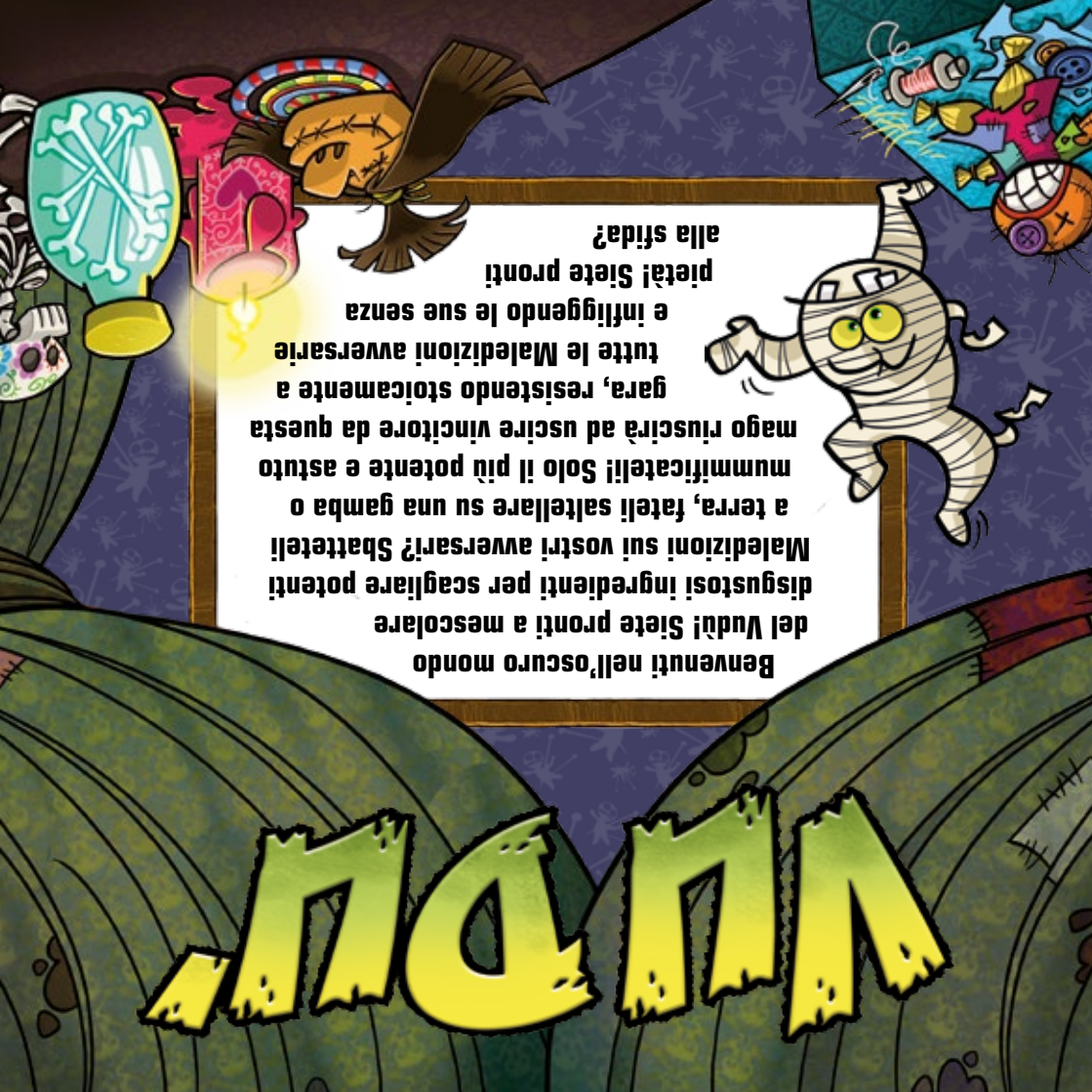




SVOLGIMENTO DEL GIOCO

1. Prima di andare avanti con le regole, diamo un'occhiata ad una delle carte Maledizione, cuore del meccanismo di gioco. Cercate tra le carte Maledizione la carta Lupou Ululi così possiamo vederla nel dettaglio:

DESCRIZIONE

La descrizione della maledizione, ovvero il suo effetto sul bersaglio una volta che l'avrete giocata. In questo caso, la vittima della maledizione dovrà ululare prima di tirare i dadi.

PUNTI LANCIO!

Il numero riportato a fianco del simbolo indica quanti punti farete nel momento in cui lancerete questa maledizione.



PUNTI INTERRUZIONE

Il numero riportato a fianco del simbolo indica quanti punti farete nel momento in cui un giocatore romperà questa maledizione.

INGREDIENTI

Qui vengono rappresentati gli ingredienti necessari a lanciare la maledizione. In questo caso, avrete bisogno di almeno un dado con il risultato 6 e un dado con il risultato 3 per poter scagliare la maledizione sui vostri avversari. Se tra gli ingredienti è presente il simbolo ✖, significa che dovete usare un ingrediente in più a vostra scelta. Se il simbolo ✖ è seguito da x3, significa che dovete usare 3 ingredienti qualsiasi in aggiunta.

2. Si gioca a turni in senso orario. Inizia a giocare il giocatore che assomiglia di più a una strega: quel giocatore riceve la bambolina vudù. Durante la partita per segnare il passare del turno i giocatori si passano la bambolina vudù: non appena un giocatore termina il suo turno, passa la bambolina al giocatore alla sua sinistra. All'inizio del vostro turno, appena ricevuta la bambolina vudù, prendete tutti i dadi e lanciateli.



Potrete utilizzare questi cinque dadi, che mostrano altrettanti ingredienti, nel vostro turno per fare diverse azioni. Una volta utilizzato, un dado non è più disponibile per quel turno. Tutte le azioni possono essere eseguite più volte in un turno. Le azioni possibili sono:

- A. Rilanciare i Dadi
- B. Pescare una Maledizione
- C. Pescare un Artefatto
- D. Lanciare una Maledizione

A. RILANCIARE I DADI

Utilizzando un ingrediente qualsiasi, potete ritirare quanti ingredienti volete di quelli ancora disponibili. Quest'azione è molto utile per cercare di ottenere le combinazioni riportate sulle carte Maledizione!

B. PESCARRE UNA MALEDIZIONE

Utilizzando due ingredienti **qualsiasi**, potrete pescare una carta dal mazzo Maledizioni e aggiungerla alla vostra mano. In questo modo aumenterete il vostro arsenale di Maledizioni e vi sarà più facile ottenere una combinazione valida con un tiro di dadi.

C. PESCARRE UN ARTEFATTO

Utilizzando due ingredienti **qualsiasi**, potrete pescare una carta dal mazzo Artefatti e aggiungerla alla vostra mano. Più avanti nel regolamento spiegheremo cosa sono gli Artefatti e a cosa servono.

D. LANCIARE UNA MALEDIZIONE

Utilizzando esattamente gli ingredienti riportati su una delle carte Maledizione che avete in mano, potrete lanciarla.

Scegliete la Maledizione, utilizzate gli ingredienti necessari e indicate (chiamandola per nome o indicandola a gesti) il bersaglio della Maledizione, a cui darete la Carta Bersaglio prendendola dal giocatore che la possiede (o dal centro del tavolo se è la prima Maledizione lanciata in una partita).

Attenzione: Non è possibile scagliare la Maledizione su un giocatore che ha già la carta Bersaglio di fronte a sé.

Pronunciate il nome della maledizione, leggetene l'effetto a voce alta e posizionala davanti a voi in modo che sia visibile a tutti i giocatori. Dopodiché avanzate la vostra sfera sul segnapunti di tanti punti quanti sono quelli indicati di fianco al simbolo riportato sulla carta Maledizione che avete lanciato.

Da quel momento in poi la vittima dovrà eseguire l'azione riportata sulla carta esattamente nei tempi e nei modi descritti. Vedi più avanti "Come funzionano le Maledizioni".

3. PASSARE IL TURNO

Quando non avrete dadi sufficienti per fare azioni, di solito zero o uno, dovete passare il turno al giocatore successivo, dandogli la bambolina Vudù.

4. FINE DELLA PARTITA

Appena un giocatore arriva, o supera, con la propria sfera lo spazio con 11 Punti, la partita finisce e quel giocatore è il vincitore! Un giocatore può anche vincere fuori dal proprio turno grazie a punti "regalati" da un altro giocatore!

ESEMPIO



Esempio: Fabio tira i dadi e ottiene 2 Zucche, 1 Fantasma, 1 Pipistrello e 1 Teschio. Può lanciare subito la maledizione "Evvivam!". Utilizza la Zucca e il Teschio per lanciarla su Simona. Simona d'ora in avanti dovrà applaudire prima di tirare i dadi. Fabio vorrebbe lanciare anche "Diveny Dundee!" ma non ha l'ingrediente Teschio tra i dadi rimasti. Decide di tentare la sorte e spende un dado per ritirarne quanti ne vuole tra quelli disponibili: ritira solo quello con il Fantasma (il Pipistrello serve per la Maledizione). Purtroppo ottiene una Zucca e, non potendo lanciare "Diveny Dundee!", decide di usare i due dadi per pescare una carta Artefatto e chiudere così il suo turno.

5. COME FUNZIONANO LE MALEDIZIONI?

Una volta che la Maledizione è lanciata da un giocatore diventa attiva. Da quel momento in poi la vittima della Maledizione deve fare esattamente ciò che è descritto dalla carta, per tutto il resto della partita. Per esempio, una volta colpiti dalla maledizione Lupou Ululi (Maledizione riportata qui a lato) la vittima dovrà ululare prima di tirare i dadi.

Ogni Maledizione descrive esattamente quando eseguire l'azione riportata nella descrizione:

"Prima di lanciare i dadi" - prima di lanciare i dadi a inizio di ogni turno (solo al primo lancio).

"Prima di passare il Vudù" - prima di passare la bambolina Vudù al giocatore successivo.

Non indicato - Dove non espressamente indicato, le Maledizioni sono continue e hanno effetto per tutta la durata della partita. Ad esempio la Maledizione "Fay the Good" obbliga la vittima a giocare tutto il resto della partita a braccia incrociate, pena l'interruzione della Maledizione.

Durante la partita le vittime delle Maledizioni potrebbero, per loro volontà o per distrazione, interrompere le Maledizioni lanciate su di loro. Potrebbero, per esempio, dimenticarsi di chiocciare come una gallina prima di tirare i dadi oppure potrebbero aver bisogno di alzarsi da terra per andare in bagno. Nel momento in cui una vittima interrompe una Maledizione, il giocatore che l'ha lanciata potrà denunciare il fatto, dichiarare la Maledizione interrotta e ricevere i Punti Interruzione. La Maledizione verrà poi scartata e non sarà più attiva per il resto della partita o fino a quando non verrà ripescata e rigiocata (rimettetela in fondo al mazzo Maledizioni).

ARTEFATTI

Abbiamo visto che utilizzando due dadi si può pescare un Artefatto. Ma a cosa servono? E come si usano? Gli Artefatti, al contrario delle Maledizioni raramente danno punti, ma possono aiutarvi durante la partita: alcuni permettono di ritirare i dadi, altri permettono di non subire una Maledizione, altri ancora permettono di utilizzare i dadi degli altri giocatori. Leggete la Condizione di Lancio per scoprire come utilizzare l'artefatto. L'effetto vi indicherà cosa succede.

CONDIZIONE DI LANCIO

Questa parte descrive la condizione per poter usare l'Artefatto. In questo caso, basta giocare e scartarla nel proprio turno dopo aver lanciato i dadi.

EFFETTO

Questa parte descrive l'effetto della carta. Se è descritta un'azione, dovete farla per poter attivare l'Artefatto. Per esempio, per poter rilanciare i dadi gratuitamente con l'artefatto Danza della Piovra, dovete prima fare il rumore di un temporale, altrimenti l'artefatto non avrà effetto!



MALEDIZIONI PERMANENTI SUL RETRO!