

# VUDULHU

EDYCJA  
POLSKA

Czy jesteś gotów na odkrywanie złowieszczego świata Lovecrafta? Daj wycisk swoim przeciwnikom, rzucając na nich straszliwe klątwy! Niech wiją się w najbardziej wymyślnych pozach, bulgoczą jak shoggothy i próbują utrzymać karty, tak jakby zamiast rąk mieli oślizgłe macki! A jeśli nie dadzą rady... zgarniaj punkty i ciesz się ze zwycięstwa!



FILM Z ZASADAMI ZNAJDZIESZ NA:

[BLACKMONK.PL/VUDULHU](http://BLACKMONK.PL/VUDULHU)



# VUDULHU

EDYCJA  
POLSKA



**LALECZKA  
CTHULHU**



**36 KART KLĄTW  
12 ZMÓR, 12 GHAŚTÓW, 12 ISTOT Z GŁĘBIN**



**KARTA CELU**



**8 KART ARTEFAKTÓW**



**5 KART LOKACJI**



**10 KART  
WIELKICH PRZEDWIECZYCH**



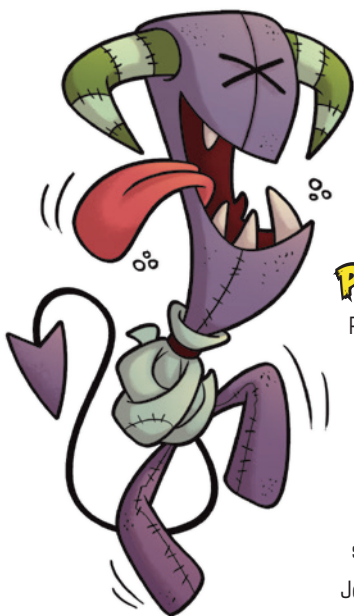
**TOR PUNKACJI**



**6 PIONKÓW**



**5 ŚWIECĄCYCH W CIEMNOŚCI  
KOŚCI SKŁADNIKÓW**



W grze **VuDulhu**, wcielasz się w złego kultystę, wybierającego się na urlop wprost do lovecraftowskiego uniwersum. Będziecie pękać ze śmiechu, rzucając na siebie przeróżne Klatwy. Ale strzeżcie się! Możecie trafić na jednego z Wielkich Przedwiecznych! Czy będzie to Shub Niggurath, która wybrała się na piknik do grzybowych ogrodów Yuggoth? A może podczas przechadzki po podwodnym R'lyeh spotkacie Wielkiego Cthulhu? Pamiętajcie, wszechświat wcale nie jest taki pusty, jak mogłoby się zdawać na pierwszy rzut oka...

## PRZYGOTOWANIE GRY


Podziel karty na 4 talie: **Karty Kłatw** (zółty rewers), **Karty Artefaktów** (niebieski rewers), **Karty Lokacji** (brązowy rewers), **Karty Wielkich Przedwiecznych** (karty fioletowe, przód karty to strona z cieniem sylwetki). Następnie potasuj wszystkie stopy kart i umieść je na środku stołu. Każdy gracz dobiera jedną Kartę Kłatwy na swoją rękę. Każdy wybiera kolor pionka i ustawia go na polu „0” na Torze Punktów. Kartę Celu, Laleczkę Cthulhu i 5 Kości Składników również należy umieścić na środku stołu. Odkryj pierwszą Kartę Lokacji i połóż ją na środku stołu. Od tego momentu wszyscy gracze muszą stosować się do jej opisu.

Jesteście gotowi! Możecie zaczynać swoją obłędną przygodę!



**1** Zaczniemy od rzucenia okiem na pełną niewysłowioną grozy Kartę Kłatwy - najważniejszą część **VuDulhu**. Przeszukaj stos Kłatw i spojrz na kartę MACKAT'OR (albo zmusz innego gracza, aby zrobił to za Ciebie):

## PUNKTY ZA ZŁAMANIE




Liczba z symbolem  pokazuje, ile punktów zdobędziesz, jeżeli zgłosisz złamanie rzuconej przez Ciebie Kłatwy.

## OPIS


Opis Kłatwy zawiera nazwę oraz efekt, który będzie działał na przeciwnika. W tym wypadku ofiara Kłatwy musi trzymać karty, jakby zamiast rąk miała macki.



## SKŁADNIKI

Tutaj pokazane są Składniki potrzebne do rzucenia Kłatwy. W tym przypadku, aby móc rzucić Kłatwę na przeciwnika, musisz mieć przynajmniej jedną Kość z Kruczą Stopą  oraz jedną Kość z Kryształem . Niektóre Kłatwy, tak jak przedstawiony MACKAT'OR, w spisie Składników posiadają symbol Gwiazdki . Oznacza to, że do normalnych Składników musisz dodatkowo użyć jednego, wybranego przez Ciebie Składnika.

## PUNKTY ZA RZUCENIE

Liczba z tym symbolem  pokazuje, ile punktów zdobędziesz po rzuceniu Kłatwy na przeciwnika.

## PRZYGOTOWYWANIE SKŁADNIKÓW

**Rzuć Kośćmi.** Jeśli gwiazdy nie są dla Ciebie w porządku i wynik Ci nie odpowiada, możesz odrzucić jedną Kość i przerzucić dowolną liczbę pozostałych. Przerzucać możesz tyle razy, ile chcesz, ale za każdym razem musisz odrzucić jedną Kość (zgodnie z euklidesową matematyką, taka sztuczka powinna udać się 4 razy). Gdy w końcu uda Ci się uzyskać pasujący do Twojego niecnego planu wynik lub zostanie Ci tylko jedna Kość, możesz zacząć działać! Pamiętaj, że Gwiazdka na liście składników na Kartach Kłatw oznacza, że wybrana Kłatwa potrzebuje dodatkowego, dowolnego Składnika.

**2.** Rozgrywacie swoje tury w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara. **Zaczyna gracz, który potrafi najlepiej udawać Wielkiego Cthulhu, czekającego w uśpieniu, w swoim podwodnym domu w R'lyeh.** Jeśli zwyciężyłeś, weź Laleczkę Cthulhu, aby zaznaczyć, że właśnie zaczęła się Twoja tura. Następnie rzuć wszystkimi Kośćmi Składników.

Możesz używać tych Kości, aby w swojej turze wykonywać akcje, które opisane są poniżej. **Raz użyta Kość nie może być użyta ponownie w tej samej turze.** Wszystkie akcje mogą być wykonane w jednej turze nawet kilka razy, w dowolnej kolejności. Dostępne akcje to:

## A. DOBIERANIE KLATWY

Możesz odrzucić 2 dowolne Kości, aby dobrać wierzchnią kartę z Talii Kłatw i wziąć ją na rękę. W ten sposób zwiększysz swój arsenał Kłatw i zdobycie odpowiedniej kombinacji składników do rzucenia którejś Kłatwy stanie się łatwiejsze.



## B. DOBIERANIE ARTEFAKTU

Możesz odrzucić 2 dowolne Kości, aby dobrać wierzchnią kartę z Talii Artefaktów i wziąć ją na rękę. W dalszej części instrukcji wyjaśnimy, czym są Artefakty i jak one działają.

## C. RZUCANIE KLATWY

Aby rzucić Kłatwę, podczas rozpatrywania swojej tury, musisz:

- Z uzyskanych Składników, wybrać te, które są potrzebne do rzucenia Kłatwy. Odrzuć je.
- Odkryj wybraną Kartę Kłatwy, głośno wyrecytuj jej nazwę (najlepiej przy akompaniamencie skomplikowanych i niemających większego sensu kultystycznych gestów) i wskaż gracza, na którego chcesz ją rzucić.
- Gracz, który został przeklety, otrzymuje Kartę Celu od gracza, który miał ją wcześniej (jeśli Kłatwa została rzucona po raz pierwszy, gracz bierze Kartę Celu ze środka stołu). Karta Celu powinna leżeć przed graczem, aby wszyscy wiedzieli, że do czasu, aż jej nie straci, jest on nietykalny. Tak. Nie można uwziąć się na jednego gracza! Osoba z Kartą Celu nie może być celem Kłatwy.
- Od momentu rzucenia Kłatwy, gracz będący jej celem musi, do końca gry, dokładnie stosować się do zamieszczonego na karcie opisu. Połóż Kartę Kłatwy przed sobą tak, aby każdy mógł ją widzieć. Niech ofiara z przerażeniem próbuje zapamiętać wszystkie Kłatwy, które na niej ciążyą. Otrzymaj Punkty wskazane w dolnej części Kart Kłatw (Punkty za Rzucenie). Przesuń swój pionek na Torze Punktów o tyle pól, ile otrzymałeś
- Punktów.

Ciesz się z nieszczęścia innych!

## UWAGA!

Zasady zagrywania Kłatw różnią się od tych, które mogliście poznać w podstawowej wersji **VuDu**. Przeczytaj dokładnie instrukcję!

Jeżeli chcesz połączyć **VuDu** i **VuDulhu**, na naszej stronie internetowej **blackmonk.pl/instrukcje** znajdziesz informacje, jak to zrobić.

## 3. KONCZENIE TURY

Gdy nie masz już wystarczającej liczby Kości, by wykonać jeszcze jakąś akcję, przekazaj Laleczkę Cthulhu graczowi po swojej lewej. Nie zapomnij zastosować się do efektów Kłatw, których jesteś ofiarą!

## 4. KONIEC GRY

Gdy tylko jeden z graczy dotrze do pola z numerem 13, nie tylko wpada w szaleństwo z powodu zbyt dużej ilości zakazanej wiedzy, którą poznał, ale również wygrywa grę! Gratulacje! Pamiętajcie, że gracz może wygrać grę poza swoją turą, dzięki zdobyciu odpowiedniej liczby Punktów. Na przykład, gdy inny gracz złamie rzuconą przez niego Kłatwę albo dzięki zagranium Artefaktu.

# 5. JAK DZIAŁAJĄ KLATWY?

Klatwa zaczyna działać zaraz po jej rzuceniu. Od tego momentu, aż do końca gry, ofiara Klatwy musi robić dokładnie to, co jest napisane w jej opisie. Na przykład po otrzymaniu Klatwy MACKAT'OR (Klatwa z przykładu), ofiara musi chwycić wszystkie przedmioty tak, jakby zamiast rąk miała macki.

Opis każdej Klatwy dokładnie wskazuje, kiedy należy zastosować się do jej efektu:

**Przed rzutem Kośćmi** – Przed rzutem Kośćmi na początku tury danego gracza (nie przed czymkolwiek rzutem).

**Przed przekazaniem Laleczki Cthulhu** – Zanim Laleczka Cthulhu zostanie przekazana następnemu graczowi (przez danego gracza, a nie któregośkolwiek).

**Bez oznaczenia** – jeżeli na Klatwie nie jest napisane, kiedy dokładnie należy ją wykonywać, jej efekt jest ciągły i należy się do niego stosować bez przerwy, do końca gry. Na przykład Klatwa FORMA'LINA nakazuje celowi Klatwy dotykać łokciami swoich bioder. PRZEZ CAŁY CZAS!

W trakcie rozgrywki ofiary Klatw mogą, świadomie bądź przez przypadek, złamać Klatwę, która została na nie rzucona. Gracz objęty Klatwą SHOGGOTHBTHNK, może zapomnieć, aby przed przekazaniem Laleczki Cthulhu zabalutogać jak shoggoth. Jeśli zauważysz, że ktoś bezkarnie łamie Twoją pieczołowicie przygotowaną Klatwę, zgłoś to, wskaż złamaną Klatwę i przynajmniej tyle punktów, ile widnieje w górnej części karty (Punkty za Złamanie). Klatwa zostaje odrzucona (odłóż ją na spód Talii Klatw).




Marcin rzuca Kośćmi Składników. Wyrzucił 2 Duchy, 1 Czaszkę, 1 Kryształ i 1 Kruka (4). Może rzucić Klatwę SHANTAK! Odrzuca Czaszkę i Ducha (2) i jako cel swojej Klatwy wskazuje Martynę, która z przerażeniem obserwuje, jak Marcin wykrzykuje nazwę Klatwy i kładzie ją przed sobą. Martyna otrzymuje Kartę Celu, co oznacza, że nie może być celem żadnej Klatwy, ale od teraz, przed podaniem Laleczki Cthulhu, musi zaręczyć jak shantak! Marcin chciałby również rzucić MIEDZYWYMIAROWĄ UDREKĘ, ale nie ma Dyni wśród pozostałych Kości. Postanawia spróbować szczęścia i je przerzucić. Zostawia sobie Ducha (ponieważ potrzebuje go do rzucenia Klatwy), odrzuca Kruka i przerzuca Czaszkę (3). Niestety wypadł Kryształ i Marcin nie może rzucić wybranej Klatwy. Postanawia użyć dwóch Kości, aby dobrać Artefakt (4) i tak kończy swoją turę.



# WIELCY PRZEDWIECZNI

# VUDUHU

EDYCJA POLSKA

Na Torze Punktów znajdują się 2 Wielkie Czachy . Jak podpowiada intuicja, nie oznaczają one nic dobrego! Staniecie na którymś z tych pól lub przekroczenie go oznacza, że gracz zbyt mocno zgłębiał okultystyczną wiedzę i jego poczynaniami zainteresował się jeden z Wielkich Przedwiecznych! Nieszczęsny śmiertelniku! **Dobierz jedną kartę ze spodu Talii Wielkich Przedwiecznych** i umieść ją przed sobą, bez obracania jej. Od teraz musisz przestrzegać zasad, które opisane są na karcie. Jeśli w którymkolwiek momencie złamiesz jedną z zasad, natychmiast odwróć kartę Wielkiego Przedwiecznego i zmierz się z jego gniewem! Od teraz, do końca gry działają na Ciebie wszystkie konsekwencje opisane na kolorowej części karty.



## WARUNKI

Musisz je spełniać, gdy wylosujesz kartę Wielkiego Przedwiecznego. Jeśli złamiesz choć jeden z nich, natychmiast odwróć tę kartę na drugą stronę i sprawdź, jaką karę wymierzą Ci Macki Kosmicznej Potęgi!


## KARA

No i dograłeś się. Zbytnie zainteresowanie okultystyczną wiedzą grozi poważnymi konsekwencjami. Kara obowiązuje do końca gry. Nie przejmuj się jednak. Tak czy siak, wpadłeś w obłęd.

Jeśli w Talii Wielkich Przedwiecznych nie ma już żadnej karty, oznacza to, że nie są oni Tobą zainteresowani. Nie musisz dobierać karty Wielkiego Przedwiecznego! Gratulacje, szczęściarzu!



# LOKACJE

Na Torze Punktów znajdują się 3 symbole Lokacji . Pierwsza osoba, która stanie na Polu Lokacji lub je przekroczy, musi natychmiast dobrać kartę Lokacji z Talii Lokacji i położyć ją na środku stołu. Jeśli na środku stołu cały czas znajduje się poprzednia Lokacja, to odrzućcie ją na spód Talii Lokacji i zastąpcie nową. Od tego momentu wszyscy gracze muszą stosować się do warunków zamieszczonych na karcie Lokacji. Kiedy jeden lub więcej graczy złamie ten warunek, wszyscy pozostali gracze otrzymują po punkcie. Następnie odrzućcie kartę Lokacji na spód Talii Lokacji. UWAGA: W tym wypadku nie dobieracie nowej karty Lokacji! Może się zdarzyć, że na stole nie będzie się znajdować żadna aktywna Karta Lokacji.



# ARTEFAKTY

Potężne i bluźniercze Artefakty mogą pomóc każdemu odważnemu, kto w swojej turze odrzuci 2 niezużyte Kości Składników. Nie zapewniają one punktów, ale mogą pomóc właścicielowi w rozgrywce bądź jeszcze bardziej utrudnić życie jego przeciwnikom. Niektóre z nich pozwalają przerzucać Kości Składników, inne dobierać bonusowe Karty Kłatw, a jeszcze inne zapobiegać atakom przeciwników. Niektóre z Artefaktów można zagrywać tylko w określonym momencie, innych możesz używać kiedy tylko zechcesz. Przed każdym użyciem Artefaktu uważnie przeczytaj Zasady Rzucania.



## ZASADY RZUCANIA

Ta część opisuje warunki, które pozwalają użyć Artefaktu. W tym przypadku możesz zagrać tę Kartę w dowolnym momencie swojej tury. Pamiętaj, aby po użyciu Artefaktu go odrzucić, no chyba że opis mówi inaczej.

## EFEKT

Ta część opisuje efekty karty. Czasem znajduje się tam czynność, która musisz wykonać, aby Artefakt zadziałał. Na przykład, aby móc zmienić wynik Kości Składników za pomocą Artefaktu **Nieeuklidesowe Kości**, najpierw musisz głośno krzyknąć „CO MI ZROBISZ, EUKLIDESIE?!”.

Producent:

## Red Glove Edizioni

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

**Projekt gry:** Francesco Giovo i Marco Valtriani

**Oprawa graficzna:** Margherita Cagnola

**Kierownik produkcji:** Federico Dumas

*Autorzy pragną podziękować H.P. Lovecraftowi za to, że wymyślił to wszystko.*

Dystrybutor:

## Black Monk Michał Lisowski

ul. Kościelna 24a/24

60-538 Poznań

**Tel:** +48 605066067

**Email:** info@blackmonk.pl

*Black Monk przesyła podziękowania dla wszystkich testerów z Przytułku Czarnego Mnicha, którzy bez żadnego przymusu i z wielkim entuzjazmem testowali VuDulhu. Zresztą, ich stan psychiczny i tak nie mógł się pogorszyć...*

**Ilustracje:** Ferdinando Batistini,

Guido Favaro

**Edycja:** Fabio Lupetti

**Opiekun projektu:** Daria Pilarczyk

**Tłumaczenie:** Marcin Białecki

**Korekta:** Joanna Roszak, Barnaba Drukała

**Opracowanie graficzne:** Marcin Bieliński



FILM Z ZASADAMI ZNAJDZIESZ NA:

**BLACKMONK.PL/VUDULHU**

**Red Glove ani Black Monk nie ponoszą odpowiedzialności za przypadkowe przywołania jednego z Wielkich Przedwiecznych i wynikające z tego straty majątkowe.**