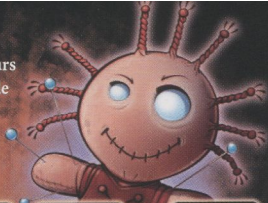


# Voodoo Mania

Sapristi et nom d'un vaudou!

Pour  
2 à 6 joueurs  
à partir de  
7 ans



## Matériel

- 91 cartes ingrédients  
(avec ingrédients sur les deux faces)
- 6 cartes aide-mémoire
- 1 règle du jeu



cartes ingrédients  
(face avant/face arrière)

cartes aide-  
mémoire

## Préparation du jeu

Les **cartes ingrédients** sont mélangées et une carte ingrédient est posée à la portée de tous au centre de la table. Ce sera la pile Vaudou. Les cartes ingrédients restantes sont ensuite distribuées équitablement entre les joueurs :

2 joueurs = 45 cartes ingrédients

3 joueurs = 30 cartes ingrédients

4 joueurs = 22 cartes ingrédients

5 joueurs = 18 cartes ingrédients

6 joueurs = 15 cartes ingrédients

Les cartes ingrédients de chaque joueur constituent sa pioche personnelle. Puis chaque joueur prend **3 cartes ingrédients** de sa pioche. Enfin, chaque joueur reçoit aussi une **carte aide-mémoire**. Les cartes ingrédients et aide-mémoire non utilisées sont remises dans la boîte.





## But du jeu

Le premier qui n'a plus de carte ingrédient gagne la manche. Le joueur totalisant le moins de points après 3 manches gagne.

## Les cartes ingrédients

Comme on peut le voir sur les cartes aide-mémoire, il existe **5 ingrédients différents** (poupée vaudou, masque, potion magique, amulette, haut-de-forme) et **5 couleurs différentes** (rouge, jaune, vert, bleu, lilas). Seulement 4 ingrédients différents et 4 couleurs différentes sont visibles sur chaque face d'une carte ingrédient. Il manque donc une combinaison ingrédient-couleur particulière sur chaque carte ingrédient.

## Déroulement du jeu

Le joueur le plus jeune crie **Voodoo Mania !** Tous jouent alors en même temps et le plus vite possible. D'abord chaque joueur doit découvrir quelle combinaison manque sur la première carte ingrédient de la pile Vaudou.

Deux possibilités se présentent alors :

1. Chaque joueur cherche la **combinaison manquante** sur les 3 cartes qu'il a en main. À cet effet, il a le droit de regarder la face avant et la face arrière des cartes de son jeu. Quand un joueur a trouvé la combinaison recherchée sur l'une des cartes qu'il a en main, il pose cette carte ingrédient sur la pile Vaudou et crie la combinaison recherchée. Il prend ensuite rapidement la première carte ingrédient de sa pioche dans son jeu, parce que le jeu continue immédiatement et sans interruption. On cherche maintenant une nouvelle combinaison en fonction de l'ingrédient et de la couleur qui manquent alors sur la première carte ingrédient de la pile Vaudou.



Pile Vaudou



Carte du jeu d'Olivier

L'ingrédient potion magique et la couleur lilas manquent sur la première carte ingrédient de la pile Vaudou. La combinaison recherchée est donc la position magique lilas, comme Olivier l'a par exemple dans sa main. Quand Olivier pose alors sa carte ingrédient sur la pile Vaudou, il crie à haute voix « **potion magique lilas** ». Tous les joueurs doivent ensuite chercher une carte ingrédient avec un masque vert.

2. Au lieu de chercher la combinaison manquante, un joueur peut aussi poser une carte ingrédient sur laquelle manque la **même combinaison** que sur la première carte ingrédient de la pile Vaudou. Ce joueur crie Voodoo ! Le jeu s'arrête immédiatement et tous les joueurs posent les cartes qu'ils ont en main devant eux. Excepté le joueur Vaudou, les autres doivent maintenant piocher une carte ingrédient du dessous de la pile Vaudou et la poser sous leur propre pioche. Le joueur à gauche du joueur Vaudou commence.

**ATTENTION :** la première carte ingrédient de la pile Vaudou est tabou et doit rester au centre de la table. S'il n'y a pas assez de cartes ingrédients dans la pile Vaudou, autant de joueurs que possible piochent une carte ingrédient. Tous les autres joueurs ont eu de la chance. Tous les joueurs ramassent ensuite à nouveau les cartes qu'ils avaient en main, le joueur Vaudou crie « Voodoo Mania » et le jeu continue.



Pile  
Vaudou



Carte  
du jeu  
de Léa

*La potion magique lilas manque sur la première carte ingrédient de la pile Vaudou. Léa pose sur la pile Vaudou une carte ingrédient sur laquelle manque également la potion magique lilas et crie Voodoo. D'abord Olivier, puis Nicolas doivent alors piocher la carte ingrédient du dessous de la pile Vaudou et la poser sous leur pioche respective*

Celui qui ne trouve pas la combinaison recherchée ou manquante dans les 3 cartes qu'il a en main peut également poser aussi souvent que nécessaire une carte de son propre jeu sous sa pioche et prendre à la place la première carte ingrédient de sa pioche.

**ATTENTION :** un joueur ne peut jamais tenir plus de 3 cartes en main.

## Fin d'une manche

Une manche est terminée quand un joueur n'a plus de carte ingrédient en main ni dans sa pioche.

## On fait les comptes

On compte 1 point pour les prochaines manches pour chaque carte ingrédient tenue en main et dans la pioche du joueur.

Toutes les cartes sont ensuite mélangées et distribuées aux joueurs comme expliqué ci-dessus. Une nouvelle manche commence alors.

## Fin du jeu

Le jeu est terminé après 3 manches. Le joueur totalisant le moins de points gagne. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

## Variante

on peut bien entendu augmenter ou diminuer le nombre de manches.



Auteur : Martin Nedergaard Andersen    Manufacturer:

Design & Graphismes :

Hutter Trade GmbH + Co KG

Oliver und Sandra Freudenreich

Bgm.-Landmann-Platz 1-5, D-89312 Günzburg

Traduction : Birgit Irgang

www.huchandfriends.de

© 2013 HUCH! & friends

Art. Nr. 878 243 A

**Achtung!** Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren: Erststickungsgefahr durch Kleinteile.  
**Attention !** Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans : risque d'asphyxie à cause de petits éléments. **Attenzione!** Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni per il pericolo di soffocamento che può essere causato da piccole parti. **Warning!** Choking hazard. Not suitable for children under age of 3 due to small parts. **Opgepast!** Niet geschikt voor kinderen onder 3 jaar. Bevat onderdelen die ingeslikt kunnen worden.

**HUCH!** & friends  
**HUCH!**

# Voodoo mania

Verduiveld!

Voor  
2 - 6 spelers  
vanaf 7 jaar



ingrediëntenkaarten  
(Voor- en achterkant)



overzichts-  
kaarten

## Inhoud

- 91 ingrediëntenkaarten  
(met ingrediënten aan beide kanten)
- 6 overzichtskaarten
- 1 spelhandleiding

## Vorbereitung

Schud de ingrediëntenkaarten en leg een ingrediëntenkaart in het midden van de tafel, zodat iedereen er goed bij kan. Dit is de voodoostapel. Daarna worden de resterende ingrediëntenkaarten geschud en over de spelers verdeeld:

2 spelers = 45 ingrediëntenkaarten

3 spelers = 30 ingrediëntenkaarten

4 spelers = 22 ingrediëntenkaarten

5 spelers = 18 ingrediëntenkaarten

6 spelers = 15 ingrediëntenkaarten

Je eigen ingrediëntenkaarten vormen je persoonlijke voorraadstapel. Nu neemt elke speler van zijn voorraadstapel 3 ingrediëntenkaarten in zijn hand. Tot slot krijgt elke speler nog een overzichtskaart. Ingrediëntenkaarten die je niet nodig hebt, gaan terug in de doos.



## Doel van het spel

Wie als eerste geen ingrediëntenkaarten meer over heeft, wint de ronde. De speler die na 3 ronden de minste punten heeft, wint het spel.

## De ingrediëntenkaarten

Zoals op de overzichtskaart te zien is, zijn er 5 verschillende ingrediënten (voodoo-pop, masker, toverdrank, amulet, hoge hoed) en 5 verschillende kleuren (rood, geel, groen, blauw, paars). Op een ingrediëntenkaart zijn er per kant steeds maar 4 verschillende ingrediënten en 4 verschillende kleuren te zien. Op elke ingrediëntenkaart ontbreekt er dus altijd een specifieke combinatie van ingrediënt en kleur.

## Het spel

De jongste speler roept **Voodoo Mania!** Nu spelen alle spelers tegelijk en zo snel mogelijk! Eerst moet elke speler voor zichzelf ontdekken, welke combinatie op de bovenste ingrediëntenkaart van de voodoostapel ontbreekt.

Nu zijn er 2 mogelijkheden:

1. Elke speler zoekt op zijn 3 handkaarten naar de **gezochte combinatie**. Daarvoor mag je de voor- én de achterkant van je handkaarten bekijken! Heeft een speler de gezochte combinatie op een van zijn handkaarten gevonden, dan legt hij deze ingrediëntenkaart op de voodoostapel en roept de gezochte combinatie. Daarna neemt hij snel de bovenste ingrediëntenkaart van zijn voorraadstapel in zijn hand, want het spel gaat zonder pauze meteen verder. Nu wordt er een nieuwe combinatie gezocht, afhankelijk van welk ingrediënt en welke kleur nu op de bovenste ingrediëntenkaart van de voodoostapel ontbreken.



voodoostapel



Handkaart van Ole

Op de bovenste ingrediëntenkaart van de voodoostapel ontbreken het ingrediënt toverdrank en de kleur paars. De gezochte combinatie is dus de paarse toverdrank, zoals bijv. Ole in zijn hand heeft. Als Ole nu zijn ingrediëntenkaart op de voodoostapel legt, roept hij hardop: „paarse toverdrank“. Vervolgens moeten alle spelers een ingrediëntenkaart met een groen masker zoeken.

2. In plaats van naar de ontbrekende combinatie te zoeken, mag een speler ook een ingrediëntenkaart afleggen waarop dezelfde combinatie ontbreekt als op de bovenste ingrediëntenkaart van de voodoostapel. Deze speler roept hardop: Voodoo! Het spel stopt meteen en alle spelers leggen hun handkaarten voor zich neer. Behalve de voodoo-speler moet nu elke speler een ingrediëntenkaart van de onderkant van de voodoostapel trekken en onder zijn persoonlijke voorraadstapel leggen. De speler links van de voodoo-speler begint.

**LET OP:** De bovenste ingrediëntenkaart van de voodoostapel is taboe en moet in het midden van de tafel blijven liggen! Als er niet genoeg ingrediëntenkaarten op de voodoostapel liggen, moeten zo veel mogelijk spelers een ingrediëntenkaart trekken. Alle andere spelers hebben geluk gehad. Vervolgens nemen de spelers hun handkaarten weer in hun hand, de voodoo-speler roept Voodoo Mania! en het spel gaat verder.



voodoostapel



Handkaart van Lea

Op de bovenste ingrediëntenkaart van de voodoostapel ontbreekt de paarse toverdrank. Lea legt een ingrediëntenkaart op de voodoostapel waarop eveneens de paarse toverdrank ontbreekt, en roept Voodoo! Nu moeten eerst Ole en dan Nils de onderste ingrediëntenkaart van de voodoostapel trekken en onder hun eigen voorraadstapel leggen.

Wie de gezochte of de ontbrekende combinatie niet op een van zijn 3 handkaarten vindt, mag zo vaak als hij maar wil een van zijn handkaarten onder zijn voorraadstapel leggen en in de plaats daarvan de bovenste ingrediëntenkaart van zijn voorraadstapel in zijn hand nemen.

LET OP: Een speler mag nooit meer dan 3 handkaarten hebben!

## Einde van een ronde

Een ronde eindigt, als een speler geen ingrediëntenkaarten meer in zijn hand en op zijn voorraadstapel heeft.

## Nu worden de punten geteld

Voor elke ingrediëntenkaart in zijn hand en op zijn eigen voorraadstapel krijgt een speler 1 punt voor de volgende ronde.

Vervolgens worden alle kaarten opnieuw geschud en, zoals boven beschreven, over de spelers verdeeld. Daarna begint een nieuwe ronde.

## Einde van het spel

Na drie ronden is het spel afgelopen. De speler met de minste punten wint. Bij gelijke stand zijn er meerdere winnaars.

## Variant

Natuurlijk kun je ook meer of minder dan 3 ronden spelen.



Autor: Martin Nedergaard Andersen

Illustratie & Grafiek:

Oliver und Sandra Freudenreich

Translatie: Birgit Irgang

© 2013 HUCH! & friends

Manufacturer:

Hutter Trade GmbH + Co KG

Bgm.-Landmann-Platz 1-5, D-89312 Günzburg

[www.huchandfriends.de](http://www.huchandfriends.de)

Art. Nr. 878 243 A

**Achtung!** Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren: Erstickungsgefahr durch Kleinteile.

**Attention !** Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans : risque d'asphyxie à cause de petits éléments. **Attenzione!** Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni per il pericolo di soffocamento che può essere causato da piccole parti. **Warning!** Choking hazard. **Not suitable for children under age of 3 due to small parts.** **Opgepast!** Niet geschikt voor kinderen onder 3 jaar. Bevat onderdelen die ingeslikt kunnen worden.

HUCH! & friends  
HUCH!