

FLÜCHE

WANN BIN ICH VON EINEM FLUCH BETROFFEN?

Du kannst auf jeder Fluchkarte den genauen Moment nachlesen, zu dem das Fluchopfer etwas tun muss. Tut es das nicht und wird dabei von einem anderen Spieler erwischt, ist der Fluch gebrochen.

Beispiel: Der „Beschränkt“-Fluch zwingt das Opfer, das Spiel ab jetzt mit verschränkten Armen weiterzuspielen.



FLÜCHE BRECHEN

Während des Spiels kannst du als Fluchopfer Flüche versehentlich oder willentlich durch Nichtbefolgen brechen. Wenn der Spieler, der den Fluch gesprochen hat, das bemerkt, erhält er die Punktzahl, die am oberen Rand der Fluchkarte angegeben ist. Danach wird der Fluch abgeworfen (er wird verdeckt unter den Fluchkartenstapel gelegt). Dieser Fluch ist damit nicht mehr aktiv, bis er erneut gezogen und gesprochen wird.

Beispiel: Michelle hat Tom mit „Hatschi“ verflucht. Tom vergisst zu niesen, bevor er Vudu an den nächsten Spieler weitergibt. Michelle bemerkt, dass er den Fluch gebrochen hat, und bekommt 1 Punkt. Jetzt wird „Hatschi“ unter den Fluchkartenstapel gelegt und Tom muss nicht mehr vor dem Würfeln niesen.



DAUERHAFTE FLÜCHE

WANN BIN ICH VON EINEM DAUERHAFTEN FLUCH BETROFFEN?



Auf der Punktestandanzeige in der Spielschachtel gibt es 3 große Schädel. Sobald du deinen Punkteähler auf einen Schädel setzt oder darüberbewegst, wirst du das Opfer eines Dauerhaften Fluchs! Ziehe 1 Dauerhaften Fluch und lege ihn offen vor dich hin. Falls der Stapel der Dauerhaften Flüche aufgebraucht sein sollte, erhältst du keinen Dauerhaften Fluch.

DAUERHAFTE FLÜCHE BRECHEN?

Jedes Mal, wenn du einen Dauerhaften Fluch brichst, erleidest du die auf der Karte beschriebene Strafe. Dauerhafte Flüche bleiben bis zum Spielende aktiv und werden nicht abgeworfen! Das heißt, du musst einen Dauerhaften Fluch auch nachdem du ihn gebrochen hast weiterhin beachten und kannst die beschriebene Strafe mehrmals erleiden. Die anderen Spieler müssen darauf achten, dass du dich an deine Dauerhaften Flüche hältst.





**10 DAUERHAFTER-
FLUCH-KARTEN**



36 FLUCHKARTEN
12 KELTSICHE, 12 ÄGYPTISCHE, 12 HAITIANISCHE



**1 ZIELSCHEIBEN-
KARTE**



13 ARTEFAKT-KARTEN



5 ZUTATENWÜRFEL



**1 VUDU,
DIE VODOO-
PUPPE**



6 PUNKTEZÄHLER

**1 PUNKTESTANDANZEIGE
IN DER SPIELSCHACHTEL**

Die Autoren wollen ihren Familien, der Community von BGDItalia.it, Diego Cerretti und Erik Burigo danken. Ein großes „Danke“ geht auch an unsere Spieltester, die während der Fluchtests einiges abbekommen haben.

Eine freundliche Warnung der Herausgeber – VUDU ist ein mächtiges magisches Artefakt. Wer schlecht über diese Spiel redet, wird für immer verflucht!



Die Community App für
alle Spiele-Freunde.

Jetzt kostenlos
herunterladen!

GET IT ON
Google Play

Available on the
App Store

TWIDDLE
-let's play!-

© 2014 Red Glove Edizioni
All rights reserved.
© 2018 HUCH!
www.hutter-trade.com
Autoren: Francesco Giovo,
Marco Valtriani
Illustration: Guido Favaro
Redesign: Sabine Kondirolli, HUCH!



Vertrieb:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1- 5
89312 Günzburg
DEUTSCHLAND

Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren: Erstickungsgefahr durch Kleinteile. **Attention !** Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés. **Avvertenze!** Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni. Contiene piccole parti che potrebbero essere ingerite.

HUCH!

VUDU

WILLKOMMEN IN DER OBSKUREN WELT VON VUDU!

BIST DU BEREIT, WIDERLICHE ZUTATEN ZU MISCHEN
UND MÄCHTIGE FLÜCHE AUF DEINE GEGNER ZU
SPRECHEN? SCHLEUDERE SIE ZU BODEN. LASS SIE
AUF EINEM BEIN HÜPFEN ODER GACKERN!
NUR DIE STÄRKSTEN UND KLÜGSTEN KÖNNEN IN
DIESEM WETTSTREIT BESTEHEN. GNADE IST HIER
FEHL AM PLATZ! ERDULDE GEGNERISCHE
FLÜCHE. WÄHREND DU DEINE
GEGNER VERFLUCHST! NIMMST DU
DIE HERAUSFORDERUNG AN?



SPIELVORBEREITUNG

Sortiere die Karten nach ihrer Art auf 3 Stapel: Flüche (gelbe Rückseite), Dauerhafte Flüche (rote Rückseite) und Artefakte (blaue Rückseite). Mische die einzelnen Stapel und lege sie nebeneinander in die Tischmitte. Nun zieht jeder Spieler 1 Fluchkarte und nimmt sie auf die Hand. Jeder Spieler wählt einen Punktezähler und legt diesen auf die „0“ der Punktestandanzeige in der Schachtel. Punkte bekommt man, wenn man einen Gegner verflucht und wenn das Fluchopfer den Fluch bricht. **Wer zuerst 11 Punkte erreicht, gewinnt.** Der Spieler, der zuletzt geflucht hat, bekommt Vudu (die Voodoo-Puppe) und darf anfangen. Möge der Wettkampf der schwarzen Künste beginnen!

JETZT WIRD GESPIELT

Das Spiel wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt. Jeder Zug eines Spielers besteht aus 3 Schritten:

1. ZUTATEN SAMMELN
2. AKTIONEN AUSFÜHREN
3. VUDU WEITERGEBEN



1. ZUTATEN SAMMELN

Würfle mit allen 5 Zutatenwürfeln. Auf jedem Würfel kommt jede der 6 verschiedenen Zutaten ein Mal vor. Gefällt dir dein Wurf nicht, hast du die Möglichkeit, 1 Zutatenwürfel wegzulegen. Nun kannst du beliebig viele der restlichen Würfel erneut werfen. Das kannst du so oft tun, wie du Zutatenwürfel zur Verfügung hast. Die Würfel, die du am Ende dieses Schrittes behältst, sind dein Zutatenvorrat für diesen Zug.



Beispiel:

- 1 Michelle würfelt 1 Schädel, 2 Geister und 2 Raben. Leider hat sie keinen passenden Fluch auf der Hand.
- 2 Michelle legt den Geist weg, um erneut zu würfeln. Den Schädel behält sie. Mit den restlichen Würfeln würfelt sie jetzt 1 Fledermaus, 1 Schädel und 1 Geist.
- 3 Damit hat sie die benötigten Zutaten für einen ihrer Flüche (Fingerspiele: Schädel + Schädel + beliebige Zutat) und beendet die „Zutaten sammeln“-Phase.

2. AKTIONEN AUSFÜHREN

Aktionen müssen mit Zutaten (Würfelsymbolen aus dem Vorrat) bezahlt werden. Jeder Würfel kann nur ein Mal zum Bezahlen benutzt werden. Du kannst jede der 4 möglichen Aktionen beliebig oft ausführen, solange du sie bezahlen kannst. Beispiel: Tom kann „Einen Fluch sprechen“ und „Eine Fluchkarte ziehen“. Alternativ kann er z. B. auch zwei Mal „Ein Artefakt ziehen“ und falls möglich direkt zwei Mal „Ein Artefakt benutzen“, da dies keine Zutaten erfordert.

EINEN FLUCH SPRECHEN

Kosten: Fluchkarte zeigt die nötigen Zutaten



EINE FLUCHKARTE ZIEHEN

Kosten: 2 beliebige Zutaten

Ziehe 1 Fluchkarte und nimm sie auf die Hand.



Um einen Fluch zu sprechen, musst du ...

- eine Fluchkarte von deiner Hand auswählen,
- die geforderten Zutaten aus deinem Vorrat bezahlen,
- das Ziel des Fluches mit Worten und Gesten benennen,
- den Namen und Effekt der Fluchkarte laut vorlesen,
- die Fluchkarte vor dich auf den Tisch legen (jeder Spieler muss sich also selbst merken, von wem und womit er verflucht worden ist und wen er womit verflucht hat),
- deinen Punktezähler um die Punkte, die am unteren Rand der Fluchkarte angegeben sind, vorwärts bewegen.

Der frisch verfluchte Spieler erhält die Zielscheibenkarte.

Von diesem Moment an muss das Fluchopfer die auf der Fluchkarte beschriebenen Effekte ausführen.



BELIEBIGE ZUTAT

Auf manchen Fluchkarten findest du in der Zutatenliste einen Stern. Für einen Stern kann man mit einer beliebigen Zutat bezahlen.



DIE ZIELSCHEIBENKARTE

Du kannst keinen Fluch auf den Spieler mit der Zielscheibenkarte sprechen. Sobald ein Spieler einen anderen Mitspieler verflucht, wechselt die Zielscheibenkarte zum neuesten Fluchopfer. Jetzt kann auf das vorherige Fluchopfer wieder ein Fluch gesprochen werden.



FATZKE, HAKUNA MATATA UND JAMMERLAPPEN

Diese Flüche betreffen alle Gegner. Wenn nur ein verfluchter Spieler die beschriebene Aktion nicht mehr ausführt, ist dieser Fluch gebrochen.

EIN ARTEFAKT ZIEHEN

Kosten: 2 beliebige Zutaten

Ziehe 1 Artefaktkarte und nimm sie auf deine Hand.



EIN ARTEFAKT BENUTZEN

Kosten: keine

Lege 1 Artefaktkarte ab (sie kommt nach der Verwendung unter den Artefaktstapel) und führe den Effekt aus, der auf der Karte beschrieben ist.

Anmerkung: Einige Artefakte können nur unter bestimmten Bedingungen gespielt werden. Also immer sorgsam lesen!

Beispiel:

- 1 Tom würfelt, ist aber nicht zufrieden mit dem Ergebnis.
Er nutzt das Artefakt „Regentanz“, das ihm erlaubt, noch einmal zu würfeln. Dafür muss er nichts bezahlen.
- 2 Jetzt hat er 1 Kürbis, 1 Schädel, 2 Geister und 1 Fledermaus.
- 3 Mit dem Kürbis und dem Totenkopf spricht er auf Michelle den Fluch „Applaus Applaus“.
- 4 Mit 2 Zutaten zieht Tom 1 Artefaktkarte.
- 5 Die verbleibende Zutat lässt er verfallen.



3. VUDU WEITERGEBEN

Am Ende deines Zuges gibst du Vudu an den nächsten Spieler im Uhrzeigersinn weiter. Vergiss nicht, zuvor deine „Bevor das Opfer Vudu weitergibt“-Flüche auszuführen!