

Bem-vindo ao mundo sombrio de Vudu!
 Você está pronto para misturar ingredientes para lançar
 Maldições nos seus oponentes? Faça com que sentem no
 chão, pulem com um pé só ou deixe-os mumificados!
 Apenas os feiticeiros mais poderosos e sagazes sairão
 vitoriosos dessa corrida, resistindo às Maldições
 adversárias e amaldiçoando-os impiedosamente!
 Vamos começar a competição!



COMPONENTES



**1 BONECO
"VUDUZINHO"**



**13 MALDIÇÕES
PERMANENTES**



36 MALDIÇÕES

12 CELTAS, 12 EGÍPCIAS, 12 HAITIANAS



5 DADOS DE INGREDIENTES



8 CAVEIRAS PARA MARCAR PONTOS



14 CARTAS DE ARTEFATOS



1 CARTA ALVO

1 TABULEIRO DE PONTUAÇÃO



ACESSE NOSSO SITE E CANAL

WWW.MEEPLEBR.COM



YouTube WWW.YOUTUBE.COM/MEEPLEBRJOGOS

VISÃO GERAL

Em uma partida de Vudu, cada jogador será um feiticeiro maléfico participando de um torneio de magia. Durante seu turno, o jogador vai rolar os dados para tentar conseguir as combinações de ingredientes mostradas nas cartas da sua mão.

Se tiver sucesso, conseguirá lançar uma maldição no seu oponente: ganhará pontos imediatamente (Pontos de Invocação) e fará com que seu oponente sofra alguma penalidade, conforme descrito na própria carta.

E se ele não quiser fazer isso ou esquecer? Bem, a maldição será quebrada e o jogador que lançou a Maldição ganhará mais pontos (Pontos de Interrupção).

O primeiro jogador que alcançar ou passar de 11 pontos será o vencedor!

PREPARAÇÃO

Antes de começar uma partida de Vudu, é preciso preparar os materiais.






1. Coloque o tabuleiro de pontuação no centro da mesa, de forma que esteja acessível a todos os jogadores.
2. Separe as cartas por tipo para criar 3 baralhos diferentes: Maldições (todas as cartas com verso amarelo), Maldições Permanentes (verso vermelho) e Artefatos (verso azul). Embaralhe cada um separadamente e coloque-os em seus locais apropriados no tabuleiro.
3. Cada jogador pega uma carta do baralho de Maldição: esta carta será a mão inicial do jogador. Os jogadores podem olhar a carta em sua mão, mas não devem mostrar para os outros jogadores.
4. Cada jogador escolhe uma cor, pega a caveira de pontuação da cor escolhida e a coloca no centro do tabuleiro (ou fora, acima ou abaixo, como preferir).
5. Coloque a carta Alvo perto do tabuleiro, junto com o boneco Vuduzinho e os 5 dados de ingredientes.

Tudo pronto para começar a jogar!



Antes de seguir com as regras, vamos dar uma olhada em uma carta de Maldição, o coração da mecânica do jogo. Procure pela carta “POPÔ-CHÃO SOSE” dentre as cartas de Maldição para que possamos ver os detalhes:



- 1. EFEITO** - A descrição do efeito da maldição, sobre o jogador alvo, após ativado.
- 2. PONTOS DE INVOCÇÃO** - O número ao lado do símbolo  indica quantos pontos são ganhos quando a maldição é lançada.
- 3. INGREDIENTES** - Mostra quais são os ingredientes necessários para lançar a maldição. Neste caso, são necessários 3 dados: um com o resultado , um com o resultado , e, finalmente, um terceiro dado com o resultado , para poder lançar a maldição em seus oponentes.
- 4. PONTOS DE INTERRUPÇÃO** - O número ao lado do símbolo  indica quantos pontos são ganhos quando um jogador parar (ou esquecer) de fazer o que estiver escrito na carta.
- 5. DESCRIÇÃO ENGRAÇADA** - Esse texto não tem efeito no jogo, mas (quase sempre) tem algo muito engraçado escrito.

COMO JOGAR

Os jogadores jogam em turnos, no sentido horário. Quem mais parecer um feiticeiro será o primeiro jogador: que pega o Vuduzinho, os 5 dados de ingredientes e começa o seu turno.

TURN DO JOGADOR

No começo do seu turno, o jogador rola os dados. O resultado mostra os ingredientes disponíveis nesse momento. Usando os dados e os descartando, será possível realizar uma ou mais das seguintes ações:

- | | |
|---------------------------------------|---------------------------------------|
| A. Lançar uma Maldição | B. Rerrolar um dado |
| C. Pegar uma carta de Maldição | D. Pegar uma carta de Artefato |

Enquanto o jogador tiver dados disponíveis para realizar ações, poderá realizá-las. As ações podem ser feitas em qualquer ordem e podem ser repetidas quantas vezes quiser, contanto que tenha os dados necessários para cada ação.

Quando não houver mais dados para realizar alguma ação (normalmente 0 ou 1), o jogador atual passa o turno para o jogador à sua esquerda, passando para ele o Vuduzinho.

Obs: O Vuduzinho serve para indicar de quem é o turno atual e para demarcar o término do turno de um jogador (quando ele passa o boneco para o próximo jogador) e o início do turno do próximo jogador (quando ele recebe o boneco). Isso é importante para determinar a execução correta de algumas Maldições (veja a seguir, “Como as Maldições Funcionam”).

Abaixo estão as ações que podem ser feitas em um turno.

A. LANÇAR UMA MALDIÇÃO

Uma Maldição pode ser lançada da mão de um jogador se, dentre os dados disponíveis, todos os ingredientes mostrados na carta estiverem presentes.

Para fazer isso, o jogador revela a carta para todos os outros jogadores e lê o texto em voz alta. Então escolhe qual jogador deseja que seja afetado pela Maldição e o indica (chamando pelo nome ou com gestos).

Ele descarta os dados necessários e coloca a Carta Alvo na frente do oponente escolhido a ser amaldiçoado. A Carta Alvo deve ser pega do jogador que estava com ela até o momento (ou do centro da mesa, se for a primeira Maldição lançada na partida).

Deste momento em diante, o oponente afetado pela Maldição terá que realizar a ação descrita na carta, exatamente nos mesmos momentos e das mesmas formas descritas (veja a seguir “Como as Maldições Funcionam”). Finalmente, coloca-se a Maldição que acabou de ser lançada na frente do jogador que a lançou, e ele deverá avançar com sua caveira no tabuleiro de pontuação a quantidade de pontos de invocação mostrados na carta.

NOTA A carta da Maldição lançada fica sempre na frente do jogador que a lançou, não na frente do oponente que a recebeu. É responsabilidade do oponente lembrar quais maldições estão ativas nele.

Algumas Maldições podem ter este símbolo ✖ dentre os dados necessários para lançá-la. Isso indica um ingrediente curinga, ou seja, qualquer ingrediente pode ser usado para satisfazer esse requisito.

IMPORTANTE: DADOS DO VUDU

Os dados do Vudu representam os ingredientes disponíveis para os jogadores. Eles podem usar esses ingredientes para lançar feitiços. Nos seus turnos, os jogadores rolarão os dados para conseguir ingredientes para usar (descartando-os) nas ações que realizarão.

Nas primeiras partidas, recomenda-se que os jogadores mantenham apenas os dados não utilizados (disponíveis) na sua frente, enquanto os dados usados (descartados) sejam passados para o próximo jogador. Desta forma, estará sempre claro para o jogador quais dados estão disponíveis e quais não. Nas partidas seguintes, depois que os jogadores estiverem familiarizados com o jogo, os dados podem ser mantidos com o jogador ativo – colocando em locais separados os dados disponíveis e usados – e, apenas no final do turno, passados juntos para o próximo jogador.



EXEMPLO Rafael rola os dados e obtém 1 Abóbora, 2 Corvos, 1 Caveira e 1 Morcego. Dentre as cartas da sua mão está Alfinetose, que precisa de 2 Corvos para ser lançada. Rafael decide lançar essa Maldição em Alice. Ele grita “Alfinetose”, descarta 2 Corvos, passando os 2 dados para o jogador à sua esquerda, avança sua caveira 1 ponto e coloca a carta na sua frente. A partir de agora, Alice terá que dizer “Ai!” toda vez antes de terminar o seu turno.



CARTA ALVO... PARA QUE SERVE?

A carta Alvo indica o último jogador afetado por uma Maldição. Não é permitido amaldiçoar um jogador que esteja com a carta Alvo na sua frente. Durante o jogo, não é possível atacar o mesmo jogador duas vezes seguidas, mesmo que esse jogador possa ser atacado várias vezes na mesma partida e tenha múltiplas Maldições em si.

B. RE-ROLAR OS DADOS

Se o jogador não tiver os ingredientes que precisa, ele pode rerrolar 1 ou mais dos dados disponíveis. Para isso, ele descarta um dos dados de ingredientes disponíveis. Não é preciso rolar todos os dados disponíveis novamente, pode-se escolher quais manter e quais rolar outra vez. Talvez alguns ingredientes sejam úteis. Independentemente da quantidade de dados rerrolados, o jogador sempre descarta 1 dado.



EXEMPLO Mariana rola os dados e obtém 2 Abóboras, 1 Caveira, 1 Morcego e 1 Corvo (1). Para lançar Alfinetose que ela possui na mão, ela precisa de 2 Corvos. Ela decide manter o dado com o Corvo, (2) descarta o dado com a Caveira e rola novamente os outros, para tentar conseguir outro corvo: ela consegue 2 Caveiras e 1 Fantasma. Nada ainda. Ela decide descartar outro dado (Caveira) e rerrola a Caveira e o Fantasma (3): agora sim! O Corvo que ela precisava saiu!

C. PEGAR UMA CARTA DE MALDIÇÃO

Ao descartar quaisquer 2 dados de ingredientes disponíveis, o jogador pode puxar uma carta do topo do baralho de Maldições e colocá-la em sua mão. Isso vai facilitar conseguir uma combinação de ingredientes válida com os dados.

D. PEGAR UMA CARTA DE ARTEFATO

Ao descartar quaisquer 2 dados de ingredientes disponíveis, o jogador pode puxar uma carta de Artefato do topo do baralho de Artefatos e colocá-lo em sua mão (veja a seguir “Artefatos” para saber como usá-los).

COMO AS MALDIÇÕES FUNCIONAM?

Uma vez que uma Maldição tenha sido lançada, o jogador afetado por ela deve fazer exatamente o que estiver descrito na carta, pelo resto da partida. Por exemplo, uma vez que tenha sido afetado pela Maldição Lobisomose (mostrada à direita), a vítima deverá uivar antes de rolar os dados.

Cada Maldição descreve exatamente quando realizar a ação indicada na carta:

“ANTES DE ROLAR OS DADOS” - antes de rolar os dados, no começo de cada turno, apenas na primeira rolagem. Se o jogador decidir rerrolar os dados ele, não precisa fazer a ação novamente.

“ANTES DE PASSAR O VUDUZINHO” - antes de passar o Vuduzinho para o próximo jogador, ou seja, logo antes do término do turno do jogador ativo.

SEM ESPECIFICAR - A menos que esteja especificado de forma diferente, as Maldições são contínuas e têm efeito durante toda a partida. Por exemplo, a Maldição “Cruzadius” força a vítima a jogar com os braços cruzados pelo resto da partida, caso contrário a Maldição será interrompida.

Durante a partida, os jogadores afetados pelas Maldições poderão, por vontade própria, por distração ou por esquecimento, interromper a Maldição lançada sobre eles. Por exemplo, eles podem esquecer de gralhar como um corvo antes de rolar os dados, ou talvez precisem se levantar do chão para esticar as pernas. No momento que um jogador interromper uma Maldição, o jogador que a lançou pode declarar que a Maldição foi quebrada e receber os Pontos de Interrupção. Deste momento em diante, o jogador afetado pela Maldição não precisará mais obedecê-la.

Se um jogador receber 2 Maldições conflitantes (por exemplo, uma que o faça sentar no chão e outra que o faça ficar em pé), ele deve escolher qual das duas quebrar. Assim que ele declarar qual será quebrada, ele deve obedecer à que decidiu manter. O jogador que lançou a Maldição que foi interrompida receberá os pontos de interrupção normalmente e a Maldição será descartada.

FINAL DA PARTIDA

Assim que um jogador marcar (ou ultrapassar) 11 pontos, a partida termina e esse jogador será o vencedor. Um jogador pode vencer mesmo fora do seu turno se ele receber pontos por uma maldição quebrada por um oponente.



ARTEFATOS

Como visto anteriormente, você pode descartar 2 dados para pegar um Artefato. Mas para que eles servem? E como são usados? Artefatos, diferentemente das Maldições, raramente dão pontos, mas eles podem ajudar os jogadores durante a partida. Alguns permitem rerrolar dados de graça, outros permitem que se proteja de uma Maldição, e outros ainda permitem que você use dados de outros jogadores. Leia as Condições de Conjuração para entender como usar o Artefato. O efeito vai indicar o que acontece.



- 1. CONDIÇÕES PARA CONJURAÇÃO** - Essa parte descreve a condição para estar apto a usar o Artefato. Neste exemplo à esquerda, apenas jogue o artefato e descarte-o no seu turno, depois de rolar os dados.
- 2. EFEITO** - Essa parte descreve o efeito da carta. Se estiver descrita uma ação, o jogador deve realizá-la para poder ativar o Artefato. Por exemplo, para poder rerrolar os dados usando a Carruagem Limpinha, o jogador deve primeiramente fazer o som de uma trovoadas, caso contrário, o artefato não terá efeito e será descartado.
- 3. DESCRIÇÃO ENGRAÇADA** - Esse texto não tem efeito no jogo, mas (quase sempre) tem algo muito engraçado escrito.

MALDIÇÕES PERMANENTES

Existem 3 Grandes Caveiras no Tabuleiro de Pontuação. Toda vez que alcançar e/ou ultrapassar uma com a sua caveira, o jogador será vítima de uma Maldição Permanente! O jogador deve pegar uma carta do baralho de Maldições Permanentes e colocá-la virada para cima na sua frente. A partir de agora, ele deve sempre obedecer àquela Maldição ou sofrer as consequências! Se o baralho estiver vazio, o jogador não receberá nenhuma Maldição Permanente: o carma sempre se volta contra os feiticeiros mais malvados, mas também tem suas limitações.



- 1. EFEITO** - Essa parte descreve o Efeito da Maldição Permanente e a penalidade que o jogador sofrerá caso esqueça de (ou não queira) executar a ação indicada. Maldições Permanentes nunca são descartadas, elas ficam sempre ativas, não importa quantas vezes o jogador sofra a penalidade. Não é o jogador alvo da Maldição Permanente que tem que declarar que ela foi interrompida, mas sim os outros jogadores. Caso ninguém perceba, o jogador não é obrigado a sofrer a penalidade e pode ignorá-la. No final das contas, a magia é uma questão de força de vontade.
- 2. DESCRIÇÃO ENGRAÇADA** - Esse texto não tem efeito no jogo, mas (quase sempre) tem algo muito engraçado escrito.

REGRAS PARA 2 JOGADORES

As regras descritas anteriormente servem para partidas com 3 a 8 jogadores. Em uma partida com 2 jogadores, algumas modificações são necessárias. Em primeiro lugar, a carta de alvo não é utilizada. Cada jogador pode receber 2 ou mais maldições consecutivamente.

Artefatos e Maldições Permanentes funcionam da mesma forma, porém todas as cartas “Vuduquixa” devem ser removidas do baralho de Artefatos e devolvidas para a caixa do jogo, elas não serão usadas em partidas com 2 jogadores.

Separe as cartas de Maldição por escola de magia, criando 3 pilhas: uma com as cartas Haitianas, uma com as cartas Egípcias e a última com as cartas Celtas.

O primeiro jogador escolhe uma escola de magia e pega as respectivas cartas. O segundo jogador faz o mesmo. Depois disso, o segundo jogador escolhe e pega 6 Maldições da escola de magia restante, as 6 que sobram são entregues para o primeiro jogador.

Cada jogador embaralha seu baralho e o coloca perto de si. Em uma partida de 2 jogadores, não há baralho de compra comum, cada jogador tem o seu próprio baralho de cartas.

Todas as outras regras são as mesmas.

QUESTIONAMENTOS COMUNS

Ao usar os dados do oponente com o Fetiche Fedorento devo descartá-los após o uso?

Não, o Fetiche Fedorento permite que você use os dados do oponente, sem descartá-los, para lançar seus próprios feitiços. O oponente poderá usá-los normalmente no turno dele.

É possível perder pontos em Vudu?

Apenas por meio de 3 cartas: **Fã de Vudu**, **Que Pregui...** e **Cansado**. É um erro comum o jogador que quebrou uma maldição reduzir seus pontos para dar para o jogador que lançou o feitiço. Está errado. Apenas o jogador que lançou o feitiço ganha pontos, o jogador que quebrou a Maldição não perde nada.

VUDU - PARTIDA CURTA

Se quiser jogar Vudu, mas estiver com pouco tempo, use estas regras:

1. Use o tabuleiro do lado com 8 pontos: o primeiro jogador que alcançar ou ultrapassar 8 pontos vence.
2. No começo da partida dê 2 cartas de Maldição e 1 Artefato para cada jogador.
3. No final de cada turno, o jogador pega uma carta (Maldição ou Artefato) se ele não pegou nenhuma carta neste turno.



A Red Glove Edizioni Production - Segunda Edição

Autoria: Francesco Giovio e Marco Valtriani; **Ilustrações:** Ferdinando Batistini; **Design Gráfico:** Federico Dumas e Emma Castellan; **Manual:** Simona Lombardo; **Produção:** Federico Dumas
Edição Brasileira - Edição e Diagramação: Thiago Leite; **Tradução:** Daniel Costa;
Revisão: Eduardo Cunha Vilela e Renato J. Lopes

Os autores agradecem a seus entes queridos (independentemente do número de membros ou de pernas) e a todos os fãs de Vudu, especialmente àqueles que estão ilesos depois de todos esses anos de Maldições! MeepleBR informa que o boneco Vuduzinho incluído nesse jogo é um artefato muito poderoso. Qualquer um que falar mal desse jogo será amaldiçoado para sempre!

MBR Comércio de Jogos de Tabuleiro LTDA CNPJ: 35.524.291/0001-00

Endereço: Rua Manoel Pires de Moraes, 18, Jardim Brasil, Embu Guaçu/SP CEP: 06.900-505 - Brasil

www.meeplebr.com - atendimento@meeplebr.com

Red Glove é uma marca registrada por NRG SRL, Via E. Filiberto 2, 20149 Milão (MI)