

CAMP HAPPY TRAILS

Direktor (Entwurf): Evan Derrick; Kameraführung (Kunst): Tyler Johnson; Zusätzliche Kunstwerke: Tumo Mere

Willkommen im Camp Happy Trails, der Heimat von Teenager-Liebe, unvergesslichen Freundschaften und idyllischen Sommererinnerungen! Angeln am See, Bogenschießen auf dem Schießstand, Geistergeschichten an der Feuerstelle oder heimlich zum Knutschen gehen! Das Leben ist immer ein Abenteuer im Camp Happy Trails! Moment mal, höre ich da in der Ferne etwa Schreie? Ach du liebe Zeit, diese Gruselgeschichten müssen mich wohl nerven, ich bin sicher, es sind nur die Freudenschreie der anderen Camper. Ein Sommer im Camp Happy Trails ist wirklich zum Sterben schön!

KOMPONENTEN:

- 1 Location-Spielbrett
- 10 Ereigniskarten
- 8 Terror-Karten
- 5 Spielaufbaukarten
- 18 Gegenstandskarten
- 6 verschiedene Spielmarker

BESONDERE REGELN:

Es gibt keine besonderen Regeln für Camp Happy Trails.

ERFOLGE:

- [] Gewinne ein Spiel in Camp Happy Trails.
- [] Besiege fünf verschiedene Killer in Camp Happy Trails.
 - ().....
 - ().....
 - ().....
 - ().....
 - ().....
- [] Locke den Killer in die Bärenfalle, indem du das Feuerwerk benutzt.
- [] Rette sowohl deinen Freund als auch deine Freundin in einem einzigen Spiel.
- [] Rette die Verdammten in einem Spiel.
- [] Gib dem Killer mit der Axt den tödlichen Schlag, SOFORT nachdem du das Pfefferspray benutzt hast.
- [] Benutze die Glückshasenpfote und erhalte alle vier Boni.
- [] Lass einen Raum in Flammen aufgehen, wenn du und der Killer gleichzeitig dort sind.
- [] Besiege den Killer im See.
- [] Rette während der Einrichtung des Lagerfeuers alle 6 Opfer, die in der Feuergrube beginnen.
- [] Rette 5 Opfer in einer einzigen Runde.

HANS DER METZGER

Regie (Entwurf): Evan Derrick; Kameraführung (Kunst): Tyler Johnson

"Man sagt, er trage einen abgewetzten Metzgerkittel, der dunkel mit Blut befleckt ist. Sein Vorschlaghammer, den er hinter sich herschleppt, wiegt angeblich über 50 Pfund und könnte einen Elefantenschädel zertrümmern. Er ist über zwei Meter groß und seine Augen leuchten in einem hellen Scharlachrot. Aber das Schlimmste ist die eiserne Maske, die er trägt und die wie ein Schwein aussieht, und die feuchten, knirschenden Geräusche, die man darunter hören kann.
- Auszug aus "Eine Geschichte von Happy Trails"

KOMPONENTEN

- 3 Final-Karten
- 3 dunkle Macht-Karten
- 1 epische dunkle Macht-Karte
- 2 Final Girl-Karten
- 16 Terror-Karten
- 1 Killer-Spielbrett

BESONDERE REGELN

Es gibt keine besonderen Regeln für Hans.

ERFOLGE:

- [] Besiege Hans im Camp Happy Trails.
- [] Besiege Hans an fünf verschiedenen Orten.
 - ().....
 - ().....
 - ().....
 - ().....
 - ().....
- [] Besiege Hans, wenn seine epische dunkle Macht (Karte) enthüllt wurde.
- [] Besiege Hans im Extrem-Horror-Modus.
- [] Besiege Hans, ohne ein Opfer zu retten.
- [] Besiege Hans, ohne Lebenspunkte zu verlieren.
- [] Besiege Hans mit deinen bloßen Händen (du kannst nicht mit Waffen angreifen).
- [] Besiege Hans, nachdem er sich einmal wiederbelebt hat.
- [] Füge Hans mit einem einzigen Angriff 6 Schaden zu.
- [] Wirf BEIDE kleinen dunklen Mächte (Karten) von Hans in einem einzigen Angriff ab.

CREECH MANOR

Regie (Entwurf): A. Porfirio; Kameraführung (Kunst): Tyler Johnson; Zusätzliche Kunstwerke: Tumo Mere

Creech Manor ist über 100 Jahre alt und hat den Charakter und historischen Charme, den die Menschen lieben. Es ist die Art von Haus, in dem jeder Schritt, jeder neue Raum eine Geschichte aus der Vergangenheit heraufbeschwören kann. Aber die Geschichten von Creech Manor sind voll von schrecklichen Ereignissen, makabren Geschehnissen und übernatürlichen Kräften, die sich dem menschlichen Verstand entziehen. Geh weg, denn das Böse regiert im Inneren...

KOMPONENTEN

1 Location-Spielbrett	10 Ereigniskarten	18 Gegenstandskarten	5 Spielaufbaukarten
5 verschiedene Spielmarker	8 Terror-Karten		

BESONDERE REGELN

BEWEGUNGSRÄUME IN EINE RICHTUNG

- Einige der Felder haben Ausgänge in eine Richtung (es gibt drei davon). Diese Felder haben weiße Pfeile und Linien, die anzeigen, in welche Richtung man sich bewegen kann. Die Felder gelten in beiden Richtungen weiterhin als benachbart.
- Man darf sich nicht gegen einen Pfeil bewegen. Du kannst nicht auf die Reifenschaukel klettern und durch ein Fenster zurückgehen, und du kannst auch nicht durch das Loch in der Decke im Waschraum auf der linken Seite des Spielfelds nach oben gehen.
- Diese Regeln gelten auch für Feinde und Opfer.
- Der Gegenstand "Strickleiter" ist die einzige Ausnahme, wenn er benutzt wird, und verwandelt einen Einbahnraum in einen normalen Raum.

RÄUME MIT FENSTER

- Räume mit Fenster sind eine neue Art von Raum am Creech Manor Location Spielbrett. Es gibt zwei Räume mit Fenster auf der rechten Seite des Hauses und einen auf der linken Seite. Für Räume mit Fenster gibt es keine besonderen Regeln, aber viele Terror- und Ereigniskarten beziehen sich speziell auf sie.

DIE LEITER

- Karten, die sich auf die "Leiter" beziehen, beziehen sich speziell auf die Leiter an der Außenseite des Gebäudes, die den linken Ausgangsraum und den Waschraum im 3 Stock verbindet. Die "Leiter", die zum Dachboden führt, ist rein künstlerischer Natur und wird nie von Spieleffekten beeinflusst.

INNEN/ AUSSEN

- Alle Räume werden als Innenräume betrachtet, mit Ausnahme der 3 Ausgangs-Felder, die Außenräume sind.

ERFOLGE:

- [] Gewinne ein Spiel in Creech Manor.
- [] Besiege 5 verschiedene Killer in Creech Manor.
() () ()
- [] Rette 2 Opfer mit dem Hubschrauber zur gleichen Zeit.
- [] Werde Zeuge, wie mindestens 2 Opfer aus einem Fenster in den Tod springen.
- [] Gewinne ein Spiel, in dem das Geisterjäger-Ereignis aufgedeckt wurde.
- [] Töte ein Opfer mit dem Ritualdolch.
- [] Bewege dich 6 oder mehr Felder in einer Aktionsphase.
- [] Finde 4 oder mehr Gegenstandskarten in einem Spiel.
- [] Ein Spiel gewinnen, in dem mindestens die Hälfte der Opfer gerettet wurde.
- [] Ein Spiel gewinnen, in dem das Ereignis "Licht aus" im Spiel ist.

DER POLTERGEIST VON CREECH MANOR

Regie (Gestaltung): A.J. Porfirio; Kameraführung (Kunst): Tyler Johnson

"Wie bekämpft man einen Poltergeist? Eine Frage... wie bekämpft man etwas, das man nicht sehen kann? Ganz einfach: man tut es nicht. Man macht sich aus dem Staub und schaut nicht zurück, dreht sich nicht um, macht nichts, außer zu rennen. Wenn du das tust, wird es dich ruinieren. Geistig. Körperlich. Und gefühlsmäßig. Und dann wird es dich umbringen." - Zeugenaussage eines ehemaligen Hausmeisters von Creech Manor

KOMPONENTEN

3 Finale-Karten	3 Dunkle Macht-Karten	1 Epische Dunkle Macht-Karte	2 Final Girl-Karten
1 Killer-Spielbrett	2 Gegenstandskarten	16 Terror-Karten	

BESONDERER SPIELAUFBAU

Richte das Spiel wie gewohnt ein, mit den folgenden Änderungen bei den Gegenstandskarten, wenn du mit dem Poltergeist spielst. Die Gegenstandskarten Carolyn und Mr. Floppy sind immer im Spiel, aber keine der beiden Karten wird zu Beginn des Spiels offen auf einem Gegenstandstapel liegen. Erstelle die Gegenstandsdecks wie folgt (oder verwende deine eigene Methode), solange du sicherstellst, dass die vorherige Regel eingehalten wird.

1. Nimm 10 der Gegenstandskarten der gewählten Location (statt der normalen 12) und mische sie. Lege dann die unbenutzten Gegenstandskarten zurück in die Box.
2. Lege eine Gegenstandskarte für jedes benötigte Gegenstandsdeck beiseite.
3. Nimm die restlichen Gegenstandskarten und mische sie zusammen mit den Gegenstandskarten von Carolyn und Mr. Floppy.
4. Verteile die Karten verdeckt auf gleiche Stapel und lege sie auf ihre Plätze oberhalb des Spielplans.
5. Nimm die Gegenstandskarten, die beiseite liegen und lege eine davon offen auf jede Gegenstandstapel.

Wenn du fertig bist, sollten Carolyn und Mr. Floppy verdeckt in den Gegenstandstapeln des Ortes liegen.

BESONDERE REGELN

- Der Poltergeist hat keine Lebenspunkte und kann nicht angegriffen, verwundet oder getötet werden. Ignoriere alle Effekte, die den Poltergeist verwunden würden. HINWEIS: Aktionskarten, die Schaden zufügen, können gegen einige der Terror-Karten des Poltergeistes dennoch nützlich sein.
- Da der Poltergeist nicht angegriffen werden kann, kannst du gegen ihn nicht auf die normale Weise gewinnen. Stattdessen besteht die einzige Möglichkeit, gegen den Poltergeist zu gewinnen, darin, Carolyn zu finden und zu retten, indem man einen Ausgangsfeld erreicht, während sie bei dir ist.
- Wenn die epische dunkle Macht-Karte "Etwas vergessen?" („Forgetting Something“) aufgedeckt wird, musst du nicht nur Carolyn finden und retten, sondern auch ihren ausgestopften Freund Mr. Floppy.
- Carolyn darf niemals abgeworfen oder aus dem Spiel entfernt werden, und jeder Spieleffekt, der dies bewirkt, sollte ignoriert werden. Allerdings kann Carolyn wieder in einen Gegenstandsstapel gemischt werden, was völlig normal ist.
- Mr. Floppy hat einen Effekt, der benutzt werden kann, wenn er abgeworfen wird, aber nicht benutzt werden kann, bis die Dunkle Macht aufgedeckt wird. Mr. Floppy kann NIEMALS aufgrund eines Spieleffekts abgeworfen werden, bevor die Dunkle Macht aufgedeckt wurde ODER wenn die "Etwas Vergessen?“ Epische Dunkle Macht im Spiel ist.

ERFOLGE:

- [] Besiege den Poltergeist auf Creech Manor
- [] Besiege den Poltergeist an fünf verschiedenen Orten
() () ()
- [] Besiege den Poltergeist im Modus "Extremer Horror".
- [] Besiege den Poltergeist mit Mr. Floppy in deinem Inventar.
- [] Besiege den Poltergeist, nachdem du 3 verschiedene Räume durchsucht hast.
- [] Besiege den Poltergeist in weniger als 5 Runden.
- [] Besiege den Poltergeist, indem du das Spiel mit voller Gesundheit beendest.
- [] Schalte deine ultimative Fähigkeit gegen den Poltergeist frei.
- [] Werde Zeuge, wie der Poltergeist 3 oder mehr Opfer in einer Runde tötet.
- [] Verteidige dich gegen jeglichen Schaden durch das unaufhaltsame Böse.

SACRED GROVES (Heilige Haine)

Regie (Entwurf): Evan Derrick; Kameraführung (Kunst): Tumo Mere

Die Götter sind wütend über die Entweihung ihrer heiligen Stätten durch idiotische, unausstehliche Touristen! Sie haben einen unheiligen Pakt mit dem Killer geschlossen und entfesseln ihren Zorn auf dich und die ahnungslosen Opfer, um die Haine mit Blut und Feuer zu reinigen. Während du kämpfst, um gegen den Ansturm des Killers zu überleben, musst du dich gleichzeitig mit dem Zorn der Götter auseinandersetzen.

KOMPONENTEN

1 Location-Spielbrett 8 Terror-Karten 10 Ereigniskarten 5 Spielaufbaukarten 17 Gegenstandskarten
5 Spielmarker 1 Karte "Göttlicher Zorn" 1 „Sacred Groves“ Finale Spielstein 1 „Sacred Grove“s Blutauschleiste

BESONDERER SPIELAUFBAU

Das Spiel wird wie üblich aufgebaut, mit folgenden Änderungen, wenn mit den Sacred Groves gespielt wird:

- 1. Lege die Karte Göttlicher Zorn (Divine Wrath) in den Spielbereich sowie einen Anzeigemarker auf Stufe 2.
- 2. Lege die Sacred Groves Blutausch Leiste direkt rechts neben dem Killer-Spielbrett, so dass sie mit dem unteren Ende der Blutauschleiste des Killers übereinstimmt.
- 3. Lege das Sacred Groves Finale-Plättchen beiseite. Es wird nur benötigt, wenn das Finale aufgedeckt wird.
- 4. Lege beide Sühne-Aktionskarten (Atonement Action Cards) in das Aktionstableau (diese liegen Inkanyamba bei).

BESONDERE REGELN

GÖTTLICHER ZORN

- Immer wenn du die Anweisung erhältst, den göttlichen Zorn zu erhöhen oder zu verringern, bewegst du den Verfolgungsmarker auf der Karte "Göttlicher Zorn" um die entsprechende Anzahl von Stufen nach oben oder unten. Der Marker kann nie unter 1 oder über 10 liegen, also ignoriere alle zusätzlichen Erhöhungen oder Verminderungen, die den göttlichen Marker über diese Stufen hinausbewegen würden.
- Immer wenn du die Anweisung erhältst, Göttlichen Zorn zu entfesseln, überprüfe die aktuelle Stufe auf der Karte Göttlicher Zorn und wende alle dort aufgeführten Effekte an.
- Immer wenn der Blutausch zunimmt, werden zusätzlich zu den Effekten am Killer-Spielbrett (z. B. Erhöhung des Horrors oder Aufdecken der dunklen Macht des Killers) auch der Effekt (falls vorhanden) angewandt, der in der entsprechende Zeile der Blutauschleiste der „Sacred Groves“ aufgeführt ist.
- Mit einigen Gegenständen oder Karteneffekten kann man den göttlichen Zorn verringern, aber die wichtigste Möglichkeit ist der Kauf und das Ausspielen von Sühne-Aktionskarten.
- Wenn das Finale ausgelöst wird, nimm das Finale-Plättchen der „Sacred Groves“ und lege es oben auf die Finale-Karte. In der Tötungsphase musst du, nachdem die Tötungsaktion abgeschlossen ist, Göttlichen Zorn entfesseln und dann den Göttlichen Zorn um 1 erhöhen, wie auf dem Plättchen angegeben.

HEILIGE FELDER

- Heilige Felder sind neue Orte am Spielbrett für „Sacred Groves“. Der Begräbnisplatz, der Heilige Schrein und die Heiligen Haine gelten als Heilige Felder. Je mehr Opfer sich auf den heiligen Plätzen befinden, desto zorniger werden die Götter und desto höher ist die Wahrscheinlichkeit, dass göttliche Zorn zunimmt.

ERFOLGE:

- [] Gewinne ein Spiel in den Sacred Groves.
- [] Besiege fünf verschiedene Killer in den Sacred Groves.
()..... ()..... ().....
()..... ().....
- [] Sei im selben Raum wie der Heilige Mann, wenn er den Killer erreicht.
- [] Benutze das Horn, um mindestens 6 Opfer auf einmal in Panik zu versetzen.
- [] Besiege den Killer auf geheiligtem Boden.
- [] Besiege den Killer an einem heiligen Ort (Feld), der wegen Wartungsarbeiten geschlossen wurde.
- [] Gewinne ein Spiel, ohne eine Sühnekarte zu spielen.
- [] Gewinne ein Spiel, in dem Göttlicher Zorn nie höher als 4 wird.
- [] Verpasse dem Mörder den Todesstoß mit dem Alten Gewehr, während er sich an einem heiligen Ort befindet.
- [] Werde Zeuge von mindestens 8 Opfer an einem einzigen heiligen Ort (Feld).
- [] Gewinne ein Spiel, ohne dass der Reiseleiter 1) deine Seite verlässt oder 2) stirbt.

INKANYAMBA DER RÄCHER

Regie (Gestaltung): Evan Derrick; Kameraführung (Kunst): Tumo Mere; Epic Dark Power Art: Tyler Johnson

Wer Inkanyamba früher war (oder woher er kam), spielt keine Rolle mehr. Er hat den Namen des legendären Monsters angenommen und ist zu einer Kreatur des puren Zorns geworden. Sein einziges Ziel ist es, sich an den Menschen in seiner Umgebung zu rächen, auch wenn er die Gründe für diese Rache längst vergessen hat. Um ihn zu besiegen, müssen Sie seine ständig wachsende Wut, die durch Killerzorn dargestellt wird, in den Griff bekommen. Wenn er überkocht, werden Sie den darauffolgenden Ansturm nicht überleben!

KOMPONENTEN

3 Final-Karten 2 dunkle Machtkarten 1 epische dunkle Machtkarte 2 Final Girl-Karten
2 Sühne-Aktionskarten 1 Killer-Spielbrett 1 Killer-Zorn-Karte 16 Terror-Karten

BESONDERER SPIELAUFBAU

Richte das Spiel wie gewohnt ein, mit den folgenden Änderungen, wenn du mit Inkanyamba spielst:

- 1. Lege die Karte "Tödlicher Zorn" in den Spielbereich und lege einen Verfolgungsmarker auf Stufe 2.
- 2. Lege beide Sühne-Aktionskarten auf das Aktionstableau.

BESONDERE REGELN

TÖDLICHER ZORN

- Immer wenn du die Anweisung erhältst, "Tödlichen Zorn" zu erhöhen oder zu verringern, bewege den Kontrollmarker auf der Karte "Tödlicher Zorn" um die entsprechende Anzahl von Stufen nach oben oder unten. Der Marker kann nie unter 1 oder über 10 liegen, also ignoriere alle zusätzlichen Erhöhungen oder Verminderungen, die den Marker über diese Stufen hinausbewegen würden.
- Immer wenn du die Anweisung erhältst, „Tödlichen Zorn“ zu entfesseln, überprüfe die aktuelle Stufe auf der Karte „Tödlicher Zorn“ und wende alle dort aufgeführten Effekte an. Dies kann eine Erhöhung des Horrors, die Wiederherstellung der Gesundheit von Inkanyamba, das Ausführen einer Killer-Aktion durch Inkanyamba oder eine Kombination dieser Effekte sein.
- Einige Karteneffekte ermöglichen es dir, den „Tödlichen Zorn“ zu verringern, aber die wichtigste Möglichkeit ist der Kauf und das Ausspielen von Sühneaktionskarten.

SÜHNE-AKTIONSKARTEN

- Sühnekarten können gespielt werden, um den „Tödlichen Zorn“ oder den „Göttlichen Zorn“ zu verringern. Sie sind insofern einzigartig, da es zusätzliche Ergebnisse gibt, wenn du 3 oder mehr Erfolge bei einem Horrorwurf erzielt.

ERFOLGE:

- [] Besiege Inkanyamba in den „Sacred Groves“.
- [] Besiege Inkanyamba an fünf verschiedenen Orten.
()..... ()..... ().....
()..... ().....
- [] Besiege Inkanyamba im Extrem-Horror-Modus.
- [] Besiege Inkanyamba, nachdem alle fünf "Zorn des... Terror"-Karten aufgedeckt worden sind.
- [] Besiege Inkanyamba, ohne eine Sühnekarte zu spielen.
- [] Besiege Inkanyamba, bevor seine Dunkle Macht aufgedeckt wurde.
- [] Führe den tödlichen Schlag gegen Inkanyamba aus, während die Horrorstufe maximal ist.
- [] Führe den tödlichen Schlag gegen Inkanyamba aus, wenn der „Tödliche Zorn“ auf 10 steht.
- [] Überlebe Angriffe von Inkanyamba in einer einzigen Runde, die insgesamt mindestens 6 Schaden verursachen.
- [] Werde Zeuge, wie Inkanyamba 4 Opfer in einer einzigen Runde tötet.

CARNIVAL OF BLOOD (Karneval des Blutes)

Regie (Gestaltung): A.J. Porfirio und Evan Derrick; Kameraführung (Kunst): Vladyslava Ladkova; Zusätzliche Objekt- und Markergrafik: Tumo Mere, Tyler Johnson, Roland MacDonald

"Natürlich weiß die Öffentlichkeit nicht, dass wir es den Karneval des Blutes nennen. Wir versuchen immer noch, Eintrittskarten zu verkaufen, wisst ihr! Es gibt einen Grund, warum wir durch das Land ziehen und neue Städte finden, in denen wir uns niederlassen können, und das liegt nicht daran, dass wir gerne reisen. Das "Management" zahlt gut und lässt die Helfer wie mich in Ruhe, das reicht mir. Wenn jemand hier hereinkommt und es nicht mehr nach Hause schafft? Das ist nicht mein Problem." - Name auf Wunsch unterdrückt, Manager des Spiegelkabinetts.

KOMPONENTEN

1 Location-Spielbrett	5 Spielmarker	10 Ereigniskarten	18 Gegenstandskarten	8 Terror-Karten
5 Setup-Karten	3 Gegenstand-Fallenkarten	1 Terror-Fallen-Referenzkarte		

BESONDERER SPIELAUFBBAU

Richte das Spiel wie gewohnt ein, wobei du die folgenden Änderungen an den Gegenstandsdecks vornimmst.

- 1. Lege die drei Gegenstandsfallenkarten beiseite und mische die restlichen Gegenstandskarten.
 - 2. Verteile drei Stapel mit zwei verdeckten Gegenstandskarten und füge jedem Stapel zufällig eine verdeckte Gegenstandsfallenkarte hinzu. Dann werden die drei Stapel getrennt gemischt und verdeckt ausgelegt.
 - 3. Lege eine Gegenstandskarte offen auf jeden Stapel. Lege die Restkarten zurück in die Box.
- Du hast jetzt drei Stapel mit je vier Karten, in denen jeweils eine Gegenstandsfallenkarte versteckt ist.

BESONDERE REGELN

In „Carnival of Blood“ gibt es zwei Arten von Fallen: Gegenstands-Fallen und Terror-Fallen.

GEGENSTANDSFALLEN

- Es gibt drei Gegenstandsfallen (in jedem Deck eine), die zufällig in den Gegenstandsdecks versteckt sind. Sie können nur durch Suchen in einem Suchfeld entdeckt werden.
- Wenn du nach erfolgreicher Suche eine Gegenstandsfalle ziehst, MUSST du sie auflösen, es sei denn, es ist anders angegeben (z. B. du hast Zappo dabei).
- Wenn deine Suche einen Gegenstand zusätzlich zur Gegenstandsfalle aufgedeckt hat, darfst du den Gegenstand trotzdem nehmen, musst aber zuerst die Falle auflösen.

Wenn nicht anders angegeben, werden Gegenstandsfallenkarten abgeworfen, nach dem Auflösen.

TERROR-FALLEN

- Es gibt drei Terror-Fallenkarten im „Carnival of Blood“ Terror Deck. Sie können während der Killerphase aufgedeckt werden, wenn eine Terrorkarte gezogen wird.
- Wenn eine Terror-Fallenkarte gezogen wird, wird sie wie jede andere Terrorkarte aufgelöst.
- Wenn die Terror-Fallenkarte dich anweist, das zugehörige Fallenplättchen zu platzieren, platziere es in deinem aktuellen Feld. Die Auswirkungen der Falle treten SOFORT ein und gelten für dich und alle Opfer in deinem Feld.
- Die Opfer werden immer getötet, aber jede Falle wirkt sich anders auf dich aus. Die spezifischen Auswirkungen jeder Falle sind auf der Referenzkarte "Terror-Falle" nachzulesen.
- Nachdem du die Effekte der Falle aufgelöst hast, beende die Auflösung der Terror-Fallenkarte (falls es noch andere Effekte zu lösen gibt) und wirf sie wie üblich ab.
- Fallenplättchen werden NICHT abgeworfen und bleiben für den Rest des Spiels auf dem Spielplan liegen. Jedes Mal, wenn du oder ein Opfer ein Feld mit einem Fallenplättchen betrittst, wendest du die Effekte der Falle entsprechend an.
- Feinde werden von Fallenplättchen nicht beeinflusst und ignorieren sie vollständig.

ERFOLGE:

- [] Gewinne ein Spiel beim Karneval des Blutes.
- [] Besiege fünf verschiedene Killer beim Karneval des Blutes.
()..... ()..... ().....
()..... ().....
- [] Gewinne ein Spiel, in dem keine Fallen ausgelöst wurden.
- [] Gewinne ein Spiel, in dem 3 oder mehr Fallen ausgelöst wurden.
- [] Verpasse dem Killer mit dem Golfwagen den tödlichen Schlag.
- [] Werde Zeuge, wie der Werwolf einen Lakaïen tötet.
- [] Gewinne, wenn Zappo noch bei dir ist.
- [] Bewege dich 5 oder mehr Felder in einer Aktionsphase.
- [] Finde einen Gegenstand bis zum Ende von Runde 2.
- [] Schalte deine ultimative Fähigkeit beim Karneval des Bluts frei.
- [] Rette 3 oder mehr Opfer in einem Zug.

GEPPETTO DER MARIONETTENMEISTER

Regie (Design): A.J. Porfirio und Evan Derrick; Kameramann (Kunst): Vladyslava Ladkova

„Er reist von Staat zu Staat und leitet seinen Betrieb ein paar Tage lang, so wie es jede andere Freakshow tun würde. Wenn sie immer beliebter wird, zieht er um und fügt seiner Familie so viele von ihnen hinzu, wie er kann.“ Er hält uns in seiner Nähe, um den Schein zu wahren, aber | Ich habe Angst, dass er mich eines Tages auch in der Familie willkommen heißen wird.“ – Auszug aus dem Tagebuch von Harris Campbell, Betreiber von Freizeitparks.

KOMPONENTEN

3 Finale-Karten	3 Dark Power-Karten	1 epische Dark Power-Karte	16 Terrorkarten	1 Puppen-Karte
3 Puppen-Marker	1 Killer-Spielbrett	2 Final Girl-Karten		

BESONDERER SPIELAUFBBAU

Richten Sie das Spiel wie gewohnt ein, mit den folgenden Ergänzungen, wenn Sie mit Geppetto spielen:

- 1. Lege die Puppen-Karte neben das Killer-Spielbrett.
- 2. Lege alle 3 Puppen-Marker auf das „Bereit“-Feld der Karte.

BESONDERE REGELN

PUPPEN

Die Puppen gelten als Schergen. Siehe Seite 32 der Grundregeln bezüglich Schergen (Minions). Folgendes gilt für Puppen:

- Es gibt insgesamt 3 Puppen, die jederzeit auf dem Spielbrett und/oder auf der Puppenkarte sein können
- Immer wenn eine Puppe getötet wird, platziere sie auf der Puppenkarte auf dem Feld „Erschöpft“.
- In jeder Killer-Phase bis zum Aufdecken des Finales besteht der erste Schritt in der Minion-Aktionszeile auf der Rückseite der Finale-Karte darin, eine Puppe zu spawnen. Wird eine Puppe gespawnt, nimm einen Marker vom „Bereit“-Feld der Puppen-Karte und lege ihn auf Geppettos Feld. Wenn sich keine Marker im Feld „Bereit“ befinden, wird keine Puppe gespawnt. Unabhängig davon, ob gespawnt wurde oder nicht, werden alle Puppenmarker vom Feld „Erschöpft“ auf das Feld „Bereit“ verschoben.
- Bei einigen Terrorkarten von Geppetto wird angegeben, ob die Aktionszeile nur für die Puppen gilt, bei vielen jedoch nicht (ebenso wird dies auch bei den Terrorkarten des gewählten Ortes nicht angegeben). Wenn eine Killer-Aktion auf einer Terror-Karte ausgeführt wird, die NICHT angibt, ob sie nur für die Puppen gilt, führt jede Puppe auf dem Spielbrett einzeln die gesamte Aktion aus. Wenn es mehrere Puppen gibt, können Sie wählen, in welcher Reihenfolge sie die Aktion ausführen. Nachdem jede Puppe bewegt wurde, führe die gleiche Aktion für Geppetto durch.
- Puppen haben 1 Leben und ihr Angriffswert beträgt 1. Ihr Bewegungswert ist der gleiche wie der von Geppetto und ändert sich entsprechend, wenn sein Blutausch zunimmt. Diese Statistiken befinden sich zur Erinnerung auf der Puppen-Karte.
- Puppen haben Fäden und sind an ihren Meister gebunden, daher müssen sie ihre Bewegung innerhalb von 2 Feldern um Geppetto beenden. Sie dürfen sich weiter als 2 Felder von Geppetto entfernt bewegen, solange sie ihre Bewegung innerhalb von 2 Feldern von ihm beenden. Dies kann manchmal passieren, wenn sich das Ziel einer Puppe innerhalb von 2 Feldern um Geppetto befindet. Wenn Sie jedoch den direktesten Weg wählen, um dieses Ziel zu erreichen, werden sie vorübergehend 3 oder mehr Felder von ihm entfernt sein.
- Wenn ein Spezialeffekt einer Terrorkarte oder ein anderer Spieleffekt dazu führt, dass eine Puppe mehr als 2 Felder von Geppetto entfernt ist, wird die Puppe beim nächsten Mal, wenn sie ein Ziel auswählen muss, stattdessen auf Geppetto zielen. Sie versucht, die Bewegung zu beenden, sobald sie sich genau innerhalb von 2 Feldern von ihm befindet. Wenn der Puppe die Bewegung ausgeht, kann sie gezwungen sein, weiter als 2 Felder von Geppetto entfernt anzuhalten. In diesem Fall wird sie diesen Vorgang wiederholen, wenn sie das nächste Mal ein Ziel auswählen muss.
- Wenn eine Puppe aufhören muss, sich zu bewegen, weil entweder eine weitere Bewegung dazu führen würde, dass sie mehr als 2 Felder von Geppetto entfernt endet, ODER weil sie zu Geppetto zurückkehrt und genau 2 Felder von ihm entfernt ist, geht jede zusätzliche Bewegung verloren, die sie möglicherweise hatte.

ERFOLGE:

- [] Besiege Geppetto beim Karneval des Blutes.
- [] Besiege Geppetto an fünf verschiedenen Orten.
()..... ()..... ().....
()..... ().....
- [] Besiege Geppetto im Extrem-Horror-Modus.
- [] Töte 5 oder mehr Puppen in einem Spiel.
- [] Töte 3 Puppen in einer Runde.
- [] Füge Geppetto in einer Aktionsphase 5 oder mehr Schaden zu.
- [] Besiege Geppetto, nachdem du deinen finalen Lebens-Marker aufgedeckt hast.
- [] Besiege Geppetto, nachdem du seine epische dunkle Macht enthüllt hast.
- [] Töte in einer Aktionsphase mehrere Puppen an verschiedenen Orten.
- [] Töte eine Puppe mit der „Furious Strike“-Aktionskarte.