

Esistono solo due casi in cui una maledizione Zombi viene scartata e rimossa dal gioco:

- Se la carta bersaglio passa al giocatore che ha lanciato originariamente l'incantesimo, oppure
- Se la carta bersaglio passa allo stesso giocatore che ha rotto l'incantesimo.

In questi due casi, la maledizione viene scartata e non sarà più attiva. Il giocatore che ha lanciato l'incantesimo riceve regolarmente i punti vittoria dalla rottura dell'incantesimo.



Una produzione **Red Glove Edizioni** -
Prima Edizione - 2016

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 BGDitalia.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 durante la creazione e la prototipazione delle magie Zombi, nessun virus Zombi è stato rilasciato sul Pianeta Terra... o no?

TRIANGOLO

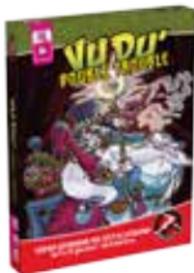
Tutte le carte dell'espansione Vudù: Zombi VS Barbari sono contrassegnate dal simbolo del Triangolo in alto a sinistra per renderle facilmente identificabili e rimuovibili.

AMPLIA IL DIVERTIMENTO CON ALTRE ESPANSIONI!



NINJA VS PIGMEI

Due nuove scuole di Magia con differenti regole per il lancio degli incantesimi: scopri le velocissime maledizioni Pigmee e le subdole maledizioni Ninja!



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?

VUDÙ' ZOMBI VS BARBARI

Il grande torneo di Vudù ha richiamato nuovi contendenti! Arrivano i temibili stregoni di due grandi scuole di magia: i barbari Piedi Freddi delle steppe e gli Zombi dei cimiteri putridi sono pronti a dare battaglia agli altri stregoni nel torneo di magia più pazzo del mondo!

CONTENUTO





Una partita a Vudù: Zombi VS Barbari 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, avete già le due sfere aggiuntive per i giocatori mancanti. Altrimenti, potete usare qualsiasi cosa vogliate per segnare i loro punti.

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 Zombi VS Barbari, aggiungete le carte Maledizione dell'espansione, che comprendono le magie dei Barbari e quelle degli Zombi.

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.

ROMPERE LE MALEDIZIONI

Le nuove scuole di magia di questa espansione hanno delle regole di rottura differenti rispetto alle altre.



MALEDIZIONI STOICHE

Gli stregoni barbari sono famosi per la loro cocciutaggine. Sono così testardi da riuscire a modificare anche le stesse leggi della magia!

Ogni volta che un giocatore rompe una maledizione Barbara per errore, può sbattere il proprio pugno sul tavolo e

urlare "NO!". Se lo fa, la maledizione non viene scartata e rimane attiva (il giocatore dovrà continuare a fare quello che viene comandato dalla carta). L'avversario riceverà solo 1 punto vittoria e non i punti normali di rottura dell'incantesimo. Questa condizione può essere ripetuta più volte anche sulla stessa carta. Ogni volta il giocatore che l'ha lanciata riceverà 1 punto solo. In ogni caso, questo effetto è opzionale: in qualsiasi momento, il giocatore può scegliere di romperla e dare i punti di rottura al giocatore che l'ha lanciata.



MALEDIZIONI CONTAGIOSE

Le maledizioni Zombi non sono facili da eliminare perché hanno il brutto vizio di contaminare altri stregoni e rimanere in gioco a lungo.

Quando un giocatore rompe una maledizione Zombi, la maledizione passa al giocatore che ha la carta Bersaglio in quel momento e non viene scartata, ma diventa attiva per il nuovo bersaglio. Il giocatore che ha lanciato l'incantesimo riceve i punti di rottura normalmente, e li riceverà nuovamente nel momento in cui il nuovo giocatore romperà la maledizione.

