

DRACULA



ZASADY WPROWADZAJĄCE

DRACULA

Kochany Quincey,

Osiem lat temu do Londynu przybył sam Diabeł, obierając na swą kryjówkę starą posiadłość Carfax. Osiem lat temu, za sprawą złotowojego hrabiego Draculi, ma najdroższa przyjaciółka Lucy zamieniła się w nieumarłego potwora, a moja dusza została zagnana w niewyobrażalnie niebezpieczne rejony. To właśnie osiem lat temu twój imiennik, Quincey Morris, oddał swe życie, aby to wcielone zło zostało zniszczone. Wygląda jednak na to, że jego ofiara była daremna.

Ponure wizje karpackiego zamku wypełniają moje niespokojne sny. W jednym z nich widziałam czterokonny powóz. Powietrze wypełniał stony zapach morskiej bryzy i obrzydliwy posmak krwi. Kiedy tylko zaczęły się te sny, napisałam list do profesora Van Helsinga, który niestety potwierdził moje największe obawy – Hrabia powrócił!

Koszmary mnie nie opuszczają. Jednej nocy przebudziłam się, by, ku swemu przerażeniu, zdać sobie sprawę, że jakimś cudem znalazłam się w holu wejściowym, a w ręce trzymałam stary nóż Morrisa. W momencie przebudzenia nie miałam bladego pojęcia, co za piekielność pokierowała moimi krokami. Nie potrzebowałam jednak wiele czasu, aby uświadomić sobie, co tak naprawdę się dzieje. Pośpiesznie spakowałam swe rzeczy, ucałowałam ciebie oraz Jonathana na pożegnanie i z samego rana wyruszyłam, by spotkać się z Arthurem (Lordem Godalming) w jego wiejskiej posiadłości. W niedługim czasie dotarliśmy do nas doktor Seward oraz Van Helsing. Łowcy wampirów znów się zebraли. Brakowało między nami tylko Jonathana, który został z Tobą, mój ukochany synu, aby strzec Cię przed niebezpieczeństwem.

Mój drogi, tym razem nie wiedzieliśmy, jakie miejsce Dracula wybrał na swą kryjówkę. Nieznany był także cel, który przyświecał jego działaniom. Byliśmy jednak przekonani, że jest on przeraźliwie zły i stanowi niewyobrażalne niebezpieczeństwo dla całego świata. Mimo naszych usilnych starań Hrabia nadal żyje, a jego zemsta będzie zaprawdę koszmarna.

Jonathan został przeze mnie poinstruowany, aby wręczyć Ci ten list po mojej śmierci, pod warunkiem że będziesz wystarczająco dojrzały. Mam nadzieję, że nigdy nie będzie Ci dane odczytanie tych słów. Chciałabym wrócić do domu, do Ciebie. Obawiam się jednak, że tym razem żadne z nas nie przetrwa gniewu Draculi.

Twoja kochająca matka

Mina

List Myny Harker do jej syna Quinceya, 1898

Jak korzystać z tej książeczki

Głównym zadaniem niniejszych Zasad Wprowadzających jest nauczenie nowych graczy podstawowych zasad gry **Dracula**. Znajdują się tutaj wszystkie zasady niezbędne do rozpoczęcia rozgrywki, jednak nie zostały tu zawarte opisy wszystkich możliwych wyjątków ani wyjaśnienia konkretnych interakcji, do których dochodzi pomiędzy poszczególnymi kartami. Sugerujemy, aby przed przystąpieniem do pierwszej rozgrywki gracze zapoznali się z całą zawartością niniejszej książeczki.

W pudełku z grą znajduje się także Kompletna Księga Zasad, w której gracie znajdą dokładny opis zasad oraz wyjaśnienie wyjątków, które zostały pominięte w niniejszych Zasadach Wprowadzających. Jeśli podczas rozgrywki pojawią się jakieś pytania, odpowiedzi na nie gracze powinni szukać właśnie w Kompletnej Księdze Zasad.

Opis gry

DRACULA to gra dedukcyjna, w której jeden gracz staje naprzeciw pozostałym. Inspiracją do jej powstania była klasyczna powieść *Dracula* autorstwa Bramy Stokera. Podczas rozgrywki jeden z graczy kontroluje Hrabiego Draculę, podczas gdy maksymalnie czterech pozostałych uczestników wciela się w rolę Łowców. Celem Draculi jest wrodzenie Łowców za nos i jednoczesne rozlokowywanie w Europie nowych wampirów, podczas gdy zadaniem Łowców jest odnalezienie i zabicie Draculi, a tym samym zakończenie jego rządów terroru.

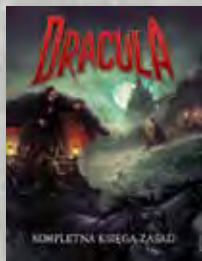


Elementy gry

1 plansza



1 Kompletna Księga Zasad



5 arkuszy postaci



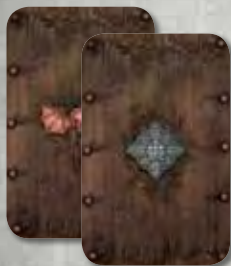
4 arkusze Łowców
1 arkusz Draculi

5 plastikowych figurek



4 figurki Łowców
1 figurka Draculi

75 kart Wydarzeń



25 kart Draculi
50 kart Łowców

70 kart Miejsc



10 obszarów morskich
60 obszarów lądowych

28 kart Spotkań



6 żetonów burzy



4 żetony mgły



2 żetony nietoperzy



3 żetony rozpacz



1 znacznik wpływów



4 żetony ugryzień



38 kart Przedmiotów



12 kart Walki Łowców



13 kart Walki Draculi



16 żetonów biletów



1 żeton poświęconej ziemi



5 kart Mocy



4 karty pomocy dla Łowców



31 żetonów obrażeń



7 o wartości 5 obrażeń
24 o wartości 1 obrażenia

8 żetonów blokad



dwustronne

3 żetony Przenajświętszej Hostii



1 mapa pomocnicza



4 żetony pogłosek



1 znacznik czasu





Przygotowanie gry

PODCZAS przygotowania gracze wykonują następujące czynności:

1. **Rozłożenie planszy:** Planszę należy rozłożyć i umieścić na środku obszaru gry, tak aby wszyscy gracze mieli do niej swobodny dostęp.
2. **Przygotowanie toru wpływów:** Znacznik wpływów należy umieścić na polu „0” na torze wpływów.
3. **Przygotowanie toru czasu:** Znacznik czasu należy umieścić na torze czasu, na jasnym polu poniedziałku (oznaczającym dzień).
4. **Rozdzielenie ról:** Należy wybrać gracza, który będzie kontrolował Draculę. Sugerujemy, aby usiadł on przy stole tak, aby przed nim znajdowała się część planszy przedstawiająca Szlak. Pozostali gracze wybierają, których Łowców będą kontrolować. Każdy gracz otrzymuje arkusz postaci oraz odpowiadającą mu figurkę. Łowcy otrzymują dodatkowo po jednej karcie pomocy, a Dracula bierze mapę pomocniczą.



Znacznik wpływów



Znacznik czasu



Szlak

Mniej niż pięciu graczy

Jeśli w grze jest trzech graczy-Łowców, wówczas jeden z nich kontroluje dwóch Łowców. Jeśli w grze jest dwóch graczy-Łowców, każdy z nich kontroluje dwóch Łowców. Jeśli w grze jest tylko jeden gracz-Łowca, kontroluje on wszystkich czterech Łowców.

5. **Przygotowanie kart Łowców:** Wszystkie karty Przedmiotów należy potasować i umieścić zakryte obok planszy (5a). Następnie należy potasować razem karty Wydarzeń Łowców i Wydarzeń Draculi, tworząc w ten sposób **jedną talię**, którą także umieszcza się obok talii Przedmiotów (5b). Karty Walki Łowców należy podzielić zgodnie z rodzajami i umieścić na trzech osobnych stosach obok talii Przedmiotów (5c).
6. **Przygotowanie kart Draculi:** Karty Spotkań (6a) oraz karty Walki Draculi (6b) należy podzielić na dwie osobne talie i każdą z nich osobno potasować. Następnie, poprzez uszeregowanie kart Miejsc (6c) zgodnie z numerami, należy stworzyć uporządkowaną alfabetycznie talię kart Miejsc. Wszystkie trzy talie należy położyć zakryte obok krawędzi planszy, przy której siedzi Dracula.
7. **Stworzenie pul żetonów:** Zakryte żetony biletów należy umieścić obok planszy, a następnie wymieszać. Pozostałe żetony należy podzielić zgodnie z rodzajami i położyć w stosach obok planszy.

8. **Dobranie kart Spotkań:** Dracula dobiera pięć kart Spotkań, które tworzą jego początkową rękę.
9. **Rozmieszczenie Łowców:** Każdy Łowca umieszcza swoją figurkę w jednym mieście na planszy. Lord Godalming rozpoczyna w Konstancji (A), doktor John Seward w Marsylii (B), Mina Harker w Brukseli (C), a Van Helsing w Amsterdamie (D). Podczas rozgrywki w zaawansowaną wersję gry każdy Łowca sam wybiera swoje miasto początkowe (patrz „Przygotowanie gry zaawansowanej” na stronie 2 Kompletniej Księgi Zasad).



10. **Wybranie miejsca początkowego Dracula:** Dracula wybiera swoje miejsce początkowe. Nie ustawia jednak swojej figurki na planszy. Zamiast tego odszukuje w swojej talii Miejsc kartę odpowiadającą miejscu, w którym chce rozpocząć grę, po czym umieszcza tę kartę zakrytą na pierwszym (od lewej) polu Szlaku. Na swoje miejsce początkowe Dracula nie może wybrać obszaru morskiego, Zamku Dracula ani miasta początkowego żadnego z Łowców. Po umieszczeniu na Szlaku karty Miejsca Dracula stawia swoją figurkę na czerwonym polu obok pierwszego pola Szlaku (E).

Gracze jako Łowcy bądź Dracula

Podczas rozgrywki w grę *Dracula* każdy gracz kontroluje co najmniej jedną postać – jednego z Łowców lub Draculę. Kiedy zasada odnosi się do Łowcy bądź Dracula, wówczas zakłada się, że skierowana jest ona zarówno do gracza, jak i kontrolowanej przez niego postaci (Łowcy lub Dracula).

Cel gry

Podczas rozgrywki w grę *Dracula* Łowcy tworzą jedną drużynę, dlatego wygrywają lub przegrywają wspólnie. Razem poszukują Dracula, który w sekrecie podróżuje po Europie. Celem Dracula jest doprowadzenie znacznika wpływów na pole „13”, co może osiągnąć poprzez tworzenie nowych wampirów oraz pokonywanie Łowców. Natomiast celem Łowców jest odnalezienie Dracula i pokonanie go, zanim jego sieć wpływów oplecie całą Europę.

Rady dla początkujących Łowców

Łowcy powinni skupić się na wysledzeniu i zabiciu Dracula. Osiągnięcie tego celu wymaga czasu i współpracy. W pierwszej części gry Łowcy powinni używać akcji do poruszania się po mapie, aby w ten sposób odkryć jedno z miejsc na Szlaku Dracula.

Dobrym pomysłem jest rozproszenie się Łowców, co pozwala na zbadanie większych obszarów. Podczas swoich podróży Łowcy powinni starać się zgromadzić możliwie najwięcej przydatnych Przedmiotów, Wydarzeń oraz żetonów biletów, które w drugiej części gry, po ustaleniu miejsca, w którym ukrywa się Dracula, pomogą im przyprzeć Hrabiego do muru i pokonać go.

Przebieg gry

ROZGRYWKA w grę *Dracula* składa się z serii rund. Każda runda składa się z fazy Łowców oraz fazy Draculi. Rundy są rozgrywane do momentu zakończenia gry (patrz „Zwycięstwo” na stronie 9).

Faza Łowców

Każda faza Łowców dzieli się na **DZIEŃ** i **NOC**. W ciągu dnia Łowcy mogą podróżować po Europie i poszukiwać Draculi. W nocy zaś mogą prowadzić śledztwa i przygotowywać się na nadchodzący dzień.

Najpierw każdy Łowca wykonuje jedną akcję w ciągu dnia, a potem każdy Łowca wykonuje jedną akcję w nocy. Gracze wykonują akcje w kolejności wskazanej przez wartość kolejności, wydrukowaną w lewym górnym rogu ich arkusza postaci (od 1 do 4).



Wartość kolejności

W grze występuje siedem akcji, które mogą wykonać Łowcy. Każda karta pomocy Łowcy zawiera ogólny opis każdej z takich akcji. Akcje dostępne dla Łowców to:

Akcja ruchu

W momencie wykonania akcji ruchu Łowca przesuwa swoją figurkę po planszy, oznaczając w ten sposób miejsce, w którym się znajduje. Może nim być miasto bądź obszar morski (patrz „Czym są miejsca?”). **Łowcy mogą wykonywać akcję ruchu tylko w ciągu dnia.**

Czym są miejsca?

Na planszy występują dwa rodzaje miejsc: **MIASTA** oraz **OBSZARY MORSKIE**.

Każde miasto posiada swoją nazwę oraz oznaczenie wskazujące, czy jest ono duże, czy małe. Niektóre z miast są także **PORTAMI**. Każdy port sąsiaduje z obszarem morskim oraz został dodatkowo oznaczony symbolem kotwicy.



Duże miasto



Małe miasto



Symbol kotwicy

Obszary morskie to pola oddzielone od siebie granicami. Obszary morskie sąsiadują ze sobą, jeśli posiadają wspólną granicę.

Granica obszaru morskiego

Łowca może podróżować drogą, koleją lub morzem. Obowiązują przy tym następujące zasady:

Droga: Łowca może poruszyć się z miasta do sąsiedniego miasta (patrz „Czym są drogi i koleje?”).

Kolej: Jeśli Łowca posiada żeton biletu, może wydać go, aby wykonać ruch koleją. Gracz używa wartości wydrukowanej na wydanych żetonie. Wskazuje ona liczbę połączeń kolejowych, które Łowca może pokonać, aby poruszyć się do nowego miasta. Dokładniejszy opis tego ruchu znajduje się w dalszej części instrukcji.

Morze: Jeśli Łowca znajduje się w porcie, wówczas może poruszyć się na sąsiedni obszar morski. Jeśli Łowca już znajduje się na obszarze morskim, wówczas może poruszyć się do sąsiedniego portu albo na sąsiedni obszar morski. Łowca **musi** się poruszyć, jeśli w ciągu dnia znajduje się na obszarze morskim. Jeśli Łowca znajduje się na obszarze morskim w nocy, to musi spasować.

Czym są drogi i koleje?

Drogi oraz koleje to linie łączące miasta. Jeśli dwa miasta są połączone drogą, wówczas uznaje się je za sąsiednie. Na rysunku po prawej dwa duże miasta ze sobą nie sąsiadują, ale każde z nich sąsiaduje z małym miastem na dole.



Każde połączenie kolejowe łączy miasta. Łowcy mogą używać kolei, aby poruszać się na większe odległości lub szybciej pokonywać odległość pomiędzy miastami, które ze sobą nie sąsiadują. Na rysunku powyżej Łowca może poruszyć się koleją pomiędzy dwoma dużymi miastami, choć te ze sobą nie sąsiadują.



Przykład ruchu Łowcy

Trwa dzień, a Łowcy wykonują kolejno następujące akcje:

1. Lord Godalming znajduje się w Tuluzie i decyduje się poruszyć wzdłuż drogi. Z Tuluzą sąsiaduje kilka miast, ale Łowca decyduje się udać do Barcelony.
2. Doktor Seward przebywa w Marsylii i postanawia podróżować koleją. Wydaje jeden ze swoich biletów, na którym widnieje wartość „3/2”. Na cel swojej podróży wybiera Kolonię, która oddalona jest od Marsylii o trzy połączenia kolejowe.
3. Van Helsing znajduje się w Genui, która jest portem. Łowca chce skorzystać z ruchu morskiego, dlatego przestawia swoją figurkę na Morze Tyrreńskie.
4. W poprzedniej fazie Łowców Mina Harker poruszyła się z Morza Śródziemnego na Morze Tyrreńskie. W związku z tym, że znajduje się na morzu, w ciągu dnia **musi** się poruszyć. Decyduje się więc zejść do sąsiedniego portu – do Rzymu.



Akcja zaopatrzenia

Chcąc przygotować się do nieuniknionego starcia z Hrabią, Łowcy muszą postarać się zgromadzić niezbędne zaopatrzenie, które pozyskają przez dobieranie kart Przedmiotów oraz Wydarzeń.

Jeśli Łowca wykona akcję zaopatrzenia w dużym mieście, dobiera na swoją rękę wierzchnią kartę z talii Przedmiotów. Jeśli Łowca znajduje się w małym mieście, wówczas nie dobiera karty Przedmiotu.

Następnie dobiera kartę Wydarzenia. Kiedy gracz dobierze kartę Wydarzenia, musi ją odczytać, ponieważ niektóre Wydarzenia są rozgrywane natychmiast. Karty Wydarzeń są dobierane w różny sposób, w zależności do tego, czy obecnie trwa dzień, czy noc:

Dzień: Za dnia Łowcy dobierają karty **z wierzchu** talii Wydarzeń. Jeśli wierzchnia karta talii Wydarzeń posiada symbol Łowców, gracz dobiera ją na swoją rękę. Jeśli natomiast wierzchnia karta talii Wydarzeń posiada symbol Draculi, wówczas należy odłożyć ją zakrytą na stos kart odrzuconych.

Noc: W nocy Łowcy dobierają karty **ze spodu** talii Wydarzeń. Jeśli spodnia karta talii Wydarzeń posiada symbol Łowców, gracz dobiera ją na swoją rękę. Jeśli natomiast spodnia karta z talii Wydarzeń posiada symbol Draculi, Hrabia bierze ją i umieszcza na swojej ręce.



Symbol
Łowców



Symbol
Draculi

Akcja wymiany

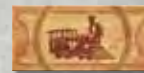
Jeśli Łowca wykonuje akcję wymiany, wybiera innego Łowcę znajdującego się w tym samym mieście. Obaj Łowcy mogą pokazać sobie nawzajem posiadane karty Przedmiotów oraz żetony biletów, a następnie dowolnie je sobie przekazywać. Ta wymiana jest prywatna (patrz „Rozmowy przy stole” na stronie 11).

Akcja specjalna

Jeśli Łowca wykonuje akcję specjalną, to rozpatruje efekt z karty Wydarzenia ze swojej ręki lub zdolność ze swojego arkusza postaci, pod warunkiem że ta wskazuje, iż można ją wykonać jako akcję.

Akcja zarezerwowania biletu

By móc podróżować koleją, Łowcy muszą najpierw zarezerwować bilety. W momencie wykonania akcji zarezerwowania biletu Łowca otrzymuje żeton biletu, który losuje z puli żetonów. Następnie podgląda go i kładzie zakrytego na swoim obszarze gry. Każdy Łowca może posiadać maksymalnie dwa żetony biletów.



Żeton biletu

Akcja odpoczynku

Jeśli Łowca wykonuje akcję odpoczynku, leczy wówczas 1 obrażenie.

Akcja przeszukania

Dracula ma zdolność ukrywania kart Spotkań w miejscach, które odwiedził. Łowcy mogą użyć akcji przeszukania, aby ujawnić te karty. Zostało to dokładnie opisane w dalszej części instrukcji.



Faza Draculi

Po tym, jak każdy Łowca zakończy wykonywanie nocnej akcji, rozpoczyna się faza Draculi. W jej trakcie Dracula rozszerza swe upiorne wpływy – rekrutuje pomocników, tworzy nowe wampiry i nagina prawa natury. Podczas każdej fazy Draculi Hrabia porusza się, a następnie umieszcza kartę Spotkania w nowym miejscu swego pobytu.

Ruch

Dracula może poruszać się drogami i morzem, ale nie może poruszać się koleją. Zamiast przesuwać swoją figurkę po planszy, jak czynią to Łowcy, oznacza swój ruch poprzez układanie zakrytych kart Miejsca na Szlaku. W talii Miejsc Dracula posiada po jednej karcie Miejsca dla każdego miejsca wskazanego na mapie.

By się poruszyć, Dracula przesuwa o jedno pole w prawo wszystkie karty znajdujące się na Szlaku (patrz „Przykład ruchu Draculi” na stronie 9). Następnie, w tajemnicy przed Łowcami, wybiera jedną kartę z talii Miejsc i kładzie ją zakrytą na pierwszym polu Szlaku. Miejsce przedstawione na wybranej przez niego karcie musi sąsiadować z jego aktualnym miejscem pobytu. W celu ustalenia dostępnych ruchów Dracula może posilkować się mapą pomocniczą.

Karty Miejsc z obszarami morskimi posiadają inny rewers niż karty Miejsc z miastami. Z tego powodu ruch morski jest dla Hrabiego bardziej niebezpieczny, gdyż Łowcy natychmiast się o nim dowiedzą. Co więcej, Dracula otrzymuje dwa obrażenia za każdym razem, kiedy podróżuje z portu na obszar morski. Natomiast za każdym razem, kiedy porusza się z jednego obszaru morskiego na inny obszar morski, otrzymuje jedno obrażenie.

Jeśli Dracula poruszy się do miasta, w którym znajduje się Łowca, wówczas ujawnia swoją pozycję (patrz „Ujawnianie Draculi” na stronie 12).



Czym jest Szlak?

Szlak składa się z sześciu pól i reprezentuje miejsca, które odwiedził Dracula. Hrabia używa Szlaku do potajmnego śledzenia swojego ruchu i rozmieszczania kart Spotkań, które pozwalają mu na tworzenie nowych wampirów oraz udaremnianie prób odnalezienia go przez Łowców.

Pierwsze pole Szlaku wskazuje aktualne miejsce pobytu Draculi. Ponadto to właśnie na tym polu w fazie Draculi Hrabia umieszcza kartę Miejsca. Jeśli Dracula nie zostaje ujawniony, jego figurka znajduje się na okręgu powyżej pierwszego pola Szlaku.



Szlak

Na każdym polu Szlaku może znajdować się jedna z kryjówek Draculi. Na **KRYJÓWKĘ** składają się wszystkie karty i żetony zgromadzone na jednym polu Szlaku. Na ogół jest to karta Miejsca oraz karta Spotkania.

W czasie każdej fazy Draculi, zanim Hrabia wybierze kartę Miejsca, wszystkie kryjówki obecne na Szlaku są przesuwane o jedno pole zgodnie ze strzałką, aby zwolnić w ten sposób miejsce na nową kartę Miejsca wybraną przez Draculę.



Umieszczanie karty Spotkania

Po wykonaniu ruchu Dracula wybiera kartę Spotkania ze swojej ręki i umieszcza ją zakrytą na wierzchu karty Miejsca, znajdującą się na pierwszym polu Szlaku. Jeśli w tej turze Hrabia położył na Szlaku kartę obszaru morskiego albo obecnie jest ujawniony, wówczas nie może umieścić karty Spotkania.

Spotkania pozwalają Draculi, poprzez zastawianie pułapek i tworzenie nowych wampirów, utrudniać Łowcom poszukiwania. Jeśli w dowolnym momencie Hrabia będzie miał na ręce mniej niż pięć kart Spotkań, uzupełnia ich liczbę do pięciu, dobierając nowe karty Spotkań z talii.



Tor wpływów

Przykład ruchu Draculi

Dracula rozpoczął grę w Nantes. Drugiego dnia poruszył się do Clermont-Ferrand, a obecnie znajduje się w Bordeaux.

W związku z tym, że karty Miejsc Nantes i Clermont-Ferrand już znajdują się na Szlaku, opcje ruchu Hrabiego są ograniczone do Tuluzy, Santander i Północnego Atlantyku.



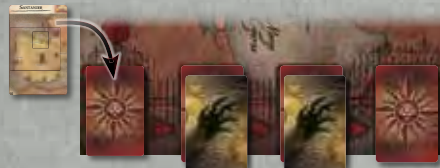
Dracula przesuwa wszystkie kryjówki o jedno pole na Szlaku.



Nie może poruszyć się do Paryża ani Saragossy, ponieważ miasta te nie sąsiadują z Bordeaux (łączy je z nim tylko połączenia kolejowe). Dracula decyduje się na ruch do Santander i wyszukuje w swojej talii Miejsc odpowiednią kartę.



Następnie umieszcza Santander na pierwszym polu Szlaku.



Na koniec wybiera kartę Spotkania ze swojej ręki i kładzie ją na wierzchu karty Miejsca z Santander.



Bwyciestwo

DRACULA wygrywa grę poprzez wprowadzenie znacznika wpływów na pole „13” toru wpływów. Znacznik wpływów może być przesuwany na kilka poniższych sposobów:

- Przemienianie kart Spotkań z wampirami przesuwa do przodu znacznik wpływów o liczbę pól wskazaną na karcie.
- Rozpatrywanie karty Walki „Kły” w stosunku do zauroczonego Łowcy przesuwa znacznik wpływów o jedno pole do przodu.
- Pokonanie Łowcy przesuwa znacznik wpływów o dwa pola do przodu oraz o jedno dodatkowe pole za każdy żeton rozpaczy obecny na planszy.

Łowcy wygrywają grę, jeśli na arkuszu postaci Draculi znajdzie się 15 żetonów obrażeń, a tym samym Hrabia zostanie pokonany.



Dodatkowe zasady



W tej części znajdują się dodatkowe zasady niezbędne do rozgrywki w grę **Dracula**. Dokładne wyjaśnienie oraz opis określonych interakcji pomiędzy kartami znajduje się w Kompletnej Księdze Zasad.

Zmrok oraz świt

Podczas fazy Łowców przed dniem występuje świt, a przed nocą zmrok. W czasie zmroku i świtu gracze przesuwają znacznik czasu, a następnie walczą z Draculą, jeśli ten jest ujawniony (patrz „Ujawnianie Draculi” na stronie 12).

Na torze czasu znajdują się zarówno pola dnia, jak i nocy. O świcie znacznik czasu jest przesuwany z pola nocy na pole dnia. O zmroku znacznik czasu jest przesuwany z pola dnia na pole nocy. Na każdym polu dnia znajduje się skrócona nazwa dnia tygodnia.



Pole dnia



Pole nocy

Kiedy znacznik czasu jest przesuwany z niedzielnej nocy na poniedziałkowy dzień, oznacza to, że skończył się tydzień. Aby to oznaczyć, gracze umieszczają żeton rozpaczy na jednym z trzech pól wewnątrz toru czasu. Na torze czasu znajduje się informujące o tym małe graficzne przypomnienie.



Przypomnienie o potrzebie umieszczenia żetonu rozpaczy



Umieszczenie żetonu rozpaczy

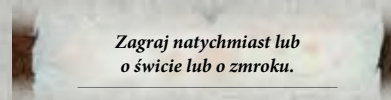
Żetony rozpaczy reprezentują rosnące wpływy Draculi, który zdobywa coraz większą kontrolę nad niczego niepodważającymi ludźmi. Żetony te wpływają na liczbę pól, o które poruszany jest znacznik wpływów w momencie pokonania Łowcy. Ponadto kiedy na planszy znajdują się wszystkie trzy żetony rozpaczy, zostaje aktywowana wydrukowana na arkuszu postaci Hrabiego zdolność „Furia Draculi”.

Karty Wydarzeń oraz Przedmiotów

Karty Wydarzeń oferują zarówno Łowcom, jak i Draculi pomocne efekty oraz sprzymierzeńców. Karty Przedmiotów zapewniają Łowcom użyteczne zasoby, które na ogół są używane podczas walki z Draculą.

Karty Wydarzeń

Po tym, jak gracz dobierze kartę Wydarzenia, musi ją przeczytać, aby ustalić, kiedy należy ją rozpatrzyć. W górnej części pola tekstowego każdej karty znajduje się informacja wskazująca czas, w którym karta może zostać zagrana. Niektóre karty muszą zostać zagrane natychmiast, podczas gdy inne mogą być użyte później, w wyraźnie określonym momencie.



Tekst wskazujący czas zagrania

W celu zagrania karty Wydarzenia gracz odczytuje jej treść, po czym rozpatruje opisany efekt. Następnie odkłada tę kartę odkrytą na stos odrzuconych kart Wydarzeń.

Karty Wydarzeń mogą mieć kilka efektów, a gracze muszą w momencie zagrania karty zdecydować, którego z nich użyją. Niektóre z takich kart mogą zostać zagrane jako sprzymierzeńcy – na takich kartach efekt opisany na samym dole oznaczony został słowem „Sprzymierzeniec”. Kiedy karta Łowcy zostanie zagrana jako sprzymierzeniec, należy ją umieścić na wydrukowanym na planszy polu sprzymierzeńca. Kiedy karta Draculi zostanie zagrana jako sprzymierzeniec, Hrabia umieszcza ją odkrytą na swoim obszarze gry.



Pole na sprzymierzeńca Łowców

W danym momencie w grze może znajdować się tylko jeden sprzymierzeniec Łowców. Jeśli Łowcy zdecydują się na użycie efektu sprzymierzeńca, a w grze już obecny jest jakiś sprzymierzeniec, wówczas stary sprzymierzeniec zostaje zastąpiony przez nowego. Podobnie Dracula może mieć w grze tylko jednego sprzymierzeńca. Kiedy sprzymierzeniec jest usuwany z gry, należy odłożyć go odkrytego na stos odrzuconych kart Wydarzeń.

Karty Przedmiotów

Kiedy Łowca dobiera kartę Przedmiotu, bierze wierzchnią kartę z talii Przedmiotów i umieszcza ją na swojej ręce. Większość Przedmiotów Łowców może być używana jedynie podczas walki (patrz „Walka” na stronie 12). Na takich kartach znajduje się sztandar. Karty Przedmiotów bez sztandaru dokładnie wskazują moment, kiedy mogą zostać zagrane.

Czym są limity kart na ręce?

Na każdym arkuszu Łowcy znajdują się dwa obszary na karty – jeden na górze, służący do przechowywania kart Przedmiotów, oraz jeden na dole, służący do przechowywania kart Wydarzeń.

Większość Łowców obowiązuje limit kart na ręce w wysokości trzech kart każdego rodzaju (kart Przedmiotów oraz kart Wydarzeń). Zostało to oznaczone za pomocą symbolu limitu kart na ręce, wydrukowanego na arkuszu Łowcy na odpowiednim obszarze.



Limit kart Przedmiotów na ręce

Łowcy mogą umieszczać swoje karty na tych obszarach, gdy nie chcą ich trzymać na swojej ręce – jest to szczególnie pomocne w przypadku graczy, którzy muszą zarządzać wieloma rękami kart, kiedy prowadzą kilku Łowców.

Limit kart na ręce Draculi to cztery karty Wydarzeń, co zostało oznaczone na obszarze kart Wydarzeń na jego arkuszu bohatera.



Limit kart Wydarzeń na ręce



Żetony biletów

Żetony biletów umożliwiają Łowcom ruch koleją. Łowcy zdobywają je poprzez wykonanie akcji rezerwacji biletu.

By poruszyć się koleją, Łowca musi wydać jeden ze swoich żetonów kolei. Czyni to poprzez jego ujawnienie. Następnie Łowca porusza się, korzystając z wartości wydrukowanych na żetonie, po czym zakrywa go i odkłada do puli żetonów. Podczas ruchu Łowca może użyć żółtej wartości, białej wartości lub połączenia obu kolorów połączeń kolejowych.

Na żetonach biletów znajdują się białe oraz żółte wartości wskazujące liczbę połączeń kolejowych, o które Łowca może poruszyć się w drodze do nowego miasta. Jeśli Łowca porusza się, korzystając jedynie z białych połączeń, wówczas używa białej wartości na żetonie biletu i w ten sposób ustala możliwy zasięg ruchu. Jeśli Łowca porusza się korzystając jedynie z żółtych połączeń kolejowych lub obu, w celu ustalenia możliwego zasięgu ruchu używa żółtej wartości. Jeśli na żetonie biletu nie ma żółtej wartości, taki bilet nie może zostać użyty do pokonania żółtych połączeń kolejowych.



Rewers



Awers

Przemiana kart Spotkań

Podczas fazy Draculi wszystkie kryjówki na Szlaku są przesuwane w prawo, aby zrobić miejsce na nową kartę układaną przez Draculę. Jeśli w momencie, kiedy to następuje, na Szlaku znajduje się sześć kryjówek, kryjówka na szóstym polu przemienia się.

Kiedy kryjówka przemienia się, Dracula może rozpatrzyć efekt przemiany na danej karcie Spotkania, jeśli to możliwe, po czym odrzuca kartę. Następnie Dracula zwraca kartę Miejsca powiązaną z daną kryjówką do swojej talii Miejsc.

Przemiana

W dolnej części niektórych kart Spotkań znajduje się czerwona sekcja z „Efektem przemiany”. Jeśli w czasie fazy Draculi kryjówka zostaje usunięta ze Szlaku, Hrabia może zdecydować, że dowolne z kart Spotkań z danej kryjówki **PRZEMIENIAJĄ SIĘ**. Należy wówczas rozpatrzyć treść „efektu przemiany” na takich kartach.

Jeśli jest dzień, każdy Łowca znajdujący się w tym mieście zostaje zatrzymany.

Efekt przemiany

Ujawnij tę kartę Miejsca i wybierz miasto w tym regionie. Następnie umieść w wybranym mieście 2 żetony mgły.

Efekt przemiany

Spotkania-wampiry

W grze występują trzy karty Spotkań ze słowem „wampir” („Młody wampir”, „Aryokratyczny wampir” oraz „Lekkomyślny wampir”). Spotkania te są nazywane **SPOTKANIAMI-WAMPIRAMI**. Karty te posiadają „Efekt przemiany”, który w momencie rozpatrzenia przesuwa znacznik na torze wpływów.

Efekt przemiany na Spotkaniach-wampirach nakazuje graczowi **OPRÓŻNIĆ** określone kryjówki na Szlaku. Kiedy kryjówka zostaje opróżniona, wszystkie karty Miejsc z danej kryjówki są zwracane do talii Miejsc, wszystkie karty Spotkań z danej kryjówki zostają odrzucone, a wszystkie żetony z danej kryjówki są odkładane do puli.

Rozmowy przy stole

Podczas rozgrywki gracze mogą swobodnie ze sobą rozmawiać i przekazywać sobie informacje na temat kart, które mają na ręce. Jednak wszelka komunikacja musi być jawna i odbywać się w obecności Draculi. Jeśli Łowcy pokazują sobie nawzajem karty, muszą je także pokazać Hrabiemu.

Kiedy Łowca wykonuje akcję wymiany, on i drugi Łowca będący uczestnikiem danej akcji wymiany mogą pokazywać sobie karty w tajemnicy oraz mogą rozmawiać w tajemnicy. W takim wypadku Dracula nie może oglądać kart ani przysłuchiwać się rozmowie.

Odnajdywanie Szlaku

Po tym, jak Łowca zakończy ruch w mieście, Dracula musi sprawdzić wszystkie karty na Szlaku. Jeśli w danym miejscu znajduje się kryjówka ulokowana na Szlaku, Dracula ujawnia kartę Miejsca z nią powiązaną. Ujawniona karta Miejsca pozostaje odkryta do momentu zwrócenia jej do talii Miejsc.

Zasadzki

Po tym, jak Łowca zakończy ruch w kryjówce, w której znajduje się co najmniej jedna karta Spotkania, Dracula może zdecydować się zastawić **ZASADZKĘ** na danego Łowcę. W tym celu Dracula wybiera kartę Spotkania w danej kryjówce, ujawnia ją i rozpatruje jej efekt, ignorując przy tym efekt przemiany. Po rozpatrzeniu dana karta zostaje odrzucona. Jeśli Dracula zdecyduje się nie zastawiać zasadzki, karta Spotkania pozostaje jako część danej kryjówki, a Hrabia może w przyszłości użyć jej do zastawienia zasadzki, jeśli Łowca zakończy swój ruch w danym miejscu.

Akcja przeszukiwania

Jeśli Dracula nie zastawi zasadzki na Łowcę, może to oznaczać, że ma on nadzieję na spokojną przemianę właśnie stworzonych wampirów. Jeśli Łowca znajduje się w miejscu, w którym znajduje się karta Spotkania, wówczas może wykonać akcję przeszukiwania, aby rozpatrzeć efekty Spotkania wszystkich takich kart, ignorując przy tym efekt przemiany.

Ujawnianie Draculi

Jeśli Łowca zakończy swój ruch w mieście, w którym znajduje się Dracula (karta Miejsca z tym miastem znajduje się na pierwszym polu Szlaku), wówczas Dracula zostaje ujawniony. Kiedy Hrabia zostaje ujawniony, należy jego figurkę umieścić na danym mieście na planszy. Następnie, podczas najbliższego świtu lub zmroku dochodzi do walki. Dracula nie może zostać ujawniony, kiedy znajduje się na obszarze morskim.

Walka

Jeśli o świcie lub o zmroku Łowca znajduje się w tym samym mieście co Dracula (lub oboje znajdują się w Zamku Draculi), dochodzi do walki.

Przed walką Łowca bierze po jednej karcie „Unik”, „Pięści” i „Ucieczka” ze stosu kart Walki Łowców i dokłada je do kart Przedmiotów, które ma na ręce – karty te nie wliczają się do limitu kart na ręce. Następnie Dracula tasuje talię Walki Draculi i dobiera z niej pięć kart, których będzie używał podczas walki. Następnie gracze rozpatrują walkę, postępując zgodnie z poniższymi krokami:

1. Wybór kart Walki: Każdy gracz wybiera po jednej karcie ze swojej ręki i kładzie ją zakrytą na swoim obszarze gry. Łowca musi wybrać jedną ze swoich kart, na której widnieje sztandar. Sztandar można znaleźć na kartach Przedmiotów (czerwony sztandar) lub kartach Walki („Pięści”, „Unik” i „Ucieczka” – żółty sztandar).

2. Ujawnienie kart Walki: Obaj gracze równocześnie odkrywają wybrane przez siebie karty.



Sztandar

3. Porównanie symboli walki: Gracze sprawdzają, czy symbol walki wydrukowany na ujawnionej karcie Draculi odpowiada rozjaśnionemu symbolowi widocznemu na sztandarze na ujawnionej karcie Łowcy. Jeśli tak, efekt na ujawnionej karcie Walki Draculi zostaje anulowany. Następnie Dracula zakrywa swoją kartę i zatrzymuje ją na obszarze gry.

4. Rozpatrzenie efektu Draculi: Jeśli ujawniona karta Walki Draculi nie została anulowana, Dracula rozpatruje efekt na niej opisany. Następnie Dracula zakrywa swoją kartę i zatrzymuje ją na obszarze gry. Należy pamiętać, że zdolność „Duma” dostępna na jego arkuszu postaci ogranicza momenty zagrania kart Walki „Ucieczka pod postacią mgły” oraz „Ucieczka pod postacią nietoperza”.

5. Rozpatrzenie efektu Łowcy: Jeśli ujawniona karta Łowcy nie została anulowana w wyniku rozpatrzenia karty Draculi, Łowca rozpatruje efekt opisany na jego karcie, po czym zostawia ją na obszarze gry.

6. Uzupełnienie rąk: Dracula dobiera wierzchnią kartę z talii Walki Draculi. Podczas każdej kolejnej rundy karta Walki, którą Łowca zagrał we wcześniejszej rundzie, wraca na rękę Łowcy.

Gracze kontynuują rozpatrywanie rund walki, dopóki ta nie zakończy się na jeden z poniższych sposobów:

- Dracula zagrał sześć kart Walki.
- Dracula wygrywa grę w wyniku przesunięcia znacznika wpływów na pole „13” toru wpływów.
- Łowcy wygrywają grę w wyniku pokonania Draculi.
- Wszyscy Łowcy biorący udział w walce zostaną ugryzieni, pokonani lub uciekną.
- Dracula rozpatrzy kartę „Ucieczka pod postacią nietoperza” lub „Ucieczka pod postacią mgły”. Zdolność Draculi „Duma” dokładnie opisuje warunki rozpatrzenia tych kart.

Po zakończeniu walki każdy Łowca biorący w niej udział odkłada swoje karty Walki Łowców („Unik”, „Pięści” oraz „Ucieczka”) z powrotem na stosy kart Walki obok planszy. Dracula wtasowuje wszystkie karty Walki Draculi do swojej talii.

Walka z udziałem kilku Łowców

Chociaż powyższe zasady zostały zapisane z myślą o walce, w której uczestniczy tylko jeden Łowca, w pojedynczej walce z Draculą może wziąć udział kilku Łowców.

Jeśli w aktualnym miejscu pobytu Draculi znajduje się kilku Łowców, każdy Łowca wybiera kartę. Następnie, zanim zostaną one ujawnione, Dracula wybiera jednego Łowcę, który będzie zwarty z nim w walce. Tylko taki Łowca może zablokować kartę Walki Draculi. Następnie wszystkie karty Łowców są rozpatrywane.

Dla dodatkowych wyjaśnień zobacz hasło „Walka” w Kompletniej Księdze Zasad.

Obrażenia

Za każdym razem, kiedy Łowca lub Dracula otrzyma obrażenia, bierze z puli żetonów żetony obrażeń w liczbie odpowiadającej otrzymanym obrażeniom i kładzie je na swoim arkuszu postaci. Jeśli Łowca lub Dracula leczy obrażenia, wówczas usuwa ze swojego arkusza postaci żetony obrażeń w liczbie leczonych obrażeń i odkłada je do puli żetonów.

Jeśli całkowita wartość żetonów obrażeń znajdujących się na arkuszu postaci jest równa lub większa od wartości życia danej postaci, postać zostaje pokonana.

Kiedy Łowca zostaje pokonany, jego figurkę należy o świcie umieścić na wydrukowanym na planszy polu szpitala (patrz „Specjalne miejsca” na stronie 14). Następnie dany Łowca odrzuca wszystkie swoje karty Wydarzeń i karty Przedmiotów oraz odkłada do puli żetonów wszystkie żetony obrażeń, ugryzieni oraz biletów kolejowych. Jeśli Dracula zostanie pokonany, Łowcy wygrywają grę.



Pole ugryzienia Wartość życia

Ugryzieni Łowcy

Jeśli Łowca zostaje ugryziony, na polu ugryzienia na swoim arkuszu postaci umieszcza żeton ugryzienia. Jeśli na arkuszu postaci Łowcy znajduje się co najmniej jeden żeton ugryzienia, taki Łowca jest **OSŁABIONY**. Osłabiony Łowca musi trzymać po jednej ujawnionej karcie Wydarzenia oraz karcie Przedmiotu. W związku z tym, że Mina zawsze jest osłabiona, zawsze musi mieć po jednej ujawnionej karcie Wydarzenia oraz Przedmiotu.

Ujawnione karty Przedmiotów oraz Wydarzeń są umieszczane na obszarach na karty Miejsc i Przedmiotów, które znajdują się na górze oraz na dole każdego arkusza postaci (patrz „Czym są limity kart na ręce?” na stronie 11). Te ujawnione karty Przedmiotów są ukryte podczas walki.

Jeśli Łowca zostanie ugryziony, ale nie ma miejsca, na którym mógłby umieścić żeton ugryzienia, wówczas zostaje pokonany. Tak więc Mina zostaje pokonana, kiedy otrzyma pierwszy żeton ugryzienia, natomiast Van Helsing zostaje pokonany w momencie otrzymania trzeciego żetonu ugryzienia.

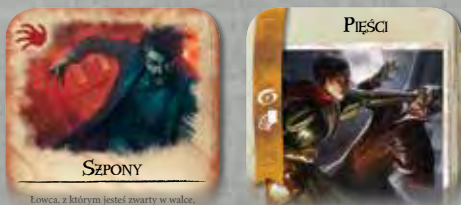
Kiedy Łowca zostanie pokonany, znacznik wpływów należy przesunąć na torze wpływów o dwa pola plus o jedno dodatkowe pole za każdy żeton rozpaczy znajdujący się na planszy (zgodnie z tym, co opisano w zdolności „Gniew” na arkuszu postaci Draculi). O świcie taki Łowca zostaje umieszczony w najbliższym miejscu ze szpitalem. Miejsca te zostały oznaczone podwójnym symbolem (patrz „Specjalne miejsca” na stronie 14).

Przykład walki

Drugi tydzień. O zmroku Dracula i Mina znajdują się w tym samym miejscu, więc dochodzi do walki. Dracula dobiera pięć kart ze swojej talii Walki, a Mina bierze trzy karty Walki Łowców i dodaje je do swojej ręki kart Przedmiotów.

W związku z tym, że jest to drugi tydzień, na planszy znajduje się tylko jeden żeton rozpaczy. Jeśli Dracula chce uciec, będzie musiał poczekać z zagranieniem karty ucieczki do co najmniej 3 rundy.

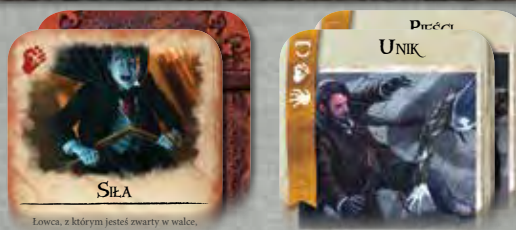
Runda 1:



Żaden z symboli na sztandarze nie odpowiada symbolowi widocznemu na „Szponach”, tak więc Dracula rozpatruje swoją kartę. Obecnie trwa noc, więc Mina otrzymuje cztery obrażenia. Następnie Dracula zakrywa „Szpony”, a Mina rozpatruje „Pięści”, które sprawiają, że Dracula otrzymuje jedno obrażenie.

Nikt nie został pokonany, więc walka jest kontynuowana. Dracula dobiera jedną kartę Walki ze swojej talii Walki, a Mina pozostawia „Pięści” odkryte przed sobą.

Runda 2:



Tym razem jeden z symboli pasuje do tego wydrukowanego na „Sile”, więc karta Draculi zostaje anulowana i zakryta. Następnie Mina rozpatruje „Unik”, który nie ma żadnego efektu.

Dracula dobiera jedną kartę Walki ze swojej talii Walki, a Mina pozostawia „Unik” odkryty przed sobą i bierze „Pięści” z powrotem do ręki.

Runda 3:



Żaden z symboli nie pasuje do karty Walki Draculi, więc warunek zdolności „Duma” wydrukowanej na arkuszu postaci Draculi zostaje spełniony. Hrabia rozpatruje swoją kartę, co sprawia, że walka natychmiast się kończy – zanim Mina będzie mogła rozpatrzeć swoją kartę „Pistolet”.

Walka z wampirami

Jeśli Łowca wykona akcję przeszukiwania i zostanie poinstruowany, aby „walczyć z tym wampirem”, dochodzi do walki. Podczas walki z wampirem gracze używają tych samych zasad, co podczas walki z Draculą, a Dracula kontroluje swoje wampiry.

Na każdej karcie wampira została wydrukowana wartość życia. Kiedy wampir otrzymuje obrażenia, gracze przestrzegają tych samych zasad, co w przypadku otrzymania obrażeń przez Łowców czy Draculę, z tą różnicą, że żetony obrażeń są umieszczane na karcie Spotkania-wampira, a nie na arkuszu postaci.

Jeśli całkowita wartość żetonów obrażeń znajdujących się na wampirze będzie równa lub wyższa od jego wartości życia, taki wampir zostaje pokonany, a jego karta Spotkania odrzucona. Jeśli wampir nadal jest żywy po zakończeniu rundy walki, wszelkie obrażenia, które otrzymał dany wampir, pozostają na jego karcie.

Dracula nie może zagrywać kart ucieczki dla swoich wampirów, dopóki nie będzie miał w grze trzech kart Walki.

Żetony wydarzeń i spotkań

Niektóre karty Wydarzeń oraz Spotkań nakazują graczom umieścić na planszy żetony, które mają długotrwały efekt, takie jak:

Żeton nietoperzy: Żetony nietoperzy są umieszczane pod figurkami Łowców i służą jako przypomnienie o tym, że Dracula może poruszyć danego Łowcę do sąsiedniego miasta w ramach kolejnej akcji przy pierwszej okazji, kiedy dany Łowca będzie mógł wykonać tę akcję. Po poruszeniu Łowcy Dracula usuwa żeton nietoperzy i odkłada go do puli żetonów.

Żetony poświęconej ziemi oraz

Przenajświętszej Hostii: Jeśli żeton poświęconej ziemi zostanie umieszczony w miejscu, które znajduje się na Szlaku, dane miejsce oraz wszelkie znajdujące się w nim Spotkania zostają ujawnione. Dracula nie może wchodzić do tego miejsca. Jeśli tym miejscem jest aktualne miejsce pobytu Draculi, podczas swojej najbliższej fazy Dracula Hrabia musi poruszyć się do nowego miejsca. Żetony Przenajświętszej Hostii mają ten sam efekt co żetony poświęconej ziemi, ale są usuwane o świcie.

Żeton mgły: Jeśli w mieście znajduje się żeton mgły, Łowcy znajdujący się w danym mieście nie mogą wykonywać akcji przeszukiwania. Dodatkowo Łowcy nie mogą poruszać się ani być poruszani w taki sposób, że weszliby do miasta, w którym znajduje się żeton mgły, wyszliby z niego lub przeszliby przez nie. Dracula może zdecydować się uniknąć walki w mieście, w którym znajduje się



Karty Spotkań-wampirów z wartościami życia



Żeton nietoperzy



Poświęcona ziemia



Przenajświętsza Hostia



Żeton mgły

żeton mgły. Na koniec każdego zmroku z każdego miasta, w którym znajduje się co najmniej jeden żeton mgły, usuwany jest dokładnie jeden żeton mgły.

Żetony blokady: Łowca nie może poruszać się drogą ani koleją, na których znajduje się żeton blokady. Gdy Dracula umieszcza żeton blokady, kładzie go na drodze albo na połączeniu kolejowym – żeton jest układany na planszy odpowiednią stroną do góry. Na koniec każdego zmroku Dracula usuwa z planszy jeden żeton blokady.

Żetony burzy: Łowca nie może poruszyć się na obszar morski, na którym znajduje się żeton burzy. Na koniec zmroku Dracula usuwa z planszy jeden żeton burzy.

Specjalne miejsca

Na planszy znajduje się kilka miejsc, które funkcjonują inaczej niż pozostałe. Są nimi:

Zamek Draculi: Karta Miejsca Zamku Draculi ma inny rewers, dzięki temu Łowcy doskonale wiedzą, kiedy została zagrana. Dracula leczy 5 obrażeń, gdy umieszcza tę kartę na Szlaku. Jeśli Łowca znajduje się na Zamku Draculi, nie może zdobywać zaopatrzenia ani rezerwować biletu.

Szpital: Szpitale to miejsca powiązane z miastami. Szpitale znajdują się w Madrycie, Rzymie oraz Budapeszcie. Jeśli Łowca zostaje pokonany, o świcie należy umieścić go w najbliższym szpitalu (licząc po drogach). Jeśli dwa szpitale znajdują się w tej samej odległości, Dracula wybiera, w którym z nich umieszcza się Łowcę. Figurka Łowcy jest umieszczana na górnej części miasta ze szpitalem.

Następnie Łowca odrzuca wszystkie swoje karty Wydarzeń oraz Przedmiotów, odkłada do odpowiednich pul swoje żetony obrażeń, ugrzyżeń oraz biletów.

Dopóki Łowca znajduje się w szpitalu, może wykonywać akcję zaopatrzenia, ale kiedy to robi, dobiera tylko karty Przedmiotów. Łowca znajdujący się w szpitalu może w ciągu dnia wykonać akcję ruchu, aby poruszyć się ze szpitala do powiązanego z nim miasta.

Co teraz?

Po tym, jak gracze zapoznali się z niniejszymi Zasadami Wprowadzającymi, znają już wszystkie zasady niezbędne do rozegrania pierwszej partii w grę **Dracula**. Jeśli podczas rozgrywki pojawią się jakieś pytania, odpowiedzi na nie gracze powinni szukać w Kompletniej Księdze Zasad.

Po pierwszej rozgrywce gracze powinni przeczytać kolejną część: „Zasady zaawansowane”. Reguły te zwiększają liczbę opcji dostępnych dla Draculi, co czyni grę bardziej dynamiczną dla Hrabiego oraz trudniejszą dla Łowców.



Strona z drogą



Strona z koleją



Żeton burzy



Zamek Draculi



Szpital

Basady zaawansowane

Po rozegraniu pierwszej partii gracze powinni użyć poniższych zasad dodatkowych. Pogłębiają one sposób gry Draculą, ponieważ pozwalają mu posiadać więcej miejsc ze Spotkaniami niż tylko sześć pól dostępnych na Szlaku, zapewniają mu dostęp do pięciu kart Mocy oraz wprowadzają do gry żetony pogłosek, które mogą wywieść Łowców w pole i zwiększyć wpływ Draculi.

Legowiska

Zamiast przemieniać kryjówkę Dracula może zamienić ją w legowisko, umieszczając ją na jednym z trzech obszarów legowisk znajdujących się z boku planszy. Jeśli w kryjówce znajduje się karta Miejsca z obszarem morskim, nie może ona zostać zamieniona w legowisko.

Kiedy kryjówka staje się legowiskiem, Dracula umieszcza tam kartę Spotkania ze swojej ręki. Dzięki temu w legowisku może się znajdować kilka kart Spotkań. Podczas przyszłych faz, kiedy Dracula się porusza, może poruszyć się do legowiska, przenosząc je na pierwsze pole Szlaku – w ten sposób zamieni je ponownie w kryjówkę. W tym celu Dracula musi być w stanie poruszyć się zgodnie z normalnymi zasadami ruchu do miejsca, w którym znajduje się legowisko. Kiedy Dracula umieszcza legowisko na Szlaku, nadal dokłada na dane pole kartę Spotkania, dokładnie tak jakby to zrobił po umieszczeniu karty Miejsca zabranej z talii Miejsc.

Obszary legowisk

Dracula może opróżnić legowisko w dowolnym momencie. Co więcej, musi to zrobić, jeśli z legowiska zostaną usunięte wszystkie karty Spotkań.

Jedną z zalet używania legowisk jest to, że dzięki nim Dracula ma więcej miejsc z kartami Spotkań, których może użyć do zastawiania zasadzek na Łowców. Ponadto w związku z tym, że na legowisku umieszczana jest dodatkowa karta Spotkania, Dracula może dobierać więcej kart Spotkań - zwiększa to jego szanse na dobranie większej liczby kart Spotkań-wampirów.

Karty Mocy

W celu demonstracji swojej mrocznej potęgi Hrabia otrzymuje pięć kart Mocy, których może użyć podczas fazy Draculi, aby zmylić i zwieść Łowców. Każda karta Mocy zawiera skrócony opis danego efektu. Dracula używa kart Mocy w następujący sposób:

Posiłek: Ta karta pozwala Draculi wyleczyć obrażenia. W celu użycia „Posiłku” Dracula, zamiast poruszać się, kładzie tę kartę na pierwszym polu Szlaku i nie umieszcza na niej karty Spotkania. Następnie leczy od jednego do trzech obrażeń.

Mroczny zew: Ta karta pozwala Draculi dobrać więcej kart Spotkań. W celu użycia „Mrocznego zewu” Dracula, zamiast poruszać się, kładzie tę kartę na pierwszym polu Szlaku i nie umieszcza na niej karty Spotkania. Następnie otrzymuje dwa obrażenia i dobiera pięć kart Spotkań. Nie ma limitu kart Spotkań, które Dracula może mieć na ręce.

Postać wilka: Ta karta zmienia sposób poruszania się Draculi. W celu użycia „Postaci wilka” Dracula, zamiast poruszać się, kładzie tę kartę na pierwszym polu Szlaku, dodając do niej zakrytą kartę Miejsca ze swojej talii Miejsc. Następnie otrzymuje jedno obrażenie. Wybrana przez Draculę karta Miejsca może przedstawiać miejsce oddalone maksymalnie o dwa miasta od jego aktualnego miejsca pobytu (po drogach), co pozwala Draculi poruszyć się dalej niż zwykle i przejść niezauważonym przez sąsiednie miasto, w którym znajduje się Łowca.

Fortel: Ta karta pozwala Draculi opróżnić kryjówkę na Szlaku. W celu zagrania „Fortelu” Dracula wybiera kryjówkę na Szlaku i ją opróżnia. Następnie na opróżnionym polu na Szlaku umieszcza kartę „Fortelu”. Po tym normalnie kładzie na pierwszym polu Szlaku kartę (Miejsca lub Mocy). Dracula nie może użyć „Fortelu”, aby opróżnić kryjówkę, w której znajduje się karta Mocy, Zamek Draculi, swoje aktualne miejsce pobytu ani miejsce, które jest powiązane ze „Schronieniem” (patrz niżej).

Schronienie: Ta karta ma taki sam rewers jak karty Miejsc i pozwala Draculi zmylić Łowców, którym będzie się wydawało, że Dracula się porusza, kiedy tak naprawdę ten pozostaje w tym samym miejscu. W celu użycia „Schronienia” Dracula kładzie tę kartę zakrytą na pierwszym polu Szlaku i umieszcza na niej kartę Spotkania.

Dracula nie może rozpatrzeć efektu przemiany na tej karcie Spotkania. „Schronienie” jest powiązane z wcześniejszym miejscem, które Dracula zajmował, dopóki to miejsce znajduje się na Szlaku. Dlatego jeśli Łowca zakończy swój ruch w miejscu, które jest powiązane ze „Schronieniem”, Dracula może zastawić zasadzkę korzystając z karty Spotkania znajdującej się zarówno w danym miejscu, jak i karty znajdującej się na „Schronieniu”. Jeśli miejsce powiązane ze „Schronieniem” zostanie ujawnione, karta Mocy „Schronienie” również jest ujawniana.



Awers

Rewers

Żetony pogłosek

Żetony pogłosek reprezentują plotki, które najprawdopodobniej rozpuścił sam Dracula lub zabobonni mieszkańcy, którzy byli świadkami czegoś, czego nie potrafili racjonalnie wyjaśnić. Dracula może używać żetonów pogłosek do przesuwania znacznika wpływów na torze albo zmylenia Łowców, którzy są bliscy odnalezienia jego Szlaku.



Żeton pogłoski

Dracula rozpoczyna grę z jednym żetonem pogłoski (patrz „Przygotowanie gry zaawansowanej” na stronie 2 Kompletniej Księgi Zasad) oraz otrzymuje dodatkowy żeton pogłoski za każdym razem, kiedy na torze czasu dokładany jest żeton rozpaczy (patrz „Zmrok oraz Świt” na stronie 10).

Po tym, jak podczas swojej fazy Dracula umieści kartę Spotkania, może następnie umieścić jeden żeton pogłoski na jednej z kryjówek znajdujących się na pierwszych trzech polach Szlaku. Jeśli Dracula doprowadzi do przemiany Spotkania-wampira w kryjówkę, w której znajdował się żeton pogłoski, wówczas przesuwa znacznik wpływów o dodatkowe trzy pola do przodu (patrz „Przemiana” na stronie 11).

Żeton pogłoski pozostaje częścią kryjówki lub schronienia, dopóki w danym miejscu nie będzie żadnych kart Spotkań albo karta Miejsca z danej kryjówki lub schronienia nie wróci do talii Miejsc Draculi. Kiedy żeton pogłoski jest usuwany z miejsca lub kryjówki, należy odłożyć go do puli żetonów.



Dracula © Copyright Games Workshop Limited 2015. **Dracula**, logo **Dracula**, GW, Games Workshop i wszystkie powiązane z nimi loga, ilustracje, grafiki, nazwy, istoty, rasy, pojazdy, miejsca, bronie, postacie oraz ich podobizny są ® lub TM i/lub © Games Workshop Limited, w różny sposób zarejestrowane w poszczególnych krajach i zostały wykorzystane na podstawie udzielonej licencji. Tę edycję wydano na licencji udzielonej Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Supply jest znakiem towarowym Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games oraz logo FFG są zarejestrowanymi znakami towarowymi Fantasy Flight Publishing, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone odpowiednim właścicielom. Żadna część tego produktu nie może być powielana bez wyraźnej zgody. Fantasy Flight Games mieści się przy 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA, 651-639-1905. Faktyczne elementy mogą się różnić od przedstawionych. Wyprodukowano w Chinach. **TEN PRODUKT NIE JEST ZABAWKĄ. PRODUKT NIE JEST PRZEZNACZONY DO UŻYTKU PRZEZ OSOBY W WIEKU PONIŻEJ 14 LAT.**

Opracowanie



Oryginalny projekt gry: Stephen Hand

Rozwinięcie trzeciej edycji: Frank Brooks

Rozwój drugiej edycji: Kevin Wilson

Producent: Derrick Fuchs

Dokumentacja techniczna: Adam Baker

Edycja techniczna: Jonathan H. Keith

Korekta: Allan Kennedy i Christopher Meyer

Projekt graficzny: Chris Beck i Sam Shimota

Kierownik projektu graficznego: Brian Schomburg

Zawartość fabularna: Daniel Lovat Clark

Okładka: Sebastian Ciaffaglione i Anders Finer

Pozostałe ilustracje: Arden Beckwith, Joshua Cairós, JB Casacop, Sebastian Ciaffaglione, Nick Deligaris, Martin de Diego Sádaba, Dleoblack, Sam Lamont, Antonio De Luca, Anders Finer, Michele Frigo, Nicholas Gregory, Rafał Hryniewicz, Lukasz Jaskólski, Romana Kendelic, Adam Lane, Antonio José Manzanedo, Christine Mitzuk, Smirtouille, Beth Sobel, Alex Stone, Crystal Sully, Andreia Ugrai i Brian Valenzuela

Kierownictwo artystyczne: Taylor Ingvarsson

Menedżer artystyczny: Andy Christensen

Koordynator kontroli jakości: Zach Tewalthomas

Specjalista FFG ds. licencji: Amanda Greenhart

Zarządzanie produkcją: Megan Duehn i Simone Elliott

Koordinacja produkcji: John Britton, Jason Glawe i Johanna Whiting

Kierownik działu gier planszowych: Steven Kimball

Projektant wykonawczy: Corey Konieczka

Producent wykonawczy: Michael Hurley

Wydawca: Christian T. Petersen

Tłumaczenie: Michał Walczak-Ślusarczyk

Korekta: Wiktor Marek i Aleksandra Miszta

Lokalizacja elementów graficznych: Mateusz Szupik

Wersja polska: Galakta

Cytaty występujące w grze zostały zaczerpnięte z „Draculi” w tłumaczeniu Marka Króla.

Testerzy: Elisha Arata, Samuel Bailey, Mike Beers, Nick Beers, Nayt Brookes, Kara Centell-Dunk, Ryan Christensen, Robert Crandall, Nick Cyr, Alex Davy, Kyle Dekker, Andrea Dell'Agnesi i Julia Faeta, Tim Dolgos, Lindsey Ferrante, Mike Ferrante, David Fortner, Jason Glawe, Rodney Harris, Tim Huckelbery, Stewart Hunt, Justin Kempainen, Mark Krueger, Lukas Litzinger, Philip McNeill, Todd Michlitsch, Darren Nakamura, Rebecca Olene, Jack Peterson, Zoë Robinson, Mark Slabinski, Carlos St. Germain, Trevor St. Germain, Damon Stone, Chris Tannhauser, Zach Tewalthomas, Darron Tong, Darrell Ulm, Emily Ulm, Sean Vayda, Stuart Wilson i Paul Winchester

Jak zwykle, podziękowania dla wszystkich z

Games Workshop