

## RED GLOVE IL DIVERTIMENTO E' DI CASA

Red glove è nata nel 2006, dalla nostra passione per il gioco e dalla volontà di portare giochi di qualità nelle vostre case. Siamo un'azienda giovane e dinamica, che in pochi anni è diventata un punto di riferimento per famiglie e giocatori.



Crediamo fermamente nel Made in Italy: i nostri giochi sono ideati, sviluppati ed assemblati in Italia. Progettiamo giochi per tutte le età: siamo convinti che il gioco sia un'occasione per divertirsi, per crescere, per stare in compagnia: per noi l'importante non è solo farvi giocare, ma farvi giocare insieme.

Scoprite il mondo Red Glove sul nostro sito [www.redglove.eu](http://www.redglove.eu) e sulla nostra pagina Facebook.

## MEZZALUNA

Tutte le carte dell'espansione Vudù: Double Trouble sono contrassegnate dal simbolo della Mezzaluna in alto a sinistra per renderle facilmente identificabili e rimovibili se volete giocare ad una partita standard di Vudù.



Una produzione **Red Glove Edizioni - 2015**  
Red Glove di Dumas Federico  
Via Carriona 259b - 54033 Carrara (MS) Italia  
**Game Design:** Francesco Giovo e Marco Valtriani  
**Illustrazioni:** Guido Favaro  
**Direzione Produzione:** Federico Dumas

Gli autori desiderano ringraziare le rispettive famiglie, i playtester, la community di BCDitalia.it, i blogger e i siti che hanno parlato di noi (specialmente chi ne ha parlato bene), le associazioni che ci hanno ospitati e supportati e, ovviamente, tutti i fan di Vudù.

Red Glove ci tiene ad informare che tutti i playtester che hanno giocato a "Double Trouble" sono esperti giocatori di Vudù e non hanno riportato gravi danni (a parte qualche contusione e frattura scomposta).

## VUDU' DOUBLE TROUBLE

Il grande torneo di Vudù si espande ancora! I maghi hanno trovato un nuovo sistema per darsela di santa ragione: il torneo a squadre! Scegliete il vostro compagno e calatevi nella mischia. Ricordatevi: se si possono condividere le gioie, si possono condividere anche le maledizioni!

### CONTENUTO



# VUDU' DOUBLE TROUBLE



Vudù Double Trouble introduce un nuovo modo di giocare a Vudù: all'inizio della partita, infatti, dovrete dividervi in gruppi di due, chiamati "squadre". Il giocatore con cui fate coppia è chiamato "compagno di squadra". E se siete dispari? Vedete la variante più avanti.

## PREPARAZIONE DEL GIOCO

Quest'espansione può essere aggiunta al gioco base o al gioco base unito all'espansione Ninja VS Pigmei.

Nel secondo caso, preparate prima il mazzo di Maledizioni Base, il mazzo Artefatti e quello delle Maledizioni Permanenti come descritto nel regolamento dell'espansione Vudù: Ninja vs Pigmei.

Dopodiché aggiungete al mazzo Maledizioni le Maledizioni Doppie e le Maledizioni Singole di questa espansione. Aggiungete al Mazzo degli Artefatti le 9 Carte Artefatto nuove e aggiungete al Mazzo delle Maledizioni Permanenti le 3 Carte Maledizioni Permanenti.

La Partita poi si svolge come di consueto, ma con le seguenti variazioni:

**PUNTEGGIO** - Ogni squadra utilizza un solo segnapunti. Se uno dei membri della squadra fa punti, muove il segnalino in comune a seconda del punteggio ottenuto.

**CARTA BERSAGLIO** - Quando un giocatore è bersaglio di una Maledizione, la Carta Bersaglio viene consegnata all'intera squadra. Il giocatore scelto dal Lanciatore dovrà eseguire quanto scritto sulla carta Maledizione, come in una partita normale, ma entrambi i giocatori della squadra sono considerati come possessori della Carta Bersaglio e, dunque, entrambi non possono essere bersaglio di nuove Maledizioni finché la Carta Bersaglio rimane in loro possesso. Se giocate in 4, una squadra contro l'altra, questa regola non vale e la Carta Bersaglio segue le normali regole del gioco base.

**MALEDIZIONI PERMANENTI** - Quando un segnalino segnapunti raggiunge o supera un teschio, la Maledizione Permanente viene pescata, e ha effetto, sul giocatore che ha causato lo spostamento della pedina segnapunti (non

sulla squadra intera). Quindi in caso il giocatore abbia appena lanciato una maledizione o nel caso in cui abbia appena guadagnato punti dalla rottura di una delle maledizioni che ha lanciato.

**MALEDIZIONI DOPPIE** - Nel gioco ci sono 12 nuove Maledizioni Doppie. Queste Maledizioni hanno effetto su entrambi i componenti della squadra avversaria: la maledizione è considerata rotta se anche uno solo dei componenti della squadra bersaglio la rompe.

La prima squadra a raggiungere gli 11 punti è la vincitrice del torneo!

## E SE SIAMO DISPARI?

Consigliamo l'utilizzo dell'espansione Double Trouble solo con gruppi di giocatori pari. In ogni caso, se volete giocare in dispari, uno di voi non sarà "accoppiato": quel giocatore giocherà normalmente e greggerà da solo con le seguenti differenze:

- 1) Ogni maledizione lanciata dal giocatore gli fornisce 1 punto extra rispetto al normale (solo al lancio).
- 2) Il giocatore non può essere bersaglio delle Maledizioni Doppie.

