

MONSTER SLAUGHTER UNDERGROUND

LIVRET DE RÈGLES

MONSTER SLAUGHTER: UNDERGROUND

Monster Slaughter: Underground est une extension de Monster Slaughter. Cette fois, vous allez descendre dans les profondeurs de l'horreur : la cave de la cabane ! La terreur mène parfois à la folie... Après s'être séparés en petits groupes, avoir avancé à l'aveugle dans des pièces mal éclairées, voilà que les résidents se pensent à l'abri dans la cave de la cabane ! Y trouveront-ils leur salut ? Ou... leur tombeau ?

Cette extension propose un matériel complémentaire au jeu de base : plus de cartes Action Bonus, Objet, Événement Nocturne et un nouveau lot de cartes Événement de la Cave. Et ce n'est pas tout ! Vous trouverez aussi de nouveaux scénarios, des Invités Surprise et un nouveau système de mutation !

SOMMAIRE

CONTENU DE LA BOÎTE	page 4
MISE EN PLACE DU JEU	page 6
NOUVELLES ACTIONS ET RÈGLES SPÉCIALES	page 7
Mutation	page 7
Sauve qui peut	page 7
Combat perdu par un Monstre dans la Cave	page 7
Longue nuit	page 7
Porte résistante	page 7
Bouclier fantomatique	page 7
Perte de jetons	page 7
Victimes équipées	page 7
DESCRIPTION DES ÉLÉMENTS	page 8
Profil agents MSUG x2	page 8
Fonctionnement du bouclier	page 8
Cartes d'équipement du MSUG x4	page 8
Action Bonus x8	page 8
Événement Nocturne x2	page 8
Événement de la Cave x6	page 8
Objet Cave x16	page 9
Piège	page 10
Mutation	page 10
Nouveaux jetons	page 10
Précisions	page 10
SCÉNARIO 1 : Les dernières heures	page 11
SCÉNARIO 2 : La station B62	page 12
SCÉNARIO 3 : La cabane en ruines	page 13
SCÉNARIO 4 : Patrouille de nuit	page 14
SCÉNARIO 5 : La faim justifie les moyens	page 15
CRÉDITS	page 16

CONTENU DE LA BOÎTE

- 1 plateau de jeu en 3D : la Cave de la Cabane — 1

- 1 livret de règles et de scénarios

| vous le tenez entre vos griffes

- 1 jeton Porte de la Cave — 2

- 1 jeton Bouclier — 3

- 1 jeton Trou dans le sol — 4

- 1 jeton Tourelle — 5

- 1 jeton 9 h 00 — 6

- 1 jeton Coffre d'Armes — 7

- 1 jeton Escalier / Échelle, recto-verso — 8

- 10 jetons Boulon — 9

- 2 cartes Personnage Agent du MSUG — 10

- 10 marqueurs Victime — 11

| 5 par nouvelle Victime

- 2 marqueurs Piste des Blessures — 12

- 9 Portes en 3D — 13

- 5 Barricades en 3D — 14

- 1 Agent MSUG S — 15

- 1 Agent MSUG P — 16

- 1 Tourelle K1-B00 — 17

- 16 cartes Mutation — 18

- 1 carte Rien ici — 19

- 4 cartes Équipement MSUG — 20

| Monster Slaughter Undertaker Group

- 1 carte Piège — 21

- 8 cartes Action Bonus — 22


- 16 cartes Objet Cave — 23

- 2 cartes Événement Nocturne — 24

- 6 cartes Événement de la Cave — 25

- 1 fiche d'aide de jeu recto verso — 26



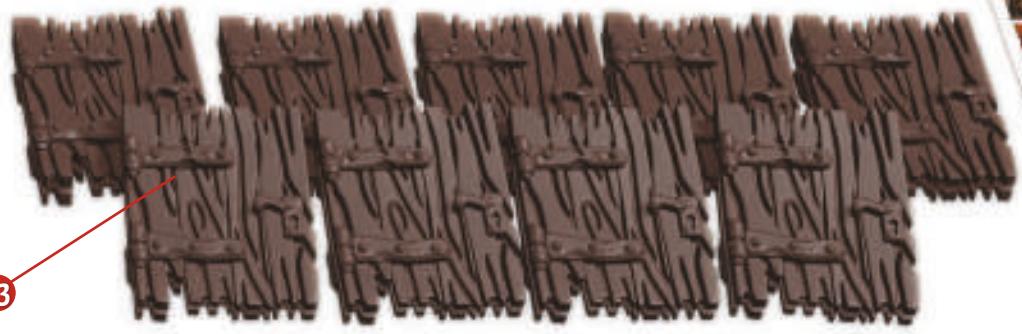
| Note : vous pouvez reconnaître les cartes de l'extension **Monster Slaughter: Underground** grâce à l'icône  sur la carte.



AIDE DE JEU

MONSTRES:

Niveau	Points	Coût	Effet
1	1	1	
2	2	2	
3	3	3	
4	4	4	
5	5	5	
6	6	6	
7	7	7	
8	8	8	
9	9	9	
10	10	10	
11	11	11	
12	12	12	
13	13	13	
14	14	14	
15	15	15	
16	16	16	
17	17	17	
18	18	18	
19	19	19	
20	20	20	



MISE EN PLACE DU JEU

Pour jouer avec l'extension Underground, placez le plateau de jeu Cave à portée des joueurs dans l'espace de jeu. Prenez le jeton Porte de la Cave et placez-le côté Fermé sur l'entrée de la Cave.



Note : Vous ne pouvez pas cumuler l'extension Cave avec l'extension Abri de Jardin.

A : Référez-vous à la partie Installation du livret de règles de Monster Slaughter, jusqu'à l'étape III mais remplacez l'Événement Nocturne **Toc Toc**, par l'Événement **Équipe d'intervention** et glissez-le parmi les 3 cartes du dessus de la pioche d'Événements Nocturnes. Vous pouvez également utiliser les agents MSUG comme des Invités, dans ce cas utilisez la carte **Toc Toc** normalement.

B : Continuez ensuite l'installation jusqu'à l'étape VI. Après avoir constitué les pioches de chaque pièce, et avant de déposer une carte Invité sur le dessus de ces pioches comme à l'accoutumée, constituez la pioche de la Cave. Pour ce faire, prenez (aléatoirement) le nombre de cartes indiqué ci-contre selon le nombre de joueurs puis mélangez le tout et placez cette nouvelle pioche à côté de la Cave.



Nombre de joueurs		2j.	3j.	4j.	5j.
Type de carte	Objet Cave	7	8	9	10
	Action Bonus	3	3	4	5

Prenez ensuite les 5 cartes Invité sélectionnées et ajoutez-y la carte **Rien ici**, puis mélangez ces 6 cartes avant d'en poser une au-dessus de chaque pioche.

Vous obtenez donc 6 pioches dans 6 zones différentes : 1 pour chaque pièce de la Cabane et 1 pour la Cave.

Note : Dans l'une de ces 6 pioches, il n'y aura donc aucune Victime !

C : Mélangez ensuite les 16 cartes Mutation et disposez-en 3 face visible près de la zone de jeu. Le reste des cartes forme une pile de 13 cartes face cachée.

D : Placez le jeton 9 h 00 après l'emplacement 8 h 00 sur le plateau extérieur de la Cabane, de manière à allonger le compte-tours d'une heure.



E : Mélangez enfin les cartes Événement de la Cave et placez la pile ainsi formée face cachée à côté de la Cave.

Le reste de la mise en place est inchangé.

NOUVELLES ACTIONS ET RÈGLES SPÉCIALES

MUTATION (NOUVELLE ACTION GRATUITE)

Monster Slaughter : Underground vous permet désormais de faire évoluer vos Monstres, voire votre famille entière ! Pour réaliser l'action Mutation, le joueur actif choisit une des cartes Mutation visibles et s'acquitte, avec ses propres jetons (voir « Perte de jetons » ci-contre), du coût indiqué en haut à gauche de celle-ci en fonction du nombre de joueurs.

La valeur totale des jetons doit évaluer ou dépasser le coût de la Mutation.

2-3 joueurs = Coût de gauche
4-5 joueurs = Coût de droite



Il la place ensuite sous la carte Personnage du membre de sa famille de son choix, ou au-dessus des 3 cartes si celle-ci concerne toute la famille.

Les joueurs ne peuvent posséder que 3 cartes Mutation, et un Monstre ne peut avoir qu'une Mutation individuelle sous sa carte. Si l'acquisition d'une Mutation fait qu'un joueur ne respecte plus ces contraintes, il doit aussitôt défausser une Mutation de manière à les respecter à nouveau. Les cartes Mutation défaussées sont toujours placées sous la pioche de cartes Mutation.

Après l'acquisition d'une carte Mutation, celle-ci est remplacée par la carte du dessus de la pioche Mutation si possible.

N'oubliez pas qu'en faisant Muter vos Monstres, ils deviennent plus puissants mais vous perdez des points. Muter n'est pas toujours le meilleur choix !



Mutation familiale

Mutation individuelle

Notes :

- L'action Mutation est gratuite et ne peut être jouée qu'en fin de tour, maximum une fois par tour.
- Lorsqu'un joueur dépense un pion ayant une valeur supérieure au prix de la carte, les Points de Victoire superflus sont perdus.
- Lorsque le compte-tours atteint 2 heures, 5 heures et 8 heures (indiquées en rouge sur le plateau), défaussez les 3 cartes Mutations disponibles (elles sont placées sous la pioche de cartes Mutation) et remplacez-les par 3 cartes piochées au dessus de la pile.



Exemple : le joueur actif décide d'acheter la carte suivante avec un jeton Cerveau de valeur 3. Il dépense donc son jeton Cerveau, obtient la carte et perd le Point de Victoire inutilisé.

SAUVE QUI PEUT

(MODIFICATION DE L'ACTION ÉPOUVANTER)

Lorsque vous jouez avec l'extension Underground, vous pouvez décider de faire sortir les Victimes à l'extérieur de la Cabane lorsque vous réussissez une action épouvanter.

Note : les Victimes ne peuvent pas se cacher à l'extérieur.

Rappel : l'extérieur de la Cabane est composé de 4 zones.

COMBAT PERDU PAR UN MONSTRE DANS LA CAVE

(MODIFICATION DE L'EFFET ÉJECTER)

Il est impossible d'être éjecté de la Cave. Si un Monstre

perd un combat contre une Victime, ou s'il devait se faire éjecter pour une autre raison, il doit réagir en lançant un dé d'Action. S'il obtient un Échec, il perd immédiatement un jeton de son choix (voir « Perte de jetons » ci-dessous). Dans tous les cas, son tour s'arrête.

LONGUE NUIT

Lorsque vous jouez avec l'extension Underground, la nuit peut durer jusqu'à 9 h du matin. Dès que le marqueur pleine Lune atteint 9 h 00, retournez face visible chaque carte Monstre. Chaque joueur aura donc la possibilité de jouer le Monstre de son choix pour l'ultime tour de jeu.

PORTE RÉSISTANTE

Sauf si les conditions d'un scénario le mentionnent, la Porte de la Cave fonctionne de la manière suivante :

- Il faut deux Réussites pour l'enfoncer
- Aucun Monstre ou Invité ne peut la franchir
- Le joueur qui l'enfonce la conserve devant lui. Celle-ci vaut 2 points.
- Elle est accessible depuis la zone extérieure où elle est placée (voir « Mise en place du jeu »).

BOULIER FANTOMATIQUE

Les fantômes ne peuvent ni passer à travers le plancher du Salon ni par la Porte de la Cave pour se rendre dans la Cave.

PERTE DE JETONS

Lorsqu'une action ou un effet demande à un joueur de perdre ou dépenser un ou plusieurs jetons, celui-ci choisit un ou plusieurs des éléments en sa possession rapportant au moins un point à la fin de la partie et le replace dans la réserve. Selon les scénarios, cela peut inclure les jetons suivants : Porte, Chair, Os, Cerveau, Cible, Boulon, Porte de la Cave, etc. Si un joueur doit perdre un jeton alors qu'il n'en possède pas, rien ne se passe. Cependant un joueur ne peut pas dépenser des jetons qu'il ne possède pas pour obtenir une Mutation.

VICTIMES ÉQUIPÉES

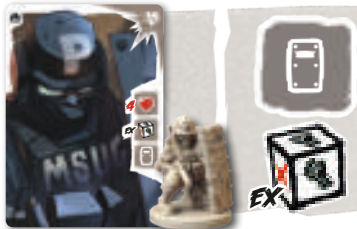
Certains effets et certaines cartes permettent aux Victimes de s'équiper de cartes Objet. Une carte équipée est placée sous la figurine de la Victime, ou à côté de son portrait sur le bord du plateau lorsque la Victime est cachée. La carte reste équipée jusqu'à ce que la Victime soit tuée, ou éventuellement que la carte soit défaussée pour apporter des dés de Réaction à la Victime. Une Victime équipée d'une carte ne peut pas recevoir d'autre équipement.

DESCRIPTION DES ÉLÉMENTS

AGENTS MSUG X2

Entraînement militaire : Les agents du Monster Slaughter Undertaker Group lancent un dé de Réaction supplémentaire et ne peuvent en aucun cas être épouvantés.

AGENT MSUG P



Entraînement militaire, Protection :
Cette Victime apparaît équipée d'un bouclier (voir « Fonctionnement du bouclier » ci-dessous).

AGENT MSUG S



Entraînement militaire, Dispersion :
Si ce personnage remporte un combat, il tire sur tous les Monstres présents dans la zone. Chaque joueur ayant un ou plusieurs Monstres dans la zone lance un dé de Réaction pour chacun de ces Monstres. S'il obtient un ou plusieurs Échecs, il perd immédiatement un jeton par Échec. Sinon, rien ne se passe.

FONCTIONNEMENT DU BOUCLIER

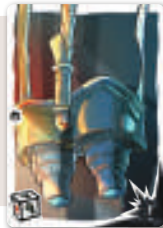
Le bouclier annule la première blessure qui devrait être infligée à la Victime qui le possède lors de chaque attaque. Lorsque les points de vie de la Victime équipée du Bouclier atteignent 0, le jeton Bouclier est perdu par son porteur. Il est automatiquement ramassé par la prochaine Victime non-cachée dans la même zone. Si plusieurs Victimes sont présentes, le joueur actif sélectionne celle qui bénéficie du jeton Bouclier.



CARTE D'ÉQUIPEMENT DU MSUG X4 (Scénario 2 ou Objets neutres)

1. Grenade

| Expulse tous les Monstres de la zone. Si le combat a lieu en dehors de la Cave, il est immédiatement interrompu.



2. Lunettes de vision nocturne

| +1 dé. Cet Objet n'est pas défaussé après usage. Les lunettes restent équipées sur la Victime après le combat. La Victime équipée lance 1 dé de Réaction supplémentaire et peut toujours utiliser des Objets pour riposter.



3. Fusil à pompe

| +3 dés. Si le combat est perdu, le joueur qui contrôle le Monstre ciblé doit se défausser d'une carte si possible.



4. M16

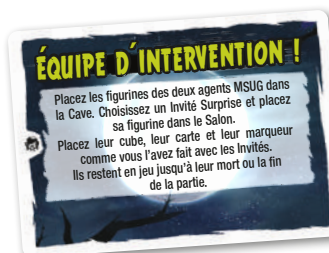
| +2 dés. Si une Victime utilise cette carte, elle reste équipée jusqu'à la fin du tour. Une Victime peut donc utiliser cette carte plusieurs fois avant de la défausser.

ACTION BONUS X8

Ces nouvelles cartes viennent s'ajouter aux cartes Action Bonus de Monster Slaughter !



ÉVÉNEMENT NOCTURNE X2



ÉVÉNEMENT DE LA CAVE X6

Ces Événements constituent une pile à placer à côté de la Cave sur le plateau. Lorsque le marqueur pleine Lune atteint 2 heures, 5 heures et 8 heures (ces heures sont mentionnées en rouge sur le compte-tours), un Événement de la Cave est révélé en plus de l'Événement Nocturne. Attention, il n'y a pas d'Événement Nocturne à 9h bien que cette heure apparaisse en rouge. Si votre partie dure jusqu'à 8h ou 9h, 3 Événements de la Cave auront alors été joués durant la partie. Chaque Événement de la Cave reste actif jusqu'à ce qu'il soit défaussé ou jusqu'à ce qu'un autre Événement de la Cave soit pioché (soit 3 tours dans la majorité des cas).



OBJET CAVE X16

Ces cartes viennent s'ajouter aux cartes Objet de Monster Slaughter. Certaines possèdent une capacité en plus de leur valeur en dés. Vous trouverez les descriptions des capacités de ces cartes ci-dessous.

Certaines cartes comportent la mention « **Scénario uniquement** ». Ces cartes sont jouables lors des parties classiques, mais leur capacité ne peut être utilisée que dans certains scénarios.

Certaines cartes comportent la mention « **Au choix** ». Dans ce cas, vous ne pouvez utiliser qu'une seule des deux capacités.

Certaines cartes Objet permettent de soigner une Victime. Ces cartes peuvent être utilisées en réaction à une action de combat, et peuvent être cumulées avec une carte Objet donnant des dés de Riposte. Elles s'appliquent alors immédiatement. Les Monstres peuvent également utiliser ces cartes en dehors de tout combat pendant leur tour pour soigner n'importe quelle Victime.



Inhibiteur

| Placez cette carte dans une pièce. Elle y reste jusqu'à la fin de la partie. Les Monstres ne disposent d'aucun pouvoir lié à leur famille tant qu'ils sont dans cette pièce.



Moteur de bateau

| +3 dés.



Casque gyrophare

| Équipez une Victime de cette carte. Tant qu'elle est équipée, les Monstres ne peuvent pas attaquer une autre Victime présente dans la même zone.



Costume de monstre

| Équipez une Victime de cette carte. Tant qu'elle est équipée, les Monstres ne peuvent pas l'attaquer si au moins une autre Victime est présente dans la même zone.



Taser

| +2 dés.



Cerveau

| Au choix : Défend une Victime avec 2 dés OU vous gagnez immédiatement un jeton Cerveau.



Bandage

| Le Bandage rend immédiatement 1 point de vie à une Victime.



Poche de sang

| Au choix : La Poche de sang rend 3 points de vie à la Victime de votre choix OU vous gagnez immédiatement 1 jeton Chair.



Extincteur

| +1 dé.
(Scénario 2 de Monster Slaughter uniquement).
L'Extincteur permet de supprimer un marqueur Feu de votre choix. Retirez cette carte de la partie après usage.



Chalumeau

| +2 dés.
Le Chalumeau permet de défausser l'Événement de la Cave Inondation.



Pince-monseigneur

| +2 dés.
(Scénario 3 uniquement)
La Pince-monseigneur peut être défaussée pour retirer du jeu la carte Chaînes.



Chaînes

| +2 dés.
(Scénario 3 uniquement)
Les Chaînes permettent de bloquer la Porte de la Cave.



Bout de viande

| Utilisé en réaction avant de résoudre n'importe quel combat (même si vous êtes le joueur actif), après les lancers de dés du Monstre et de la Victime. Toutes les Réussites du jet de dés du Monstre deviennent des Échecs. Celui-ci gagne une action supplémentaire ce tour-ci.



Champignons

| Au choix : Défend une Victime avec 1 dé OU ajoute 1 dé à l'action Attaquer d'un Monstre. Dans ce cas cette carte doit être utilisée avant que les joueurs ne décident de défendre la Victime.



Fumigène

| Annule le combat.
(Cette carte doit être jouée avant le lancer de dés comme n'importe quelle autre carte Objet. L'action Attaquer en cours est perdue et sans effet.)



Bouteille de vin

| +2 dés

PIÈGE TOURELLE

Lorsque la Tourelle est mise en jeu par la carte **Piège Tourelle K1-BOO!**, placez 3 jetons Boulon à proximité de celle-ci pour représenter les 3 points de structure dont elle dispose. À chaque tour, après avoir pioché la carte **Événement Nocturne**, la Tourelle tire automatiquement sur tous les Monstres présents dans la zone et les expulse.

Si la Tourelle est placée dans la Cave, ces Monstres perdent chacun un jeton à la place. Les Monstres peuvent attaquer la Tourelle pour lui faire perdre des points de structure (les jetons Boulon perdus sont défaussés). La Tourelle est détruite lorsqu'elle atteint 0 point de structure. Les joueurs ne conservent pas les jetons Boulon perdus par la Tourelle. La Tourelle ne peut pas être défendue à l'aide de cartes **Objet**.



Note : cette carte Piège ne peut pas être jouée si le scénario « La Station B62 » est joué.

MUTATION

Rappel :

- Le fonctionnement des Mutations est expliqué en détail p.5.
- Le coût de gauche s'applique à 2 ou 3 joueurs, le coût de droite s'applique à 4 ou 5 joueurs.

POUR	PRIX	EFFET
1 Monstre	4/3 Pts	Ce Monstre peut effectuer une action supplémentaire à chaque tour.
1 Monstre	4/3 Pts	Ce Monstre dispose d'une Réussite automatique lors de chaque Attaque.
1 Monstre	4/3 Pts	Ce Monstre lance un dé supplémentaire lors de chaque action.
1 Monstre	3/2 Pts	Durant le tour de ce Monstre, les Victimes n'ont aucun pouvoir spécial.
1 Monstre	3/2 Pts	Ce Monstre lance un dé supplémentaire lors de l'action Attaque.
1 Monstre	2/1 Pts	Ce Monstre lance un dé supplémentaire lors de l'action Fouiller.
1 Monstre	2/1 Pts	Lorsque ce Monstre jette un coup d'oeil, il consulte l'intégralité de la pioche de cartes de la pièce (sans modifier l'ordre des cartes).
1 Monstre	2/2 Pts	Lorsque ce Monstre attaque, la Victime lance un dé de Réaction de moins.
Famille	6/5 Pts	Chaque Monstre de cette famille peut effectuer une action supplémentaire à chaque tour.
Famille	4/3 Pts	Chaque Monstre de cette famille peut relancer un dé par jet de dés.
Famille	1/1 Pts	Aucun Monstre de cette famille ne subit les effets des pièges.
Famille	1/1 Pts	Au début du tour de chaque Monstre de cette famille, celui-ci peut considérer que la carte Événement Nocturne est sans effet jusqu'à la fin de son tour.

POUR	PRIX	EFFET
Famille	1/1 Pts	Votre main peut accueillir jusqu'à 9 cartes au lieu de 7.
Famille	1/1 Pts	Chaque Monstre de cette famille peut jeter un coup d'œil gratuitement une fois par tour, en regardant 2 cartes au lieu d'une.
Famille	2/1 Pts	Aucun Monstre de cette famille ne peut plus être expulsé. Cette Mutation n'empêche pas les autres conséquences d'un combat, notamment dans le cas d'un combat perdu dans la Cave.
Famille	2/1 Pts	Chaque Monstre de cette famille dispose d'un mouvement gratuit supplémentaire.

NOUVEAUX JETONS



Jeton Porte de la Cave : Ce jeton représente la porte d'accès à la Cave (une face « ouverte », une face « fermée »). Ce jeton rapporte 2 points à la fin de la partie.



Jeton Escalier : Ce jeton sert à représenter la Cave. Voir Scénario 3 p.13.



Jeton Coffre d'Armes : Fournit des armes aux Victimes présentes dans la Cave. Voir Scénario 2 p.12.



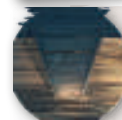
Jeton Trou dans le sol : Ce jeton permet aux Enfants de passer du Salon à la Cave et inversement. Voir Scénario 3 p.13.



Jetons Boulon : Ces jetons sont utilisés dans plusieurs scénarios pour représenter les points de structure de différents éléments. Dans certains scénarios, les Monstres peuvent gagner des jetons Boulon. Dans ce cas, chaque jeton Boulon gagné rapporte 2 points à la fin de la partie. Voir scénarios.



Jeton Tourelle : Ce jeton est composé de deux faces : une face « piège » et une face « scénario ». Placez-le dans la pièce concernée et placez la figurine de la Tourelle à côté de celui-ci. Côté « scénario » : Voir Scénario 2 p.12.



Jeton Échelle : Quand ce jeton est placé dans la Cave, les Victimes peuvent se déplacer du Salon à la Cave et inversement. Voir carte **Événement** de la Cave **Une trappe !**.



Jeton Bouclier tactique : Ce jeton représente le bouclier du personnage MSUG P. Voir « Fonctionnement du bouclier » p.8.

PRÉCISIONS

- La carte **Événement Nocturne Barricades** ne permet pas de barricader la Porte de la Cave.
- La Porte de la Cave ne peut pas être détruite par un effet (bonus, pouvoir, ...), seule l'action **Enfoncer** permet de détruire la Porte de la Cave.
- La carte **Action Bonus Tiens Bon !** permet d'ignorer les effets d'un combat perdu dans la Cave.

LES DERNIÈRES HEURES

PITCH

« Poussés dans leurs derniers retranchements, les invités ont réussi à condamner la porte menant à la cave ! Les monstres ne peuvent plus y pénétrer... »


MISE EN PLACE

| Précision : Durant cette partie, ne jouez ni la carte Événement de la Cave Une trappe ! ni la carte Rien ici.

Préparez 5 cartes Invité et mélangez-les. Préparez la pioche de la Cave. Préparez les cartes Objet, Piège et Action Bonus de la Cabane comme lors d'une partie normale, mais faites une seule pile au lieu de constituer les pioches des différentes pièces.

Pour déterminer le nombre d'Invités qui ont eu le temps de se cacher dans la Cave, lancez 4 dés. Pour chaque Réussite obtenue, une carte Invité aléatoire est placée dans la pioche de la Cave. Pour chaque Invité ainsi placé dans la Cave, ajoutez une carte Objet Neutre à la pile des cartes de la Cabane. Placez les cartes Invité restantes dans la pile des cartes de la Cabane.

Mélangez la pile des cartes de la Cave et placez-la à l'emplacement prévu (cette pile contient plus de cartes qu'habituellement avec l'ajout des Invités). Mélangez la pile des cartes de la Cabane et placez-les sur les emplacements correspondant aux différentes pièces, en plaçant dans chaque pièce une carte de plus que le nombre indiqué.

Posez à présent la Porte de la Cave sur son emplacement habituel côté « fermé » et placez 5 jetons Boulon  à côté de cette dernière.

RÈGLES SPÉCIALES

ON RESTE PLANQUÉS :

Ne mélangez jamais les pioches après avoir enfoncé une Porte.

ENTRÉE CONDAMNÉE :

À 4h du matin, les Invités désespérés ouvrent la Porte de la Cave pour tenter une évasion.

Dès que le marqueur pleine Lune atteint 4 h sur le compte-tours, retournez immédiatement le jeton Porte de la Cave sur le côté « ouvert ». Mais il est possible de la briser avant...

ENFONCER LA PORTE DE LA CAVE :

Le Monstre actif doit se trouver près de l'entrée de la Cave pour effectuer cette action. La Porte dispose de 5 points de structure, représentés par des jetons Boulon placés sur la Porte de la Cave. Pour enfoncer la Porte de la Cave, il faut lui retirer tous ses points de structure lors d'un même tour, mais il est possible de le faire en plusieurs actions. Le total de points de structure de la Porte de la Cave repasse à 5 à la fin de chaque tour si celle-ci n'est pas détruite (remplacez alors les jetons Boulon à proximité).

Important : Les jetons Boulon perdus par la Porte de la Cave **ne sont pas conservés** par les joueurs dans ce scénario.

D'autres Monstres peuvent contribuer à enfoncer la Porte (voir « Pour la bonne cause » ci-dessous), mais aucun autre effet (bonus, pouvoir...) ne peut être utilisé pour modifier ce lancer de dés.

La Porte de la Cave ne peut pas être détruite par un effet (bonus, pouvoir, ...), seule cette action permet de détruire la Porte de la Cave.

PORTE DE LA CAVE ENFONCÉE :

Lorsqu'elle est enfoncée, le joueur actif garde le **jeton Porte de la Cave** dans sa réserve de points, et gagne également un **jeton Boulon** (chacun de ces jetons rapporte 2 points de à la fin de la partie). Les autres jetons Boulon sont défaussés.

POUR LA BONNE CAUSE :

Lorsque vous essayez d'enfoncer la Porte de la Cave, **chaque Monstre présent dans la zone** peut participer, même les Monstres des autres familles. Avant de lancer vos dés, annoncez à voix haute vos intentions. Les autres joueurs peuvent ainsi cumuler les dés d'action de leurs Monstres aux vôtres s'ils le souhaitent. Cette règle permet exceptionnellement de lancer plus de 5 dés d'Action.

Exemple : le père vampire est actif, le joueur annonce qu'il va enfoncer la Porte à l'aide de l'enfant vampire qui est présent dans la zone. L'enfant loup-garou est également présent dans la zone et le joueur loup-garou annonce que celui-ci se joint à l'action. Le joueur vampire lance donc 8 dés d'Action (4 + 2 + 2).

Attention, seul le joueur actif remporte les jetons Porte de la Cave et 1 Boulon si la Porte de la Cave est enfoncée.



LA STATION B62

PITCH

« Cet accès était resté secret pendant des années... Derrière la porte de la cave de cette cabane en apparence abandonnée du Maine se trouvait une station secrète de recyclage de déchets nucléaires. Des allées entières de matières dangereuses entassées çà et là se succédaient et les conséquences d'expériences douteuses, parfois vivantes, arpenaient encore les lieux ».

MISE EN PLACE

| Précision : Durant cette partie, ne jouez pas la carte **Équipe d'intervention**, utilisez la carte **Toc Toc** à la place. De plus, n'utilisez pas la carte **Piège Tourelle K1-Boo!**.

Les deux agents de l'équipe du MSUG commencent la partie à découvert, dans la Cave. Ils fonctionnent comme des Invités Surprise : ils ne font donc pas partie de la Nécrologie des joueurs, ne rapportent pas de jeton Os lorsqu'ils sont tués, mais sont bien placés dans la Piste des Blessures sur le bord du plateau.



Une **Tourelle automatisée K1-Boo** est disposée dans un coin de la pièce. Placez **10 jetons Boulon** à côté de la Tourelle pour représenter ses points de structure.

Un **Coffre d'Armes** est placé dans un autre coin de la pièce. Constituez la pioche de cartes à disposer sous le jeton **Coffre d'Armes**. Pour ce faire, sélectionnez les **4 cartes d'équipement du MSUG**, et ajoutez-y la **carte Objet Neutre** de votre choix. Cette carte doit être un **Objet Neutre** (pas une **Action Bonus** ni un **Piège**) et ne peut pas être une **carte de soin**.



RÈGLES SPÉCIALES

FIN DE PARTIE :

Les Monstres doivent tuer les deux agents et détruire la Tourelle automatisée avant 9h. Si ce n'est pas le cas, **la partie est perdue pour tous les joueurs**. Si l'objectif est atteint, déterminez le vainqueur normalement.

ON GARDE LA PORTE :

Les deux agents du MSUG **ne peuvent en aucun cas sortir** de la Cave dans ce scénario.

PROTÉGÉS :

Toute Victime présente dans la Cave (hormis les agents du MSUG) **ne peut pas être attaquée** avant que la **Tourelle K1-Boo** n'ait été neutralisée.

TOURELLE K1-Boo :

Dans ce scénario, la Tourelle dispose de 10 points de structure représentés par des jetons Boulon, fonctionnant comme les points de vie des Victimes. Pour détruire la Tourelle, il faut lui retirer tous ses points de structure à l'aide de l'action **Attaquer**. La Tourelle ne peut pas être défendue, et chaque Réussite lui fait perdre définitivement un point de structure. Les joueurs qui attaquent la Tourelle conservent les jetons Boulon perdus par celle-ci à chaque attaque, comme pour les jetons Chair des Victimes (chaque jeton Boulon rapporte 2 points à la fin de la partie).

TIR AUTOMATIQUE :

Au début de chaque heure, avant de piocher le ou les Événement(s) et avant le tour du premier joueur, la Tourelle tire automatiquement sur tous les Monstres présents dans la zone, qui essayent de s'en protéger. La Tourelle lance pour cela un dé de Réaction. Si elle obtient une Réussite, chaque Monstre présent dans la Cave (quelle que soit sa famille) lance un dé d'Action pour tenter de se défendre. Chaque Monstre qui n'obtient pas de Réussite défausse un jeton de son choix, comme pour un combat perdu dans la Cave (voir p.5).

SYSTÈME D'AUTO-DÉFENSE :

Lorsqu'un Monstre entre dans la Cave, la Tourelle tire automatiquement sur celui-ci. Ce tir fonctionne comme le tir décrit dans **TIR AUTOMATIQUE** (voir « **Combat perdu par un Monstre dans la Cave** » p.7), excepté qu'il ne cible que le Monstre entrant dans la Cave.

SERVEZ-VOUS !

À la fin du tour de chaque joueur, chaque Victime dont la figurine est placée dans la Cave (sauf les Agents du MSUG) **reçoit une carte piochée au hasard dans le Coffre d'Armes** et l'équipe (voir « **Victimes équipées** » p.7). Ignorez cet effet si le Coffre d'Armes est vide ou si la Victime est déjà équipée. Le Coffre d'Armes ne peut pas être fouillé par les Monstres.

ÉPOUVANTER VERS LA CAVE :

Une fois par tour, un Monstre peut faire cette action gratuitement. Lancez alors les dés d'Action du Monstre. Si vous obtenez au moins 2 Réussites, une Victime dans la zone est épouvantée et immédiatement placée dans la Cave.

LA CABANE EN RUINES

PITCH

« Attirés par l'odeur de chair fraîche des invités – et las de s'épuiser contre la porte barricadée de la cave –, les monstres commencent à mettre à mal la cabane. Certains, moins bêtes que leurs comparses, réalisent que la cave est juste sous leurs pattes, dans le salon... ».

MISE EN PLACE

| **Précision :** Ne jouez pas les cartes Événement de la Cave **Une trappe !** et **Fuite de gaz toxique** durant cette partie.

Avant de constituer la pioche de la Cave, placez la carte **Chaînes** sur le jeton Porte de la Cave. Constituez ensuite cette pioche normalement, en vous assurant toutefois que la carte **Pince-monseigneur** soit présente dans cette pile.

Lorsque chaque joueur a établi sa Nécrologie, préparez les **6 jetons** ci-dessous.



WC

Chambre

Salle
de Bain

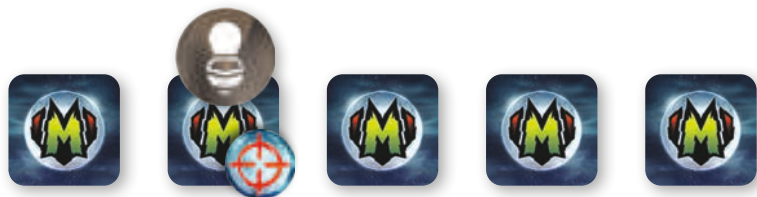
Salon

Cuisine

Cave

| **Note :** la majorité de ces jetons sont recto-verso. Le verso n'est pas utilisé durant cette partie.

En commençant par le dernier joueur et dans l'ordre inverse du tour de jeu, chaque joueur sélectionne un des 6 jetons et le dépose face visible au-dessus du marqueur Victime de son choix dans sa Nécrologie. Ce jeton peut être placé sur la Victime ayant reçu le marqueur Cible.



Placez ensuite **6 jetons Boulon** dans le Salon pour représenter les points de structure du plancher.

RÈGLES SPÉCIALES

CRITTLINS INTERDITS :

Ce scénario ne peut pas être joué par les Crittlins.

INTUITION :

Pour cette partie, la Nécrologie comporte 3 éléments :

- l'ordre de décès des Invités
- la Repas préféré de chaque joueur
- l'endroit sélectionné pour venir à bout d'un Invité

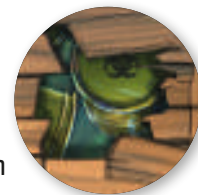
Lorsqu'un Invité meurt, si la zone où il meurt correspond au jeton qu'un joueur avait placé au-dessus de son portrait, ce joueur gagne un jeton Cerveau. Le joueur gagne un jeton Chair supplémentaire si cette zone est la Cave.

CASSER LE PLANCHER DU SALON :

Dans ce scénario, le plancher du Salon, bien que solide, peut être détruit. Il dispose de 6 points de structure représentés par des **jetons Boulon**. Pour détruire le plancher, il faut lui retirer tous ses points de structure à l'aide de l'action attaquer. Le plancher ne peut pas être défendu, et chaque Réussite lui fait perdre définitivement un point de structure. Les joueurs qui attaquent le plancher **ne conservent pas les jetons Boulon** perdus par celui-ci.

TROU DANS LE SOL :

Dès que les points de structure du plancher atteignent 0, le joueur actif gagne un **jeton Boulon** (ce jeton rapporte 2 points à la fin de la partie) et on place le jeton **Trou dans le sol** dans le Salon. Grâce à ce jeton, les Monstres enfants peuvent désormais effectuer une action pour passer du Salon à la Cave ou inversement. Les Monstres adultes ne peuvent en aucun cas passer par le Trou dans le sol.



OUVRIR LA PORTE DE LA CAVE :

Dans ce scénario, la Porte de la Cave est maintenue fermée de l'intérieur par des Chaînes. Un joueur ayant au moins un Monstre présent dans la Cave peut défausser la carte **Pince-monseigneur** à tout moment pour couper les **Chaînes** et ouvrir immédiatement la Porte de la Cave (même si le Monstre actif n'est pas lui-même dans la Cave). La carte **Chaînes** est alors défaussée et le jeton Porte de la Cave est retourné face "ouverte". La Porte de la Cave ne peut pas être détruite ni ouverte pas d'autres effets. La carte **Pince-monseigneur** peut également être utilisée pour défendre une Victime, dans ce cas la Porte de la Cave restera fermée pour toute la partie ! Sauf si un Monstre est assez malin pour récupérer la carte de la défausse ?



PATROUILLE DE NUIT

PITCH

« Ce soir, dans la cabane, la fête bat son plein. Un duo d'invités quelque peu éméchés s'est isolé dans la cave. Ce garde-manger improvisé est une réelle aubaine pour les monstres affamés des environs ».

MISE EN PLACE

| Précision : Ne jouez pas les cartes Événement Nocturne **Toc Toc** et **Équipe d'intervention** dans ce scénario, ni la carte Événement de la Cave **Fuite de gaz toxique**, ni la carte Action Bonus **Jamais sans toi !**. Roscoe et les agents du MSUG ne peuvent pas être choisis comme Invités.

Placez 8 jetons Boulon  à côté de la Porte de la Cave pour représenter ses points de structure dans ce scénario, puis séparez-les en 2 piles de 4 jetons chacune.

Choisissez 2 Victimes non-jouées et placez leurs figurines dans la Cave. Placez ensuite leur cube, carte et marqueur comme vous l'avez fait avec les Invités. Ces Victimes ne peuvent ni être Roscoe ni les agents du MSUG.

RÈGLES SPÉCIALES

ENFONCER LA PORTE DE LA CAVE :

Dans ce scénario, la Porte de la Cave dispose de 8 points de structure représentés par des jetons Boulon, fonctionnant comme les points de vie des Victimes. Pour détruire la Porte de la Cave, il faut lui retirer tous ses points de structure à l'aide de l'action Attaquer. La Porte de la Cave ne peut pas être défendue, et chaque Réussite lui fait perdre définitivement un point de structure. Les Monstres qui attaquent la Porte de la Cave **conservernt les jetons Boulon** perdus par celle-ci à chaque attaque, comme pour les jetons Chair des Victimes (chaque jeton Boulon rapporte 2 points à la fin de la partie).

911 :

Lorsque les points de structure de la Porte de la Cave atteignent 4 ou moins, mettez en jeu la figurine de Roscoe sur la zone extérieure correspondant à l'entrée de la Cave, puis placez son cube, sa carte et son marqueur comme vous l'avez fait avec les Invités.

Pour ne pas oublier ce point de règle, nous vous conseillons de séparer les jetons Boulon en 2 piles de 4.

JE VOUS PROTÈGE :

Les Monstres ne peuvent pas attaquer la Porte de la Cave si Roscoe est en jeu dans cette zone.

MORT MYSTÉRIEUSE :

Lorsque Roscoe meurt, sélectionnez au hasard un agent du MSUG et placez sa figurine sur la zone extérieure correspondant à l'emplacement de la Cave, puis placez son cube, sa carte et son marqueur comme vous l'avez fait avec les Invités.



LA FAIM JUSTIFIE LES MOYENS

PITCH

« Ce soir, vous n'êtes pas les premiers dans la cabane. Des monstres errants ont déjà commencé à prendre possession des lieux, mais ils semblent désorganisés. Peut-être qu'en leur donnant à manger, vous pourriez réussir à en apprivoiser un... »

MISE EN PLACE

| Note : Si vous ne possédez pas les Crittlins, lisez la variante « Monstre errants » ci-contre pour quand même jouer ce scénario.

Aucun joueur ne peut jouer la famille Crittlin pour ce scénario. Procédez à une mise en place classique puis préparez les 5 jetons Lieu ci-dessous.



| Note : la majorité de ces jetons sont recto-verso. Le verso n'est pas utilisé durant cette partie.

Préparez les figurines et les cartes Monstre des 5 Crittlins.

En commençant par le dernier joueur et dans le sens anti-horaire, chaque joueur sélectionne tour à tour un des jetons Lieu et un des Crittlins disponibles. Il place la carte Monstre du Crittlin choisi face visible devant lui, place le jeton choisi sur celle-ci, puis place la figurine du Crittlin dans la pièce correspondante.

Rangez les jetons Lieu et les Crittlins restants (à 4 joueurs ou moins) dans la boîte.

Lors de la préparation de la pile de cartes Événement de la Cave, écarter la carte Inondation, préparez la pile, puis remplacez-la Inondation au dessus de la pile.

RÈGLES SPÉCIALES

APPRIVOISEMENT :

Si un Monstre de votre famille se trouve dans la même pièce que le Crittlin choisi au début de la partie, vous pouvez défausser un jeton Chair pour apprivoiser ce Crittlin. Défaussez alors le jeton placé sur la carte Monstre du Crittlin. Ceci ne compte pas comme une action. Vous pouvez désormais utiliser ce Crittlin (voir « Coup de Griffes » ci-dessous).

COUP DE GRIFFE :

Une fois que vous avez apprivoisé un Crittlin (il n'y a plus de jeton Lieu sur sa carte), si sa carte est face visible, vous pouvez choisir de jouer ce Crittlin après avoir joué votre Monstre pour ce tour. Retournez alors sa carte face cachée (elle sera retournée face visible en même temps que toutes les autres cartes Monstre de votre famille).

SOLITAIRES :

Les Crittlins n'ont aucun pouvoir dans ce scénario. Ils sont toujours considérés comme des enfants et n'appartiennent à aucune famille de Monstres, même une fois apprivoisés. Ainsi, les bonus additionnels des Objets spécifiques contre certaines familles n'ont aucun effet sur les Crittlins apprivoisés. Les Actions Bonus, Pièges et Événements Nocturnes s'appliquent normalement aux Crittlins. Un Crittlin ne peut pas muter, et ne bénéficie pas des Mutations familiales de la famille qui l'a apprivoisé.

JEUX D'EAU :

Les Crittlins ne sont pas affectés par l'effet de la carte Événement de la Cave **Inondation**. De plus, ils bénéficient d'une action supplémentaire dans la Cave tant que cet Événement est actif.

MONSTRES ERRANTS :

Si vous ne possédez pas les Crittlins, vous pouvez utiliser des Monstres des familles non jouées à la place. Dans ce cas, considérez que ces Monstres disposent de 2 actions par tour, 2 dés par action, et ne disposent d'aucun pouvoir. Appliquez toutes les autres règles de ce scénario comme si ces Monstres étaient des Crittlins (ils sont donc considérés comme des enfants).



MONSTER SLAUGHTER UNDERGROUND

CRÉDITS

Équipe Products | Pierre-Henri Dupont, Faye Hu
Auteur, développement et règles du jeu | Geoffrey Wood
Illustrateurs | Guillaume Duchemin, Kim Ettinoff
Concepteur graphique en chef | Alexandre Papet
Concepteur graphique | Romain Libersa
Coloriste des personnages | Kim Ettinoff
Illustrateur & coloriste des cartes Objet | Mary Pumpkins
Artiste 3D | Thomas Choux
Motion Designer | Guillaume Bollinger
Mise en page du livret de règles | Romain Libersa, Alexandre Papet
Édition et relecture du livret de règles | Lara Andahazy, Matthis Gaciarz et Geoffrey Wood
Traduction | Lara Andahazy (anglais)
Coordinateur Kickstarter | Geoffrey Wood
Équipe logistique | Thomas Vanderhaegen et Sébastien Bressy

Remerciements | Un grand merci à Pierre-François Fiasse et Matthis Gaciarz pour leur aide sur le livret de règles, à tous les testeurs du jeu, à toute l'équipe d'Ankama Products. Merci au backer Michael S. Handorf pour sa proposition de carte: Instinct Maternel et surtout aux backers de Monster Slaughter et Monster Slaughter: Underground!



ankama