

WEDNESDAY

THE RAVEN'S TRUTH

MN
XY

SPELREGELS

Twee keer knip je met je vingers om de verborgen doorgang naar Nightshade Library te openen. Het is al donker buiten en je weet vrijwel zeker dat je niet bent gevolgd. Voordat je de trap afloopt bekijk je nog een keer het mysterieuze briefje in je hand, overduidelijk met een ouderwetse typemachine getypt:

‘Kom vanavond naar Nightshade Library. Zorg dat je niet gezien wordt.’

Wanneer je de trap afloopt naar de geheime ontmoetingsplek in Nightshade Library, zie je dat je niet de enige bent. Enkele Nightshades zijn ook in de ondergrondse bibliotheek aanwezig. Voordat je kunt vragen wat er aan de hand is, verschijnt Wednesday plotseling vanuit de schaduwen en spreekt jullie toe:

‘De afgelopen dagen heb ik een cryptisch visioen ontvangen. In dit visioen heb ik een moord voorzien, en ook jullie gezichten voorbij zien komen, wat mij doet geloven dat sommige van jullie met de moord te maken zullen hebben. Ik veronderstel dat iemand van jullie de dader zal zijn, geholpen door een onbewuste medeplichtige. Helaas was het visioen niet toereikend om de waarheid te achterhalen. Daarom heb ik jullie hier verzameld om dit mysterie op te lossen.’

De zoektocht naar de waarheid begint...

WEDNESDAY

THE RAVEN'S TRUTH



INHOUD

1 visioenbord



8 locatietokens



8 outcastfiches



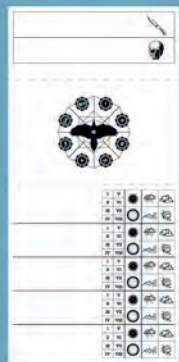
1 speelbord



8 visioentokens



1 notitieblok



24 waarheidskaarten



8 dag en nacht



8 locatie



8 weersomstandigheid

40 locatiekaarten (5 per locatie)



8 outcastkaarten



1 Thingfiche



1 weertoken



1 dag en nachttoken



DOEL VAN HET SPEL

In *Wednesday: The Raven's Truth* zijn jullie outcaststudenten aan Nevermore Academy. Na een oproep van Wednesday Addams helpen jullie haar een aanstaande moord op te lossen. De speler die als eerste de dader, de medeplichtige en de juiste waarheden kan benoemen wint het spel.

Maar als blijkt dat je zelf de dader bent, moet je er zo snel mogelijk voor zorgen dat de locatiekaarten van Nightshade Library (IX) opraken, voordat je ontmaskerd wordt.

VOORBEREIDING

- A** Leg het speelbord en het visioenbord naast elkaar binnen handbereik.
- B** Schud de outcastkaarten en geef er één aan iedere speler. Deze leg je open voor je neer. De outcastkaart geeft aan welke outcast je bent en over welke uniek effect je beschikt tijdens het spel. Zie het **'Outcastoverzicht'** op blz. 14 voor meer informatie over de outcasts en hun effecten.
- C** Alle spelers ontvangen de visioentoken en locatietoken in de kleur van hun outcast.
- D** Alle spelers plaatsen hun visioentoken op hun outcasticoon op het visioenbord. De locatietoken hou je nog even bij je.
- E** Verzamel van de acht outcastfiches alleen de fiches die overeenkomen met de outcastkaarten van alle spelers. Schud de fiches en plaats één van deze fiches gedekt als dader op het visioenbord. Vanaf nu is één van de spelers dus de dader.
- F** Schud de overige zeven outcastfiches (dus ook de fiches die in stap **E** niet zijn gebruikt) en plaats deze gedekt in de openingen aan de zijkanten van het speelbord.
- G** Sorteert de locatiekaarten op nummer. Schud elke stapel en plaats ze op het overeenkomende cijfer op het speelbord.
- H** Plaats de dag en nachttoken én de weertoken op het visioenbord.
- I** Plaats Thing op Wednesday's Room (I).
- J** Sorteert en schud de waarheidskaarten per categorie. Geef alle spelers gedekt één kaart van elke categorie. Deze drie kaarten vormen jouw waarheid, dus hou deze waarheden geheim voor alle andere spelers!



dag en nacht



locatie



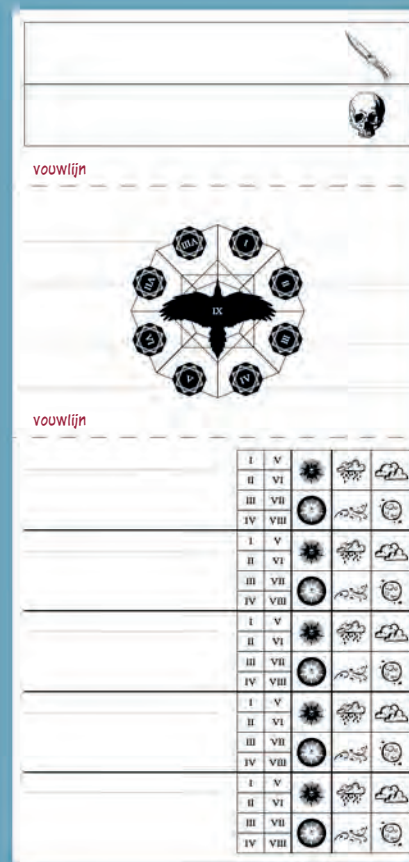
weersomstandigheid

- K** Alle spelers ontvangen een notitievel om aantekeningen te maken. Vouw het notitievel langs de vouwlijnen, aangegeven met de stippellijn, om je notities te verbergen voor andere spelers. Zie **'Notitievel'** op blz. 13 voor tips over het gebruik van het notitievel tijdens het spelen.

Het spel kan nu beginnen. De oudste speler begint.

K

HET NOTITIEVEL



HET SPEL

Een beurt bestaat uit twee opeenvolgende stappen:

- 1 Verplaats je locatietoken naar een locatie naar keuze.
- 2 Pak een locatiekaart en voer deze uit.

In sommige gevallen worden deze stappen ook nog gevolgd door een derde stap, namelijk een visioen (zie **'Visioen'**).

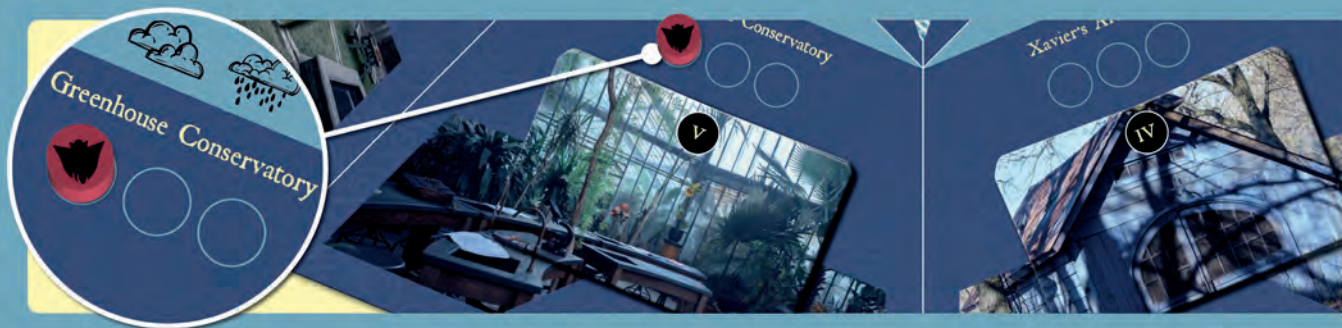
Na het uitvoeren van alle stappen is je beurt voorbij en is de volgende speler, met de klok mee, aan de beurt.

STAPPEN

1 Verplaats je locatietoken naar een locatie naar keuze

Plaats je locatietoken op het speelbord op een locatie naar keuze. Dit mogen alle locaties zijn, zolang er maar ruimte is. Ruimte wordt aangegeven met de cirkels bij elke locatie. Zijn alle cirkels op een locatie bezet, dan mag je je token niet op deze locatie plaatsen.

LET OP! Je moet je locatietoken elke beurt verzetten naar een andere locatie.



2 Pak een locatiekaart en voer deze uit

Pak de bovenste locatiekaart van de locatie waar je nu bent en lees de tekst hardop voor. Voer de actie op de locatiekaart uit. Door sommige locatiekaarten kom je meer te weten over de waarheden van andere spelers. Anderen laten je outcastfiches bekijken en zo onschuldige outcasts ontdekken. De locaties Wednesday's Room en Nightshade Library zijn een uitzondering (zie **'Wednesday's Room'** en **'Nightshade Library'**).

Leg na het uitvoeren van de actie de kaart onder op dezelfde stapel locatiekaarten. Dit geldt overigens niet voor de kaarten van Nightshade Library.

LET OP! Locatiekaarten die andere spelers beïnvloeden tijdens hun beurt, gelden een hele ronde. De speler die dit effect activeert, legt zulke kaarten altijd open voor zich neer. Wanneer deze speler weer aan de beurt is, is het effect voorbij en wordt de locatiekaart ook weer onder op dezelfde stapel locatiekaarten gelegd.

Meerdere spelers op dezelfde locatie

Indien meerdere spelers op dezelfde locatie op het speelbord staan, moeten deze spelers alle informatie die zij op deze locatie krijgen over outcastfiches of de medeplichtige met elkaar delen. De Faceless is hierop een uitzondering (zie 'Faceless' in het outcastoverzicht).

LET OP! Bij tegenstrijdige locatiekaarten van dezelfde locatie geldt alleen de laatst getrokken kaart.

LOCATIEHINTS

Alle locaties hebben vijf kaarten. Drie van deze kaarten zijn op elke locatie hetzelfde, maar twee ervan zijn per locatie uniek en hebben speciale effecten. Boven de locatie staan één of meerdere hint-iconen die vertellen welk spelelement deze unieke kaarten precies beïnvloeden. Kijk dus goed naar de hint-iconen om te zien wat voor soort kaarten je op die locatie kunt verwachten.

Crackstone Crypt - VIII
Beïnvloed de locatiekaarten van Nightshade Library.

Pilgrim World - II
Geeft informatie over de locatiwaarheden van andere spelers.

Sheriff's Office - III
Riskeer dat je jouw eigen waarheden moet laten zien om die van anderen te mogen bekijken.

Xavier's Art Studio - IV
Geeft informatie over spelers met de weersomstandigheden 'volle maan' en 'wind'.

Greenhouse Conservatory - V
Geeft informatie over spelers met de weersomstandigheden 'bewolking' en 'regen'.

Quad - VI
Bekijk of verwissel de medeplichtige.

Principal's Office - VII
Voer een visioen uit zonder dat dit een kaart van Nightshade Library kost.

LET OP! Sommige locatiekaarten kunnen ook waarheden onthullen van spelers op de betreffende locatie. Let dus op waar je naartoe gaat.

Outcastfiches

Door sommige locatiekaarten kun je het outcastfiche bekijken van die locatie. Noteer op je notitievel welke outcastfiches zich op welke locatie bevinden; zo kun je gaandeweg outcasts 'wegstrepn' die niet de dader zijn.



WEDNESDAY'S ROOM

Wednesday's Room is een speciale locatie op het spelbord. Deze locatie heeft geen locatiekaarten of outcastfiche, maar in plaats daarvan is Thing hier te vinden. Wanneer je op Wednesday's Room staat, verplaatst je Thing naar een andere locatie op het spelbord. Zolang Thing op een locatie ligt is de locatie geblokkeerd en mogen spelers er niet naartoe, totdat Thing wordt verplaatst. Wanneer iemand weer op Wednesday's Room staat mogen zij Thing naar een nieuwe locatie verplaatsen en zo die locatie blokkeren. *LET OP! Je mag Thing nooit op Nightshade Library of terug op Wednesday's Room plaatsen. Wanneer Thing aan het begin van het spel op Wednesday's Room staat blokkeert hij deze locatie niet.*



NIGHTSHADE LIBRARY

Ook Nightshade Library is een speciale locatie op het spelbord. Wanneer je op deze locatie een locatiekaart hebt uitgevoerd, verwijder je deze uit het spel in plaats van deze onder op de stapel te leggen. Wanneer de stapel locatiekaarten van Nightshade Library op is, is het spel voorbij en wint de dader het spel. Het is echter ook een belangrijke locatie om achter de waarheden van andere spelers te komen. De speler op Nightshade Library mag namelijk na het uitvoeren van een locatiekaart een visioen beginnen (zie 'Visioen'). *LET OP! Nightshade Library heeft onbeperkte ruimte. Alle spelers mogen hier tegelijk aanwezig zijn.*



VISIOEN

Tijdens een visioen kunnen spelers achter de waarheden van andere spelers komen. Dit kan door de omstandigheden van de toekomstige moord te beschrijven en deze naar waarheid te laten controleren. Spelers kunnen een visioen beginnen door naar Nightshade Library te gaan, of door bepaalde locatiekaarten tegen te komen op Principal's Office (VII).

De speler die een visioen start, voert de volgende acties uit:

- A** Draai de dag en nachttoken op het visioenbord naar dag (de witte kant) of naar nacht (de zwarte kant).



- B** Draai de weertoken op het visioenbord naar een weersomstandigheid (bewolkt, regen, wind of volle maan).



- C** Plaats alle locatietokens van alle andere spelers (dus niet jezelf) op een locatie op het speelbord, met uitzondering van Nightshade Library.

LET OP! Je hoeft hierbij geen rekening te houden met alle andere regels zoals Thing en locatiekaart-effecten. Wel moet er genoeg ruimte zijn om locatietokens te plaatsen. Locatietokens blijven namelijk op deze plekken staan na het visioen.



Hierna bekijken alle andere spelers hun waarheden en controleren hoeveel van hun waarheden kloppen met de situatie van het visioen (dag of nacht, locatie en weersomstandigheid). Voor elke waarheid die klopt verplaatst je je visioentoken op het visioenbord een stap naar rechts. Wanneer het visioen klopt met alle drie jouw waarheden verplaatst je je visioentoken dus de volledige drie stappen. **LET OP!** Je hoeft uiteraard niet te delen welke waarheden precies kloppen! Dit wil je zo lang mogelijk geheimhouden.

HINT: een visioen is een goede manier om meer informatie te verkrijgen en achter waarheden te komen, maar hierdoor werk je wel indirect de dader in de hand. Want nadat de stapel kaarten van *Nightshade Library* op is, eindigt het spel en wint de dader! 'Use with caution!'



Voorbeeld: de Shapeshifter begint een visioen en hoeft dus zelf geen waarheid te bekennen. Er kloppen twee waarheden van de Vampire, één van de Siren en drie van de Werewolf.

MEDEPLICHTIGE

Naast een dader is er ook een medepllichtige in het spel, wiens identiteit je ook moet ontrafelen om het spel te winnen. In tegenstelling tot de dader wordt de medepllichtige niet voor, maar tijdens het spel aangewezen als gevolg van bepaalde locatiekaarten. Als de medepllichtige een speler is, dan wint deze niet samen met de dader, en zal dus net zoals de andere spelers de dader moeten ontmaskeren om te winnen.

LET OP! Als een locatiekaart je de optie geeft om een outcastfiche als medepllichtige te plaatsen, is dit alleen mogelijk als er nog geen ander outcastfiche als medepllichtige geplaatst is. Als dit wel zo is, moet je de andere optie van de locatiekaart kiezen.

HINT: wanneer je een outcastfiche plaatst of verwisselt als medepllichtige, mag je deze niet eerst bekijken. Het is dus altijd gunstig om van tevoren te weten welke outcast er als medepllichtige wordt geplaatst, zodat je die informatie alvast kunt noteren.



EINDE VAN HET SPEL

Het spel kan op twee manieren eindigen.

1 Je ontmaskert de dader

Je beweegt naar Nightshade Library en voert eerst de locatiekaart uit. Daarna begin je een visioen.

LET OP! Ook wanneer de laatste kaart van Nightshade Library is uitgevoerd, voer je een visioen uit. Dit is dan de laatste kans om een dader te benoemen.

Om een speler als dader te benoemen, moet je eerst de juiste waarheden (dag of nacht, locatie en weersomstandigheid) van de betreffende speler voorspellen tijdens je visioen. Dit betekent dat je visioentoken drie correcte waarheden moet aangeven. Daarna kondig je aan dat je de medeplichtige en dader gaat benoemen. **1**

Benoem eerst hardop de medeplichtige en bekijk zonder dat de andere spelers het zien het outcastfiche van de medeplichtige. **2**
Klopt dit, dan benoem je ook hardop de dader en bekijk je zonder dat de andere spelers het zien het outcastfiche van de dader. Alleen als beide verdenkingen juist zijn, win je het spel. **3**

Foute beschuldiging

Wanneer je de medeplichtige of de dader onjuist benoemt, ben je direct uit het spel en spelen de andere spelers door zonder jou. Je doet echter nog steeds mee aan visioenen. Laat daarom je locatietoken op het bord staan.

LET OP! Bij het foutief benoemen van de medeplichtige bekijk je dus niet de dader.

Voorbeeld: de Werewolf start een visioen en verdenkt de Siren. Tijdens het visioen voorspelt de Werewolf de juiste drie waarheden en mag de medeplichtige en vervolgens de dader benoemen.



2 De dader wint

De speler wiens outcastfiche als dader is geplaatst, kan op twee manieren winnen:

- Wanneer de stapel locatiekaarten van Nightshade Library op is.
LET OP! Als de dader de laatste kaart van Nightshade Library uitvoert, kan de laatste visioen overgeslagen worden.
- Wanneer alle andere spelers een foute beschuldiging hebben gemaakt en dus uit het spel zijn.



HINT: alhoewel je er gewoonlijk tijdens het spel achter komt of je de dader bent (of niet), zou het kunnen voorkomen dat je als dader het spel wint zonder te weten dat jij de dader bent. Echter, wanneer je dat wel weet, kun je beter voorkomen dat je waarheden worden ontdekt en zorgen dat de kaartenstapel van Nightshade Library opraaft. Je kunt bijvoorbeeld naar Crackstone Crypt (VIII) gaan om de kaartenstapel van Nightshade Library langzaam te verkleinen, of zelf naar Nightshade Library gaan en een nepvisioen uitvoeren. Vergeet alleen niet dat andere spelers je misschien door hebben als je te vaak naar deze locaties gaat!

Eén speler over

Wanneer er vanwege meerdere foute beschuldigingen nog maar één speler overblijft, maar deze speler niet weet wie de dader is, eindigt het spel direct. De overgebleven speler wint het spel en hoeft dus niet meer te verplaatsen of visioenen uit te voeren.

WAARHEIDSKAARTENOVERZICHT



dag



nacht



regen



bewolkt



volle maan



wind



Wednesday's Room



Pilgrim World



Sheriff's Office



Xavier's Art Studio



Greenhouse Conservatory



Quad



Principal's Office



Crackstone Crypt

NOTITIEVEL

Op het notitieveld kun je de informatie die je verzamelt op een overzichtelijke manier noteren.

Dader

Wanneer je denkt de identiteit van de dader te weten, kun je hier de betreffende outcast (of speler) noteren.

Dader



Medeplechtige



Medeplechtige

Wanneer je het outcastfiche van de medeplechtige mag bekijken vanwege een locatiekaart, kun je hier de betreffende outcast noteren.



Locatie-overzicht

Wanneer je outcastfiches op het speelbord mag bekijken vanwege een locatiekaart, kun je hier noteren welke outcastfiches je op welke locatie bent tegengekomen.

HINT: omdat er van elke outcast maar één outcastfiche bestaat, kun je de outcasts die je tegenkomt op de locaties op het speelbord 'wegstrepen' als dader; deze zijn namelijk niet als dader geplaatst aan het begin van het spel.

Speler

Voor het overzicht kun je hier de namen en/of outcasts van de andere spelers noteren om makkelijk te kunnen zien welke notities bij welke speler horen. Onder dit veld is ruimte voor wat korte notities, zoals waarheden waar je nog over twijfelt of zelfs hoe een speler zich gedraagt.

Naam en/of outcast

Notities

Naam en/of outcast

Notities

Naam en/of outcast

Notities

Naam en/of outcast

Notities

Naam en/of outcast

Notities

I	V			
II	VI			
III	VII			
IV	VIII			
I	V			
II	VI			
III	VII			
IV	VIII			
I	V			
II	VI			
III	VII			
IV	VIII			
I	V			
II	VI			
III	VII			
IV	VIII			

Waarheden

Wanneer je meer leert over de waarheden van spelers (dag of nacht, locatie en weersomstandigheid) vanwege locatiekaarten of visioenen, kun je hier de betreffende waarheid wegstrepen of markeren.

OUTCASTOVERZICHT



FACELESS

Je hoeft geen informatie over de medeplichtige of het outcastfiche te delen met andere spelers op dezelfde locatie als jij.

Faceless

Je hoeft geen informatie te delen met andere spelers op dezelfde locatie. Dit geldt alleen voor het bekijken van outcastfiches of het bekijken van de medeplichtige.

LET OP! Als locatiekaarten je vertellen om waarheden of outcastfiches aan alle spelers te laten zien, dan mogen spelers op jouw locatie (en alle andere spelers) dit wél zien.



GORGON

Stop de speciale effecten van andere spelers op dezelfde locatie als jij.

Gorgon

Spelers op dezelfde locatie als jij kunnen hun speciale effect niet gebruiken. Een Shapeshifter kan bijvoorbeeld niet de medeplichtige omwisselen als zij op dezelfde locatie als een Gorgon staan, en een Faceless moet gewoon informatie verschaffen aan de Gorgon.



NORMIE

Pak in Pilgrim World of Sheriff's Office twee locatiekaarten en kies er een.

Normie

Bij het pakken van een locatiekaart in Pilgrim World (II) of Sheriff's Office (III), pak je er twee en kies je er één. Leg de overblijvende kaart terug boven op de stapel.



PSYCHIC

Thing heeft geen effect op je.

Psychic

Thing heeft geen effect op je, hierdoor kun je als enige naar de locatie gaan waar Thing is geplaatst.



SHAPESHIFTER

Wissel een keer per spel (aan het begin van je beurt) de medeplichtige om met een ander outcastfiche.

Shapeshifter

Je mag één keer per spel de medeplichtige verwisselen met een ander outcastfiche. Het andere fiche mag uiteraard niet de dader zijn.

LET OP! Je voert dit alleen aan het begin van je beurt uit, voordat je je locatietoken verplaatst.



SIREN

Tijdens je beurt hoef je geen waarheden te laten zien als hier om gevraagd wordt.

Siren

Negeer in jouw beurt alle effecten die je vragen om je waarheden te laten zien.



VAMPIRE

Bekijk tijdens een visioen bij nacht in jouw beurt de dag en nachtwaarheid van één speler naar keuze.

Vampire

Als het nacht is tijdens een visioen in jouw beurt, mag je de dag en nachtwaarheid van één speler bekijken. Het is dus gunstig om de dag en nachttoken op nacht te zetten tijdens het uitvoeren van een eigen visioen.



WEREWOLF

Je hoeft niets te bekennen als een visioen volle maan bevat, tenzij al jouw waarheden kloppen.

Werewolf

Als het volle maan is tijdens een visioen, hoef je niets te doen, tenzij alle drie de waarheden kloppen. In dat geval verplaatst je je visioentoken wel de volledige drie stappen.



Development: MNKY Entertainment

Volg ons op:     @mnkyentertainment

MNXY
ENTERTAINMENT

Leidsevaart 123 | 2211 VS
Noordwijkerhout | The Netherlands
www.mnkyentertainment.com



10-99



2-6



45

© 2024 MNKY Entertainment. Ontwikkeld en geproduceerd door MNKY Entertainment. Alle rechten voorbehouden. Niets uit deze uitgave mag worden verveelvoudigd zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van MNKY Entertainment.

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



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