

# ВУДУ

Змішуйте магичні інгредієнти як справжній мольфар та змусьте своїх образників рохкати як свиня, стрибати на одній нозі або співати дурнувятих пісенок. Нехай відчують, як це – чухати спину п'яткою. Що це таке?! Та це ж найдобріша гра для забобонників! Вуууууу. Люди виставляють себе посміховиськами, а на це завжди приємно дивитися. Щоб перемоти, ви маєте витримувати сміховинні прокляття ваших ворогів і віддячувати їм тим самим. Чи достатньо ви хоробрі, щоб прийняти виклик? Попередження: ви можете зареготатися до смерті.



## СКЛАД ГРИ:



10 КАРТ ПОСТІЙНИХ ПРОКЛЯТЬ



36 КАРТ ПРОКЛЯТЬ  
12 ЖЕЛТІХ, 12 ЧЕРВОНИХ, 12 БІЛИХ



13 КАРТ АРТЕФАКТІВ

ЛІЧИЛЬНИК ОЧОК  
У КОРОБЦІ



6 ФІШОК ГРАВЦІВ



5 КУБИКІВ ІНГРЕДІЄНТІВ



1 ЛЯЛЬКА ВУДУ



1 КАРТА ЦІЛІ

## ПІДГОТОВКА



Кожен гравець обирає фішку певного кольору та ставить її на позначку "0", на лічильнику очок. В центр столу викладаються 3 колоди карт: **Карты Проклять** (жовта сорочка), **Карты Постійних Проклять** (червона сорочка) та **Карты Артефактів** (блакитна сорочка).

Кожен гравець бере в руку з колоди **Карт Проклять** по одній карті взакриу ціною у 2 Інгредієнти. Інгредієнти зазначені у нижній частині карти. Якщо гравець витяг карту ціною у 3 Інгредієнти, її потрібно покласти під низ цієї колоди, і знову тягнути. І так до тих пір, поки не візьмете потрібну карту.

У грі використовується 6 типів Інгредієнтів: Череп, Гарбуз, Привид, Вороняча Лапка, Крило Кажана, Полин-Зірка.

Окрім зазначених Інгредієнтів, деякі **Карты Проклять** мають Зірочку ✨. Вона дозволяє використати будь-який з Інгредієнтів. Якщо біля Зірочки є позначка "X3", то ви маєте використати одразу 3 будь-яких Інгредієнти (на додачу до зазначених на карті).

Найневезучіший гравець бере **Ляльку Вуду**, яка надає право ходу. Цей гравець ходитиме першим.

Чвари жерців Вуду розпочалися! Гравець, який першим дістанеться позначки "11", здобуває перемогу.

## ЯК ГРАТИ

Усі гравці ходитимуть за годинниковою стрілкою.

Хід гравця складається з трьох кроків:

- 1 - ПІДГОТОВКА ІНГРЕДІЄНТІВ ДЛЯ ПРОКЛЯТТЯ
- 2 - НАСЛАННЯ ПРОКЛЯТТЯ ТА ІНШІ ДІЇ
- 3 - ПЕРЕДАЧА ЛЯЛЬКИ ВУДУ

## 1. ПІДГОТОВКА ІНГРЕДІЄНТІВ ДЛЯ ПРОКЛЯТТЯ

Щоб створити прокляття вам потрібні певні Інгредієнти, які відповідають малюнкам на кубиках. **Киньте всі кубики.** Якщо з першого разу вам не вдалося зібрати потрібну комбінацію, ви можете пожертвувати одним кубиком, щоб ще раз перекинути будь-які з решти кубиків. Ви можете перекидати скільки завгодно, але щоразу маєте відкидати по одному кубіку. Якщо ви збрали потрібну комбінацію, то можете відкласти її та продовжувати перекидати решту кубиків. Якщо ви задоволені результатом, або залишився лише один кубик, ви переходите до наступного кроку.



## 2. НАСЛАННЯ ПРОКЛЯТТЯ ТА ІНШІ ДІЇ

У свій хід ви можете виконати дії, зазначені нижче, використавши певну кількість кубиків з тих, що залишилися від попереднього кроку. Одну й ту саму дію можна виконувати багато разів, доки вистачатиме кубиків. Наприклад, за один хід ви можете двічі витягнути Прокляття або витягнути Прокляття та Артефакт.

### ВИТЯГНУТИ ПРОКЛЯТТЯ

Ціна: 2 кубики Інгредієнтів

Відкиньте будь-які 2 кубики: візьміть в руку карту з колоди **Карт Проклять**.



### ВИТЯГНУТИ АРТЕФАКТ

Ціна: 2 кубики Інгредієнтів

Відкиньте будь-які 2 кубики: візьміть в руку карту з колоди **Карт Артефактів**.



### ВИКОРИСТАТИ АРТЕФАКТ

Ціна: безкоштовно

Скиньте з руки 1 Картку Артефакту для того, щоб застосувати описаний у ній ефект. Покладіть її перед собою, щоб решта гравців могла її бачити, зачитайте указаний в ній ефект та виконайте зазначені дії. Зіграна картка підкладається під низ колоди **Карт Артефактів**. *Зауважте: деякі Артефакти можуть бути зіграні лише під час певних ігрових моментів. Завжди уважно читайте текст на картці.*

### НАСЛАТИ ПРОКЛЯТТЯ

Ціна: кубики Інгредієнтів, які зазначені на карті Прокляття

Щоб наслати прокляття, ви повинні:

- Обрати Картку Прокляття;
- Викинути потрібну комбінацію кубиків та відкласти їх;
- Вказати ціль прокляття, назвавши її ім'я або жестами;
- Прочитати назву Картки Проклять та зачитати її ефект;
- Покласти карту перед собою, щоб решта гравців могли її бачити. Так вони зможуть упевнитися, що ви використали потрібні Інгредієнти;
- Просуньте свою фішку на лічильнику очок на стільки пунктів, скільки зазначено у нижній частині зіграної карти Прокляття біля позначки 0;
- Зіграна Карта Прокляття викладається перед проклятим гравцем;
- Гравець, якого було проклято, отримує Картку Цілі від гравця, в якого вона була. Прокляття починає діяти, коли гравець отримує Картку Цілі. Відтепер, жертва Прокляття повинна виконувати дії, описані на картці, дотримуючись її інструкцій. Коли Картка Цілі передається до іншого гравця прокляття тимчасово призупиняє свою дію.

*Зауважте: неможливо наслати Прокляття на гравця, який вже має Картку Цілі (див. "Коли я потерпаю від прокляття?")*

**Більше угору: щоб зробити гру ще веселішою, ви можете не використовувати Картку Цілі. Звичайні прокляття діють як постійні.**




### 3. ПЕРЕДАЧА ЛЯЛКИ ВУДУ

Коли ваш хід закінчується, передайте Ляльку Вуду наступному гравцеві за годинниковою стрілкою. Однак, не забудьте виконати ефекти ваших поточних Проклять до того, як передасте Вуду!

### ПОРУШЕННЯ ПРОКЛЯТТЯ

Під час гри, жертви Проклять можуть, свідомо чи випадково, порушувати Прокляття, які на них було накладено. Наприклад, вони можуть забути поквотати як курка перед тим, як кинути кубики, або можуть відчутти потребу встати з підлоги і піти до вбиральні.

Коли жертва порушує Прокляття, гравець, який його наклав, може повідомити про цей факт, назвати порушене Прокляття та заробити стільки очок, скільки вказано у верхній частині Карти Прокляття біля позначки .

Порушене Прокляття відкидається (покладіть його під низ колоди Карт Проклять). Воно не буде діяти до кінця гри, якщо його не витягнуть і не зіграють знову.

**Постійні Прокляття** ніколи не відкидають: якщо гравець порушує Постійне Прокляття, просто застосуйте до нього описаний ефект.



**Приклад гри:** Григорій кидає кубики; у нього випали 2 Гарбузи, 2 Привиди та 1 Вороняча Лапка (крок 1).

Він не може накласти Прокляття, тому що не має потрібної комбінації Ігредієнтів. Григорій вирішує перекинути кубики – відкидає один (Привида), але відкладає Гарбузи вбік. Він перекидає кубики і отримує Череп, Привида та Крило Кажана. Йому подобається результат, тож він вирішує проклясти Оксану зігравши "Щасливкум" (Череп, Гарбуз). По тому він відкидає 2 останні кубики, щоб витягти Артефакт (крок 2).



### ВЕЛИКИЙ ЧЕРЕП

(ПОСТІЙНІ ПРОКЛЯТТЯ)

На лічильнику очок є 3 Великі Черепи. Коли ви дійшли або перейшли за один з них, ви стаєте жертвою Постійного Прокляття! Тягніть карту з колоди Карт Постійних Проклять (отих, червоних) і покладіть її перед

собою. Відтепер, ви маєте дотримуватись будь-яких умов, які накладає карта, або зазнати наслідків!

Постійні Прокляття не припиняють своєї дії впродовж усієї гри. Якщо колода Постійних Проклять закінчилася, ви не отримуєте жодного Постійного прокляття!



### ПРИПІКАХСЯ ТА СПІВАЮМ

Ці Прокляття діють одразу на всіх суперників, але зазнає наслідків лише той гравець, який першим перестане виконувати описану дію. (див. "порушення проклять").



### СМЕРДЮЧА ЛЯЛКА

"Смердюча лялька" дозволяє гравцю використати комбінацію кубиків, яку у свій хід викинув будь-який інший гравець.

*Пам'ятайте!* Використати "Смердючу ляльку" гравець може тільки тоді, коли його суперник збере потрібні Ігредієнти і вирішить більше не перекидати кубики.

### КОЛИ Я ПОТЕРПАЮ ВІД ПРОКЛЯТТЯ?

Гравець починає потерпати від прокляття, коли отримує **Картку Цілі**.

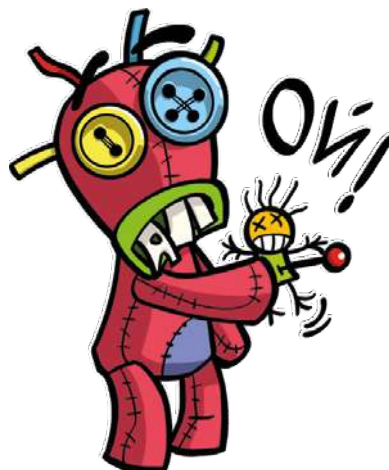
**Постійні Прокляття** діють постійно та не відкидаються, незалежно від того, чи ви їх порушили. У описі кожної **Карти Прокляття** чітко зазначено момент, у який гравець має виконати дію для того, щоб запобігти порушенню Прокляття. Якщо на карті не визначено цю умову, жертва має виконувати дію Прокляття весь час до кінця гри.

Наприклад, Прокляття "Рукахрест" змушує жертву грати всю гру з перехрещеними руками. Інакше, Прокляття буде порушено.

**Пояснення вказівок на картах:**

"**Перед тим, як кинути кубики**" – перед 1-м разом кидання кубиків (не перед кожним наступним перекиданням).

"**Перед тим, як передати Ляльку Вуду**" – перед тим, як передати Ляльку Вуду наступному гравцеві.



Видано Red Glove Edizioni – 2014.  
Red Glove di Dumas Federico – Via Carriona 259b 54033 Carrara (MS) Italia;  
Дизайн гри: Francesco Giovo та Marco Valtriani;  
Ілюстратор: Guido Favaro;  
Верстка: Margherita Cagnola;  
Редактор: Mario Cortese;  
Менеджер з виробництва: Federico Dumas.



Локалізовано FEELINDIGO – 2017  
Керівник: Олександр Борисенко;  
Технічний дизайнер: Гаяне Терзян;  
Переклад: Гаяне Терзян та Антон Мінаков.

Автори висловлюють подяку своїм сім'ям, BGDItalia.it Community, зокрема Diego Cerretti та Erik Burigo. Велике "Дякую" відправляється десяткам плейтестерів, що потерпали на тестуваннях Проклять.

**Red Glove попереджає, що Лялька Вуду у складі гри є потужним магічним артефактом. Будь-кого, хто погано озветься про цю гру, буде проклято назавжди!**