

RED GLOVE IL DIVERTIMENTO E' DI CASA

Red glove è nata nel 2006, dalla nostra passione per il gioco e dalla volontà di portare giochi di qualità nelle vostre case. Siamo un'azienda giovane e dinamica, che in pochi anni è diventata un punto di riferimento per famiglie e giocatori.



Crediamo fermamente nel Made in Italy: i nostri giochi sono ideati, sviluppati ed assemblati in Italia. Progettiamo giochi per tutte le età: siamo convinti che il gioco sia un'occasione per divertirsi, per crescere, per stare in compagnia: per noi l'importante non è solo farvi giocare, ma farvi giocare insieme.

Scoprite il mondo Red Glove sul nostro sito www.redglove.eu e sulla nostra pagina Facebook.



Tutte le carte dell'espansione Vudù: Ninja VS Pigmei sono contrassegnate dal simbolo della Stella in alto a sinistra per renderle facilmente identificabili e rimovibili.



TESTO ALTERNATIVO HAKUNA MATATA

Se trovate la carta HAKUNA MATATA eccessivamente penalizzante, potete giocarla col seguente testo: "Tutti gli avversari devono fischiettare o canticchiare un motivetto allegro per tutta la durata del proprio turno".



Una produzione **Red Glove Edizioni** - 2020
Red Glove di Dumas Federico - Via Carriona
259b - 54033 Carrara (MS) Italia
Game Design: Francesco Giovo e Marco Valtriani
Illustrazioni: Guido Favaro
Direzione Produzione: Federico Dumas

Gli autori desiderano ringraziare le rispettive famiglie, i playtester, la community di BGDitaly.it, i blogger e i siti che hanno parlato di noi (specialmente chi ne ha parlato bene), le associazioni che ci hanno ospitati e supportati e, ovviamente, tutti i fan di Vudù.

Red Glove ci tiene ad informare che tutti i playtester che hanno giocato a "Ninja contro Pigmei" si sono ristabiliti dopo un periodo di riabilitazione tutto sommato breve e godono adesso di ottima salute.

VUDÙ NINJA VS PIGMEI

Il grande torneo di Vudù ha richiamato nuovi contendenti! Arrivano i temibili stregoni di due grandi scuole di magia: i ninja del dojo di spakka-tè e i pigmei della foresta di Tontotù sono pronti a dare battaglia agli altri stregoni nel torneo di magia più pazzo del mondo!

CONTENUTO



20 CARTE
MALEDIZIONI
10 NINJA - 10 PIGMEI



5 CARTE
ARTEFATTO



5 CARTE
MALEDIZIONI
PERMANENTI



2 SFERE
SEGNAPUNTI

VUDÙ NINJA VS PIGMEI



Una partita a Vudù: Ninja contro Pigmei segue le normali regole di una partita a Vudù, con qualche piccola variante.

PREPARAZIONE DEL GIOCO

Prendete il mazzo di carte Maledizione di Vudù, senza le carte dell'espansione. Togliete dal mazzo una carta per ogni scuola di magia base (Vudù Haitiani, Sacerdoti Egiziani, Druidi Celti), mescolatele e pescatene una: togliete dal mazzo tutte le carte di quella scuola di magia.

Aggiungete le carte Maledizione dell'espansione, che comprendono le magie dei Ninja e quelle dei Pigmei.

Aggiungete le carte Artefatto e Maledizione Permanente dell'espansione, ai rispettivi mazzi. Siete pronti ad iniziare: come sempre, vince il giocatore che raggiunge per primo gli 11 punti.

LANCIARE LE MALEDIZIONI

Le due scuole di magia incluse nell'espansione sono particolari.

Alcune Maledizioni della scuola dei Pigmei costano soltanto un ingrediente (d'altra parte i Pigmei sono piccoli) ma non forniscono alcun punto al momento del lancio.



I Ninja invece sono maestri di sotterfugio: dopo che avete lanciato una Maledizione della scuola dei Ninja (seguendo le normali regole), potete scartare un dado qualsiasi per girarla a faccia in giù! Nessuno, a parte voi, potrà più guardare quella carta, e dovrà ricordarsi il suo effetto senza poterla leggere.

EFFETTI DELLE CARTE

Alcune Maledizioni hanno effetto:

- “Quando un giocatore riceve la carta Bersaglio”, ossia non appena il giocatore di turno lascia la carta Bersaglio di fronte al giocatore designato.
- “Quando un giocatore tira due dadi uguali”, ossia subito dopo il lancio che include i dadi uguali, prima che il giocatore effettui un'altra azione.



VARIANTE PER DUE GIOCATORI

In due giocatori non viene utilizzata la carta Bersaglio. Artefatti e Maledizioni Permanenti funzionano come nel gioco base. Dividete le Carte Maledizione per scuola di magia. Togliete dal mazzo di Maledizioni base Ahia Eldit, Serpent-Atté, Bucca Seccata, Pour Favuà, Hakuna Matata, Acus Acutus, Crangalà, Superstitious e Diveny Dundee. Togliete tutte le carte “Bambola veramente brutta” dal mazzo degli Artefatti. Togliete dal mazzo di Maledizioni dell'espansione Vudù contro Pigmei le carte Ce Laitù e Shuriken-ha. Il primo giocatore sceglie una scuola di Magia e prende le relative carte. Il secondo giocatore sceglie due scuole di Magia e prende le relative carte. Il primo giocatore sceglie quindi una seconda scuola di Magia e prende le relative carte. Rimettete le carte inutilizzate nella scatola. Aniché mescolare le quattro scuole in un unico mazzo comune, i giocatori formano un mazzo Maledizioni personale con le due scuole che hanno scelto, da cui pescheranno ogni volta che effettueranno l'azione “Pescare una Maledizione”.

