplacer vers une zone adjacente à sa position.
- Les déplacements à l'intérieur de la Cabane ne sont possibles que si la Porte entre les deux zones a été enfoncée et qu'aucune Barricade ne bloque le passage.
- Il n'est pas nécessaire de lancer les dés pour vous déplacer. | Voir la page 22 si vous jouez avec l'extension Abri de Jardin.

| Exemple : vous décidez de démarrer à côté d'une Porte enfoncée lors de votre premier tour. Vous pouvez choisir d'entrer dans la Cabane ou de vous déplacer autour de cette dernière vers un côté adjacent.



2. JETER UN COUP D'ŒIL



Il est possible de jeter un coup d'œil dans une pièce.

- Pour ce faire, le Monstre doit se trouver soit dans la pièce, soit dans une zone adjacente avec une Porte donnant sur cette pièce.
- Prenez la carte au dessus de la pioche de la pièce concernée et regardez-la discrètement.
- Remettez-la ensuite au même endroit, face cachée.
- Il n'est pas nécessaire de lancer les dés pour jeter un coup d'œil.

Exemple : vous décidez de jeter un coup d'œil dans le Salon.

- Vous regardez la carte au-dessus de la pioche correspondante et vous vous apercevez que Laïka se cache dans cette pièce.
- Vous remettez ensuite la carte Personnage de Laïka sur la pioche sans partager cette information avec les autres joueurs.



3. ÉPOUVANTER SA PROIE

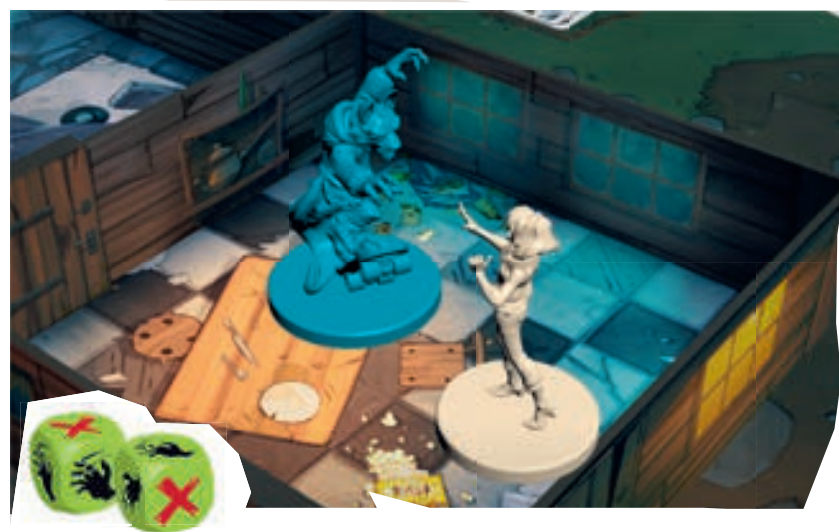


Grattez les murs, foncez sur votre proie, hurlez à gorge déployée... Les monstres adorent épouvanter les humains !

- Pour ce faire, la Victime doit être visible et le Monstre doit se trouver soit dans la même zone, soit dans une zone adjacente à la Victime à épouvanter, qu'il y ait ou non une Porte entre les deux zones. Épouvanter une Victime permet aux joueurs de déplacer et/ou de cacher les Victimes visibles.

- Lancez le nombre de dés Action correspondant au Monstre qui épouvanter sa Victime.
- Vous devez déplacer la figurine de la Victime et ce jusqu'à autant de zones que le Monstre a obtenu de Réussites en lançant les dés.
- La Victime peut finir sa course dans toute autre zone que celle du Monstre qui l'épouvanter. Une Victime épouvanter peut ouvrir une Porte, mais pas une Barricade. Elle veille à toujours fermer soigneusement les Portes restées intactes derrière elle.
- Une Victime ne peut pas sortir de la Cabane sauf pour se rendre dans l'abri de jardin à moins qu'elle n'ait la chance de survivre au massacre ou qu'elle n'ait déjà passé l'arme à gauche !

Exemple : vous jouez un Enfant et vous décidez d'épouvanter une Victime. En tant qu'Enfant, vous lancez 2 dés et n'obtenez qu'1 seule Réussite. Vous devez effectuer un déplacement. Vous décidez donc de déplacer la Victime vers le Salon.



Remarque : si deux Victimes ou plus se trouvent dans la zone, le joueur doit choisir la Victime qu'il souhaite épouvanter avant d'effectuer son action. Le Monstre ne parviendra à épouvanter que cette Victime.

Rappel : lorsqu'un Invité ou Invité Surprise se trouve seul dans une zone libre, à savoir dans une zone sans Monstre, il se cache immédiatement de façon automatique, même s'il est en fuite après avoir été effrayé par un Monstre ou s'il vient de riposter.

- Placez sa carte Personnage, face cachée, sur le dessus de la pioche de la pièce correspondante. S'il reste d'autres cartes dans la pioche, mélangez-les.
- Remplacez sa figurine sur la Piste des Blessures. Une Victime ne récupère aucun point de vie lorsqu'elle se cache.

4. FOUILLER UNE PIÈCE



Le Monstre doit se trouver dans la pièce à fouiller et lancer le nombre de dés Action qui lui correspond. Chaque Réussite obtenue en lançant les dés donne le droit au joueur de piocher une carte dans la pioche de cette pièce.

- Le joueur prend en main toute carte Action Bonus ou Objet qu'il pioche.
- Si une carte Victime est piochée lorsqu'une pièce est fouillée, le joueur révèle immédiatement la Victime et place sa figurine dans la pièce fouillée. Si le joueur n'a pas terminé de fouiller la pièce, il continue ses recherches.
- Si une carte Piège est piochée lors de la fouille d'une pièce, vous devez appliquer les effets indiqués sur la carte. | Voir page 16.

Vous devez piocher les cartes une par une. Dès qu'un joueur a 7 cartes en main, il ne peut plus en piocher d'autres et la fouille prend fin.

Exemple : vous décidez de fouiller le Salon avec le Père de votre famille de Monstre. Vous lancez 4 dés et obtenez 3 Réussites.

1. Vous piochez une première carte. Il s'agit d'une carte Objet. Conservez-la dans votre main et ne la révélez pas aux autres joueurs.
2. Vous piochez ensuite la carte Personnage de Laïka. Vous devez la révéler aux autres joueurs et placer sa figurine dans le Salon.
3. Vous tirez une dernière carte. Il s'agit d'une carte Action Bonus. Vous l'ajoutez à votre main sans la révéler aux autres joueurs.



1.



2.



3.



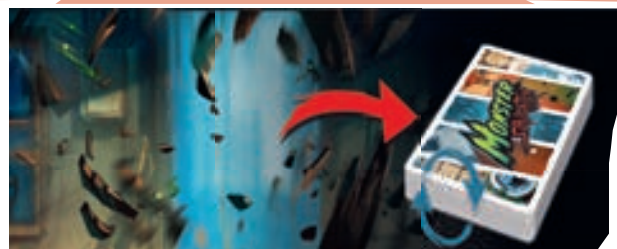
5. ENFONCER UNE PORTE



Un monstre ne sait pas ouvrir une porte : il l'enfonce !

- Pour ce faire, ce dernier doit se trouver dans la zone de la Porte à enfoncer. Vous lancez le nombre de dés Action lui correspondant. La Porte est enfoncée si vous obtenez au moins 1 Réussite. Le joueur conserve la Porte ; elle vaut 1 point. | Voir Régler ses comptes à la page 14.
- Une fois que la Porte a été enfoncée, elle reste ouverte jusqu'à ce qu'une Barricade soit placée dans l'encadrement. Les joueurs doivent lancer les dés et obtenir au moins 2 Réussites pour enfoncer une Barricade. Les Barricades ne rapportent aucun point à la fin du jeu.

Important : à chaque fois qu'une Porte est enfoncée, vous devez immédiatement mélanger la pioche de la pièce correspondante (lorsqu'il y en a une).



Exemple : vous décidez d'enfoncer une Porte avec la Mère de votre famille de Monstres et vous lancez 3 dés. Vous n'obtenez aucune Réussite, et la Porte reste intacte. Vous décidez d'utiliser une autre de vos actions et de retenter votre chance. Vous obtenez, cette fois, 1 Réussite et la Porte est enfoncée.



| Remarque : au début de la partie, lorsque les figurines des Invités ne sont pas encore visibles et lorsque vous mélangez les cartes, la carte Personnage de l'Invité se trouvant sur le dessus de la pioche est mélangée avec le reste des cartes. Cela les rend difficiles à retrouver !

Si vous ne parvenez pas à enfoncer une Porte, les cartes ne sont pas mélangées et les Invités ne se cachent pas.

| Remarque : pas le temps de se cacher ! Lorsqu'un Monstre entre dans une pièce sans défoncer la Porte, les Victimes ne se cachent pas. Ne mélangez pas la pioche.

6. ATTAQUE



Pourchassez et égorgez ces fêtards un peu relous !

- Les joueurs peuvent attaquer les Victimes visées lorsque ces dernières ne sont pas cachées, donc quand leurs figurines se trouvent dans la Cabane. Le Monstre et sa Victime doivent se trouver dans la même zone. Le Monstre qui attaque lance le nombre de dés Action lui correspondant.
- Lorsque le joueur actif attaque une Victime, les autres joueurs peuvent intervenir en aidant la Victime concernée à riposter. | Voir Riposte ci-dessous.
- Les Victimes ont également leurs propres pouvoirs spéciaux. | Voir Liste des Invités aux pages 19 à 21.

RIPOSTE

Avant que le joueur actif ne lance les dés, il doit demander aux autres joueurs si quelqu'un souhaite défendre la Victime concernée.

- Tout joueur souhaitant différer la mort d'une Victime peut la doter d'une carte Objet lui permettant de riposter comme s'il jouait à la place de la Victime.
- Les joueurs peuvent se consulter avant de décider de riposter.
- Pour défendre la Victime, le joueur utilise une carte Objet trouvée lors des fouilles précédentes.
- Les Objets ne peuvent être utilisés qu'une seule fois et sont ensuite défaussés.
- Ils permettent d'obtenir 1, 2 ou 3 dés Réaction s'ajoutant aux pouvoirs spéciaux de la Victime.
- La plupart des Objets permettent également de lancer 1 dé supplémentaire contre certaines catégories de Monstres. Cette information se trouve en bas à droite de la carte Objet. | Voir pages 16 et 17 pour obtenir la liste des objets et des bonus.

| Exemple : cette carte permet d'obtenir 2 dés contre n'importe quel Monstre (1) mais 3 dés contre les loups garous (2)



- Si plusieurs joueurs souhaitent défendre une Victime, ces derniers doivent se montrer les cartes qu'ils envisagent de jouer sans les montrer au joueur actif et se mettent d'accord sur la carte à jouer.
- Si les joueurs ne parviennent pas à se mettre d'accord, aucune carte n'est jouée. La Victime n'est pas défendue et l'attaque poursuit son cours.
- Toute carte non jouée retourne par défaut dans la main de chaque joueur.

| Rappel : si aucun des joueurs n'aide la Victime à riposter, elle ne peut compter que sur ses propres pouvoirs pour se défendre. | Voir Liste des Invités aux pages 19 à 21.

ISSUE DU COMBAT

L'attaquant lance les dés Action du Monstre et un autre joueur lance au même moment les dés Réaction. Chaque Réussite obtenue grâce aux dés Réaction annule une Réussite du Monstre.

UNE FOIS LES COMPTES FAITS :

1. S'il reste plus de Réussites pour le Monstre que pour la Victime, cette dernière est blessée et perd autant de points de vie que de Réussites restant au Monstre. Déplacez le cube de couleur de la Victime vers le bas de la jauge des Piste des Blessures en fonction du nombre de blessures (1 point de vie perdu par blessure). Le Monstre gagne autant de jetons Chair que de blessures infligées à sa Victime.



Piste des Blessures

| Exemple : vous décidez d'attaquer Bob avec le Père de la famille des loups garous.

1. Seul un joueur décide de défendre Bob et joue la carte Trophée en argent.

2-3. Vous lancez 4 dés et le joueur défendant Bob 2 + 1 dés, car cette carte permet d'obtenir 1 dé supplémentaire contre les loups garous. Vous lancez les dés, obtenez 3 Réussites et votre adversaire 1 Réussite.

4. Au total, il vous reste donc 2 Réussites. Bob perd 2 points de vie et vous remportez 2 jetons Chair.



2. Si une Victime obtient plus de Réussites qu'un Monstre, ce dernier est expulsé de la zone. Lorsqu'il se trouve dans les Toilettes, la plus petite pièce de la Cabane, le Monstre est expulsé vers le Salon. Pour toutes les autres pièces, le Monstre est expulsé de la Cabane. | Voir la page 22 si vous jouez avec l'Abri de Jardin.

Si la Porte est fermée, le Monstre l'enfonce en passant à travers (même s'il s'agit d'un Fantôme) mais ne remporte aucun point. La Porte est tout simplement mise de côté.

Attention! Si une Victime parvient à expulser un Monstre et se retrouve dans une pièce sans Monstre, elle peut immédiatement se cacher, ainsi que toutes les Victimes se trouvant dans la pièce. Remplacez sa figurine sur la Piste des Blessures et sa carte Personnage dans la pioche de la pièce concernée. Mélangez ensuite cette dernière si elle contient plusieurs cartes.

| Exemple : vous attaquez une Victime qui riposte et vous perdez le combat.

- Vous vous trouvez dans le Salon, et la Porte donnant sur l'extérieur est intacte.
- Vous êtes expulsé de la Cabane vers l'extérieur par cette Porte. Retirez ensuite la Porte enfoncée et remettez-la dans la boîte.

3. En cas d'égalité, rien ne se passe.

4. Peu importe l'issue du combat, le Monstre peut terminer ses actions s'il lui en reste.

5. Lorsqu'une Victime perd son dernier point de vie, elle meurt et vous devez faire un post-mortem. La figurine est ensuite retirée du plateau et remise dans la boîte avec la carte Personnage, le marqueur Piste des Blessures et le cube de couleur correspondants. | Voir Mort d'une Victime à la page 13.



MORT D'UNE VICTIME

Chaque fois qu'une Victime meurt, réalisez un post-mortem.

POST-MORTEM

Vérifiez un à un chacun des points suivants :

1



BLESSURES

Le joueur dont le Monstre a asséné le Coup Fatal obtient autant de jetons Chair qu'il reste de points de vie à la Victime avant l'attaque.

2



COUP FATAL

Le joueur reçoit également 1 jeton Os lorsque l'un de ses Monstres a asséné un Coup Fatal à une Victime. Il ne remporte aucun jeton Os pour avoir tué les Invités Surprise.

3



ORDRE DE NÉCROLOGIE

Si la Victime était un Invité, chaque joueur révèle le marqueur Victime de l'Invité décédé. Si l'Invité est mort dans l'ordre prédit, chaque joueur ayant fait la bonne prédiction reçoit 1 jeton Cerveau. S'il s'agissait d'un Invité Surprise, aucun point d'Ordre de Nécrologie n'est attribué.

4



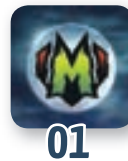
REPAS PRÉFÉRÉ

Si la Victime constituait le Repas Préféré du Monstre qui lui a asséné le Coup Fatal, ce joueur reçoit également 1 jeton Cible.

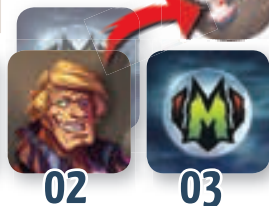
| Exemple : vous venez tout juste de tuer Bob et vous avez récupéré les jetons Chair correspondant à cette attaque. Il est le premier Invité à mourir.

1. Dans un premier temps, vous prenez 1 jeton Os, pour lui avoir porté le Coup Fatal.
2. Ensuite, chaque joueur révèle le marqueur de Bob en le retournant afin que tous les joueurs puissent le voir dans leurs prédictions d'Ordre de Nécrologie. Il se trouve en deuxième position dans le vôtre : vous n'obtenez donc pas de jeton Cerveau.
3. Un autre joueur a toutefois prédit qu'il serait le premier à mourir et l'avait placé en premier dans son Ordre de Nécrologie. Ce joueur obtient donc 1 jeton Cerveau.
4. Si Bob constitue votre Repas Préféré, vous obtenez 1 jeton Cible car c'est vous qui lui avez asséné le Coup Fatal.

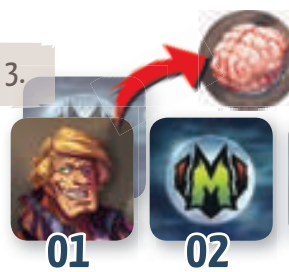
1.



2.



3.



4.



MORT DU CINQUIÈME INVITÉ

Les derniers jetons sont distribués et la partie prend fin. À moins qu'un Invité Surprise ne soit encore de la fête : le jeu continue alors dans la douleur, heuuuu enfin, jusqu'à ce que mort s'ensuive !

FIN DE LA PARTIE

Le jeu peut se terminer de deux façons :

- Seuls les Monstres restent en vie. Aucune pitié... Ces délicieuses Victimes sont là pour être dévorées !
- Il est 8 heures du matin, tous les joueurs ont épuisé les actions de leur dernier Monstre. Le soleil se lève et il est temps de...

... RÉGLER SES COMPTES

Peu importe l'issue du jeu, chaque famille de Monstres compte alors les jetons récoltés.

La victoire se calcule comme suit :

BLESSURES | CHAQUE FOIS QU'UNE VICTIME EST BLESSÉE, ELLE SE DÉLESTE DE QUELQUES KILOS DE CHAIR, POUR LE BONHEUR DES MONSTRES. | 2 POINTS PAR JETON CHAIR



COUPS FATAUX | LES MONSTRES QUI ONT ASSÉNERÉ UN COUP FATAL AUX INVITÉS REÇOIVENT UN BONUS D'1 JETON OS ! | 2 POINTS PAR JETON OS



ORDRE DE NÉCROLOGIE | LES INVITÉS MEURENT DANS UN CERTAIN ORDRE. LES JOUEURS REMPORTE DES POINTS LORSQU'ILS PARVIENNENT À PRÉDIRE CORRECTEMENT UN ORDRE DE NÉCROLOGIE. MÊME SI UN MONSTRE N'A ASSÉNERÉ AUCUN COUP FATAL, LE JOUEUR REÇOIT 1 JETON CERVEAU POUR LA PRÉCISION DE SES PRÉDICTIONS. | 3 POINTS PAR JETON CERVEAU



REPAS PRÉFÉRÉS | LES INVITÉS N'ONT PAS TOUS LE MÊME GOÛT. SI UNE FAMILLE DE MONSTRES PARVIENT À ASSÉNER UN COUP FATAL À SON REPAS PRÉFÉRÉ, ELLE POURRA LE DÉVORER ! | 5 POINTS PAR JETON CIBLE



PORTES | LES PORTES, ÇA SE MANGE PAS ! MAIS LA JOIE DE LES ENFONCER, ÇA VAUT BIEN QUELQUE CHOSE ! | 1 POINT PAR PORTE



| Remarque : même s'il est tout aussi marrant de défoncer des Barricades, ça ne rapporte aucun point !

ÉGALITÉS

1. Lorsqu'il y a égalité, les joueurs sont départagés en fonction du nombre de jetons remportés par catégorie :



• Le joueur avec le plus de **jetons Cerveau** gagne.
Pourquoi ? Il est parvenu à établir l'Ordre de Nécrologie le plus précis.

2. S'il reste des égalités, procédez en suivant l'ordre établi ci-dessous pour départager les joueurs :



• Si l'un des joueurs à égalité est parvenu à asséner le Coup Fatal à son Repas Préféré et l'autre non, le joueur dont le Monstre a **dévoré son Repas Préféré** gagne.

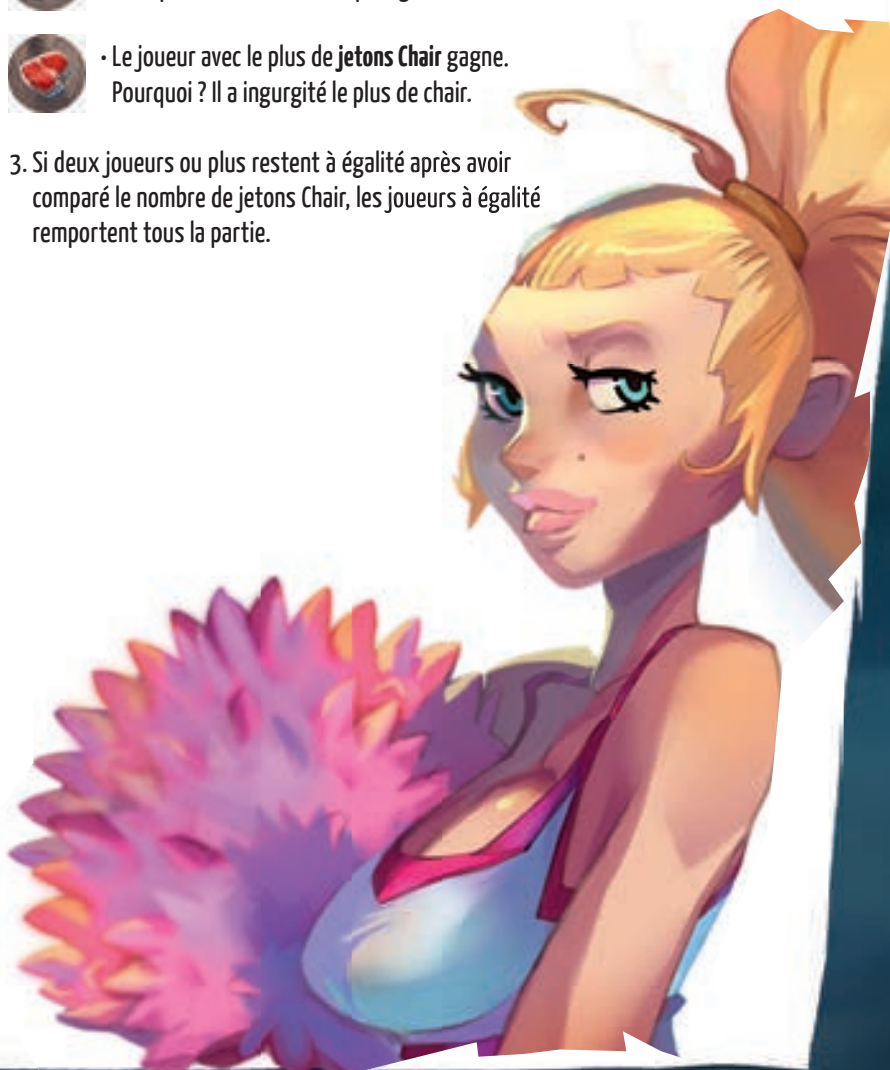


• Le joueur avec le plus de **jetons Os** gagne.
Pourquoi ? Il a massacré le plus grand nombre d'Invités.








• Le joueur avec le plus de **jetons Chair** gagne.
Pourquoi ? Il a ingurgité le plus de chair.

3. Si deux joueurs ou plus restent à égalité après avoir comparé le nombre de jetons Chair, les joueurs à égalité remportent tous la partie.





CARTES	CATÉGORIE	QUAND LA JOUER ?	EXPLICATION
	Évènement Nocturne	Au début d'un tour de jeu, à partir du deuxième tour de jeu	<p>Ce n'est que lorsque tous les joueurs ont joué leur premier Monstre que le premier Évènement Nocturne survient. Il prendra alors effet lors du deuxième tour de jeu. Puis, à chaque tour de jeu, un nouvel Évènement Nocturne viendra remplacer le précédent.</p> <p> Voir Évènements Nocturnes à la page 16.</p>
	Action Bonus	Par le joueur actif pendant son tour	<p>Un joueur peut utiliser autant de cartes Action Bonus qu'il le souhaite lors d'un tour de jeu.</p> <p> Les spécificités de cette carte sont présentées à la page 16.</p>
	Piège	Comme décrit sur la carte	<p>Certains pièges, comme les Actions Bonus, pourront être utilisés au moment de votre tour. D'autres cartes, comme les Victimes, doivent être révélées dès qu'elles sont piochées.</p> <p> Voir Pièges à la page 16.</p>
	Objet	Par un autre joueur pendant le tour du joueur actif	<p>Les objets permettent aux Victimes de survivre. Certains objets permettent d'obtenir un certain nombre de dés Réaction (en bas à gauche de la carte), d'autres permettent d'obtenir 1 dé supplémentaire contre certaines Familles de Monstres (en bas à droite), etc.</p> <p> Voir cartes Objet aux pages 16 et 17.</p>
	Invité et Invité Surprise	Immédiatement	<p>Tout Invité ou Invité Surprise doit être révélé et la figurine correspondante placée dans la pièce où s'est tenue la fouille.</p>

RÉCAPITULATIFS DES CARTES

ÉVÈNEMENTS NOCTURNES

Rappel : ce n'est que lorsque tous les joueurs ont joué leur premier Monstre que le premier Évènement Nocturne survient. Il prendra alors effet lors du deuxième tour de jeu. Puis, à chaque tour de jeu, un nouvel Évènement Nocturne viendra remplacer le précédent.



ACTIONS BONUS, PIÈGES ET OBJETS

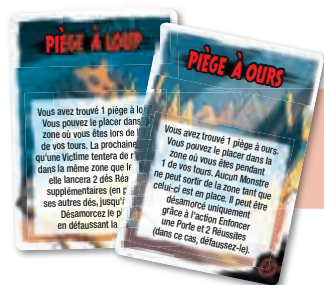
Chaque joueur ne peut conserver qu'un total de 7 cartes Objet et Action Bonus en main. Lorsqu'il arrive à cette limite, il ne peut plus piocher de carte.

Rappel : les Actions Bonus et les pièges sont mélangés avec les cartes Objet et placés dans chaque pièce lors de la mise en place. Ainsi, toutes les cartes ne seront pas utilisées, et vous ne saurez pas exactement combien de cartes se trouvent dans la Cabane.



ACTIONS BONUS

En plus des actions de base d'un Monstre et de ses pouvoirs spéciaux, le joueur actif peut utiliser autant de cartes Action Bonus de sa main qu'il le souhaite.



PIÈGES

Certains pièges, comme les Actions Bonus, pourront être utilisés au moment de votre tour.

D'autres, à la manière des Victimes, doivent être révélés dès qu'ils sont piochés.



OBJETS

La plupart des objets permet d'obtenir un dé supplémentaire contre certaines Familles de Monstres, jusqu'à un maximum de 5 dés lorsqu'ils sont combinés avec les pouvoirs spéciaux des Victimes. | Voir page 17.

Certains objets sont neutres et n'octroient pas de bonus contre les familles de Monstres. Ils peuvent également avoir des effets spéciaux.

NEUTRE | aucun bonus supplémentaire en fonction de la famille de Monstres



Breuvage anti-monstre
| +1 dé et +1 point de vie



Trousse de premiers secours
| Soigne une Victime : +2 points de vie, jusqu'à restauration complète de la jauge de points de vie



Cultivateur
| +2 dés



Pistolet à clou
| +3 dés



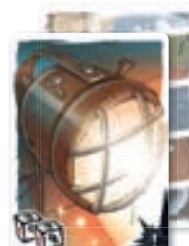
Grelinette
| +3 dés s'il y a 2 Victimes dans la même zone ; sinon +1 dé



Scie passe-partout
| +4 dés s'il y a 2 Victimes dans la même zone ; sinon +0 dé



Pistolet lance-fusées
| Le pistolet lance-fusées permet d'appeler des renforts ! Choisissez un Invité Surprise au hasard et placez la figurine correspondante dans le Salon



Projecteur
| +2 dés. Si la Victime survit, elle éblouit temporairement le Monstre, s'échappe et se cache en vitesse. Placez secrètement sa carte Personnage sur le dessus de la pioche d'une des pièces de la Cabane

BONUS | contre les Familles de Monstres

Bonus contre **LES ALIENS**

Ghetto-blaster | +1 dé
Tourne-disque | +1 dé
Mini pistolet laser | +2 dés
Pistolet laser | +2 dés
Container de
déchets toxiques | +3 dés

Bonus contre **LES CLOWNS**

Fleur arroseuse d'acide | +1 dé
Boîte surprise | +1 dé
Maillet | +2 dés
Pistolet à eau | +2 dés
Gâteau explosif | +3 dés

Bonus contre **LES CRITTLINS**

Destructeur de documents | +1 dé
Appareil photo Polaroid | +1 dé
Mixeur | +2 dés
Four à micro-ondes | +2 dés
Pétard | +3 dés

Bonus contre **LES FANTÔMES**

Attrape-rêves | +1 dé
Cercle magique | +1 dé
Déecteur de fantômes | +2 dé
Planche Ouija | +2 dés
Piège à fantômes | +3 dés

Bonus contre **LES GOLEMS**

Lampe à huile | +1 dé
Torche | +1 dé
Aérosol | +2 dés
Fourche | +2 dés
Tronçonneuse | +3 dés

Bonus contre **LES LOUPS GAROUS**

Canne avec poignée en argent | +1 dé
Soupière en argent | +1 dé
Trophée en argent | +2 dés
Argenterie | +2 dés
Pistolet et balle
en argent | +3 dés

Bonus contre **LES MOMIES**

Briquet | +1 dé
Amulette scarabée | +1 dé
Sceptres égyptiens | +2 dés
Instruments
d'embaumement | +2 dés
Dague | +3 dés

Bonus contre **LES PSYCHOPATHES**

Lasso de capture | +1 dé
Pince | +1 dé
Acide | +2 dés
Fusil hypodermique | +2 dés
Jerrican | +3 dés

Bonus contre **LES TRITONS**

Hameçon | +1 dé
Filet de pêche | +1 dé
Friteuse | +2 dés
Grappin | +2 dés
Harpon | +3 dés

Bonus contre **LES VAMPIRES**

Ail | +1 dé
Queue de billard | +1 dé
Crucifix | +2 dés
Miroir | +2 dés
Arbalète et pieu | +3 dés

Bonus contre **LES ZOMBIES**

Disques vinyle | +1 dé
Télévision | +1 dé
Batte de baseball | +2 dés
Couperet | +2 dés
Tondeuse à gazon | +3 dés



LE CASTING



PETIT MUSÉE DES HORREURS

Chaque famille de Monstres dispose d'un pouvoir particulier en fonction des actions décrites plus haut (pages 8 à 11).



Plus besoin de Scottie pour vous télétransporter ! Enfoncez les Portes à la vitesse de la lumière ! Les **aliens** peuvent enfoncer 1 Porte par tour sans utiliser aucune action.

| 1 action gratuite permettant d'enfoncer une Porte par tour



On ne penserait pas qu'un **clown** puisse être si sournois avec ses grosses godasses et son nez rouge ! Erreur fatale ! À chaque tour, les clowns peuvent soit jeter un coup d'œil dans une pièce, soit regarder le prochain Évènement Nocturne sans utiliser aucune action.

| Il peuvent soit jeter un coup d'œil dans une pièce, soit regarder le prochain Évènement Nocturne à chaque tour



Plus on est de fous, plus on rit ! La famille **Crittlin** se compose de 5 enfants... Aurai-ils dévoré leurs parents ? Ils disposent de 2 actions par tour. Les Crittlins disposent de 2 dés et d'1 dé supplémentaire pour chaque Crittlin se trouvant dans la même zone.

Une fois par tour, vous pouvez positionner un nouveau Crittlin dans la zone dans laquelle vous vous trouvez. Réanimez vos Crittlins quand vous les avez joués tous les 5.

| Lancez 2 dés et 1 dé supplémentaire pour chaque Crittlin se trouvant dans la même zone ; ajoutez à chaque tour un nouveau Crittlin dans la zone dans laquelle vous vous trouvez



Les **fantômes** peuvent bien sûr traverser les murs. Il n'ont donc nul besoin d'enfoncer les Portes à moins qu'ils n'en meurent d'envie ! Et ça ne manque jamais lorsqu'ils se font expulser à l'issue d'un combat. Les fantômes jouent toujours en dernier.

| Ils peuvent traverser les murs et jouent toujours en dernier



D'une force herculéenne et dangereux comme pas deux, les **golems** disposent d'1 dé supplémentaire lors d'une attaque.

| +1 dé Action lors d'une attaque



Les **psychopathes** sont si terrifiants que ça fait mal rien qu'à les regarder... Lorsqu'un psychopathe révèle une Victime, il blesse automatiquement la pauvre créature. La Victime perd alors 1 point de vie et le psychopathe obtient 1 jeton Chair.

| Il blesse automatiquement ses Victimes, -1 point de vie lorsqu'il les trouve



Emballé c'est pesé ! Les **momies** sont si impressionnantes qu'elles peuvent épouvanter leur proie sans utiliser aucune action !

| 1 action gratuite permettant d'épouvanter une proie par tour



Attention à la vague ! Ça va déborder ! Un **triton** peut contraindre sa Victime à relancer une fois les dés de l'une de ses Réussites par attaque.

| Il peut contraindre sa Victime à relancer une fois les dés de l'une de ses Réussites par attaque



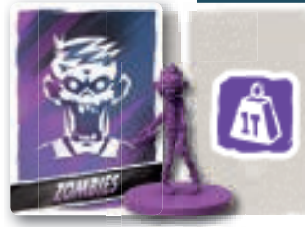
Fourbes et dotés d'une vision hors-pair, les **vampires** ont 1 dé Action supplémentaire lors de la fouille d'une pièce.

| +1 dé Action lors d'une fouille



Rapides et vicieux, les **loups garous** disposent de deux mouvements gratuits par tour au lieu d'un seul.

| 2 déplacements gratuits au lieu d'un seul



Ils sont vraiment incroyables : les Invités doivent obtenir au moins 2 Réussites pour expulser les **zombies** à l'issue d'un combat perdu.

| 2 Réussites pour expulser les zombies à l'issue d'un combat perdu



LISTE DES INVITÉS

| Note de casting

Si le cœur vous en dit, vous pouvez remplacer l'un des Étudiants par un Invité Surprise, qui est alors joué en tant qu'Invité.

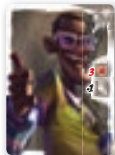
Pour votre premier tournage, nous vous conseillons cependant de caster les 5 Étudiants comme Invités et de ne pas utiliser les Invités Surprise. Ajoutez ensuite l'officier Roscoe, Riplé ou Sculder comme Invité Surprise lors des prochaines parties.

Peu importe les personnages que vous castez dans votre film Monster Slaughter, vous ne pouvez jamais jouer avec plus de 8 Victimes.

Invités

Une bande d'étudiants insupportables s'est réunie pour faire la fête dans les bois, mais tout ne se passe pas comme prévu. Qui survivra au massacre ? S'il reste des survivants...

Par chance, chaque Invité dispose de ses propres points de vie et pouvoirs spéciaux pour l'aider à survivre jusqu'au petit matin.



Inventif, **Tom** dispose d'1 Réussite automatique.



Costaud, **Bob** expulse toujours son adversaire après une attaque. Enfin, s'il est encore vivant...



Coriace, **Britney** annule 1 des Réussites du Monstre.



Imprévisible, **Kam** lance 1 dé au minimum en plus d'éventuels dés Réaction supplémentaires fournis par un joueur.



Futée, **Laïka** peut relancer l'1 de ses propres Échecs.

Invités Surprise

Alerté par les cris, un promeneur mal avisé décide d'aller voir ce qui se trame dans cette cabane.

Lorsque la carte Évènement Nocturne Toc toc est révélée, positionnez la figurine de l'Invité Surprise dans le Salon.

Les Invités Surprise n'entrent pas dans les prédictions d'Ordre de Nécrologie, mais ils peuvent être tués. Ils peuvent également être défendus, à l'exception du chien, qu'on a appelé Indiana.

| Voir page 20. Chacun d'entre eux dispose de ses propres pouvoirs spéciaux, et leurs points de vie sont indiqués sur les cartes Personnage correspondantes.

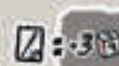
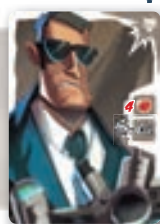
VOICI LA LISTE DES INVITÉS SURPRISE :

AGENT MS



Neurolazer : lorsque ce personnage parvient à riposter, le joueur à votre droite peut déplacer deux marqueurs de votre Ordre de Nécrologie pour les Victimes en vie sans les regarder. Il ne peut pas déplacer les marqueurs des Victimes décédées.

AGENT MS | DOUBLURE



Équipement d'élite : tous les objets donnent droit à 3 dés supplémentaires. Cela s'applique à toutes les Victimes se trouvant dans la même zone que l'Agent MS.

LANOUNA DJONES



Toujours plus loin, toujours plus haut : lorsque votre Monstre entre dans la même zone que Lanouna Djones, déplacez Lanouna vers une zone adjacente.

DEMON HUNTER



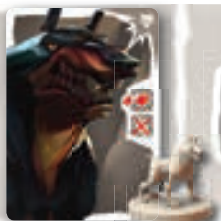
Mon précieux : la première carte Objet utilisée par Demon Hunter pendant le jeu est glissée sous sa carte et il la conserve jusqu'à la fin de la partie !

GHOST HUNTER



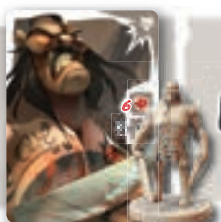
Croisez les effluves : lorsqu'au moins 2 Victimes sont présentes dans la même zone, elles obtiennent toutes les deux 2 dés supplémentaires en bonus.

INDIANA



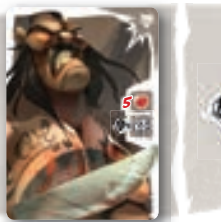
Un corniaud qui a la peau dure : les Monstres adultes ne peuvent pas attaquer Indiana, le chien. Ils peuvent toutefois l'épouvanter. Il dispose d'1 dé Réaction et ne peut pas traverser les Portes encore intactes.

MEATCHETE



Maître d'armes : tous les objets permettent aux victimes d'obtenir 1 dé Réaction supplémentaire.

MEATCHETE | DOUBLURE



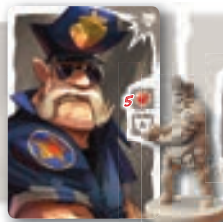
Armé jusqu'aux dents : lorsque Meatchete entre en jeu, toutes les Victimes (sauf le chien) sont ambidextres ! Mis à part le chien, toutes les Victimes peuvent utiliser 2 cartes Objet.

MULLY



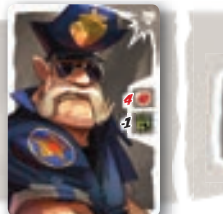
Scepticisme : l'agent Mully et toutes les Victimes de la zone dans laquelle elle se trouve ne peuvent pas être épouvantées.

OFFICIER ROSCOE



Protection rapprochée : les Monstres ne peuvent pas attaquer une Victime si l'officier Roscoe se trouve dans la même zone.

OFFICIER ROSCOE | DOUBLURE



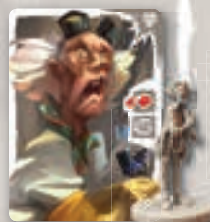
À vot' service : les Monstres attaquant l'officier Roscoe lancent 1 dé en moins.

MONSAIGNEUR



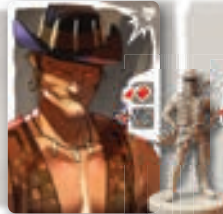
Crucifix, balles en argent et compagnie : lorsque un Monstre blesse Monsieur, le joueur actif place la carte correspondante devant lui. Le joueur disposant de cette carte ne peut plus l'attaquer. Monsieur peut toutefois être épouvanté et expulsé vers une autre zone. Cependant, il ne se cache pas, et le dernier joueur qui l'a attaqué conserve sa carte. Si Monsieur survit à toutes les autres Victimes, le joueur qui détient sa carte remporte un jeton Cerveau.

PROF. BROWNE



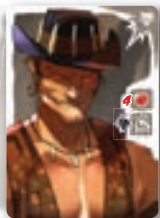
Changez le futur : ne placez pas le Prof. Browne dans une pièce quand sa carte est révélée. Lorsque vient le moment de révéler la prochaine Victime, placez plutôt le Prof. Browne dans la pièce au lieu de la Victime, puis déposez la carte de la Victime dans la pioche de cette pièce et mélangez les cartes.

RED ANSOLL



Dompteur d'animaux : Red et toutes les Victimes de la zone dans laquelle il se trouve obtiennent 2 dés Réaction supplémentaires lorsqu'ils n'utilisent aucun objet.

RED ANSOLL | DOUBLURE



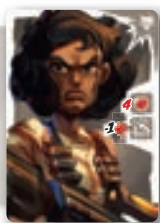
Diversion : lorsque Red riposte, les autres Victimes se trouvant dans la pièce retournent sur le dessus de la pioche de cette pièce. S'il y a plusieurs Victimes, mélangez les cartes avant de les replacer au-dessus de la pioche.

RIPLÉ



Lance-flammes : lorsque Riplé parvient à riposter, expulsez tous les Monstres de la zone.

RIPLÉ | DOUBLURE



Survivante : lorsque Riplé est blessée, placez la carte Personnage correspondante sur le dessus de la pioche de la pièce dans laquelle elle se trouve.

SCULDER



Vos cartes, s'il vous plaît ! Lorsque vous attaquez l'agent Sculder, vous devez révéler votre main aux autres joueurs.

DUO SCULDER ET MULLY | DOUBLURES



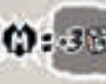
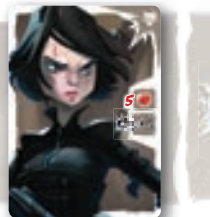
L'union fait la force ! Sculder et Mully peuvent être épouvantés mais ne peuvent pas se cacher. Toutes les Victimes (y compris les agents) reçoivent 1 dé Réaction supplémentaire lorsque l'Agent Sculder ou Mully se trouve dans la même zone que ces dernières, et 3 dés Réaction supplémentaires lorsque les 2 agents se trouvent dans la même zone que ces dernières.

SELENA



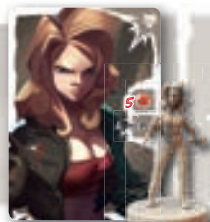
Monster Hunter : lorsque Selena parvient à riposter, le Monstre qui l'attaque perd 1 jeton Chair, s'il en possède un.

SELENA | DOUBLURE



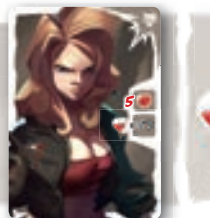
Connaissance des arcanes : lorsque Selena entre en jeu, vous obtenez 3 dés supplémentaires contre une famille de Monstres en particulier au lieu d'1 seul dé.

SUMMER



Buff : lorsque Summer entre en jeu, toutes les Victimes lancent 1 dé Réaction supplémentaire lorsqu'elles ripostent.

SUMMER | DOUBLURE



Résiste, prouve que tu existes ! La Victime (ou les Victimes en cas d'égalité) sur le point de mourir obtient 2 dés Réaction supplémentaires en cas de riposte.

ZIGMO



Un ami qui vous veut du bien : les Victimes ou Monstres qui se trouvent dans la même zone que Zigmo lancent 1 dé en moins. Si un personnage se trouvant dans la même zone que Zigmo se déplace, ce dernier le suit automatiquement.

EXTENSION ABRI DE JARDIN

Quand personne ne peut plus rien pour vous, il ne vous reste qu'un seul recours, un seul : l'abri de jardin ! Vous ne pourrez plus vous en passer. C'est l'accessoire indispensable pour votre cabane au fond des bois ! Et c'est du solide ! Solide comme un roc ! Conçu pour résister à toutes les intempéries et... aux monstres ! Tout particulièrement aux monstres !

COMPOSANTS DE L'ABRI DE JARDIN

- 1 Abri de Jardin en 3D
- 1 tuile pour le le jardin
- 2 sets de 5 cartes Objet neutre
- 1 carte Évènement Nocturne



MISE EN PLACE

Lors de la mise en place, construisez l'Abri de Jardin et positionnez-le sur le bord extérieur de deux tuiles adjacentes du jardin. Nous vous conseillons de le positionner, si possible, près de la pelle et du râteau sur le plateau extérieur.

Mélangez un des sets de 5 cartes Objet neutre pour constituer la pioche de l'Abri de Jardin et placez-la face cachée près de cette dernière. | Voir Cartes de l'Abri de Jardin à la page 23.

Prenez ensuite la carte Toc toc et Bouge de là, glissez-les parmi les 3 cartes du dessus de la pioche Évènements Nocturnes.



RÈGLES SPÉCIALES

Heureusement pour vos Victimes, l'Abri de Jardin est bien trop petit et bien trop solide pour que les Monstres puissent y pénétrer ! Il y fait bon vivre pour une Victime : elle est en sécurité, il y fait chaud ! Et c'est plein d'objets ! On va pas cracher dessus ! Seul bémol : il ne peut accueillir que 2 Victimes à la fois.

Lorsqu'une Victime se trouvant dans la Cabane est épouvantée, elle se réfugie automatiquement dans l'Abri de Jardin (lorsque c'est possible), et ce, peu importe le nombre de Réussites obtenues, à moins que des Monstres brillamment démoniaques n'aient placé des Barricades sur chaque Porte extérieure de la Cabane.

De plus, lorsque vous jouez avec l'Abri de Jardin, les actions des Monstres sont légèrement différentes :

- Les Monstres ne peuvent pas utiliser l'action Se Déplacer pour entrer dans l'Abri de jardin. Et un Monstre ne peut jamais se trouver dans l'Abri de jardin, peu importe la raison ou le moyen d'y arriver. Oui, oui les fantômes ! Suivez mon regard !
- L'Abri de Jardin dispose bel et bien de fenêtres. Les Monstres peuvent donc y jeter un coup d'œil pour se faire une idée du sort qui les attend. Dans ce cas, toutes les autres règles de base pour jeter un coup d'œil s'appliquent.
- Les Monstres ne peuvent pas enfoncer ou barricader la Porte de l'Abri de Jardin. *Mais sérieux ! Qui a construit c'te truc ?*
- Les Monstres ne peuvent pas fouiller l'Abri de Jardin. Si vous ne pouvez pas y entrer, on ne voit pas comment vous pourriez fourrer votre nez partout !
- Les Victimes se sentent naturellement plus en sécurité dans l'Abri de Jardin et annulent automatiquement 1 Réussite lorsque les Monstres tentent de les épouvanter. Si un Monstre parvient tout de même à épouvanter une Victime dans l'Abri de Jardin, cette dernière s'échappe et se cache en vitesse dans la Cabane. Placez secrètement sa carte Personnage sur le dessus de la pioche d'une des pièces de la Cabane.

• *Pour les monstres, un seul mot d'ordre : l'action !* Ils peuvent attaquer les Victimes dans l'Abri de Jardin depuis l'extérieur, par les fenêtres. Les Victimes se trouvant dans l'Abri de Jardin peuvent uniquement riposter avec les outils qu'elles y ont trouvés, en plus de leurs pouvoirs spéciaux bien évidemment. Lorsqu'un Monstre attaque une Victime se trouvant dans l'Abri de Jardin, le joueur à droite du joueur actif tire une carte de la pioche de l'Abri de Jardin. Ce joueur aide ensuite la Victime à riposter à l'aide de cette carte et en appliquant les règles de base. Si la Victime parvient à riposter, le joueur qui l'a aidée choisit l'une des deux zones extérieures adjacentes vers laquelle le Monstre est expulsé.

CARTES DE L'ABRI DE JARDIN

OBJETS

Nous vous conseillons d'utiliser l'un des deux sets de cartes Objet neutre ci-dessous pour la pioche de l'Abri de Jardin. Par la suite, lorsque vous aurez davantage d'expérience, constituez vous-même vos propres sets de 5 cartes en piochant parmi les cartes Objet neutre.

OBJETS : Set 1



1. Pulvérisateur
| + 0 dé. Annule l'attaque ; le Monstre n'est pas expulsé



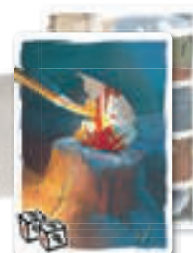
2. Plantoir
| +1 dé



3. Tromblon
| +2 dés. Expulse tous les Monstres de la zone en cas de Réussite



4. Sécateur
| +2 dés



5. Pelle
| +2 dés

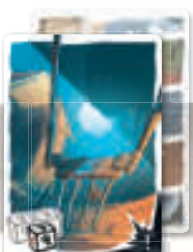
OBJETS : Set 2



1. Projecteur
| +2 dés. Si la Victime survit, elle éblouit temporairement le Monstre, s'échappe et se cache en vitesse. Placez secrètement sa carte Personnage sur le dessus de la pioche d'une des pièces de la Cabane



2. Cultivateur
| +2 dés



3. Grelinette
| +3 dés s'il y a 2 Victimes dans la même zone ; sinon +1 dé



4. Pistolet à clou
| +3 dés



5. Scie passe-partout
| +4 dés s'il y a 2 Victimes dans la même zone ; sinon +0 dé

| Important : une fois jouées, les cartes Objet de l'Abri de Jardin sont défaussées.

ÉVÈNEMENT NOCTURNE



Bouge de là

| Tout Invité ou Invité Surprise révélé pendant ce tour est placé dans l'Abri de Jardin, s'il y a de la place (à utiliser uniquement avec l'Abri de Jardin).



MONSTER SLAUGHTER



CRÉDITS

D'après une idée originale d' | Anthony « Tot » Roux

Auteur, développement et règles principales du jeu | Henri Pym

Illustrateurs | Édouard Guiton, Kim Ettinoff

Concepteur graphique en chef | Alexandre Papet

Concepteurs graphique | Justine Levasseur, Romain Libersa, Julia Mendes, Vincent Lombard

Coloriste des personnages | Kim Ettinoff

Coloriste des cartes Objet | Mary Pumpkins

Artiste 3D principal | Thomas Choux

Artistes 3D | Laurent Boucher, Mickael Gantois, Véronique Guannel, Stéphane Hernoux, Damien Levaufre, Aragorn Marks, Edgar Ramos, Mathieu Trabat

Mise en page du livret de règles | Bernard Cabarrou, Valérie Ronzetti et Alexandre Papet

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

Traduction | Lara Andahazy et Craig Smith (anglais), Sergio Díez García & Daniel Ricardo Soto Bueno (espagnol), Michaël Sobol et Maryline Peixoto (français), Thorsten Distler & Altagram (allemand), Silvia Di Cristina (italien)

Coordinateur Kickstarter | Geoffrey Wood

Remerciements | Un grand merci à Steampunk Hillbilly pour la boîte surprise, à Martin Whitmore pour le pistolet à eau, à Tristanovich pour le gâteau d'anniversaire explosif, à Azrael Angel of Death pour la carte Action Bonus Cache-cache et à RIN pour avoir suggéré l'Évènement Nocturne Épuisement. Nous aimerions également remercier Sven Stratmann, Kakita Ben, tous les distributeurs qui ont cru en ce projet, Forgenext, Team Kaedama, Jamie Johnson, Matthis Gaciarz, Lara Andahazy, tout le monde chez Ankama et l'ensemble de la communauté ayant soutenu ce projet. Monster Slaughter n'aurait jamais vu le jour sans vous !

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 !