

MONSTERS PARTY

VODOO

MADNESS

RULEBOOK

INTRODUCTIE:

De monster bereiden zich voor op een feestje. Deze avond komen ze allemaal bij elkaar om een spelletje 'Voodoo Madness' te spelen. Elk monster zet een tafel klaar met 6 Voodoo poppen, die elk bij één van de spelers horen. Daarnaast worden er ook verschillende items op tafel gelegd. Elk van die items kan gebruikt worden om de zwaktes van één van de Monsters uit te baten. De Voodoo poppen gebruiken deze items om met elkaar te vechten om zo achter de identiteit van hun tegenstanders te komen of ze in dat proces te verslaan.

DOEL VAN HET SPEL:

Monster Party is een sociaal deductiespel met direct conflict voor 2 tot en met 6 spelers. Het spel duurt tussen de 15 en 45 minuten en wordt gespeeld over een aantal ronden waarin de spelers proberen erachter te komen wie welk monster is of ze tijdens dat proces te verslaan.

Als jouw monster wordt verslagen, dan moet je aan de rest van de spelers onthullen welk monster je bent. De laatste Voodoo pop met een geheime identiteit wint het spel.

SPELONDERDELEN:

- 6 monsterkaarten
- 6 stapels met 33 objectkaarten
- 6 levensoverzichten
- 6 levenspunctfiches



VOORBEREIDING:

1. Schud de Monsterkaarten en geef iedere speler een willekeurige kaart. Op de kaart staat de geheime identiteit van de speler. Deze identiteit houdt hij voor zichzelf.
2. Iedere speler kiest een kleur en schud de stapel objectkaarten in die kleur. Hij trekt vervolgens 5 kaarten van deze stapel.
3. Bepaal wie de startspeler is. Dit is ofwel de speler die rechts zit van de eigenaar van het spel of de speler die de laatste ronde heeft gewonnen. Er wordt vervolgens met de volgorde van de klok mee gespeeld.

SPELVERLOOP:

1. Trekfase: Als je aan het begin van de beurt minder dan 5 kaarten in je hand hebt, dan vul je je hand aan tot 5 kaarten. Als je de beurt begint met 5 kaarten in je hand, dan pak je 2 extra kaarten. De enige uitzondering op deze regel is dat de startspeler in de eerste ronde slechts 1 kaart mag pakken (tijdens de daaropvolgende rondes pakt de startspeler gewoon kaarten volgens de hoofdregel).

2. Je moet vervolgens minimaal 1 aanval uitvoeren (met een aanvalskaart) tegen een tegenstander en mag maximaal 2 aanvallen uitvoeren in je beurt.

3. Je mag de identiteit van een tegenstander proberen te raden. Pas wel op met het raden van identiteiten, want Voodoo poppen zijn vervloekt. Als je verkeerd gokt, dan krijg je direct 2 schade. Als je echter de juiste identiteit raadt, dan is je tegenstander verslagen en ligt hij uit het spel.

SPECIALE REGELS:

Elk monster begint met 3 levenspunten (LP's). Een monster wordt gedood als hij 0 LP's (of minder) heeft. Hij moet dan zijn identiteit onthullen. Je houdt de levenspunten van je monster in gedachten bijhouden, aangezien je de identiteit van het monster probeert verborgen te houden.

MONSTERS SCHADE DOEN:

Om te kunnen aanvallen, moet je de objectkaart die je voor de aanval wilt gebruiken voor je tegenstander neerleggen, waarbij de tekst naar het midden ligt zodat iedereen die kan lezen.

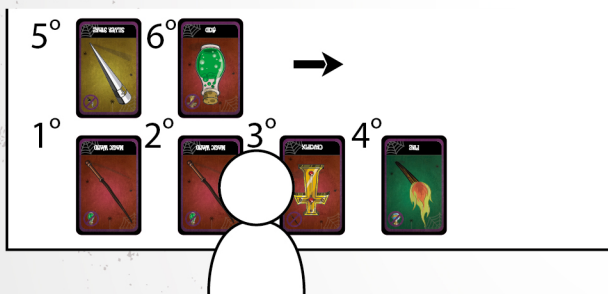


Als je een aanvalskaart gebruikt, kan je tegenstander proberen om de aanval tegen te houden. Als je tegenstander dit niet doet, dan doet het object schade aan alle monsters die schade krijgen van dat object.

Op de achterkant van een Monsterkaart staat aangegeven wat de zwaktes van elk monster zijn en welke objecten er kunnen worden gebruikt om aan te vallen.



Alle kaarten die zijn gebruikt bij een aanval blijven op tafel liggen (wij raden aan om deze kaarten van rechts naar links neer te leggen zodat iedereen kan zien in welke volgorde er aangevallen is).

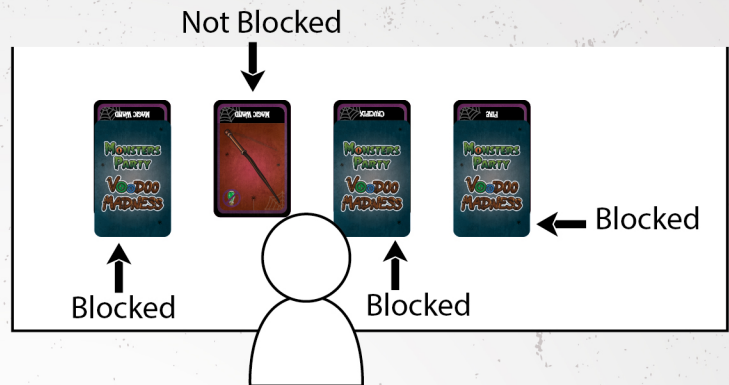


EEN AANVAL TEGENHOUDEN:

Je kunt een aanval tegenhouden met een kaart uit je hand (met uitzondering van de 'Potion of Revelation') als je die kaart gesloten uitspeelt (met uitzondering van de 'Healing Potion' die altijd open wordt gespeeld).

Leg de verdedigingskaart deels over de aanvalkaart heen, waarbij de naam van de aanvalkaart zichtbaar moet blijven.

Blocking an attack:



Aan het einde van deze spelregels staat een lijst met welke objecten elkaars aanval kunnen tegenhouden.

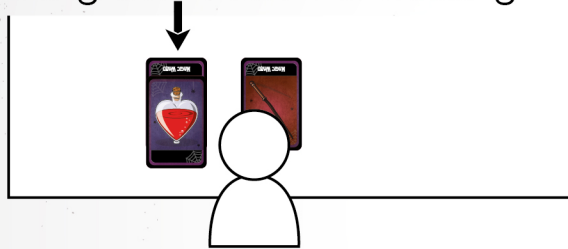
Alle verdedigingskaarten die zijn gebruikt om een aanval tegen te houden, blijven tijdens het spel op tafel liggen. Als ze worden onthuld, dan draai je de kaart open maar laat je deze nog steeds op de aanvalkaart liggen. De spelers kunnen handige informatie halen uit de kaarten die op tafel liggen.

POTION OF HEALING:

De Healing Potion kan uitsluitend worden gebruikt in reactie op een aanval en wordt altijd open uitgespeeld. De Healing Potion geneest één van je levenspunten. Als een aanval sterk genoeg is om je te doden, dan kun je mogelijk een Healing Potion gebruiken. Je wordt hierdoor dan gered en

komt niet onder de 0 LP aanzien de Healing Potion wordt gebruikt voordat de schade wordt gedaan (of daarna als je dat wilt). De Healing Potion wordt niet gebruikt om de eigenlijk aanval te verdedigen. Daarnaast kun je als je monster de volle 3 LP heeft, de Healing Potion uitspelen om daarmee te bluffen, maar je kunt nooit boven de 3 LP uitkomen, tenzij de spelregels anders bepalen (zoals bij de uitbreiding).

Blocking with Potion of healing



POTION OF REVELATION:

Het gebruiken van de Potion of Revelation geldt als een aanval. Met de Potion of Revelation moet een tegenstander naar keuze één van zijn verdedigingskaarten onthullen. De Potion of Revelation kan niet worden gebruikt om te verdedigen.

HET LEVENSPUNTENOVERZICHT:

Dit is een speciale kaart die gebruikt wordt om het huidige aantal schade punten dat elk monster

heeft gekregen bij te houden. Het bespaart de spelers tijd omdat ze hierdoor niet hoeven bij te houden hoeveel schade ze eerder al hebben gedaan.

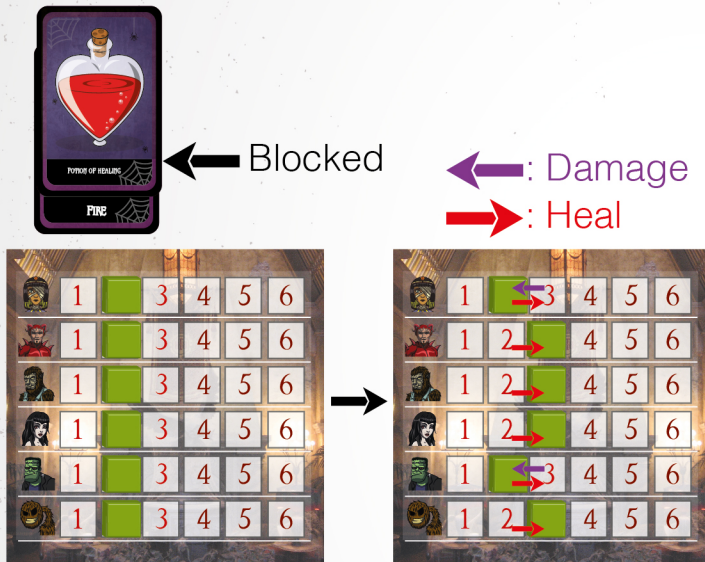
Stel dat je een 'Werewolf' bent en een tegenstander valt jou aan met een 'Holy Water' kaart. Aangezien een 'Werewolf' geen schade krijgt van 'Holy Water' kies je ervoor om deze aanval niet te verdedigen. Op het levenspuntenoverzicht verschuif je de fiches van de Boogeyman en de Devil echter wel omdat die monsters wel schade krijgen van 'Holy Water' (en je tegenstander misschien wel één van deze monsters is). Als de tegenstander je echter aanvalt met een 'Magic Wand' kaart dan doet die wel schade aan een 'Werewolf' en kun je ervoor kiezen om deze bijvoorbeeld met een kaart te verdedigen (bijvoorbeeld 'Fire'). Aangezien je de aanval hebt verdedigd, pas je niets aan op het levenspuntenoverzicht maar krijg je nog steeds 1 LP aan schade aangezien dit niet de juiste verdedigingskaart is. (Als je hierdoor onder de 0 LP komt, dan verlies je het spel en moet je jouw identiteit bekend maken aan de overige spelers).

Je hoeft je verdedigingskaart echter niet te laten zien totdat er een Potion of Revelation wordt

gespeeld.

Je kunt er ook voor kiezen om de aanval niet te verdedigen, in welk geval je de levenspuntfiches van 'Frankie' en 'Wulff' aan moet passen op het overzicht.

Als je een Healing Potion gebruikt, dan geef je alle monsters op het overzicht er 1 LP erbij. Je verplaatst de fiches van alle monsters, met uitzondering van degenen die schade krijgen.



Je bent bijvoorbeeld een 'Mummy' en het spel is al even bezig. Op het levenspuntenoverzicht staat LP voor elk monster. Een tegenstander valt je aan met een 'Acid' kaart en je kiest ervoor om deze te 'verdedigen' met een Healing Potion. Je moet de fiches van alle monster aanpassen op het overzicht met uitzondering van de 'Mummy' en 'Frankie' omdat die ten alle tijde schade krijgen van de Fire en dus altijd

terugvallen naar 2 LP's.

Als een verdedigingskaart wordt onthuld en het is niet de juiste kaart om een aanval te verdedigen, dan pas je direct het levenspuntenoverzicht weer aan.

GEKLEURDE RANDEN (EN SYMBOLEN):

Elke stapel kaarten heeft een rand in een bepaalde kleur (of met een symbool voor de kleurblinden) die 2 functies heeft:

1. Een onderscheid aanbrengen tussen de verschillende stapels van de spelers.



2. Elke stapel heeft 33 kaarten (3 Potions of Healing, 3 Potions of Revelations en 3 van elk van de 11 objecten). Dit houdt dus in dat als je alle 3 de exemplaren van een object hebt gebruikt, dit object niet meer gebruikt kan worden. Je kunt dan de aanvallen van bepaalde soorten objecten dus niet meer verdedigen. Als je dus bijvoorbeeld 3 Holy Water kaarten met een blauw symbool op tafel ziet liggen, dan

kan de speler met de blauwe stapel kaarten zich niet meer verdedigen tegen vuur. Doet hij dit wel, dan weet je zeker dat hij bluft.

EINDE VAN HET SPEL:

Als een stapel geen kaarten meer bevat, dan kun je de kaarten uit je hand nog steeds gebruiken om de identiteit van je tegenstanders te ontdekken. Zodra de stapel kaarten van iedere speler leeg is, begint het einde van het spel. Iedere speler moet in zijn beurt minstens eenmaal de identiteit van een tegenstander proberen te raden, waarbij hij gewoon 2 LP schade krijgt als hij verkeerd gokt.

BLOCKING TABLE

BLOCK
THESE

USING
THESE

	-----	
	-----	
	-----	
	-----	
	-----	
	-----	
	-----	
	-----	
	-----	