Uma maldição zumbi será definitivamente removida do jogo somente se, após ser quebrada:
- a carta de alvo está na frente do jogador que lançou essa maldição, ou
- a carta de alvo está na frente do jogador que quebrou essa maldição.

Nestes dois casos, a maldição é descartada e não está mais ativa. O jogador que a lançou ganhará seus pontos por quebrarem a maldição normalmente.

TRIÂNGULO

Todas as cartas de Vudu: Zumbis vs Bárbaros são marcadas com um triângulo no canto superior esquerdo para facilitar o reconhecimento e a remoção do baralho.

Uma Produção Red Glove - Meeple BR.
Primeira impressão - 2019
Red Glove di Dumas Federico - Via Carriona 259b - 54033 Carrara (MS) Italia
Designer: Francesco Giovo e Marco Valtriani
Arte: Ferdinando Batistini
Direção de Produção: : Federico Dumas

Os autores desejam agradecer suas famílias, testadores, comunidade BGDiTALIA, blogueiros e sites que falam sobre o jogo (especialmente aqueles que apreciam), associações que nos acolhem e nos apoiam e, de claro, fãs de Vudu.

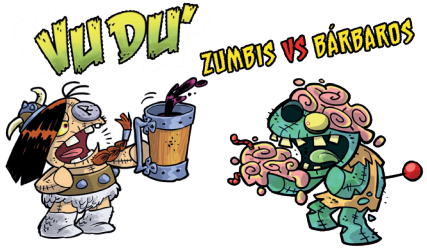
Importado e distribuido por:

Meeple BR Jogos Ltda.
CNPJ 22.558.292/0001-15
Rua das Andorinhas, 197, Itarare, Embu-Guaçu-SP
CEP 06900-000, Brasil
www.meeplebr.com
atendimento@meeplebr.com

VUDU' ZUMBIS VS BÁRBAROS

O grande torneio de VUDU tem atraído novos candidatos temíveis! Bárbaros xamãs das geladas estepes, e Zumbis necromantes dos cemitérios estão chegando, prontos para desafiar os outros feiticeiros no torneio de magia mais louco do mundo inteiro!

CONTEÚDO DA EXPANSÃO



Vudu: Zumbis vs Bárbaros segue as regras do Jogo Vudu, com algumas exceções.

Essa expansão dá a você a chance de jogar uma partida com até 8 jogadores. Use os marcadores que se encontram nessa caixa da expansão 2 em 1. Mas você pode usar qualquer outra coisa (botões, marcadores de madeira ou plástico de outro jogo) se você preferir, para mostrar seus pontos durante o jogo e avançar na trilha de pontuação cada vez você ganha ou perde pontos.

PREPARAÇÃO

Do baralho do jogo base, pegue uma carta de cada tipo de maldição das escolas de magias básicas; haitiano, Sacerdotes egípcios e druidas celtas. Embaralhe as três cartas e compre uma. Remova todos as cartas de maldição daquela escola do baralho padrão de Maldições.

Se você quiser jogar apenas com a expansão Zumbis vs Bárbaros, adicione as cartas das maldições da expansão (zumbis e bárbaros) em seu lugar.

Se você quiser jogar com mais expansões juntas, pegue uma cartas de cada Escola de Magia com a qual você gostaria de jogar, embaralhe-as e compre duas cartas. Adicione ao baralho de Maldições do jogo base todas as cartas de Maldição das escolas escolhidas e retorne as demais para a caixa.

Adicione as cartas de Artefato e Maldição Permanente das expansões que você prefere ao baralho padrão. Você está pronto começar! O primeiro jogador a alcançar 11 pontos ganha.

QUEBRAR MALDIÇÕES

Essas duas novas escolas de magia têm regras diferentes para quebras suas próprias cartas de maldição:

MALDIÇÕES ESTÓICAS

Feiticeiros bárbaros são conhecidos por sua teimosia. Eles são tão teimosos que podem até modificar as leis mágicas!

Cada vez que um jogador quebrar uma maldição bárbara por acidente, ele pode bater na mesa e gritar "NÃO!".

Se ele o fizer, ele não quebra a maldição e esta é ainda considerada ativa (o jogador terá que continuar mantendo sua condição). O jogador que a lançou ganha somente 1 ponto, em vez do valor padrão da pontuação sobre a quebra da maldição.

Esta ação pode ser usada sempre que você desejar, para cada carta de maldição bárbara, e cada vez que for usada o jogador que a lançou ganhará apenas 1 ponto. Esta ação é opcional: um jogador pode escolher livremente não bater na mesa e gritar "NÃO!", para quebrar a maldição e deixar o jogador que a lançou ganhar os pontos de quebra padrão.

MALDIÇÕES CONTAGIOSAS

Maldições de zumbis não são fáceis de erradicar: elas gostam muito de infectar outros feiticeiros toda vez que deveriam ser quebradas, para que elas permaneçam ativas por muito tempo. Quando um jogador quebrar uma maldição zumbi, essa maldição passa para o jogador que está com a carta de alvo e não é descartada. Ela está ativa novamente em seu novo alvo. O jogador que lançou a maldição zumbi ganha pontos cada vez que esta é quebrada, mesmo após a primeira vez que é quebrada durante o jogo.