UNIVERSAL STUDIOS
MONSTERS.

HORRIFIED



INSTRUCCIONES

DE 1 A 5 JUGADORES - A PARTIR DE 10 AÑOS - 60 MINUTOS

Always Board
NEVER BORED
PARA COMPRAR
JUGAR
www.alwaysboardgames.com info@alwaysboardgames.com

VER EL VÍDEO
Ravensburger.com/HorrifiedGamePlay

Componentes



1 tablero de juego



7 Insignias de héroe



7 Héroes caminantes
(Insertar en bases de color a juego)



6 Tarjetas de Monstruos



10 Aldeanos caminantes(insertar en bases transparentes)



7 figuras de monstruos



60 fichas de objetos

www.alwaysboardgames.com info@alwaysboardgames.com



1 marcador Frenesi
(Insertar en una base transparente)



1 marcador de terror
(Insertar en una base transparente)



1 Bolsa de objetos



5 Cartas de referencia



3 Dados





30 cartas de monstruos





20 cartas de ventajas

20 fichas de monstruo
(Sólo se usan cuando se juega contra ese Monstruo)

Criatura de la Laguna Negra



1 Barco
(Insertar en una base transparente)



1 Ficha del campamento

Dracula



4 ataúdes

Frankenstein y la novia



1 Dial de Frankenstein



1 Dial de la novia

El hombre invisible



1 Ficha de Recinto

La momia



6 Escarabajos



1 Signo del alma



1 Ficha de museo

El hombre lobo



1 Emblema de caza



1 Cura



1 Ficha de laboratorio

Setup

Configuración del monstruo

1. Despliegue el **tablero de juego** y familiarícese con las ubicaciones (espacios con nombres). A medida que vayas montando y jugando el juego, las instrucciones y los componentes harán referencia a estas localizaciones.
2. Coloca el **Marcador de Terror** en el "0" del Registro de **Nivel de Terror** en la esquina superior izquierda del tablero.
3. Coloca los **10 aldeanos caminantes** y los **3 dados** junto al tablero.
4. Baraja las **cartas de Monstruo** y colócalas en un mazo boca abajo junto al tablero.
5. Elige los Monstruos con los que vas a jugar. (Ver **DIFICULTAD** en la página siguiente).
6. Coge la tarjeta de Monstruo correspondiente a cada **Monstruo elegido.** Coloca las tarjetas en una fila junto al tablero, de menor a mayor Orden de Frenesí. El Orden de Frenesí está en la parte superior izquierda de cada tarjeta
7. Completa la configuración de cada Monstruo en tu juego, usando el reverso de uno de los otras tarjetas de Monstruos. A continuación, devuelve a la caja todas las tarjetas de Monstruos, figuras y fichas que no hayas utilizado.
8. Coloca el **Marcador de Frenesí** en la tarjeta con el Orden de Frenesí más bajo.

Configuración del jugador

1. Mezcla las **Insignias de Héroe** boca abajo y entrega una al azar a cada jugador. Entrega a cada jugador su correspondiente **ficha de Héroe** y una **carta de Referencia**. Devuelve las Insignias, Héroes y cartas de Referencia restantes a la caja.
2. Coloca a tu **Héroe** en el lugar de inicio indicado en tu **Insignia.**
3. Baraja las **cartas de ventaja** y entrega una al azar a cada jugador, boca arriba. Coloca el resto de las cartas de ventaja en un mazo boca abajo junto al tablero.
4. Coloca las **60 fichas de objetos** en la **bolsa de objetos** y mézclalas. Saca 12 objetos de la bolsa y coloca cada uno en el lugar indicado en el objeto. Coloca la bolsa de objetos junto al tablero.





Ejemplo de configuración de una partida de 3 jugadores con Drácula y la criatura















www.alwaysboardgames.com info@alwaysboardgames.com

Cómo jugar

Objetivo

Horrified es un juego cooperativo en el que todos los jugadores ganan o pierden juntos. Los jugadores ganan si derrotan a todos los Monstruos contra los que juegan. Para derrotar a un Monstruo, primero hay que completar una tarea.
La tarea de cada Monstruo y su posterior **derrota** es única:

- **Criatura de la Laguna Negra:** Encuentra la guarida oculta de la criatura y ahuyéntala.
- **Drácula:** Destroza los cuatro ataúdes de Drácula y luego vence a Drácula.
- **Frankenstein y la Novia:** Enseña a Frankenstein y a la Novia lo que significa ser humano para que puedan vivir en paz. Frankenstein es en realidad el nombre del científico que creó estos Monstruos. Sin embargo, con tantos Monstruos plagando su pueblo, los aldeanos han llegado a referirse a estos Monstruos en particular como simplemente "Frankenstein" y la "Novia".
- **El hombre invisible:** Proporciona pruebas a la policía de la existencia del Hombre Invisible, y luego atrápalo.
- **La Momia:** Rompe la maldición de la momia y devuélvela a su tumba.
- **El Hombre Lobo:** Descubre la cura para la licantropía y adminístrala al Hombre Lobo.

*Consulta **Los Monstruos** en las páginas 10-14 para más detalles, incluyendo la complejidad de cada Monstruo y cómo derrotarlos.*

Dificultad

Ajusta la dificultad del juego jugando contra un número diferente de monstruos:

TU PRIMERA PARTIDA
Criatura de la Laguna Negra y Drácula

JUEGO PARA PRINCIPIANTES
(Recomendado siempre que juegues contra un Monstruo por primera vez)
Dos monstruos cualesquiera

JUEGO ESTÁNDAR
Tres monstruos cualesquiera

JUEGO DESAFIANTE
Cuatro monstruos cualesquiera

Los jugadores pierden inmediatamente si ocurre una de las siguientes situaciones:

Terror: Cada vez que un Héroe o Aldeano es derrotado, el Nivel de Terror aumentará. Si el Nivel de Terror alcanza su máximo, indicado por la calavera, los Monstruos han invadido la aldea y los jugadores pierden.

Fuera de Tiempo: Cada turno, robarás una carta del mazo de Monstruos. Si necesitas robar una carta de Monstruo pero el mazo está vacío, has tardado demasiado en derrotar a los Monstruos y los jugadores pierden.

Primer jugador: El jugador que haya comido ajo más recientemente toma el primer turno.

Juego en solitario: Si eres el **único jugador**, consulta la página 15.

En tu turno

Cada turno tiene dos fases, realizadas en este orden:

Fase Héroe

Realiza tantas acciones como se indiquen en tu Insignia. Además, cualquier jugador puede jugar cualquier número de cartas de ventajas. (Ver la **Fase de Héroe** en las páginas 6-7).

Fase de Monstruo

Roba una carta de Monstruo de la parte superior del mazo de Monstruos y resuelve las tres partes de la carta. (Ver **Fase de Monstruos** en las páginas 8-9).

Después de completar ambas fases, el juego procede en el sentido de las agujas del reloj, empezando por la fase de héroe del siguiente jugador.



Acciones por turno
Acción o habilidad especial
Título del héroe
Ubicación inicial
Insignia de héroe

Fase de héroe

Acciones

Realiza hasta el número de acciones indicadas en tu Insignia. Puedes elegir hacer menos. Las acciones pueden realizarse varias veces y en cualquier orden. Las acciones posibles son:

Mover

Mueve a tu Héroe por un camino iluminado hasta un **espacio adyacente**. No puedes moverte a espacios de agua y sólo puedes cruzar el río usando uno de los dos espacios de puente.

Además, puedes llevarte **cualquier número de Aldeanos** en tu espacio de Héroe cuando te muevas.

Nota: Los monstruos no afectan al movimiento. Puedes entrar, salir o terminar tu turno en un espacio con uno o más Monstruos. Sin embargo, esto podría hacerte más vulnerable a sus ataques durante la Fase de Monstruos.

Guía

Mueve **un** Aldeano del espacio de tu Héroe a un espacio adyacente, o mueve **un** Aldeano de un espacio adyacente al espacio de tu Héroe. Los aldeanos tampoco pueden moverse a espacios de agua, y los monstruos no afectan a su movimiento.

Acción especial

Algunos Héroes tienen una acción especial, como se indica en su Insignia. Al igual que otras acciones, las acciones especiales cuentan como una del número total de acciones para tu turno y pueden ser tomadas múltiples veces.

Recoger

Coge **cualquier número de objetos** de tu espacio de héroe. Mantén todos tus Objetos frente a ti, junto a tu Insignia.

Compartir

Todos los Héroes en el mismo espacio que tu Héroe pueden dar o tomar libremente **cualquier número de Objetos** de los demás.

Nota: Compartir no requiere intercambios uno a uno y no necesita involucrarte, siempre y cuando todos los Héroes que dan o toman Objetos estén en el espacio de tu Héroe.

Avanzar

En un lugar específico, utiliza uno de tus objetos para avanzar la tarea de un Monstruo. Consulta el (1) de la Tarjeta de ese Monstruo y los Monstruos en las páginas 10-14 para más detalles.

Derrota

En el espacio de un Monstruo, utiliza tus objetos para derrotar a ese, Monstruo. Consulta el (2) en la tarjeta de ese Monstruo y Los Monstruos en las páginas 10-14 para más detalles.

Nota: Debes completar la tarea del Monstruo, antes de que puedas realizar la acción para derrotarlo.

Consejo estratégico: Es una buena idea recoger objetos en tu primer turno. Necesitas ciertos objetos para avanzar en las tareas y derrotar a los monstruos, pero los objetos también se pueden utilizar para defenderse de los ataques de los monstruos, como se explica más adelante.

Aldeanos

Los aldeanos pueden aparecer en la aldea durante la fase de monstruos. Se te indicará que coloques al Aldeano en un lugar específico. No hay límite en el número de aldeanos que pueden estar en el tablero a la vez. Cada aldeano tiene una ubicación segura a la que intenta llegar, como se indica en la parte superior de su movimiento. Puedes usar las acciones Mover y Guiar para llevar a los aldeanos a su ubicación segura.

En cuanto un aldeano llega a su ubicación segura, te recompensa por tu ayuda. El jugador actual retira al aldeano del tablero y roba una carta de ventaja del mazo.



Ubicación segura

Nombre

Aldeano



Cartas de ventajas

Cada jugador comienza el juego con una carta de Ventaja, y se pueden ganar más cartas de Ventaja llevando a los aldeanos a sus lugares seguros. Mantén todas tus cartas de ventaja boca arriba delante de ti. Es una buena idea discutir tus cartas de ventaja, y cuándo jugarlas, con los otros jugadores.

Las ventajas pueden jugarse en el turno de cualquier jugador, pero sólo durante la fase de héroe. Cuando juegues una carta de ventaja, haz lo que dice la carta, y luego ponla en una pila de descartes boca arriba. Jugar una carta de ventaja no requiere una acción.

Always Board Games
NEVER BORED

www.alwaysboardgames.com info@alwaysboardgames.com

Objetos

Los objetos son importantes para avanzar en las tareas y derrotar a los Monstruos, así como para defenderte de los ataques de los Monstruos. Cada objeto tiene un color, que indica su tipo, y una fuerza, que es el número en la parte superior. Cada objeto también tiene una ubicación, que indica dónde se coloca el objeto cuando se saca de la bolsa de objetos.



Objeto



Objetos rojos son físicas.



Objetos azules son intelectuales.

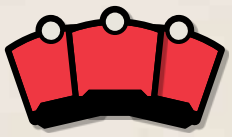


Objetos amarillos son espirituales.

El color, la fuerza y la ubicación pueden ser importantes a la hora de utilizar los objetos, como se muestra en la tarjeta de cada monstruo:



Sólo se puede jugar un objeto del color indicado por acción.



Se puede jugar cualquier número de objetos del color mostrado en una sola acción. Suma sus fuerzas para alcanzar o superar el número.

Cuando utilices un objeto, ya sea para realizar una acción o para defenderte de un ataque, colócalo en una pila de descartes junto al tablero, a menos que la acción te indique que lo coloques en la tarjeta de un monstruo (como cuando avanzas en las tareas del Hombre Invisible o del Hombre Lobo) . No devuelvas los objetos a la bolsa de objetos a menos que se te indique específicamente que lo hagas.

Ejemplo de la fase de héroe

Es el turno del Arqueólogo y puede realizar 4 acciones, como se indica en su Insignia. Tras discutirlo con los demás jugadores, decide hacer lo siguiente durante la Fase de Héroe:

*ACCIÓN 1: **Guiar** a Wilbur y Chick desde el espacio del puente hasta el Teatro, donde se encuentra.*

*ACCIÓN 2: Realiza su **ACCIÓN ESPECIAL** -recoger objetos de una casilla adyacente- para coger el objeto de la horca del granero.*

La Exploradora (Verde) juega entonces su carta de Permiso, que permite a cada Héroe mover hasta dos espacios. La Exploradora se mueve a la Mazmorra. El Arqueólogo también se mueve a la Mazmorra, llevando a Wilbur y Chick con él. Siempre que tu Héroe se mueva, ya sea por una acción o por una carta de Ventaja, puedes llevarte a los Aldeanos que estén en tu casilla.

Wilbur y Chick están ahora en la Mazmorra, que es su ubicación segura. El arqueólogo retira a Wilbur y Chick del tablero y roba una carta de ventaja del mazo. Lee la carta en voz alta, eligiendo guardarla para más adelante, y la coloca boca arriba frente a él.



*ACCIÓN 3: **COMPARTIR**, lo que permite al Explorador darle un objeto cuchillo.*

*ACCIÓN 4: **Avanza** para aplastar el ataúd en la mazmorra. El arqueólogo utiliza los objetos cuchillo y horca, que tienen una fuerza total de 7. Descarta los objetos, saca el ataúd del tablero, lo voltea para mostrar el lado destrozado y lo coloca en la zona de la Mazmorra de la tarjeta de Drácula.*

El Arqueólogo ha realizado 4 acciones y ninguno de los jugadores desea jugar ninguna otra carta de ventaja. Ahora pasará a la Fase de Monstruos robando una carta del mazo de Monstruos.



Fase de Monstruos

Roba una carta de la parte superior del mazo de Monstruos y resuelve las tres partes de la carta, de arriba a abajo. Después de resolver toda la carta de Monstruo, ponla en una pila de descartes boca arriba.



1. Objetos

Saca de la bolsa de objetos el número de objetos que aparecen en la parte superior de la carta, si los hay. Coloca cada objeto en el lugar indicado en el objeto.

Si necesitas sacar un objeto cuando la bolsa de objetos está vacía, coloca todos los objetos de la pila de descartes en la bolsa, mézclalos y continúa sacando.

2. Evento

Cada Evento involucra a uno de los Monstruos o a los Aldeanos. El color de la carta, así como el símbolo que aparece sobre el nombre del Evento, indica de quién se trata. Las cartas grises son sobre los Aldeanos. Las cartas de color son sobre un Monstruo específico.
Consulta tu carta de Referencia para ver los símbolos.

Si el Monstruo del Evento no está en tu juego, ignora completamente el Evento y continúa con el Golpe de Monstruo. Si no, lee el Evento en voz alta y haz lo que dice.

3. Ataque de Monstruos

Algunos Monstruos se mueven y atacan, como indican los símbolos en la parte inferior de la carta. En orden de izquierda a derecha, mueve y ataca con el primer Monstruo antes de pasar al siguiente. Si un Monstruo indicado no está en tu juego, ignora ese símbolo. Si se muestra el símbolo de Frenesí, el Monstruo con el Marcador de Frenesí se mueve y ataca. Esto podría resultar en

el mismo Monstruo moviendo y atacando dos veces en un turno. (Ver **Monstruo Frenético** en la página 10).

Nota: *El Monstruo de Evento nunca ataca en ese turno, a menos que esté Frenético.*

Mueve al Monstruo el número de espacios indicado en la carta hacia la persona más cercana (Héroe o Aldeano). En cuanto el Monstruo esté en una casilla con una persona, deja de moverse. Si el Monstruo comenzó en una casilla con una persona, no se mueve en absoluto.



Ejemplo: *Drácula se mueve 2 espacios y luego ataca con 2 dados. Entonces el Monstruo Frenético (aunque el Monstruo sea Drácula) se mueve 2 espacios y ataca con 2 dados.*

Ataca a una persona en el espacio del Monstruo **tirando el número de dados de ataque indicado.** Si no hay personas en el espacio del Monstruo, el Monstruo no ataca - **no tires los dados.** Si hay varias personas en ese espacio, el Monstruo atacará a un Héroe en lugar de a un Aldeano. Si todavía hay varias personas a las que el Monstruo podría atacar, el jugador actual elige una para atacar antes de **tirar los dados.**



Si sale este símbolo, el Poder del Monstruo se activa, una vez por cada símbolo de Poder que salga.Consulta los de la tarjeta del Monstruo y **Los Monstruos** en las páginas 10-14 detalles..



Si se saca este símbolo, la persona ha sido golpeada por el ataque del Monstruo, una vez por cada símbolo de Golpe sacado. Consulta la siguiente página para saber cómo se aplican los impactos.

Camino hacia: *Si se te indica que muevas un Monstruo, Héroe o Aldeano* ***hacia alguien*** *o algún lugar, debes moverlo por el camino más corto posible. Si hay varios caminos más cortos, el jugador actual decide cuál tomar. Una vez que llegan a lo que están moviendo, dejan de moverse.*

Nota: Sólo la criatura puede moverse a espacios de agua. A menos que la criatura se esté moviendo, sólo considera los caminos iluminados al determinar el camino más corto - no consideres los caminos de agua.

Persona más cercana: Si hay varias personas igualmente cercanas a un Monstruo, el Monstruo se mueve hacia un Héroe en lugar de un Aldeano. Si todavía hay varias personas más cercanas, el jugador actual elige una de ellas.

Otros vínculos: Si un Evento o Golpe de Monstruo puede aplicarse a varios personajes o lugares, el jugador actual decide a cuál aplicarlo.

Always Board Games
NEVER BORED

Golpeado por un monstruo

Héroes

Para ignorar ser golpeado por el ataque de un Monstruo, un Héroe puede descartar un Objeto por cada símbolo de Golpe obtenido. Si el Héroe no tiene suficientes Objetos, o no desea descartar ningún Objeto, es derrotado. Un golpe derrota a un Héroe.

Cuando un Héroe es derrotado, aumenta el Nivel de Terror moviendo el Marcador de Terror una casilla y retira a ese Héroe del tablero. Al comienzo del siguiente turno de ese jugador, coloca a su Héroe en el Hospital y realiza su turno normalmente, incluyendo todo su número de acciones. Un Héroe derrotado no pierde ningún objeto o carta de ventaja.

Nota: *Resuelve el movimiento y el ataque de cada Monstruo antes de pasar al siguiente. Si un Héroe descarta objetos para ignorar un ataque, aún puede ser derrotado por un ataque posterior. Si un Héroe es derrotado, no puede ser el objetivo de ningún otro ataque este turno.*

Aldeanos

Un aldeano no tiene ningún objeto y por lo tanto es derrotado inmediatamente cuando es golpeado. Cuando un aldeano es derrotado, aumenta el nivel de terror moviendo el marcador de terror una casilla y retira ese aldeano del tablero.

Nota: *El objetivo de un ataque debe indicarse antes de tirar, y un Héroe no puede descartar Objetos para salvar a un Aldeano.*

Ejemplo de fase de monstruo

La Inspectora (Naranja) comienza la Fase de Monstruos de su turno, robando la carta superior del mazo de Monstruos. Resuelve la carta de la siguiente manera:

1. ***OBJETOS:*** *Saca 2 objetos de la bolsa de objetos y los coloca en el tablero en los lugares especificados en dichos objetos.*

2. ***EVENTO:*** *Se da cuenta de que el Evento es sobre el Hombre Lobo porque la tarjeta es marrón y tiene el símbolo del Hombre Lobo sobre el nombre del Evento. Como el Hombre Lobo está en este juego, lee el Evento en voz alta. Nadie tiene el emblema de Cazado, y como es su turno, lo coge y lo coloca delante de ella. Luego mueve al Hombre Lobo a su espacio.*

El Monstruo deja de moverse cuando la alcanza, aunque aunque se haya movido menos espacios que el número indicado en la tarjeta. Aunque el Hombre Lobo está en su espacio, no ataca. Un Monstruo sólo ataca si el símbolo del monstruo aparece en la casilla de Golpe de Monstruo en la parte inferior de la carta.
la parte inferior de la carta.

3. ***GOLPE DE MONSTRUO:*** *El primer símbolo de la casilla de Golpe de Monstruo es la Criatura, que no está en el juego. El Inspector lo ignora y pasa al siguiente símbolo, que es Drácula.*

Aunque tanto el mensajero (rosa) como el Dr. Cranley están igualmente



cerca, Drácula da prioridad a los héroes sobre los aldeanos. Así que el Inspector mueve a Drácula a la casilla con el mensajero y luego tira dos dados, obteniendo un símbolo de ! Poder y un símbolo de ✷ Golpe. El mensajero decide descartar uno de sus objetos para ignorar el impacto, y el poder de Drácula hace que la inspectora coloque su ficha en la casilla de Drácula.

Ahora el Monstruo Frenético ataca. Drácula tiene el Marcador de Frenesí, así que ataca por segunda vez. Como Drácula ya está en un espacio con gente, no se mueve. El Inspector debe elegir a quién ataca Drácula. Dice que Drácula se ataca a sí misma y tira dos dados, obteniendo un blanco y un símbolo de ✷ Golpe. Aunque tiene un objeto, decide no descartarlo y es derrotada. Aumenta el Nivel de Terror en uno y retira a su Héroe del tablero. Al comienzo de su siguiente turno, colocará a su Héroe en el Hospital.

Always Board
NEVER BORED

Fin del juego

El juego puede terminar de tres maneras:

Heroes triunfan

Si derrotas a todos los Monstruos, el juego termina inmediatamente y los jugadores han ganado. Has salvado a la aldea de un destino horrible, y quizás incluso a los propios Monstruos.

Terror!

Si el Nivel de Terror alcanza su máximo, indicado por la calavera, el juego termina inmediatamente y los jugadores han perdido. Todos, incluidos los Héroes, están demasiado horrorizados para continuar. Abandonan la aldea a los Monstruos.

Fuera de tiempo

Si tienes que robar una carta cuando el mazo de monstruos está vacío, la partida termina inmediatamente y los jugadores han perdido. Has tardado demasiado en salvar la aldea. Los aldeanos han huido y no puedes continuar.

***Nota**: El juego termina sólo si necesitas robar una carta, pero no queda ninguna. Después de resolver la última carta de Monstruo, juega una última Fase de Héroe para intentar derrotar a los Monstruos que queden.*

Volver a jugar

Intenta jugar contra diferentes Monstruos, o añadir Monstruos adicionales para aumentar la dificultad del juego. Para una configuración más estratégica, los jugadores pueden elegir con qué Héroes jugar y quién será el primer jugador. Asegúrate de tener en cuenta contra qué Monstruos estás jugando, qué acciones especiales de los Héroes serán más útiles, y quién es más vulnerable o está mejor posicionado para tomar el primer turno.

Los Monstruos

Las siguientes páginas contienen información específica de cada Monstruo, incluyendo cómo completar su tarea, cómo derrotarlos, y su Poder, que puede ser activado cuando atacan. Antes de empezar a jugar, lee la sección correspondiente a cada Monstruo de tu partida, así como la información que aparece a continuación, que se aplica a todas las partidas.

Monstruo frenético

Los Monstruos se agitan por tus esfuerzos para derrotarlos, y siempre hay un Monstruo que está frenético. Al comienzo de la partida, coloca el marcador de Frenesí en la terjeta de Monstruo con el Orden de Frenesí más bajo. Cuando el símbolo de Frenesí aparece en una carta de Monstruo, el Monstruo Frenético se mueve y ataca. Esto puede resultar en que el mismo Monstruo se mueva y ataque dos veces en un turno.

Algunos Eventos te indicarán que coloques el Marcador de Frenesí en el siguiente Monstruo. Cuando esto ocurra, colócalo en la tarjeta del Monstruo con el siguiente Orden de Frenesí más alto. Por ejemplo, si el Marcador de Frenesí está en la tarjeta de Drácula (Orden de Frenesí 1) y la Criatura (4) y el Hombre Lobo (6) también están en tu juego, muévelo a la tarjeta de la Criatura. Si no hay Monstruos con un Orden de Frenesí más alto, coloca el Marcador de Frenesí en la tarjeta del Monstruo con el Orden de Frenesí más bajo. Si no quedan más Monstruos en el juego, el Marcador de Frenesí permanece en el mismo Monstruo.

***Nota:** Hay un Monstruo Frenético en todo momento durante la partida. El Monstruo Frenético se moverá y atacará con más frecuencia, ya que ataca cada vez que el símbolo de Frenesí o su propio símbolo aparece en una carta de Monstruo.*

Derrotado por un héroe

Cuando un Monstruo es derrotado, ya no se considera que esté en tu juego.

Ignora todos los Eventos y Golpes de Monstruos de todos los Monstruos derrotados durante el resto de la partida.

Retira del tablero la figura del Monstruo y la ficha de ubicación (si la tienen). Si el Monstruo derrotado tenía el Marcador de Frenesí, colócalo en el siguiente Monstruo según las reglas anteriores. Si hay algún objeto en la tarjeta del Monstruo (el Hombre Lobo o el Hombre Invisible), coloca esos objetos en la pila de descarte de objetos. Luego devuelve todos los componentes del Monstruo a la caja, incluyendo su tarjeta, figura y fichas. Si un Héroe tiene una de las fichas del Monstruo (signo de Alma o emblema de Cazado), también se devuelve a la caja.

Always Board
NEVER BORED



Complejidad: Media | Orden de Frenesí: 4

ESPACIOS DE AGUA

Hay tres espacios de agua en el tablero: la laguna, el río y el paseo marítimo. Sólo la criatura puede moverse o colocarse en estos espacios. Cuando la criatura ataca, considera los espacios de agua y los caminos de agua cuando determina quién está más cerca de él y el camino más corto hacia su objetivo.

AVANCE: ENCONTRAR LA GUARIDA OCULTA

Los Héroes deben embarcarse en una expedición a bordo del Rita para explorar la Laguna y encontrar la guarida oculta de la Criatura. Mientras está en el Campamento, un Héroe puede realizar la acción de Avance para buscar en la Laguna. Descarta un Objeto de cualquier color y mueve el Barco en la alfombra de la Criatura al siguiente ✕ de ese color. Eligiendo cuidadosamente qué color usar, puedes mover el Barco más adentro de la laguna y completar la tarea más rápidamente. La guarida de la criatura está representada por la última X azul en el centro de la tarjeta: para completar la tarea, el último objeto utilizado debe ser azul.

Nota: *El Barco podría moverse fuera de la Guarida - ver el Poder de la Criatura más abajo.*

DERROTA: AHUYÉNTALO

Si el Barco está en la Guarida, puedes derrotar a la Criatura alejándola. Un Héroe debe estar en la misma casilla que la Criatura y realizar la acción de Derrota. Descarta un objeto rojo, uno azul y uno amarillo. La fuerza de los objetos no importa. Has derrotado a la criatura.

! PODER: BALANCEAR EL BOTE

Si se tira el símbolo de Poder cuando la Criatura ataca, la Criatura sacude el barco. Mueve el Barco hacia atrás, una ✕ por cada símbolo de Poder que salga. Si el Barco está en el Inicio, el Poder no tiene efecto. Si el Poder mueve el Barco fuera de la Guarida, no puedes derrotar a la Criatura. Un Héroe debe realizar la acción de Avance de nuevo para mover el Barco de vuelta a la Guarida antes de que la Criatura pueda ser derrotada.



Complejidad: Baja | Orden de Frenesí: 1

AVANCE: DESTROZA LOS ATAÚDES

Los Héroes deben encontrar y destrozar los cuatro Ataúdes de Drácula, que están situados alrededor del pueblo. Mientras esté en una casilla con un Ataúd, un Héroe puede realizar la acción de Avance para destrozarlo. Descarta **cualquier número de objetos rojos** con una fuerza total de 6 o más. A continuación, coge el Ataúd, dale la vuelta para mostrar que ha sido destrozado y colócalo sobre la alfombra de Drácula en el lugar correspondiente.

Nota: *Los ataúdes no son artículos y no se pueden recoger.*

DERROTA: VENCERLO

Si los cuatro ataúdes están en la alfombra de Drácula, puedes derrotar a Drácula venciéndolo. Un Héroe debe estar en la misma casilla que Drácula y realizar la acción de Derrotar. **Descarta cualquier número de objetos** amarillos con una fuerza total de 6 o más. ¡Has derrotado a Drácula!

! PODER: ENCANTO OSCURO

Si se saca el símbolo de Poder cuando Drácula ataca, Drácula encanta a un Héroe para que venga a él. Coloca al Héroe del jugador actual en el espacio de Drácula. Si ese Héroe ya está en el espacio de Drácula, el Poder no tiene efecto.

Nota: *Drácula encanta al Héroe del jugador actual, que puede no ser el mismo Héroe que Drácula acaba de atacar.*

Ejemplo: *Un Héroe en el Campamento realiza la acción de Avance y descarta un Objeto azul.Mueven el Barco hasta el siguiente azul ✕ en el camino de la laguna en la alfombra de la Criatura. Si un Héroe realiza una acción de Avance más y utiliza un Objeto azul, el Barco llegará a la Guarida y cualquier Héroe podrá derrotar a la Criatura.*





Complejidad: Alta | Orden de Frenesí: 3 | Sólo Frankenstein puede convertirse en Frenético.

Frankenstein es en realidad el nombre del científico que creó estos Monstruos. Sin embargo, con tantos Monstruos plagando su pueblo, los aldeanos han llegado a referirse a estos Monstruos en particular sólo como "Frankenstein" y la "Novia".

DOS MONSTRUOS

Frankenstein y la Novia son dos de los monstruos más temibles, y si decides jugar contra uno de ellos, deberás enfrentarte a los dos. Para derrotarlos, deberás enseñarles lo que significa ser humano para que puedan vivir felices juntos. Sin embargo, si se encuentran antes de que completes esta tarea, se provocarán mutuamente un ataque de ira.

Si Frankenstein y la Novia se encuentran alguna vez en la misma casilla antes de completar su tarea, aumenta el Nivel de Terror en uno, coloca a Frankenstein en el Cementerio y a la Novia en la Mazmorra. Esto puede ocurrir varias veces en una misma partida.

GOLPES DE MONSTRUO Y MONSTRUO FRENÉTICO

Frankenstein y la Novia tienen sus propios símbolos de Monstruo, y son tratados como Monstruos separados para los Golpes de Monstruo. Sin embargo, si tienen el Marcador de Frenesí, sólo Frankenstein está frenético. Cada vez que aparezca el símbolo de Frenesí, mueve y ataca sólo con Frankenstein, no con la Novia.

AVANCE: ENSEÑAR A LOS MONSTRUOS

Los Héroes deben enseñar a Frankenstein y a la Novia lo que significa ser humano. Sin embargo, cada Monstruo es diferente. Frankenstein necesita objetos amarillos y debe alcanzar una puntuación de humanidad de 11. La Novia necesita objetos azules y debe alcanzar una puntuación de humanidad de 8.

Para enseñar a Frankenstein a ser más humano, un Héroe en la misma casilla que Frankenstein puede realizar la acción de Avance. **Descarta un objeto amarillo** y aumenta la puntuación de humanidad de Frankenstein en la fuerza del objeto descartado, girando su dial en el sentido de las agujas del reloj. Luego, puedes mover a Frankenstein en cualquier dirección ese mismo número de espacios. De este modo, puede evitar que se reúna con la Novia demasiado pronto, o unirlos una vez que ambos tengan la máxima puntuación.

Para enseñar a la Novia a ser más humana, un Héroe en la misma casilla que la Novia puede realizar la acción de Avance. **Descarta un Objeto azul** y aumenta la puntuación de humanidad de la Novia en la fuerza del Objeto, girando su dial en el sentido de las agujas del reloj. También puedes moverla en cualquier dirección, hasta un número de espacios igual a la fuerza del objeto descartado.

En cuanto la puntuación de humanidad de un Monstruo alcance su máximo (11 para Frankenstein y 8 para la Novia), dale la vuelta al dial de ese Monstruo para que muestre su cara. No es necesario un número exacto, puedes superar el máximo. Una vez que ambos diales estén volteados, Frankenstein y la Novia serán derrotados cuando se encuentren.

Nota: *Todavía puedes realizar la acción de Avance para mover a Frankenstein o a la Novia, incluso si su dial ha sido volteado.*

DERROTADOS CUANDO SE ENCUENTRAN

Una vez que hayas enseñado a Frankenstein y a la Novia lo que significa ser humano y se encuentren, convivirán pacíficamente y dejarán de aterrorizar al pueblo. En cuanto Frankenstein y la Novia se encuentren en el mismo espacio y los diales de ambos muestren sus caras, estarán derrotados. Esto no requiere realizar una acción de Derrota.

¡PODER: AQUÍ VIENE LA NOVIA

Si el símbolo de Poder sale cuando Frankenstein o la Novia atacan, la Novia se acerca a Frankenstein. Una vez resueltos todos los impactos, mueve a la Novia hacia Frankenstein, un espacio por cada símbolo de Poder obtenido.

Always Board NEVER BORED



Ejemplo: *El dial de Frankenstein está actualmente apuntando al "3". Un Héroe realiza la acción de Avance en la casilla de Frankenstein y descarta un Objeto amarillo con una fuerza de 2. Gira el dial de Frankenstein en el sentido de las agujas del reloj para que apunte al "5" y luego mueve a Frankenstein 2 casillas, eligiendo alejarlo de la Novia mientras evita a los Héroes y Aldeanos.*

Ejemplo: *El Marcador de Frenesí está en el tapete de Frankenstein y la Novia cuando se roba la carta de Monstruo "El Inocente". El jugador actual roba y coloca 3 objetos en el tablero. A continuación, coloca la aldeana María en el granero. A continuación, resuelven el Golpe de Monstruo. Mueven a Frankenstein 1 espacio y atacan con 3 dados. Entonces*



mueven a la Novia 1 espacio y atacan con 3 dados. Por último, mueven a Frankenstein 1 espacio y atacan con 3 dados. Como es normal, si cualquiera de los Monstruos ya está en un espacio con una persona, no se mueven, y si no hay ninguna persona en el espacio cuando atacan, no tiran dados.



Complejidad: Baja | **Orden de Frenesí**: 6

AVANCE: SUMINISTRO DE PRUEBAS

Los Héroes deben aportar pruebas para demostrar a la policía que el Hombre Invisible existe. Mientras esté en la Comisaría, un Héroe puede realizar la acción de Avance para aportar pruebas. Utiliza un objeto de cualquier color, siempre que la ubicación del objeto coincida con un lugar vacío en la tarjeta del Hombre Invisible. Coloca el objeto en el lugar correspondiente.

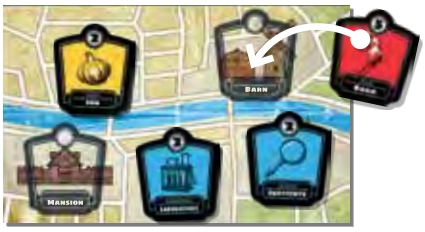
DERROTA: ATRAPARLO

Si los cinco espacios están llenos en la tarjeta del Hombre Invisible, puedes derrotar al Hombre Invisible atrapándolo. Un Héroe debe estar en el mismo espacio que el Hombre Invisible y realizar la acción de Derrotar. **Descarta cualquier número de objetos rojos** con una fuerza total de 9 o más. ¡Has derrotado al Hombre Invisible!

! PODER: ACECHAR SIN SER VISTO

Si se saca el símbolo de Poder cuando el Hombre Invisible ataca, el Hombre Invisible acecha a un Aldeano. Después de resolver todos los impactos, mueve al Hombre Invisible hacia el Aldeano más cercano, dos espacios por cada símbolo de Poder obtenido. Si no hay aldeanos en el tablero, el Poder no tiene efecto.

Nota: *El Hombre Invisible no ataca inmediatamente al Aldeano, pero podría atacar de nuevo en este turno.*



Ejemplo: *Un Héroe en la Comisaría realiza la acción de Avance y coloca un Objeto del Granero sobre la silueta del Hombre Invisible. Si un Héroe realiza una acción de Avance más y coloca un Objeto de la Mansión, cualquier Héroe podrá derrotar al Hombre Invisible.*



Complejidad: Alta | **Orden de Frenesí:** 2

ALMA REENCARNADA

La Momia cree que uno de los Héroes es el alma reencarnada de su verdadero amor, y atraerá

a ese Héroe hacia él. La primera vez que se resuelve un Evento de la Momia, el jugador actual toma el signo de Alma y el Héroe de ese jugador se mueve hacia la Momia. Ese jugador mantiene el signo de Alma durante el resto de la partida.

AVANCE: ROMPER LA MALDICIÓN

Los Héroes deben romper la maldición de la Momia alineando los seis Escarabajos en la tabla. Mientras esté en el Museo, un Héroe puede realizar la acción de Avance para mover los Escarabajos. **Descarta un objeto amarillo** y luego realiza tantos movimientos como la fuerza del objeto descartado. Un solo movimiento es deslizar un Escarabajo a lo largo de una ranura hasta un lugar adyacente o voltear un Escarabajo boca arriba (ver el Poder de la Momia más abajo). No estás obligado a hacer el número completo de movimientos.

DERROTA: ENTERRARLO

Si los seis Escarabajos están boca arriba y en el lugar que coincide con su número en la alfombra de la Momia, puedes derrotar a la Momia devolviéndola a su tumba. Un Héroe debe estar en la misma casilla que la Momia y realizar la acción de Derrotar. **Descarta cualquier número de objetos rojos** con una fuerza total de 9 o más. ¡Has derrotado a la Momia!

! PODER: FORTIFICAR LA MALDICIÓN

Si el símbolo de Poder sale cuando la Momia ataca, la Momia fortalece la maldición. Da la vuelta a un escarabajo por cada símbolo de poder que salga. Da siempre la vuelta al Escarabajo con el número más bajo, esté o no en su sitio. Si todos los escarabajos están boca abajo, el poder no tiene efecto.

Un Escarabajo que esté boca abajo **NO PUEDE SER MOVIDO**. Además, la momia no puede ser derrotada si algún escarabajo está boca abajo. Cuando realices la acción de avance, puedes utilizar uno de tus movimientos para poner un escarabajo boca arriba.





Ejemplo: *Un Héroe en el Museo realiza la acción de Avance. Descarta un Objeto amarillo con una fuerza de 4, por lo que puede hacer 4 movimientos con los Escarabajos. Eligen dar la vuelta a los dos Escarabajos que están boca abajo, deslizar el Escarabajo "3" a su lugar, y deslizar el Escarabajo "2" a su lugar. Ahora todos los Escarabajos están boca arriba en su sitio. Mientras el Poder de la Momia no esté activado, cualquier Héroe podrá derrotar a la Momia.*



Ejemplo: *El Hombre Lobo ataca a un Héroe con 3 dados, sacando un símbolo de Poder y dos símbolos de Impacto. El Héroe atacado es golpeado tres veces. Todos los demás Héroes y Aldeanos en esa casilla son golpeados una vez.*



Complejidad: Media | **Orden de Frenesí:** 5

Cazado por el Lobo

El Hombre Lobo tiene una visión de qué Héroe será su próxima víctima, y se ve obligado a cazar a ese Héroe. La primera vez que se resuelve un Evento de Hombre Lobo, el jugador actual toma el emblema de Cazado y el Hombre Lobo se mueve hacia el Héroe de ese jugador. Ese jugador mantiene el emblema de Cazado durante el resto de la partida.

Avance: Descubrir la Cura

Los Héroes deben descubrir la cura para la licantropía probando ingredientes y formulando el antídoto. Mientras esté en el Laboratorio, un Héroe puede realizar la acción de Avance para probar un ingrediente. Utiliza **un objeto azul**, siempre que la fuerza del objeto coincida con un lugar vacío en la alfombra del Hombre Lobo. Coloca el objeto en el lugar correspondiente. En cuanto los seis lugares estén llenos, el jugador actual toma la Cura de la tarjeta. La Cura puede ser entregada a otro Héroe usando la acción Compartir.

Nota: *La Cura no puede ser descartada para ignorar un golpe de un ataque de Monstruo.*

Derrota: Curarlo

Si un Héroe tiene la Cura, ese Héroe puede derrotar al Hombre Lobo administrándosela. El Héroe debe estar en la misma casilla que el Hombre Lobo y realizar la acción de Derrota. **Descarta la Cura y cualquier número de Objetos rojos** con una fuerza total de 6 o más. ¡Has derrotado al Hombre Lobo!

! Poder: Mordedura Vil

Si se saca el símbolo de Poder cuando el Hombre Lobo ataca, el Hombre Lobo muerde a todos los que están en su casilla. Cada Héroe y Aldeano en la casilla del Hombre Lobo es golpeado (incluyendo a la persona que acaba de atacar) - un golpe por cada símbolo de Poder obtenido. Los Héroes pueden descartar Objetos para ignorar los Impactos, como es normal. Los aldeanos en la casilla del Hombre Lobo son derrotados inmediatamente.

Aclaraciones

Términos

Mover requiere seguir caminos hacia espacios adyacentes. **Colocar** no. Recoge la persona o el Monstruo indicado y colócalo en el lugar indicado.

Una persona o pueblo se refiere tanto a los Héroes como a los Aldeanos. **Un Monstruo** se refiere a cualquiera de los siete personajes contra los que juegas.

Héroes y Cartas de Ventajas

Debes obtener el permiso de un jugador para mover o afectar al Héroe o a los Objetos de ese jugador.

El movimiento a partir de una carta de Ventaja o una acción especial sigue todas las reglas normales de la acción de Movimiento. Un Héroe puede llevar consigo a los Aldeanos que estén en su casilla.

La Acción Especial del Arqueólogo no puede usarse para tomar Objetos de otro Héroe.

La Habilidad del Científico siempre está en efecto. No realiza ninguna acción.

Llevar a cabo una **investigación** y el **viaje en taxi** no pueden usarse para colocar a un héroe que no esté ya en el tablero (por haber sido derrotado).

La **Entrega Especial** puede afectar a dos jugadores cualquiera, incluso si su Héroe no está en el tablero (por haber sido derrotado).

Cartas de Monstruos

Si se extrae "The Hunt Is On" y el Héroe con el emblema "Cazado" no está en el tablero (porque fue derrotado), el Evento no tiene efecto.

Si se saca Alma Reencarnada y el Héroe con el signo de Alma no está en el tablero, el Evento no tiene efecto.

Si se roba un Ladrón, asegúrate de robar y colocar Objetos antes de resolver el Evento. Si varias localizaciones están empatadas por tener la mayor cantidad de Objetos, el jugador actual coloca el Hombre Invisible en la localización empatada de su elección. Sólo se descartan los objetos del tablero: los héroes de esa casilla conservan sus objetos.

Juego en Solitario

Los Aldeanos tienen más miedo si sólo hay un Héroe intentando salvar el pueblo. Comienza el juego con el Marcador de Terror en el "3" del Registro de Nivel de Terror.

Todas las reglas son las mismas. Sin embargo, no juegues como el mensajero - la Acción Especial de ese Héroe no puede ser tomada en una partida en solitario. También las cartas de Permiso "Entrega Especial" y "Realizar una Investigación" no pueden ser utilizadas. Retira estas cartas antes de jugar, o cuando las robes, descarta inmediatamente y roba una nueva carta de Ventaja para reemplazarla.

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

TRADUMAQUETACIÓN: VINICIO PRIESING

UNIVERSAL
A COMCAST COMPANY

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

Always Board
NEVER BORED

www.alwaysboardgames.com info@alwaysboardgames.com

Ravensburger