

VUDU



10 CARTAS DE MALDIÇÃO PERMANENTE



36 CARTAS DE MALDIÇÃO
12 CELTAS, 12 EGÍCIAS, 12 HAITIANAS



6 ESFERAS

5 DADOS DE INGREDIENTES



13 CARTAS DE ARTEFATOS



1 BONECO VUDU



1 CARTA DE ALVO

UMA TRILHA DE PONTOS NA CAIXA DO JOGO



KEY MAY E HAKUNA MATATA

Essas Maldições afetam todos os adversários. Quando qualquer jogador parar de fazer a ação descrita, essa Maldição será quebrada.



BONECA FEDIDA

Quando você joga "Boneca Fedida", não descarte os dados que você vai usar da Bolsa de Ingredientes de seu inimigo. Você pode usar "Boneca Fedida" a qualquer momento quando seu inimigo completar seu caldeirão de Ingredientes e decidir não rolar os dados novamente.

QUANDO EU SOFRO A MALDIÇÃO?

Em cada Carta de Maldição, você pode identificar o momento exato do jogo em que deve realizar a ação, a fim de evitar a quebra da Maldição. Se a carta não especificar essa condição, a vítima deve executar a maldição continuamente até o final da partida.

Por exemplo, a Maldição "Ossos Cruzados" obriga o amaldiçoado a jogar a partida até o final com os braços cruzados. Caso contrário, a maldição é quebrada.

"Antes de Rolar os Dados" - Antes de rolar os dados na 1ª fase do turno (não nas demais rolagens deste turno).

"Antes de Passar o Vudu" - Antes de passar o Vudu para o próximo jogador.



meeple

A Red Glove Edizioni production - 2014

Red Glove di Dumas Federico - Via Carriona 259b 54033 Carrara (MS) Italia

Game Design: Francesco Giovo e Marco Valtriani

Layout: Margherita Cagnola

Production Manager: Federico Dumas

Agradecimentos a versão Brasileira: Meeple BR Jogos, Carol Martani por ter apresentado esse jogo maluco e as inusitadas posições que ele oferece.

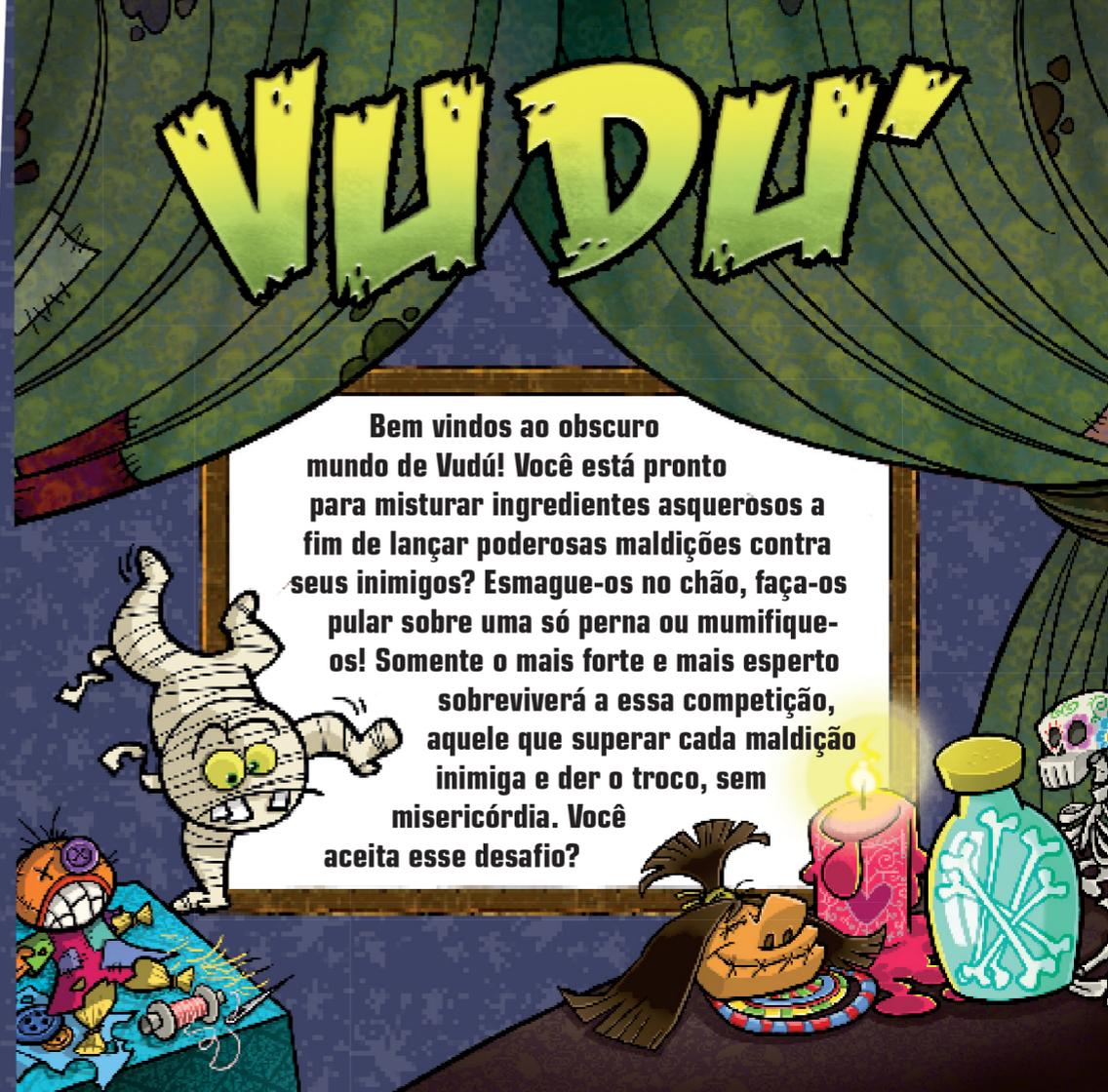
Tradução: Carol Martani e Fabio Ribeiro

Revisão: Diego Bianchini

Diagramação: Genial Assessoria Administrativa

Illustrator: Guido Favaro

Editing: Mario Cortese



Bem vindos ao obscuro mundo de Vudu! Você está pronto para misturar ingredientes asquerosos a fim de lançar poderosas maldições contra seus inimigos? Esmague-os no chão, faça-os pular sobre uma só perna ou mumifique-os! Somente o mais forte e mais esperto sobreviverá a essa competição, aquele que superar cada maldição inimiga e der o troco, sem misericórdia. Você aceita esse desafio?

VUDU

REPARAÇÃO



Separe as cartas do jogo por tipo. Você terá 3 baralhos: o Baralho de Maldição (somente cartas com o verso amarelo), o Baralho de Cartas de Maldição Permanente (verso vermelho) e o Baralho de Cartas de Artefato (verso azul). Cada jogador compra uma Carta de Maldição com custo de 2 Ingredientes e a coloca na sua mão. Embaralhe cada baralho e coloque-os no centro da mesa. Cada jogador escolhe uma esfera e coloca sobre o 0 na trilha de pontos. O jogador mais azarado pega o Vudú. Que a competição de Magia Negra comece! O primeiro feiticeiro a marcar 11 pontos vence!

COMO JOGAR

Cada jogador segue o seu turno em sentido horário. O turno de um jogador é composto por 3 fases:

1 - PREPARAR O CALDEIRÃO DE INGREDIENTES

2 - LANÇAR MALDIÇÕES E OUTRAS AÇÕES

3 - PASSAR O VUDÚ

1. PREPARAR O CALDEIRÃO DE INGREDIENTES

Role todos os dados. Se você não gostar do resultado, você pode descartar um dado para rolar novamente os demais. Repita essa ação quantas vezes quiser, mas descarte um dado a cara nova rolagem.

Quando você estiver satisfeito com o resultado, ou quando sobrar um único dado, é hora de agir!



2. LANÇAR MALDIÇÕES E OUTRAS AÇÕES Com o resultado dos dados você pode realizar uma ou mais ações. É permitido repetir a mesma ação. Por exemplo, você pode Comprar uma Maldição duas vezes no mesmo turno, ou Comprar uma Maldição e um Artefato. As ações permitidas são:

COMPRAR UMA MALDIÇÃO

Custo: 2 Dados de Ingredientes

Descarte 2 dados: Compre uma carta do Baralho de Cartas de Maldição e adicione a sua mão.



COMPRAR UM ARTEFATO

Custo: 2 Dados de Ingredientes

Descarte 2 dados: compre uma carta do Baralho de Cartas de Artefatos e adicione a sua mão.



USAR UM ARTEFATO

Custo: Sem Custo

Descarte 1 Carta de Artefato de sua mão (coloque-a embaixo do Baralho de Cartas de Artefato) para ativar os efeitos descritos na carta.



Atenção: alguns Artefatos só podem ser jogados em determinados momentos do jogo. Sempre leia atentamente o texto da carta.

LANÇAR UMA MALDIÇÃO

Custo: os Ingredientes dos dados solicitados pela própria carta.

Para lançar uma maldição você deve:

- Escolher uma Carta de Maldição;
- Descartar os dados com os ingredientes solicitados pela Carta de Maldição;
- Declarar quem será o alvo de sua maldição, dizendo o seu nome ou através de gestos;
- Recitar em voz alta o nome da maldição e ler seus efeitos;
- Colocar a carta na sua frente, para que os outros jogadores possam vê-la;
- Ganhar o número de pontos igual a marcação junto ao símbolo na parte inferior da Carta de Maldição jogada. O jogador amaldiçoado recebe a Carta de Alvo.

A partir de agora, a vítima deve fazer a ação descrita na carta, seguindo as instruções dela.

Atenção: Não é permitido lançar uma maldição no Último jogador que recebeu a Carta de Alvo.

3. PASSAR O VUDÚ

Neste momento seu turno acaba. Passe o Vudú para o próximo jogador em sentido horário. Porém, não se esqueça de realizar os efeitos das maldições ativas, antes de passar o Vudú.



Um exemplo de jogo: Diego rola os dados, ele tira 2 Abóboras, 2 Ectoplasmas e 1 Pé de Corvo (1ª fase). Ele não consegue lançar maldições! Ele decide rolar novamente os dados: ele descarta um e separa uma Abóbora. Desta vez ele tira uma Caveira, um Ectoplasma e uma Asa de Morcego. Ele gosta desse resultado e decide amaldiçoar Carol jogando "Felizão". Depois ele descarta os 2 dados restantes e compra um Artefato (2ª fase).

QUEBRANDO MALDIÇÕES



No decorrer do jogo, os amaldiçoados poderão, de propósito ou sem querer, quebrar as maldições lançadas sobre eles. Por exemplo, eles poderão esquecer de cacarejar como uma galinha antes de rolar os dados, ou poderão ter vontade de sair do chão para ir ao banheiro. Quando uma vítima quebra a maldição, o jogador que a lançou pode relatar o fato e o nome da maldição quebrada e ganhar a quantidade de pontos descrita no topo da Carta de Maldição. Essa Maldição será descartada (coloque-a embaixo do Baralho de Cartas de Maldição). Maldições Permanentes nunca serão descartadas: se um jogador quebrar uma Maldição Permanente, aplique os efeitos descritos na carta.



Na trilha de pontos temos 3 Caveirões. Quando você atingir ou ultrapassar um deles, você será vítima de uma Maldição Permanente! Compre uma carta do Baralho de Maldição Permanente (vermelho) e coloque-a em sua frente. A partir de agora, você deve seguir de qualquer maneira a condição imposta pela carta, ou sofrerá as consequências. Se o Baralho de Maldição Permanente acabar, você não receberá mais nenhuma Maldição Permanente.



Além dos ingredientes exigidos, algumas maldições mostram um asterisco. Nesses casos, você pode substituir o asterisco por qualquer ingrediente que quiser.