

MONSTERS' PARTY

VOODOO MADNESS

REGLAMENTO

INTRODUCCIÓN:

Los monstruos se han reunido en una fiesta. En esa noche, ellos deciden jugar "Voodoo Madness". Los jugadores alistan una mesa con 6 muñecos vudú, los cuales son vinculados secretamente con cada uno de los monstruos.

Además, una colección de objetos se colocan sobre la mesa, cada uno ataca las debilidades de los monstruos. Los muñecos vudú darán uso a dichos objetos para atacarse entre sí y, de esta forma, deducir la identidad de sus oponentes o destruirlos en el proceso.

OBJETIVO DEL JUEGO:

Voodoo Madness es un juego social de deducción que involucra el conflicto entre los jugadores, desde un mínimo de dos jugadores hasta un máximo de 6. El juego toma entre 15 y 45 minutos. Este se juega en rondas, en la cual cada jugador toma turnos para intentar adivinar o vencer a los oponentes. Si tu monstruo es derrotado, debes de revelar tu identidad a los demás jugadores. El último muñeco vudú vivo cuya identidad siga oculta será el ganador del juego.

COMPONENTES DEL JUEGO:

6 Cartas de Monstruos



6 Lifetrackers



198 Cartas de Objetos
(6 Mazos 33 Objetos, 11 diseños)



36 Lifetrack tokens



PREPARACIÓN:

- 1) Baraja las tarjetas de monstruo, luego se reparten al azar estas tarjetas a cada jugador. Estos miran la tarjeta asignada para así conocer la identidad de su monstruo.
- 2) Cada jugador baraja las tarjetas de objetos y toma 5 de ellas de la parte superior.
- 3) El primer jugador será aquel quien se encuentre a la derecha del dueño del juego o haya ganado la última partida. Los siguientes turnos se toman en contra de las manecillas del reloj.

SECUENCIA DEL JUEGO:

1) Fase de tomar cartas:

Si tienes menos de 5 tarjetas de objeto en tu mano, puedes tomar hasta tener 5 de ellas. Si tienes 5 o más tarjetas en la mano, toma 2 extra. Excepto si se trata del jugador que inicia el juego, quien durante ese único turno, tomará solamente 1 extra.

2) Fase de ataque:

Una vez por turno estás obligado a realizar un ataque contra alguno de tus oponentes. Si lo deseas, puedes realizar un segundo ataque en ese mismo turno, como máximo. Este ataque extra puede hacerse contra el mismo oponente o contra uno nuevo.

3) Como una acción libre y que puedes realizar en cualquier momento de tu turno, tantas veces como desees (siempre que sigas aún en el juego) es la de intentar adivinar la identidad de un jugador. Adivinar la identidad de un oponente elimina a dicho jugador de la partida. Sin embargo, debes ser cuidadoso, los muñecos vudú están malditos y al fallar en tu intento por adivinar puede costarte 2 puntos de vida (si esto reduce tus puntos de vida por debajo de 1, quedas eliminado de la partida).

REGLAS ESPECIALES:

Cada monstruo inicia el juego con 3 puntos de vida y muere si llega a tener 0 puntos, en este punto se debe de revelar la identidad del monstruo. Se recomienda llevar el conteo de los puntos de vida de tu monstruo mentalmente, para evitar que los demás jugadores descubran tu identidad.



Para atacar a un oponente, solo debes colocar la tarjeta de objeto en frente de él, con el texto mirando hacia el centro de la mesa, de forma que todos tengan el nombre a la vista.

Siempre que realices un ataque, el oponente atacado puede elegir si bloquear o no al objeto. Si el ataque no fue bloqueado, tu objeto infringe daño a los monstruos afectados por dicho objeto.

En la parte trasera de las tarjetas de monstruos se muestran las debilidades de cada uno de ellos.



Las tarjetas utilizadas para atacar se mantienen sobre la mesa, incluso si el jugador es eliminado de la ronda. Se recomienda organizar los ataques de izquierda a derecha según el orden en que fueron realizados.



BLOQUEAR UN ATAQUE:

Para bloquear un ataque, puedes utilizar cualquier objeto de tu mano (excepto por la Poción de Revelación), este objeto se coloca boca abajo (excepto por la Poción de Curación, la cual se coloca boca arriba) sobre la tarjeta atacante, de forma que se cubra parcialmente y permita leer el nombre de la carta atacante.

En la parte final del libro de reglas podrás encontrar una lista con los objetos que dañan a cada uno de los monstruos, así como también, los objetos que contrarrestan a los posibles ataques que vayas a recibir. Además, cada objeto muestra en la esquina superior izquierda al objeto que dicha tarjeta puede contrarrestar. Si utilizas un objeto que contrarresta a otro, el ataque NO infringe daño alguno a tu monstruo.

Puedes bloquear con objetos que no contrarrestan el ataque (como un intento de engaño hacia tus oponentes), aunque si estos ataques son parte de las debilidades de tu monstruo, debes restar 1 punto de vida como si no fuese bloqueado (esto aplica para el conteo de tus puntos de vida, los cuales se llevan mentalmente).

Si por alguna razón, te queda solo 1 punto de vida y no tienes como contrarrestar un ataque ni como curarte, debes revelar tu identidad. Esto porque aunque hagas un bloqueo de engaño, tus puntos de vida se reducen a 0.

Todas las tarjetas de bloqueo permanecen sobre la mesa durante el juego, si estas son reveladas, se mantienen sobre la tarjeta que están bloqueando. Todas las cartas pueden ser de ayuda para que los jugadores reúnan información valiosa para descubrir a algunos oponentes.





POCIÓN DE CURACIÓN:

La Poción de Curación se debe utilizar únicamente para bloquear ataques, y se coloca siempre boca arriba. El efecto permite recuperar 1 punto de vida.

Tú puedes elegir si aplicar el efecto de curación antes o después de recibir el daño del objeto bloqueado. De esta forma, si tienes 3 puntos de vida, puedes recibir el daño primero y luego curarte. También, si tienes 1 punto de vida, puedes curarte el punto y luego recibir el daño.

Cabe resaltar que si tienes 3 puntos de vida y utilizas la Poción de Curación como un artificio de engaño, tus puntos de vida se mantendrán en 3 puntos, salvo que otra regla diga lo contrario.



LA POCIÓN DE REVELACIÓN:

Utilizar una Poción de revelación se considera un ataque. Esta tarjeta permite voltear solo una tarjeta boca abajo que esté bloqueando un ataque.

Las pociones de revelación no se pueden utilizar para bloquear.



EL CONTADOR DE VIDA:

Esta tarjeta especial se utiliza para llevar el conteo de los puntos de vida, que ha recibido un jugador en particular como si fuera cada uno de los monstruos del juego.

Esto ahorra tiempo al evitar que los jugadores revisen todos y cada uno de los ataques realizados, y calcular cuales de todos ellos, han golpeado exitosamente a los monstruos.

¿Cómo funciona?:

Solo tú debes de mover los contadores de tu Contador de Vida hacia la izquierda (cuando recibas daño) o hacia la derecha (cuando te curas). Al recibir daño, mueves los contadores de los monstruos afectados en 1 espacio.

Circunstancias:

1) Cuando un monstruo recibe daño y tú decides no bloquear el ataque (cada objeto daña a 2 monstruos distintos, ten esto en cuenta).

Por ejemplo:

Asumamos que eres el Hombre Lobo y tu oponente te ataca con una tarjeta de Agua Bendita, la cual, decides no bloquear. En el Contador de Vidas debes de mover los contadores para el Coco y el Diablo, porque esa tarjeta afecta a estos dos monstruos.

2) Cuando un bloqueo falso es revelado.

3) Cuando intentas adivinar la identidad de un monstruo y fallas dicho intento. En este caso, los contadores deben de moverse para todos los monstruos dos veces.

4) Cuando utilizas una Poción de Curación. Tú puedes elegir si aplicar el efecto de curación antes o después de recibir el daño del objeto bloqueado. En el momento de aplicar la curación, mueve todos los contadores un espacio a la derecha.

1) Ataque



2) Ataque



3) Adivinación Fallida



Circunstancias especiales:

Cuando bloqueas con un objeto boca abajo, sin importar si se trata del objeto para contrarrestar el daño, NO debes de mover los contadores. Sin embargo, si el objeto con el cual te atacan es una de las debilidades de tu monstruo, debes llevar ese conteo mentalmente, aunque no lo reflejes en el Contador de Vidas.

BORDES DE COLOR (SÍMBOLOS PARA DALTONÍCOS):

Cada baraja tiene un borde de color distinto (y un símbolo para daltónicos), el cual tiene dos funciones:

1) Define y separa cada una de las barajas.

2) Cada baraja tiene 33 tarjetas de objeto (3 pociones de curación, 3 pociones de revelación y 3 tarjetas de cada uno de los 9 objetos para atacar).

Esto último quiere decir que un mismo objeto puede ser utilizado únicamente 3 veces por un mismo jugador; y si ese jugador gastó un objeto determinado, no tendrá como defenderse de algunos ataques.

Por ejemplo, si hay 3 tarjetas de Agua bendita sobre la mesa y todas tienen borde azul (o el símbolo del eje), el jugador con la baraja azul no podrá bloquear efectivamente los ataques hechos con el Fuego. En caso de bloquearlos, se sabe que se trata de un engaño.



Borde de color



Amarillo Naranja Verde
Morado Rojo Azul

MUERTE SÚBITA:

Si se acaban las tarjetas de tu baraja, aún puedes jugar con las restantes en tu mano y puedes tratar de adivinar la identidad de tus enemigos. No obstante, si a cada uno de los jugadores se les acaban las tarjetas de sus respectivas barajas, inicia la muerte súbita: Cada jugador debe intentar adivinar a un oponente, al menos una vez, en cada turno. El daño por fallar también se aplica en esta etapa del juego.

DEBILIDADES DE LOS MONSTRUOS



TABLA DE BLOQUEOS

BLOQUEA
ESTOS

USANDO
ESTOS

