

# MONSTER SLAUGHTER



LIBRO DE ESCENARIOS





Tienes entre tus garras el libro de escenarios de **Monster Slaughter**.

Te recomendamos que no los juegues sin antes haber echado unas pocas partidas con las reglas básicas.

También te invitamos a que sigas el orden de los escenarios, pues los primeros son más sencillos y aportan menos modificaciones a las reglas básicas. Si te atreves, los escenarios 9 y 10 pueden jugarse el uno detrás del otro.

Las reglas especiales siempre prevalecen sobre las reglas básicas de **Monster Slaughter**.

¿Ya has jugado todos los escenarios?

No dudes en crear tus propios escenarios

¡y en compartirlos en el foro oficial de **Monster Slaughter**!

**¡FELIZ MASACRE!**

# ASALTO

## SINOPSIS

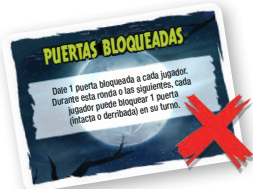
¿Existe un mejor plan para las fiestas de fin de año que una cabaña perdida en el bosque, 5 estudiantes achispados y un buen fuego en la chimenea? Es decir, ¿... para un monstruo o un asesino en serie? Eso es, ¡estamos de acuerdo! ¡No hay nada como los grandes clásicos para las grandes ocasiones! La guinda sobre el pastel es cuando los estudiantes están muertos de miedo, y deben de estarlo ahora que han escuchado el mensaje que transmitía la vieja radio de la cocina:

«... Repito (interferencias)...: nos han informado de actividades sospechosas cerca del Bosque Aullante. Los testimonios cuentan inquietantes hechos (interferencias)...: ataques a rebaños, personas desaparecidas... Las autoridades locales aconsejan a todos los habitantes de la zona que no salgan de sus casas y que bloqueen las puertas hasta nueva orden...».

## PREPARACIÓN

Para este primer escenario, aconsejamos jugar con los 5 **estudiantes** (Bob, Britney, Kam, Laika y Tom).

Los **estudiantes** se han atrincherado en el salón. La partida empieza con todos ellos revelados en dicha sala.

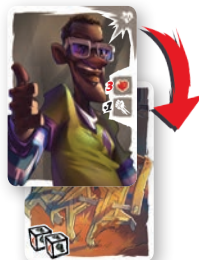


Para esta partida, debes retirar el evento **Puertas bloqueadas** del mazo de eventos nocturnos.

Cambia las 4 **puertas** exteriores por **puertas bloqueadas**.



Alrededor del tablero, las 5 **cartas de objeto neutro** se colocan boca arriba, bajo las 5 **cartas de estudiante**, de modo que su fuerza (número de dados) quede visible.



El resto se prepara igual que en el juego con las reglas básicas.

## REGLAS ESPECIALES

Durante el **primer ataque** que sufra cada **estudiante**, este se defenderá automáticamente con la carta que tenga asociada. A continuación, esta se descarta como en las reglas básicas.

Tras dicho primer ataque, el **estudiante** huye a una sala adyacente y se esconde en ella. El jugador que haya efectuado el **ataque** es quien decide a qué sala huirá el **estudiante**. A continuación, como en las reglas básicas, se debe barajar su carta de personaje con el mazo de la sala en la que se esconda dicho estudiante.

### HOMBRO CON HOMBRO:

Esta regla se activa cuando todos los **estudiantes** hayan salido del salón, y permanece válida hasta el final de la partida.

Al final de turno de un jugador, si 2 **estudiantes** visibles se encuentran en la misma sala, automáticamente cambiarán una **puerta** (o espacio de **puerta**) por una **puerta bloqueada** siempre que haya al menos una **puerta bloqueada** disponible.

Si la sala cuenta con varios marcos de **puerta**, la **puerta** elegida será siempre la que lleve hacia otra sala de la **cabaña**. En caso de conflicto, el jugador activo será el que decida.

## FIN DE LA PARTIDA

El fin de la partida es igual que con las reglas básicas.





# EL INCENDIO DE HELLM STREET

## SINOPSIS

«Esta cabaña no nos desea ningún bien». Parece que esto fue lo que le dijo la señora Werran a su marido tras haber pasado su primera noche en el 1428 de la calle Hellm. La segunda noche, sus 2 hijas gritaron al unísono: algo dentro de la cama les había agarrado los pies. La tercera, la familia oyó golpes en las paredes a pesar de que era una cabaña aislada. Luego, los marcos de fotos cruzaron las salas volando, en la bodega resonaron risas infantiles y las paredes sangraron durante la cuarta, quinta y sexta noches. Así que, durante la séptima noche, la señora Werran reunió a su familia en el coche antes de prenderle fuego a la casa. Hasta aquí, había sido una buena semana para los monstruos que se divertían asustándolos...

## PREPARACIÓN

Prepara los 2 indicadores de fuego .


Antes de sacar el primer evento nocturno, coloca un indicador de fuego  en la cocina.

Te aconsejamos colocar 1 de estos 2 indicadores sobre el mazo de eventos nocturnos al preparar el juego, para así no olvidar este punto de las reglas.

El resto se prepara igual que en el juego con las reglas básicas.

## REGLAS ESPECIALES




### ¡LA CABAÑA SE QUEMA!


**Miedo al fuego:** todo monstruo que quiera entrar en una sala en llamas debe superar una prueba de valentía. Esta prueba no constituye una acción y solo puede realizarse una única vez por turno. Lanza tantos dados como indique la carta del monstruo en cuestión. Un monstruo debe obtener 2 éxitos para entrar en una sala que tenga un indicador de fuego , salvo las madres, a las que les basta un solo éxito.



Importante: la prueba de valentía debe efectuarse incluso si un monstruo utiliza la acción extra Teletransportación o atraviesa las paredes.

Al final de cada hora exclusivamente y en este orden:

- Toda víctima que se encuentre en una sala con un indicador de fuego  pierde inmediatamente 1 punto de vida. Esta pérdida de puntos de vida no genera ninguna ficha de carne .
- Todo monstruo que se encuentre en dicha sala pierde 1 ficha de carne  si le quedan. Esta última vuelve a la reserva.

**El fuego se propaga:** se lanza 1 dado de acción; en caso de fracaso, ¡el fuego se propaga! Añade un indicador de fuego  en la sala adyacente siguiendo el sentido de las agujas del reloj (cocina > salón > cuarto de baño > retrete > habitación).

Solo puede haber 2 salas en llamas al mismo tiempo. Si el fuego se propaga pero no queda ningún indicador de fuego  disponible, se retira el indicador más antiguo y se pone en la nueva sala incendiada.

## FIN DE LA PARTIDA

El fin de la partida es igual que con las reglas básicas.



# CHRISTA

## SINOPSIS

Qué lejos queda el tiempo en el que su dueño, enamorado de su carrocería rojo sangre, la llamaba «Maria-Cristina». Por aquel entonces ¡cuánta gente se volvía para mirarla! Hoy, ya solo es un cacharro en el que los perros de los vecinos, y a veces incluso algún estudiante avisado, vienen a mear. Esta noche, ¡gran novedad! Ahora resulta que la van a utilizar como un simple grupo electrógeno... Ella, que antaño cabalgaba las autopistas, ahora ¡la usan como una lámpara! ¡Ya basta! Christa ha recuperado su agresividad de antes. En plena posesión... de sus facultades demoníacas, ¡Christa decide vengarse! Tras un estruendo de mil demonios, el coche se cala sumiendo a los pobres jovencitos en la oscuridad mas absoluta y a merced de todos los peligros...

## PREPARACIÓN



Coloca un **indicador del coche**, con la cara de faros apagados visible, en una de las 4 zonas exteriores de la **cabaña**.

Crea un mazo de 8 **cartas de evento nocturno**, luego toma la **carta de evento nocturno Toc toc** y mézclala con las 2 primeras cartas del mazo de **eventos nocturnos**. De este modo, debes conseguir un mazo de 9 **eventos nocturnos** que tenga la **carta de evento nocturno Toc toc** en primer, segundo o tercer lugar.

El resto se prepara igual que en el juego con las reglas básicas.



8 cartas de evento nocturno

1 carta de evento nocturno Toc toc

## REGLAS ESPECIALES

Antes de jugar la primera ronda, hay que robar 1 carta de **evento nocturno** y jugarla como en las reglas básicas.

### AVERÍA:

Al principio de las rondas 04:00 y 07:00, antes de robar una **carta de evento nocturno** y solo si el **indicador del coche** está visible por el lado de los faros encendidos, el coche se avería provocando un «Corte de luz».

### CORTE DE LUZ:

Cuando la **cabaña** esté sumida en la oscuridad, el **indicador del coche** debe estar visible por el lado de los faros apagados. Las **víctimas** pueden utilizar **cartas de objeto**, ¡pero sus poderes especiales serán totalmente ignorados! Además, las **víctimas** pueden ser asustadas, pero no podrán esconderse.

Cuando la carta de **evento nocturno Toc toc** sea robada, se aplica la regla «Hágase la luz».

### HÁGASE LA LUZ:

La primera vez que se robe la carta de **evento nocturno Toc toc**, se selecciona un **invitado sorpresa** al azar, que entra en juego para intentar reparar el coche. Este se esconde en el vehículo (coloca su carta al lado del **indicador del coche**) e intenta arrancar el motor del coche para darle luz a la **cabaña**.

Para ello, el primer jugador lanza tantos dados como puntos de vida indica la carta del invitado sorpresa, y debe obtener 3 éxitos para conseguir arrancar el motor. Si lo consigue, dale la vuelta al **indicador del coche** para que quede visible la cara con los faros encendidos. ¡La corriente ha vuelto! Si no lo consigue, podrá volver a intentarlo otra vez, antes de sacar la **carta de evento nocturno** de la siguiente ronda y posteriores.

Además, si consigue arrancar el motor, el **invitado sorpresa** aprovecha para largarse:

Aparta su figura y devuelve la **carta de evento nocturno Toc toc** al mazo de eventos nocturnos, mezclándola con los 2 próximos **eventos nocturnos** y repite todo el proceso la próxima vez que vuelva a salir la carta Toc toc.

### Puntualizaciones:

- En este escenario, se conserva siempre el mismo **invitado sorpresa** durante toda la partida.
- Además, en este escenario, el **invitado sorpresa** se considera «fuera de juego»: los **monstruos** no pueden interactuar con él.

## FIN DE LA PARTIDA

El fin de la partida es igual que con las reglas básicas.



# UN PASEO POR EL BOSQUE

## SINOPSIS

Cuando llega la noche, el bosque cambia de rostro: los colores vivos dejan paso a la oscuridad más oscura, el canto de los pájaros a un silencio de muerte, que a veces rompe un grito sobrenatural o los ruidos más angustiosos. Cada árbol y cada arbusto se convierten en el posible refugio de una criatura ¡que podría saltarle al cuello al primero que pase! Venga, escóndete y prolonga el placer: tus presas serán más sabrosas si haces que se mueran de miedo...

## PREPARACIÓN



Coloca, boca abajo, 2 fichas de bosque  en cada zona exterior del tablero.

El resto se prepara igual que en el juego con las reglas básicas.


## REGLAS ESPECIALES

### NUEVA ACCIÓN: EXPLORAR EL BOSQUE:

Una vez por turno, el jugador puede elegir explorar los arbustos que rodean la cabaña. Para hacerlo, debe estar en una zona exterior a la cabaña. El jugador lanza 1 único dado de acción

 para su monstruo. En caso de éxito, toma una de las fichas de bosque  y la guarda delante de sí, boca abajo.

### UTILIZAR 1 FICHA DE BOSQUE :

En su turno, un jugador puede utilizar una o varias fichas de bosque . Revela la ficha y aplica su efecto, y luego la descarta. Esto no requiere el uso de una acción. A continuación se indica la lista de efectos.



**Cráneo de animal**  
2 PUNTOS



**Cráneo de animal**  
3 PUNTOS



**Cráneo de animal**  
4 PUNTOS



**Pala**  
En secreto, recupera la carta que quieras (solo 1) del descarte.



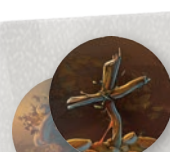
**Bola de cristal**  
Mira las 3 próximas cartas de evento nocturno y devuélvelas al mazo en el orden que quieras.



**Osamenta**  
Efectúa una acción adicional.



**Aguardiente**  
Desplaza un personaje (víctima o monstruo) a la sala que elijas.



**Tumba**  
Permuta 2 de tus indicadores de víctima. 1 de los indicadores debe ser o bien tu comida preferida o bien un invitado muerto.



## FIN DE LA PARTIDA

Además de los puntos básicos, cada jugador revela sus fichas de bosque; algunas (cráneo de animal) otorgan puntos.



# LOS GLIFOS DE LA NOCHE

## SINOPSIS

Son las 00:08 cuando oyes un ruido sordo en la habitación de al lado. ¡Qué curioso! Es la hora exacta a la que empezó la masacre de una familia entera, en esta misma cabaña, hace exactamente 18 años. Sí, qué... ¡curioso! La historia también cuenta que, 9 años más tarde, desapareció todo un grupo de estudiantes; solo se salvó una chiquilla que, desorientada, no paraba de repetir: «Los glifos me salvaron... Los glifos los mataron... Los glifos me salvaron... Los glifos los mataron...».

## PREPARACIÓN

Coloca 1 **ficha de glifo**  en cada sala, siguiendo estas indicaciones:



El resto se prepara igual que en el juego con las reglas básicas.

## REGLAS ESPECIALES

### ACTIVACIÓN DE LOS GLIFOS:

Al final de su turno, un jugador puede activar el efecto de la **ficha de glifo** que está en la sala donde se encuentre su **monstruo** activo. La ficha permanecerá activa durante los siguientes turnos.

### Efectos de las fichas de glifo:



#### Retrete (el lugar ideal para concentrarse):

el jugador activo puede permutar 2 de sus fichas de pronóstico necrológico, pero no puede desplazar ni su **indicador de comida preferida** ni el indicador de un **invitado** muerto.

#### Cuarto de baño (muy práctica, esta farmacia):

el jugador activo elige una **víctima** herida, que recupera 1 **punto de vida** (sin exceder su total inicial de puntos de vida). Este glifo se puede utilizar múltiples veces (una sola vez por turno) para curar a una misma **víctima**.



#### Habitación (¡Mira, alguien escondió maderas y clavos en el armario!):

el jugador activo mueve 1 **puerta** de un marco a otro.

#### Salón (desde aquí, se puede ver cada rincón de la cabaña):

el jugador activo mira la carta superior del mazo que quiera o un **indicador de víctima** de otro jugador.



#### Cocina (a ver qué contiene esta basura...):

en secreto, el jugador activo recupera la carta de su elección del descarte.



## FIN DE LA PARTIDA

El fin de la partida es igual que con las reglas básicas.

**Variante:** también puedes repartir las **fichas de glifo** aleatoriamente por la **cabaña**.



# BANDAS DE MONSTRUOS

## SINOPSIS

Existen muchos puntos en común entre los cazadores y los mafiosos. El más notorio es, sin lugar a dudas, su relación con el territorio. El asesinato, el crimen... sí, pero ¡con límites! Traspásalos y te expones a represalias fatales... Igualmente, cuando una familia de monstruos está en su terreno de caza, ¡más vale no cazar cerca de ellos! Si no, quizás seas tú el que acabe sirviendo de cena...

## PREPARACIÓN

El juego se prepara igual que con las reglas básicas.

## REGLAS ESPECIALES

### NUEVA ACCIÓN: ATACAR A OTRO MONSTRUO:

Durante su turno, un jugador puede decidir atacar a un **monstruo** de otra familia que se encuentre en la misma zona que su **monstruo** activo. Los 2 jugadores lanzan el número de dados indicados para su **monstruo** (más 1 dado adicional de bonus por cada otro **monstruo** de su familia que esté en la zona) y comparan el número de éxitos.

El atacante ha obtenido  
**MÁS éxitos**

El atacante toma, sin mirarlas, tantas cartas de la mano del jugador atacado como éxitos haya obtenido **MENOS** el número de éxitos del **defensor**.

Empate

No sucede nada.

El defensor ha obtenido  
**MÁS éxitos**

El turno del **monstruo** activo se termina.

El límite de 7 cartas en mano se aplica por defecto. En el caso de un ataque exitoso, el jugador que quita cartas parará cuando tenga 7 en mano.

### AÚN MÁS FUERTE:

Si un **monstruo** ataca a otro **monstruo** y debe lanzar más de 5 dados de acción, entonces los lanzará en varias veces y sumará el total de éxitos obtenidos.



## FIN DE LA PARTIDA

Además de los **puntos** obtenidos gracias a las fichas y a las puertas, los jugadores se llevan **1 punto** por cada carta no utilizada de su mano y **1 punto** adicional por cada **carta de objeto** vinculada a su familia.



# EL RONDADOR NOCTURNO


## SINOPSIS

Algunos monstruos se despiertan tras una larga hibernación. Cuando esto sucede, la hecatombe resuena en radios y cadenas de televisión del mundo entero. Pero, a veces, un año tiene una luna llena extra, la 13.<sup>a</sup>; esta misma luna puede parecer más grande y puede estar alineada con la Tierra y el Sol. La «superluna de sangre» despierta a la vez a todos los monstruos que hibernan. Hambrientos de carne, sedientos de violencia, están dispuestos a matarse entre sí por una presa. Durante una noche, ¡la Tierra es un infierno!

## PREPARACIÓN

Coloca cierto número de fichas de carne  sobre cada carta de monstruo (puedes utilizar las fichas de carne triples, , que valen por 3 fichas de carne, incluidas con este escenario).



Coloca la ficha de la luna roja  sobre la casilla «2:00».

El resto se prepara igual que en el juego con las reglas básicas.

## REGLAS ESPECIALES

Las 2 reglas especiales siguientes se siguen aplicando (ver escenario 6: Bandas de monstruos).

### NUEVA ACCIÓN: ATACAR A OTRO MONSTRUO:

Atención: esta acción solo es posible a partir del momento en que el indicador de luna llena  ha alcanzado a la ficha de la luna roja .

Durante su turno, un jugador puede decidir atacar a un monstruo de otra familia que se encuentre en la misma zona que él. Los 2 jugadores lanzan el número de dados de su monstruo (más 1 dado adicional por cada otro monstruo de su familia que esté en la zona). El resultado de esta acción es diferente de lo obtenido en el escenario anterior.

El atacante ha obtenido  
MÁS éxitos

El atacante toma una ficha de carne de la carta del defensor y la coloca delante de sí.

Empate

No sucede nada.


El defensor ha obtenido  
MÁS éxitos

El defensor toma una ficha de carne de la carta del atacante.



### AÚN MÁS FUERTE:

Si un jugador ataca a otro monstruo y para ello debe lanzar más de 5 dados de acción, entonces los lanzará en varias veces y sumará el total de éxitos obtenidos.


### LAS VÍCTIMAS CONTRATACAN:

Cuando un jugador falla un ataque contra una víctima, devuelve a la reserva 1 de las fichas de carne  que se encontraran sobre la carta de su monstruo activo.

### LA MUERTE DE LOS MONSTRUOS:

Si un monstruo pierde todas las fichas de carne  de su carta, entonces muere. Esta muerte no otorga fichas de hueso . Devuelve su carta y su figura a la caja. Los monstruos aún con vida de su familia ganan 1 acción adicional cada vez que estén activos.

### ACTIVAR UN MONSTRUO:

Cuando activas un monstruo, gira su carta 90°, en lugar de darle la vuelta. De este modo, las fichas de carne  se quedarán sobre la carta.

## FIN DE LA PARTIDA

Si los monstruos de una misma familia son los únicos con vida, la partida se termina y el jugador de esta familia es el ganador.

Si quedan monstruos de varias familias con vida, cada jugador añade las fichas de carne que le queden a sus monstruos a su total recolectado, luego cuenta sus puntos como en las reglas básicas. Un jugador al que no le quede ningún monstruo vivo no cuenta sus puntos.





# REANIMATOR

## SINOPSIS

Llueve a mares. Un rayo atraviesa las tinieblas con un estruendoso trueno. A través de la ventana de un laboratorio improvisado, ves al profesor que debería servirte de postre. Está exultante: gracias a una pócima verde fosforescente, ha conseguido reanimar a su jerbo 47 minutos después de un paro cardíaco. El pobre diablo, al bailar de alegría, ha hecho caer el vial, que ha explotado en el suelo. La mezcla se evapora en una nube verdusca... que cobra vida antes de escaparse por la ventana y ¡se dirige hacia ti! La nube de esmeralda envuelve al cadáver de un estudiante a tus pies y luego se aleja. Con un repugnante gruñido, el muerto se levanta, babea y tiende los brazos hacia ti...

## PREPARACIÓN

Coloca cierto número de **fichas de carne**  sobre cada carta de **monstruo** (puedes utilizar las **fichas de carne triples**, , que valen por 3 **fichas de carne**, incluidas con este escenario).




El resto se prepara igual que en el juego con las reglas básicas.

## REGLAS ESPECIALES

### REANIMACIÓN DE LAS VÍCTIMAS:

Después de haberse aplicado todos los efectos correspondientes a la muerte de una **víctima**, el personaje vuelve a la vida.

### VÍCTIMAS MUERTAS VIVIENTES:

Cuando una **víctima** vuelve a la vida, coloca su figura sobre un **indicador de muerto viviente**  en la sala en la que murió. Un personaje muerto viviente no tiene puntos de vida y nunca se esconderá. Cuando un muerto viviente sea atacado, solo se defenderá si un jugador utiliza 1 **carta de objeto** para defenderlo. Utiliza esta tabla y aplica el resultado obtenido:

El atacante ha obtenido  
**MÁS éxitos**

El **atacante** lanza 1 dado de acción para su **monstruo**. En caso de éxito, la víctima queda definitivamente muerta (apártala) y el atacante gana 1 ficha de **cerebro** por haber demostrado su inteligencia. En caso de fracaso, no sucede nada.



Empate

No sucede nada.

El defensor ha obtenido  
**MÁS éxitos**

El **atacante** devuelve a la reserva 1 de las **fichas de carne** que tuviera sobre la carta de su o sus **monstruos**.

### PRESIÓN DE LOS MUERTOS VIVIENTES:

Con cada desplazamiento del **indicador de luna llena** , ¡los muertos vivientes atacan! Cada **monstruo** pierde una **ficha de carne**  situada sobre su carta por cada muerto viviente que se encuentre en su sala; el jugador devuelve la cantidad correspondiente de fichas de carne a la reserva.

### AÚN MÁS SORPRESAS:

Cuando robes la **carta de evento nocturno** «Toc toc», que te hace añadir 1 **invitado sorpresa**, aplica el efecto correspondiente y luego, en lugar de descartar la carta, mézclala con el mazo de **eventos nocturnos**.

## FIN DE LA PARTIDA

La partida se termina si el indicador de luna llena alcanza las 08:00, o si solo quedan con vida los **monstruos** de una misma familia. Cada jugador añade las **fichas de carne** restantes de sus **monstruos** a su total recolectado, luego cuenta los **puntos** como en las reglas básicas. Un jugador al que no le quede ningún **monstruo** vivo cuenta sus puntos a título póstumo y puede ganar la partida.



# LA ÚLTIMA CENA

## SINOPSIS

A menudo, la estrellas de lo fantástico y del horror se reúnen para tomar el desayuno más bestial: ¡el Beast Breakfast Club! Para esta ocasión, las mesas se visten de gala y las víctimas se amontonan en la cámara frigorífica. Pero ¡cuidado! Está prohibido entrar en la cocina: el cocinero está preparando un festín de reyes. Si bien los invitados se llevan la sorpresa del chef en el momento de comer, el cocinero, por su parte, nunca sabe con antelación ni quiénes ni cuántos serán los invitados...

## PREPARACIÓN

Para este escenario, elige únicamente los **indicadores de víctima** que representan a los **estudiantes**, luego retira al azar y deja boca arriba 1 carta de **estudiante**. Los jugadores no jugarán con esta carta y por lo tanto solo recibirán **4 indicadores de víctima**.



x4

**x2** Coloca sendas **puertas bloqueadas** en las 2 entradas de la cocina. No coloques ninguna carta en el mazo de la cocina (esas cartas van, por tanto, al descarte).

No prepares el mazo de **eventos nocturnos** ni coloques la **ficha de luna llena** sobre el mazo de **eventos nocturnos**.



El resto se prepara igual que en el juego con las reglas básicas.

## REGLAS ESPECIALES

### COCINA PROHIBIDA:

Queda terminantemente prohibido para todos (**monstruos** o **víctimas**) romper las puertas de la cocina o entrar en ella.

### FINAL DE LA RONDA Y LLEGADA DE LOS INVITADOS:

Cuando todos los jugadores hayan jugado 1 **monstruo**, roba 1 carta de **invitado sorpresa** al azar. Coloca su figura alrededor la mesa de la cocina. Acto seguido, lee el párrafo correspondiente a la llegada de dicho **invitado sorpresa** y aplica inmediatamente el efecto correspondiente.

**IMPORTANTE:** no leas los párrafos correspondientes a la llegada de cada **invitado sorpresa** antes de que entren en juego, ¡para no estropearle las sorpresas!



**Primer invitado sorpresa:** el primer comensal apartó la silla y se sentó a la mesa. Era costumbre que llegara el primero, y no le molestaba. ¡Había tanto que preparar para la gran fiesta de esta noche! Siguiendo el orden de juego, cada jugador puede mirar la primera carta del mazo de su elección.



**Segundo invitado sorpresa:** al segundo comensal no le preocupaban las buenas maneras y la emoción por la velada había acabado con lo que le quedaba de cortesía. Se instaló en su silla y puso los pies sobre la mesa. La fiesta estaba a punto de empezar. Siguiendo el orden de juego, cada jugador saca la primera carta del mazo de su elección. Si se trata de un **invitado**, lo revela. Si se trata de una **trampa**, ignora sus efectos y la descarta.



**Tercer invitado sorpresa:** el tercer comensal era un tipo impaciente y ya estaba lamentando haber llegado pronto. Pero ni siquiera la espera de los otros 2 comensales podía manchar el placer de una velada como esta. Cada jugador puede volver a organizar su previsión necrológica, e incluso desplazar el **indicador de comida preferida** a otra **víctima** viva si a su **comida preferida** aún no la han matado.



**Cuarto invitado sorpresa:** el cuarto comensal había hecho un largo viaje para llegar hasta la cabaña, pero merecía la pena. Tomó asiento, aliviado por haber logrado llegar a tiempo. Odiaba llegar el último. Cada jugador pasa la **madre** de su familia de **monstruos** al jugador que tenga a su izquierda. Si ya había sido jugada, volverá a estar disponible.



**Quinto invitado sorpresa:** el quinto comensal llegó bajo la mirada impaciente de los demás. Aún así, se tomó su tiempo para sentarse cómodamente. Él era el último de la lista, el que daría inicio a esta gran velada, el maestro de ceremonias. La cena estaba servida y todos los invitados estaban presentes. Agarró su vaso y lo levantó despacio: «Brindemos». Cada jugador pasa el **padre** de su familia de **monstruos** al jugador que tenga a su derecha. Si ya lo había jugado, volverá a estar disponible.

## FIN DE LA PARTIDA

Tras la llegada del quinto **invitado sorpresa**, los jugadores juegan una última ronda, luego se acaba la partida. Los puntos se cuentan igual que en el juego básico (el jugador con más **puntos** gana la partida).

**IMPORTANTE:** Si todos los **invitados** han muerto, lee y aplica inmediatamente los efectos descritos en cada párrafo restante de los **invitados sorpresa**.

Pero ¿la partida ha acabado realmente? Ahora que ya ha llegado todo el mundo, sería una lástima no disfrutar de la fiesta jugando el siguiente escenario.

Si deseas continuar la partida con el siguiente escenario (realmente te lo aconsejamos), «EL HUÉSPED», deja a los **invitados sorpresa** en la cocina.

Los jugadores conservan las cartas de monstruo que tienen colocadas delante de sí. Lee el principio del **escenario n.º 10**.



# EL HUÉSPED

## SINOPSIS

Cuando el cocinero termina de recoger, tiene la costumbre de cerrar la cumbre con un discurso de lo más refinado: «¡Vamos, panda de locos superhéroes! La pausa del almuerzo ¡se ha terminado! Es hora de calentar la motosierra, de recargar la vieja escopeta, de afilar las estacas y los machetes, de llenar de carburante el depósito del lanzallamas y de prepararse para ¡la matanza del siglo! Los monstruos no esperan. Pero van a esperar unos segundos más, en lo que bebemos de un trago un chupito de este aguardiente que me legó mi abuelo, que os revolverá las tripas y con el que os dará vueltas la chaveta. Agarrad vuestro vaso... Levantadlo... y repetid conmigo: ¡muerte a los monstruos! (Todos juntos: "¡Muerte a los monstruos!")». ¡Salud, damas y caballeros!».

**ATENCIÓN:** este escenario propone una experiencia de juego cooperativa. Los jugadores podrán ganar la partida todos juntos contra el juego o perderla todos juntos contra este.

## PREPARACIÓN

Si acabas de jugar el escenario **La última cena**, sigue las indicaciones del final de la partida.

Deja las **puertas bloqueadas** en la cocina.

Si no:

- Coloca **puertas bloqueadas** en cada emplazamiento de puerta de la cocina.
- Roba 5 cartas de **invitado sorpresa** y coloca las figuras correspondientes en la cocina.
- Coloca 6 **fichas de carne** sobre cada **carta de invitado sorpresa**.
- en el orden del juego, cada jugador toma 1 **hijo**, 1 **madre** y 1 **padre** que sean de 3 familias diferentes.

En los dos casos:

- Los jugadores no toman ningún **indicador de víctima**.
- No coloques ni la **ficha de luna llena**, ni el mazo de **cartas de evento nocturno**.
- Coloca cierto número de **fichas de carne** (puedes utilizar las **fichas de carne triples**, que valen por 3 **fichas de carne**, incluidas con este escenario) sobre cada **carta de monstruo**.

El resto se prepara igual que en el juego con las reglas básicas.



## REGLAS ESPECIALES

### NUEVOS EFECTOS DE LAS ACCIONES: ATACAR A UN INVITADO SORPRESA:

Cuando atacan a un **invitado sorpresa**, los **monstruos** pueden descartarse de 1 (y solo 1) **carta de objeto** para aumentar su número de dados. El jugador lanza tantos dados como fuerza tenga su **monstruo** más los de la posible **carta de objeto** descartada, y el **invitado sorpresa** lanza tantos dados como fuerza tenga (esta se define en el párrafo **Fuerza y poderes de los invitados**). Compara los resultados y aplica los efectos indicados en este cuadro:

El monstruo ha obtenido  
MÁS éxitos

El monstruo retira tantas **fichas de carne** de la **carta de invitado sorpresa** como éxitos haya conseguido menos el número de éxitos del **invitado sorpresa**.

Empate

No sucede nada.

El invitado sorpresa ha  
obtenido MÁS éxitos

El monstruo retira tantas **fichas de carne** de su **carta de monstruo** como éxitos haya conseguido el **invitado sorpresa** menos los éxitos del propio monstruo.




### AÚN MÁS FUERTE:

Si 1 **monstruo** ataca a 1 **invitado sorpresa** y debe lanzar más de 5 dados, entonces lanzará los dados en varias veces.

### ARMADO Y DISPUESTO A TODO:

Un jugador puede descartar cualquier carta como si fuera 1 **carta de objeto** que permite obtener 1 dado más.

### FIN DE RONDA, LOS INVITADOS ATACAN:

Al final de cada ronda, cada **invitado sorpresa** ataca a todos los **monstruos** que se encuentren en su misma zona. Lanza tantos dados como fuerza tenga el **invitado sorpresa** (definida en el apartado **Fuerza y poderes de los invitados**). Cada vez que un **invitado sorpresa** obtiene un éxito, un jugador debe retirar 1 **ficha de carne**  de la carta de su **monstruo** y dejarla en la reserva.

### FIN DE RONDA, LOS INVITADOS SE PASEAN:

Cuando hayan terminado sus ataques, lanza 1 dado por cada **invitado sorpresa**. En caso de éxito, el **invitado sorpresa** se desplaza hasta una sala adyacente. Si hay varios emplazamientos de **puerta**, los jugadores eligen colegialmente por cuál salir. Los **invitados sorpresa** pueden atravesar las puertas y nunca saldrán de la **cabaña**.

### DESCUBRIENDO A UN ESTUDIANTE:

Si un jugador roba una carta de **estudiante** (Bob, Britney, Kam, Laika o Tom), la muestra y coloca al **estudiante** en la sala en la que se encontraba. Una vez descubierto, un **estudiante** no podrá esconderse.

### UNA AYUDA SORPRENDENTE:

Al final de cada ronda, cuando los **invitados sorpresa** atacan, los **estudiantes** que se encuentren en la sala correspondiente recibirán los daños en lugar de los **monstruos**.

### MÁS CARTAS:

Si todos los mazos están vacíos, se barajan las cartas del descarte y luego se colocan (una a una) en cada sala, formando nuevos mazos (la cantidad de cartas por sala puede variar con respecto a la preparación inicial).



## FUERZA Y PODERES DE LOS INVITADOS SORPRESA

La fuerza de los **invitados sorpresa** estará definida por el número de jugadores:

**2 a 3 jugadores:** Fuerza = 4

**4 a 5 jugadores:** Fuerza = 5

Cada **invitado sorpresa** dispone del poder definido en el cuadro siguiente.

Estos poderes sustituyen los poderes especiales de las reglas básicas.



**CAZADOR DE FANTASMAS** Rayo de plasma: puede atacar en una sala adyacente como si estuviera en ella (los jugadores eligen dónde ataca; preferentemente una sala con **monstruos**).



**INDIANA** Compañero fiel: los demás **invitados sorpresa** que se encuentren en su misma sala ganan +1 fuerza.



**CAZADOR DE DEMONIOS** Equipado: en caso de fracaso de un ataque contra el cazador de demonios, el jugador activo lanza 1 dado. Si obtiene un éxito, el **monstruo** pierde una **ficha de carne** más.



**LÁTIIGO YONS** Debería estar en un museo: en caso de fracaso al atacar a Látigo, el jugador elige una carta de su propia mano y la descarta.



**PROF. BROWNE** Está en todos los sitios: al finalizar su turno, el profesor no lanza ningún dado y se desplaza siempre.



**ZIGMO** ¡Qué mono!: Zigmo solo puede ser atacado si todos los demás **invitados sorpresa** están muertos.



**RED ANSOLL** Cazador: si se desplaza al final de ronda, se dirigirá hacia el **monstruo** más cercano.



**SUMMER** Vengadora: Summer gana +1 de fuerza por cada **invitado sorpresa** muerto.



**SCULDER** Un buen dúo: Sculder tiene +1 de fuerza si Mully está viva en la **cabaña**.



**MULLY** Un buen dúo: Mully tiene +1 de fuerza si Sculder está vivo en la **cabaña**.



**RIPLY** Clon: cuando Riply muere por primera vez, vuelve a la vida con 1 única **ficha de carne**.



**COMISARIO ROSCOE** Protector: si Roscoe se encuentra en una zona, él debe ser atacado prioritariamente.



**SELENA** Tenaz: en cada ataque, Selena vuelve a tirar un único resultado de fracaso.



**AGENTE MS** ¿Para qué?: ignora al **estudiante** menos herido.



**PADRE SANGUINO** Última unción: ignora al **estudiante** más herido.



**MACHOTE** Tipo duro: Machote tiene un bonus de +1 de fuerza.

## FIN DE LA PARTIDA

La partida puede terminarse de 2 modos:

- Todos los **monstruos** de un mismo jugador han muerto. ¡Es una derrota!
- Todos los **invitados sorpresa** han muerto. ¡Es una victoria!



# APOCALIPSIS YA

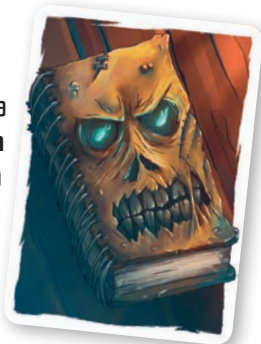
## SINOPSIS

A veces pasa que los astros se alinean, que un experimento no sale bien, que alguien está en el lugar equivocado en el peor momento. Pero cuando el Necronomicón entra en la ecuación, todo ese karma negativo se une como las piezas de un puzzle: los monstruos se atacan entre sí, los cadáveres de estudiantes e invitados se levantan, los glifos se activan solos, el bosque se vuelve más opresivo que nunca... Todos los horrores que has vivido o creado se repiten juntos. Queridos monstruos, ha llegado el día que tanto esperábamos... ¡el día del apocalipsis!

Este escenario retoma una parte de las reglas especiales ya explicadas en los escenarios anteriores. Te aconsejamos que hayas jugado a todos los escenarios precedentes antes de empezar con este último. Además, una partida con este escenario será más larga que una partida estándar.

## PREPARACIÓN

- Tras haber retirado las **cartas de objeto** que no corresponden a las familias elegidas y las **cartas de personaje** que representan a los **estudiantes**, mezcla el conjunto de cartas con la **carta Necronomicón**. Divide estas cartas en 5 pilas, luego mezcla una **carta de estudiante** en cada una de ellas. Luego coloca las 5 pilas, una encima de la otra, para obtener un único mazo.
- No prepares el mazo de **eventos nocturnos**.
- Coloca, boca abajo, 2 **fichas de bosque** en cada zona exterior del tablero.
- Coloca 1 **ficha de glifo** en cada sala, siguiendo estas indicaciones:



- Coloca cierto número de **fichas de carne** (puedes utilizar las **fichas de carne triples**, que valen por 3 **fichas de carne**, incluidas con este escenario) sobre cada carta de **monstruo**.



- Cada jugador pone su **indicador de comida preferida** en la casilla «0:00». No coloques la **ficha de luna llena**. El resto se prepara igual que en el juego con las reglas básicas.

## REGLAS ESPECIALES

Se aplican las siguientes reglas especiales, que vienen de los escenarios anteriores:

**EXPLORAR EL BOSQUE** | VER PÁGINA 6.

**UTILIZAR 1 FICHA DE BOSQUE** | VER PÁGINA 6.

**ACTIVACIÓN DE LOS GLIFOS** | VER PÁGINA 7.

**ATACAR A OTRO MONSTRUO** | VER PÁGINA 9.

**LAS VÍCTIMAS CONTRATAKAN** | VER PÁGINA 9.

**REANIMACIÓN DE LAS VÍCTIMAS** | VER PÁGINA 10.


**VÍCTIMAS MUERTAS VIVIENTES** | VER PÁGINA 10.

**PRESIÓN DE LOS MUERTOS VIVIENTES** | VER PÁGINA 10.



## NUEVAS REGLAS ESPECIALES

### PÉRDIDA DE LA ÚLTIMA FICHA DE CARNE:

Cuando un **monstruo** pierde la última **ficha de carne**  que estuviera en su carta, los demás jugadores avanzan su **indicador de comida preferida** 1 casilla en la línea de tiempo. El **monstruo** sigue jugando normalmente.

### EL PODER DEL NECRONOMICÓN:


Al final de cada ronda, el jugador que posea la **carta Necronomicón** debe mostrarla.

Este avanza su **indicador de comida preferida**  1 casilla en la línea de tiempo, luego vuelve a dejar la carta en su mano.

### MAZO DE REGISTRO VACÍO:

Cuando el mazo esté vacío, el jugador que posea el **Necronomicón** lo coloca en el descarte y, a continuación, se baraja el descarte para crear un nuevo mazo.

### AVANZANDO LOS INDICADORES DE COMIDA PREFERIDA:

Algunas acciones ahora tendrán un efecto distinto del habitual: la mayoría servirán para avanzar el **indicador de comida preferida**  sobre la línea de tiempo. A continuación se indica la lista de efectos.

Un monstruo ataca a una víctima

El jugador toma tantas **fichas de carne** como heridas ha causado, igual que con las reglas básicas.

Un jugador posee 6 fichas de carne o más

El jugador se deshace inmediatamente de 6 **fichas de carne** y avanza su **indicador de comida preferida** 1 casilla en la línea de tiempo.

Una víctima muere

El jugador que haya asestado el golpe mortal avanza su **indicador de comida preferida** 1 casilla en la línea de tiempo. No obtiene **ficha de hueso** si la víctima es un estudiante.

Un invitado muere

Los jugadores que hubieran previsto correctamente en qué orden moriría un **invitado** no consiguen una **ficha de cerebro**, sino que avanzan su **indicador de comida preferida** 1 casilla en la línea de tiempo.

Un muerto viviente muere

El jugador que lo ha matado avanza su **indicador de comida preferida** 1 casilla en la línea de tiempo.

Un jugador posee 3 fichas de bosque o más

El jugador se deshace inmediatamente de 3 **fichas de bosque** y avanza su **indicador de comida preferida** 1 casilla en la línea de tiempo.

Un jugador posee 4 puertas o más

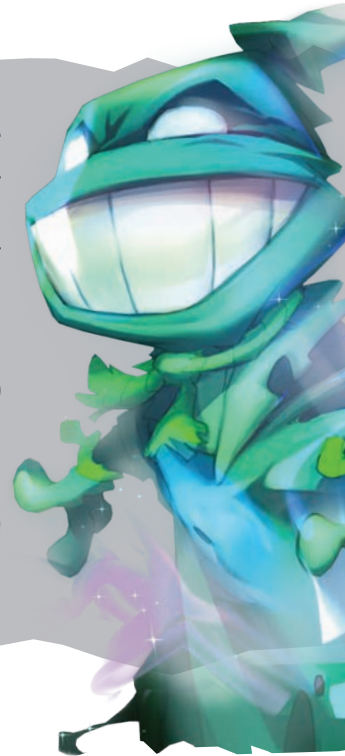
El jugador se deshace inmediatamente de 4 **puertas** y avanza su **indicador de comida preferida** 1 casilla en la línea de tiempo.

## FIN DE LA PARTIDA

En cuanto el **indicador de comida preferida** de un jugador llegue a la casilla «8:00» de la línea de tiempo, la partida está por terminar. Se termina la ronda en curso. El jugador cuyo indicador haya alcanzado la casilla «8:00» ha ganado la partida.

Si varios jugadores llegan a la casilla «8:00» durante su turno en esa última ronda, el ganador será el que posea más **fichas de carne**.

Este jugador se lleva la victoria, descubre toda la verdad sobre la vida de los monstruos y accede a nuevos poderes cósmicos.





# MONSTER SLAUGHTER



ankama