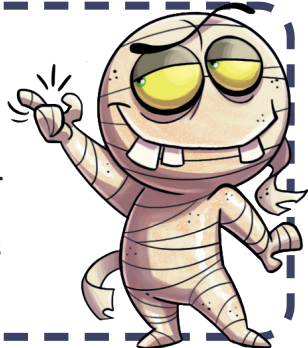


¡Te damos la bienvenida al oscuro mundo de Vudú!
 ¿Estás listo para mezclar ingredientes y desatar poderosas maldiciones sobre tus oponentes? Haz que se sienten en el suelo, salten a la pata coja o momificalos.
 ¡Solo el brujo más astuto y poderoso podrá salir victorioso! ¡Resiste estoicamente a todas las maldiciones de tus rivales y lanza las tuyas sin piedad! ¡Empecemos!



COMPONENTES



1 MUÑECO VUDÚ



13 CARTAS DE MALDICIÓN PERMANENTE



36 CARTAS DE MALDICIÓN
 12 CELTAS, 12 EGIPCIAS Y 12 HAITIANAS



5 DADOS DE INGREDIENTES



14 CARTAS DE ARTEFACTO



1 CARTA DE OBJETIVO



1 TABLERO DE PUNTUACIÓN



8 CALAVERAS DE PUNTUACIÓN

RESUMEN

En Vudú encarnarás a un malvado brujo que participa en un torneo de magia. Durante tu turno, tendrás que tirar los dados para intentar conseguir los ingredientes que aparecen impresos en las cartas que tienes en la mano.

Si tienes éxito, podrás lanzar la Maldición sobre tu oponente: ganarás puntos de forma inmediata (Puntos por Lanzamiento) y obligarás a tu oponente a sufrir una penalización, tal y como aparece descrito en la propia carta.

¿Y si se niega a sufrir la penalización o se olvida de sus efectos? Bueno, en ese caso la Maldición se interrumpirá y ganarás más puntos (Puntos por Interrupción).

¡El primer jugador que consiga llegar o superar los 11 puntos será el ganador!

PREPARACIÓN

NOTA A continuación se describen las reglas para partidas de 3 a 8 jugadores. Al final de las reglas encontraréis las variaciones para partidas de 2 jugadores.

Antes de empezar una partida de Vudú, tendrás que preparar los componentes:

1. Saca el tablero de puntuación y colócalo en el centro de la mesa, en un lugar que sea accesible para todos los jugadores.
2. Saca todas las cartas del juego y sepáralas por tipo para hacer 3 mazos: el mazo de Maldiciones (cartas con el reverso amarillo), el mazo de Maldiciones Permanentes (reverso rojo) y el mazo de Artefactos (reverso azul). Baraja los 3 mazos por separado y colócalos en los espacios asignados en el tablero de puntuación.
3. Cada jugador roba una carta del mazo de Maldiciones. Esta carta será su mano inicial. Los jugadores pueden mirar las cartas de su mano, pero no deben enseñárselas al resto de jugadores.
4. Cada jugador elige un color, recoge la calavera de puntuación de ese color y la coloca en el centro del tablero de puntuación (o fuera del tablero, si lo prefieren).
5. Coloca la carta de Objetivo, el muñeco vudú y los 5 dados de ingredientes al lado del tablero de puntuación.

¡Ya estáis listos para empezar a jugar!



Antes de seguir explicando las reglas, echémosles un vistazo a las cartas de Maldición, el eje central del juego. Saca el mazo de cartas de Maldición y busca la carta “Alsuelum” para verla más de cerca:



- 1. EFECTO** - La descripción del efecto que la Maldición tiene sobre el jugador objetivo una vez jugada.
- 2. PUNTOS POR LANZAMIENTO** - El número que aparece al lado del símbolo indica cuántos puntos obtienes por lanzar esta Maldición.
- 3. INGREDIENTES** - Aquí aparecen los ingredientes que necesitas para lanzar esta Maldición. En este caso, para poder lanzar la Maldición sobre un oponente tendrás que conseguir estos 3 ingredientes en 3 dados: , y .
- 4. PUNTOS POR INTERRUPTIÓN** - El número que aparece al lado del símbolo indica cuántos puntos obtienes si un jugador se olvida o deja de hacer lo que pone en la carta.
- 5. DESCRIPCIÓN GRACIOSA** - Este texto no es realmente útil de cara a la partida, pero incluye algún comentario gracioso.

CÓMO SE JUEGA

Se juega por turnos y siguiendo el sentido de las agujas del reloj. Empieza el jugador que más se parezca a un brujo o una bruja: el jugador recibe el muñeco vudú, los 5 dados de ingredientes y empieza a jugar.

TURNO DE UN JUGADOR

Al comienzo de tu turno, tomas los dados y los tiras. El resultado te indicará con qué ingredientes empiezas tu turno. Usa y descarta los dados para poder realizar una o más de estas acciones:

- A.** Lanzar una Maldición
- B.** Volver a tirar los dados
- C.** Robar una Maldición
- D.** Robar un Artefacto

Puedes hacer tantas acciones como te permitan los dados. Puedes realizar las acciones en el orden que quieras y repetir la misma acción varias veces, siempre que tengas los dados suficientes para hacerla.

Cuando ya no tengas más dados para realizar una acción (normalmente 1 dado o ninguno), tendrás que pasarle el muñeco vudú al jugador a tu izquierda para que empiece su turno.

ATENCIÓN *El muñeco sirve para indicar quién está jugando, cuando acaba su turno (al pasarlo al siguiente jugador) y el inicio del siguiente jugador (en cuanto reciba el muñeco). Puede parecer una tontería, pero es importante para determinar el correcto lanzamiento de algunas Maldiciones (ver “¿Cómo funcionan las Maldiciones?” más adelante).*

A continuación te explicaremos qué acciones puedes realizar en tu turno.

A. LANZAR UNA MALDICIÓN


Puedes lanzar una Maldición que tengas en tu mano si, después de tirar los dados, tienes todos los ingredientes que aparecen impresos en la carta.

Para lanzarla, tendrás que enseñarle la carta al resto de jugadores y leer el texto en voz alta. Luego, eliges a qué jugador le quieres lanzar la Maldición (señalándolo o diciendo su nombre).

Descarta los dados correspondientes y coloca la carta de Objetivo delante del oponente al que quieras maldecir. Toma la carta de Objetivo de delante de otro jugador o, si esta es la primera Maldición lanzada en la partida, del centro de la mesa.

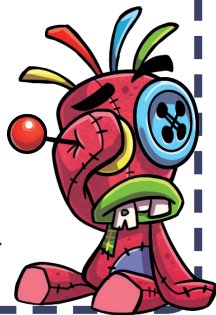
A partir de este momento, ese oponente pasa a estar afectado por la Maldición y tendrá que hacer la acción que aparezca impresa en la carta tal y como se le indique (ver “¿Cómo funcionan las Maldiciones?” más adelante). Para acabar, coloca delante de ti la carta de Maldición que acabas de lanzar y avanza tu calavera tantos espacios como Puntos por Lanzamiento aparezcan en la carta.

ATENCIÓN La carta de Maldición lanzada siempre se coloca delante de quien la ha lanzado, no delante de quien la ha recibido. Depende del jugador maldito recordar qué Maldiciones tiene activas.

Puede que en algunas Maldiciones aparezca el símbolo  entre los ingredientes que necesitas para lanzarlas. Este símbolo es un comodín, es decir, que puedes usar el ingrediente que quieras para ese requisito.

¡IMPORTANTE! DADOS VUDÚ

Los dados vudú representan los ingredientes disponibles para lanzar las Maldiciones. En su turno, los jugadores tiran los dados para conseguir ingredientes que pueden utilizar (descartándolos) para realizar una o más acciones. Recomendamos que, durante las primeras partidas, coloquéis delante de vosotros los dados que no hayáis utilizado (los ingredientes disponibles) y vayáis pasando los dados utilizados (descartados) al siguiente jugador. De este modo, siempre tendréis claro qué dados podéis utilizar y cuáles no. Una vez os hayáis familiarizado con el juego, podéis simplemente separar los dados usados de los disponibles y pasárselos todos juntos al siguiente jugador cuando acabéis vuestro turno.



EJEMPLO Miguel tira los dados y consigue 1 Calabaza, 2 Cuervos, 1 Calavera y 1 Murciélago. Entre las cartas de su mano está “Dolor Acutus”, para la que necesita 2 Cuervos. Miguel decide lanzarle la Maldición a Noelia, así que dice en voz alta “¡Dolor Acutus!”, descarta los 2 Cuervos pasándole los 2 dados al siguiente jugador. Luego, mueve su calavera 1 casilla en el tablero de puntuación y coloca la carta de Maldición delante de él. A partir de ahora, Noelia tendrá que acabar su turno exclamando «¡Ay!».



CARTA DE OBJETIVO... ¿PARA QUÉ SIRVE?

La carta de Objetivo indica el último jugador al que le han lanzado una Maldición. No se puede maldecir a un jugador que tenga la carta de Objetivo. Durante la partida, por lo general, no se puede maldecir al mismo jugador 2 veces seguidas, aunque SÍ se le puede atacar varias veces durante la partida y acabar bajo los efectos de varias Maldiciones.

B. VOLVER A TIRAR LOS DADOS

Si no has conseguido los ingredientes que necesitas en tu primera tirada, puedes volver a tirar uno o más de los dados disponibles. Para eso, tienes que descartarte de uno de los dados de ingredientes disponibles. No tienes por qué volver a tirar todos los dados disponibles: puedes elegir cuáles te quieres quedar y cuáles quieres volver a tirar (puede que algunos ingredientes te sean de utilidad). Independientemente del número de dados que vuelvas a tirar, siempre te tendrás que descartar de un dado.



EJEMPLO Noelia tira los dados y consigue 2 Calabazas, 1 Calavera, 1 Murciélago y 1 Cuervo (1). Para poder lanzar Dolor Acutus, que tiene en su mano, necesita 2 Cuervos. Decide quedarse con el Cuervo (2) y descarta la Calavera para volver a tirar el resto. En su segunda tirada consigue 2 Calaveras y 1 Fantasma. Nada... Descarta otro dado (una Calavera) para volver a tirar la Calavera y el Fantasma. ¡Y consigue el Cuervo que necesitaba! (3)

C. ROBAR UNA MALDICIÓN

Si te descartas de dos ingredientes disponibles cualquiera, podrás robar una carta del mazo de Maldiciones y añadirla a tu mano. Esto aumentará tu arsenal de Maldiciones y la diversidad de combinaciones cuando tires los dados.

D. ROBAR UN ARTEFACTO

Si te descartas de dos ingredientes disponibles cualquiera, puedes robar una carta del mazo de Artefactos y añadirlo a tu mano (ver “Artefactos” en la página siguiente).

¿CÓMO FUNCIONAN LAS MALDICIONES?

Una vez lanzada una Maldición, el jugador afectado tendrá que hacer exactamente lo que indica la carta durante el resto de la partida. Por ejemplo, si a alguien le lanzan la Maldición “Lupo Ululare” (la carta de la derecha), tendrá que aullar antes de tirar los dados.

Cada Maldición indica el momento exacto en el que el jugador debe realizar la acción que indica el efecto:

“ANTES DE TIRAR LOS DADOS” - Antes de tirar los dados, al principio de cada turno y solo en la primera tirada. Si el objetivo decide volver a tirar los dados, no tendrá que repetir la acción.

“ANTES DE PASAR EL MUÑECO VUDÚ” - Antes de pasar el muñeco vudú al siguiente jugador, es decir, al final de su turno.

NO INDICADO - A menos que se indique lo contrario, las Maldiciones son permanentes y surten efecto durante toda la partida. Por ejemplo, la Maldición “Optima conducta” obliga a su objetivo a jugar con los brazos cruzados durante el resto de la partida o, de lo contrario, la Maldición se interrumpirá.

Durante la partida, los jugadores afectados por una Maldición pueden, por voluntad propia, distracción u olvido, interrumpir las Maldiciones que les han lanzado. Puede que, por ejemplo, se olviden de graznar como un cuervo antes de tirar los dados o que necesiten ponerse de pie para estirar las piernas. Cuando un jugador interrumpe una Maldición, el jugador que se la lanzó puede indicárselo, descartar la Maldición y recibir los Puntos por Interrupción. La Maldición se descarta y se coloca en la parte inferior del mazo de Maldiciones. A partir de ese momento, el jugador que estaba afectado por esa Maldición ya no tendrá que respetar sus efectos.

Si un jugador recibe dos Maldiciones contradictorias (por ejemplo, una que le obliga a sentarse en el suelo y otra que le obliga a estar de pie), debe elegir cuál de las dos quiere interrumpir. En cuanto indique cuál de las dos va a interrumpir, empieza a respetar las indicaciones de la que va a mantener. El jugador que lanzó la Maldición interrumpida recibirá los Puntos por Interrupción y la carta de Maldición se descartará como de costumbre.

FIN DE LA PARTIDA

En cuanto un jugador llegue (o supere) a los 11 puntos, la partida se acaba y ese jugador es el vencedor. Es posible ganar aunque no sea tu turno si obtienes puntos por una Maldición que se ha interrumpido.



ARTEFACTOS

Ya hemos visto que es posible descartarse de 2 dados para robar una carta de Artefacto. Pero ¿para qué sirven? A diferencia de las Maldiciones, los Artefactos rara vez otorgan puntos, pero pueden serte de ayuda durante la partida. Algunos te permiten volver a tirar los dados sin coste alguno, otros no recibir una Maldición y otros usar los dados de tus oponentes. Lee las condiciones de lanzamiento para saber cómo usar el Artefacto. El efecto te dirá qué hace.



- 1. CONDICIONES DE LANZAMIENTO** - Describe la condición que hay que cumplir para poder utilizar el Artefacto. En este caso (carta a la izquierda), basta con jugarlo y descartarlo en tu turno después de tirar los dados.
- 2. EFECTO** - Describe el efecto de la carta. Si aparece alguna acción, deberás hacerla para poder activar el Artefacto. En este caso, para poder volver a tirar los dados sin coste alguno tienes que imitar el sonido de un trueno o el artefacto se descartará sin ningún efecto.
- 3. DESCRIPCIÓN GRACIOSA** - Este texto no es realmente útil de cara a la partida, pero incluye algún comentario gracioso.

MALDICIONES PERMANENTES

Hay 3 grandes calaveras en el tablero de puntuación. Cada vez que llegues o pases una con tu calavera serás víctima de una Maldición Permanente. Deberás robar una carta del mazo de Maldiciones Permanentes y colocarla delante de ti. A partir de ese momento estarás bajo los efectos de esa Maldición. Si no hay más cartas en el mazo, no recibirás ninguna Maldición Permanente: aunque el karma siempre castiga a los brujos más malvados, también tiene sus límites.



- 1. EFECTO** - Describe el Efecto de la Maldición Permanente y te dice qué penalización sufrirás si te olvidas de realizar la acción (o no quieres hacerla). Las Maldiciones Permanentes nunca se descartan: permanecen siempre activas sin importar las veces que sufras la penalización. Pero no eres tú el que se tiene que preocupar de si interrumpes la Maldición o no: si tus oponentes no se dan cuenta, no sufrirás la penalización. Después de todo, la magia es cosa de voluntad.
- 2. DESCRIPCIÓN GRACIOSA** - Este texto no es realmente útil de cara a la partida, pero incluye algún comentario gracioso.

REGLAS PARA DOS JUGADORES

En primer lugar, no será necesaria la carta de Objetivo: los jugadores pueden recibir 2 o más Maldiciones de forma consecutiva.

Los Artefactos y las Maldiciones Permanentes funcionan igual que en el juego básico, pero hay que retirar todas las cartas de “Muñeca horripilante” del mazo de Artefactos.

Divide las cartas de Maldición por escuelas de magia de forma que tengas 3 montones: uno con las cartas haitianas, otro con las egipcias y un tercero con las celtas.

El primer jugador elige una escuela de magia y se queda las cartas de esa escuela. El segundo jugador elige otra escuela y se queda sus cartas. Luego, el segundo jugador elige y se queda 6 Maldiciones de la escuela restante y le da las otras 6 al primer jugador.

Los jugadores barajan sus cartas y se las colocan a un lado: cada uno tiene su propio mazo de Maldiciones de donde robará las cartas.

El resto de reglas de juego son idénticas al juego básico.

PREGUNTAS FRECUENTES

¿Puedo usar los dados de mi oponente y descartarlos si uso “Fetichismo olfativo”?

Con el Fetichismo olfativo puedes usar los dados de tu oponente para lanzar tu propia Maldición, pero sin descartarlos: tu oponente podrá usarlos con total normalidad en su turno.

¿Se pueden perder puntos en Vudú?

Solo con 3 cartas: Fandevudú, Vaguette y Palarrastrum. Cuando un jugador interrumpe una Maldición NO pierde puntos: el jugador que lanzó la Maldición gana puntos, pero el que la ha interrumpido no pierde nada.

VERSIÓN RÁPIDA

Si quieres echar una partida a Vudú, pero no tienes mucho tiempo, puedes usar estas reglas:

- 1- Usa el tablero por el lado con 8 puntos: ganará el primer jugador que llegue o supere los 8 puntos.
- 2- Al comienzo de la partida, reparte 2 cartas de Maldición y 1 carta de Artefacto a cada jugador en vez de 1 única carta de Maldición.
- 3- Al final de su turno, el jugador roba una carta (Maldición o Artefacto) si no ha robado ninguna.



Una producción de **Red Glove Edizioni Production**
(Segunda edición) Red Glove es una marca comercial propiedad de NRG SRL, Via E. Filiberto 2, 20149, Milano (MI)

Autores del juego: Francesco Giovo y Marco Valtriani

Gráficos: Federico Dumas y Emma Castellani

Producción: Federico Dumas

Ilustraciones: Ferdinando Batistini

Reglamento: Simona Lombardo



© 2024 SD Games

c/Montsià 9-11 Pl. Can Bernades
08130 Sta. Perpètua de Mogoda
BARCELONA (ESPAÑA)
www.playsdgames.com

Traducción: Gonzalo Corral

Maquetación: Vitamina Disseny

Editor: Toni Serradesanferm

Director editorial: César Sánchez

Los creadores del juego quieren darles las gracias a sus seres queridos (independientemente del número de extremidades) y a todos los fans de Vudú, especialmente a todos los que aún están intactos después de tantos años y maldiciones.

Red Glove desea informarte de que el muñeco vudú incluido en el juego es un artefacto mágico muy poderoso, así que te aconsejamos que no hables mal del juego o quedarás maldito para siempre.