

Dracula's Feest

Een 10-minuut durend spel vol logische deductie voor 4-8 spelers

Spelontwerp door Peter C. Hayward, met illustraties door Tania Walker en spelontwikkeling door Tom Lang. Nederlandse vertaling door Flora van Glabbeek

Dracula heeft alle dorpelingen uitgenodigd voor een diner (en misschien een paar toetjes), maar een onuitgenodigde groep monsters gooit roet in het eten! Nu moet het feestje gered worden, maar wie durft hier zijn tanden in te zetten?

Benodigdheden:

- **9 gastkaarten (9 guestcards)** (Dracula, Alucard, Beelzebub, Boogie Monster, Doctor Jekyll, Trickster, Van Helsing, Werewolf, Zombie)
- **9 beschuldigkaarten (9 accusecards)** (zoals bovenstaand)
- **8 referentiekaarten (8 referencecards)** (informatie over acties en gasten).
- **16 fluisterkaarten (16 whispercards)** (8 Ja (Yes), 8 Nee (No))

Dracula's Feest is een deductiespel. Observeer de andere spelers, stel de juiste vragen en wees de eerste die iedereens geheime identiteit ontdekt! Elke gast heeft een unieke eigenschap en sommige kunnen zelfs op meerdere manieren winnen!

REFERENTIE KAARTEN:

Geef iedere speler een Referentiekaart. Een kant geeft de acties weer die je kan doen gedurende jouw beurt. De andere kant geeft een overzicht van alle gasten die in het spel voorkomen. De Referentiekaart heeft bijna alles wat je nodig hebt, daarom kun je na het lezen van de uitleg onder Opzet en Spelverloop meteen beginnen met spelen! Wanneer je gedurende het spel uitgebreide informatie wilt over een kaart, blader dan terug naar het kopje Gasten.

OPZET:

Kies net zoveel Gastenkaarten totdat je er één meer hebt dan het aantal spelers.

Dracula moet hiertussen zitten!

Naast Dracula kunnen de andere kaarten willekeurig gekozen worden, of je kiest al jouw favorieten monsters!

Voor het allereerste spel raden we echter de combinatie van Dracula, Trickster, Alucard, Boogie Monster, en Zombie aan, indien nodig aangevuld met andere monsters.

Plaats wanneer alle gasten gekozen zijn hun matchende **Beschuldigkaart** met afbeelding omhoog in het midden van de tafel zodat iedereen hen kan zien. Deze kaarten zullen gebruikt

worden om de andere spelers te **beschuldigen** van een rol, en om overzicht te houden van welke karakters in het spel zitten.

Elke speler krijg twee **fluisterkaarten**: één **Ja** (Yes), één **Nee** (No).

Schudt alle gastkaarten, behalve Dracula. Plaats één Gastkaart met de afbeelding naar beneden in het midden van de tafel. Dit is de **Geheime Griezel** (Mystery Guest). Dracula kan nooit de Geheime Griezel zijn. Het is immers zijn feest! Schudt Dracula hierna met de overige Gastkaarten en deel deze met de afbeelding naar beneden uit aan de spelers, ieder één kaart.

SPELVERLOOP:

De speler met de scherpste hoektanden begint, en het spel vervolgd zijn weg met de klok mee. Voor de volgende spellen begint de winnaar van het voorgaande spel.

Gedurende jouw beurt moet je **één** van de volgende acties ondernemen:

ONDERVRAGEN: Kies een andere speler en vraag in het openbaar of hij een specifieke gast is ("Ben jij de Weerwolf?"). Hij moet in het geheim antwoorden door jou een Fluisterkaart te geven. Kijk er naar en geef de kaart daarna terug.

Elke speler moet altijd naar waarheid antwoorden tijdens het ondervragen, tenzij zijn Gastkaart anders aangeeft.

DANSEN: Kies een andere speler en vraag hem om te **dansen**. ("Wil je dansen?")

Als ze accepteren, wissel onopvallend elkaars Gastkaart uit. Geef hem terug na het bekijken.

Als ze weigeren, er gebeurt niets en de beurt is over.

BESCHULDIGEN: **Beschuldigen** is de manier om het spel te winnen! Eerst, kondig aan dat jij gaat beginnen met de **beschuldiging** (en geef de andere spelers tijd om te reageren). **Onthul** daarna jouw eigen Gastkaart ("Ik ben de Zombie"). Plaats de Beschuldigkaarten met de afbeelding omhoog voor alle gasten, inclusief jijzelf en de Geheime Griezel. Zodra de Beschuldigkaarten openbaar zijn gemaakt staat jouw keuze vast, zorg dat je zeker bent van jouw zaak!

Elke speler moet een Fluisterkaart afgeven: een **Ja** kaart als de Beschuldigkaart overeenkomt met de gegeven gastkaart, een **Nee** kaart als dit niet klopt. ***Iedere speler moet eerlijk antwoorden.***

Iedereen plaatst zijn Fluisterkaart in het midden van de tafel op een stapel met de afbeelding naar beneden.

Schut alle kaarten voordat je de inhoud bekend maakt.

Als het **uitsluitend Ja** kaarten zijn, dan is het spel meteen over en jij bent de winnaar! **Iedereen mag op deze manier winnen, zelfs als jouw Gastkaart een andere victorie conditie geeft.**

Als er minimaal één **Nee** kaart tussen de stapel zit dan is jouw beurt over en gaat het spel door. Schut al de Fluisterkaarten en geef iedereen één **Ja** en één **Nee** kaart.

ONTHULDE GASTEN:

Wanneer een gast is **onthuld**, vervolgt hij het spel met de Gastkaart afbeelding omhoog op tafel. Hij verliest alle unieke eigenschappen die op de kaart geschreven staan. Dit geldt voor zowel de voor- als de nadelen.

Wanneer een spelers Gastkaart is **onthuld**, kan het handig zijn om de Beschuldigkaart voor de betreffende speler neer te leggen. Dit in plaats hem terug te leggen tussen de andere **beschuldigkaarten**.

DE GEHEIME GRIEZEL: De Geheime Griezel kan niet **dansen** of **ondervraagd** worden. Gedurende de **beschuldigingen**, wordt de Beschuldigkaart wel uitgedeeld, maar de Geheime Griezel geeft geen Fluisterkaart in reactie.

GESPREK AAN TAFEL: Gedurende het spel mag je publiekelijk zo veel liegen als je wilt, maar jouw antwoorden op **ondervragingen** en **beschuldigingen** moeten 100% eerlijk zijn.

Beslis voorafgaande aan het spel als groep of je het toestaat dat mensen aantekeningen maken. Speler mogen niet stiekem samen gegevens over het spel uitwisselen. Alle gesprekken moeten in het openbaar plaatsvinden.

VARIATIE:

EXTRA GEHEIMZINNIG: Voor een langer spel, **speel met twee Geheime Griezels**. Wanneer een speler interactie met de Geheime Griezel zou hebben, mag hij nu kiezen tussen een van de twee Griezels.

Wanneer een speler start met **beschuldigen**, dan hoeven de Geheime Griezels niet geraden te worden.

GASTEN:

Elke gast heeft een unieke eigenschap die bijdraagt aan het winnen van het spel. Wanneer deze eigenschap in conflict is met de regels, dan heeft de unieke eigenschap altijd voorrang.

Wanneer twee eigenschappen tegelijkertijd geactiveerd worden, dan heeft de speler wiens beurt het is de keuze om de volgorde van uitvoering te bepalen.

Ongeacht of een gast extra overwinningsoogst mogelijkheden heeft, **ELKE gast kan winnen door middel van een juiste beschuldiging.**

DRACULA is de gastheer van het feest. Hij zit in elk spel en mag geen Geheime Griezel zijn. *Wanneer Dracula bekend maakt dat hij gaat beschuldigen, mag hij na het einde van zijn beurt nog één maal een beschuldiging doen mocht de eerste keer niet winnen.*

ALUCARD wil dolgraag net zo cool zijn als Dracula. Als iemand hem tijdens de **ondervraging** hem vraagt “Ben jij Dracula?”, dan zal hij altijd de Fluisterkaart **Ja** spelen.

Als Alacard de Dracula **Beschuldigkaart** krijgt tijdens de **beschuldiging**, dan wint hij meteen!

BEELZEBUB is een duivelse demon. Wanneer een van zijn **ondervragingen** beantwoord met een **Ja** kaart, dan mag hij zijn rol **onthullen** en meteen nog één beurt spelen.

Deze aanvullende beurt mag gebruikt worden voor elke actie- zelfs een nieuwe **ondervraging**. Als hij weer een Ja kaart krijgt als antwoord op zijn **ondervraging** dan mag hij nog een beurt spelen. **Deze eigenschap mag gebruikt worden zelfs als zijn identiteit al onthuld is.**

BOOGIE MONSTER is een goed gemutste griezel. Zij accepteert alle **dansen**.

Na elke **dans** mag zij zich **onthullen** om te **beschuldigen**, ongeacht of zij zelf meedeed bij de dans.

DOKTER JEKYLL (doctor Jekyll) is een muurbloempje met een geheim. Vlak voordat zij een andere speler zou **ondervragen**, moet zij haar identiteit **onthullen** en ruilt ze haar Gastkaart om met die van de Geheime Griezel. Voor de rest van het spel speelt zij met de identiteit van de nieuwe Gastkaart.

Als Dokter Jekyll is **onthult** door een andere methode (zoals een **beschuldiging**), dan is haar unieke eigenschap niet langer geldig. Ze mag wel gewoon andere **ondervragen**.

BEDRIEGSTER (Trickster) is a een vrouw van vele gezichten. Ze moet altijd een **Ja** Fluisterkaart sturen wanneer ze **ondervraagt** wordt. Gedurende een **beschuldiging** moet ze altijd eerlijk antwoorden.

VAN HELSING is een vrouw met maar één missie. Wanneer ze gaat **beschuldigen**, dan hoeft ze alleen maar Dracula te vinden. Als ze een **Ja** Fluisterkaart krijgt, heeft ze het spel gewonnen!

WEERWOLF (Werewolf) is a hond, vast besloten om een dolle dag te hebben. Hij accepteert alle **dansen**.

Zodra een andere speler aankondigt dat hij wil gaan **beschuldigen** (maar nog voor hij zijn identiteit **onthult**) mag de Weerwolf hem onderbreken en zelf **onthullen** en **beschuldigen**. Als de Weerwolf onsuccesvol is, dan gaat de onderbroken speler verder met zijn **beschuldiging**.

Sommige gasten kunnen hun identiteit **onthullen** om buiten hun beurt om gaan **beschuldigen**. Als een speler dit doet, dan mag de Weerwolf zelf **beschuldigen** na hun **onthulling**, maar voor dat zij de Beschuldigkaarten uitdelen.

ZOMBIE houd zijn vrienden graag dichtbij.

Hij accepteert alle **dansen**, maar kan zelf geen **dansen** aanvragen.

Tijdens het **beschuldigen**, plaatst Zombie alleen Beschuldigkaarten voor zijn directe burens, links en rechts. Als hij tweemaal een **Ja** krijgt wint hij!

