

UNIVERSAL STUDIOS
MONSTERS.

HORRIFIED



INSTRUCTIONS

1 TOT 5 SPELERS • VANAF 10 JAAR • 60 MINUTEN

LEER HET SPEL
KIJK DE VIDEO

 [Uitlegvideo Ravensburger Horrified](#) 

INHOUD



1 Spelbord



7 Helden badges



7 Helden markers

(schuif deze in overeenkomstig gekleurde voetjes)



6 Monster spelborden



10 Dorpeling markers

(schuif deze in de doorzichtige voetjes)



7 Monster figuren



60 Voorwerp tokens



1 Frenzy marker
(schuif in een doorzichtig
voetje)



1 Terror marker
(schuif in een doorzichtig
voetje)



1 Voorwerpen zak



3 Dobbelstenen



30 Monster kaarten



20 Bonus kaarten

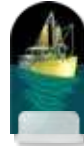


5 spelregel kaarten

20 Monster Tokens

(Worden alleen gebruikt als tegen dat monster gespeeld wordt)

Creature from the Black Lagoon



1 Boot
(schuif in een doorzichtig voetje)



1 Kamp Overlay

Dracula

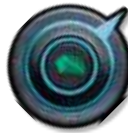


4 Grafkisten

Frankenstein en de bruid



1 Frankenstein Wijzer



1 Bruid Wijzer

The Invisible Man



1 Politiebureau Overlay

The Mummy



6 Scarabeeën



1 Ziel teken



1 Museum Overlay

The Wolf Man



1 Hunted Embleem



1 Geneesmiddel



1 Laboratorium Overlay

Spelvoorbereiding

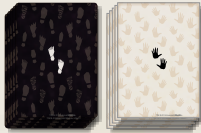
Monster voorbereiding

1. Vouw het spelbord open en maak jezelf vertrouwd met de locaties (velden met namen). Tijdens het spel en de spelvoorbereiding wordt verwezen naar deze locaties.
2. Zet de **Terror Marker** op de '0' op de **Terror Level Tracker** links boven op het spelbord.
3. Zet de **10 Dorpelingen** en de **3 dobbelstenen** naast het spelbord.
4. Schud de **monster kaarten** en leg deze in een dichte stapel naast het spelbord.
5. Kies tegen welke monsters je wilt gaan spelen. (Zie **MOEILIJKHEIDSGRAAD** op de volgende bladzijde.)
6. Pak van de gekozen monsters de **monster spelborden**. Leg deze in een rij naast het spelbord, op volgorde van laagste tot hoogste Frenzy waarde. De Frenzy waarde staat linksboven op elk monster spelbord.
7. Kijk op de achterkant van de monster spelborden en maak de monster voorbereiding af. Leg dan ongebruikte monster spelonderdelen terug in de doos.
8. Zet de **Frenzy Marker** op het monster spelbord met de laagste Frenzy waarde.

Speler voorbereiding

1. Schud de **Helden Badges** ondersteboven en geef elke speler er één. Geef elke speler de bijbehorende **Held Marker** en **Spelregel kaart**. Leg de overige Badges, Helden en spelregel kaarten terug in de doos.
2. Zet je Held bij de startlocatie, genoemd op je Badge.
3. Schud de **Bonus kaarten** en geef er willekeurig één aan elke speler. Leg de overige Bonus kaarten op een dichte stapel naast het spelbord.
4. Doe alle **60 Voorwerp tokens** in de **Voorwerpen zak** en schud deze. Pak dan 12 voorwerpen uit de zak en leg deze op de locaties, die op elk Voorwerp genoemd worden. Leg de zak naast het spelbord.

Voorbeeld spel voorbereiding voor 3 spelers met Dracula en The Creature



Monster Stapel Bonus Stapel



Voorwerpen zak



Speler 1

Terror Marker

Terror Level Tracker



Dorpelingen

Frenzy Marker

Monster spelborden



Dobbelstenen



Speler 2



Speler 3



Spelverloop

Doel

Horrified is een coöperatief spel waarin alle spelers samen winnen of verliezen. De spelers winnen als ze alle monsters verslaan waartegen ze spelen. Om een monster te verslaan, moet je eerst een taak voltooien.

De taak van elk monster en de daaropvolgende genadeslag is uniek:

- **Creature from the Black Lagoon:** Vind de verborgen schuilplaats van The Creature, en verjaag hem daarna.
- **Dracula:** Vernietig de vier Grafkisten van Dracula, en versla hem daarna.
- **Frankenstein en de Bruid:** Leer Frankenstein en de Bruid wat het betekent om mens te zijn, zodat ze in vrede samen kunnen leven. *Frankenstein is eigenlijk de wetenschapper die deze monsters heeft geschapen. Maar, met zoveel monsters in het dorp, zijn de dorpingen deze monsters alleen 'Frankenstein' en de 'Bruid' gaan noemen.*
- **The Invisible Man:** Geef de politie bewijs dat The Invisible Man bestaat, en lok hem dan in de val.
- **The Mummy:** Verbreek de vloek van The Mummy, en stuur hem daarna terug naar zijn tombe.
- **The Wolf Man:** Ontdek het geneesmiddel tegen lycantropie en geef dit aan the Wolf Man.
Zie de Monsters op p.10-14 voor details, inclusief de moeilijkheden van elk Monster en hoe je ze kunt verslaan.

De spelers hebben meteen verloren als:

Terror: Elke keer dat een Held of Dorpeling is verslagen, gaat het Terror Level omhoog. Als deze het maximum heeft bereikt, aangegeven met het doodshoofd, dan hebben de monsters het dorp overlopen, en hebben de spelers verloren.

Tijd voorbij: Elke speelbeurt moet je een kaart trekken van de Monster stapel. Als je een kaart moet trekken en het dek is leeg, dan heb je te lang gedaan over het verslaan van de monsters en hebben de spelers verloren.

Eerste speler: De speler die het meest recent knoflook heeft gegeten mag beginnen.

Solo spel: Speel je alleen? Ga dan naar pagina 15.

In jouw speelbeurt

Elke beurt heeft twee fases, in deze volgorde:

HELDEN FASE:

Voer zoveel acties uit als je mag volgens je Badge. Daarnaast mag **elke** speler bonus kaarten spelen (Zie Helden fase op pagina 6-7.)

MONSTER FASE

Draai de bovenste monster kaart van het dek om en voer alle drie de delen van de kaart uit.
(Zie Monster fase op pagina 8-9.)

Als beide fases zijn afgerond, is met de klok mee de volgende speler aan de beurt.

Moeilijkheidsgraad

Je kunt de moeilijkheidsgraad van het spel aanpassen door te spelen tegen verschillende Monsters:

JE EERSTE SPEL

Creature from the Black Lagoon & Dracula

BEGINNERS SPEL

(Aanbevolen als je voor het eerst tegen een bepaald Monster speelt)

Twee Monsters

STANDAARD SPEL

Drie Monsters

MOEILIJK SPEL

Vier Monsters



Acties per beurt

Speciale actie of vermogen

Titel van de Held

Start locatie

Held Badge

Helden fase

Acties

Voer acties uit - maximaal het aantal dat aangegeven is op jouw badge. Je mag er ook voor kiezen om er minder uit te voeren. Acties mogen meerdere keren in één beurt uitgevoerd worden en in willekeurige volgorde. De mogelijke acties zijn:

ZET

Verplaats je held over de verlichte paden naar een **aangelegen veld**. Je kunt niet over water velden lopen, en je kunt alleen over een van de twee brug velden de rivier oversteken.

Je mag altijd zoveel **dorpelingen** met je meenemen als je wilt wanneer je je held verplaatst.

Let op: Monsters hebben geen invloed op het zetten van Helden. Je mag bij en langs Monsters gaan of je beurt eindigen bij één of meerdere Monsters. Dit maakt je wel kwetsbaar voor aanvallen tijdens de Monster fase.

GIDS

Verplaats **één** Dorpeling van het veld van jouw Held naar een aangelegen veld, of verplaats **één** Dorpeling van een aangelegen veld naar dat van jouw Held. Dorpelingen kunnen ook niet over water velden lopen, en Monsters hebben geen invloed op hun verplaatsingen.

SPECIALE ACTIES

Sommige Helden hebben een speciale actie die ze mogen uitvoeren, aangegeven op hun Badge. Net als de andere acties, tellen ook speciale acties als één van de acties die je in totaal mag uitvoeren tijdens je speelbeurt. en mogen meerdere keren per beurt worden uitgevoerd.

Strategie tip: Het is handig om in je eerste beurt Voorwerpen te pakken. Deze heb je nodig voor taken en voor het verslaan van monsters, maar geven je ook bescherming tegen aanvallen van Monsters. Dit wordt later uitgelegd.

Dorpelingen

Dorpelingen kunnen in het dorp opduiken tijdens de Monster fase. Je krijgt instructies om de Dorpeling neer te zetten op een specifieke locatie. Er is geen limiet voor de hoeveelheid Dorpelingen op het spelbord. Alle Dorpelingen hebben een veilige locatie die ze willen bereiken, deze staat op hun mover. Gebruik de Zet en Gids acties om Dorpelingen naar hun veilige locaties te brengen.

Zodra een Dorpeling zijn veilige locatie bereikt, krijg je een beloning voor je hulp. De huidige speler haalt de Dorpeling van het spelbord en pakt een Bonus kaart van de stapel.



Bonus kaarten

Elke speler begint het spel met een Bonus kaart, en kan er meer verdienen door Dorpelingen naar hun veilige locaties te brengen. Houd al je Bonus kaarten open voor je. Het is handig om je kaarten te bespreken met andere spelers en deze strategisch te spelen.

Bonus kaarten mogen in **iedere speler zijn speelbeurt** worden gespeeld, maar alleen tijdens een Held fase. Speel je een bonus kaart, doe dan wat de kaart zegt en leg deze daarna op een afleg stapel. **Het spelen van een Bonus kaart telt niet als een actie.**

PICK UP


Pak **zoveel voorwerpen als je wilt** van het veld van je held. Houd alle voorwerpen voor je, naast je badge.

DELEN


Alle Helden op hetzelfde veld mogen vrij **alle voorwerpen** met elkaar uitwisselen of weggeven.

Let op: delen hoeft niet één voor één en hoeft niet met jou te zijn, zolang alle Helden die voorwerpen geven of pakken op het veld van jouw Held staan.

TAAK

Op specifieke locaties kan je Voorwerpen gebruiken om te werken aan een taak van een Monster. Zie het Monster spelbord  en De Monsters op pagina 10 - 14 voor details.

VERSLA

Gebruik je Voorwerpen in het veld van een Monster om deze te verslaan. Zie  op het monster spelbord en De Monsters op pagina 10 - 14 voor details.

Let op: Je moet de taak van het monster voltooien, voordat je de actie kunt uitvoeren om het Monster te verslaan.



Dorpeling

VOORWERPEN

Voorwerpen zijn belangrijk voor het uitvoeren van taken en het verslaan van Monsters. Ook helpen ze je jezelf te beschermen tegen aanvallen van Monsters. Elk Voorwerp heeft een kleur dat het type aangeeft, en een kracht (het cijfer bovenaan). Elk Voorwerp heeft ook een locatie. Deze geeft aan waar het Voorwerp wordt neergelegd wanneer deze uit de Zak is getrokken.



De kleur, kracht en locatie kunnen belangrijk zijn als je een Voorwerp gebruikt, zoals je op de Monster speelborden kunt zien:



Slechts één Voorwerp van de getoonde kleur mag worden gespeeld per actie.



Je mag kiezen hoeveel voorwerpen van dezelfde kleur je speelt in één actie. Tel de kracht van meerdere Voorwerpen bij elkaar op, om een taak of aanval te voltooien.

Wanneer je een Voorwerp gebruikt, voor bijvoorbeeld een actie of om je tegen een aanval te beschermen, leg je deze op een afleg stapel naast het spelbord, tenzij de actie je vertelt om deze op het spelbord van een Monster te leggen (bij het voltooien van de taken voor The Invisible Man of The Wolf Man). Leg de Voorwerpen niet terug in de zak, tenzij je hier specifiek opdracht voor krijgt.

VOORBEELD HELDEN FASE

De Archaeologist is aan de beurt, en zoals je op zijn Badge kunt zien mag hij 4 acties uitvoeren. Na overleg met de andere spelers, besluit hij de volgende dingen te doen tijdens zijn Helden fase:

ACTIE 1: GIDS Hij gidst Wilbur & Chick van het brug veld naar het theater, waar hij staat.

ACTIE 2: Hij voert zijn **SPECIAL ACTIE** uit — pak Voorwerpen op van een aanliggend veld - om de pitchfork te pakken van de Barn.

De Explorer (Groen) speelt haar Bonus kaart, waarmee elke Held maximaal twee velden mag verplaatsen. De Explorer gaat naar de Dungeon. De Archaeologist gaat ook naar de Dungeon, en neemt Wilbur & Chick met zich mee. Want als je Held zich verplaatst, of dat nou met een actie of met een Bonus kaart is, dan mag je die Dorpelingen met je meenemen.

Wilbur & Chick zijn nu bij de Dungeon, hun veilige locatie. De Archaeologist haalt Wilbur & Chick van het spelbord en trekt een Bonus kaart. Hij leest de kaart hardop voor, maar kiest om deze te bewaren voor later en legt deze open voor zich neer.

ACTIE 3: DELEN, wat de Explorer de mogelijkheid geeft om hem een Voorwerp te geven (knife).

ACTIE 4: TAAK uitvoeren door de grafkist bij de Dungeon kapot te slaan. De Archaeologist gebruikt de Voorwerpen knife en pitchfork, die samen een kracht hebben van 7. Hij legt de Voorwerpen op de aflegstapel, pakt de grafkist van het spelbord en legt deze met de kapotte kant boven op het Dungeon vak van Dracula's speelbord.

De Archaeologist heeft 4 acties uitgevoerd en geen andere speler wil nog een Bonus kaart spelen. Hij gaat nu verder met de Monster fase, door een kaart te trekken van de Monster stapel.



Monster fase

Trek de bovenste kaart van de Monster stapel en voer alle drie de delen van de kaart uit, van boven naar beneden. Daarna leg je de kaart weg op een afleg stapel.

1. VOORWERPEN

Bovenaan staat een cijfer, deze geeft aan hoeveel Voorwerpen je uit de zak moet pakken. Leg deze op de locaties, zoals aangegeven op elk Voorwerp.

Moet je een Voorwerp pakken, maar de zak is leeg? Leg dan alle Voorwerpen van de afleg stapel terug in de zak, schud deze, en ga door met het pakken van Voorwerpen.

2. EVENT

Elk Event gaat over één van de Monsters, of de Dorpelingen. De kleur en het symbool boven de Event naam geven aan om wie het Event gaat. Grijs kaarten gaan over Dorpelingen. Gekleurde kaarten gaan over een specifiek Monster. Voor uitleg van de symbolen, kan je op je Spelregel kaart kijken.

Als het Event Monster **niet in jouw spel** meedoet, kan je dit Event helemaal negeren en kan je verder met de Monster aanval. Doet deze wel mee, dan moet je het Event hardop voorlezen en doen wat er staat.

3. MONSTER AANVAL


Bepaalde Monsters verplaatsen en vallen aan, zoals aangegeven met de symbolen onderaan de kaart. In volgorde van links naar rechts, verplaatst het eerste Monster en laat deze aanvallen voordat je verder gaat met het volgende Monster. Als een aangegeven Monster niet in jouw spel meedoet, mag je dat symbool negeren. Als het Frenzy symbool er staat, zal het Monster met de Frenzy Marker verplaatsen en aanvallen. Dit kan ervoor zorgen, dat hetzelfde Monster twee keer aanvalt in één speelbeurt. (See **Frenzied Monster** on page 10.)

Let op: Het Event Monster valt nooit in deze Monster Fase aan, tenzij deze ook het Frenzy Monster is.

Verplaatst het Monster het aantal velden zoals aangegeven staat op de kaart, in de richting van de dichtstbijzijnde persoon (Held of Dorpeling). Zodra een Monster in een veld komt met een persoon zal hij stoppen. Als hij al bij iemand op het veld begon, plaatst hij helemaal niet.

Aanval. Val één persoon aan op hetzelfde veld van het Monster, door met de hoeveelheid dobbelstenen te gooien die staat aangegeven op de kaart. Zijn er geen mensen op hetzelfde veld als het Monster, dan kan hij ook niet iemand aanvallen - **Gooi dan niet met de dobbelstenen.** Zijn er meerdere mensen op dat veld, dan kiest het Monster altijd een Held boven een Dorpeling. Als er meerdere Helden zijn, dan mag de huidige speler kiezen wie er wordt aangevallen voordat er met de dobbelstenen wordt gegooid.



Elke keer dat dit symbool wordt gegooid, wordt de speciale Kracht van het Monster geactiveerd. Kijk naar het  teken op het Monster spelbord en De Monsters op bladzijde 10/14 voor details.



Raak! Als dit symbool is gegooid, wordt de persoon geraakt door de aanval van het Monster. Dat is één keer, per dobbelsteen met dit symbool. Zie de volgende bladzijde om te zien hoe deze aanval wordt toegepast.



Monster symbolen **Velden verplaatsen** **Aanval dobbelstenen**



Voorbeeld: Dracula verplaatst 2 velden en valt aan met twee dobbelstenen. Daarna verplaatst het Frenzy Monster (ook als dat ook Dracula is) 2 velden en valt aan met twee dobbelstenen.

Richting van het pad: Als je een Monster, Held of Dorpeling naar iets of iemand moet verplaatsen, dan moet dit altijd over het kortst mogelijke pad. Als er meerdere even korte paden zijn, mag de huidige speler kiezen welk pad er wordt genomen. Als het doel wordt bereikt, dan stop je.

Let op: Alleen The Creature kan over water velden lopen. Dus tenzij je The Creature verplaatst, kan je alleen verlichte paden kiezen voor het kortste pad.

Dichtstbijzijnde persoon: Als meerdere personen even dicht in de buurt zijn van een Monster, zal een Monster altijd kiezen om naar een Held te gaan in plaats van een Dorpeling. Als er meerdere Helden even dicht in de buurt zijn, mag de huidige speler kiezen naar welke Held het Monster gaat.

Andere afwegingen: Als een Event of Aanval van een Monster op meerdere karakters of locaties kan slaan, kiest de huidige speler om welke het gaat.

Geraakt door een Monster

HELDEN

Om een Rake aanval van een Monster af te slaan, mag een Held voor elke gegooide Rake aanval een Voorwerp afstaan. Als de Held niet genoeg Voorwerpen heeft, of de Voorwerpen niet wil afstaan, dan is hij verslagen. Één Rake aanval is genoeg om een Held te verslaan.

Wanneer een Held is verslagen, gaat het Terror Level omhoog. Verplaats de Terror Marker één veld en haal de Held van het spelbord. Bij de volgende speelbeurt van deze speler, mag de Held terug op het bord gezet worden bij het Hospital en mag gewoon zijn beurt spelen, met alle acties. Een verslagen Held verliest geen Voorwerpen of Bonus kaarten.

Let op: *Voltooi de zet van elk Monster en de bijbehorende aanval voordat je met het volgende Monster verder gaat. Als een Held Voorwerpen heeft afgestaan om een aanval af te slaan, kan deze alsnog verslagen worden door een volgende aanval. Als een Held is verslagen, kan hij deze beurt niet nog een keer worden aangevallen.*

DORPELINGEN

Een Dorpeling heeft geen Voorwerpen en is daarom meteen verslagen als een aanval raak is. De Terror Marker wordt één veld opgeschoven, en de Dorpeling wordt van het spelbord gehaald.



Opmerking: *Het doelwit van een aanval moet worden bepaald voordat de dobbelstenen worden gegooid, en een Held kan geen Voorwerpen afstaan om een Dorpeling te redden.*

VOORBEELD MONSTER FASE

De Inspector (Oranje) begint de Monster fase van haar beurt, door een Monster kaart te trekken. Ze voert de kaart als volgt uit:

- 1. VOORWERPEN:** *Ze pakt twee Voorwerpen uit de zak en legt deze op de aangegeven locaties op het spelbord.*
- 2. EVENT:** *Ze ziet aan het Wolf Man symbool boven de naam van het Event en aan de bruine kleur dat het om de Wolf Man gaat. Aangezien dit Monster in het spel meedoet, leest ze het Event voor. Niemand heeft het Hunted Embleem, en omdat zij aan de beurt is pakt ze het embleem en legt dit voor zich neer. Vervolgens verplaatst ze de Wolf Man naar haar speelveld.*

Het Monster stopt als hij haar heeft bereikt, ook al mag hij meer velden verplaatsen volgens de kaart. Ook al staat de Wolf Man op haar veld, hij valt niet aan. Een Monster valt alleen aan als het symbool van het Monster in de Monster Strike box onderop de kaart staat.

3. MONSTER STRIKE: *Het eerste symbool in de Monster Strike box is The Creature, die niet mee doet in dit spel. De Inspector negeert dit en gaat door met het volgende symbool, Dracula. Hoewel de Courier (Roze) en Dr. Cranley even dichtbij zijn, verkiest Dracula Helden boven Dorpelingen. De Inspector verplaatst Dracula naar het veld met de Courier en gooit dan twee dobbelstenen, en krijgt een speciale Kracht  en een Raak! symbol .*

De Courier kiest ervoor om een van zijn Voorwerpen weg te leggen om de aanval af te slaan, en Dracula's speciale Kracht verplaatst de Inspector naar het veld van Dracula.

Nu is het Frenzy Monster aan de beurt, Dracula heeft de Frenzy Marker, dus hij valt nog een keer aan. Omdat hij al bij mensen op hetzelfde veld staat, verplaatst hij niet. De Inspector moet kiezen wie Dracula aanvalt, en kiest voor zichzelf. Ze gooit twee dobbelstenen, en krijgt een Raak! symbol en een misser. Ook al heeft ze nog een Voorwerp over, ze kiest ervoor om dit niet te gebruiken en is daarmee verslagen. Ze verhoogt het Terror Level met één level en haalt haar Held van het spelbord. Als ze haar volgende speelbeurt begint, start ze bij het Hospital.



Einde van het spel

Het spel kan op drie manieren aflopen:

HELDEN WINNEN

Als alle Monsters zijn verslagen, is het spel direct voorbij en hebben de spelers gewonnen! Jullie hebben het dorp behoed voor een verschrikkelijk lot, en misschien de Monsters zelf ook wel.

TERROR!

Als het Terror Level het doodshoofd heeft bereikt, is het spel meteen voorbij en hebben de spelers verloren. Iedereen, inclusief de Helden, voelen teveel Terror om nog verder te willen spelen. Jullie staan het dorp af aan de Monsters.

TIJD IS OP

Als je een Monster kaart moet trekken, maar de Monster stapel is op, dan is het spel meteen voorbij en hebben de spelers verloren. Jullie deden er te lang over om het dorp te redden. De Dorpelingen zijn weggevlucht, en jullie zijn niet meer in staat om verder te gaan.

Let op: *Het spel is alleen voorbij als je een Monster kaart moet trekken, maar er geen kaart meer over is. Na het uitvoeren van de laatste Monster kaart heb je nog één laatste Helden fase om eventuele laatste Monsters te verslaan.*

Volgende spellen

Probeer tegen verschillende Monsters te spelen, of voeg extra Monsters toe om de moeilijkheidsgraad van het spel te vergroten. Voor een strategischer spel, kunnen spelers kiezen welke Held ze willen spelen en welke speler begint. Weeg zorgvuldig af tegen welke Monsters je gaat spelen, welke speciale acties van Helden het best van pas komen en wie in de beste positie staat om de eerste speelbeurt te nemen.

De Monsters

De volgende pagina's bevatten informatie over elk specifiek Monster. Dat is inclusief informatie hoe je hun taak kunt voltooien, hoe je ze kunt verslaan en de speciale kracht, die kan worden geactiveerd tijdens een aanval. Lees de secties van **elk van de Monsters in jouw spel** voordat je je spel begint, net als onderstaande algemene informatie die betrekking heeft op elk spel.

FRENZY MONSTER

De Monsters zijn geïrriteerd door jouw inspanningen om ze te verslaan, en er is altijd één Monster in Razernij (Frenzy). Zet de Frenzy Marker bij het begin van het spel op het Monster spelbord met de laagste Frenzy waarde. Wanneer het Frenzy symbool op een Monster kaart staat, verplaatst deze en valt aan. Dit kan ervoor zorgen dat in één speelbeurt hetzelfde Monster twee keer aanvalt.

Sommige Events zullen je vertellen om de Frenzy Marker op het volgende Monster te zetten. Zet deze dan op het Monster spelbord met de opvolgende hogere Frenzy waarde. Als de Frenzy Marker bijvoorbeeld op Dracula's spelbord stond (Frenzy waarde 1) en The Creature (4) en The Wolf Man (6) zitten ook in het spel, dan wordt de Frenzy Marker op het spelbord van The Creature gezet. Als er geen Monsters zijn met een hogere Frenzy waarde, zet dan de Frenzy Marker op het Monster spelbord met de **laagste** waarde. Zijn er geen andere Monsters meer in het spel? Dan blijft de Frenzy Marker op hetzelfde Monster staan.

Let op: *Er is altijd één Frenzy Monster in het spel. Het Frenzy Monster is het Monster dat het meest verplaatst en aanvalt, omdat het Frenzy symbool het vaakst op de Monster kaarten verschijnt.*

VERSLAGEN DOOR EEN HELD

Als een Monster is verslagen, dan is deze niet meer in je spel. **Negeer daarom vanaf dat moment alle Events en Monster aanvallen voor verslagen Monsters tot het einde van het spel.**

Haal het Monster speelfiguur en eventuele locatie overlay van het spelbord. Als het verslagen Monster de Frenzy Marker had, moet je de Marker naar het volgende Monster verplaatsen volgens bovenstaande spelregels. Als er Voorwerpen op het Monster spelbord lagen, dan mogen deze nu op de Voorwerpen aflegstapel. Leg alle spelonderdelen van het verslagen Monster terug in de doos, zoals zijn spelbord, speelfiguur en tokens. Als een Held een van de Monster's tokens had, (zoals het Ziel teken of het Hunted Embleem) dan mogen deze ook terug in de doos.



WATER VELDEN

Er zijn drie watervelden op het spelbord: the Lagoon, the River, en the Waterfront. Alleen The Creature kan op deze velden staan of lopen. Als The Creature aanvalt, moet je deze water velden meenemen in je keuze voor zijn route naar zijn doelwit.

TAAK: VIND ZIJN VERBORGEN SCHUILPLAATS

De Helden moeten met de Rita op expeditie gaan om de verborgen schuilplaats van The Creature te vinden. Als een Held op het Camp staat op het spelbord, mag deze met een actie aan de taak werken in de Lagoon. Sta **één Voorwerp van een kleur naar keuze** af en verplaats de Boot op het Monster spelbord naar het volgende veld van **deze kleur**. Kies **X** zorgvuldig welke kleur je gebruikt, zodat je de Boot zo snel mogelijk naar de schuilplaats kunt verplaatsen. De schuilplaats van The Creature wordt aangegeven met de laatste blauwe X op het midden van het Monster spelbord - om de taak te voltooien, moet het laatste Voorwerp dat voor de taak wordt gebruikt blauw zijn.

Opmerking: De Boot kan in sommige gevallen van de schuilplaats weg varen - zie de speciale aanval van The Creature hieronder.

VERSLA: JAAG HEM WEG

Als de Boot bij de schuilplaats is aangekomen, dan kan je The Creature verslaan door hem te verjagen. Een Held moet hiervoor op hetzelfde veld staan als The Creature en de Versla actie uitvoeren. Sta **één rood, één blauw en één geel Voorwerp** af. De kracht van de Voorwerpen maakt niet uit. Je hebt The Creature verslagen!

SPECIALE KRACHT: ROCK THE BOAT

Als het ! symbool wordt gegooid tijdens een aanval van The Creature, dan duwt The Creature de Boot weg. Zet de Boot één veld terug, voor elk ! symbool dat is gegooid. Als de Boot nog bij de Start staat, heeft de Kracht geen effect. Stond de Boot bij de schuilplaats en is deze nu terug verplaatst? Dan kan je The Creature niet verslaan totdat een Held met een Taak actie de Boot weer terug bij de schuilplaats heeft gezet.



TAAK: VERNIETIG GRAFKSTENEN

De Helden moeten Dracula's vier Grafkisten zoeken en vernietigen. Als een Held bij een Grafkist op hetzelfde veld staat, mag deze de Taak actie uitvoeren om de Grafkist te vernietigen. Sta **rode Voorwerpen** af met een totale kracht van 6 of meer. Pak daarna de Grafkist op, draai deze om zodat de kapotte kant te zien is, en leg deze op Dracula's spelbord op de bijbehorende plek.

Opmerking: Grafkisten zijn géén Voorwerpen, ze kunnen niet worden opgepakt bij een Pick Up actie.

VERSLA: GEEF DE GENADESLAG

Als alle vier de Grafkisten op Dracula's spelbord liggen, dan kan je Dracula verslaan. Een Held moet op hetzelfde veld staan als Dracula en de Versla actie uitvoeren. Sta **gele Voorwerpen** af met een totale kracht van 6 of meer. Je hebt Dracula verslagen!

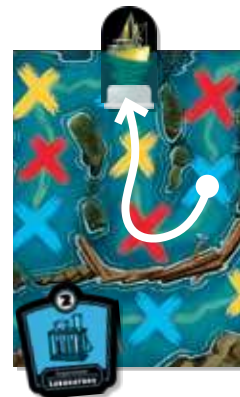
SPECIALE KRACHT: DUISTERE CHARME

Als het ! symbool is gegooid bij een aanval van Dracula, dan wordt de huidige speler door Dracula's charme naar hem toegetrokken. Zet het figuur van de huidige speler bij Dracula op het veld. Als deze Held al bij Dracula stond, dan heeft de speciale Kracht geen effect.

Let op: Dracula charmeert de Held van de huidige speler, dat is dus niet persé dezelfde Held als degene die Dracula zojuist heeft aangevallen.



Voorbeeld: Een Held op het veld van het Camp neemt de Taak actie en geeft een blauw Voorwerp af. Zij verplaatst de Boot naar de volgende blauwe X op het Lagoon pad naar de schuilplaats van The Creature op zijn spelbord. Als een Held nog een Taak actie uitvoert en een blauw Voorwerp speelt, dan heeft de Boot de schuilplaats bereikt en kan een willekeurige Held The Creature gaan verslaan.





Complexiteit: Hoog | **Frenzy Order:** 3 | Alleen Frankenstein kan Frenzy worden.

Frankenstein is eigenlijk de naam van de wetenschapper die deze Monsters heeft geschapen. De Dorpelingen zijn ze echter, na langere tijd te worden lastig gevallen door deze Monsters, gaan aanspreken met alleen 'Frankenstein' en de 'Bruid'.

TWEE MONSTERS

Frankenstein en de Bruid zijn twee van de meest angstaanjagende Monsters, en als je ervoor kiest om tegen één te spelen, speel je tegen allebei. Om ze te verslaan, moet je ze leren wat het betekent om mens te zijn zodat ze samen gelukkig verder kunnen leven. Ontmoeten ze elkaar vóórdat je deze taak hebt voltooid? Dan maken ze elkaar woest.

Als Frankenstein en de Bruid samen komen in hetzelfde veld voordat hun taak is volbracht, dan wordt het Terror Level met één verhoogd. Zet Frankenstein terug op de Graveyard en de Bruid op de Dungeon. Dit kan meerdere keren gebeuren tijdens een spel.

MONSTER AANVALLEN EN FRENZY MONSTERS

Frankenstein en de Bruid hebben elk hun eigen Monster symbolen, en worden als aparte Monsters beschouwd tijdens Monster aanvallen. Maar, als ze de Frenzy Marker hebben, is alleen Frankenstein het Frenzy Monster. Als het Frenzy symbool op een Monster kaart staat, moet alleen Frankenstein verplaatsten en aanvallen- niet de Bruid.

TAAK: ONDERWIJS DE MONSTERS

De Helden moeten Frankenstein en de Bruid leren wat het betekent om mens te zijn. Maar elk Monster is uniek. Voor Frankenstein heb je gele Voorwerpen nodig, om hem een 11 menselijkheid punten te geven. De Bruid heeft blauwe Voorwerpen nodig, en moet 8 menselijkheid punten verzamelen.

Om Frankenstein menselijkheid te leren, moet een Held op hetzelfde veld staan als Frankenstein en de taak actie nemen. Sta **één geel Voorwerp** af en verhoog de menselijkheidscore met de kracht van het afgestane Voorwerp. Draai de wijzer met de klok mee. Daarna mag je Frankenstein evenveel velden verplaatsen in elke richting die je wilt. Op deze manier kan je voorkomen dat hij de Bruid te snel ontmoet, of ze juist samenbrengen als ze beide voldoende menselijkheid hebben geleerd.

Om de Bruid te leren wat het is om mens te zijn, moet een Held op hetzelfde veld staan en de taak actie uitvoeren. Sta **een blauw Voorwerp** af en draai de wijzer van de bruid met de klok mee. De kracht van het Voorwerp bepaalt de hoeveelheid menselijkheid die de Bruid leert. Je mag daarna de Bruid evenveel velden verplaatsen, in elke richting die je maar wilt.

Als een Monster alle menselijkheidspunten heeft behaald (11 voor Frankenstein en 8 voor de Bruid), draai je de wijzer van dat Monster om zodat je het gezicht ziet. Je hoeft niet het exacte nummer te behalen - je mag eroverheen. Als beide wijzers zijn omgedraaid, zijn Frankenstein en de Bruid verslagen zodra ze elkaar ontmoeten op hetzelfde veld.

Opmerking: Je mag nog steeds de taak actie uitvoeren om Frankenstein en de Bruid te verplaatsen, ook als hun wijzers zijn omgedraaid.

VERSLAGEN WANNEER ZE ELKAAR ONTMOETEN

Als je Frankenstein en de Bruid hebt geleerd wat het betekent om mens te zijn en ze elkaar hebben ontmoet, dan zullen ze samen vreedzaam verder leven en ophouden met het dorp terroriseren. Dit kost geen Versla actie.

SPECIALE KRACHT: DAAR KOMT DE BRUID Als het ! symbool wordt gegooid bij een aanval van Frankenstein of de Bruid, dan komt de Bruid naar Frankenstein toe. Als alle aanvallen zijn verwerkt, dan moet je de Bruid in de richting van Frankenstein verplaatsen, 1 veld voor elk ! symbool dat is gegooid.



Voorbeeld:

Frankenstein's wijzer staat hier op de "3." Een Held doet een Taak actie in het veld van Frankenstein en staat een geel Voorwerp af met een kracht van 2. Nu draait de speler de wijzer van Frankenstein met de klok mee, zodat deze op "5" staat. Daarna verplaatst hij Frankenstein 2 velden van de Bruid vandaan, en let erop dat hij ook Helden en Dorpelingen ontwijkt.



Voorbeeld:

De Frenzy Marker staat op het spelbord van Frankenstein en de Bruid als "The Innocent" Monster kaart wordt getrokken. De huidige speler trekt 3 Voorwerpen en legt ze op het spelbord. Daarna zetten ze Dorpeling Maria bij de Barn. Daarna is de Monster aanval. Ze verplaatst Frankenstein 1 veld en valt aan met 3 dobbelstenen. Daarna verplaatst ze de Bruid met 1 veld en valt haar aan met 3 dobbelstenen.



Tot slot is Frankenstein als Frenzy Monster aan de beurt, hij wordt 1 veld verplaatst en valt aan met 3 dobbelstenen. Zoals altijd, verplaatst een Monster niet als deze al met een persoon op hetzelfde veld staat. Ook wordt er niet aangevallen als na het verzetten geen persoon is bereikt.



TAAK: LEVER BEWIJS

De Helden moeten bewijs leveren aan de politie dat de Invisible Man bestaat. Op het veld van de Precinct, kan een Held de Taak actie nemen om bewijs te leveren. Gebruik één Voorwerp van een kleur naar keuze, zolang de locatie op het Voorwerp overeenkomt met een lege plek op het spelbord van de Invisible Man. Leg het Voorwerp op de overeenkomstige plek.

VERSLA: VANG HEM

Als alle vijf plekken op de Invisible Man zijn gevuld, is het mogelijk om de Invisible Man te verslaan door hem te vangen. Een Held moet op hetzelfde veld gaan staan als de Invisible Man en de Versla actie uitvoeren. Sta rode Voorwerpen af met een totale kracht van 9 of meer. Je hebt de Invisible Man verslagen!

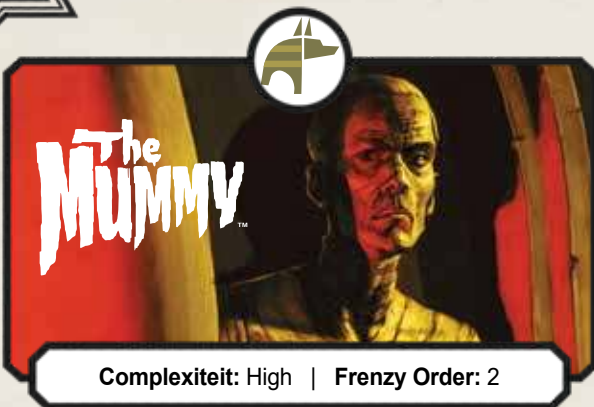
SPECIALE KRACHT: ONZICHTBARE STALKER

Als het ! symbool wordt gegooid bij een aanval van de Invisible Man, zal hij een Dorpeling gaan stalken. Nadat de andere aanvallen zijn afgerond, moet je de Invisible Man verplaatsen in de richting van een Dorpeling, één veld voor elk gegooid ! symbool. Als er geen Dorpelingen op het spelbord staan, heeft de Kracht geen effect.

Opmerking: De Invisible Man valt de Dorpeling niet direct aan, maar het kan voorkomen dat hij nogmaals aanvalt binnen dezelfde spelbeurt als hij het Frenzy Monster is.



Voorbeeld: Een Held bij de Precinct voert de Taak actie uit, en legt een Voorwerp van de Barn op het spelbord van The Invisible Man. Nu hoeft er nog maar een Held een Voorwerp van de Mansion bij te leggen met een Taak actie, voordat de Invisible Man kan worden verslagen.



Complexiteit: High | Frenzy Order: 2

GEREINCARNEERDE ZIEL

The Mummy gelooft dat in één van de Helden de gereïncarneerde ziel van zijn ware liefde schuilgaat. Deze Held lokt hij daarom naar zich toe. De eerste keer dat een Mummy Event is gespeeld, pakt de huidige speler het Ziel teken. Deze speler houdt het teken gedurende de rest van het spel.

TAAK: BREEK DE VLOEK

De Helden moeten de vloek van de Mummy breken, door de zes Scarabeeën op de tablet goed te leggen. Sta **een geel Voorwerp** af en kijk naar de kracht ervan. Vervolgens mag je de scarabeeën verschuiven, evenveel zetten als dat het Voorwerp sterk is. Bij een zet mag je een scarabee schuiven over een groeve naar een aangelegen plek, of er één omdraaien (zie de Kracht van de Mummy hieronder). Je hoeft niet alle zetten vol te maken.

VERSLA: SLUIT HEM OP IN DE TOMBE

Als alle zes scarabeeën op het Mummy spelbord met de goede kant boven op de goede plek zijn geschoven, dan kan de Mummy worden verslagen door hem op te sluiten in zijn tombe. Een Held moet in hetzelfde veld staan als de Mummy en de Versla actie uitvoeren. **Sta rode Voorwerpen af** met een totale kracht van 9 of meer. Je hebt de Mummy verslagen!

KRACHT: VERSTERKT DE VLOEK

Als het ! symbool wordt gegooid tijdens een aanval van de Mummy, versterkt hij de vloek. Draai een scarabee om voor elk ! symbool dat is gegooid. Draai altijd de scarabee om met het laagste cijfer, ongeacht of deze al op de goede plek ligt of niet. Als alle scarabeeën onderste boven liggen, heeft de Kracht geen effect.

Een scarabee die ondersteboven ligt **kan niet verschoven worden**. Ook kan de Mummy niet worden verslagen als er een of meerdere scarabeeën onderste boven liggen. Als je de Taak actie uitvoert, mag je een van je zetten gebruiken om een scarabee weer goed om te draaien.



Voorbeeld: Een Held staat bij het Museum en voert de Taak actie uit. Ze staat een geel Voorwerp af met een kracht van 4, dus ze mag 4x schuiven met de Scarabeeën. Ze kiest ervoor om twee Scarabeeën om te draaien en schuift dan de '3' en de '2' op hun plek. Nu liggen alle Scarabeeën goed en met de goede kant boven. Zolang de speciale Kracht van de Mummy niet wordt geactiveerd, kan nu elke Held de Mummy gaan verslaan.



Voorbeeld: De Wolf Man valt een Held aan met 3 dobbelstenen, en gooit een ! symbool en twee Raak! symbolen. De aangevallen Held is drie keer geraakt. *Alle andere Helden en de Dorpling op hetzelfde veld worden één keer geraakt.*



HUNTED - OPGEJAAGD DOOR THE WOLF MAN

De Wolf Man heeft duidelijk voor ogen wie zijn volgende slachtoffer wordt, en jaagt op deze Held. De eerste keer dat er een Wolf Man event wordt uitgespeeld, krijgt de huidige speler het Hunted Embleem. De Wolf Man zal daarna naar de Held van deze speler jagen. De speler houdt het Hunted Embleem voor de rest van het spel.

TAAK: ONTDEK HET GENEESMIDDEL

De Helden moeten het geneesmiddel voor lycantropie ontdekken door ingrediënten te testen. Op het veld van het Laboratory kan een Held de Taak Actie uitvoeren om een ingrediënt te testen. Kies een **blauw Voorwerp** met een kracht dat overeenkomt met het cijfer van een lege plek op het spelbord van de Wolf Man. Leg het Voorwerp daar neer. Wanneer alle 6 plekken zijn gevuld, krijgt de huidige speler het Geneesmiddel van het spelbord van de Wolf Man. De speler mag deze met een Delen actie aan een andere speler geven.

Opmerking: Je kunt het Geneesmiddel niet als Voorwerp gebruiken of afgeven om een Monster aanval af te weren.

VERSLA: GENEES HEM

Een Held met het Geneesmiddel kan de Wolf Man verslaan, door het Geneesmiddel aan hem toe te dienen. De Held moet op hetzelfde veld staan als de Wolf Man om dit te doen. Sta **het Geneesmiddel en rode Voorwerpen af met een gezamenlijke kracht van 6 of meer**. Je hebt de Wolf Man verslagen!

SPECIALE KRACHT: WILDE AANVAL

Als het ! symbool wordt gegooid tijdens een aanval van de Wolf Man bijt hij iedereen die in zijn veld staat. Elke Held en elke Dorpeling wordt geraakt, één keer voor elke keer dat het symbool is gegooid. Helden mogen zoals altijd Voorwerpen afstaan om zich te verweren tegen de aanval. Dorpelingen zijn direct verslagen.

TOELICHTINGEN

TERMEN

Verplaatsen kan alleen over verlichte paden naar aanliggende velden.

Plaatsen heeft deze beperking niet. Pak de persoon of het Monster op en zet deze op de toegewezen locatie.

Met **een persoon of personen** worden zowel Helden als Dorpelingen bedoeld. Met **een Monster** wordt een van de zeven karakters waartegen jullie spelen bedoeld.

HELDEN EN BONUS KAARTEN

Je moet permissie vragen aan een speler om zijn Held of Voorwerpen te gebruiken of te verplaatsen.

Verplaatsingen aangegeven op een Bonus kaart of speciale acties gaan volgens de normale regels van de Taak actie. Een Held mag Dorpelingen van hetzelfde veld met zich meenemen.

De Speciale Actie van de Archaeologist kan niet worden gebruikt om Voorwerpen van een andere Held te pakken.

De Vaardigheid van de Scientist werkt altijd en kost geen actie.

Conduct an Investigation en **Taxi Ride** kunnen niet worden gebruikt om een Held op het spelbord te Plaatsen die er niet al op stond (of net verslagen is).

Special Delivery kan effect hebben op willekeurig twee spelers, ook als hun Held niet op het spelbord staat (net verslagen is).

MONSTER KAARTEN

Als **The Hunt Is On** wordt getrokken en de Held met het Hunted Embleem is niet op het spelbord (omdat deze net verslagen is) dan heeft het event geen effect.

Als **Reincarnated Soul** wordt getrokken en de Held met het Ziel teken is niet op het spelbord, dan heeft het event geen effect.

Als **Thief** wordt getrokken, moet je er wel aan denken dat je eerst Voorwerpen moet neerleggen voordat je het event uitvoert. Als meerdere locaties hetzelfde aantal Voorwerpen hebben, dan mag de huidige speler kiezen op welk veld de Invisible Man wordt geplaatst. Alleen Voorwerpen van het veld worden weggedaan, Helden op het veld houden hun eigen Voorwerpen.

Solo Spelen

De Dorpelingen zijn banger als er maar één Held is om het dorp te redden. Begin het spel met de Terror Marker op de '3' van de Terror Level Tracker.

Alle regels blijven verder hetzelfde. Speel echter niet met de Courier, aangezien zijn Speciale Actie niet in een solo spel kan worden gebruikt. Haal ook de Bonus kaarten "Special Delivery" en "Conduct An Investigation" uit het spel, deze kan je in je eentje niet uitvoeren.



HORRIFIED

Inhoud: 1 Spelbord, 6 Monster spelborden,
7 Monster Figuren, 7 Helden Badges, 7 Helden movers,
10 Dorpelingen movers, 20 Bases, 60 Voorwerpen
Tokens, 20 Monster Tokens, 1 Terror Marker, 1 Frenzy
Marker, 30 Monster kaarten, 20 Bonus kaarten, 5
Spelregel kaarten, 1 Voorwerpen zak, 3 Dobbelstenen,
Instructies

Instructies © 2019 Ravensburger
North America, Inc. All rights reserved.

USe01



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

Ravensburger