MONSTER
SLAUGHTER
BOARD GAME
BOX
SZENARIEN

Ihr haltet hier gerade die Beispielszenarien von **Monster Slaughter** in den Klauen.
Wir empfehlen euch, die Szenarien durchzuspielen, nachdem ihr euch ein paar Runden lang mit den Grundregeln vertraut gemacht habt.
Außerdem raten wir euch dazu, die Reihenfolge einzuhalten. Die ersten Szenarien sind einfacher und enthalten weniger Variationen der Grundregeln.
Die Sonderregeln haben bei **Monster Slaughter** immer Vorrang vor den Grundregeln.

Ihr habt schon alle Szenarien durch?
Dann könnt ihr auch gern eure eigenen Szenarien erfinden und sie im offiziellen **Monster Slaughter**-Forum vorstellen!
WIR WÜNSCHEN EUCH EIN SCHÖNES GEMETZEL!

Szenarien 1–3 von Geoffrey Wood, Szenarien 4–8 vom Team Kaedama

SZENARIO 1

STURMLAUF

BESCHREIBUNG

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

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

VORBEREITUNG

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

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

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

Die **4 Außentüren** werden durch **Blockaden** ersetzt.

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

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

Die übrigen Vorbereitungen entsprechen den Basisregeln.

SONDERREGELN

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

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

ALLE FÜR EINEN, EINER FÜR ALLE:

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

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

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

ENDE DER PARTIE

Das Ende der Partie ist identisch mit dem Grundspiel.

SZENARIO 2

DAS INFERNO VON HELLM STREET

BESCHREIBUNG

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

VORBEREITUNG

Legt die beiden **Brand-Marken** bereit.

Legt eine der **Brand-Marken** in die Küche, bevor ihr mit dem **ersten Nächtlichen Ereignis** beginnt.

Außerdem ist es sinnvoll, eine der beiden Marken auf den Stapel der **Nächtlichen Ereignisse** zu legen. So stellt ihr sicher, dass ihr diese Regel nicht vergesst.

Die übrigen Vorbereitungen entsprechen den Basisregeln.

SONDERREGELN

DIE HÜTTE STEHT IN FLAMMEN!

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

Bitte beachten: Die Mutprobe ist auch dann abzulegen, wenn ein **Monster** die **Teleporter-Bonusaktion** verwendet.

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

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

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

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

ENDE DER PARTIE

Das Ende der Partie ist identisch mit dem Grundspiel.

SZENARIO 3

CHRISTA

BESCHREIBUNG

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

VORBEREITUNG

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

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

Die übrigen Vorbereitungen entsprechen den Basisregeln.

8 Nächtliche Ereigniskarten

1 Ereigniskarte Klopf, klopf!

SONDERREGELN

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

PANNE:

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

STROMAUSFALL:

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

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

ES WERDE LICHT:

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

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

Schafft er es, den Motor wieder zu starten, nutzt der **Überraschungsgast** die Gelegenheit, um zu verschwinden.

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

Weitere Anmerkungen:

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

ENDE DER PARTIE

Das Ende der Partie ist identisch mit dem Grundspiel.

SZENARIO 4

WALDWANDERUNG

BESCHREIBUNG

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

VORBEREITUNG

Legt auf alle Außenbereiche des Spielbretts verdeckt **2 Wald-Münzen**.

Die übrigen Vorbereitungen entsprechen den Basisregeln.

SONDERREGELN

NEUE AKTION: ERKUNDEN DES WALDES.

Bei seinem Zug kann ein Spieler einmal die Büsche um die **Hütte** herum auskundschaften. Dafür muss er sich in einem Außenbereich der **Hütte** befinden. Der Spieler wirft 1 einzelnen **Aktionswürfel** für sein **Monster**. Bei einem erfolgreichen Versuch nimmt er sich eine **Wald-Münze**, die er verdeckt vor sich ablegt.

EINSATZ EINER WALD-MÜNZE:

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

ENDE DER PARTIE

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

Tierschädel
2 Punkte

Tierschädel
3 Punkte

Tierschädel
4 Punkte

Schippe
Nehmt euch heimlich 1 Karte eurer Wahl vom Ablagestapel.

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

Gerippe
Führt eine zusätzliche Aktion aus.

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

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

SZENARIO 5

DIE GLYPHEN DER NACHT

BESCHREIBUNG

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

VORBEREITUNG

Legt wie unten angegeben je 1 **Glyphen-Münze** in die einzelnen Zimmer:

Die übrigen Vorbereitungen entsprechen den Basisregeln.

SONDERREGELN

AUSLÖSEN DER GLYPHEN:

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

Effekte der Glyphen-Münzen:

Toilette (das perfekte stille Örtchen zum Konzentrieren):
Der Spieler kann 2 seiner Wahrsager-Münzen tauschen, darf aber weder die **Favoriten-Marke** noch eine Münze mit einem toten **Gast** verschieben.

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

Schlafzimmer (ein guter Fundort für Bretter und Nägel, die im Schrank versteckt sind):
Der Spieler versetzt 1 **Tür** von einem Rahmen in einen anderen.

Wohnzimmer (das Zimmer mit dem freien Blick in alle Ecken und Winkel der Hütte):
Der Spieler darf sich die oberste Karte eines Stapels seiner Wahl oder eine **Opfer-Marke** eines anderen Spielers ansehen.

Küche (interessant, was man so alles im Müll findet):
Der aktive Spieler holt sich aus der Ablage heimlich die Karte seiner Wahl zurück.

ENDE DER PARTIE

Das Ende der Partie ist identisch mit dem Grundspiel.

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

SZENARIO 6

MONSTERBANDEN

BESCHREIBUNG

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

VORBEREITUNG

Die übrigen Vorbereitungen entsprechen den Grundregeln.

SONDERREGELN

NEUE AKTION: ANGRIFF AUF EIN ANDERES MONSTER.

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

MEHR erfolgreiche Versuche des Angreifers	Der **Angreifer** zieht aus den Handkarten des angegriffenen Monsters zufällig Karten nach der folgenden Rechnung: Anzahl an eigenen erfolgreichen Versuchen **MINUS** Anzahl an erfolgreichen Versuchen des **Opfers**.
Gleichstand	Bei gleich vielen erfolgreichen Versuchen passiert nichts.
MEHR erfolgreiche Versuche des Opfers	Der Zug des aktiven **Monsters** ist beendet.

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

GIERSCHLUND:

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

ENDE DER PARTIE

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

SZENARIO 7

JÄGER DER NACHT

BESCHREIBUNG

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

VORBEREITUNG

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

Legt eine **Blutmond-Münze** auf das Feld mit der Aufschrift „2:00".

Die übrigen Vorbereitungen entsprechen den Basisregeln.

SONDERREGELN

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

NEUE AKTION: ANGRIFF AUF EIN ANDERES MONSTER.

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

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

MEHR erfolgreiche Versuche des Angreifers	Der **Angreifer** nimmt sich eine **Fleisch-Münze** von der Karte des **Opfers** und legt sie vor sich hin.
Gleichstand	Bei gleich vielen erfolgreichen Versuchen passiert nichts.
MEHR erfolgreiche Versuche des Opfers	Das **Opfer** nimmt sich eine **Fleisch-Münze** von der Karte des **Angreifers**.

GIERSCHLUND:

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

GEGENANGRIFF DER OPFER:

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

DAS ENDE EINES MONSTERS:

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

AKTIVIEREN EINES MONSTERS:

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

ENDE DER PARTIE

Wenn nur noch die **Monster** einer Familie am Leben sind, ist das Spiel zu Ende. Der Spieler der betreffenden Familie hat dann gewonnen.

Fügt die auf euren **Monstern** noch übrigen **Fleisch-Münzen** zu eurer Beute hinzu und zählt dann wie in den Grundregeln die **Punkte**.

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

SZENARIO 8

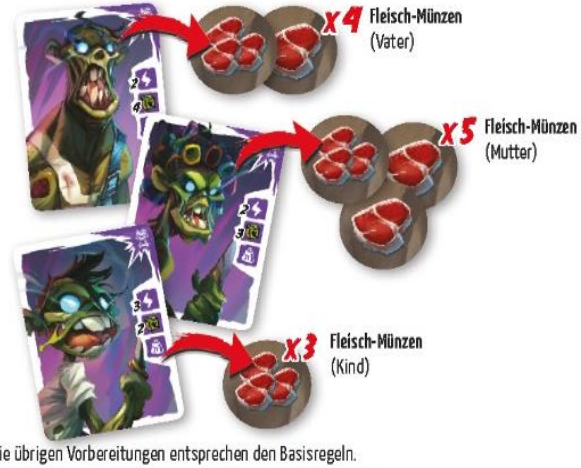
RE-ANIMATOR

BESCHREIBUNG

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

VORBEREITUNG

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



Die übrigen Vorbereitungen entsprechen den Basisregeln.

SONDERREGELN

WIEDERBELEBEN VON OPFERN:

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

UNTOTE OPFER:

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

MEHR erfolgreiche Versuche des Angreifers	Der **Angreifer** nimmt sich einen Aktionswürfel, den er für sein **Monster** wirft. Bei einem erfolgreichen Versuch wird die Figur als definitiv tot erklärt und entfernt. Der Angreifer erhält dann 1 **Hirn-Münze** für seine intelligente Aktion. Ein gescheiterter Versuch hat keine weiteren Konsequenzen.
Gleichstand	Bei gleich vielen erfolgreichen Versuchen passiert nichts.
MEHR erfolgreiche Versuche des Opfers	Der **Angreifer** legt eine der auf seinem (seinen) **Monster(n)** befindlichen **Fleisch-Münzen** in den Vorrat zurück.

ÜBERFALL DER UNTOTEN:

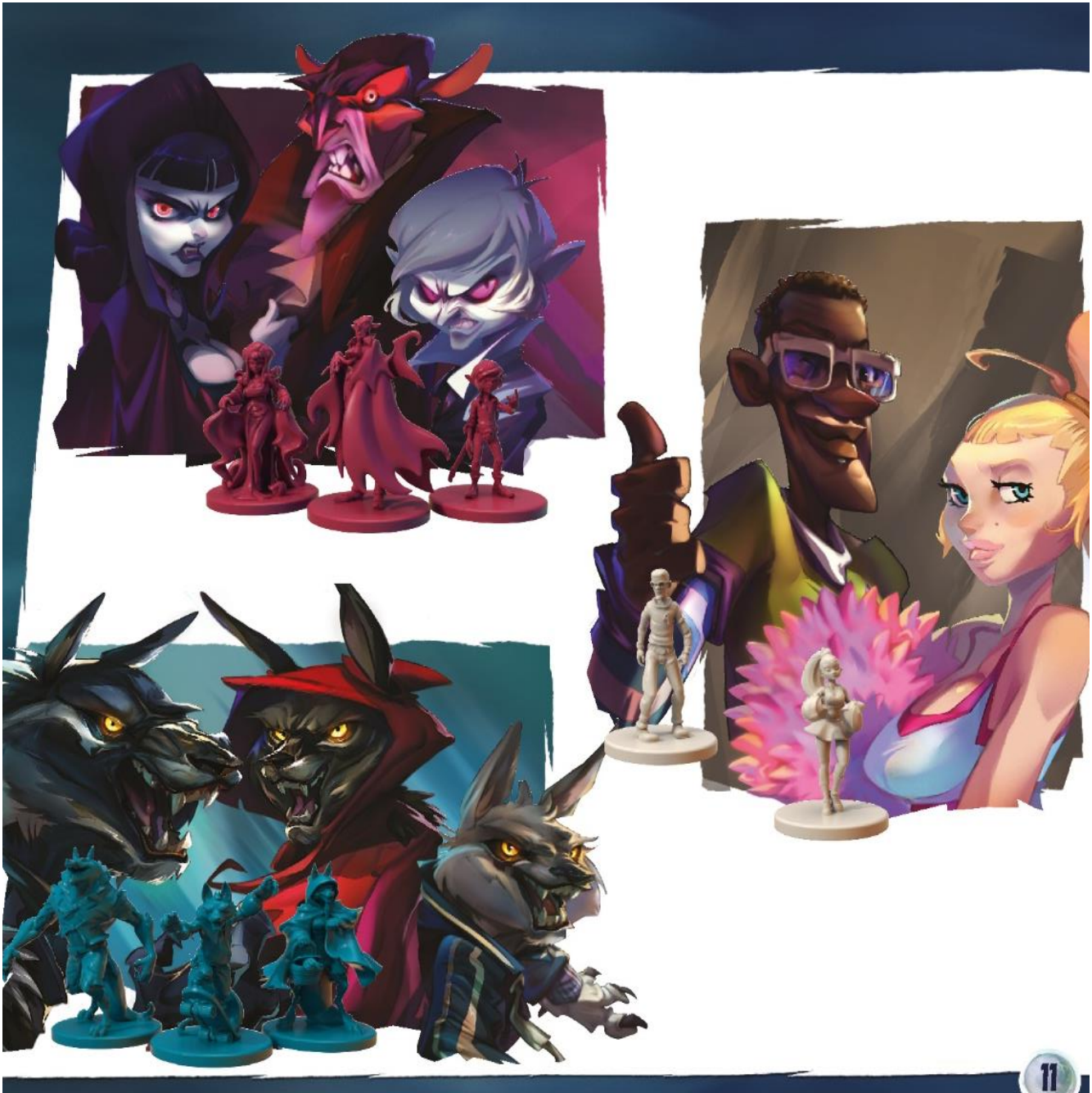
JEDES Mal, wenn die **Vollmond-Marke** verschoben wird, greifen die Untoten an! Pro untoter Figur verlieren alle Spieler im selben Zimmer 1 **Fleisch-Münze**, die vom **Monster** heruntergenommen und in den Vorrat zurückgelegt wird.

ÜBERRASCHUNG:

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

ENDE DER PARTIE

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



MONSTER
SLAUGHTER
BOARD GAME
BOX