

BARON VOODOO



Erzulie Freda

Mój Drogi Baronie,
co powiesz na to, abyśmy zastąpili Ciebie dzisiaj?
Mógłbyś wtedy chociaż raz cieszyć się świętem,
nie będąc obarczonym obowiązkiem wzywania dusz...

Zasady Gry

Baron Samedi

Nie mieliście odwagi powiedzieć mi o tym,
że pożądamie mojej pracy!
Jestem dzisiaj w radosnym nastroju,
więc zrobimy tak: ten z Was,
który przyprowdzi do mojego królestwa najwięcej dusz,
będzie mógł zasiąść na moim tronie i włączyć Zaświatami
przez cały kolejny rok!

Moje Drogie Bóstwa, niech wygra najlepszy!



Mami Wata




Gran Bwa




Papa Legba

ELEMENTY GRY

- (A) Instrukcja
- (B) Plansza główna
- (C) 48 Kości Dusz
- (D) 4 planszeczki Bóstw
Druga strona przeznaczona jest do rozgrywek zespołowych
- (E) 4 znaczniki punktacji
- (F) 4 znaczniki Ochrony
- (G) 20 znaczników Ofiarowania 
- (H) znacznik Barona Samedi
- (I) 4 znaczniki punktacji x20







PRZYGOTOWANIE

- 1 Umieście planszę główną na środku stołu.
- 2 Każdy z graczy wybiera Bóstwo oraz przygotowuje poniższe elementy:
 - ▶ planszeczkę wybranego Bóstwa;
 - ▶ znacznik punktacji, który umieszcza na polu "0" na swojej planszeczce;
 - ▶ znacznik Ochrony w kolorze wybranego Bóstwa położony nieaktywną stroną do góry;
 - ▶ 3 znaczniki Ofiarowania .
- 3 Rzućcie wszystkimi 48 Kostkami Dusz i umieście je dowolnie na planszy zwracając uwagę na kolory na planszy głównej. *Zalecamy szybkie układanie kości, bez zwracania uwagi na wyrzucone ścianki. Aby uniknąć zarzutu ustawiania kości "pod siebie", zalecamy aby wszyscy gracze biorący udział w rozgrywce zaangażowali się w rozmieszczanie kości na planszy.*
- 4 Umieście wszystkie pozostałe elementy (znaczniki Ofiarowania, 20-punktowe, Barona Samedi) w zasięgu wszystkich graczy - będą tworzyć wspólną pulę.
- 5 Grę rozpoczyna najstarszy z graczy.



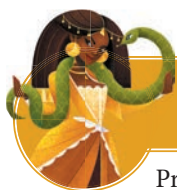


“ Podczas gry należy przechwycić jak najwięcej Kości Duszy, aby je pogrupować i wysłać do Zaświatów, jednocześnie zdobywając Punkty Zwycięstwa. Gracze wykonują swoje tury zgodnie z ruchem wskazówek zegara. ”

- A** Na początku swojej tury gracz może użyć mocy **swojego Bóstwa** lub wydać 1  (oddaje go do wspólnej puli), aby użyć mocy **innego Bóstwa**.
- B** Gracz **musi przechwycić kość** na planszy głównej.
- C** Po przechwyceniu Kości Duszy, gracz może wykonać wszystkie lub wybrane akcje z 5 wymienionych poniżej (w **podanej kolejności**):
- 1** **pobrać** z rezerwy 1 , jeżeli przechwycona Kość Duszy **jest w kolorze jego Bóstwa**;
 - 2** **wydać** 1 , aby zmienić ściankę **na przechwyconej** Kości Duszy;
 - 3** **zastosować** efekt wskazany na ściance zdobytej Kości Duszy (omówienie efektów na stronie 8);
 - 4** **wydać** 2 , aby rozegrać kolejną turę (tylko raz na turę);
 - 5** przenieść Kości Duszy do Zaświatów, aby **zdożyć Punkty Zwycięstwa**.
- D** Jeżeli gracz nie skorzystał z mocy **swojego lub innego Bóstwa** w fazie **A**, może to zrobić na końcu swojej tury.

MOCE BÓSTW LOA

Każde Bóstwo włada innymi mocami, które wpływają na położenie jednej lub kilku Kości Duszy na planszy głównej. Mądre wykorzystywanie mocy pomoże graczom podczas gry i utrudni rozgrywkę przeciwnikom.



Mamy Wata



Przesuń **wszystkie Kości Duszy** z **wybranej linii** do jednej z krawędzi planszy.



Papa Legba



Przenieś 1 **wybraną Kość Duszy** na dowolne, puste miejsce w tym samym rzędzie na planszy głównej.



Gran Bwa



Przenieś **wszystkie Kości Duszy** z wybranej kolumny, oprócz leżącej bezpośrednio na planszy i umieść je na dowolnej innej kości.



Erzulie Freda



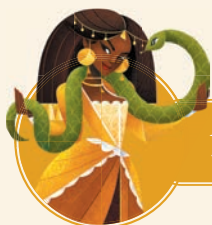
Zamień miejscami **dwie oddzielone Kości Duszy** na planszy głównej.



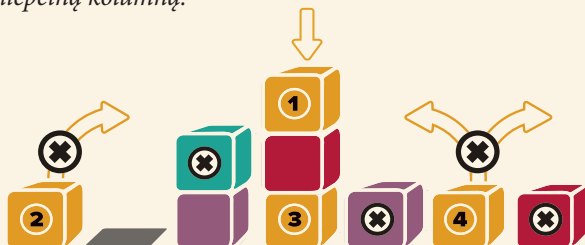
“ Podczas rozgrywki zadaniem graczy będzie przechwycenie Kości Duszy na planszy. Aby Kość mogła być przechwycona, musi sąsiadować z Kością Duszy w kolorze Bóstwa gracza. ”

PRZECHWYCENIE KOŚCI DUSZ

- I Aby przechwycić Kość Duszy, gracz musi wybrać **Kość w swoim kolorze** dostępną na planszy.
- ▶ Wybrana Kość Duszy musi sąsiadować z przynajmniej jedną Kością lub kolumną oraz mieć miejsce do “przeskoczenia”, które jest albo pustym miejscem, albo niepełną kolumną.

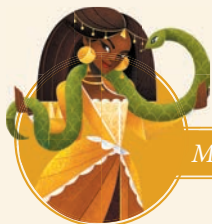


Mój kolor to żółty, więc mogę wykonać akcję tylko Kością 1



- ▶ Kość 2 jest oddzielona i nie ma możliwości “przeskoczenia” innej Kości Duszy.
- ▶ Kość 3 nie jest dostępna (leży pod innymi kostkami).
- ▶ Kość 4 nie może “przeskoczyć” czerwonej kości, ponieważ nie ma dostępnego pustego miejsca (czerwona kość znajduje się przy krawędzi planszy).
- ▶ Kość 4 nie może “przeskoczyć” fioletowej Kości Duszy, ponieważ następne pole jest pełną kolumną (3 kości).
- ▶ Inne Kości nie są w kolorze żółtym, więc Mama Wata nie może nimi wykonywać akcji.

- II Przesuń wybraną Kość Duszy w linii, wykonując “skok” nad sąsiadującą Kością lub kolumną.



Mam dwie możliwości do wyboru.



- ▶ Mogę “przeskoczyć” i przechwycić niebieską Kość Duszy, umieszczając moją Kość 1 na pustym miejscu.
 - ▶ Mogę “przeskoczyć” i przechwycić fioletową Kość Duszy, umieszczając moją Kość 1 na innej, w kolorze żółtym.
- Nie ma tutaj złych ruchów - wybór zawsze należy do gracza i zależy od jego strategii (możesz wybrać Kość potrzebną do zapunktowania lub taką, która pokrzyżuje plany przeciwnikowi).

- III Kość Duszy, którą “przeskoczysz” zostaje przechwycona i przeniesiona do Twojej Strefy Złapanych Dusz.



Zdecydowałam się na przechwycenie fioletowej Kości, więc umieszczam ją w mojej Strefie Złapanych Dusz.



KOLUMNA

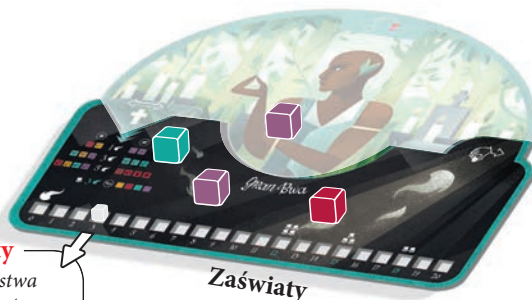
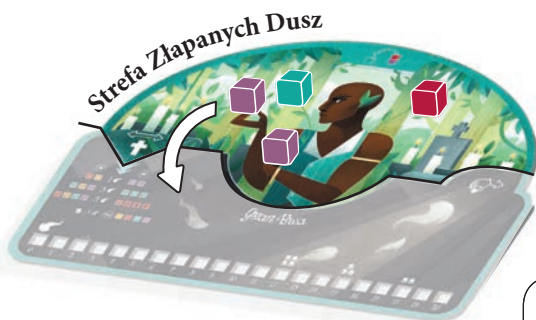
- ▶ Podczas rozgrywki gracze będą stawiać Kości Dusz na sobie tworząc kolumny.
- ▶ Kolumna może zostać stworzona z maksymalnie 3 Kości Dusz. Nie można dołożyć czwartej Kości do kolumny.
- ▶ Tylko Kość Duszy leżąca na szczycie kolumny oraz pojedyncza, stojąca na głównej planszy mogą zostać przechwycone.

Accessible die



ZDOBYWANIE PUNKTÓW ZWYCIĘSTWA

Akcja w kroku ⑤ pozwala na przeniesienie Kości Dusz leżących w Strefie Złapanych Dusz na planszy Bóstwa, do Zaświatów. Dzięki połączeniu zebranych Kości w grupy, gracz będzie mógł zdobywać **Punkty Zwycięstwa**.



+3 Punkty
Punkty Zwycięstwa są zaznaczane na torze punktacji na planszy Bóstwa

Dostępne są dwa sposoby grupowania Kości Dusz:

- ⊕ połączenie Kości w **różnym kolorze**, ale mających **tę samą ikonę**;
- ⊖ połączenie Kości w **tym samym kolorze**, ale mających **różne ikony**;
- ☞ liczba zdobytych Punktów Zwycięstwa zależy od liczby pogrupowanych Kości:
2 Kości = 1☞ 3 Kości = 3☞ 4 Kości = 5☞



BIAŁE KOŚCI I ZNACZNIK BARONA SAMEDI

- ① Białe Kości Dusz są jokerami, które mogą zastąpić dowolny kolor podczas **grupowania Kości** w trakcie wysyłania ich do **Zaświatów**.
- ② Gracz, który wysła najwięcej Białych Kości Dusz do Zaświatów, zdobywa znacznik **Barona Samedi** i zdobywa jego moce.

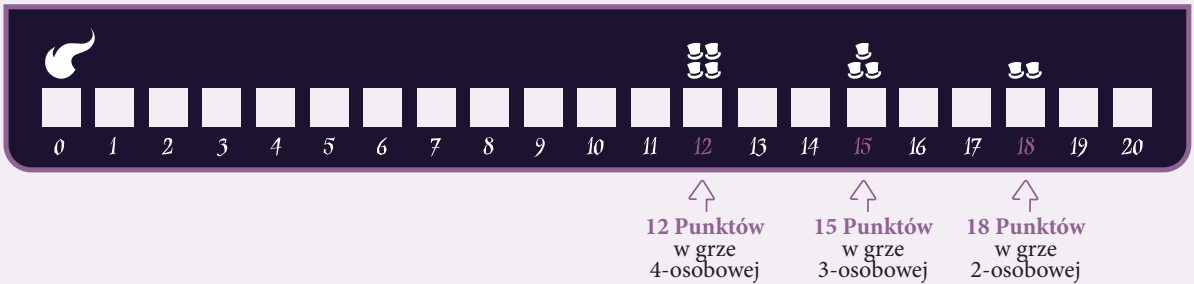


Znacznik **Barona Samedi** może zostać położony na planszy gracza, przykrywając wybrane Bóstwo.

Gracz posiadający znacznik **Barona Samedi** włada mocami **wszystkich Bóstw**. Może je wykorzystać podczas kroków **A** lub **D** w swojej turze, bez konieczności uiszczenia opłaty w formie Znaczników Ofiarowania ☞.

► Gra kończy się w dwóch sytuacjach:

① Jeden z graczy osiągnie określoną liczbę punktów, zależną od liczby graczy - wskazaną na torze punktacji.



② Gracz nie może wykonać akcji głównej - przechwycenia kości, zgodnego z zasadami gry.

Uwaga: gracz musi sprawdzić wszystkie możliwości pamiętając, że może wykorzystać moc swojego Bóstwa lub - mając w swoich zasobach znacznik Ofiarowania - opłacić koszt i skorzystać z mocy innego.

- Gra kończy się, gdy wszyscy gracze wykonają taką samą ilość tur.
Przypominamy: grę rozpoczyna najstarszy z graczy!
- Każdy gracz przenosi przechwycone Kości Dusz ze Strefy Złapanych Dusz do Zaświatów. Jeżeli gracz stworzy kilka grup - **może zapunktować tylko jedną z nich.**
- Porównajcie liczbę zgromadzonych Kości Dusz we wszystkich kolorach u każdego z graczy. Gracz, który zgromadzi najwięcej Kości w danym kolorze, otrzymuje **3 Punkty Zwycięstwa za każdy kolor.** (Jeżeli gracze remisują pod względem posiadanych Kości w poszczególnym kolorze, otrzymują po 1 punkcie.)
- Jeżeli wynik któregoś z graczy przekroczy 20 punktów, otrzymuje on znacznik 20-punktowy i ponownie zaznacza punkty na torze (np. jeżeli wynik to 24 punkty, znacznik na torze powinien znajdować się na pozycji 4).



“ Gracz, który zdobędzie najwięcej punktów zostaje zwycięzcą i staje się na okres jednego roku nowym Władcą Krainy Umarłych!

W przypadku remisu wygrywa gracz, który uruchomił koniec gry lub gracz siedzący po jego lewej stronie.

”



STOPKA REDAKCYJNA

Podziękowania:

Dziękuję moim 3 lalczkom Voodoo, Kumplowi - Fredowi, moim 4 Bóstwom Ochronnym (Papa Nico, Mama Cé, Tatie Christine i Tonton Jo(d)assin), kuzynowi Benowi i wszystkim dobrym duszom, które testowały grę Dice Mage, a potem Baron Voodoo - od Cannes do Paryża, a nawet w Cantal (przywołując chociażby Gougou). O mało nie zapomniałem podziękować mojemu alarmowi przeciwpożarowemu, od którego to wszystko się zaczęło - co też niniejszym czynię!



Autor: Yann Dentil
Ilustrator: Christine Alcouffe
Tłumacz polskiej instrukcji: Monika Walczuk
Korekta: Piotr Mularz, Monika Walczuk

Opiekun Projektu: Cédric Szydłowski
Rozwój: Nicolas Badoux
Nadzór graficzny: Vincent Joassin

©2020 Tsume Art. All Rights Reserved.
All other logos, products and company names mentioned are trademarks of their respective owners.






“ Jeżeli udało Ci się zebrać 4 graczy znających grę, proponuję spróbować rozgrywki w wariacie zespołowym. ”

”

WARIANT ZESPOŁOWY

- ▶ Aby rozegrać wariant zespołowy, odwróćcie planszki graczy na drugą stronę wskazującą po dwa Bóstwa. Do wyboru będziecie mieć dwa zestawienia Bóstw:



- ▶ Podzielcie się na **dwa zespoły po 2 graczy** i wybierzcie planszki **dla każdego zespołu**.
- ▶ Ponieważ gracze w zespole będą posługiwać się jedną planszka powinni siedzieć obok siebie.
- ▶ Każdy gracz w zespole wybiera Bóstwo, którym będzie wykonywać akcje.
- ▶ Rozgrzywka jest podobna do podstawowej za wyjątkiem zasady, że gracze wykonują swoją turę zgodnie z ruchem wskazówek zegara, zamiast tego tury są zmiennie wykonywane **przez zespoły** (*tura jest wykonywana przez jednego z graczy w zespole*).
- ▶ Osiągnięcie **18 punktów** uruchamia koniec gry.
- ▶ Znaczniki Ofiarowania (3  na początku rozgrywki), przechwycone Kości Dusz i Punkty stanowią **wspólne zasoby zespołu**.
- ▶ Znacznik Ochrony działa tylko na kości poszczególnego Bóstwa na planszy. Oznacza to, że Kości w kolorze gracza w zespole **nie są chronione** aktywnym znacznikiem drugiego gracza.
- ▶ Znacznik Barona Samedi **nie bierze udziału w rozgrywce** w tym wariacie. Zamiast tego, zebranie największej ilości Białych Kości Dusz da zespołowi 3 Punkty Zwycięstwa na koniec gry.

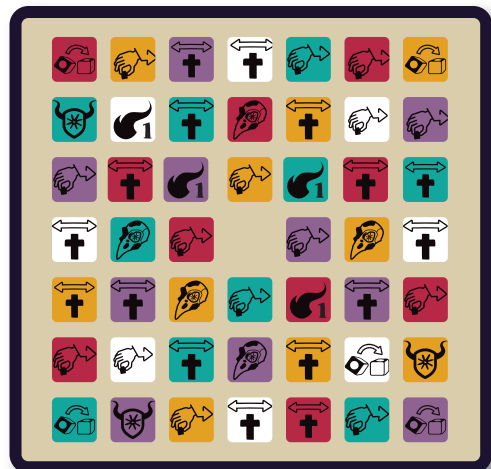
ZMIENNY UKŁAD PLANSZY

- ▶ Aby odkryć grę na nowo możecie - zamiast rzucania Kośćmi Dusz na początku gry - ułożyć je zgodnie z poniższymi układami:



Tryb zbalansowany:

Kości Dusz w kolorach poszczególnych Bóstw mają identyczną liczbę symboli. Jeżeli przegrasz - nie będzie możliwości zrzucenia winy na zły rzut.



Tryb chaosu:

Przechwycone Kości Dusz częściej będą się przemieszczać pomiędzy planszami graczy. Ale uważajcie! W tym układzie można stracić przyjaciół!



TURA GRACZA

A

Początek tury (opcjonalny)

Użyj mocy swojego Bóstwa

lub

Zapłać 1 , aby użyć mocy innego Bóstwa

B

Akcja główna

Przechwyć 1 Kość Dusz i umieść ją na planszeczce w Strefie Złapanych Dusz

C

Akcje dodatkowe (wykonywane zgodnie ze wskazaną kolejnością)

- 1 **pobierz** ze wspólnej puli 1 , jeżeli przechwycona Kość Duszy jest w kolorze Twojego Bóstwa;
- 2 **wydadź** 1 , aby zmienić ściankę na przechwyconej Kości Duszy;
- 3 **zastosuj** efekt wskazany na ściance zdobytej Kości;
- 4 **wydadź** 2 , aby rozegrać kolejną turę (akcja możliwa do wykonania tylko raz na turę);
- 5 **przenieś** Kości Dusz do Zaświatów, aby zdobyć Punkty Zwycięstwa.

D

Koniec tury (gracz może skorzystać z mocy swojego lub innego Bóstwa, o ile nie zrobił tego w fazie **A**)



“ Zastosowanie efektu na Kościach Dusz jest opcjonalne. Jeżeli jednak nie wykorzystasz go w chwili złapania - przepada, i nie można go wykorzystać w kolejnej turze. ”

Pobierz 1 ze wspólnej puli.

Pobrany znacznik może zostać wykorzystany w tej samej turze, podczas wykonywania akcji dodatkowych do zmiany ścianki, użycia mocy innego Bóstwa lub do przeprowadzenia dodatkowej tury.



Zdobywasz 1 Punkt Zwycięstwa.

Jeżeli zdobyty punkt sprawi, że osiągniesz wymaganą liczbę punktów, aby uruchomić koniec gry - dokończ swoją turę i wykonaj czynności wskazane na stronie 6.



Zmień ściankę na dowolnej Kości Dusz w swojej Strefie złapanych dusz.

Nie możesz skorzystać z efektu na przekręconej ściance, ale możesz wykorzystać Kość do korzystniejszego zgrupowania symboli.



Przekręć swój Znacznik Ochrony na aktywną stronę.

Do następnej Twojej tury nie można przechwycić Kości Duszy w Twoim kolorze na planszy głównej oraz nie można ukraść Ci kości z planszeczki Bóstwa. W następnej turze przestajesz być chroniony i Znacznik Ochrony zostaje przekręcony ponownie na stronę nieaktywną.



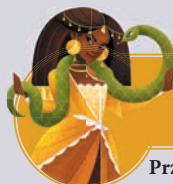
Ukradnij duszę z obszaru Zaświatów przeciwnika.

Nie możesz skorzystać z efektu na skradzionej Kości Dusz. Nie możesz ukraść kości przeciwnikowi, który jest chroniony Znacznikiem Ochrony.



Zamień kości pomiędzy planszeczkami 2 graczy.

Kości muszą znajdować się na planszeczkach w Strefie Złapanych Dusz. Do zamiany możesz wybrać dowolnych graczy, włączając w to siebie.



Moc Mama Wata
(Bóstwo w kolorze złotym)



Przesuń wszystkie Kości Dusz w wybranej linii do jednej z krawędzi planszy.



Moc Gran Bwa
(Bóstwo w kolorze niebieskim)



Przenieś wszystkie Kości Dusz w kolumnie, oprócz leżącej bezpośrednio na planszy i umieść je na dowolnej innej Kości.



Moc Papa Legba
(Bóstwo w kolorze czerwonym)



Przenieś 1 wybraną Kość Duszy na dowolne, puste miejsce w tym samym rzędzie na planszy głównej.



Moc Erzulie Freda
(Bóstwo w kolorze fioletowym)



Zamień miejscami dwie oddzielone Kości Duszy na planszy głównej.



Ja władam wszystkimi tymi czterema mocami, dlatego jeśli posiadasz najwięcej Białych Kości Dusz w Zaświatach, mogą nimi również obdzielić Ciebie.