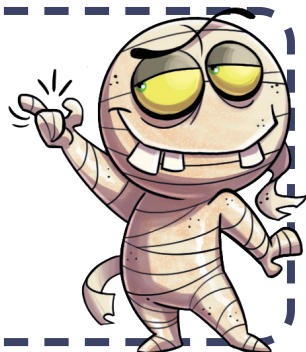


Benvenuti nell'oscuro mondo del Vudù!

Siete pronti a mescolare ingredienti per scagliare potenti Maledizioni sui vostri avversari? Fateli sedere per terra, saltellare su una gamba sola o mummificarli!

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!

Diamo il via alla sfida!



## CONTENUTO DEL GIOCO



**1 'BAMBOLINA VUDU'**



**13 CARTE MALEDIZIONI PERMANENTI**



**36 CARTE MALEDIZIONI**  
12 CELTICHE, 12 EGIZIE, 12 HAITIANE



**5 DADI INGREDIENTE**



**8 TESCHIETTI SEGNAPIUNTI**

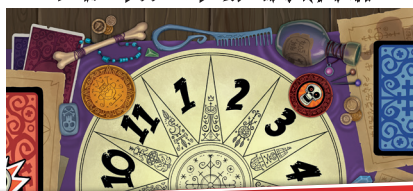


**13 CARTE ARTEFATTO**



**1 CARTA BERSAGLIO**

**1 TABELLONE SEGNAPIUNTI**



**GIOCA SENZA LEGGERE IL REGOLAMENTO!**



Guarda il video su  YouTube

[www.youtube.com/RedGloveEdizioni](http://www.youtube.com/RedGloveEdizioni)

## PANORAMICA E SCOPO DEL GIOCO

In una partita a Vudù 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 guadagnereste subito altri punti (Punti Interruzione).

Il primo giocatore che arriva o supera 11 punti sarà il vincitore!

## PREPARAZIONE DEL GIOCO

Prima di iniziare una partita a Vudù, dovete preparare i materiali.






1. Prendete il tabellone segnapunti e mettetelo al centro del tavolo, in un punto facilmente accessibile a tutti i giocatori
2. Prendete tutte le carte del gioco e dividetele per tipo, creando tre mazzi: il mazzo delle Maledizioni (tutte le carte con il retro giallo), il mazzo delle Maledizioni Permanenti (retro rosso) e il mazzo degli Artefatti (retro blu). Mescolate i 3 mazzi separatamente e metteteli sul tabellone, negli appositi spazi.
3. Ogni giocatore pesca una carta Maledizione dal mazzo Maledizioni: questa carta comporrà la mano di partenza del giocatore. I giocatori possono guardare le loro carte in mano, ma non devono mostrare le loro carte agli altri giocatori.
4. Ogni giocatore sceglie un colore, prende il teschietto segnapunti di quel colore e lo posiziona al centro del tabellone (oppure subito fuori da esso sopra o sotto, come preferite).
5. Mettete la carta Bersaglio vicino al tabellone, insieme alla bambolina Vudù e ai 5 dadi Ingre-diente.

Siete pronti per cominciare a giocare!



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 Nun T'Alzais così possiamo vederla nel dettaglio:



1. **DESCRIZIONE** - La descrizione della maledizione, ovvero il suo effetto sul giocatore bersaglio una volta che l'avrete giocata.
2. **PUNTI LANCIO!** - Il numero riportato a fianco del simbolo  indica quanti punti farete nel momento in cui lancerete questa maledizione.
3. **INGREDIENTI** - Qui vengono rappresentati gli ingredienti necessari a lanciare la maledizione. In questo caso avrete bisogno di tre dadi: uno con il risultato , un dado con il risultato , e infine un terzo con il risultato  per poter scagliare la maledizione sui vostri avversari.
4. **PUNTI INTERRUZIONE** - Il numero riportato a fianco del simbolo  indica quanti punti farete nel momento in cui un giocatore smetterà (o si dimenticherà) di fare quanto riportato sulla carta.
5. **DESCRIZIONE BUFFA** - Questo testo non è utile ai fini del gioco ma, spesso, contiene battute esilaranti.

## SVOLGIMENTO DELLA PARTITA

Si gioca a turni in senso orario. Inizia a giocare il giocatore che assomiglia di più a una strega: quel giocatore prende la bambolina e i 5 dadi ingrediente e inizia il proprio turno.

### TURNO DEL GIOCATORE

All'inizio del turno, il giocatore prende i dadi e li lancia. Il risultato mostra gli ingredienti iniziali disponibili per il suo turno. Utilizzando i dadi e scartandoli, il giocatore potrà fare una o più azioni tra le seguenti:

- |                                    |                                |
|------------------------------------|--------------------------------|
| <b>A.</b> Lanciare una Maledizione | <b>B.</b> Rilanciare i Dadi    |
| <b>C.</b> Pescare una Maledizione  | <b>D.</b> Pescare un Artefatto |

Finché il giocatore attivo ha a disposizione dadi da utilizzare per effettuare azioni, può farlo. Può effettuare azioni nell'ordine che vuole e può ripetere più volte la stessa azione, a condizione che abbia i dadi necessari a fare ogni azione.

Quando il giocatore non ha più dadi sufficienti per eseguire una qualsiasi azione (di solito zero o uno) passerà il turno al giocatore alla sua sinistra, passandogli la bambolina Vudù.

**ATTENZIONE** *La bambolina serve ad indicare il giocatore di turno e a sancire la fine del turno di un giocatore (quando la passa al giocatore successivo) e l'inizio del turno del giocatore successivo (quando questo riceve la bambolina), importante per determinare l'esecuzione corretta di alcune Maledizioni (vedi più avanti, "Funzionamento delle Maledizioni").*

Di seguito vediamo in dettaglio le azioni che il giocatore può fare nel suo turno.

## A. LANCIARE UNA MALEDIZIONE

Il giocatore può lanciare una Maledizione che ha in mano se, tra i dadi disponibili, sono presenti tutti gli ingredienti riportati nella carta.

Per farlo, 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.

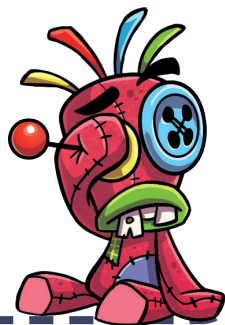
Utilizza i dadi necessari scartandoli da quelli disponibili, poi mette davanti al giocatore appena colpito la Carta Bersaglio prendendola dal giocatore che la possedeva fino a quel momento (o dal centro del tavolo se è la prima Maledizione lanciata in questa partita). Da quel momento in poi il giocatore colpito dalla Maledizione 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 il proprio teschietto sul segnapunti di tanti punti quanti i punti lancio riportati sulla carta.

**ATTENZIONE** *Le carte Maledizione lanciate vengono sempre posizionate davanti al giocatore che le ha lanciate, non davanti al giocatore che le ha ricevute. E' compito del giocatore vittima della Maledizione ricordarsi quali maledizioni sono attive su di lui.*

Alcune maledizioni possono avere questo simbolo ✖ tra i dadi necessari a lanciare l'incantesimo. Questo indica un ingrediente Jolly, ovvero potete usare qualsiasi ingrediente per soddisfare la richiesta.

## IMPORTANTE: I DADI DI VUDU'

I dadi di Vudù rappresentano gli ingredienti a disposizione dei giocatori per poter lanciare gli incantesimi. Nel proprio turno i giocatori tireranno i dadi per ottenere degli ingredienti da utilizzare (scartandoli) per fare una o più azioni. Nelle prime partite, consigliamo ai giocatori di tenere i dadi non ancora utilizzati (disponibili) davanti a loro, mentre di passare al giocatore successivo i dadi utilizzati (scartati). In questo modo vi sarà sempre chiaro quali dadi avete ancora a disposizione per il vostro turno e quali no. Nelle successive partite, presa dimestichezza con il gioco, potrete tenere separati i dadi utilizzati da quelli disponibili e passarli tutti insieme al giocatore successivo a fine turno.



**ESEMPIO** Federico tira i dadi e ottiene 1 Zucca, 2 Corvi, 1 Teschio e 1 Pipistrello. Tra le carte che ha in mano è presente Acus Acutus che necessita di due corvi per essere lanciata. Federico decide di lanciarla su Simona. Pronuncia a voce alta “Acus Acutus”, scarta i due corvi passando i due dadi al giocatore dopo di lui, avanza il proprio teschietto di 1 punto e mette la carta davanti a lui. D’ora in avanti, prima di chiudere il suo turno, Simona dovrà dire “Ahia”.



## CARTA BERSAGLIO... A COSA SERVE?

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 colpire lo stesso giocatore 2 volte di seguito, anche se lo stesso giocatore nel corso della partita può essere colpito più volte e avere attive su di sé più Maledizioni.

## B. RILANCIARE I DADI

Se il giocatore non è riuscito ad ottenere gli ingredienti che voleva, può decidere di rilanciare uno o più dadi tra quelli disponibili. Per farlo, deve scartare un qualsiasi dado ingrediente disponibile. Il giocatore non è costretto a rilanciare tutti i dadi a sua disposizione, ma può scegliere quali ritirare e quali invece conservare perché l'ingrediente riportato gli è utile. Indipendentemente dal numero di dadi rilanciati, il giocatore scarta sempre un dado.



**ESEMPIO** Simona tira i dadi e ottiene 2 Zucche, 1 Teschio, 1 Pipistrello e 1 Corvo (1). Per lanciare Acus Acutus, che ha in mano, ha bisogno di due corvi. Decide di tenere il dado con il corvo, (2) scartare il dado con il teschio per rilanciare gli altri, cercando di ottenere il secondo corvo: ottiene due Teschi e 1 fantasma. Ancora niente. Decide di scartare un altro dado (Teschio) e rilanciare Teschio e Fantasma (3): ecco il corvo che serviva!

## C. PESCARE UNA MALEDIZIONE

Scartando due ingredienti disponibili 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 due ingredienti disponibili qualsiasi, il giocatore può pescare una carta dal mazzo Artefatti e aggiungerla alla propria mano (sull'utilizzo di queste carte vedi più avanti "Artefatti").

## COME FUNZIONANO LE MALEDIZIONI?

Una volta che una 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 Ululi (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, all' inizio di ogni turno, solo al primo lancio. Se il giocatore decide di rilanciare i dadi, non deve rieseguire l'azione.

**"PRIMA DI PASSARE IL VUDÙ"** - prima di passare la bambolina Vudù al giocatore successivo, ovvero prima della fine del proprio turno.

**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, per distrazione o per dimenticanza, interrompere le Maledizioni lanciate su di loro. Potrebbero, per esempio, dimenticarsi di gracchiare come un corvo 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 può 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.

Se un giocatore riceve due Maledizioni in contrasto tra di loro (per esempio una che lo costringe a stare seduto a terra e uno che lo costringe a stare in piedi) deve scegliere quale delle due vuole rompere, comunicarlo agli altri giocatori, dopodiché iniziare a rispettare quella che vuole mantenere. Il giocatore che ha lanciato la Maledizione che è stata interrotta riceverà i punti come di consueto e la Maledizione verrà scartata.

## FINE DELLA PARTITA

Appena un giocatore totalizza (o supera) 11 punti, la partita finisce e quel giocatore è il vincitore. Un giocatore può anche vincere fuori dal proprio turno, se riceve punti da una maledizione spezzata da un avversario.



## 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 gratuitamente 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.



**1. 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.

**2. 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'arteфatto Carro-Appena-Lavato, dovete prima fare il rumore di un temporale, altrimenti l'arteфatto non avrà effetto e verrà semplicemente scartato.

**3. DESCRIZIONE BUFFA** - Questo testo non è utile ai fini del gioco ma, spesso, contiene battute esilaranti.

## MALEDIZIONI PERMANENTI

Sul segnapunti sono presenti 3 Grandi Teschi. Ogni volta che un giocatore ne raggiunge e/o ne supera uno con il suo teschietto sarà vittima di una Maledizione Permanente! Dovrà pescare una carta del mazzo Maledizioni Permanenti e metterla a faccia in su davanti a sé. 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: il Karma si rivolta sempre contro agli stregoni più malvagi, ma ha anche i suoi limiti.



**1. 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. Le Maledizioni Permanenti non si scartano mai, ma rimangono sempre attive sul giocatore che le ha ricevute, indipendentemente da quante volte il giocatore subisce la penalità. Non è il giocatore in possesso della Maledizione Permanente a doversi ricordare di averla interrotta, ma sono gli altri giocatori: se nessuno se ne accorge, il giocatore non è obbligato a subire la penalità e può far finta di niente: la magia è questione di volontà alla fine.

**2. DESCRIZIONE BUFFA** - Questo testo non è utile ai fini del gioco ma, spesso, contiene battute esilaranti.

## REGOLE PER DUE GIOCATORI

Le regole precedenti valgono per partite da 3 a 8 giocatori. In una partita a 2 giocatori, bisogna effettuare alcune modifiche.

Prima di tutto, in due giocatori non viene utilizzata la carta Bersaglio. Ogni giocatore può ricevere 2 o più maledizioni consecutivamente.

Artefatti e Maledizioni Permanenti funzionano come nel gioco base, ma dovete rimuovere tutte le carte "Bambola Brutta Male" dal mazzo degli Artefatti e rimetterle nella scatola: non vengono utilizzate in partite a due giocatori.

Dividete le Carte Maledizione per scuola di magia, creando tre mazzetti: uno con le carte Haitiane, uno con le carte Egizie e l'ultimo con le carte Celtiche.

Il primo giocatore sceglie una scuola di magia e prende le relative carte. Il secondo giocatore sceglie un'altra scuola di magia e prende le relative carte. Dopodiché, sceglie 6 Maledizioni dalla scuola di magia rimanente, le prende e dà le altre 6 al primo giocatore.

Ogni giocatore mescola il mazzo delle carte che ha preso e lo mette vicino a lui: in una partita a due giocatori non esiste un mazzo di pesca comune, ma ogni giocatore ha il suo personale mazzo da cui andrà a pescare.

Le regole restanti del gioco sono le stesse.

## FAQ

### Con il feticcio fetente utilizzo i dadi dell'avversario e li scarto?

No, il feticcio fetente di permette di utilizzare i dadi dell'avversario per lanciare un tuo incantesimo, ma non li scarti. L'avversario potrà utilizzarli come di consueto nel suo turno.

### E' possibile perdere punti a Vudù?

Solo attraverso tre carte Vudù Fan, Sfaticato e Stanco. E' errore comune che, quando un giocatore interrompe una maledizione, questo si levi i punti per darli al giocatore che ha lanciato l'incantesimo. E' sbagliato. Solo il giocatore che ha lanciato l'incantesimo guadagna punti, quello che ha interrotto la Maledizione non perde nulla.

## VUDU' FAST

Se volete giocare a Vudù ma avete poco tempo, potete usare queste regole. Utilizzate il tabellone sul lato da 8 punti: vince il primo giocatore che arriva o supera 8 punti. Inoltre, ad inizio partita, date due carte Maledizione e una carta Artefatto ad ogni giocatore, anziché una sola carta Maledizione. Alla fine di ogni turno, il giocatore pesca una carta (Maledizione o Artefatto) se non ne ha pescate durante il suo turno.



**Una produzione Red Glove Edizioni - Seconda Edizione**

Red Glove è un marchio NRG SRL, Via E. Filiberto 2, 20149 Milano (MI)

**Game Design:** Francesco Giovo e Marco Valtriani

**Illustrazioni:** Ferdinando Batistini

**Impaginazione:** Federico Dumas e Emma Castellan

**Stesura Regole:** Simona Lombardo

**Direzione Produzione:** Federico Dumas

Gli autori ringraziano i propri affetti (indipendentemente dal numero di arti o zampe) e tutti i fan di Vudù, soprattutto quelli ancora integri dopo tutti questi anni di maledizioni.

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