ALTERNATIVNÍ ZNĚNÍ KARTY „ŠUBY DUBY"

Pokud si myslíte, že kletba *Šuby Duby* je příliš mocná, tak zkuste efekt této kletby upravit následovně:

„Všichni protihráči si musí během vašeho tahu pobrukovat nebo pískat veselou melodii".

HVĚZDIČKA

Karty z rozšíření **Vúdú: Nindžové a lidojedi** mají ve svém levém horním rohu pro snadné rozlišení a roztřídění karet hvězdičku.

© 2015 Red Glove
Red Glove di Dumas Federico
Via Carriona 259b - 54033 Carrara (MS) Italia

Autoři hry: Francesco Giovo a Marco Valtriani
Ilustrace: Guido Favaro
Vedoucí produkce: Federico Dumas

Autoři hry by chtěli poděkovat svým rodinám, playtesterům, komunitě BDCitaliait, webovým stránkám, které se o nás zmiňovaly (zejména těm, které se o nás zmiňovaly v dobrém), asociacím, které nás podporují, a v neposlední řadě všem fanouškům hry Vúdú.

Vydavatelství Red Glove by chtělo zdůraznit, že všichni playtesteři rozšíření Vúdú: Nindžové a lidojedi se po krátké době zotavili a jsou nyní ve velmi dobrém zdravotním stavu.

VYZKOUŠEJTE DALŠÍ NAŠE PÁRTY HRY!

Zábavná konverzační hra pro 3–8 hráčů, v níž se jeden z hráčů v roli špióna snaží odhalit, v kterém prostředí se společně s ostatními hráči nachází. **Superšpión** je velmi zábavná hra, u které se hodně nasmějete!

Ve hře **Šplouch!** je vaším úkolem stavět věž z kostiček různých tvarů a barev. A snažit se při tom, abyste to nebyli zrovna vy, komu to celé spadne! Hra je balena v pěkné kovové krabičce.

© 2016 REXhry.cz
REXport, s. r. o., Údolní 42, 602 00 Brno

www.rexhry.cz | obchod@rexhry.cz

Překlad: Martin „Aneken" Hrabálek, Kamil „Strejda" Smola
Michal „Eyron" Požárek, Jan „Bříza" Březina
Grafická úprava: Jiří „Morthe" Tomášek
Jazyková úprava: Eliška „Elissa" Pospíšilová

KRÁLOVSKY SE BAVTE!

VÚDÚ NINDŽOVÉ A LIDOJEDI

Do velkého turnaje ve Vúdú se přihlásili další vyzývatelé! Do soutěže vstoupili kouzelníci dvou proslulých kouzelnických škol – nindžové z dódžó Plesk-ti-yi a lidojedi z pralesa Dumbadú jsou připraveni vyzvat do souboje kouzelníky ostatních škol v nejbláznivější kouzelnické bitvě na světě!

OBSAH

20 KARET S KLETBAMI
10 NINDŽÍCH, 10 LIDOJEDSKÝCH

5 KARET ARTEFAKTŮ

5 KARET S TRVALÝMI KLETBAMI

2 BODOVACÍ KOUZELNÉ KOULE

VÚDÚ NINDŽOVÉ A LIDOJEDI

Pravidla rozšíření Vúdú: Nindžové a lidojedi se řídí pravidly základní hry Vúdú až na několik málo výjimek.

PŘÍPRAVA HRY

Vezměte všechny karty s kletbami ze základní hry **Vúdú** a vyberte 1 libovolnou kartu z každé kouzelnické školy (indiánskou, egyptskou, keltskou), pod stolem je zamíchejte a jednu vyberte. Následně z balíčku karet odstraňte všechny karty kouzelnické školy, kterou jste takto vybrali.

Nyní přidejte do balíčku karty nových kouzelnických škol (nindžovskou a lidojedskou).

Karty trvalých kleteb a artefaktů z rozšíření přidejte ke kartám trvalých kleteb a artefaktů ze základní hry. Nyní jste připraveni začít. Stejně jako v základní hře vyhraje kouzelník, který jako první získá 11 bodů.

SESÍLÁNÍ KLETEB

Nové kouzelnické školy z tohoto rozšíření jsou velmi osobité. Některé lidojedské kletby lze seslat pouze za jednu ingredienci (je známo, že lidojedi neplýtvají zdroji), ale kouzelník za jejich seslání nedostane žádný bod.

Nindžové jsou mistři v oklamání protivníka: poté, co kouzelník sešle nindži kletbu, může odstranit jednu ingredienci (kostku) navíc a následně otočit kartu právě seslané kletby rubovou stranou nahoru. Nikdo jiný, než kouzelník, který kletbu seslal, se na tuto kartu již nesmí podívat. Soupeři si tak efekt kletby musí pamatovat.

EFEKTY KARET

Efekty kleteb se nyní mohou spouštět ve dvou nových situacích:

- **„Když hráč obdrží kartu cíle“:** kletba se spouští, když hráč na tahu předává kartu cíle.
- **„Když hráči padnou dvě kostky se stejnou ingrediencí“:** po hodu, ve kterém hráči padly na 2 kostkách stejné ingredience, a ještě před tím, než provede další akci.

VARIANTA PRO 2 HRÁČE

Ve hře dvou hráčů nepotřebujete kartu cíle. Karty trvalých kleteb a artefaktů se používají stejně jako v základní hře. Rozdělte karty kleteb podle jednotlivých škol. Z karet základní hry odstraňte tyto kletby: ***Autobolis, Kobris, Šišlatiti, Modlitú, Chrochtotitlá, Jauvajsquoatl, Bontonus Maximus, Antikletbix, Kumíkšopix***.

Odstraňte všechny karty ***Ošklivá barbína*** z balíčku karet artefaktů. Odstraňte karty kleteb ***Šuriken-šupl*** a ***Mašbabu*** z rozšíření **Nindžové a lidojedi**. První hráč si vybere 1 kouzelnickou školu a vezme si všechny karty této školy. Následně si druhý hráč vybere 2 kouzelnické školy a vezme si všechny jejich karty. Pak si první hráč vybere 1 ze zbývajících kouzelnických škol a vezme si všechny karty vybrané školy. Nyní mají oba hráči karty dvou kouzelnických škol. Nepoužité karty se vrátí zpět do krabice. Každý hráč si zamíchá karty kleteb vybraných škol a vytvoří si tak vlastní balíček kleteb. Místo společného balíčku karet kleteb má tedy nyní každý hráč svůj balíček, ze kterého si bude dobírat karty pokaždé, když se rozhodne provést akci „dobrat si kartu s kletbou“.