

VOODOO



10 CARTES MALÉDICTION PERMANENTE



36 CARTES MALÉDICTION
12 CELTES, 12 ÉGYPTIENNES, 12 HAÏTIENNES



6 SPHÈRES DE SCORE



5 DÉS INGRÉDIENT



13 CARTES ARTEFACT

UNE PISTE DE SCORE
(DANS LA BOÎTE)



UNE POUPÉE VODOO



UNE CARTE CIBLE



AHI CHO-CHOSI ET HAKUNA MATATA

Ces Malédiction affectent tous vos adversaires. Lorsque l'un des joueurs arrête de réaliser l'action décrite, la Malédiction est interrompue et libère également les autres joueurs.



POUPÉE PUANTE

Lorsque vous jouez « Poupée Puante », ne défaussez pas les dés que vous utilisez chez votre adversaire. Vous pouvez utiliser cet Artefact uniquement au moment où votre adversaire a décidé de ne plus relancer les dés
Ingrédient.

QUAND SUIS-JE AFFECTÉ PAR UNE MALÉDICTION ?

Sur chaque carte Malédiction est indiqué le moment exact où le joueur doit réaliser une action s'il ne souhaite pas interrompre la Malédiction. Si cette condition n'est pas spécifiée sur la carte, la victime doit appliquer la Malédiction à tout instant, jusqu'à la fin de la partie. Par exemple, la Malédiction « Gardus corpux » oblige la victime à jouer les bras croisés jusqu'à la fin du jeu. Dès qu'elle ne le fait plus, la Malédiction est interrompue.

“Avant de lancer les dés” - Avant le tout premier lancer du tour (pas à chaque lancer).

“Avant de passer la Poupée Voodoo” - Avant que la Poupée Voodoo ne soit transmise au joueur suivant.



Une production **Red Glove Edizioni** – 2014
Red Glove di Dumas Federico - Via Carriona 259b 54033 Carrara (MS) Italia

Auteur: Francesco Giovo e Marco Valtriani
Mise en page: Margherita Cagnola
Production Manager: Federico Dumas

Illustrateur: Guido Favaro
Edition: Mario Cortese
Traduction: MeepleRules.fr

Les auteurs souhaitent remercier leurs familles, la communauté BGDItalia.it et tout particulièrement Diego Cerretti et Erik Burigo. Un grand merci aux dizaines de joueurs maltraités pendant les parties-tests.

Red Glove souhaite vous informer que la Poupée Voodoo incluse dans la boîte est un puissant artefact magique : quiconque dira du mal de ce jeu sera maudit pour toujours !

VOODOO

Bienvenue dans l'univers obscur de Voodoo ! Êtes-vous prêt à mélanger des ingrédients dégoûtants et à lancer de puissantes malédictions sur vos adversaires ? A les faire ramper sur le sol, sauter sur un pied, ou à les momifier ? Seul le plus fort et le plus malin d'entre vous sortira vainqueur de ce tournoi. Serez-vous capable d'endurer les malédictions qu'on vous infligera et d'être à votre tour sans pitié avec vos victimes ? Êtes-vous prêt à relever le défi ?



VOODOO



MISE EN PLACE

Triez les cartes par type de façon à former 3 pioches de cartes (faces cachées) : la pioche des Malédictions (composée uniquement de cartes à dos jaune), la pioche des Malédictions Permanentes (dos rouge) et la pioche des Artefacts (dos bleu). Chaque joueur reçoit une carte Malédiction dont le coût est de 2 Ingrédients et l'ajoute à sa main. Chacune des pioches est ensuite mélangée séparément et placée au centre de la table. Chaque joueur choisit une Sphère et la place sur la case « 0 » de la Piste de Score. Le joueur le plus malchanceux reçoit la Poupée Voodoo, il sera le premier joueur. Que le tournoi de magie noire commence ! Le premier joueur à atteindre 11 points en sera le grand vainqueur !

PRINCIPE DE JEU

Les joueurs jouent à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre. Le tour d'un joueur est composé de trois phases :

- 1 - PRÉPARATION DES INGRÉDIENTS
- 2 - MALÉDICTIONS ET AUTRES ACTIONS
- 3 - TRANSMISSION DE LA POUPÉE VOODOO



1. PRÉPARATION DES INGRÉDIENTS

Lancez tous les dés Ingrédients. Si le résultat ne vous convient pas, vous pouvez défausser un dé pour pouvoir relancer n'importe quel nombre de dés. Vous pouvez relancer les dés autant de fois que vous le souhaitez, mais vous devez défausser un dé à chaque fois. Lorsque le résultat vous convient, ou lorsqu'il ne vous reste plus qu'un seul dé, il est temps de passer à l'action !

2. MALÉDICTIONS ET AUTRES ACTIONS

Vous pouvez réaliser une ou plusieurs actions en utilisant vos dés Ingrédients. Vous pouvez réaliser une même action plusieurs fois. Par exemple, vous pouvez Piocher une Malédiction deux fois dans un même tour, ou Piocher une Malédiction et un Artefact. Les actions possibles sont :

PIOCHER UNE MALÉDICTION

Coût : 2 dés Ingrédients

Défaussez 2 dés de votre choix : piochez une carte de la pioche des Malédictions et ajoutez-la à votre main.



PIOCHER UN ARTEFACT

Coût : 2 dés Ingrédients

Défaussez 2 dés de votre choix : piochez une carte de la pioche des Artefacts et ajoutez-la à votre main.



UTILISER UN ARTEFACT

Coût : Aucun

Défaussez 1 carte Artefact de votre main (placez-la sous la pioche des Artefacts) et résolvez les effets indiqués sur la carte.



Attention : Certains Artefacts ne peuvent être joués qu'à un moment précis. Lisez attentivement le texte sur les cartes.

JETER UNE MALÉDICTION

Coût : Les dés Ingrédients indiqués sur la carte Malédiction

Pour jeter une Malédiction, vous devez :

- Choisir une carte Malédiction de votre main;
- Défausser les dés Ingrédients requis;
- Désigner la victime de votre Malédiction (par son nom, ou en la pointant du doigt);
- Proclamer le nom de la Malédiction et lire le texte à haute voix;
- Placer la carte devant vous afin que chacun puisse la voir;
- Gagner un nombre de points égal au chiffre indiqué au bas de la carte Malédiction. Le joueur maudit récupère la carte « Cible ».

À partir de ce moment, la victime de la Malédiction doit effectuer l'action décrite sur la carte, en suivant les instructions.

Attention : Il n'est pas possible de jeter une Malédiction sur un joueur qui possède déjà la carte Cible.

3. TRANSMISSION DE LA POUPÉE VOODOO

Votre tour de jeu est terminé. Transmettez la Poupée Voodoo à votre voisin de gauche. N'oubliez pas d'appliquer les éventuels effets des Malédictions en cours avant de passer la Poupée !



Exemple de jeu : Georges lance les 5 dés. Il obtient 2 Citrouilles, 2 Fantômes et 1 Corbeau (Phase 1). Comme le résultat ne lui permet pas de jeter de Malédiction, il décide de relancer certains dés : il met de côté une Citrouille et défausse un dé. Il obtient cette fois-ci 1 Crâne, 1 Fantôme et 1 Chauve-Souris. Le résultat lui convient : il décide de jeter une Malédiction sur Françoise, en jouant une carte de sa main. Pour finir, il défausse les deux dés restants pour piocher un Artefact (Phase 2).

MALÉDICTIONS INTERROMPUES



Au cours de la partie, la victime de Malédiction peut, volontairement ou par accident, interrompre la Malédiction qui lui a été infligée. Par exemple, elle peut oublier de glousser comme une poule avant de lancer les dés, ou ne pas rester allongée sur le sol pour pouvoir aller soulager un besoin pressant. Lorsqu'une victime interrompt une Malédiction, le joueur qui la lui a jetée peut le signaler en annonçant le nom de la Malédiction interrompue. Il gagne le nombre de points inscrits en haut de la carte Malédiction. La Malédiction est alors défaussée (placez-la sous la pioche des Malédictions). Elle ne s'applique plus à personne désormais, tant qu'elle n'est pas à nouveau piochée et jouée. Les Malédictions Permanentes ne sont jamais défaussées : si un joueur interrompt une Malédiction Permanente, appliquez les effets indiqués sur la carte.



LES CRÂNES MAUDITS

Sur la Piste de Score se trouvent 3 Crânes Maudits. Lorsque vous atteignez (ou dépassez) l'un de ces Crânes, vous êtes victime d'une Malédiction Permanente ! Piochez une carte dans la pioche des Malédictions Permanentes (dos rouge) et placez-la devant vous. À partir de ce moment et jusqu'à la fin de la partie, vous devez suivre les conditions imposées par cette carte ou en supporter les conséquences ! Si la pioche des Malédictions Permanentes est épuisée, vous ne recevez pas de Malédiction Permanente.



UNE PETITE PINGÉE DE...

En complément des Ingrédients requis, vous trouverez un astérisque sur certaines cartes Malédiction. Pour satisfaire ce prérequis supplémentaire, vous pouvez utiliser n'importe quel Ingrédients.

