



PREPARAZIONE DEL GIOCO

Prima di iniziare una partita a Vudu, dovete preparare i materiali. Prendete tutte le carte del gioco e dividetele per tipo, creando tre mazzi: il mazzo dalle Maledizioni (tutte le carte con retro giallo), il mazzo dalle Maledizioni Permanenti (retro rosso) e il mazzo degli Artefatti (retro blu). Mescolate i 3 mazzi separatamente e metteteli al centro del tavolo, a faccia in giù, in un punto facilmente accessibile da tutti i giocatori. Ogni giocatore pesca una carta Maledizione dal mazzo Maledizioni: questa carta comporrà la mano di partenza del giocatore. Ogni giocatore sceglie un colore, prende la sfera segnapunti di quel colore e la posiziona sullo "0" del percorso disegnato sull'interno della scatola. Mettete la carta Bersaglio al centro del tavolo insieme alla bambolina Vudu e ai 5 dadi ingredienti. Siete pronti per iniziare!

In una partita a Vudu impersonerete il ruolo di malvagi stregoni impegnati in un torneo di magia. Durante il vostro turno lancerete i dadi per cercare di ottenere le combinazioni di ingredienti riportate sulle carte che avete in mano. Se avrete successo, potrete scagliare la maledizione su un vostro avversario: otterrete subito dei punti (Punti Lancio) e obbligherete il vostro avversario a subire una penalità, come descritto sulla carta stessa. E se non volesse farlo o si dimenticasse di farlo? Beh, la maledizione verrebbe interrotta e guadagnerebbe subito altri punti (Punti Interruzione). Il primo giocatore che arriva o supera 13 punti sarà il vincitore!

VUDU



MALEDIZIONI PERMANENTI

Sul segnapunti sono presenti 3 Grandi Teschi. Ogni volta che un giocatore ne raggiunge uno o ne supera uno con la sua sfera sarà vittima di una Maledizione Permanente! La vittima pesca una carta del mazzo Maledizioni Permanenti e la piazza a faccia in su davanti a lui. Da quel momento in poi dovrà sempre rispettare quella Maledizione o subirne le conseguenze! Se il mazzo è esaurito il giocatore non riceve alcuna Maledizione Permanente!



EFFETTO

Questa parte descrive l'Effetto della Maledizione Permanente e riporta anche la penalità che il giocatore dovrà subire se si dimentica (o non vuole) eseguire l'azione riportata.



AHIA ELDIT E HAKUNA MATATA

Queste Maledizioni colpiscono tutti gli avversari e sono considerate interrotte quando un avversario qualsiasi smette di eseguire l'azione riportata. Quando lanciate una di queste maledizioni, la Carta Bersaglio rimane al giocatore che la possedeva.



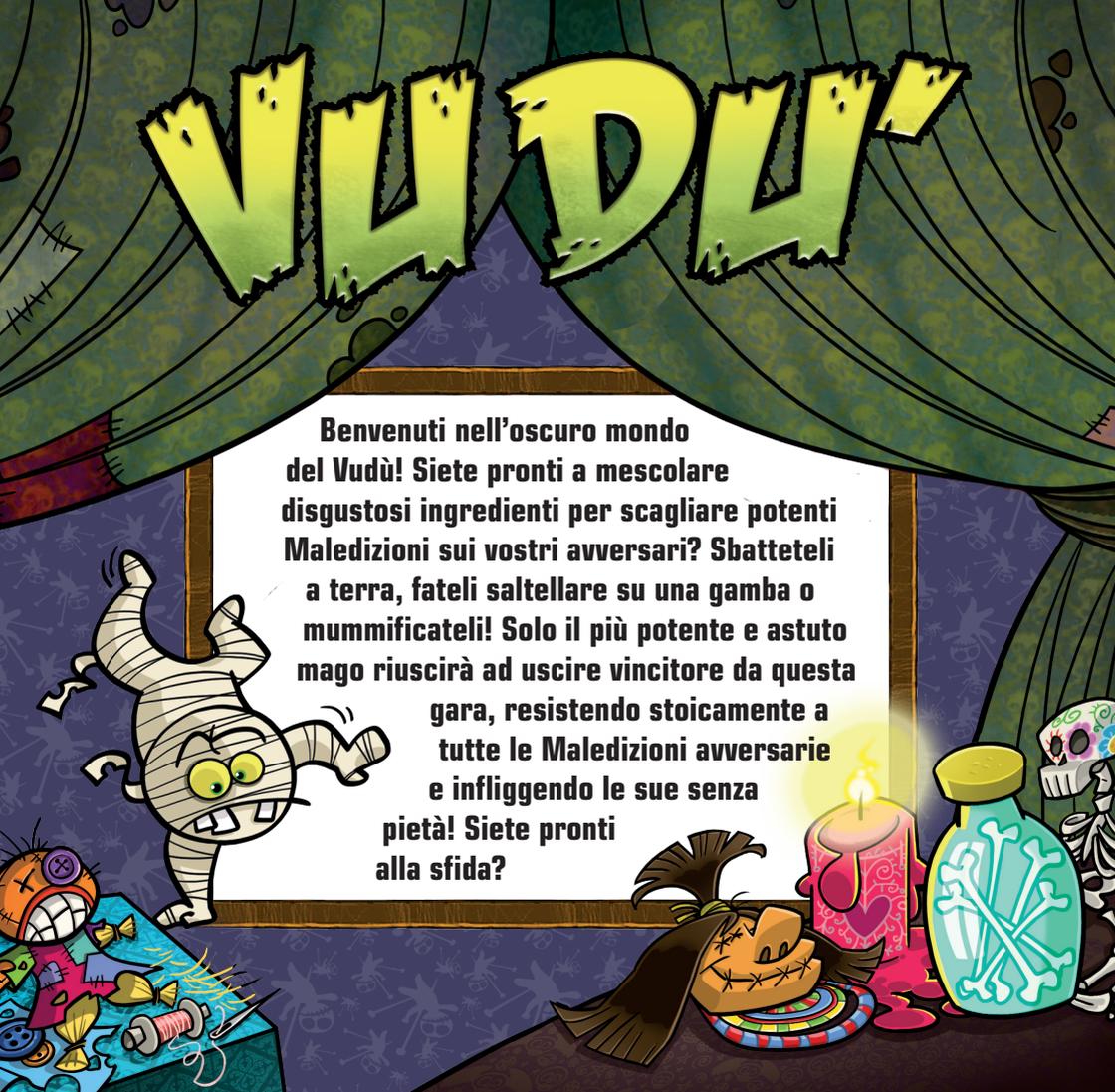
FETICCIO FETENTE

Quando usi il Feticcio Fetente i dadi che usi non vengono scartati dalla sacca del tuo avversario. Puoi usare il Feticcio Fetente non appena il tuo avversario ha finito di creare la sacca degli ingredienti e ha deciso di non ritirare i suoi dadi.

Una produzione **Red Glove Edizioni - Dodicesima Ristampa - 2019**
 Red Glove di Dumas Federico - Via Carriona 259b 54033 Carrara (MS) Italia
Game Design: Francesco Giovo e Marco Valtriani **Illustrazioni:** Guido Favaro
Impaginazione: Margherita Cagnola **Revisione:** Mario Cortese
Direzione Produzione: Federico Dumas

Gli autori desiderano ringraziare le rispettive famiglie, la community di BGDitalia.it e in particolare Diego Cerreti ed Erik Burigo. Un grande grazie anche alle decine di playtester maltrattati nel corso dei test sulle Maledizioni.

Red Glove ci tiene ad informare che la bambolina Vudu contenuta nel gioco è un artefatto magico potentissimo. Chiuso che parli male di questo gioco sarà maledetto per sempre!



Benvenuti nell'oscuro mondo del Vudu! Siete pronti a mescolare disgustosi ingredienti per scagliare potenti Maledizioni sui vostri avversari? Sbatteteli a terra, fateli saltellare su una gamba o mummificateli! Solo il più potente e astuto mago riuscirà ad uscire vincitore da questa gara, resistendo stoicamente a tutte le Maledizioni avversarie e infliggendo le sue senza pietà! Siete pronti alla sfida?

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

1. Prima di andare avanti con le regole, diamo un'occhiata ad una delle carte Maledizione, cuore del meccanismo di gioco. Cercate tra le carte Maledizione la carta Lupou Ululu così possiamo vederla nel dettaglio:

DESCRIZIONE

La descrizione della maledizione, ovvero il suo effetto sul bersaglio una volta che l'avrete giocata. In questo caso, la vittima della maledizione dovrà ululare prima di tirare i dadi.

PUNTI LANCIO!

Il numero riportato a fianco del simbolo  indica quanti punti farete nel momento in cui lancerete questa maledizione.



PUNTI INTERRUZIONE

Il numero riportato a fianco del simbolo  indica quanti punti farete nel momento in cui un giocatore romperà questa maledizione.

INGREDIENTI

Qui vengono rappresentati gli ingredienti necessari a lanciare la maledizione. In questo caso, avrete bisogno di almeno un dado con il risultato  e un dado con il risultato  per poter scagliare la maledizione sui vostri avversari. Il simbolo  è un jolly: potrete quindi usare un simbolo a vostra scelta per completare la sequenza. Se il simbolo  è seguito da x3, significa che dovrete usare 3 ingredienti qualsiasi per completare la sequenza.

2. Si gioca a turni in senso orario. Inizia a giocare il giocatore che assomiglia di più a una strega: quel giocatore riceve la bambolina Cthulhu e i 5 dadi ingredienti, dopodiché prende tutti i dadi, li lancia e:



Il giocatore può utilizzare questi 5 dadi, che mostrano altrettanti ingredienti, nel proprio turno scartandoli per fare diverse azioni. **Attenzione:** Una volta scartato, un dado non è più disponibile per quel turno. Tutte le azioni possono essere eseguite più volte nel turno. Le azioni possibili sono:

- A. Lanciare una Maledizione
- B. Rilanciare i Dadi
- C. Pescare una Maledizione
- D. Pescare un Artefatto

A. LANCIARE UNA MALEDIZIONE

Il giocatore osserva la/le carte Maledizione che ha in mano: se nei dadi lanciati sono presenti tutti i simboli riportati in una o più carte, il giocatore sceglie quale carta Maledizione lanciare, poi scarta i dadi che rappresentano i simboli di tale Maledizione. Rivela quella carta a tutti gli altri giocatori leggendone ad alta voce il testo e indica (chiamandolo per nome o indicandolo a gesti) il giocatore avversario colpito dalla Maledizione. Poi piazza davanti al giocatore appena colpito la Carta Bersaglio prendendola dal giocatore che la possedeva fino a quel momento (o dal centro del tavolo se è la prima Maledizione lanciata in questa partita). **Attenzione:** La carta Bersaglio serve ad indicare l'ultimo giocatore colpito da una Maledizione. Non è possibile lanciare una Maledizione a un giocatore con la carta Bersaglio di fronte a sé, perché nel gioco non si può mai bersagliare lo stesso giocatore 2 volte di seguito. Da quel momento in poi il giocatore scelto dovrà eseguire l'azione riportata sulla carta esattamente nei tempi e nei modi descritti. Vedi più avanti "Come funzionano le Maledizioni". Infine il giocatore di turno posiziona davanti a sé la carta Maledizione appena lanciata e avanza la propria sfera sul segnapunti di tanti punti quanti quelli indicati di fianco al simbolo  della carta.

B. RILANCIARE I DADI

Se il giocatore non è soddisfatto del proprio lancio, può decidere di rilanciare i dadi una o più volte durante il proprio turno ma, ad ogni rilancio, deve preventivamente scartare un dado a propria scelta (quindi, durante il proprio turno il giocatore può rilanciare i dadi fino a 4 volte salvo effetti dovuti ad altre carte). Il giocatore, durante un rilancio, non è obbligato a rilanciare tutti i dadi e può scegliere liberamente quali tenere e quali rilanciare.

C. PESCARRE UNA MALEDIZIONE

Scartando 2 dadi **qualsiasi**, il giocatore può pescare una carta dal mazzo Maledizioni e aggiungerla alla propria mano. In questo modo aumenterà il proprio arsenale di Maledizioni e sarà più facile ottenere una combinazione valida con un tiro di dadi.

D. PESCARRE UN ARTEFATTO

Scartando 2 dadi **qualsiasi**, il giocatore può pescare una carta dal mazzo **Artefatti** e aggiungerla alla propria mano (vedi più avanti "Artefatti").

3. PASSARE IL TURNO

Quando il giocatore di turno non avrà più dadi sufficienti per eseguire una qualsiasi azione, di solito zero o uno, passerà il turno al giocatore alla sua sinistra, dandogli la bambolina Cthulhu. **Attenzione:** la bambolina Cthulhu serve ad indicare il giocatore di turno e a sancire la fine del turno di un giocatore e l'inizio del turno del giocatore successivo, importante per determinare l'esecuzione corretta di alcune Maledizioni (vedi più avanti, "Funzionamento delle Maledizioni").

4. FINE DELLA PARTITA

Appena un giocatore totalizza o supera 11 Punti, quel giocatore vince la partita! Un giocatore può anche vincere fuori dal proprio turno!

ESEMPIO

CHIEDI IL MONDO



RITIRA

Esempio: Fabio tira i dadi e ottiene 2 Zucche, 1 Fantasma, 1 Pipistrello e 1 Teschio. Può lanciare subito la maledizione "Ewivam!". Utilizza la Zucca e il Teschio per lanciarla su Simona (PUNTO 1) (PUNTO 2). Simona d'ora in avanti dovrà applaudire prima di tirare i dadi. Fabio vorrebbe lanciare anche "Diveny Dundee!" ma non ha l'ingrediente Teschio tra i dadi rimasti. Decide di tentare la sorte e spende un dado per ritrarne quanti ne vuole tra quelli disponibili: ritira solo quello con il Fantasma (il Pipistrello serve per la Maledizione). Purtroppo ottiene una Zucca e, non potendo lanciare "Diveny Dundee!", decide di usare i due dadi per pescare una carta Artefatto (PUNTO 3) e chiudere così il suo turno.

5. COME FUNZIONANO LE MALEDIZIONI?

Una volta che la Maledizione è lanciata il giocatore colpito dalla Maledizione deve fare esattamente ciò che è descritto dalla carta, per tutto il resto della partita. Per esempio, una volta colpiti dalla maledizione Lupou Ululu (Maledizione riportata qui a lato) la vittima dovrà ululare prima di tirare i dadi.

Ogni Maledizione descrive esattamente quando eseguire l'azione riportata nella descrizione: **"Prima di lanciare i dadi"** - prima di lanciare i dadi a inizio di ogni turno (solo al primo lancio).

"Prima di passare il Vudu" - prima di passare la bambolina Vudu al giocatore successivo.

Non indicato - Dove non espressamente indicato, le Maledizioni sono continue e hanno effetto per tutta la durata della partita. Ad esempio la Maledizione "Fay the Good" obbliga la vittima a giocare tutto il resto della partita a braccia incrociate, pena l'interruzione della Maledizione.

Durante la partita i giocatori colpiti dalle Maledizioni potrebbero, per loro volontà o per distrazione, interrompere le Maledizioni lanciate su di loro. Potrebbero, per esempio, dimenticarsi di chiacchiere come una gallina prima di lanciare i dadi oppure potrebbero aver bisogno di alzarsi da terra per sgranchirsi le gambe. Nel momento in cui un giocatore interrompe una Maledizione, il giocatore che l'ha lanciata potrà denunciare il fatto, dichiarare la Maledizione interrotta e ricevere i Punti Interruzione. La Maledizione verrà poi scartata e rimessa in fondo al mazzo Maledizioni e da quel momento **il giocatore che ne era colpito non dovrà più rispettarla.**

ARTEFATTI

Abbiamo visto che scartando 2 dadi si può pescare un Artefatto. Ma a cosa servono? E come si usano? Gli Artefatti, al contrario delle Maledizioni raramente danno punti, ma possono aiutarvi durante la partita: alcuni permettono di ritirare i dadi, altri permettono di non subire una Maledizione, altri ancora permettono di utilizzare i dadi degli altri giocatori. Leggete la Condizione di Lancio per scoprire come utilizzare l'Artefatto. L'effetto vi indicherà cosa succede.

CONDIZIONE DI LANCIO

Questa parte descrive la condizione per poter usare l'Artefatto. In questo caso, basta giocare e scartarla nel proprio turno dopo aver lanciato i dadi.

EFFETTO

Questa parte descrive l'effetto della carta. Se è descritta un'azione, dovete farla per poter attivare l'Artefatto. Per esempio, per poter rilanciare i dadi gratuitamente con l'artefatto Danza della Piovra, dovete prima fare il rumore di un temporale, altrimenti l'artefatto non avrà effetto!



MALEDIZIONI PERMANENTI SUL RETRO!