



VUDULHU



10 CARTE GRANDE ANTICO



36 CARTE MALEDIZIONI
12 GAUNT, 12 GHAÏT, 12 ABITATORE DEL PROFONDO



6 SFERE SEGNAPIUNTI



5 DADI INGREDIENTE



8 CARTE ARTEFATTO



8 CARTE LUOGO



1 BAMBOLINA CTHULHU



1 CARTA BERSAGLIO

UN SEGNAPIUNTI
ALL'INTERNO DELLA SCATOLA

Game Design: Francesco Giovo e Marco Valtriani
Direzione Produzione: Federico Dumas
Impaginazione: Fabio Lupetti

Red Glove di Dumas Federico - Via Carriona 259b 54033 Carrara (MS) Italia
Una produzione **Red Glove Edizioni - Prima Edizione - 2017**

Un grazie ad H.P. Lovecraft per aver dato vita a tutto questo, e a chissà cos'altro ancora.
Red Glove ci tiene a ringraziare tutti i pazienti del manicomio di Trista per essersi volontariamente offerti come playtester di Vudulhu. Tanto le loro condizioni non potevano peggiorare, no?

Sul segnapunti sono presenti 3 simboli Luogo. Il primo giocatore che ne raggiunge o ne supera uno con la propria sfera pesca una carta dalla cima del mazzo Luoghi e rimpiazza l'eventuale carta Luogo già presente con quella appena pescata riponendo la vecchia carta Luogo in fondo al mazzo Luoghi. Da questo momento tutti i giocatori devono rispettare quanto scritto sulla carta Luogo rivelata. Nel momento in cui uno o più giocatori contemporaneamente interrompono la condizione della carta, subiranno la penalità riportata. Dopodiché la carta verrà riposta in fondo al mazzo Luoghi. **Attenzione:** non deve essere rimpiazzata con una nuova carta Luogo in questo caso. È infatti possibile che in alcuni momenti della partita non ci siano carte Luogo attive.

Sul segnapunti sono presenti 3 simboli Luogo. Il primo giocatore che ne raggiunge o ne supera uno con la propria sfera pesca una carta dalla cima del mazzo Luoghi e rimpiazza l'eventuale carta Luogo già presente con quella appena pescata riponendo la vecchia carta Luogo in fondo al mazzo Luoghi. Da questo momento tutti i giocatori devono rispettare quanto scritto sulla carta Luogo rivelata. Nel momento in cui uno o più giocatori contemporaneamente interrompono la condizione della carta, subiranno la penalità riportata. Dopodiché la carta verrà riposta in fondo al mazzo Luoghi. **Attenzione:** non deve essere rimpiazzata con una nuova carta Luogo in questo caso. È infatti possibile che in alcuni momenti della partita non ci siano carte Luogo attive.

GRANDI ANTICHI

Questo lato descrive la regola da rispettare per non far attivare la penalità del Grande Antico. Se in un qualsiasi momento il giocatore che la possiede non riesce a rispettarla, gira la carta.

PENALITÀ

Questo lato descrive la penalità che il Grande Antico impone al giocatore per il resto della partita dopo che non ha rispettato la penalità descritta sull'altro lato della carta. Il primo giocatore che ne raggiunge o ne supera uno con la propria sfera pesca una carta dal fondo del mazzo Grandi Antichi e la piazza davanti a sé senza girarla. Da quel momento in poi dovrà rispettare quello che c'è scritto per tutta la partita o subire le conseguenze. Se il mazzo è esaurito il giocatore non riceve alcun Grande Antico. Se volete, quando pescate il primo Antico, abbassate le luci!

LUOGHI

Sul segnapunti sono presenti 2 Grandi Teschi. Ogni volta che un giocatore ne raggiunge o ne supera uno con la propria sfera inizierà a percepire la presenza di un Grande Antico. Il giocatore pesca una carta dal fondo del mazzo Grandi Antichi e la piazza davanti a sé senza girarla. Da quel momento in poi dovrà rispettare quello che c'è scritto per tutta la partita o subire le conseguenze. Se il mazzo è esaurito il giocatore non riceve alcun Grande Antico. Se volete, quando pescate il primo Antico, abbassate le luci!

VUDULHU

PREPARAZIONE DEL GIOCO

Prima di iniziare una partita a Vudulhu, dovete preparare i materiali. Prendete tutte le carte del gioco e dividetele per tipo, creando 4 mazzi: il mazzo delle Maledizioni (tutte le carte con retro giallo), il mazzo dei Grandi Antichi (sfondo viola, il retro delle carte è quello con le sagome nere), il mazzo degli Artefatti (retro blu) e quello dei Luoghi (retro marrone). Mescolate i 4 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 Cthulhu e ai 5 dadi Ingrediente. Pescate una carta dalla cima del mazzo dei Luoghi e mettetela a faccia in su al centro del tavolo. Tutti i giocatori devono rispettare quanto scritto sulla carta Luogo rivelata (vedi "Luoghi", sul retro, per maggiori informazioni su come funzionano queste carte). Siete pronti per iniziare!

MAZZO MALEDIZIONI

MAZZO ARTEFATTI

MAZZO GRANDI ANTICHI

MAZZO LUOGHI

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 Tenta'kolas così possiamo vederla nel dettaglio:

DESCRIZIONE

La descrizione della maledizione, ovvero il suo effetto sul giocatore colpito dalla Maledizione una volta che l'avrete giocata. In questo caso, chi viene colpito da questa Maledizione dovrà afferrare gli oggetti come se avesse dei tentacoli al posto delle mani.

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 interromperà 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 per scelta per completare la sequenza.

2. Si gioca a turni in senso orario. Inizia a giocare il giocatore che fa meglio l'imitazione di Cthulhu: quel giocatore riceve la bambolina Cthulhu e i 5 dadi ingrediente, dopodiché prende tutti i dadi, li lancia e:

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. PESCARE 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. PESCARE 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 13 Punti, la partita finisce e quel giocatore è il vincitore! Un giocatore può anche vincere fuori dal proprio turno grazie ai punti Interruzione!

ESEMPIO

OGGETTI DI FABIO



Esempio: Fabio lancia i dadi e ottiene 1 Cristallo, 2 Fantasmi, 1 Corvo e 1 Teschio . Può lanciare subito la maledizione "Shantak!". Utilizza il Fantasma e il Teschio  per lanciarla su Simona: Simona d'ora in avanti dovrà nitrire come uno Shantak prima di passare il vudù (la bambolina di Cthulhu). Fabio vorrebbe lanciare anche "Zompadimensione!" ma non ha l'ingrediente Zucca tra i dadi rimasti. Decide di tentare la sorte e spende un dado (quello col Corvo) per rilanciarne quanti ne vuole tra quelli disponibili: rilancia il Cristallo (il Fantasma serve per la Maledizione, quindi non lo rilancia). Purtroppo ottiene una Teschio e, non potendo lanciare la maledizione, decide di usare i 2 dadi rimasti  per pescare una carta Artefatto e chiudere così il proprio 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 Tenta'kolas (vedi "Svolgimento del gioco") il giocatore scelto dovrà afferrare gli oggetti come se avesse dei tentacoli al posto delle mani.

Ogni Maledizione descrive esattamente quando eseguire l'azione riportata nella descrizione:

"Prima di lanciare i dadi" - prima di lanciare i dadi a inizio turno (solo al primo lancio).

"Prima di passare il Vudù" - prima di passare la bambolina Cthulhu 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 "Mazz'chepuzz" obbliga il giocatore che colpisce a giocare tutto il resto della partita tappandosi il naso con la mano, 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 gracchiare come un Bialkee 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.

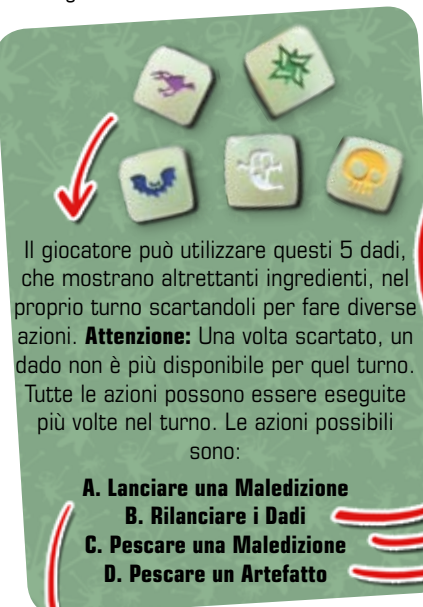
CONDIZIONE DI LANCIO

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

EFFETTO

Questa parte descrive l'effetto della carta. Se è descritta un'azione, il giocatore deve farla per poter attivare l'Artefatto. Per esempio, per poter pescare le carte col Necronomicon, deve prima urlare "STANNO ARRIVANDO, STANNO ARRIVANDO!", altrimenti l'artefatto non avrà effetto!

GRANDI ANTICHI E LUOGHI SUL RETRO!



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.