

# VÚDŮ



10 KARET  
S TRVALÝMI KLEBAMI



36 KARET S KLEBAMI  
12 KELTSKÝCH, 12 EGYPŤSKÝCH A 12 INDIÁNSKÝCH



6 BODOVACÍCH  
KOUZELNÝCH KOULÍ



5 KOSTEK MAGICKÝCH  
INGREDIENCÍ



1 VÚDŮ PANENKA



1 KARTA CÍLE



13 KARET ARTEFAKTŮ

1 POČÍTADLO BODŮ  
UVNITŘ KRABÍČKY



## KARTY AUTOBOLIS, ŠIBY DUBY A BONTONUS MAXIMUS

U těchto kleteb se neurčuje cíl a podmínku musí dodržovat všichni soupeři. Pokud kdokoli z nich kletbu nedodrží, dá se kletba zlomit.



## SMRADĚNKA

Když hráč zahraje Smraděnku, nezahazuje kostky hráči, jehož suroviny použil. Smraděnka se dá použít až ve chvíli, kdy se hráč, který je na tahu, rozhodne neházet dále.

## KDY MUSÍ HRÁČ DODRŽOVAT EFEKT KLEBY?

Na každé kletbě je popsáno, kdy musí hráč provést její efekt. Pokud na kartě není uvedeno jinak, musí hráč splňovat podmínku neustále. Například karta Gorilix říká, že hráč má mít založené ruce na hrudi. Pokud to v kterýkoli okamžik hry nedodržuje, dá se kletba zlomit.

**Předtím než hodí:** Znamená pouze před prvním hodem v tahu, při přehazování kostek se už kletba dodržovat nemusí.

**Předtím než předá Vúdů panenku:** Znamená kdykoli předtím, než předá Vúdů panenku dalšímu hráči.



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

Autoři hry: Francesco Giovo a Marco Valtriani  
Ilustrace: Guido Favaro  
Grafická úprava: Margherita Cagnola  
Jazyková úprava: Mario Cortese  
Vedoucí výroby: Federico Dumas

Autoři chtějí poděkovat svým rodinám, komunitě serveru BGDItalia.it, obzvláště Diegu Cerrettimu a Eriku Burigovi. Velké díky patří i desítkám testerů, kteří museli trpět během pokusů s kletbami.

REXhry chtějí poděkovat všem, kteří se u jejich her baví.

REXhry důrazně varují: Hra obsahuje silný magický artefakt v podobě Vúdů panenky. Kdokoli bude o této hře ošklivě mluvit, bude proklet na věky věků!

© 2015 REXhry.cz  
Rexpport, s. r. o, Údolní 42, 602 00 Brno  
www.rexhry.cz | obchod@rexhry.cz

Překlad: Březina, Požárek a kolektiv  
Jazyková úprava: Eliška Pospíšilová  
Grafická úprava: Jiří Tomášek



# VÚDŮ

Vítejte do prapodivného světa Vúdů. Smíchejte odporné přísady, abyste mohli seslat mocné kletby na své nepřátele. Udeřte jimi o zem. Nechte je poskakovat. Nebo je proměňte v mumii! Jen ten nejsilnější a nejmazanější vyjde z této soutěže jako vítěz. Jen ten, kdo ustojí všechny kletby soupeřů a sám na ně bez slitování sešle ty nejtemnější kouzla.

Přijmete tuto výzvu?



# VÚDÚ

## PŘÍPRAVA HRY



Rozdělte karty podle typu do tří balíčků: karty s kletbami (mají žlutý rub), karty s trvalými kletbami (červený rub) a karty artefaktů (modrý rub). Každý hráč si vezme do ruky dvě karty kleteb se dvěma ingrediencemi. Zamíchejte každý balíček zvlášť a dejte je doprostřed hrací plochy. Každý hráč si vybere jednu z bodovacích kouzelných koulí a dá ji na políčko „0“ na počítadle. Hráč, který je největší smolař, dostane Vúdú panenku a bude začínat hru. Necht' propukne souboj v černé magii! První kouzelník, který získá 11 bodů, vítězí!

## PRŮBĚH HRY

Hráči se střídají v tazích ve směru hodinových ručiček. Tah každého hráče má tři kroky:

- 1 - PŘÍPRAVA MAGICKÝCH INGREDIENCÍ
- 2 - SESÍLÁNÍ KLETBY A DALŠÍ AKCE
- 3 - PŘEDÁNÍ VÚDÚ PANENKY DALŠÍMU HRÁČI



### 1 - PŘÍPRAVA MAGICKÝCH INGREDIENCÍ

Hráč hodí všemi pěti kostkami. Pokud není s výsledkem hodu spokojen, může dát 1 kostku stranou a přehodit jakýkoli počet zbylých kostek. Odloženou kostku už nesmí ve svém tahu nijak využít. Může tento krok opakovat i několikrát, ale vždy musí dát 1 kostku stranou. Když je s výsledkem hodu spokojen nebo mu zbyla poslední kostka, je čas čarovat.



### 2 - SESÍLÁNÍ KLETBY A DALŠÍ AKCE

Hráč může provést jednu nebo více akcí, pokud na ně má dostatek ingrediencí. Může i stejnou akci opakovat. Například si může dvakrát dobrat kartu s kletbou nebo si dobrat kartu s kletbou a artefakt. Hráč může provést tyto akce:

#### DOBRAT SI KARTU S KLETBOU

**Cena:** 2 ingredience

Hráč zahodí kterékoli dvě kostky a dobere si do ruky jednu kartu s kletbou.



#### DOBRAT SI KARTU S ARTEFAKTEM

**Cena:** 2 ingredience

Hráč zahodí kterékoli dvě kostky a dobere si do ruky jednu kartu s artefaktem.



#### POUŽÍT ARTEFAKT

**Cena:** Zdarma

Hráč zahodí jednu kartu s artefaktem (dá ji dospod balíčku artefaktů) a provede efekt popsaný na této kartě.

**Pozor:** Některé artefakty smíte zahrát jen v určitý okamžik hry, čtěte efekty karet pozorně.



#### SESÍLAT KLETBU

**Cena:** Počet a typ ingrediencí je uvedený na kartě kletby

Když hráč sesílá kletbu, musí:

- vybrat kartu s kletbou;
- zahodit počet a typ ingrediencí, které karta udává;
- určit jiného hráče jako cíl kletby (jménem nebo gestem). Cílem kletby nemůže být hráč, který má kartu cíle;
- vyřknout název kletby a přečíst nahlas její efekt;
- položit kartu před sebe tak, aby na ni všichni viděli;
- hráč získá počet bodů, který je uvedený na spodní straně karty;
- hráč zasažený kletbou si vezme kartu cíle.

Od této chvíle musí zasažený hráč dodržovat efekt kletby. **Pozor:** Nemůžete jako cíl kletby vybrat hráče, který právě má kartu cíle.

### 3 - PŘEDÁNÍ VÚDÚ PANENKY DALŠÍMU HRÁČI

Tah hráče končí předáním Vúdú panenky následujícímu hráči.

**Pozor:** Některé kletby vyžadují určitou akci těsně před předáním Vúdú panenky, nezapomeňte na to.



Na počítadle bodů jsou tři místa s velkou lebkou. Pokud bodovací koule hráče postoupí na toto pole nebo za něj, hráč se okamžitě stane obětí trvalé kletby! Vezme si jednu kartu trvalé kletby (červenou) a dá ji před sebe. Od tohoto okamžiku musí dodržovat její efekt nebo splnit uvedený trest. Pokud už žádná karta trvalé kletby nezbyla, nebere si hráč nic.

#### Příklad herního tahu

Robert hodil na kostkách 2 dýně, 2 duchy a 1 pařát. Protože nemůže seslat ani jednu ze svých kleteb, rozhodne se, že jednoho z duchů odloží stranou a hodí znovu kostkou s dýní a pařátem. Nyní má ducha, dýni, lebku a křídlo netopýra. Sešle tedy na Milana kletbu „Tleskí Petra“. Za zbylé dvě ingredience si vezme artefakt.



Pokud je mezi potřebnými ingrediencemi hvězdička, můžete použít kostku s kteroukoli ingrediencí.



### ZLOMENÍ KLETBY

Během hry může hráč (nevědomky i záměrně) nedodržet efekt předepsaný kletbou. Například má před hozením kostek zakvokát jako slepička a zapomeno. V tento okamžik na to může kterýkoli protihráč upozornit tím, že ukáže na hráče, který kletbu nedodržel, a řekne její název. Hráč, který takto kletbu zlomil, za to dostane body uvedené v horní části karty. Zlomená kletba se zahodí (dá se dospod balíčku) a přestává účinkovat (pokud ji ovšem znova někdo nesešle). Trvalé kletby se zlomit nedají, při jejich porušení musí hráč zasažený touto kletbou splnit trest uvedený na kartě kletby.

