



Riepilogo schematico delle regole

di Marco "NotQuietDead" Tamarri da un modello di Peter "UniversalHead" Gifford - versione 1.1 Giugno 2006 - Aggiornato alle faq ufficiali versione 1.3 - Correttore di bozze: Gabriele "Falcon" Boldreghini • Questo foglio costituisce opera amatoriale realizzata con il solo scopo di aiutare i giocatori; non si vogliono dunque infrangere copyrights, che appartengono ai rispettivi proprietari. • notquietdead@katamail.com • www.goblins.net

Come inizia il gioco

Posizionare il segnalino day/night nella posizione Dawn del Day/Night Track.

Partendo da Lord Godalming e procedendo in senso orario, ogni cacciatore posiziona la sua miniatura in una città sulla mappa. Più cacciatori possono posizionarsi su una stessa città. Nessuno può iniziare in una zona di mare, in Castle Dracula, o in Hospital of St. Joseph and St. Mary. **Dracula** sceglie la sua città di partenza e posiziona la carta corrispondente, coperta, nella prima posizione del Dracula's Trail. Non può iniziare da una zona di mare, da una città già occupata da almeno un cacciatore, o da Castle Dracula. Non può usare una carta dei poteri speciali, non può piazzare un segnalino Encounter. Ora la partita ha inizio, con Lord Godalming (Dracula salta il primo turno).

Ordine di gioco

1. Turno di Dracula

Rimuovere carte dalle catacombe ▶ Avanzamento del Tempo ▶ Movimento ▶ Azione

2. Turno di Lord Godalming

Utilizzo di un punto Resolve ▶ Movimento ▶ Azione

3. Turno del Dr. Seward

Utilizzo di un punto Resolve ▶ Movimento ▶ Azione

4. Turno di Van Helsing

Utilizzo di un punto Resolve ▶ Movimento ▶ Azione

5. Turno di Mina Harker

Utilizzo di un punto Resolve ▶ Movimento ▶ Azione

Rimuovere carte dalle catacombe

Dracula può decidere di rimuovere una o più carte Location, semplicemente togliendole dalle catacombe assieme ai rispettivi segnalini Encounters. Gli Encounters non maturano mai quando rimossi dalle catacombe.

Avanzamento del Tempo

Se Dracula si trova in una zona di mare non accade nulla.

Altrimenti, Dracula avanza il segnalino Day/Night di uno spazio in senso orario. Se il segnalino passa da Small Hours a Dawn, Dracula avanza il Vampire Track di 1 e il Resolve Track di 1.

Utilizzo di un punto Resolve

Ogni cacciatore può usare 1 punto Resolve (se ve ne sono nel Resolve Track) per eseguire una delle seguenti azioni:

1. Newspaper Reports: la carta meno recente e ancora coperta del Dracula's Trail viene rivelata.

2. Sense of Emergency: il cacciatore si può spostare

ovunque sul tabellone, ma perde tanti punti vita quanti punti Vampiri mancano a Dracula per vincere (**non eseguibile per i cacciatori in gruppo**)

3. Inner Strength: il cacciatore sceglie un qualunque cacciatore (anche se stesso), che acquista immediatamente 4 punti Vita.

Quando si utilizza un punto Resolve, si indietreggia il segnalino del Resolve Track di uno. Si può usare un certo effetto Resolve una sola volta per turno. • *vedi anche Avanzamento del Tempo.*

Movimento

Regole generali per Dracula

Dracula può muovere solamente via strada o mare. Muove **sempre** in segreto, scegliendo segretamente la carta Location corrispondente al luogo in cui vuole andare e posizionandola nella prima posizione del Dracula's Trail (quella più a sinistra dal suo punto di vista) spostando tutte le carte attualmente presenti di una posizione verso destra.

La carta che eventualmente esce dal Dracula's Trail può:

- a. tornare nel mazzo delle Locations:** in tal caso l'eventuale segnalino Encounter può essere scartato, e viene rimesso nel Pool degli Encounters, oppure può maturare • *vedi Maturazione degli Encounters nella sezione Fase di Azione*
- b. Andare nelle catacombe:** • *vedi Le catacombe in questa sezione.*

La carta Location nel Dracula's Trail deve essere posizionata:

- a. Scoperta** se la Location corrisponde ad una città in cui è presente un cacciatore
- b. Coperta** in TUTTI gli altri casi (compreso il caso in cui Dracula acceda in una zona di mare in cui vi sia almeno un cacciatore)

Dracula può giocare in questa fase una carta dal mazzo dei Poteri Speciali. • *vedi la sezione Poteri Speciali*

Regole generali per i cacciatori

I Cacciatori possono muovere via strada, ferrovia o mare. Possono anche restare nella posizione in cui si trovano attualmente, se non si trovano in mare.

Ogni volta che un cacciatore arriva in una città occupata da Dracula, quest'ultimo deve rivelarsi, e la corrispondente carta nel Dracula's Trail deve essere girata e resa visibile a tutti. Seguirà un combattimento • *vedi Svolgere una Azione e Ricerca, nella sezione Fase di Azione.*

Attività preliminare per i cacciatori: purificarsi da un morso

Questa attività può essere svolta **prima** di eseguire un qualsiasi movimento, e **solo se** il cacciatore si trova in **Hospital of St. Joseph and St. Mary**. • *vedi la sezione Località Speciali*

1. Movimento di Strada

I personaggi si muovono verso una città connessa all'attuale da una strada.

2. Movimento di Mare

I personaggi si imbarcano da un porto alla zona di mare corrispondente; nei turni successivi navigano verso una zona di mare adiacente e/o sbarcano da una zona di mare ad un porto.

Vincoli: I personaggi, da quando si imbarcano a quando sbarcano, non possono restare fermi in una zona di mare, non possono tornare indietro e non possono tornare alla città da cui si sono imbarcati.

Dracula, nei viaggi via mare, perde un punto sangue quando si imbarca e ogni 2 movimenti di mare, partendo dal secondo. Ogni segnalino sangue utilizzato a questo scopo viene posizionato nel Dracula's Trail prima della carta che ha causato la sua perdita. Quando Dracula si trova in mare non può usare nessun potere speciale. Dracula non può imbarcarsi se ha un solo punto Sangue.

I **cacciatori** inoltre non eseguono la **Fase di Azione**, mentre **Dracula** non esegue **Svolgere una azione** all'interno della **Fase di Azione**.

Sui combattimenti: I personaggi che si trovano in mare non combattono.

Sulla visibilità: Dracula è sempre invisibile in mare.

3. Movimento via Ferrovia (solo cacciatori)

Tirare il dado rosso. Possibilità:

Si ottiene una X: il giocatore salta un turno.

Si ottiene uno 0: Il cacciatore può svolgere qualsiasi altro movimento (non legato alla ferrovia).

Qualsiasi altro risultato: il cacciatore è obbligato a prendere il treno. Può muovere **al massimo** di tante città quanto indicato dal dado, lungo la linea ferroviaria. Il numero 2/3 vale 2 nell'Europa dell'Est (ferrovia gialla), 3 nell'Europa dell'Ovest (ferrovia bianca). Eventuali Encounters in città intermedie non hanno **alcun effetto**.

Le catacombe (solo Dracula)

Quando una carta città esce dal Dracula's Trail, Dracula può sempre posizionarla nelle sue Catacombe (se c'è uno spazio disponibile). Carta ed Encounter corrispondente vengono spostati (coperti o scoperti, a seconda del loro stato corrente) in una delle 3 posizioni ancora non occupate, e un Encounter coperto viene aggiunto a questa posizione. Eventuali carte dei Poteri speciali di Dracula associate a questa città vengono immediatamente scartate. • *vedi anche la sezione Poteri Speciali* • Gli Encounter posizionati nelle catacombe non possono maturare. • *vedi anche la sezione Rimuovere carte dalle catacombe*

Fase di Azione

Gli steps descritti nel seguito vanno normalmente eseguiti tutti in sequenza, salvo eccezioni.

Dracula:

1. Svolgere una Azione

Se ci sono uno o più cacciatori nella città in cui Dracula è arrivato, deve essere eseguito un combattimento • *vedi sezione combattimento* • **Se ci sono più cacciatori** in città

il combattimento è **sempre** considerato di gruppo • vedi anche la sezione Cacciatori in gruppo.

Se non ci sono cacciatori nella città in cui Dracula è arrivato, deve posizionare un Encounter coperto sopra la carta Location corrispondente.

2. Maturazione degli Encounter

Dracula può decidere di maturare un Encounter che è uscito dal Dracula's Trail in questo turno. In tal caso verranno applicati gli effetti specifici dell'Encounter quando matura (vedi info dell'Encounter), e tornerà nell'Encounter Pool.

3. Aggiornare la mano degli Encounter

Prendere i segnalini Encounters fino a raggiungere il massimo consentito dalla mano degli Encounter (normalmente 5).

Cacciatori:

1. Ricerca

Dopo che il cacciatore ha annunciato la sua posizione, se è relativa ad una città presente nel Dracula's Trail o nelle catacombe, questa deve essere immediatamente rivelata.

Se ci sono encounters e/o Dracula il cacciatore deve risolverli nell'ordine scelto da Dracula (se più di uno) • *vedi sezione combattimento* • Se non riesce a sconfiggere un eventuale Agente, il suo turno termina immediatamente, e l'eventuale Agente rimane nella location. Se il suo turno non termina fino all'eliminazione dell'ultimo Encounter e Dracula si trova in città, deve combattere contro Dracula.

Se non ci sono encounters il cacciatore può eseguire una delle seguenti attività:

A. Riposarsi In questo modo recupera 2 punti vita. Per farlo deve pescare 2 carte Event: ogni carta con l'icona del pipistrello va a Dracula, ogni altra va scartata

B. Rifornirsi Può prendere carte a seconda della città in cui si trova:

- piccola città: 1 carta Event
- grande città: 1 carta Event e/o 1 carta Item
- Castle Dracula: nessuna carta
- Hospital of St. Joseph and St. Mary: 1 carta Event OPPURE 1 carta Item

La carta Event va a Dracula se ha l'icona del pipistrello, altrimenti va al cacciatore. Mina Harker può sempre prendere una carta extra, che può essere Event o Item. • *vedi anche sezione Gestione delle carte Item e Event*

C. Scambiare Un cacciatore può scambiare carte Item con un solo cacciatore presente nella stessa città. • *vedi anche sezione Gestione delle carte Item e Event*

Gestione delle carte Item e Event.

Ogni cacciatore può possedere al massimo 3 carte Item e 3 carte Event ("Keep"). **Dr. Seward** può possedere una carta extra che può essere Item oppure Event. Dracula può possedere al massimo 4 carte Event. Tipologia di carte Event:

Keep: la carta va tenuta dal giocatore, coperta, e va giocata alle condizioni e nelle modalità specificate dalla carta.

Play immediatamente: la carta deve essere giocata immediatamente e scartata.

Ally: la carta può essere giocata immediatamente oppure scartata. Quando giocata, rimane in gioco fino alla successiva carta "Ally" giocata, o può essere scartata per effetto di alcune carte.

Quando un cacciatore riceve una carta Item o una Event "Keep", deve verificare che questa non ecceda il numero massimo di carte che può possedere. Se supera questa soglia, deve scartare quelle in eccesso. Dopodiché può eventualmente giocare una carta, se le circostanze lo permettono.

Quando Dracula riceve la 5ª carta, se le circostanze lo permettono, può giocare una carta prima di scartarne, rimanendo così automaticamente nella soglia (non avrà più bisogno di scartare).

Quando nel mazzo delle carte Event è rimasta una sola carta, questa non deve essere pescata. Al contrario, si mescola il mazzo degli scarti con questa, e si forma un nuovo mazzo (al solito, prima di essere usato, l'ultima carta viene messa sopra alle altre). Quando le carte Item sono finite, la pila degli scarti viene mescolata e si forma un nuovo mazzo di carte Item.

Tutte le carte Item e Event normalmente si tengono coperte e vanno scartate scoperte.

Combattimento

Fasi del combattimento:

1. Fase iniziale: utilizzo di carte Event o carta item "garlic"
Partendo da Dracula e procedendo in senso orario, ogni personaggio può giocare una carta Event utile per il combattimento (x es. modificatori +1); tutte le carte giocate hanno effetto cumulativo. Il giro continua fino a quando tutti i giocatori avranno giocato tutte le carte che volevano/potevano giocare.

2. Costruzione del proprio mazzo di carte di combattimento
Il cacciatore usa le sue 3 carte Tattica e tutte le carte Item coperte a formare il mazzo di carte di combattimento, ma solo le carte con un numero di iniziativa potranno essere usate durante il combattimento (la carta Dogs può essere utile nel combattimento, purché già attivata. Non ha effetto cumulativo con altra Dogs).

Se il combattimento è contro Dracula

Dracula usa tutte le sue 8 carte Tattica, se notte, o solo 3 se giorno (*Claws, Dodge ed Escape as Man*).

Se il combattimento è contro un agente

Dracula prende le seguenti carte Tattica degli Agenti: *Punch, Dodge* e un'altra carta specifica dell'Encounter (o più di una in qualche caso specificato)

3. Rounds di combattimento

Per ogni round: I giocatori selezionano una carta dal loro mazzo di Combattimento, e la mostrano contemporaneamente, poi ogni giocatore tira un dado e somma al risultato gli eventuali modificatori. In caso di parità, vince il giocatore che ha sulla carta (compresi eventuali modificatori) il valore di iniziativa più alto.

Il giocatore che ha vinto il round cerca il nome della carta

dell'avversario sulla sua carta, applicando il risultato corrispondente. Se il nome della carta dell'avversario è scritta in *grassetto corsivo*, la corrispondente carta del cacciatore viene scartata (non viene mai scartata una carta di Dracula o degli Agenti).

La carta appena giocata rimane a terra fino alla fine del prossimo round, e la carta che era ancora a terra dal round precedente (se c'era) viene reinserita nel proprio mazzo di combattimento.

Altre regole generali:

Se nel combattimento partecipano più cacciatori: • *vedi Cacciatori in Gruppo*. •

Se un agente subisce un Kill o la perdita di punti vita, viene sconfitto (gli agenti non hanno punti vita).

Un effetto secondario di un Item vincente si applica sempre (così ad es. la carta Fangs vincente come morso comporterà sempre anche una fuga di Dracula di max. 2 città di distanza).

Se durante un combattimento si ottengono **3 risultati Continue**, il terzo vale come risultato *End*.

Ogni volta che **Dracula subisce un Killed**, perde tanti punti Sangue quanti ne occorrono per raggiungere la successiva posizione rossa (scoprendola) del *Blood Track* nella sua scheda di riferimento. Se non ha posizioni rosse disponibili, Dracula è sconfitto e i cacciatori vincono immediatamente la partita. Se ne ha ancora, il combattimento continua.

• *vedi inoltre Ricerca nella sezione Fase di Azione*.

Il combattimento finisce quando si ottiene un risultato *End*, quando un cacciatore viene morso o scende a 0 punti vita, quando viene ucciso un Agente, quando viene sconfitto Dracula, oppure quando ha effetto una carta *Escape*.

• *vedi anche le sezioni Sconfitta dei Cacciatori, Cacciatori morsi dal vampiro*, e *Svolgere una Azione nella sezione Fase di Azione*.

Cacciatori morsi dal vampiro

Quando un cacciatore è morso dal vampiro riceve il segnalino Morso, il combattimento finisce e si applicano i seg. effetti:

Il cacciatore deve avere 1 carta item e 1 carta event scoperta (la carta *Dogs* non conta)

Alcune carte Event possono essere giocate sul cacciatore morso (sia da Dracula che dai cacciatori)

Dracula riceve un bonus di +1 al tiro dei dadi in combattimento quando combatte contro un cacciatore morso, anche se questo fa parte di un gruppo (Mina Harker è immune a questo effetto).

Quando un cacciatore riceve un morso e non ha altre posizioni libere per il segnalino Morso, è sconfitto.

Sconfitta di un Cacciatore

Quando un cacciatore è sceso a 0 punti vita oppure subisce un morso e non ha posizioni libere per il segnalino Morso, è sconfitto e si applicano i seguenti effetti:

Il cacciatore viene **immediatamente spostato** a Hospital of St Mary and St Joseph

Dracula avanza il suo Vampire Track di **2 punti**
Il cacciatore **scarta tutte le carte** Item e Event.

Il cacciatore ripristina i suoi punti vita al massimo, e scarta tutti gli eventuali segnalini Morso

Il cacciatore **salta il suo prossimo turno**.

Cacciatori in Gruppo

Due o più cacciatori possono formare un Gruppo solo se non hanno mosso in questo turno. Ad un Gruppo si applicano i seguenti effetti:

Sui movimenti: Il gruppo muove **una sola volta per turno**, durante la fase di Movimento di uno dei suoi membri, come se si trattasse di un solo cacciatore. Quindi tira una sola volta il dado per prendere il treno (se nel gruppo è presente Lord Godalming, è possibile sfruttare la sua abilità).

Sulla fase di azione: Il gruppo esegue **una sola volta** la fase di azione per turno. Solo un membro del gruppo può eseguire le attività *Riposarsi* e *Rifornirsi*. L'attività *Scambiare* può essere invece eseguita liberamente fra i cacciatori.

Sugli Encounter: gli effetti di un Encounter si distribuiscono a **tutti i cacciatori del gruppo**; un cacciatore comunque può giocare una carta Item per ridurre gli effetti dell'Encounter per tutti i membri del gruppo.

Sui combattimenti: tutti i cacciatori in gruppo devono combattere. **Durante lo step 3 della fase del combattimento** ogni cacciatore deve scegliere una carta; Dracula invece deve scegliere il cacciatore che vorrà attaccare. Dopodiché tutti girano le carte **ma solo Dracula e il cacciatore scelto** tireranno il dado di iniziativa. Possibilità:

Il tiro di iniziativa è vinto da Dracula: applicherà gli effetti della carta giocata sul cacciatore scelto

Il tiro di iniziativa è vinto dal cacciatore: I cacciatori scelgono quale carta usare tra quelle giocate da tutti i cacciatori, ed applicarne gli effetti sulla carta giocata da Dracula.

• *vedi anche la sezione Utilizzo di un punto Resolve*

Località speciali

Castle Dracula

Quando **Dracula** arriva a Castle Dracula la sua posizione è automaticamente rilevata. Nel momento in cui arriva a Castle Dracula guadagna automaticamente 2 punti Sangue (ovviamente non può eccedere il suo limite di 15 punti Sangue). Dracula ha un bonus di +1 in combattimento sui dadi.

Un cacciatore non può eseguire nessuna delle attività *Riposarsi*, *Rifornirsi* e *Scambiare*.

Hospital of St. Mary and St. Joseph

Dracula non può mai entrare in questa località e non è possibile posizionarvi Encounter in nessun modo.

Il cacciatore che esegue l'attività *Rifornirsi* può pescare una sola carta Event OPPURE Item. Può inoltre tentare di curarsi da un morso, all'inizio della fase di movimento, tirando un dado; possibilità:

1 = perde 2 punti vita;
2-3 = non accade niente;
4-5-6 = il morso è curato (il segnalino corrispondente viene tolto).

• *Vedi anche la sezione Movimento*

Condizioni di vittoria

Per i Cacciatori: uccidere Dracula, cosa che si ottiene riducendo i suoi punti Sangue a 0. Notare che **Dracula non può mai ridurre volontariamente i suoi punti Sangue fino a 0**. Questo implica che non potrà ad esempio giocare carte che tolgano l'ultimo segnalino Sangue.

Per Dracula: raggiungere 6 punti Vampire, come risulta nella zona del tabellone Vampire Track. Punti aquisiti:

+2 ogni volta che matura un vampiro

+1 ad ogni nuovo giorno

+2 ogni volta che un cacciatore viene sconfitto.

• *vedi anche Sconfitta di un Cacciatore, Avanzamento del Tempo, Cacciatori morsi dal vampiro*

Poteri speciali (solo Dracula)

Regole generali

Dracula dispone di 5 carte dei poteri speciali. Non può usare una carta che ancora si trova nel Dracula's Trail. Quando esce dal Dracula's Trail torna ad essere utilizzabile. Sono giocabili sia di giorno che di notte, tranne *Feed* e *Wolf Form*.

Dark Call: Si gioca ponendola nel Dracula's Trail come se fosse una carta location, ma su di essa non si mettono Encounters, rimane scoperta, e si assume che Dracula sia rimasto nella stessa città. Dracula spende 2 segnalini Sangue per prendere 10 segnalini Encounters, li aggiunge alla mano degli Encounters, poi sceglie quali conservare e scarta tutti gli altri, rispettando il limite max. di capacità della mano degli Encounter.

Feed (solo di notte): Si gioca ponendola nel Dracula's Trail come se fosse una carta Location, ma su di essa non si mettono Encounters, rimane scoperta, e si assume che Dracula sia rimasto nella stessa città. Recupera un segnalino Sangue.

Double Back: Viene usata per tornare in una Location che si trova attualmente nel Dracula's Trail o nelle Catacombe. Si gioca ponendola nel Dracula's Trail e mettendoci sopra la carta Location desiderata, coperta o no a seconda del suo stato corrente. Può associare alla carta Location un solo Encounter a patto che sia già associato alla Location stessa, e nello stesso stato in cui si trova. Non è possibile aggiungere un nuovo Encounter. Se la Location è presa dal Dracula's Trail, Dracula fa scorrere le carte verso destra per riempire il vuoto e dispone la miniatura in corrispondenza della carta Potere Speciale appena posizionata. La nuova Location deve essere raggiungibile dalla precedente secondo le normali regole di movimento.

Hide: Si gioca ponendola nel Dracula's Trail coperta. Dracula rimane nella stessa città: la carta serve da bluff. E' possibile associarvi un segnalino Encounter: sulla città corrispondente possono dunque esserci 2 Encounters. Quando un cacciatore arriva nella Location, vengono rivelate la carta Location e la carta Hide corrispondente, assieme agli Encounter. Quando *Hide* esce dal Dracula's Trail **deve essere rivelata**.

Wolf Form (solo di notte): Permette di **spostarsi del doppio**, via strada. Si gioca ponendola scoperta nel Dracula's Trail assieme alla carta Location di destinazione e relativo Encounter. Dracula può passare attraverso una città che contenga un Cacciatore (vale solo per la città intermedia) senza essere visto, ma non attraverso una città che contenga i segnalini *Heavenly Host* o *Consecrated Ground*. Può essere giocata insieme alla carta *Hide*.