TEXTO ADICIONAL PARA "HAKUNA MATATA"

Se você achar que esta maldição é muito poderosa, utilize o seguinte texto. "Todos oponentes devem cantarolar ou assobiar um música durante o turno do jogador que lançou a maldição".

ESTRELA

Cada carta da expansão VUDU: Ninjas vs Pigmeus é marcada com um estrela no canto superior esquerdo para fácil reconhecimento.

Um Jogo de: Francesco Giovo & Marco Valtriani
Ilustrador: Guido Favaro
Designer: Margherita Cagnola
Gerente de Produção : Federico Dumas
Edição: Mario Cortese

© 2014 Red Glove Edizioni
All rights reserved.
Carriona 259b
54033 Carrara (MS)
Italia

meeplebr
© Importado e distribuido por:
Meeple BR Jogos Ltda.
CNPJ 22.558.292/0001-15
R Das Andorinhas, 197, Itarare, Embu-Guacu,
SP, CEP 06900-000, Brasil
www.meeplebr.com
atendimento@meeplebr.com

VU DU' NINJAS VS PIGMEUS

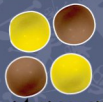
O grande torneio de Vudú chama novos desafiantes. Os ninjas do Dojo Smashy-ya e os pigmeus da Floresta Dumbadoo estão ansiosos para lutar contra outros magos no mais louco concurso de magia no mundo!

CONTEÚDO

20 CARTAS DE MALDIÇÃO
10 NINJAS, 10 PIGMEUS

5 CARTAS DE ARTEFATO

5 MALDIÇÕES PERMANENTES



4 MARCADORES DE PONTUAÇÃO

VUDU NINJAS VS PIGMEUS

Vudu: Ninjas vs Pigmeus segue as regras básicas do jogo com algumas exceções.

PREPARAÇÃO

Do baralho do Vudu base, pegue uma carta de cada Escola Básica de Magia, Haitiano, Sacerdotes Egípcios e Druidas celtas. Embaralhe os três cartas e pegue uma. Remova todas as cartas de maldição daquele tipo do baralho de maldições e adicione as cartas de expansão em seu lugar.
Adicione as cartas de maldições permanentes e artefatos aos seus respectivos baralhos. Você está pronto para começar!
O primeiro jogador que fizer 11 pontos vence a partida.

LANÇANDO MALDIÇÕES

Maldições dessas novas Escolas Mágicas podem ser um pouco peculiares. Gaste apenas um ingrediente para lançar algumas Maldições da escola dos pigmeus (afinal eles são pigmeus!), mas você não vai marcar nenhum ponto quando as lançar.

Ninjas são mestres da artimanhas. Depois de lançar uma Maldição Ninja, você pode descartar qualquer dado para virar a maldição para baixo. Seu alvo deve lembrar o efeito sem ver a carta.

EFEITO DAS CARTAS

Algumas ações desencadeiam uma Maldição separada.
"Tá contigo!": "Quando um jogador receber a carta de alvo" significa que esta maldição entra em ação assim que a carta de alvo passa para outro jogador.
"Bate forte o tambor": "Quando um oponente rolar 2 dados iguais", o alvo deve executar a maldição antes do jogador executar outra ação.

VARIANTE PARA 2 JOGADORES.

Em um jogo de 2 jogadores a carta de alvo é desnecessária, artefatos e maldições permanentes são utilizados normalmente.

Separe as cartas por tipo de maldição. Remova Todas as cópias do artefato "boneca fedida". Remova "Shuriken-en!" e "Tá contigo!" da expansão Ninja vs Pigmeus.

O primeiro jogador escolhe uma escola de magia e pega todas as cartas daquele tipo. O segundo jogador escolhe 2 escolas de magia e pega todas as cartas daquelas escolas. Então o primeiro jogador escolhe outra escola de magia, pegando todas as cartas daquela escola.

Devolva as demais cartas para a caixa.
Ao invés de montar o baralho de maldições, os jogadores montam o baralho próprio usando as escolas escolhidas. Então cada jogador compra do seu baralho pessoal sempre que utilizar a ação de comprar maldições.