

# HORRIFIED

## GREEK MONSTERS



# SPIELMATERIAL



Spielplan



7 Heldenfiguren  
(mit farbigen Füßchen)



10 Legendenfiguren (mit durchsichtigen Füßchen)



6 Monstertafeln



60 Gegenstände



1 Schreckensmarker



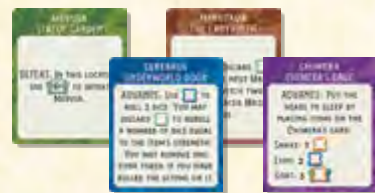
1 Wutmarker



1 Beutel



6 Monsterfiguren



4 Versteckplättchen



7 Heldenplättchen



3 Würfel



5 Übersichtskarten



30 Monsterkarten



20 Vorteilskarten

## 26 MONSTERPLÄTTCHEN (ZU VERWENDEN BEIM SPIEL GEGEN BESTIMMTE MONSTER)

### CERBERUS



5 Torplättchen

### CHIMÄRE



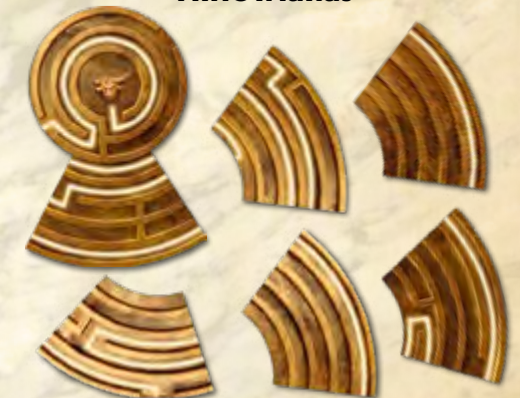
3 Kopfplättchen

### MEDUSA



4 Spiegelplättchen

### MINOTAURUS



1 zentrales Labyrinth-Teil  
5 weitere Labyrinth-Teile

\*Der Basilisk benötigt keine zusätzlichen Plättchen

### SIRENE




8 Klangplättchen

## SPIELZIEL

„Horrified: Greek Monsters“ ist ein kooperatives Spiel. **Ihr gewinnt oder verliert gemeinsam.** Besiegt ihr alle Monster auf dem Spielbrett, habt ihr gewonnen. Jedes Monster wird auf eine bestimmte Art und Weise besiegt, die auf seiner Monstertafel nachzulesen ist. Weitere Details zu jedem Monster findet ihr ab Seite 10.

**Ihr verliert**, wenn der Schreckensmarker das Ende der Leiste erreicht (die Monster haben die Insel überrannt!) oder wenn der Stapel mit den Monsterkarten aufgebraucht ist (eure Zeit ist abgelaufen!).

## SPIELVORBEREITUNG FÜR DIE MONSTER

1. Legt den Spielplan aus und macht euch mit den verschiedenen Orten vertraut.
2. Mischt die vier Versteckplättchen und legt sie verdeckt auf diese 4 Orte: Berg Ilias, Nekropole, Gassumpf und Talos-Statue. Die Orte sind auf dem Spielplan mit  gekennzeichnet.
3. Steckt den Schreckensmarker in ein durchsichtiges Füßchen und platziert ihn auf der 0 der Schreckensleiste, oben am Spielplanrand.
4. Steckt die 10 Legendenfiguren in durchsichtige Füßchen und stellt sie neben dem Spielplan bereit.
5. Mischt die Monsterkarten und legt sie als verdeckten Stapel neben dem Spielplan bereit.
6. Entscheidet, mit welchen Monstern ihr spielen möchtet (siehe „SCHWIERIGKEITSSKALA“, S.5). Platziert die entsprechenden Monstertafeln neben dem Plan. Die Reihenfolge von oben nach unten wird dabei durch die Höhe des „Wutwertes“ vorgegeben, von niedrig (oben) nach hoch (unten).

7. Befolgt die Spielvorbereitung für jedes Monster, das ihr verwendet. Die Angaben hierzu findet ihr ab Seite 10 sowie auf der Rückseite der Monstertafeln. Legt alle nicht benutzten Monstertafeln, -figuren und -plättchen zurück in die Schachtel.
8. Steckt den Wutmarker in ein durchsichtiges Füßchen und stellt ihn auf die oberste Monstertafel (= Monster mit dem niedrigsten Wutwert).

## SPIELVORBEREITUNG FÜR DIE SPIELER\*

1. Jeder Spieler entscheidet sich für einen Helden, mit dem er spielen möchte. Nehmt euch das entsprechende Heldenplättchen, die Figur und eine Übersichtskarte. Legt alle unbenutzten Heldenplättchen und -figuren und Übersichtskarten in die Schachtel zurück.
2. Stellt die Heldenfiguren auf den auf ihren Plättchen angegebenen Startort.
3. Mischt die Vorteilskarten und gebt jedem Spieler eine. Legt die restlichen Vorteilskarten als gut gemischten Stapel verdeckt neben dem Plan bereit.
4. Werft die 60 Gegenstände in den Beutel und mischt sie darin. Zieht dann 12 zufällige Gegenstände heraus und legt sie offen auf die Orte, die auf den Gegenständen angegeben sind. Legt danach den Beutel neben dem Plan bereit.

### BEISPIEL FÜR EIN 3ER-SPIEL MIT SIRENE UND MEDUSA



## SPIELABLAUF

Wer von euch zuletzt einen Horrorfilm angesehen hat, beginnt. Das Spiel verläuft anschließend reihum im Uhrzeigersinn weiter. Jeder Zug besteht aus zwei Teilen: der **Heldenphase** und der **Monsterphase**.

1. **Heldenphase:** Führt die auf eurem Plättchen angegebene Anzahl an Aktionen aus, ihr dürft auch weniger machen. Außerdem kann immer **JEDER** von euch beliebig viele Vorteilskarten ausspielen, also auch in den Zügen eurer Mitspieler.
2. **Monsterphase:** Zieht eine Karte vom Monsterkarten-Stapel und führt sie aus.



## HELDENPHASE

Während der Heldenphase kannst du höchstens so viele Aktionen ausführen, wie auf deinem Plättchen angegeben sind. Du kannst diese Aktionen in beliebiger Reihenfolge und dabei auch dieselbe Aktion mehrfach ausführen. Jeder kann außerdem während deiner Heldenphase beliebig viele Vorteilskarten ausspielen, um dir zu helfen.

### AKTIONEN

#### Bewegen

Bewege deinen Helden einen Weg entlang zu einem benachbarten Ort. Wann immer du dich bewegst, kannst du dabei beliebig viele Legendenfiguren mitnehmen, die auf demselben Feld stehen wie dein Held. Wenn du angewiesen wirst, deinen Helden auf einen bestimmten Ort zu versetzen, setzt du deine Figur direkt dorthin, ohne dabei die Wege zu beachten. Du kannst einen Ort mit einem Monster sowohl betreten als auch verlassen. Du kannst deinen Zug auch auf einem Ort beenden, auf dem ein Monster steht. Dies könnte dich allerdings während der Monsterphase anfälliger für Angriffe machen.

#### Leiten

Bewege eine Legendenfigur vom Standort deines Helden zu einem benachbarten Ort ODER bewege eine Legendenfigur von einem benachbarten Ort zu dem deines Helden hin.

## SCHWIERIGKEITSSKALA

JE NACHDEM, GEGEN WELCHE UND WIE VIELE MONSTER IHR ANTRETET, VARIERT DER SCHWIERIGKEITSGRAD.

### EURE ERSTEN PARTIEN:

Spielt gegen nur zwei Monster.  
Wir empfehlen, gegen Basilisk und Cerberus.

### WENN IHR BEREITS ERFAHRUNG HABT:

Spielt gegen drei beliebige Monster.

### WENN IHR DIE HERAUSFORDERUNG SUCHT:

Spielt gegen vier beliebige Monster.

### Aufnehmen

Nimm einen oder mehrere Gegenstände vom Standort deines Helden auf und lege sie vor dich (gilt als 1 Aktion!). Hinweis: Es ist eine gute Idee, Gegenstände so früh wie möglich aufzunehmen. Du wirst sie brauchen, um Monster zu schwächen bzw. zu besiegen. Gegenstände können ebenso benutzt werden, um euch gegen Monsterangriffe zu wehren.

### Handeln

Alle Helden am gleichen Ort wie dein Held dürfen beliebig viele Gegenstände miteinander handeln. Es müssen keine Eins-zu-eins-Handel sein. Und dein Held muss dabei nicht einbezogen sein. Es kostet 1 Aktion, egal, wie viel und wie oft getauscht wird.

### Schwächen

Verwende einen oder mehrere deiner Gegenstände, um die Schwächung eines Monsters voranzutreiben (siehe Monstertafeln). Weitere Einzelheiten zu den einzelnen Monstern findet ihr ab Seite 10.

### Besiegen

Benutze einen oder mehrere deiner Gegenstände, um ein Monster zu besiegen. Die Schwächung eines Monsters muss vollständig abgeschlossen sein, bevor ihr die Besiegen-Aktion ausführen könnt. Weitere Einzelheiten zu den einzelnen Monstern findet ihr ab Seite 10.

### Sonderaktion

Nutze die auf deinem Heldenplättchen aufgedruckte „Gunst der Götter“. Einige Helden benötigen hierfür keine Sonderaktion.

### Entdecke ein Versteck

An dem Ort, auf dem sich ein verdecktes Versteckplättchen befindet, darfst du beliebige Gegenstände mit einem Gesamtwert von 3 oder mehr abgeben (auf einen Ablagehaufen neben dem Spielplan), um das Versteckplättchen aufzudecken.

### LEGENDEN

Während der Monsterphase können Legendenfiguren auf dem Spielplan erscheinen. Jede dieser Legenden versucht, einen bestimmten sicheren Ort zu erreichen, wie auf ihrem Aufsteller angegeben. Die Aktionen „Bewegen“ und „Leiten“ können verwendet werden, um sie an ihre sicheren Orte zu führen. Erreicht eine Legende ihren sicheren Ort, entfernt diese Figur wieder vom Plan und zieht eine Vorteilskarte.



## VORTEILSKARTEN

Jeder von euch beginnt das Spiel mit einer Vorteilskarte. Ihr könnt zusätzliche Vorteilskarten dazu gewinnen, indem ihr Legenden an ihre sicheren Orte bringt. Vorteilskarten können in jedem Zug eines beliebigen Spielers gespielt werden, aber nur während der Heldenphase. Es ist ratsam, mit euren Mitspielern über eure Vorteilskarten zu sprechen und wann ihr sie spielen solltet. Sobald ihr eine Vorteilskarte gespielt habt, legt sie offen auf einen Ablagestapel. Das Ausspielen von Vorteilskarten erfordert keine Aktion.



## GEGENSTÄNDE

Verwendet Gegenstände, um die Schwächung der Monster voranzutreiben, um sie zu besiegen und sich gegen Angriffe zu verteidigen. Jeder Gegenstand zeigt eine Farbe (die die Gegenstandsart angibt) und einen Stärkewert (angegeben durch die Zahl). Jeder Gegenstand nennt auch einen Ort, wo er auf dem Spielplan platziert wird, nachdem er aus dem Beutel gezogen wurde. Verwendet ihr einen Gegenstand, legt ihn danach auf einen offenen Ablagestapel neben dem Spielplan, sofern nichts anderes angegeben ist. Ist der Beutel leer, füllt ihn wieder mit allen abgelegten Gegenständen auf.

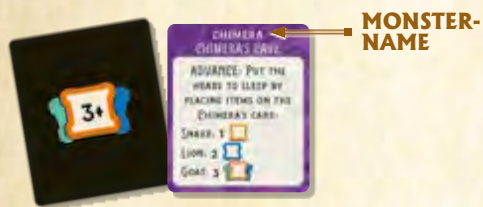


Pro Aktion kann ein Gegenstand der angegebenen Farbe gespielt werden. Ist das Symbol schwarz, darf ein Gegenstand beliebiger Farbe verwendet werden.

Eine beliebige Anzahl von Gegenständen der angegebenen Farbe/n kann als 1 Aktion gespielt werden. Addiert die einzelnen Werte der Gegenstände, um den auf den Monstertafeln oder den Versteckplättchen angegebenen Wert mindestens zu erreichen.

## VERSTECKE

Verstecke sind in der Stadt verborgen und zu Beginn des Spiels nicht genau bekannt. Du kannst ein Versteckplättchen aufdecken (= umdrehen), indem du dich zu einem entsprechenden Ort bewegst und beliebfarbige Gegenstände mit einer Gesamtstärke von 3 oder mehr ablegst. Das Versteckplättchen bleibt für den Rest des Spiels auf dem Plan liegen, auch wenn das dazugehörige Monster nicht im Spiel ist.



MONSTER-NAME

## BEISPIEL FÜR EINE HELDENPHASE

Carl ist an der Reihe, er spielt den Hopliten (rot). Er darf insgesamt 4 Aktionen durchführen (wie auf seinem Heldenplättchen angegeben). Nach dem Austausch mit seinen Mitspielern beschließt Carl, während seiner Heldenphase Folgendes zu tun:

**Aktion 1:** Carl benutzt die **Gunst der Götter** und platziert seine Figur auf dem Ort „Berg Ilios“, der ein nicht aufgedecktes Versteckplättchen und zwei Gegenstände aufweist.

**Aktion 2:** Carl führt die Aktion **Aufnehmen** aus und nimmt die beiden Gegenstände an sich.

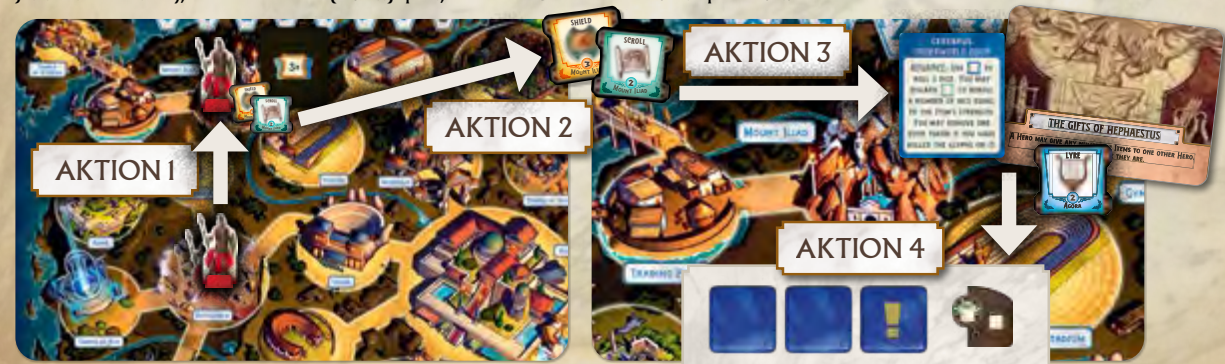
**Aktion 3:** Carl entscheidet sich für die Aktion **Aufdecken** und dreht das Versteckplättchen um: Er legt einen Gegenstand der Stärke 3 ab. Beim Versteck handelt es sich um das „Tor zur Unterwelt“, was sehr gut ist, denn Cerberus ist eines der Monster, gegen die sie ohnehin kämpfen müssen.

Jetzt entscheidet Ally, die die Musikerin (violett) spielt, dass es für Carl

sehr hilfreich wäre, Cerberus zu **schwächen**. Leider hat Carl aber nicht die passenden Gegenstände dafür. Also spielt Ally ihre Vorteilskarte „Geschenke des Hephaestus“ aus, wodurch sie Carl einen blauen Gegenstand schenken darf.

**Aktion 4:** Carl besitzt nun einen blauen Gegenstand und treibt damit Cerberus' Schwächung voran, indem er den blauen Gegenstand ablegt und dafür mit den 3 Monsterwürfeln würfelt. Das Ergebnis ist: und . Carl behält diesen Wurf und entfernt das Tür-Teil mit den zwei leeren Würfelseiten von Cerberus' Tafel (für mehr Details s. S. 10). Er hätte auch seinen türkisfarbenen Gegenstand ablegen können, um neu zu würfeln, aber er denkt, dass er diesen später noch besser gebrauchen kann.

Bevor er seinen Zug beendet, fragt Carl die anderen Spieler, ob sie noch eine geeignete Vorteilskarte zum Ausspielen haben. Da niemand eine spielen kann oder möchte, beendet Carl seinen Zug und fährt mit der Monsterphase fort.



## MONSTERPHASE

Zieh die oberste Karte vom Monsterkarten-Stapel und handle dann die drei Teile der Karte von oben nach unten ab. Nachdem du die Karte ausgeführt hast, leg sie offen auf einen Ablagestapel.



EREIGNIS

GEGENSTÄNDE

MONSTER-ANGRIFF

- Gegenstände** Zieh die oben rechts auf der Karte angegebene Anzahl an Gegenständen aus dem Beutel und platziere sie auf ihren Orten. Sollte dabei der Beutel geleert werden, leg alle bis dahin abgeworfenen Gegenstände in den Beutel zurück, schüttle ihn gut und zieh dann weiter.
- Ereignis** Jedes Ereignis betrifft entweder ein Monster oder eine Legende. Lies das Ereignis laut vor und führe dann aus, was es besagt. Betrifft das Ereignis ein Monster, das nicht im Spiel ist, ignorier es und fahr direkt mit dem Monster-Angriff fort.
- Monster-Angriff** Befolge die Anweisungen für den Monster-Angriff, die in der untersten Zeile jeder Monsterkarte aufgeführt werden.

**HINWEIS:** Wenn ein Ereignis oder ein Monster-Angriff auf verschiedene Figuren oder Orte angewendet werden kann, entscheidest du als aktiver Spieler das Ziel.

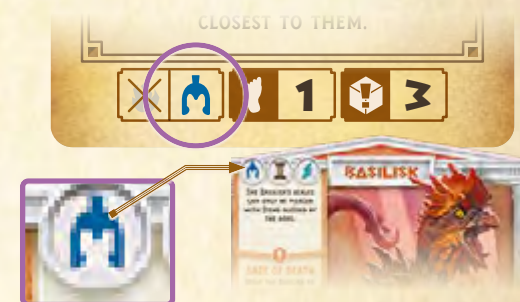


## FARBSYMBOL DER MONSTER

- VASE DER APHRODITE / LILA
- SCHWERT DES ARES / ORANGE
- HELM DER ARTEMIS / BLAU
- BLITZ DER ATHENE / GELB
- ZWEIG DES DIONYSOS / GRÜN
- SÄULE DES HADES / BRAUN
- FLÜGEL DES HERMES / TÜRKIS
- FACKEL DES HEPHAISTOS / ROT

## WIE MONSTER ANGREIFEN

Liest du die Zeile für einen Monster-Angriff, beginn immer mit dem Symbol ganz links, um zu sehen, welches Monster zuerst agiert, entweder das wütende Monster (mit dem Wutmarker) oder ein beliebiges Monster, das das entsprechende Farbsymbol aufweist.



Zeigt kein einziges Monster im Spiel ein in der Zeile angegebenes Farbsymbol, ignorier dieses. Wird das Wutsymbol gezeigt, bewegt sich das Monster mit dem Wutmarker und greift an. Dies kann auch dazu führen, dass sich ein und dasselbe Monster zweimal in einer Runde bewegt und angreift.

Für jedes so aktivierte Monster folgst du der Zeile nun von links nach rechts, d.h. du bewegst es zunächst und greifst dann (zumeist) damit an.

**Bewege** zuerst das Monster um die angegebene Anzahl an Orten auf die nächste Helden- bzw. Legendenfigur zu. Stehen mehrere Figuren gleich weit entfernt vom Monster, bewegt sich das Monster stets auf einen Helden statt auf eine Legende zu. Gibt es mehrere am nächsten stehende Helden, entscheidest du, auf welchen davon sich das Monster zubewegt. Erreicht das Monster eine Figur, beendet es dort seine Bewegung. Steht ein Monster schon zu Beginn seiner Bewegung auf einem Ort mit einer Figur, bewegt es sich nicht. Gibt es auf dem Plan keine Figur mehr, zu der sich das Monster bewegen kann, bewegt es sich auch nicht.

**HINWEIS:** Wenn du die Anweisung erhältst, ein Monster, einen Helden oder eine Legende zu einem Ort oder einer anderen Figur zu bewegen, muss dies auf dem kürzest möglichen Weg geschehen. Wenn es mehrere kürzeste Wege gibt, entscheidest du den Weg. Sobald eine Figur ihr Ziel erreicht hat, beendet sie dort ihre Bewegung.

**Greife** als nächstes eine Figur am Standort des Monsters an (falls vorhanden), indem du mit der angegebenen Anzahl an Angriffswürfeln würfelst. Befindet sich am Standort des Monsters niemand, greift es nicht an. Befinden sich mehrere Figuren am Standort des Monsters, greift es immer einen Helden statt einer Legende an. Du wählst als aktiver Spieler, wen das Monster angreift, wenn sich mehr als ein Held am Standort befindet.

Wiederhol den Vorgang mit dem nächsten Farbsymbol, falls in der Zeile unten auf der Karte mehrere Symbole abgebildet sind.

### BEDEUTUNG DER WÜRFEL

Für jedes Ausrufezeichen, das du gewürfelt hast, musst du jetzt die „Power“ dieses Monsters anwenden. Nachdem das geschehen ist, überprüfe, ob sich die Zielfigur überhaupt noch an dem Standort des Monsters befindet. Falls ja, wirken nun alle Treffer-Symbole auf diese Figur. Falls nein, gibt es keine Treffer.



Für jedes gewürfelte Ausrufezeichen wird die „Power“ des Monsters einmal aktiviert.



Für jeden gewürfelten Treffer wird die Figur einmal von dem Monster angegriffen.



Das Monster hat versagt. Solche Würfel haben keine Auswirkungen.

Dein Held kann sich gegen Treffer des Monsters verteidigen, indem du für jedes entsprechende Würfelsymbol einen Gegenstand ablegst. Hast du nicht genug Gegenstände oder willst nicht alle ablegen, ist dein Held besiegt. Nimm die Figur vom Spielplan und rücke den Schreckensmarker auf der Leiste um 1 Feld weiter. Zu Beginn deines nächsten Zuges stellst du deinen Helden in den „Tempel von Nyx“ und führst dann von dort deinen Zug wie gewohnt aus. Du verlierst auch keine deiner Vorteilskarten oder Gegenstände, wenn dein Held besiegt wurden.

Legenden hingegen werden sofort besiegt, wenn sie einen Treffer von einem Monster erhalten. Entfernt die Legende vom Spielplan und rückt den Schreckensmarker auf der Leiste um 1 Feld weiter. Ihr könnt keine Gegenstände ablegen, um Legenden hiervon zu retten.

### BEISPIEL FÜR EINE MONSTERPHASE

*Ally, die die Musikerin spielt, beginnt die Monsterphase ihres Zuges. Sie zieht die oberste Karte des Monsterkarten-Stapels: Es ist die Karte „Verzweiflung“. Sie handelt die Karte wie folgt ab:*

**1. GEGENSTÄNDE:** Die Karte zeigt (oben rechts) an, dass 1 Gegenstand aus dem Beutel gezogen und ausgelegt wird: Sie zieht die Vase und platziert sie auf dem Leuchtturm.

**2. EREIGNIS:** Das Ereignis zielt speziell auf Monster ab, die das orangefarbene Schwert als Symbol haben. In diesem Spiel spielen Ally und die anderen gegen den Minotaurus und die Chimäre. Nur der Minotaurus hat das entsprechende Symbol, und daher wirkt sich das Ereignis auch nur auf dieses Monster aus. Ally muss den Minotaurus 3 Felder in Richtung der nächsten Legende bewegen. Die einzige Legende auf dem Spielplan ist zur Zeit Atalanta, die sich noch auf ihrem Startort im Tempel der Athene befindet. Also bewegt Ally den Minotaurus um 3 Felder, von der Agora zur Kreuzung bei den Ruinen.

**3. MONSTER-ANGRIFF:**

Die Zeile unten auf der Monsterkarte zeigt nur ein Farbsymbol, den gelben Blitz. Dieses Symbol befindet sich nur auf der Chimäre, wodurch sie sich nun bewegt und wenn möglich, auch angreift. Zunächst bewegt sich die Chimäre 2 Felder in Richtung des nächsten Helden oder der nächsten Legende: Sie befindet sich zur Zeit auf dem Schlachtfeld. Sowohl die Musikerin auf dem Berg Ilias als auch der Seemann (der von ihrem Missetreter Mike gespielt wird) bei der Statue von Talos sind genau 2 Felder entfernt. Ally beschließt,

die Chimäre zum Seemann zu bewegen, da Mike 2 Gegenstände besitzt und sie selbst gerade keine.

Die Chimäre greift nun den Seemann an: Entsprechend der Zeile unten auf der Monsterkarte würfelt Ally mit 1 Würfel. Das Ergebnis ist ein **Treffer**. Mike entscheidet, dass er den Treffer ignorieren möchte, indem er 1 Gegenstand ablegt.

Allys Monsterphase ist vorüber, und Jack kommt an die Reihe.



## SPIELLENDE

Das Spiel kann auf drei Arten enden:

### DIE HELDEN GEWINNEN!

Wenn ihr alle Monster im Spiel besiegt, habt ihr gewonnen!

### SCHRECK LASS NACH!

Wenn der Schreckensmarker die letzte Stufe der Leiste erreicht, habt ihr verloren. Alle sind zu entsetzt, um weiterzukämpfen, und die Insel wird den Monstern überlassen.

### ZEIT IST UM!

Liegt auf dem Monsterkarten-Stapel keine Karte mehr, wenn jemand eine ziehen müsste, habt ihr auch verloren. Ihr habt zu lange gebraucht, um die Insel zu retten.

## SOLOSPIEL

Wenn du als einziger versuchst, die Insel zu retten, zweifeln die Legenden an deiner Fähigkeit, alle Aufgaben alleine bewältigen zu können. Beginne darum das Spiel mit dem Schreckensmarker schon auf dem 3. Feld der Leiste.

## DIE MONSTER

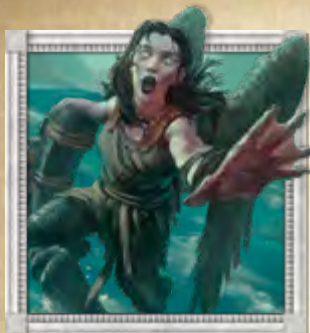
### WÜTENDE MONSTER

Die Monster werden durch eure Bemühungen, sie zu besiegen, aufgebracht, und eines davon ist immer besonders wütend. Zu Beginn des Spiels steht der Wutmarker auf der Monstertafel mit dem niedrigsten Wutwert. Wenn das Wut-Symbol auf einer Monsterkarte auftaucht, bewegt sich dadurch das Monster mit dem Marker und greift womöglich an. (Dies kann auch dazu führen, dass sich ein Monster zweimal in einer Monsterphase bewegt und angreift.) Einige Ereignisse weisen euch an, den Wutmarker auf das Monster mit dem nächsthöheren Wutwert zu versetzen. Gibt es kein Monster mit einem höheren Wutwert, stellt den Wutmarker zurück auf das Monster mit dem niedrigsten Wert. Sollte nur noch ein Monster im Spiel sein, bewegt ihr den Wutmarker nicht mehr.

### VON EINEM HELDEN BESIEGT

Wird ein Monster besiegt, entfernt es vom Spielplan. Für den Rest des Spiels ignoriert ihr alle Ereignisse und Angriffe, die sich auf das besiegte Monster beziehen. Stand der Wutmarker auf der entsprechenden Monstertafel, versetzt ihn nun auf das nächste Monster. Legt alle Gegenstände, die sich eventuell auf der Monstertafel befinden, auf den Ablagestapel und alle weiteren Plättchen des Monsters zurück in die Schachtel.





**SIRENE**

WUTWERT 6

KOMPLEXITÄT: NIEDRIG

HAT EIN VERSTECK: NEIN

**AUFGABE:** Der Lockgesang der Sirene kann nur unterbunden werden, wenn ihr ihre Töne genau trefft (d.h. alle 8 Klangplättchen von der Tafel entfernt habt).

**VORBEREITUNG:** Platziert die Sirene auf dem Leuchtturm. Mischt die acht Klangplättchen und legt sie verdeckt auf ihre Monstertafel.

**POWER: LOCKENDER GESANG** Jeder Held auf demselben Ort wie die Sirene erhält 1 Treffer, der auf die übliche Weise abgewehrt werden kann. Bewegt alle anderen Helden 1 Feld in Richtung der Sirene.

## 1 SCHWÄCHEN: KOMPONIERT EIN SCHUTZLIED

WERFT AM STANDORT DER SIRENE **6** AB UND Versetzt sie auf den Ort, der auf dem Gegenstand angegeben ist. Schaut euch zudem zwei der verdeckten Klangplättchen an (ohne sie den anderen zu zeigen!): Entfernt sie, wenn sie identisch sind; legt sie verdeckt zurück, wenn sie nicht identisch sind.

## 2 BESIEGEN: BRINGT DIE SIRENE ZUM SCHWEIGEN

WERFT AM STANDORT DER SIRENE **6+** AB, UM SIE ZU BESIEGEN.



**BASILISK**

WUTWERT 1

KOMPLEXITÄT: NIEDRIG

HAT EIN VERSTECK: NEIN

**AUFGABE:** Die Schuppen des Basilisken können nur mit von den Göttern gesegneten Gegenständen durchstoßen werden.

**VORBEREITUNG:** Platziert den Basilisk im Gassumpf.

**POWER: BLICK DES TODES** Beweg den Basilisken zu dem Standort deines Helden. Dieser erleidet 1 Treffer, der nur mit Gegenständen der folgenden Farbe abgewendet werden kann: **☑**.

## 1 SCHWÄCHEN: GESEGNETE GEGENSTÄNDE

LEGT AN JEDEM TEMPEL **☑** AUF DAS ENTSPRECHENDE SYMBOL DER MONSTERTAFEL, PASSEND ZU DEM TEMPEL, IN DEM IHR EUCH GERADE BEFINDET.

## 2 BESIEGEN: VERTREIBT DIE BESTIE

GEBT AM STANDORT DES BASILISKEN BELIEBIGE GEGENSTÄNDE IM WERT VON **50+** AB, UM IHN ZU BESIEGEN. BENUTZT DAZU AUCH DIE GESEGNETEN GEGENSTÄNDE, DIE IHR BEREITS AUF SEINER TAFEL PLATZIERT HABT, UND ADDIERT HIER JEWEILS 2 ZU DEREN WERTEN HINZU.



**CERBERUS**

WUTWERT 2

KOMPLEXITÄT: NIEDRIG

HAT EIN VERSTECK: JA

**AUFGABE:** Cerberus ist aus der Unterwelt geflohen! Ihr müsst das Tor zur Unterwelt öffnen und ihn zu seinem Herrn, Gott Hades, zurückschicken.

**VORBEREITUNG:** Platziert Cerberus im Tempel des Hades. Legt die fünf Torplättchen auf Cerberus' Monstertafel.

**POWER: ZAHLT DEN FÄHRMANN** Legt die oberste Karte des Monsterkarten-Stapels wirkungslos auf den Ablagestapel.

## 1 SCHWÄCHEN: ÖFFNET DAS TOR

FINDET SEIN VERSTECK, DAS TOR ZUR UNTERWELT. WERFT **☑** AB, UM MIT 3 WÜRFELN ZU WÜRFELN. IHR KÖNNT ZUDEM NOCH **☑** ABWERFEN, UM SO OFT BELIEBIG VIELE WÜRFEL NEU ZU WÜRFELN, WIE ES DER STÄRKE DES ABGEWORFENEN GEGENSTANDES ENTSPRICHT. IHR DÜRFT EIN TORPLÄTTCHEN ENTFERNEN, WENN IHR MINDESTENS DIE GLYPHEN DARAUFG WÜRFELT.

## 2 BESIEGEN: SCHICKT CERBERUS ZURÜCK IN HADES' REICH

SOBALD IHR DAS LETZTE DER 5 TORPLÄTTCHEN VON CERBERUS' MONSTERTAFEL ENTFERNT HABT, WERFT **☑** AB, UM IHN UM SO VIELE FELDER IN RICHTUNG „TOR ZUR UNTERWELT“ ZU BEWEGEN, WIE ES DER STÄRKE DES ABGEWORFENEN GEGENSTANDES ENTSPRICHT. WENN CERBERUS DADURCH AM TOR ANKOMMT, HABT IHR IHN ZURÜCK INS REICH DES HADES BEFÖRDERT UND BESIEGT.



**MEDUSA**

WUTWERT 4

KOMPLEXITÄT: HOCH

HAT EIN VERSTECK: JA

**AUFGABE:** Medusa kann nur besiegt werden, wenn sie ihr eigenes Spiegelbild ansieht. Stoßt sie in die vier Spiegel, um sie zu schwächen!

**VORBEREITUNG:** Platziert Medusa in der Geisterbucht. Legt die vier Spiegelplättchen auf: das Schlachtfeld, den Wald der Dryaden, die Weinberge und die Akropolis.

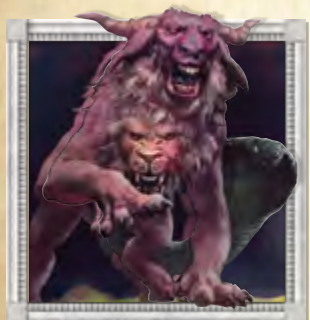
**POWER: VERSTEINERNDER BLICK** Wählt einen Helden an Medusas Standort und versetzt ihn dann in den Tempel, der am weitesten von Medusa entfernt ist.

## 1 SCHWÄCHEN: BAUT DIE SPIEGELFALLE

WERFT AN MEDUSAS STANDORT **☑** AB, UM SIE UM SO VIELE FELDER ZU BEWEGEN, WIE ES DER STÄRKE DES ABGEWORFENEN GEGENSTANDES ENTSPRICHT. BETRITT MEDUSA EINEN ORT MIT EINEM SPIEGEL, ENDET DORT IHRE BEWEGUNG. LEGT DAS SPIEGELPLÄTTCHEN AUF IHRE MONSTERTAFEL.

## 2 BESIEGEN: VERWANDELT SIE IN STEIN

FINDET DAS VERSTECK, DEN „GARTEN DER STATUEN“, UND LOCKT MEDUSA DORTHIN. IHR KÖNNT SIE AUF DIESELBE WEISE DORTHIN BEWEGEN WIE UNTER „SCHWÄCHEN“ ERKLÄRT. BEFINDET SICH MEDUSA IM „GARTEN DER STATUEN“, GEBT **6+** AB, UM SIE ZU BESIEGEN.



**CHIMÄRE**

WUTWERT 3

KOMPLEXITÄT: MITTEL

HAT EIN VERSTECK: JA

**AUFGABE:** Bringt die drei Köpfe der Chimäre zum Schlafen, damit ihr euch ihr stellen könnt, ohne dass sie euch frisst.

**VORBEREITUNG:** Platziert die Chimäre bei den Ruinen.

**POWER: ABRIEGELUNG** Versetzt die Chimäre an den Ort mit den meisten Gegenständen. Werft diese Gegenstände alle zurück in den Beutel. (Gibt es mehrere solche Orte, wählt einen davon aus.)

## 1 SCHWÄCHEN: BRINGT DIE KÖPFE ZUM EINSCHLAFEN

FINDET IHR VERSTECK, DIE HÖHLE DER CHIMÄRE. BRINGT DANN DORT DIE KÖPFE ZUM SCHLAFEN, INDEM IHR DIE PASSENDEN GEGENSTÄNDE AUF JEDEN KOPF LEGT (= 1 AKTION PRO KOPF). DREHT DIE KOPF-PLÄTTCHEN DANACH UM.

## 2 BESIEGEN: BEZWINGT DIE CHIMÄRE

BEFINDET EUCH MIT DER CHIMÄRE AM SELBEN ORT UND WERFT DANN **☑** + **☑** + **☑** AB, UM SIE ZU BESIEGEN.



**MINOTAURUS**

WUTWERT 5

KOMPLEXITÄT: HOCH

HAT EIN VERSTECK: JA

**AUFGABE:** Der Minotaurus tobt! Erschafft ein Labyrinth, um ihn zu fangen.

**VORBEREITUNG:** Stellt den Minotaurus auf die Akropolis. Legt das zentrale Plättchen des Labyrinths auf die Tafel des Minotaurus. Mischt die anderen fünf Labyrinthplättchen und legt sie verdeckt neben der Tafel bereit.

**POWER: VERLOREN IM LABYRINTH** Ein beliebiger Spieler muss **☑** ablegen oder die Schreckenstufe um 1 erhöhen.

## 1 SCHWÄCHEN: ERSCHAFFT DAS LABYRINTH

FINDET SEIN VERSTECK, DAS LABYRINTH. WERFT AN DIESEM ORT DANN **☑** AB, UM DAS NÄCHSTE LABYRINTHPLÄTTCHEN ZU LEGEN ODER UM ZWEI BEREITS PLATZIERTER LABYRINTHPLÄTTCHEN MITEINANDER ZU VERTAUSCHEN (FALLS IHR SIE FALSCH ABGELEGT HABT).

## 2 BESIEGEN: FANGT DEN MINOTAURUS

BENUTZT AM ORT DES LABYRINTHS **9+**, UM DEN MINOTAURUS ZU BESIEGEN.

# HORRIFIED

## GREEK MONSTERS

**GAME DESIGN / DEVELOPMENT:**

Mike Mulvihill

**MONSTER CHALLENGES DESIGN:**

Peter Lee

**ILLUSTRATION:**

Ann-Sophie De Steur, George Doutsopoulos, Raph Herrera Lomotan, Victor Maristane, Tom Moore

**ART DIRECTION:**

Sam Dawson

**EDITING:**

Anna Daines, Sharon Turner Mulvihill

**PLAYTESTING:**

Dakota Avery, Colin Burks, Alexander Davis, Zachary Gaiski, Joshua Green, Micah Green, Alexander Hruska-Johnson, Matt Johnson, Sean Jonte, Rich Mulvihill, Patrick Neal, Garrett Partch, Alex Ricketts, Federico Seregni, Melissa Sammy, Michael Vincent, Amanda Pandangel Wong

**SYSTEM-DESIGN:**

Prospero Hall

[ravensburger.com](http://ravensburger.com)

Ravensburger Verlag GmbH • Postfach 2460 • D-88194 Ravensburg

**Ravensburger**