

# VUDU

EDYCJA  
POLSKA



10 WIECZNYCH KLATW



36 KART KLATW  
12 CELTYCKICH, 12 EGIPSKICH, 12 HAITAŃSKICH



6 PIONKÓW



5 KOŚCI SKŁADNIKÓW



13 KART ARTEFAKTÓW

TOR PUNKTACJI  
W PUDEŁKU



1 LALECZKA VUDU



1 KARTA CELU

## PALIPALCZKI I HAKUNA MATATA



Te Klatwy mają wpływ na wszystkich przeciwników. Gdy dowolny gracz przestanie wykonywać opisywane akcje, te Klatwy są łamane.

## LALECZKA CAPI



Gdy zagrasz LALECZKĘ CAPI, nie odrzucaj wyrzuconych przez przeciwnika kości, których użyłeś. Możesz zagrać LALECZKĘ CAPI w dowolnym momencie, w którym Twój przeciwnik skompletuje swoje składniki i nie będzie chciał przerzucić kości.

## KIEDY DOTYKA MIENIE EFEKT KLATWY?

Na każdej karcie Klatwy opisany jest dokładny moment, w którym musisz wykonać akcję przewidziana Klatwa, by jej nie złamać. Jeśli karta nie określa tego momentu, ofiara Klatwy musi wykonywać opisaną akcję przez cały czas rozgrywki. Na przykład Klatwa OTÓZNIE! zmusza ofiarę do trzymania skrzyżowanych na piersi rąk przez całą grę, w przeciwnym wypadku Klatwa zostaje złamana.

**Przed rzutem kośćmi** - Przed rzuceniem kośćmi po raz pierwszy w turze danego gracza (nie przed każdym rzutem).

**Przed przekazaniem Laleczki Vudu** - Zanim Laleczka Vudu zostanie przekazana następnemu graczowi.

Produkcja - Red Glove Edizioni

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

Projekt gry: Francesco Giovo e Marco Valtriani

Ilustracje: Guido Favaro

Oprawa graficzna: Margherita Cagnola

Edycja: Mario Cortese

Kierownik produkcji: Federico Dumas

Autorzy pragną podziękować swoim rodzinom, społeczności BGDItalia.it, w szczególności Diego Cerretti'emu i Erikowi Burigo. Wielkie "Dzięki" leci do dziesiątków playtesterów cierpiących podczas testowania Klatw.

Edycja Polska:

Black Monk Michał Lisowski  
ul. Grodzka 10a/5  
64-100 Leszno  
Tel: +48 605066067  
Email: kontakt@blackmonk.pl

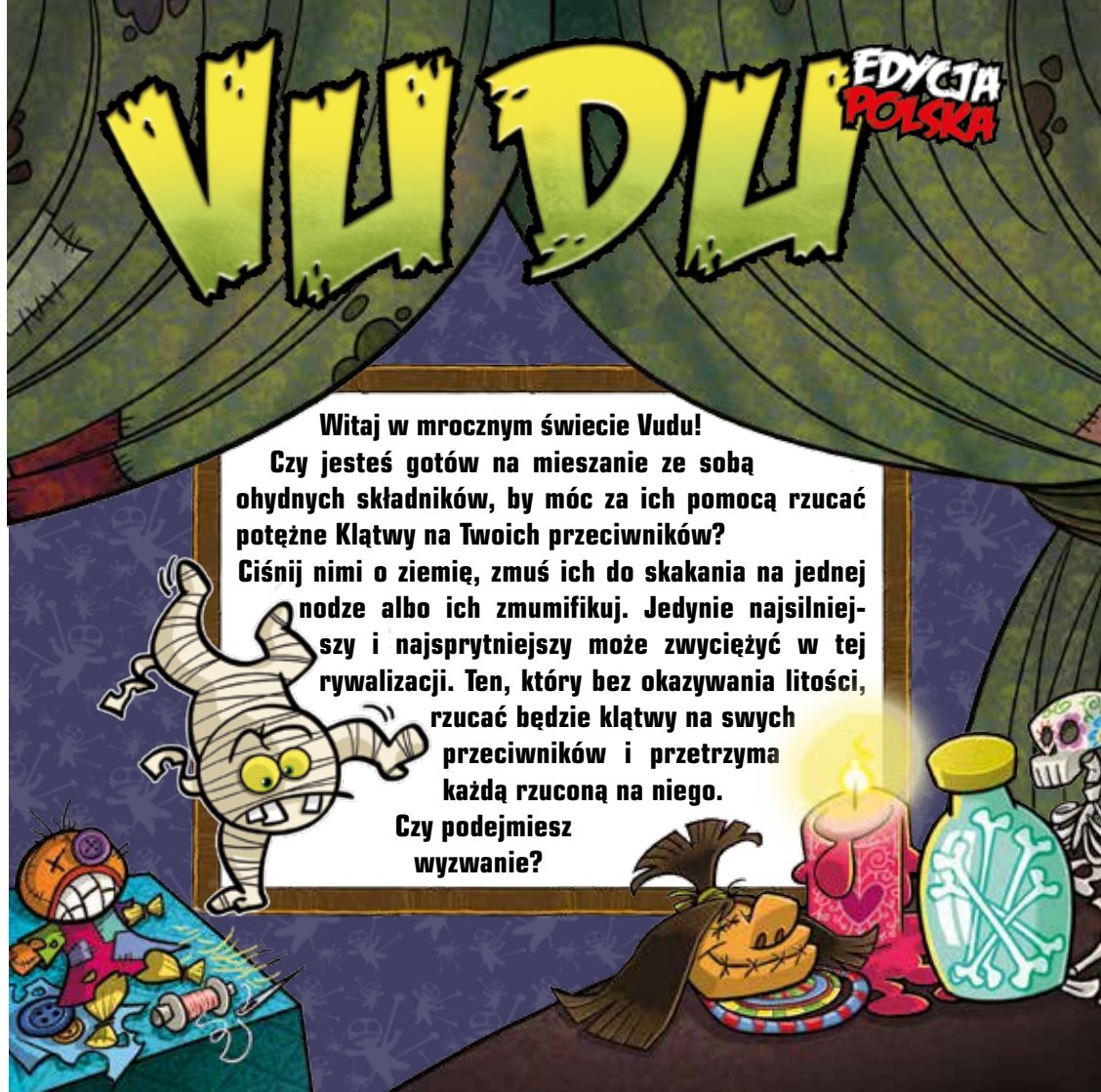
Opiekun projektu: Daria Pilarczyk

Tłumaczenie: Maciej Głuszek

Opracowanie graficzne: Marcin Bieliński

Pomoc, pomysły i sugestie:

Norbert Pałuka, Jacek Woda, Olga Matej,  
Jan Mausch, Rafał Michalczuk.  
Dziękujemy Wam!



# VUDU

EDYCJA  
POLSKA

Witaj w mrocznym świecie Vudu!

Czy jesteś gotów na mieszanie ze sobą  
ohydnych składników, by móc za ich pomocą rzucać  
potężne Klatwy na Twoich przeciwników?

Ciśnij nimi o ziemię, zmusz ich do skakania na jednej  
nodze albo ich z mumifikuj. Jedynie najsilniejszy  
i najsprytniejszy może zwyciężyć w tej  
rywalizacji. Ten, który bez okazywania litości,  
rzucać będzie klatwy na swych  
przeciwników i przetrzyma  
każdą rzuconą na niego.

Czy podejmiesz  
wyzwanie?



# VUDU

EDYCJA  
POLSKA

## PRZYGOTOWANIE GRY

Podziel karty według typów na trzy talie: Talię Kłatw (w której będą jedynie karty o żółtych rewersach), Talię Wiecznych Kłatw (o czerwonych rewersach) oraz Talię Artefaktów (o niebieskich rewersach). Każdy gracz wybiera i bierze na rękę Kartę Kłatwy o koszcie dwóch Składników. Przetasuj każdą talię i połóż je na środku stołu. Każdy gracz wybiera swój kolor pionka i kładzie go na "0" na Torze Punktów. Najbardziej pechowy gracz bierze Laleczkę Vudu.

Niech pojedynek na czarnej magii się rozpocznie!  
Pierwszy gracz, który zdobędzie 11 punktów, wygrywa!

## JAK GRAĆ

Każdy gracz wykonuje swoją turę w kolejności według wskazówek zegara. Tura gracza podzielona jest na trzy fazy:

- 1 - Przygotowywanie składników
- 2 - Rzucanie Kłatw i inne akcje
- 3 - Przekazywanie Laleczki Vudu

## 1. PRZYGOTOWYWANIE SKŁADNIKÓW

Rzuć kośćmi. Jeśli nie podoba Ci się rezultat, możesz odrzucić jedną kość i przerzucić dowolną liczbę pozostałych. Możesz przerzucać tyle razy, ile chcesz, ale za każdym razem musisz odrzucać jedną kość. Gdy wyniki na kościach Ci odpowiadają albo gdy pozostanie już tylko jedna kość, nadchodzi czas do działania!



## 2. RZUCANIE KŁATW I INNE AKCJE

Możesz wykonać jedną bądź więcej akcji wykorzystując swoje kości. Możesz wykonać tę samą akcję wiele razy. Możesz na przykład Dobrać dwie Kłatwy w jednej turze albo Dobrać Kłatwę i Artefakt. Dostępnymi akcjami są:

### DOBRANIE KŁATWY

**Koszt: 2 Kości Składników**

Odrzuć 2 dowolne kości: dobierz wierzchnią kartę z Tali Kłatw i weź ją na rękę.



### DOBRANIE ARTEFAKTU

**Koszt: 2 Kości Składników**

Odrzuć 2 dowolne kości: dobierz wierzchnią kartę z Tali Artefaktów i weź ją na rękę.



### UŻYCIE ARTEFAKTU

**Bez kosztu**

Odrzuć 1 Artefakt z ręki (odłóż go na spód Tali Artefaktów) i zastosuj się do efektu opisanego na jego karcie.



**Uwaga:** niektóre Artefakty mogą zostać zagrane jedynie w konkretnych momentach rozgrywki. Zawsze czytaj uważnie tekst umieszczony na karcie.

### RZUCENIE KŁATWY

**Koszt: Składniki umieszczone na karcie danej Kłatwy**

By rzucić Kłatwę, musisz:

- Wybrać Kartę Kłatwy;
- Odrzucić wymagane Kości Składników;
- Wybrać ofiarę Kłatwy poprzez wymówienie jej imienia bądź wskazanie tej osoby;
- Wypowiedzieć nazwę Kłatwy i przeczytać jej efekt na głos;
- Położyć kartę przed ofiarą tak, by każdy gracz mógł ją zobaczyć;
- Przyznać sobie wskazaną w dolnej części karty liczbę punktów. Przeklęty gracz otrzymuje Kartę Celu od jej aktualnego posiadacza.

Od teraz ofiara Kłatwy musi stosować się do instrukcji zamieszczonych na karcie.

**Uwaga:** Nie można rzucić Kłatwy na gracza, który posiada Kartę Celu.

## 3. PRZEKAZYWANIE LALECZKI VUDU

Po wykonaniu akcji, tura się kończy. Przekaż Laleczkę graczowi po lewej. Jednak nie zapomnij zastosować się do efektów Kłatw, których jesteś ofiarą!



**Przykładowa rozgrywka:** Marcin rzuca kośćmi, wyrzucił 2 Dynie, 2 Musy z Ducha i 1 Kruczą Stopę (krok 1). Nie może rzucić żadnej Kłatwy! Postanawia przerzucić kości: odkłada jedną wyrzuconą wcześniej Dynię na bok, po czym odrzuca jedną z pozostałych kości. Rzuca jeszcze raz, teraz ma: Czaszkę, Mus z Ducha i Skrzydło Nietoperza. Podoba mu się wynik rzutu i postanawia przekląć Olgę, rzucając na nią **BRAWOJA!**. Potem odrzuca pozostałe dwie kości i dobiera Artefakt (krok 2).



## ZŁAMANIE KŁATW

W trakcie rozgrywki ofiary Kłatw mogą, świadomie bądź przez przypadek, złamać Kłatwę, która została na nich rzucona. Mogą na przykład zapomnieć, by zagadać jak kura przed rzuceniem kośćmi albo poczuć nieodpartą potrzebę, by wstać z ziemi i pójść do toalety. Gdy ofiara złamie Kłatwę, która została na nią rzucona, gracz który ją rzucił, może zgłosić ten fakt, wskazać złamaną Kłatwę i dostać tyle punktów, ile widnieje w górnej części karty. Kłatwa zostaje odrzucona (odłóż ją na spód Tali Kłatw). Wieczne Kłatwy nigdy nie są odrzucone. Jeśli gracz złamie taką Kłatwę, po prostu zastosujcie wobec niego opisane na karcie konsekwencje takiego czynu.

## WIELKA CZACHA

Na Torze Punktów są 3 Wielkie Czachy. Gdy dotrzesz bądź przekroczysz każdą z nich, staniesz się ofiarą Kłatwy Wiecznej! Dobierz kartę z Tali Kłatw Wiecznych (tych o czerwonych rewersach) i połóż przed sobą. Od teraz musisz stosować się do poleceń napisanych na karcie albo ponieść konsekwencje! Jeśli Talia Kłatw Wiecznych się skończy, nie dobierasz kolejnych.

## DROBNY DODATEK!

Niektóre Kłatwy oprócz wymaganych Składników mają na karcie gwiazdkę. Żeby rzucić taką Kłatwę, musisz użyć dodatkowo dowolnego Składnika za każdą gwiazdkę umieszczoną na jej karcie.

