

MONSTERS PARTY

VODOO

MADNESS

RULEBOOK

Introducción

Esta noche los monstruos se han reunido para una fiesta donde juegan varios minijuegos, uno de ellos: “Locura Vudú”

En este juego hay 6 muñecos vudú, ligados secretamente a cada uno de los monstruos. Los jugadores hacen el papel de los muñecos Vudú.

Además, sobre la mesa disponen de varios items, los cuales explotan las debilidades de los diferentes monstruos. Los muñecos Vudú utilizarán estos objetos para atacar a sus oponentes, con el objetivo de descubrir sus identidades o derrotarlos en el proceso.

Objetivo:

Monsters party: Voodoo Madness es un juego social de deducción con conflicto jugador contra jugador para 2 a 6 personas. Una vez acostumbrado a las reglas una partida tomará de 15 a 45 minutos. El juego se desarrolla por turnos, en los que cada jugador intentará descubrir la identidad de sus oponentes o derrotarlos en el proceso. (Si tu monstruo es derrotado debes mostrar tu identidad al grupo) El último muñeco Vudú en pie es el ganador.

Componentes:

- 6 Cartas de monstruos
- 6 Decks con 33 cartas de objetos
- 6 Tablas de daño
- 36 Contadores de vida



Preparación:

Mezcla las cartas de monstruos al azar, y reparte una a cada jugador sin que nadie mire, cada jugador mira su propia carta sin mostrarla a los demás, esta será la identidad secreta de cada uno y se mantendrá oculta.

Cada jugador mezcla su deck de objetos y toma 5 cartas de este. Selecciona el jugador que iniciará la partida, puede ser el de la derecha el dueño del juego, o el último en haber ganado un juego de mesa. El juego continua a mano derecha.

Secuencia:

Etapa de tomar cartas: Al inicio del turno si tienes menos de 5 cartas de objetos en tu mano, toma cartas hasta tener 5 de tu deck. Si tienes 5 o más cartas debes tomar dos cartas. La única excepción es el primer jugador durante la primer ronda, este jugador solo tomará una carta, (en los demás turnos este jugador seguirá el proceso normalmente) Debes hacer un ataque con las cartas de objeto por turno como mínimo, y hasta un máximo de dos ataques.

Puedes intentar adivinar la identidad de tu oponente. Se cuidadoso, los muñecos vudú están encantados, y si fallas, recibirás dos puntos de daño inmediatamente, sin embargo si logras adivinar correctamente, tu oponente sale del juego derrotado.

Reglas especiales:

Cada monstruo empieza el juego con 3 HP (puntos de vida) y muere si llega a 0 (cero) HP, en este punto debe revelar su monstruo a los demás jugadores. Debes llevar el conteo de la vida de tu monstruo mentalmente, ya que quieres mantener la identidad de tu monstruo protegida.

Dañar a otros monstruos: Cuando atacas con un objeto debes poner esa carta enfrente de tu oponente, con el texto mirando hacia el centro de la mesa, tu oponente elige si bloquea o no el daño.



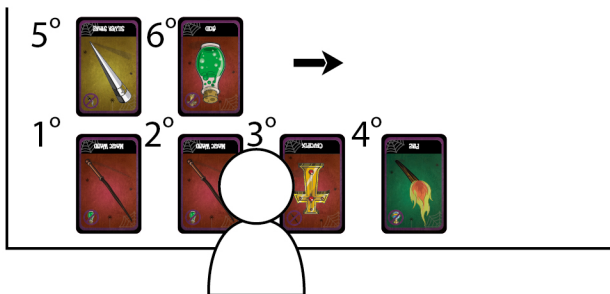
Si el elige no bloquear, los contadores de vida en la tabla de daño de ese jugador se moverán en todos los monstruos a los cuales el ítem haga daño, por lo cual no sabrás si lo dañaste realmente.

Puedes mirar el reverso de las cartas de monstruos para saber cuál objeto daña a cada monstruo.



Las cartas de ataque se dejan sobre la mesa para tener en cuenta que tipo de ataques han recibido los jugadores.

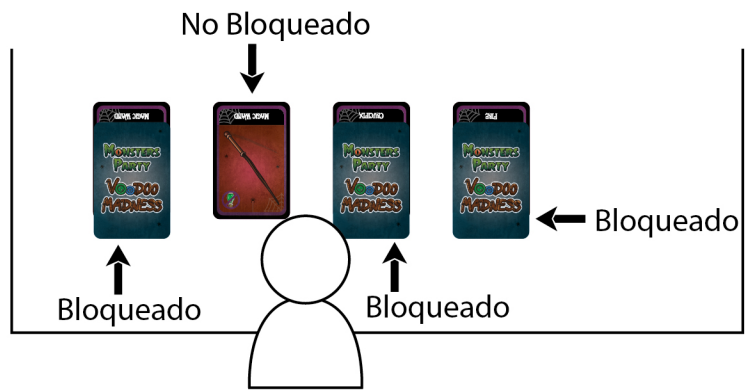
Recomendamos colocar las cartas de izquierda a derecha o vice-versa, para seguir el orden de los ataques.



Bloquear ataques:

Puedes bloquear los ataques con cualquier carta de tu mano (excepto la poción de revelación), para esto la colocas boca abajo (excepto la poción de curación que se usa boca arriba) sobre la carta atacante. Debes colocarla parcialmente, para que el nombre de la carta atacante pueda leerse.

Bloquear un ataque



Al final de este libro encontraras una tabla con la lista de que objeto bloquea correctamente a que otro objeto, y la lista de que objeto da;a a que monstruo. Además en la esquina superior derecha de cada carta puedes mirar a que objeto puedes bloquear correctamente utilizando el tuyo.

Las cartas de bloqueo se dejan sobre la mesa también, pues más tarde pueden ser reveladas.

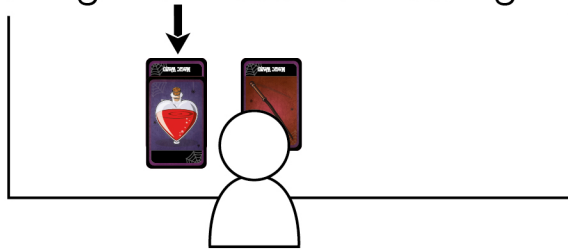
Poción de Curación:

La carta de curación es usada solo para bloquear ataques, y siempre debe ser usada boca arriba.

Si un ataque fuese a derrotar a tu monstruo, puedes usar una poción de curación para prevenirlo, ya que el efecto de curación sucederá antes (o después según decidas) que el daño, y tendrás aún un punto de vida después de

que se aplica el daño. Si tu monstruo no ha sufrido daño, aun así puedes utilizarla para hacer creer a tus oponentes que te estás curando, sin embargo no puedes tener más de 3 puntos de vida (a menos que otra carta lo disponga así).

Blocking with Potion of healing



Poción de Revelación:

Las pociones de revelación se usan solo para atacar, y cuentan como uno de los ataques de tu turno, no puedes usarla para bloquear. La opción de revelación puede revelar UNA carta de bloqueo que esté boca abajo de cualquier oponente

El lifetracker y como usarlo:

Esta es una carta especial que se utiliza para llevar un conteo de los puntos de vida y el daño recibido en cada posible monstruo. Puede ser manipulada para engañar a tus oponentes. Por ejemplo: Asumamos que eres Wulff, el hombre lobo y eres atacado con agua

bendita. El agua bendita no daña a los hombres lobo, entonces decides no bloquearlo. En la tabla de daño sin embargo moverás los contadores en el coco y el diablo, pues a ellos si les hace daño. Si te atacan con una varita mágica, la magia si daña al hombre lobo, supongamos que decides bloquearlo con fuego. El fuego no puede bloquear la varita mágica, por lo tanto si recibirás daño. Entonces no debes mover los contadores en la tabla de daño, ya que los jugadores no saben si bloqueaste correctamente o no, pero aun así debes contabilizar el daño mentalmente, restando un punto de vida a tu cantidad de HP actual. Ahora supongamos que te atacan con la varita, pero no bloqueas el daño, de igual manera deberás mover los contadores en la tabla, pero para frankenstein y el hombre lobo en este caso, que son a quienes daña la varita. La tabla de daño muestra el daño que tus oponentes saben que has recibido, y les ahorra la tarea de revisar las cartas en la mesa para recordar o contabilizar el daño.

Si usas una poción de vida debes curar a todos los monstruos en la tabla de daño, excepto a los que el objeto daña. Ejemplo: Eres la momia, todos tus mons-

truos están en 2 de vida y eres atacado con ácido, por lo que decides usar una poción de curación. Debes mover los contadores de daño en todos los monstruos, excepto la momia y el coco, que se mantendrán en 2 de vida, puesto que se curan hasta 3, pero luego reciben el daño del ácido y vuelven a 2 hp.

Si un bloqueo incorrecto es revelado, se deben mover los contadores de los monstruos que recibieron el daño.



← Blocked

← : Damage
→ : Heal



Bordes de color:

Cada mazo de cartas tiene un borde de color que lo identifica, este tiene 2 funciones:

- 1: Separar los decks para que todos contengan la misma cantidad de cartas
- 2: Este es un poco más complejo. Cada mazo tiene 33 cartas, 3 de

cada objeto, 3 pociones curación y 3 de revelación. Esto quiere decir que si utilizas tus 3 cartas de curación, obviamente ya no tendrás más en el mazo. De igual manera, si atacas con 3 crucifijos, ya no tendrás más crucifijos en el mazo. Pues los colores de los bordes sirven a tus oponentes para ver cuantas cartas tienes en el mazo de cada objeto, y pueden usarlo a su beneficio. Por ejemplo, si en la mesa hay 3 crucifijos rojos, eso quiere decir que el jugador con el mazo rojo ya no tiene crucifijos restantes, por lo tanto, si lo atacas con una varita mágica no tiene objetos para bloquearla, ya que lo usó todos en ataques, y si lo hiciese, sabes de seguro que el bloqueo es falso.

Colored Border



MONSTERS' WEAKNESSES

MONSTERS PARTY
VOODOO MADNESS

| | | | |
|--|--|--|--|
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |

BLOCKING TABLE

MONSTERS PARTY
VOODOO MADNESS

BLOCK THESE →

USING THESE ←

| | |
|--|--|
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |