

WEDNESDAY

CREATURES & OUTCASTS

MN
XY

SPELREGELS

Wanneer je onbedoeld in de Nightshade bibliotheek belandt, ga je uit onbedwingbare nieuwsgierigheid naar de vele boeken in de reusachtige boekenkasten om je heen. Het ene boek na het andere boek grijpt je aandacht en je scant door de pagina's over verschillende outcasttypes en wezens. Tot je blik valt op een klein boekje met de titel: *'RULEBOOK, Creatures & Outcasts'*. Wanneer je het boekje uit de stoffige kast voorzichtig naar je toe schuift, vallen er kaarten uit. Het blijkt een eeuwenoud kaartspel te zijn over mythische wezens en outcasts. Vlug open je de spelregels en begin je te lezen...



Doel van het spel

Het spel bestaat uit vijf rondes. De speler die aan het einde van de vijfde ronde de **minste** punten heeft, wint het spel. Het doel van iedere ronde is het zo snel en tactisch mogelijk wegspeelen van je kaarten, zodat jij geen punten in je hand overhoudt.

Inhoud

42 outcastkaarten



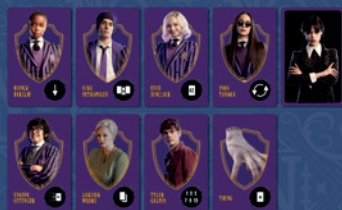
6 hulpkaarten



1 scoreblok



9 karakterkaarten



1 outcastbord 1 karakterbord



1 houten Thing



Voorbereiding

Plaats het outcastbord en het karakterbord binnen handbereik van alle spelers. Leg het karakterbord met de paarse kant naar boven. Schud de karakterkaarten en de outcastkaarten apart van elkaar. Leg de karakterkaarten gedekt in de opening van het karakterbord. Verdeel de outcastkaarten als volgt onder de spelers:

2 spelers:	10 outcastkaarten per speler
3 spelers:	10 outcastkaarten per speler
4 spelers:	10 outcastkaarten per speler
5 spelers:	8 outcastkaarten per speler
6 spelers:	7 outcastkaarten per speler

Leg de overige outcastkaarten gedekt in de opening aan de zwarte zijde van het outcastbord; de gesloten speelstapel. Zijn er geen outcastkaarten over, dan blijft de gesloten speelstapel voor nu leeg.

LET OP! Je mag deze kaarten pas in je hand nemen en bekijken als alle spelers hun kaarten hebben ontvangen.

Zet de houten Thing klaar voor gebruik. We leggen later uit wat zijn rol is (zie blz. 11). Leg het scoreblok klaar om de punten bij te houden. Het spel kan nu beginnen!

Het spel bevat 6 hulpkaarten. Op deze kaarten worden kort de karakterkaarten en outcastkaarten uitgelegd.



Voorbeeld: 4 spelers ontvangen 10 outcastkaarten

Wil je de gevorderde variant van *Wednesday: Creatures & Outcasts* spelen (zie blz. 18), leg dan het karakterbord met de zwarte kant naar boven.



Het spel

De speler die als eerste een 1 (Normie) neerlegt aan de witte zijde van het outcastbord (de speelstapel) begint daarmee de ronde. Daarna is de volgende speler met de klok mee aan de beurt.

LET OP! Heeft niemand een 1? Dan mag de jongste speler beginnen met een kaart naar keuze.

In je beurt speel je één outcastkaart (zie het kopje ‘Outcast-kaarten met effecten’ op blz. 14 voor meer informatie over speciale kaarten) uit je hand op de bovenste kaart van de speelstapel. Het getal op je kaart moet **hoger** zijn dan het getal op de laatst gelegde kaart, tenzij een karakterkaart iets anders voorschrijft. Na het spelen van een outcastkaart is de volgende speler aan de beurt in de richting van de klok.

LET OP! Het getal dat je speelt mag niet hetzelfde zijn als het getal dat er al ligt, maar het maakt niet uit hoeveel hoger het is.



Passen

Wil of kun geen je kaart spelen, dan mag je altijd een beurt overslaan door te passen. Je speelt geen kaart en de ronde gaat verder bij de volgende speler.

LET OP! Wanneer de beurt weer bij jou komt mag je ervoor kiezen om weer te passen, of nu wel te spelen.

Als alle spelers opeenvolgend passen, verplaats je alle gespeelde **outcastkaarten** naar de gesloten speelstapel. Plaats de bovenste **karakterkaart** open aan de andere kant van het karakterbord en activeer het effect. Dit effect is op alle spelers van toepassing. Zie blz. 10 voor een overzicht van de effecten.

Hierna mag de speler die als laatste een outcastkaart heeft gespeeld weer als eerste een outcastkaart spelen, met een waarde naar keuze, en gaat het spel weer verder.



DE GESLOTEN SPEELSTAPEL

De outcastkaarten die aan de zwarte kant van het outcastbord liggen noemen we de gesloten speelstapel. Je mag de gesloten speelstapel niet oppakken of bekijken, tenzij een kaart anders aangeeft, en de outcastkaarten nooit van volgorde veranderen gedurende het spel.



Geen kaarten meer in de hand

Wanneer je geen outcastkaarten meer in je hand hebt, wordt je beurt automatisch overgeslagen. Je doet echter nog steeds mee aan de huidige ronde. Sommige kaarten kunnen er namelijk voor zorgen dat je weer outcastkaarten in je hand krijgt en meespeelt.

LET OP! Moet je vanwege het begin van een ronde een outcastkaart opleggen terwijl je geen outcastkaarten meer in je hand hebt, dan gebeurt er niks en is de volgende speler aan de beurt.

Einde van de ronde

Een ronde kan op meerdere manieren eindigen:

- Als de Wednesday karakterkaart wordt omgedraaid (zie blz. 10).
- Als een speler vier keer de 10 (Hyde) aflegt (zie blz. 17).
- Als er nog maar één speler kaarten in zijn hand heeft.

Alle spelers tellen nu alle getallen op de outcastkaarten in hun hand bij elkaar op; dit zijn de punten voor deze ronde. Schrijf deze punten op het scoreblok. Spelers die geen outcastkaarten meer in hun hand hebben krijgen 0 punten deze ronde.

Schud daarna alle karakterkaarten en outcastkaarten weer apart van elkaar, en begin een nieuwe ronde op dezelfde manier als het begin van het spel.



	Speler 1	Speler 2	Speler 3	Speler 4		
1	0	17	0	0		
2						
3						
4						
5						
Σ						

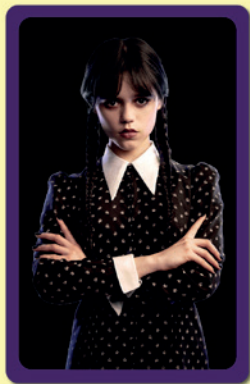
Einde van het spel

Na vijf rondes is het spel voorbij en is het tijd om te bekijken wie zijn tegenstanders te slim af is geweest. Tel op het scoreblok per speler alle punten bij elkaar op. De speler met de minste punten wint het spel!

De karakterkaarten

Karakterkaarten hebben elk een uniek effect die het speelveld voor alle spelers verandert. Wanneer je een karakterkaart moet omdraaien, activeer je direct het effect van de betreffende karakterkaart. Dit effect is van toepassing op alle spelers. Karaktereffecten blijven actief tot alle spelers opeenvolgend passen, waarna deze karakterkaart wordt afgelegd en een nieuwe karakterkaart wordt getrokken. Er is dus altijd maar één karakterkaart actief.

LET OP! Gespeelde karakterkaarten worden verwijderd uit het spel.



WEDNESDAY ADDAMS

Beëindig direct de ronde.
Outcastkaart 13 voorkomt
dit effect (zie blz 16).



THING

De speler die als laatste een outcastkaart heeft gespeeld kiest een outcastkaart uit de gesloten speelstapel (verander hierbij niet de volgorde van de outcastkaarten) en plaatst de houten Thing op deze kaart. Outcastkaarten met dit getal zijn nu geblokkeerd en mogen de rest van deze ronde niet meer worden gespeeld. De houten Thing blijft dus een hele ronde liggen, zelfs als er een nieuwe karakterkaart wordt omgedraaid. Spelers die alleen nog maar outcastkaarten met geblokkeerde getallen in hun hand hebben, mogen deze in hun beurt direct laten zien en afleggen.

LET OP! Thing blokkeert niet de effecten van 3x6 (Psychic) en 4 (Shapeshifter).



TYLER GALPIN

Speel vanaf nu alleen oneven outcastkaarten; dus alleen een 1 (Normie), 3 (Yeti), 5 (Gorgon), 7 (Siren), 9 (Werewolf) of de 13.



YOKO TANAKA

Speel vanaf nu tegen de klok in.
Beurten verlopen pas weer met de klok mee als een nieuwe karakterkaart geactiveerd wordt.



ENID SINCLAIR

Speel vanaf nu alleen outcastkaarten in tweetallen; dus twee outcastkaarten met exact dezelfde waarde.

LET OP! Kaarteffecten worden nooit twee keer geactiveerd.



BIANCA BARCLAY

Speel vanaf nu outcastkaarten van hoog naar laag; gespeelde outcastkaarten moeten dus lager zijn dan de vorige, in plaats van hoger.



EUGENE OTTINGER

Pak vanaf nu elke keer dat je past de bovenste outcastkaart van de gesloten speelstapel en voeg deze toe aan je hand. Als er geen outcastkaarten op de gesloten speelstapel liggen, gebeurt er niks.



AJAX PETROPOLUS

Speel vanaf nu outcastkaarten die minstens één getal overslaan; je kunt dus nooit het eerstvolgende getal spelen op de kaart die er nu ligt (geen 1 op een 0, of geen 2 op een 1 etc.).



LARISSA WEEMS

Je mag vanaf nu outcastkaarten met een hogere waarde, maar ook met dezelfde waarde op elkaar spelen als de laatste kaart die gespeeld is.

LET OP! Je mag nog steeds maar één kaart per beurt neerleggen.

Outcastkaarten met effecten



1 (Normie): speel deze kaart aan het begin van een ronde om deze ronde bij jou te laten beginnen. Leg hem snel neer, want andere spelers kunnen ook een 1 hebben.



2 (Faceless): speel opnieuw een kaart en leg deze bovenop de 2. Dit is verplicht. Heb je na het spelen van de 2 geen kaarten meer in je hand of kun je geen kaart spelen, dan gebeurt er niks.



4 (Shapeshifter): pak een willekeurige kaart uit de hand van een speler en geef dezelfde speler een andere kaart uit jouw hand terug. Dit is verplicht. Heb je na het spelen van de 4 geen kaarten meer in je hand, dan gebeurt er niks.

LET OP! Je mag je kaarten eerst schudden voordat iemand een kaart bij jou pakt.



7 (Siren): kies een outcastkaart uit de gesloten speelstapel en voeg deze toe aan je hand. Dit is verplicht. Als er geen outcastkaarten op de gesloten speelstapel liggen, gebeurt er niks. *LET OP! Je kunt geen outcastkaarten pakken die Thing blokkeert (zie blz. 11) en je mag de volgorde van de kaarten in de gesloten speelstapel niet veranderen.*



8 (Vampire): kies een speler, deze pakt de bovenste outcastkaart van de gesloten speelstapel en voegt deze aan zijn hand toe. Dit is niet mogelijk als er nog geen gesloten speelstapel is.



13: de belangrijkste outcastkaart in het spel. Als Wednesday wordt omgedraaid terwijl de laatst gespeelde kaart de 13 is, wordt Wednesday weer door de stapel met karakterkaarten geschud. Speel de ronde op de normale manier verder, beginnende met de speler die de 13 heeft gespeeld. Er is nu dus geen actieve karakterkaart.

LET OP! Als er geen andere karakterkaarten meer liggen, plaats je Wednesday nog steeds gedekt in de opening van het karakterbord. Ze wordt de volgende keer dat er een karakterkaart wordt omgedraaid, gewoon omgedraaid.

SET-EFFECTEN

Sommige outcastkaarten hebben een effect als je een set compleet hebt. Je mag deze, in je beurt, aan je tegenspelers laten zien en daarna de gehele set op de gesloten speelstapel leggen om het effect te activeren. Je mag deze beurt geen kaart spelen.

LET OP! Je mag deze outcastkaarten ook los van elkaar spelen, alleen hebben ze dan geen speciaal effect.



3x6 (Psychic): bekijk de stapel karakterkaarten en plaats Wednesday in de stapel op een plek naar keuze; dit mag dus ook bovenop. Hierbij mag je de volgorde van de andere karakterkaarten niet veranderen.



4x10 (Hyde): beëindig direct de ronde.

LET OP! Als je nog andere outcastkaarten in je hand hebt, krijg je daar nog steeds punten voor.

GEVORDERDE VARIANT

In deze variant hebben elk van de vijf rondes een eigen 'ronde-effect', die direct wordt geactiveerd wanneer er één specifieke outcastkaart wordt gespeeld terwijl er één specifieke karakterkaart actief is.

RONDE 1:



+



=



Leg alle overige karakterkaarten weg. Er worden geen andere karakterkaarten meer geactiveerd voor de rest van deze ronde.

RONDE 2:



+



=



Verwijder Wednesday uit de stapel karakterkaarten en schud de stapel opnieuw. De ronde gaat verder zonder Wednesday tussen de karakterkaarten.

RONDE 3:

Alle spelers spelen deze ronde met hun outcastkaarten open.
LET OP! Je mag je kaarten nog steeds schudden en gedekt houden wanneer iemand een kaart bij jou pakt.

RONDE 4:

Bekijk de stapel karakterkaarten en plaats Wednesday terug in de stapel op een plek naar keuze; dit mag dus ook bovenop. Hierbij mag je de volgorde van de andere karakterkaarten niet veranderen. Dit wordt gedaan door de speler die de 9 heeft gespeeld.

RONDE 5:

Alle spelers geven alle outcastkaarten in hun hand aan de speler rechts naast zich. De speelvolgorde blijft hetzelfde.
LET OP! Je mag deze ronde een 10 (Hyde) spelen, ondanks Tyler's karaktereffect.

TEAMVARIANT

In deze variant neem je het in teams tegen elkaar op. Verdeel jullie groep in gelijke teams en gebruik op het scoreblok één kolom per team. Iedere speler speelt nog steeds voor zich, dus het is handig als je om en om aan tafel gaat zitten. Teamleden mogen wel met elkaar communiceren over de kaarten in hun hand, maar mogen deze niet direct aan elkaar laten zien. Aan het einde van een ronde tel je de punten van alle teamgenoten bij elkaar op.

LET OP! Je speelt nog steeds door tot er één speler overblijft met kaarten in zijn hand; tenzij de ronde op een van de andere manieren wordt beëindigd.

Development: MNKY Entertainment

Volg ons op:     @mnkyentertainment

MNKY
ENTERTAINMENT



8-99



2-6



30



© 2024 MNKY Entertainment. Ontwikkeld en geproduceerd door MNKY Entertainment. Alle rechten voorbehouden. Niets uit deze uitgave mag worden vervaelvoudigd zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van MNKY Entertainment. MNKY Entertainment heeft dit spel met de grootst mogelijke zorg uitgegeven en kan geen enkele aansprakelijkheid aanvaarden voor eventuele fouten of onduidelijkheden die in deze publicatie voorkomen en waaruit schade kan voortvloeien.

WAARSCHUWING!

Verstikkingsgevaar.
Niet geschikt voor kinderen onder 3 jaar. Bevat kleine onderdelen. De items in dit spel kunnen afwijken van de afbeeldingen weergegeven in de spelregels.

Leidsevaart 123

2211 VS

Noordwijkerhout

The Netherlands

www.mnkyentertainment.com

WEDNESDAY © 2022 MGM Television Entertainment Inc. WEDNESDAY is a trademark of Tee and Charles Addams Foundation. © 2024 Metro-Goldwyn-Mayer Studios Inc. All Rights Reserved.

MGM