UNIVERSAL STUDIOS
MONSTERS.

HORRIFIED



INSTRUÇOES

1 A 5 JOGADORES . 10 anos + . 60 MINUTOS

PARA APRENDER A JOGAR VEJA O VÍDEO

Ravensburger.com/HorrifiedGamePlay

Drayke's Cave

TRADUÇÃO

COMPONENTES



1 Tabuleiro



7 Badges de Herói



7 Peões de Herói
(colocar em suas respectivas bases de suas cores)



6 Cartões de monstros



10 Villager Movers
(Insert into clear bases)

10 Peões de aldeão
(colocar nas bases transparentes)



7 miniaturas de monstros



60 Tokens de item



1 Marcador de fúria
(colocar na base branca)



1 Marcador de terror
(colocar na base branca)



1 Saco de Itens



5 Cartões de referência



3 Dados





30 Cartas de Monstros





20 Cartas de Benefícios

20 Tokens de Monstros
(usado apenas quando o monstro está no jogo)

Criatura do Lago Negro



1 Barco
(colocar na base)



1 Tile de Acampamento

Drácula



4 Caixões

Múmia



6 Escaravelhos



1 Pedra da alma



1 Tile de Museu

Frankenstein e sua noiva



1 Disco de Frankenstein



1 Disco da noiva de Frankenstein

Homem Invisível



1 Tile de Delegacia

Lobsomen



1 Emblema de caçado



1 Cura



1 Tile de laboratório

SETUP

SETUP DOS MONSTROS

1. Desdobre o **tabuleiro** de jogo e familiarize-se com os locais (espaços com nomes). Conforme você configura e joga o jogo, instruções e componentes farão referência a esses locais.
2. Coloque o **marcador de terror** no "0" da **trilha de terror** no canto superior esquerdo do tabuleiro.
3. Coloque os **10 peões de aldeão** e os **3 dados** ao lado do tabuleiro.
4. Embaralhe as **cartas de Monstro** e coloque-as em um baralho com a face para baixo ao lado do tabuleiro.
5. Escolha com quais monstros irá jogar. (Veja **DIFICULDADE** na próxima página.)
6. Pegue o **cartão de Monstro** correspondente de cada um escolhido. Coloque os cartões em uma fileira ao lado do tabuleiro, do menor para o maior número de fúria. A ordem de fúria está no canto superior esquerdo.
7. Complete o setup para cada Monstro no seu jogo, usando a parte de trás do cartão de Monstro. Em seguida, retorne todos os cartões, figuras e tokens de Monstros não usados para a caixa.
8. Coloque o **marcador de fúria** no cartão de Monstro com o menor número de fúria.

SETUP DOS JOGADORES

1. Embaralhe os **Badges de Heróis** com a face para baixo e dê para cada jogador um Badge aleatório. Dê a cada jogador o seu **peão de Herói** correspondente e um **cartão de referência**. Devolva o restante dos peões de Heróis, Badges e cartões de referência para a caixa.
2. Coloque seu peão de Herói no local indicado do Badge.
3. Embaralhe as **cartas de benefício**, e dê aleatoriamente uma para cada jogador, com a face para cima. Coloque as cartas restantes em um Deck virado para baixo.
4. Coloque todos os 60 tokens de item no saco de itens e misture-os. Pegue 12 itens do saco e coloque cada um no local indicado no item. Coloque o saco de itens ao lado do tabuleiro.

Cartões de monstro

Marcador de Fúria





Aldeões

Exemplo de Setup com 3 jogadores, e com os monstros Drácula e a Criatura do Lago

Marcador de terror

Trilha do terror





Deck de Monstros



Deck de Benefícios



Saco de itens



Dados





Jogador 2





Jogador 1





Jogador 3

COMO JOGAR

OBJETIVO

Horrified é um jogo cooperativo onde todos os jogadores ganham ou perdem juntos. Os jogadores ganham se derrotarem todos os Monstros presentes. Para derrotar um Monstro, você deve completar suas tarefas. As tarefas primárias de cada Monstro, e subsequente sua derrota, o que é única para cada um:

- **Criatura da Lago Negro:** Encontre o esconderijo da Criatura, depois afaste a Monstro do vilarejo.
- **Drácula:** Esmague os quatro caixões, depois derrote Drácula.
- **Frankenstein e a Noiva:** Ensine Frankenstein e a Noiva o significado de ser humano, para que possam viver em paz. Frankenstein é na verdade o nome do cientista que criou esse Monstro. No entanto, com tantos Monstros atormentando sua aldeia, os aldeões passaram a se referir a esses dois Monstros em particular como apenas "Frankenstein" e a "Noiva".
- **O Homem Invisível:** Forneça evidências para a polícia da existência do Homem Invisível, então prenda-o.
- **A Múmia:** Quebre a maldição da Múmia e retorne o monstro a sua Tumba.
- **O Lobisomen:** Descubra a cura para a lycantropia e depois administre o antídoto ao Monstro.

Veja **Os Monstros** nas páginas 10-14 para maiores detalhes, incluindo a complexidade de cada Monstro e como derrotá-los.

Os jogadores perdem se ocorrer uma das duas situações:

Terror: Cada vez que um Herói ou Aldeão for derrotado, o Nível na trilha de terror aumentará. Se o nível de terror atingir o seu máximo, indicado pelo crânio, os Monstros invadem a aldeia e os jogadores perdem.

Tempo esgotado: Em cada turno, você vai comprar uma carta do Deck de Monstro. Se você precisa comprar uma carta de Monstro mas o Deck estiver vazio, você demorou muito para derrotar os Monstros, e assim o vilarejo é dominado pelo Horror, e os jogadores perderam.

DIFICULDADE

Ajuste a dificuldade da partida jogando contra um número diferente de Monstros:

SEU PRIMEIRO JOGO
Criatura do Lago Negro e Drácula

JOGO PARA INICIANTES
(Recomendado sempre quando se joga contra um novo monstro ainda não experimentado)
Quaisquer dois Monstros

JOGO PADRÃO
Quaisquer três Monstros

JOGO DESAFIADOR
Quaisquer quatro Monstros

Primeiro jogador: O jogador que mais recentemente comeu alho será o primeiro a jogar.

Jogo Solo: Se você é o único jogador, veja a página 15.

NO SEU TURNO

Cada turno tem duas fases, realizadas nesta ordem:

FASE DO HERÓI
Faça quantas ações forem indicadas no seu Badge. Além disso, qualquer jogador pode jogar qualquer número de cartas de benefício. (Veja a fase do Herói nas páginas 6-7.)

FASE DO MONSTRO
Pegue uma carta de Monstro no topo do Deck e resolva todas as três partes. (Veja a Fase do Monstro nas páginas 8-9.)

Depois de completar as duas fases acima, o jogo continua no sentido horário, começando com a fase de Herói do próximo jogador.



Ações por turno
Ação especial ou habilidade
Título do Herói
Local de início

Badge do Herói

FASE DO HERÓI

AÇÕES

Faça o número de ações indicado em seu Badge. Você pode escolher fazer menos ações. As ações podem ser feitas várias vezes e em qualquer ordem. As ações possíveis são:

MOVER

Mova seu Herói ao longo de um caminho iluminado para um **espaço adjacente.** Você não pode se mover para espaços com água, e só pode cruzar o rio usando um dos dois espaços de ponte.

Além disso, você pode levar **qualquer número de aldeões** no espaço do seu Herói quando se mover.

Nota: Monstros não afetam o movimento. Você pode entrar, sair ou terminar seu movimento em um espaço com um ou mais Monstros. No entanto, essa proximidade pode torná-lo mais vulnerável aos ataques deles durante a fase dos Monstros.

GUIAR

Mova um Aldeão no espaço do seu Herói para um espaço adjacente ou mova um Aldeão de um espaço adjacente para o espaço do seu Herói. Os aldeões também não podem se mover para espaços aquáticos, e os Monstros também não afetam seu movimento.

AÇÃO ESPECIAL

Alguns heróis possuem uma ação especial, conforme indicado em seu Badge. Assim como outras ações, as ações especiais contam para o número total de ações de seu turno e podem ser feitas várias vezes.

PEGAR

Pegue qualquer número de itens no espaço do seu Herói. Mantenha todos os seus itens à sua frente, ao lado do seu Badge.

COMPARTILHAR

Todos os Heróis no mesmo espaço que o seu podem livremente dar ou receber qualquer número de Itens um ao outro. **Nota:** o compartilhamento não exige negociações de um-para-um, e não precisa envolvê-lo, desde que todos os heróis que estejam compartilhando os itens estejam no espaço do seu Herói.

AVANÇAR

Em um local específico, use um de seus itens para avançar na tarefa de um Monstro. Consulte o ① do cartão do Monstro, e a seção **Monstros** nas páginas 10-14 para mais detalhes.

DERROTAR

No espaço de um monstro, use seus itens para derrotar esse Monstro. Consulte o ② do cartão do Monstro, e a seção **Monstros** nas páginas 10-14 para mais detalhes.

Nota: você deve completar as tarefas do Monstro, antes de fazer a ação de derrotar aquele Monstro.

Dica de estratégia: é uma boa ideia pegar itens no seu primeiro turno. Você precisa de certos itens para avançar tarefas e derrotar Monstros, mas itens também podem ser usados para defender-se contra ataques de monstros, como será explicado mais adiante.

ALDEÕES

Os Aldeões podem aparecer na aldeia durante a Fase dos Monstros. Você deverá colocar o Aldeão em um local específico informado na carta de Monstro. Não há limite para o número de Aldeões que podem estar no tabuleiro de uma só vez. Cada Aldeão tem um local seguro, que ele está tentando chegar, conforme indicado no topo de seu peão. Você pode usar as ações **Mover** e **Guiar** para levar os Aldeões ao seu local seguro.

Assim que um aldeão alcança seu local seguro, ele lhe recompensará por sua ajuda. O jogador atual remove o Aldeão do tabuleiro e compra uma carta de benefício do Deck de benefícios.



Aldeão

CARTAS DE BENEFÍCIO



Cada jogador começa com uma carta de benefício, e mais cartas podem ser recebidas quando Aldeões forem levados para seu lugares seguros. Mantenha todas as suas cartas de benefícios com a face virada para cima, na sua frente. Isso é uma boa ideia, pois todos os jogadores podem discutir a melhor estratégia para usar essas cartas durante o jogo.

Cartas de benefício podem ser jogadas durante a fase de **qualquer jogador**, mas só na fase de Herói (não na fase de Monstro). Quando uma carta de benefício for jogada, obedeça as instruções, e depois discarte-a com a face para cima na pilha de descarte desse Deck. **Jogar cartas de benefício não requer uma ação.**

ITENS

Itens são importantes para **avançar tarefas** e **derrotar** Monstros, bem como se defender do ataques de deles. Cada item tem uma cor indicando seu tipo, e sua força indicado pelo número no topo. Cada item também tem uma localização, que indica onde o item deve ser colocado quando é retirado do saco de itens.





Itens vermelhos
itens físicos



Itens azuis
itens intelectuais



Itens amarelos
itens espirituais

Cor, força e a localização podem ser importantes ao usar itens, conforme mostrado no cartão de cada Monstro:



Apenas um item da cor mostrada pode ser jogado por ação.



Qualquer número de itens da cor mostrada pode ser jogado em uma única ação. Junte os pontos de força desses itens para alcançar ou exceder um determinado número.

Quando você usa um Item, seja para executar uma ação ou para se defender de um ataque, coloque-o em uma pilha de descarte ao lado o tabuleiro, a menos que a ação lhe diga para colocá-lo no cartão de um Monstro (como avançar tarefas do Homem Invisível ou do Lobisomen). Não devolva itens ao saco de itens, a menos que seja especificamente instruído a fazê-lo. **Nota:** quando não houver mais itens no saco, devolva todo o descarte de itens para o saco.

EXEMPLO DA FASE DO HERÓI



É a vez do Arqueólogo e ele pode fazer 4 ações, como observado no seu Badge. Depois de alguma discussão com os outros jogadores, ele decide fazer o seguinte na sua fase de Herói:
AÇÃO 1: GUIAR Wilbur & Chick do espaço da Ponte para o espaço do Teatro, onde ele está.
AÇÃO 2: AÇÃO ESPECIAL - pegar itens de um espaço adjacente - para pegar o item "Ancinho" do Celeiro. O Explorador (Verde), em seguida, joga sua carta de benefício, o que permite a cada herói mover até dois espaços. O Explorador se move para o Calabouço, e o Arqueólogo também se move para o Calabouço, levando Wilbur e Chick junto. Sempre que o seu Herói se mover, seja por uma ação ou uma carta de benefício, pode-se levar qualquer Aldeão de seu espaço junto com você. Wilbur & Chick estão agora no Calabouço, que é seu lugar seguro. O Arqueólogo remove Wilbur & Chick do tabuleiro e, em seguida, compra uma carta de benefício do Deck. O carta é lida em voz alta, e o Arqueólogo escolhe mantê-la consigo para mais tarde, e coloca a carta na sua frente.
AÇÃO 3: COMPARTILHAR, o que permite ao Explorador dar ao Arqueólogo um item de faca.
AÇÃO 4: AVANÇAR para esmagar o caixão no Calabouço. O Arqueólogo usa os itens faca e ancinho, que têm somado um total de força 7. Ele descarta os itens, tira o caixão do tabuleiro, vira-o para mostrar o lado destruido, e coloca-o na área do Calabouço no cartão do Drácula.



O arqueólogo efetuou 4 ações e nenhum dos jogadores deseja jogar outra carta de benefício. Ele irá agora para a Fase de Monstro, e compra uma carta do Deck de Monstro.

FASE DO MONSTRO

Compre uma carta do topo do Deck de Monstros e resolva as três partes da carta, de cima para baixo. Depois de resolver toda as etapas da carta de Monstro, coloque-a em uma pilha de descarte com a face viarada para cima.



1. ITENS

Pegue o número de itens listados na parte superior do carta (se houver algum número), do saco de itens. Coloque cada item no local indicado no item. Se você precisar comprar um item, e o saco de itens estiver vazio, coloque todos os itens da pilha de descarte no saco, misture-os e continue comprando.

2. EVENTO

Cada Evento envolve um dos Monstros ou Aldeões.
A cor da carta, bem como o símbolo acima do nome do evento, indica de quem é o evento. Cartas cinzas são sobre os Aldeões, e cartas coloridos são sobre um específico Monstro. Consulte sua carta de referência para verificar os símbolos iconográficos.
Se o Monstro do evento não estiver em jogo, ignore completamente esse evento e continue com o ***Ataque do Monstro.*** Caso contrário, leia o evento em voz alta e faça o que a carta diz.

2. ATAQUE DO MONSTRO

Determinados monstros se movem e atacam, como indicado pelos símbolos no parte inferior da carta. Em ordem da esquerda para a direita, mova e ataque com o primeiro Monstro antes de prosseguir para o próximo Monstro. Se um Monstro indicado não está no jogo, ignore esse símbolo. Se o símbolo Fúria for exibido, o Monstro com o marcador de Fúria se move e ataca. Isso pode resultar em um mesmo Monstro se movendo e atacando duas vezes em um turno. (Veja *Monstro Furioso* na página 10.).



Exemplo: Drácula se move 2 espaços e depois ataca com 2 dados. Então o Monstro com Fúria (mesmo se o Monstro for Drácula) se move 2 espaços e ataca com 2 dados também.

Nota: O Monstro do evento nunca ataca, a não ser que ele esteja com o Token de Fúria, e na carta de Monstro comprada esteja o símbolo de Fúria.

1 - Mova o monstro o número de espaços indicados na carta para o personagem mais próximo (Herói ou Aldeão). Assim que o Monstro estiver em um espaço com uma pessoa, ele para de se mover. Se o Monstro começou em um espaço com uma pessoa, ele não se move.

2 - Ataque uma pessoa no espaço do Monstro rolando o número de dados de ataque indicado.
Se não houver pessoas no espaço do Monstro, ele não ataca (não rola dados). Se houver várias pessoas nesse espaço, o Monstro atacará um Herói ao invés de um Aldeão. Se ainda houver várias pessoas que o Monstro poderia atacar, o jogador atual escolhe contra quem o monstro irá investir.



Se este símbolo for rolado, o poder do monstro é ativado, uma vez para cada símbolo de poder rolado. Consulte o ⬢ que está no cartão do Monstro e a seção **Os Monstros** nas páginas 10 a 14 para maiores fetalhes.



Se este símbolo (dano) for rolado, a pessoa foi atingida pelo ataque do Monstro, uma vez para cada símbolo de dano rolado. Veja na próxima página como os danos são aplicados.

Caminho e Direção: Se você deve mover um Monstro, Herói ou Aldeão em direção a alguém ou algum lugar, você deve movê-los ao longo do caminho mais curto possível. Se houver vários caminhos igualmente curtos, o jogador atual deve decidir qual caminho seguir. Uma vez alcançado o local para onde está se movendo, o personagem termina seu movimento. **Nota:** Somente a Criatura do Lago pode se mover para espaços com água. A menos que a criatura esteja em movimento, considere apenas caminhos iluminados ao determinar o caminho mais curto - não considere os caminhos de água (Só a Criatura do Lago pode seguir pelos espaços aquaticos para encurtar seu caminho).
Pessoa mais próxima: Se houver várias pessoas igualmente perto de um Monstro, o Monstro se move em direção a um Herói em vez de um Aldeão. Se ainda houver várias pessoas próximas, o jogador atual escolhe uma delas. **Outros empates:** Se um evento ou ataque de Monstro pode ser aplicado a vários personagens ou locais, o jogador atual deve decidir para qual local ou apara quem aplicar o efeito.

ATACADO POR UM MONSTRO

HERÓIS

Para ignorar o ataque de Monstro, um Herói pode descartar um item para cada símbolo de dano rolado. Se o Herói não não tem Itens suficientes, ou não deseja descartar seus itens, ele é derrotado. Um ataque bem sucedido (um dano) já é o suficiente para derrotar um Herói.
Quando um Herói é derrotado, aumente a Trilha de Terror movendo o Marcador de Terror em um espaço e remova esse Herói do tabuleiro momentaneamente. No início do próximo turno desse Herói, seu peão é colocado no espaço do hospital, e seu turno começa normalmente, incluindo o número total de ações. Um Herói derrotado não perde nenhum item ou cartas de benefício.
Nota: Resolva o movimento e ataque de cada Monstro antes de prosseguir para o próximo Monstro. Se um Herói descartar itens para ignorar um ataque, ele ainda pode ser derrotado por um ataque subseqüente. Se um Herói é derrotado, ele não pode ser o alvo de quaisquer outros ataques posteriores neste turno.

ALDEÕES

Um Aldeão não possui nenhum item e, portanto ele é derrotado imediatamente quando atacado. Quando um Aldeão é derrotado, Aumente a Trilha de Terror movendo o Marcador de Terror em um espaço, e remova esse Aldeão do tabuleiro. **Nota:** O alvo de um ataque deve ser declarado antes de rolar os dados, e um Herói não pode descartar itens para salvar um Aldeão (a vida é cruel para esses Aldeões).

EXEMPLO DA FASE DO MONSTRO

É a vez do Inspetor (Laranja), e ele está iniciando a Fase de Monstro, e compra a carta do topo do Deck dos Monstros. Ele resolve o cartao da seguinte forma:

1. ITENS: Ela tira 2 itens do saco de itens e coloca-os no tabuleiro nos locais especificados nesses itens.

2. EVENTO: O evento é sobre o Lobisomen, porque a carta é marrom e tem o símbolo do Monstro acima do nome do evento. Se esse Monstro estiver neste jogo, o evento é lido em voz alta. Se ninguém ainda tem o Emblema de Caçado, então o jogador da vez pega esse Token e coloca-o na sua frente. Depois, o Lobisomen é movido três espaço em direção a esse Herói que possui o Emblema. O Monstro para de se mover quando chega até ele, mesmo que tenha movido menos espaços do que o número indicado na carta. Mesmo que o Lobisomen esteja em seu espaço, ele não ataca. Um monstro só ataca se o símbolo do Monstro aparece na caixa de ataque do Monstro na parte inferior da carta.



3. MONSTRO ATACA: O primeiro símbolo na caixa de Ataque do Monstro é a criatura, que não está no jogo. Então o Inspetor ignora esse primeiro símbolo e prossegue para o próximo símbolo, que é Drácula. Embora tanto o Courier (Rosa) quanto o Dr. Cranley estejam em igual distância, Dracula prioriza Heróis sobre Aldeões. Então o Inspetor move Drácula para o espaço do Courier e depois rola dois dados, obtendo um símbolo de Poder❗, e um símbolo de Dano✷. O Courier decide descartar um dos seus itens para ignorar o sucesso do ataque, e Poder do Dracula's faz com que o Inspetor coloque seu peão no espaço do Drácula.
Agora o monstro com Fúria ataca. Drácula tem o Marcador de Fúria, então ele ataca pela segunda vez. Porque Drácula já está em um espaço com as pessoas, ele não se move. O inspetor deve escolher quem Drácula ataca. O Inspetor decide que Drácula ataque ele mesmo e então é rolado dois dados, obtendo um resultado em branco e um símbolo de Dano✷. Embora o Inspetor tenha um Item, ele escolhe não descartá-lo, e assim é derrotado. O nível na Trilha do Terror é aumentado em um, e o Herói (Inspetor) é removido do tabuleiro. No início de seu próximo turno, seu herói retornará no espaço do hospital.

FIM DO JOGO

O jogo pode acabar de três formas:

OS HERÓIS VENCEM

Se você derrotar todos os Monstros, o jogo acaba imediatamente e os jogadores vencem! Você salvou a aldeia de um destino horrível, e talvez até salvo os próprios Monstros.

TERROR

Se o nível da Trilha de Terror atingir seu máximo, indicado pelo símbolo de crânio, o jogo termina imediatamente e os jogadores perdem. Todos, incluindo os Heróis, estão horrorizados demais para continuar. Os Monstros tomam conta da aldeia.

TEMPO ESGOTADO

Se você precisar comprar uma carta do Deck de Monstro e estiver vazio, o jogo termina imediatamente e os jogadores perdem. Você demorou muito para salvar a aldeia. Os Aldeões fugiram e você não pode continuar. **Nota: *O jogo termina apenas se você precisar comprar uma carta do Deck de Monstro. Então, depois de resolver a última carta de Monstro, será a última fase de Herói, para tentar derrotar qualquer Monstro restante.***

JOGANDO NOVAMENTE

Tente jogar contra Monstros diferentes ou adicionar mais Monstros para aumentar a dificuldade do jogo. Para uma configuração mais estratégica, os jogadores podem escolher quais Heróis jogar e quem será o primeiro jogador. Não deixe de considerar com quais Monstros você está jogando, quais ações especiais dos Heróis serão mais úteis e quem está mais vulnerável ou melhor posicionado para fazer o primeiro turno.

OS MONSTROS

As páginas a seguir contêm informações específicas para cada Monstro, incluindo como completar suas tarefas, como derrotá-los, e como funciona seu Poder, que pode ser ativado quando os dados forem rolados. Antes de começar a jogar, leia a seção de cada Monstro do seu jogo, bem como as informações abaixo, que se aplicam a todos os jogos.

MONSTRO ENFURECIDO

Os Monstros estão enfurecidos pelos e esforços dos Heróis para derrotá-los, e há sempre um Monstro que está enfurecido no jogo. No início do jogo, coloque o marcador de Fúria no cartão do Monstro com a menor nível de Fúria. Quando o símbolo de Fúria aparece em uma carta de Monstro comprada, o Monstro Furioso em questão se move e ataca. Isso pode resultar num mesmo Monstro se movendo e atacando duas vezes em um turno.

Alguns eventos irão instruí-lo a colocar o marcador de Fúria no próximo Monstro. Quando isso acontecer, coloque-o no cartão do Monstro com o próximo nível de Fúria (número mais alto). Por exemplo, se o marcador de Fúria estiver no cartão do Dracula (Fúria nível 1), e se a Criatura (nível 4) e o Lobisomen (nível 6) também estiverem presentes no jogo, mova o marcador para o cartão do Criatura. Se não houver monstros com um nivel de Fúria maior, então coloque o marcador de Fúria no cartão do Monstro com a nível de Fúria menor. Se não houver outros Monstros restantes no jogo, o marcador de Fúria permanece no mesmo Monstro.

Nota: Existe um Monstro Furioso em todos os momentos durante o jogo. O Monstro Furioso irá se mover e atacar com mais freqüência, porque ele ataca toda vez que o símbolo do Fúria ou seu próprio símbolo aparece em uma carta de Monstro.

MONSTRO DERROTADO

Quando um monstro é derrotado, ele não mais fará parte de jogo. **Pelo resto da partida, ignore todos os eventos e ataques de Monstros para todos aqueles que foram derrotados.**

Remova a figura do Monstro e seu tile respectivo (se houver) do tabuleiro. Se o Monstro derrotado tiver o marcador de Fúria, coloque-o no próximo Monstro de acordo com as regras acima. Se houver algum Item no cartão do Monstro (o Lobisomen ou o Homem Invisível), coloque esses Itens na pilha de descarte. Em seguida, retorne todos os componentes do Monstro para a caixa, incluindo o cartão, a miniatura e os tokens. Se um Herói tiver um dos marcadores do Monstro (Pedra da Alma ou Emblema de Caçado), ele devolve-os à caixa.



Complexidade: Média | **Nível de Fúria:** 4

ESPAÇOS DE ÁGUA

Há três espaços aquáticos no tabuleiro: o Lago, o Rio e a Orla. Somente a Criatura pode se mover ou ser colocada nesses espaços. Quando a Criatura atacar, considere espaços de água e caminhos de água ao determinar quem está mais próximo a ele, e assim o caminho mais curto em direção ao seu alvo.

AVANÇAR: O ESCONDERIJO

Os heróis devem embarcar em uma expedição a bordo do barco ***Rita*** para explorar o lago e encontrar o esconderijo da Criatura. Estando no acampamento, um Herói pode fazer a ação de avançar para explorar o lago. Descarte um item de qualquer cor e mova o barco no cartão da Criatura para a próxima cor do ✕. Escolhendo cuidadosamente a cor a ser usada, você pode mover o barco ainda mais para dentro do lago e concluir a tarefa mais rapidamente. O esconderijo da Criatura é representado pelo último ✕ azul, no centro do cartão - para completar a tarefa, o último Item usado deve ser azul. **Nota: O Barco pode retroceder espaços - veja o Poder da Criatura abaixo.**

DERROTA: AFASTAR A CRIATURA

Se o Barco estiver no esconderijo, você pode derrotar a Criatura afastando-a do vilareijo. Um Herói deve estar no mesmo espaço que a Criatura no tabuleiro e fazer a ação de Derrota. Descarte **um item vermelho, um azul e um amarelo.** Os pontos de força dos itens não importam. Você derrotou a criatura!

! PODER: BALANÇAR O BARCO

Se o símbolo de Poder for lançado quando a Criatura atacar, o Monstro balança o barco. Mova o barco para trás, um ✕ para cada símbolo de poder rolado. Se o barco estiver no início, o poder não tem efeito. Se o Poder mover o Barco para fora do esconderijo, você não poderá derrotar a Criatura. Um Herói deve fazer a ação Avançar novamente para mover o Barco de volta para o esconderijo antes que a Criatura possa ser derrotada.



Complexidade: Baixa | **Nível de Fúria:** 1

AVANÇAR: DESTRUIR CAIXÕES

Os heróis devem encontrar e destruir os quatro caixões de Drácula, que estão situados ao redor da aldeia. Em um espaço com um caixão, um Herói pode fazer a ação de Avançar para destruí-lo. Descartar qualquer número de itens vermelhos com uma força total de 6 ou mais. Em seguida, pegue o caixão e vire-o para mostrar que ele foi destruido e coloque-o no cartão de Drácula no espaço correspondente.
Nota: Os caixões não são itens e não podem ser apanhados.

DERROTA: ENFRENTAR DRÁCULA

Se todos os quatro caixões estiverem no cartão de Drácula, você pode derrotar o Monstro. Um Herói deve estar no mesmo espaço que Drácula e fazer a ação de Derrota. Descartar qualquer número de itens amarelos com uma força total de 6 ou mais. Você derrotou o Drácula!

! PODER: CHARME SOMBRIO

Se o símbolo Poder for lançado quando o Drácula atacar, o Monstro encanta um Herói para vir até ele. Coloque o Herói do jogador da vez no espaço do Drácula. Se esse Herói já estiver no espaço dele, o Poder não tem efeito.
Nota: Drácula encanta o herói da vez, que pode não ser necessariamente o mesmo Herói que o Drácula acabou de atacar por ocasião dos dados de resultado Ataque.

Exemplo: Um Herói no Acampamento faz a ação de Avançar e descarta um Item azul. Ele move o barco para o próximo ✕ zul no caminho do lago no cartão da Criatura. Se um Herói fizer mais uma ação de Avançar e usar um Item azul, o Barco alcançará o esconderijo e qualquer Herói poderá derrotar a Criatura.





Complexidade: Alta | **Nível de Fúria:** 3 | Só o Frankenstein se torna Furioso

Frankenstein é na verdade o nome do cientista que criou esses monstros. No entanto, com tantos Monstros atormentando a aldeia, os aldeões passaram a se referir a esses Monstros em particular como apenas "Frankenstein" e a "Noiva".

DOIS MONSTROS

Frankenstein e a Noiva são monstros realmente muito assustadores, e se você escolher jogar contra um, você deverá enfrentar os dois. Para derrotá-los, você deve ensiná-los o significado de ser humano, para que eles possam viver felizes juntos. No entanto, se eles se encontrarem antes de concluir essa tarefa, eles sairão em um ataque de grande raiva.

Se Frankenstein e a Noiva estiverem no mesmo espaço antes que a primeira tarefa seja completada, aumente o Nível na trilha de Terror em um, depois coloque Frankenstein no Cemitério e a Noiva no Calabouço. Isso pode ocorrer várias vezes durante o jogo.

ATAQUE DOS MONSTROS E MONSTRO EM FÚRIA

Frankenstein e a noiva têm seus próprios símbolos de Monstros e são tratados como Monstros separados para seus ataques. No entanto, se eles possuírem o Token de Fúria, apenas Frankenstein se torna furioso. Cada vez que o símbolo de Fúria aparecer, mova e ataque apenas com o Monstro Frankenstein.

AVANÇAR: ENSINAR OS MONSTROS A SER HUMANO

Os Heróis devem ensinar Frankenstein e a noiva o que significa ser humano. No entanto, cada monstro é diferente. Frankenstein precisa de Itens Amarelos e deve alcançar uma pontuação de humanidade de 11. A Noiva precisa de Itens azuis e deve atingir uma pontuação de 8. Para ensinar Frankenstein a ser mais humano, um Herói no mesmo espaço que Frankenstein pode fazer a ação Avançar. Descarte um item amarelo e aumente a pontuação de humanidade de Frankenstein pela força do item descartado, girando o disco no sentido horário. Então, você pode mover Frankenstein em qualquer direção nesse mesmo número de espaços. Desta forma, você evitará que ele se encontre com a noiva e aumente o nível na trilha de terror.

Para ensinar a Noiva a ser mais humana, um Herói no mesmo espaço que a Noiva pode fazer a ação de Avançar. Descarte um item azul e aumente a pontuação de humanidade da noiva pela força do item, girando o disco no sentido horário. Você também pode movê-la em qualquer direção, até o número de espaços igual à força do item descartado.

Assim que a pontuação de humanidade do Monstro atingir seu máximo (11 para Frankenstein e 8 para a Noiva), vire o disco do Monstro para mostrar o rosto dele. Um número exato não é necessário - você pode exceder o máximo. Uma vez que ambos os discos estejam virados, Frankenstein e a Noiva podem ser derrotados quando se encontrarem (eles devem se encontrar para serem derrotados).

Nota: Você ainda pode fazer a ação de Avançar para mover Frankenstein ou a Noiva, mesmo que seu disco tenha sido virado.

DERROTA: O ENCONTRO

Uma vez que se tenha ensinado Frankenstein e a Noiva o que significa ser humano, e tiverem se encondo, eles viverão pacificamente juntos e deixarão de aterrorizar a aldeia. Assim que Frankenstein e a Noiva estiverem no mesmo espaço e ambos os discos estejam mostrando seus rostos, eles são derrotados. Isso não requer uma ação de derrota.

!PODER: E LÁ VEM A NOIVA

Se o símbolo de Poder for lançado no dado quando Frankenstein ou a Noiva atacarem, a Noiva se aproximará de Frankenstein. Depois que todos os ataques forem resolvidos, mova a Noiva em direção a Frankenstein, um espaço para cada símbolo de Poder rolado.



Exemplo: O disco de Frankenstein está agora apontando para o "3". Um Herói faz a ação de Avançar no espaço de Frankenstein e descarta um Item amarelo com uma força de 2. O disco de Frankenstein gira no sentido horário para que ele aponte agora para o "5", após isso deve-se mover Frankenstein 2 espaços pelo tabuleiro, tentando afastá-lo da noiva o máximo possível, mas evitando também colocá-lo em um espaço com heróis e Aldeões.

Exemplo: O Marcador de Fúria está no cartão de Monstro de Frankenstein e a Noiva quando a carta de Monstro "Inocente" é comprada. O jogador atual pega 3 itens do saco e coloca no tabuleiro. Em seguida, ele coloca o Aldeão Maria no Celeiro. Então se resolve o Ataque do Monstro. Frankenstein é movido 1 espaço e ataca com 3 dados. Então a Noiva também é movida 1 espaço e também ataca com 3 dados. Por último, Frankenstein é movido 1 espaço e ataca novamente com 3 dados. Como de costume, se um dos Monstros já estiver em um espaço com uma pessoa, ele não se moverá, e se não houver uma pessoa no espaço quando ele atacar, o Monstro não jogará dados.





Complexidade: Baixa | **Nível de Fúria:** 6

AVANÇAR: FORNECER EVIDÊNCIAS

Os Heróis devem fornecer evidências para provar à polícia que o Homem Invisível existe. No espaço da Delegacia, um Herói pode fazer a ação de Avançar para fornecer provas. Use um item de qualquer cor, desde que a localização no item corresponda ao espaço vazio no cartão do Homem invisível. Coloque o item no local correspondente (o ítem deve pertencer ao mesmo local do tabuleiro).

DERROTA: A EMBOSCADA

Se todos os cinco espaços estiverem preenchidos no cartão do Homem Invisível, você pode derrotá-lo fazendo uma emboscada. Um Herói deve estar no mesmo espaço que o Homem Invisível e fazer a ação de Derrota. Descarte qualquer número de itens vermelhos com uma força total de 9 ou mais. Você emboscou e derrotou o Homem Invisível!

PODER: PERSEGUIÇÃO INVISÍVEL

Se o símbolo de Poder for rolado quando o Homem invisível atacar, ele perseguirá um aldeão. Depois que todos os danos forem resolvidos, mova o Monstro em direção ao Aldeão mais próximo, dois espaços para cada símbolo de Poder rolados. Se não houver aldeões no tabuleiro, o poder não tem efeito.
Nota: O Homem Invisível não ataca imediatamente o aldeão, mas pode atacar novamente neste turno.



Exemplo: Um Herói na Delegacia faz a ação de Avançar e coloca um Item do Celeiro no cartão do Homem Invisível. Se um Herói fizer mais uma ação de Avançar e colocar um Item da Mansão, qualquer Herói poderá derrotar o Homem Invisível.



Complexidade: Alta | **Nível de Fúria:** 2

ALMA REENCARNADA

A Múmia acredita que um dos Heróis é a alma reencarnada do seu verdadeiro amor, e irá atraí-lo para ela. Na primeira vez que um Evento Múmia for resolvido, o jogador atual recebe a Pedra de Alma, e o Herói desse jogador se move em direção à Múmia. Esse jogador fica com a pedra da Alma o resto do jogo.

AVANÇAR: QUEBRAR A MALDIÇÃO

Os heróis devem quebrar a maldição da Múmia alinhando os seis Escaravelhos no cartão do Monstro. No espaço do Museu, um Herói pode fazer a ação de Avançar para mover os Escaravelhos. Descarte um Item amarelo e faça uma quantidade de movimentos de a cordo com o número da força do Item descartado. Um único movimento é deslizar um Escaravelho ao longo de um espaço para outro espaço adjacente vazio, ou virar um Escaravelho para cima (veja o Poder da Múmia abaixo). Você não é obrigado a fazer o número total de movimentos.

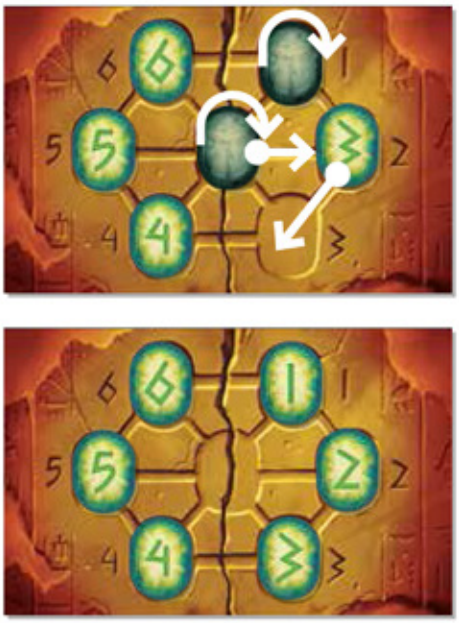
DERROTA: RETORNÁ-LO A TUMBA

Se todos os seis Escaravelhos estiverem virados para cima e no local respectivo (com o número deles ao lado dos espaços), você pode derrotar a Múmia, retornando-a a sua tumba. Um Herói deve estar no mesmo espaço que a Múmia e fazer a ação de Derrota. Descarte qualquer número de itens vermelhos com uma força igual ou maior do que 9. Você derrotou a Múmia!

!PODER: REFORÇAR A MALDIÇÃO

Se o símbolo de Poder for rolado quando a Múmia atacar, o Monstro fortalece a maldição. Um Escaravelho deve ser virado para baixo para cada símbolo de Poder rolado. Sempre vire o Escaravelho com o menor número à mostra, esteja ele no lugar certo ou não. Se todos os Escaravelhos estiverem virados para baixo, o Poder não tem efeito.

Um Escaravelho que esteja virado para baixo **não pode ser movido.** Além disso, a Múmia não pode ser derrotada se algum Escaravelho estiver virado para baixo. Quando o jogador fizer a ação de Avançar, o Herói pode usar um de seus movimentos para virar um Escaravelho para cima.



Exemplo: Um Herói no Museu faz a ação de Avançar. Ele descarta um Item amarelo com uma força de 4, então ele pode fazer 4 movimentos com os Escaravelhos. Ele escolhe virar os dois Escaravelhos que estão com a face para baixo, coloca o Escaravelho "3" em seu local e coloca o Escaravelho "2" em seu local. Agora todos os Escaravelhos estão virados para cima no lugar certo. Enquanto o Poder da Múmia não for ativado, qualquer um poderá derrotar a Múmia.



Exemplo: O Lobisomen ataca um Herói com 3 dados, rolando um símbolo de Poder e dois símbolos de Dano. O Herói atacado é atingido três vezes. Todos os outros heróis e aldeões nesse espaço são atingidos uma vez.



Complexidade: Média | **Nível de Fúria:** 5

CAÇADO PELO LOBISOMEN

O Lobisomen sempre sabe quem será sua próxima vítima, e o Monstro caçará esse herói por todo o jogo. Na primeira vez que um Evento de Lobisomen aparecer, o jogador atual recebe o emblema de Caçado, e o Lobisomen se move em direção a esse personagem. Esse jogador fica com o emblema de Caçado pelo resto do jogo.

AVANÇAR: DESCUBRIR A CURA

Os Heróis devem descobrir a cura para a lycantropia, testando ingredientes e formulando o antídoto. No espaço do Laboratório, um Herói pode fazer a ação de Avançar para testar um ingrediente. Use um item azul, desde que a força do item corresponda a um espaço vazio no cartão do Lobisomem. Coloque o item no local correspondente. Assim que todos os seis espaços estiverem preenchidos, o jogador atual retira o recipiente com a cura do cartão do Monstro. A cura pode ser dada a outro herói usando a ação de Compartilhar. **Nota:** A cura não pode ser descartada para ignorar um dano devido ao ataque de Monstros.

DERROTA: CURAR O LOBISOMEN

Se um Herói tiver a cura, esse Herói pode derrotar o Lobisomen administrando o antídoto a ele. O Herói deve estar no mesmo espaço que o Monstro e fazer a ação de Derrota. Deve-se descartar a cura e qualquer número de itens vermelhos com uma força total de 6 ou mais. Você derrotou o Lobisomen

! PODER: MORDIDA PERIGOSA

Se o símbolo do Poder for rolado quando o Lobisomen atacar, o Monstro morde todos em seu espaço. Cada Herói e Aldeão no espaço do Lobisomem é atingido (incluindo a pessoa que ele acabou de atacar) - um dano para cada símbolo de Poder. Heróis podem descartar itens para ignorar os ataques, como de costume. Mas os Aldeões no espaço do Lobisomen são imediatamente derrotados. Os Heróis não podem usar itens para evitar atques nos Aldeões.

ESCLARECIMENTOS

TERMOS

Movendo requer caminhos iluminados contíguos para espaços adjacentes.
Colocação refere-se pegar uma pessoa ou um monstro indicado, e coloca-lo no local especificado.
Uma pessoa ou pessoas refere-se a Heróis e Aldeões.
Um Monstro refere-se a qualquer um dos sete personagens contra os quais você está jogando.

HERÓIS E CARTAS DE BENEFÍCIO

Você precisa ter permissão de um jogador para mover ou afetar seu Herói ou seus Itens.
O movimento proveniente de uma carta de Benefício ou ação especial segue todas as regras normais para a ação de Mover. Um Herói pode levar qualquer Aldeão em seu espaço junto com eles.
A ação especial do Arqueólogo não pode ser usada para pegar itens de outro Herói.
A habilidade do Cientista está sempre em vigor. Não é preciso uma ação.
Conduzir investigação ou **pegar Taxi**, não poderão ser efetuados para colocar um herói que ainda não esteja no tabuleiro (por te sido derrotado).
A Entrega Especial pode afetar quaisquer dois jogadores, mesmo que seu Herói não esteja no tabuleiro (por ter sido derrotado).

CARTAS DE MONSTRO

Se a carta de **"Caçada em andamento"** for comprada e o Herói com o Emblema de Caçado não estiver no tabuleiro (porque foi derrotado), o evento não tem efeito. Se a carta **"Alma Reencarnada"** for comprada e o Herói com a Pedra da Alma não estiver no tabuleiro, o evento não terá efeito. Se a carta **"O Ladrão"** for comprada, certifique-se de comprar e colocar itens antes de resolver o evento. Se vários locais estão empatados por ter o maior número de Itens, o jogador atual coloca o Homem Invisível no local empatado de sua escolha. Apenas itens no tabuleiro são descartados - os Heróis nesse espaço mantêm seus itens.

JOGO SOLO

Os Aldeões são mais temerosos se houver apenas um Herói tentando salvar a aldeia. Comece o jogo com o mcarcador de Terror na trilha de número "3". Todas as regras permanecem as mesmas. No entanto, não jogue como o Courier - a Ação Especial desse Herói não pode ser usada em um jogo solo. Bem como as cartas de Benfício "Entrega Especial" e "Conduzir Investigação" não podem ser usados. Remova estas cartas antes de jogar ou, quando compradas, descarte imediatamente e compre uma nova carta de benefício para substituí-la.

Drayke's Cave

TRADUÇÃO

UNIVERSAL STUDIOS MONSTERS

HORRIFIED

Contents: 1 Game Board, 6 Monster Mats, 7 Monster Figures, 7 Hero Badges, 7 Hero Movers, 10 Villager Movers, 20 Bases, 60 Item Tokens, 20 Monster Tokens, 1 Terror Marker, 1 Frenzy Marker, 30 Monster Cards, 20 Perk Cards, 5 Reference Cards, 1 Item Bag, 3 Dice, Instructions

Instructions: © 2019 Ravensburger North America, Inc. All rights reserved.

USe01

UNIVERSAL

A COMCAST COMPANY

All characters are trademarks and copyrights of Universal Studios. Licensed by Universal Studios. All Rights Reserved.

Ravensburger