

## REPLICANTEM

Inseriamo una nota di spiegazione per la maledizione Aliena Replicantem. Una volta lanciata questa maledizione, il bersaglio della maledizione deve "copiare" l'effetto delle maledizioni che vengono rotte dagli altri giocatori, nel momento in cui vengono rotte. Altrimenti rompe Replicantem. Se viene rotta una maledizione con un effetto continuativo (es. "Il bersaglio deve tenere la testa sul tavolo"), al giocatore bersaglio di Replicantem basterà appoggiare la testa sul tavolo per qualche secondo per non rompere la maledizione.



Una produzione **Red Glove Edizioni** -  
**Prima Edizione** - 2018

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

**Game Design:** Francesco Giovo e Marco Valtriani

**Illustrazioni:** Maurizio Seu

**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 assicura che i rettiliani non ci stanno dominando e nessun alieno ci ha costretto a scrivere questo puntandoci contro una pistola laser.

## CERCHIO

Tutte le carte dell'espansione Vudù: Mostri VS Alieni sono contrassegnate dal simbolo del Cerchio in alto a sinistra per renderle facilmente identificabili e rimovibili dal mazzo di gioco.

## AMPLIA IL DIVERTIMENTO CON ALTRE ESPANSIONI!

### DOUBLE TROUBLE

Gioco a squadre? C'è! Scegli il tuo compagno di squadra e affronta il torneo di Double Trouble. Le maledizioni "doppie" hanno effetto su entrambi i componenti della squadra. Sei pronto a giocare in braccio al tuo compagno per tutta la partita?

### ZOMBI VS BARBARI

Due nuove scuole di Magia con differenti regole per la rottura degli incantesimi: scopri le stoiche maledizioni Barbare le contagiose maledizioni Zombil



## VUDÙ MOSTRI VS ALIENI

Il grande torneo di Vudù ha richiamato nuovi contendenti! Da dimensioni parallele e dagli spazi profondi arrivano i Mostri della tribù "troppo-grossi-per-passare-dalla-porta" e gli Alieni tappi dagli occhiali da sole anche di notte! Il torneo di magia più pazzo del mondo sta per cambiare!

## CONTENUTO



**20 CARTE  
MALEDIZIONI  
10 ALIENI, 10 MOSTRI**



**5 CARTE  
ARTEFATTO**



**5 CARTE  
MALEDIZIONI  
PERMANENTI**

## VUDU MOSTRI VS ALIENI



Una partita a Vudù: Mostri VS Alieni segue le normali regole di una partita a Vudù, con qualche piccola variante.

Questa espansione permette di giocare fino a 8 giocatori. Se siete in possesso dell'espansione Ninja VS Pigmei, potete giocare in 8 utilizzando le due sfere segnapunti aggiuntive per i giocatori mancanti contenuti in quell'espansione. Se non la possedete e non siete schizzinosi, potete comunque giocare in 8 utilizzando due monetine per segnare i punti degli altri due giocatori.

### PREPARAZIONE DEL GIOCO

Prendete il mazzo di carte Maledizione di Vudù del gioco base. Togliete dal mazzo una carta per ogni scuola di magia (Vudù Haitiani (viola), Sacerdoti Egiziani (gialla), Druidi Celti (verde)), mescolatele e pescatene una: togliete dal mazzo tutte le carte di quella scuola di magia e riponetele nella scatola del gioco base: non verranno usate in questa partita.

Se volete giocare solo Mostri VS Alieni, Aggiungete le carte Maledizione dell'espansione, che comprendono le magie dei Mostri e quelle Aliene.

Se volete mescolare più espansioni, prendete una carta di ogni scuola di magia da aggiungere. Mescolatele e pescatene due a caso. Aggiungete tutte le carte di quelle due scuole di magia al mazzo base e riponete le altre carte nelle loro rispettive scatole. Non verranno usate durante questa partita.

Aggiungete le carte Artefatto e Maledizione Permanente di una o più espansioni ai rispettivi mazzi. Siete pronti ad iniziare: come sempre, vince il giocatore che raggiunge per primo gli 11 punti.

### MALEDIZIONI CON SEQUEL



tornerà fuori ad infastidirvi!

Purtroppo i mostri nei film horror di successo tendono a tornare in infiniti sequel da cui nemmeno le generazioni future potranno liberarsi.

Ogni volta che un giocatore rompe una maledizione Mostri, questa viene rimescolata all'interno del mazzo delle maledizioni al posto di essere scartata ed eliminata dal gioco. Prima o poi

### MALEDIZIONI DOMINANTI



Gli alieni, come è risaputo, hanno il brutto vizio di cercare di conquistare il pianeta terra appena gliene capiti l'occasione... Basta che un gruppetto di loro si ritrovi in un bar spaziale e... Via di astronavi madre verso la Terra.

Alla fine del proprio turno, ogni giocatore controlla se ha attive, davanti a sé (se ha lanciato durante la partita), almeno 3 carte maledizione Aliene. In quel caso, l'invasione della terra può cominciare: quel giocatore ottiene subito 1 Punto Vittoria.

### REGOLA OPZIONALE: LA PAURA FA NOVANTA

Se volete potete aggiungere questa regola al lancio delle maledizioni sia di Mostri che di Alieni. Queste creature sono notoriamente spaventose. Quando un giocatore lancia una maledizione Mostri o Alieni, il bersaglio della maledizione deve urlare di paura. Se non lo fa, chi ha lanciato la maledizione ottiene un punto vittoria aggiuntivo. Da quel momento, la Maledizione si considera in gioco anche se la vittima non ha urlato di paura (ovvero, non urlare di paura non rompe la maledizione che rimane invece attiva).

