

MONSTERS' PARTY

VOODOO MADNESS

NEDERLANSE

SPELREGELS

INTRODUCTIE:

De monster bereiden zich voor op een feestje. Deze avond komen ze allemaal bij elkaar om een spelletje 'Voodoo Madness' te spelen. Ze zetten een tafel klaar met daarop 6 voodoo poppen, die elk bij één van de spelers horen. Daarnaast worden er ook verschillende itemkaarten 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 om met elkaar te vechten om zo achter de identiteit van hun tegenstanders te komen of ze te elimineren.

DOEL VAN HET SPEL:

Monster's 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 levensoverzichten



198 objectkaarten
(6 stapels met 33 objectkaarten)



36 levenspuntfiches



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 zijn kleur. Hij trekt vervolgens vijf kaarten van deze stapel.
- 3) Bepaal wie de startspeler is. Dit is de speler die rechts zit van de eigenaar van het spel óf 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 volgende de hoofdregel).
- 2) Je moet vervolgens minimaal 1 aanval uitvoeren (met een aanvalkaart) tegen een tegenstander waarbij je gebruikt maakt van een objectkaart. Je mag dezelfde of een andere tegenstander daarna nog éénmaal aanvallen (dus maximaal twee aanvallen per beurt).
- 3) Je mag op elk moment tijdens je beurt 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. Zolang je ten minste 1 levenspunt hebt, kun je blijven raden.

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 bij, aangezien je de identiteit van het monster probeert verborgen te houden.



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 aanvalskaat gebruikt, kan je tegenstander proberen om de aanval tegen te houden. Doet hij dit niet, dan doet het object schade aan alle monsters die schade krijgen van het desbetreffende object. Elk monster dat schade krijgt, krijgt 1 LP schade.

Op de achterkant van een Monsterkaart staat aangegeven wat de zwaktes van elk monster (en waarvan hij schade krijgt).



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 aanvalskaat heen, waarbij de naam van de aanvalskaat zichtbaar moet blijven.

Aan het einde van deze spelregels staat een lijst met welke objecten elkaars aanval kunnen tegenhouden en welke objecten schade kunnen doen. Ook staat in de linkerbovenhoek van elke kaart welke kaart hij kan tegenhouden.

Als je de juiste kaart gebruikt, dan houd je de aanval tegen en krijg je geen schade (zelfs als het aanvalswapen een zwakte is van jouw monster).

Als je de verkeerde kaart gebruikt om te verdedigen (en dus bluft), dan moet je 1 schade van je levenspunten afhalen, maar dit doe je in gedachten omdat je je identiteit geheim wilt houden. Kom je hierdoor op 0 HP, dan lig je uit het spel en moet je onthullen welk monster je bent. Alle verdedigingskaarten die zijn gebruikt om een aanval tegen te houden, blijven op tafel liggen.

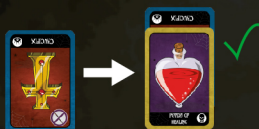
Als ze worden onthuld, dan draai je de kaart open maar laat je deze nog steeds op de aanvalskaat liggen. De spelers kunnen handige informatie halen uit de kaarten die op tafel liggen.





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 en je gebruikt een Healing Potion dan kun je jezelf redden. Je kunt dan kiezen of de Healing Potion wordt toegepast voor of nadat je schade hebt gekregen. Als je monster al zijn levenspunten nog heeft, dan kun je een Healing Potion gebruiken om te bluffen, maar je levenspunten kunnen nooit boven de 3 uitkomen (tenzij de regels anders bepalen).



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 (naar jouw keuze) 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 schadepunten dat elk monster heeft gekregen bij te houden.

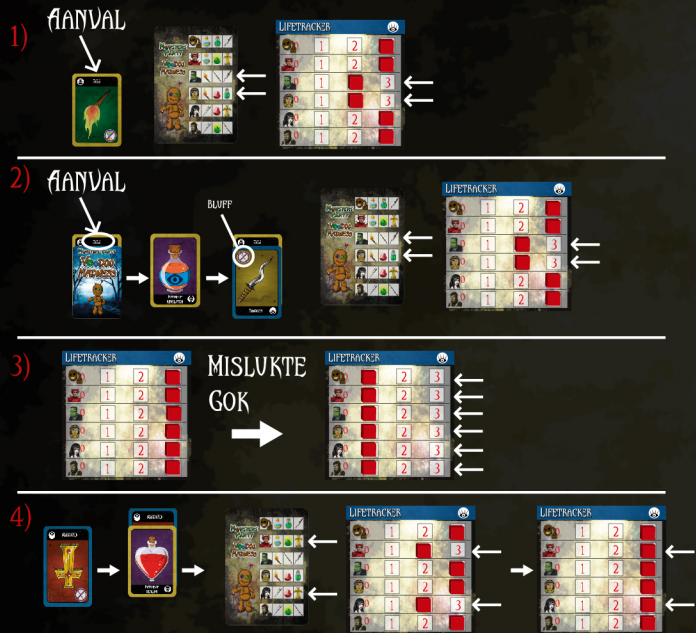
Het bespaart de spelers tijd omdat ze hierdoor niet hoeven bij te houden hoeveel schade ze eerder al hebben gedaan.

Hoe werkt het levenspuntenoverzicht:

Je moet de levenspuntenfiches op **jouw overzicht (en alleen op jouw overzicht!)** één punt naar links bewegen voor elke schade die je hebt gekregen **waarvan je tegenstanders zeker weten dat ze die schade hebben gedaan**. Maar dit doe je alleen voor het monster dat de schade heeft gekregen. Je beweegt het fiche naar rechts als je levenspunten terugkrijgt.

Je verwerkt dus schade als::

- 1) Als monsters schade krijgen omdat ze ervoor gekozen hebben om een aanval niet tegen te houden (elke objectkaart doet schade aan twee monsters, onthoud dat!) 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 Boogeman en de Devil echter wel omdat die monsters wel schade krijgen van 'Holy Water' (en je tegenstander misschien wel één van deze monsters is).
- 2) Als er een niet relevante verdedigingskaart wordt onthuld (een verdedigingskaart waarmee je de aanvalskaat niet tegen kunt houden). Deze schade is in eerste instantie alleen bij jou bekend.
- 3) Als je de identiteit van een tegenstander verkeerd gokt (je zult dan de fiches voor alle monsters 2 punten naar links moeten bewegen).
- 4) **ALS JE DE IDENTITEIT VAN EEN TEGENSTANDER VERKEERD GOKT (JE ZULT DAN DE FICHES VOOR ALLE MONSTERS 2 PUNTEN NAAR LINKS MOETEN BEWEGEN).**



Let op:

Als je een aanval verdedigt met een verdedigingskaart, dan verschuif je geen fiches op jouw overzicht. Als je weet dat er wel schade wordt gedaan (omdat je een verkeerd object hebt gebruikt om de aanvalskaat tegen te houden en de aanvalskaat kan jou schade doen), dan houd je je daadwerkelijke aantal levenspunten in gedachten bij!

GEKLEURDE RANDEN (EN SYMBOLEN):

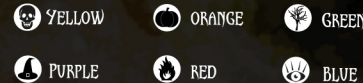
Elke stapel kaarten heeft een rand in een bepaalde kleur (of met een symbool voor de kleurblinden) die 2 functies heeft:

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 blufft.



Gekleurde Symbolen randen



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. De laatste voodoo-pop met een geheime identiteit wint het spel.

ZWAKTE VAN DE MONSTERS



VERDEDIGINSTABEL

VERDEDIG
DEZE



MET
DEZE

