

PREPARAZIONE: pag 5-6-7

SEGNALINI INCONTRO DI DRACULA: pag 32

VARIANTI: RENDERE IL GIOCO PIU' DIFFICILE/FACILE PER DRACULA e PUNTI VALORE: pag 26

## I) TURNO DI DRACULA: Dracula vince se raggiunge lo spazio 6 sulla Scala Vampiri.

- A) FASE DI AVANZAMENTO DEL TEMPO:** se Dracula si trova in una Zona di Mare non accade nulla e si procede con la Fase Movimento. Diversamente, Dracula avanza il segnalino *Giorno/Notte* 1 spazio avanti in senso orario lungo il Percorso *Giorno/Notte*. Se il segnalino passa dallo spazio *Ore Piccole* allo spazio *Alba* è sorto un nuovo giorno; in questo caso Dracula avanza il segnalino sulla Scala dei Vampiri 1 spazio avanti, mentre i Cacciatori avanzano il segnalino 1 spazio avanti (in totale) sulla Scala Determinazione. Se Dracula arriva al sesto Vampiro sulla Scala dei Vampiri vince subito la partita.
- B) CATAcombe:** Dracula può rimuovere alcune o tutte le carte Luogo dalle Catacombe, inserendole nel mazzo Luoghi e rimettendo gli Incontri nella riserva senza Attivarli.
- C) FASE MOVIMENTO:** Dracula deve sempre giocare una carta Movimento e/o Potere Speciale e non usa mai la Ferrovia.
- IL PERCORSO DI DRACULA:** Dracula deve piazzare la carta scelta coperta (o scoperta in alcuni casi) nello spazio più a sinistra (la sua sinistra) nel suo Percorso facendo scorrere verso destra tutte le altre carte e segnalini. Poi piazzerà la sua miniatura sulla carta giocata e in seguito anche un segnalino Incontro durante la sua Fase Azione. Se entra in un Luogo dove è presente un Cacciatore deve piazzarla scoperta e Combattere senza piazzare Incontri. Le carte espulse restano coperte/scoperte (se lo erano già) e vengono riposte nel mazzo Luoghi. Gli eventuali segnalini Incontro possono essere Attivati al termine della Fase Azione, tranne quando il Percorso viene svuotato tramite alcune carte giocate. Alcune carte Potere vengono trattate come carte Luogo, fra queste le carte Forma di Lupo e Tornare Indietro vanno considerate associate alla corrispondente carta Luogo e quindi scartate insieme.
- LE CATAcombe DI DRACULA:** Dracula può piazzare una carta espulsa insieme all'eventuale segnalino nelle sue Catacombe in uno dei 3 spazi disponibili. Può inoltre aggiungere a faccia in giù un ulteriore segnalino Incontro, e se un Cacciatore entrerà in quel Luogo dovrà affrontarli entrambi secondo l'ordine scelto da Dracula. Non è possibile farlo se tutti gli spazi sono occupati. Le carte Potere e le zone di Mare non possono mai essere piazzate nelle Catacombe.
- 1) STRADA:** Dracula si può spostare dalla Città in cui si trova in una Città collegata da una singola Strada.
- 2) MARE:** Dracula non può usare i suoi Poteri, deve muoversi per forza e non può tornare indietro. Non può tornare nel Porto Iniziale senza prima essere sbarcato altrove. Nelle zone di Mare non si effettua la Fase Azione, non si possono avere o piazzare Incontri, non si può Combattere.
- **Imbarco:** si muove dalla Città Portuale nella Zona di Mare collegata; Dracula deve perdere e spostare 1 segnalino Sangue tra la carta della Città Portuale e la carta della Zona di Mare sul Percorso di Dracula.
  - **Navigare:** si sposta da una Zona di Mare ad una adiacente; Dracula deve spendere 1 segnalino Sangue ogni 2 movimenti iniziando dal suo secondo turno di navigazione, e deve piazzarlo tra le due carte Zona di Mare sul suo Percorso. Se non ha segnalini Sangue deve necessariamente sbarcare.
  - **Sbarcare:** si sposta da una Zona di Mare ad una Città Portuale. Dracula non perde mai punti Sangue per sbarcare.
- D) FASE AZIONE:** Se ci sono Cacciatori nello stesso Luogo di Dracula bisogna Combattere, altrimenti Dracula deve piazzare un Incontro a faccia in giù. Poi Dracula può decidere di Attivare un Incontro espulso precedentemente nel turno e riporlo poi nella riserva. Infine Dracula reintegra la dotazione di Incontri fino al limite massimo consentito pescando i segnalini dalla riserva (il limite di solito è 5).

## II) TURNO DEI CACCIATORI: vincono in gruppo se riescono ad uccidere Dracula durante un Combattimento. Dracula deve essere ucciso finchè il suo valore di punti Sangue non scende a 0, altrimenti il Combattimento non termina. In ordine giocano Lord Godalming – Dottor Seward – Van Helsing – Mina Harker.

- A) DETERMINAZIONE:** nello stesso turno i Cacciatori devono scegliere opzioni diverse.
- Un Cacciatore può spendere 1 punto Determinazione all'inizio del suo turno scegliendo una delle seguenti opzioni:
- **NOTIZIE DAI GIORNALI:** rivela la carta rimasta più a lungo sul Percorso di Dracula.
  - **SENSO D'EMERGENZA:** il Cacciatore può muoversi in qualsiasi punto del tabellone. Deve perdere un numero di punti Salute pari al numero di Vampiri necessari a Dracula per vincere la partita.
  - **FORZA INTERIORE:** un Cacciatore sceglie chi deve guadagnare un massimo di 4 punti Salute (se stesso o un altro Cacciatore).
- B) FASE MOVIMENTO: opzionale tranne in Mare.**
- 1) STRADA:** un Cacciatore si può spostare dalla Città in cui si trova in una Città collegata da una singola Strada.
- 2) MARE:** è obbligatorio spostarsi ma non è possibile tornare indietro. Non è possibile tornare nel Porto Iniziale senza prima essere sbarcato altrove. Nelle zone di Mare non si effettua la Fase Azione, non si possono avere o piazzare Incontri, non si può Combattere.
- **Imbarco:** si muove dalla Città Portuale nella Zona di Mare collegata.
  - **Navigare:** si sposta da una Zona di Mare ad una adiacente.
  - **Sbarcare:** si sposta da una Zona di Mare ad una Città Portuale.
- 3) FERROVIA:** inizia da una qualsiasi Città con una linea Ferroviaria. Deve tirare il dado del Treno e controllare e accettare il risultato= **X** il turno termina immediatamente. Riprende normalmente nel turno successivo; **0** deve restare nella Città corrente o muovere per Strada o per Mare; **1** si muove di 1 spazio verso qualsiasi Città collegata; **2** si muove di 2 spazi verso qualsiasi Città collegata; **2/3** si muove di 3 spazi verso qualsiasi Città collegata. Se si passa nell'Europa Occidentale il movimento massimo è di 2 spazi. Nelle Città di transito non si effettuano Incontri né la Fase Azione.
- C) FASE AZIONE: Cercare:** il Cacciatore annuncia in quale Luogo si trova. Se la carta Luogo corrispondente si trova nel Percorso di Dracula o nelle Catacombe si rivela immediatamente e accade una delle due situazioni seguenti:
- 1) Ci sono Incontri nella Posizione Attuale del Cacciatore:** gli Incontri presenti devono essere tutti Risolti uno alla volta seguendo l'ordine che sceglie Dracula, e poi vanno messi nella riserva. Questo avviene finchè gli Incontri nel Luogo terminano oppure se il Cacciatore deve terminare prima il suo turno.
- 2) Non Ci sono Incontri nella Posizione Attuale del Cacciatore:** il Cacciatore può fare una delle seguenti cose:
- **Riposare:** il Cacciatore pesca 2 carte Evento dal fondo del mazzo, quelle con una Croce sul dorso si scartano, quelle con il Pipistrello sono consegnate a Dracula. Poi il Cacciatore può recuperare fino a 2 punti Salute.
  - **Rifornirsi:** il Cacciatore pesca carte a seconda del Luogo (Città Piccola=1 carta Evento; Città Grande=1 carta Evento e/o Oggetto; Castello di Dracula=nessuna carta; Ospedale di St. Joseph e St. Mary=1 carta Evento o Oggetto).
  - **Scambiare:** i Cacciatori presenti nello stesso Luogo possono scambiarsi liberamente carte Oggetto rispettando i limiti.

## CACCIATORI MORSI

- 1) Un Cacciatore Morso viene Sconfitto se riceve un Morso superiore al sul limite.
- 2) Un Cacciatore Morso deve avere sempre 1 carta Oggetto e 1 carta Evento scoperte (se le ha).
- 3) Dracula aggiunge +1 al suo tiro di Combattimento quando combatte contro un Cacciatore Morso o un Gruppo con un Cacciatore Morso.
- 4) Un Cacciatore Morso può essere il bersaglio di una carta *Ipnosi* e rivelare a tutti la posizione attuale di Dracula.

## CACCIATORI SCONFITTI: 0 punti Salute o 1 Morso eccedente il proprio limite.

- 1) Dracula avanza di 2 spazi il segnalino sulla Scala Vampiri.
- 2) Il Cacciatore è subito trasportato all'Ospedale di St. Joseph e St. Mary.
- 3) Il Cacciatore scarta tutte le sue carte Evento e Oggetto e tiene quelle Tattiche.
- 4) Il Cacciatore salta il suo prossimo turno.

**GRUPPI DI CACCIATORI:** Un Gruppo può essere formato da Cacciatori nello stesso Luogo. Si muovono insieme con una sola Fase Movimento e hanno una sola Fase Azione (solo un membro può Riposarsi o Rifornirsi). I bonus eventuali si applicano a tutto il gruppo, gli eventuali danni a ciascun componente.

## COMBATTIMENTO

Partendo da Dracula, ogni giocatore decide se usare una alla volta carte che influenzino il Combattimento. Può farlo anche un Cacciatore che non partecipa al Combattimento, ma solo quelli presenti possono giocare la carta *Aglio*.

**Cacciatore:** forma il suo mazzo Combattimento con le sue carte Tattiche, le carte Oggetto e la carta *Canis scoperta*. Vanno tutte tenute in mano sebbene solo le carte Oggetto con un numero di Iniziativa nell'angolo in alto a sinistra possano essere usate.

**Dracula:** il giocatore Dracula prende in mano carte Tattiche a seconda se sia Giorno o Notte (le 3 carte col simbolo Sole nel primo caso, tutte le sue 8 carte nel secondo).

**Agente:** il giocatore Dracula prende in mano le carte Tattiche degli Agenti, le carte *Pugno* e *Schivare* sono sempre disponibili, le altre solo se è specificato.

**ROUND DI COMBATTIMENTO:** ogni giocatore sceglie segretamente una carta e le piazza a faccia in giù sul tavolo.

Le carte poi vengono rilette e si tira un dado **Bianco** o **Nero**, e vengono aggiunti i modificatori appropriati. [Modificatori: pag 17]

Chi ha il risultato più alto vince il round e controlla nella parte destra della propria carta cosa è collegato alla carta dell'avversario. [Risultati di Combattimento: pag 17]

Se il vincitore nota che il nome della carta dell'avversario è scritto in **neretto corsivo**, deve scartare la propria carta nella pila degli scarti Oggetti alla fine del round.

**PARITA':** eventuali pareggi sono vinti da chi ha il valore di Iniziativa più alto sulla propria carta giocata.

**SEGNALINI CONTINUARE:** se si piazzano 3 segnalini Continuare consecutivi sul tavolo, il Combattimento termina come se si avesse un risultato Fine.

**ROUND SUCCESSIVI:** in ogni round non possono essere giocate le carte del round precedente, che restano sul tavolo fino alla fine del successivo round.

### FINE DEL COMBATTIMENTO:

1) I giocatori realizzano un risultato Fine o 3 segnalini Continuare consecutivi.

2) Un Cacciatore viene Morso o perde tutti i punti Salute, in questo caso è Sconfitto.

3) Un Agente viene Ucciso. In questo caso si inizia un nuovo Combattimento se ci sono altri Agenti. Se c'è anche Dracula, il Cacciatore deve affrontarlo ma solo dopo aver ucciso gli altri eventuali Agenti presenti.

**COMBATTIMENTO DI GRUPPO:** ogni Cacciatore sceglie 1 carta e Dracula deve scegliere un Cacciatore come suo bersaglio (che può cambiare in ogni Round di Combattimento). Eseguono un normale tiro di Combattimento, ma il Cacciatore può aggiungere i modificatori applicabili a qualunque membro del Gruppo e possono scegliere in caso di vittoria una loro qualsiasi carta giocata per individuare l'esito della vittoria.

Il Combattimento di Gruppo termina appena finisce il round nel quale si ha avuto un risultato Fine, o non appena il primo Cacciatore è Morso o Sconfitto o si dà alla Fuga.

**POTERI DI DRACULA:** si utilizzano durante la fase Movimento *al posto di* o *insieme a* una normale carta Luogo; controllare i simboli del Sole e della Luna.

- 1) **RICHIAMO OSCURO:** Dracula resta dove si trova, spende 2 punti Sangue e non può piazzare segnalini Incontro. Pesca 10 segnalini Incontro aggiuntivi dalla riserva e decide quali tenere nella sua dotazione scartando quelli che gli fanno eccedere il limite (il limite di solito è 5).
- 2) **TORNARE INDIETRO:** Dracula può prendere una carta Luogo dal suo Percorso o dalle Catacombe (lasciandola coperta o scoperta) e la piazza sulla carta *Tornare Indietro* appena giocata dove piazza anche la sua miniatura. Se occorre fa scorrere le carte verso destra (la sua destra) sul suo Percorso. Se la carta Luogo si trovava sul Percorso, mantiene l'eventuale segnalino Incontro presente. Se si trovava nelle Catacombe, Dracula deve scegliere di tenere un solo segnalino Incontro e rimettere l'altro nella riserva. Dracula non piazza nuovi Incontri in nessun caso.
- 3) **NUTRIRSI:** Dracula resta dove si trova, e recupera 1 segnalino Sangue. Non può piazzare segnalini Incontro.
- 4) **NASCONDERSI:** viene giocata come una carta Luogo normale ma Dracula resta dove si trovava. Se un Cacciatore arriva nel Luogo collegato alla carta *Nascondersi*, inizia un Combattimento ed entrambe le carte vanno rivelate. Se il Luogo collegato alla carta viene espulso dal Percorso, la carta *Nascondersi* viene rivelata ed espulsa insieme e riposta nel mazzo Luoghi (anche se la carta Luogo associata si trovava nelle Catacombe). Gli Incontri piazzati su questa carta non possono mai essere *Attivati* o piazzati nelle Catacombe ma vanno sempre nella riserva.
- 5) **FORMA DI LUPO:** Dracula deve spendere 1 segnalino Sangue e piazzare questa carta insieme ad una carta Luogo coperta, e piazza poi il segnalino Incontro. Il Luogo di arrivo può trovarsi a 2 Città di distanza collegate tramite Strada. Cacciatori presenti nella Città solo attraversata non devono Combattere con Dracula, solo quelli eventualmente presenti nella Città di arrivo. La carta *Forma di Lupo* può essere giocata insieme alla carta *Nascondersi*. Dracula non può attraversare una Città con un segnalino *Ostia Consacrata* o *Terreno Consacrato*.

## OSTIE CONSACRATE e TERRENO CONSACRATO

Dracula non può attraversare o giungere nei Luoghi con questi segnalini. Le carte Luogo corrispondenti vanno rimosse dal mazzo e piazzate a faccia in su accanto al tabellone. Se il Luogo si trova sul Percorso di Dracula, rimane lì fin quando la carta non è espulsa, e viene poi piazzata a faccia in su accanto al tabellone.

**Ostia Consacrata:** va piazzata nel Luogo in cui si trova il Cacciatore che l'ha giocata. Può essere rimossa da Dracula.

**Terreno Consacrato:** può essere piazzato in qualsiasi città tranne nel *Castello di Dracula*, a *Galati* e a *Klausenburg*. Tutti gli Incontri nel Luogo scelto si scartano. Se il Luogo scelto si trova sul Percorso di Dracula o nelle Catacombe, è rivelato immediatamente, e se è presente anche Dracula deve allontanarsi nel suo prossimo turno. Non può essere rimosso da Dracula.

## LUOGO SPECIALE - CASTELLO DI DRACULA

- 1) Dracula rivela immediatamente la sua posizione e non può piazzare Incontri.
- 2) Ogni volta che Dracula arriva al Castello recupera un massimo di 2 punti Sangue.
- 3) Un Cacciatore nel Castello non può Riposare, Rifornirsi o Scambiare Oggetti.
- 4) Dracula aggiunge un bonus di +1 ai tiri di Combattimento.

## LUOGO SPECIALE - OSPEDALE DI ST. JOSEPH E ST. MARY

- 1) Dracula non può mai entrarvi o *Attivare* effetti degli Incontri.
- 2) Un Cacciatore che si Rifornisce pesca 1 carta Evento o Oggetto.
- 3) Un Cacciatore (*tranne Mina Harker*) può tentare di curarsi da un Morso tirando 1 dado all'inizio della sua Fase Movimento e ottiene a seconda del risultato:  
1: perde 2 punti Salute; 2-3: non accade nulla; 4-6: il Morso è eliminato.

## LIMITI E REGOLE VARIE

- o **CARTE EVENTO:** si pescano dal fondo del Mazzo, quelle con un Pipistrello sul dorso vanno consegnate a Dracula in segreto, quelle con il Crocifisso vanno consegnate ai Cacciatori. Se resta una sola carta nel mazzo Eventi, rimischiare subito il mazzo.
- o Le carte Oggetto o Evento eccedenti il limite stampato sulla scheda di ogni giocatore non possono essere conservate se prima non se ne scartano alcune.
- o Le carte Tattiche non contano per nessun limite e si distinguono per la dicitura "Base" sotto il titolo. Vanno tenute a faccia in su.
- o **BARARE:** Se Dracula sbaglia (in buona o cattiva fede) deve svuotare immediatamente il suo Percorso e lasciare una sola carta, rivelando anche la sua posizione. Inoltre subisce un risultato di Ucciso, ma resta con almeno 1 punto Sangue.
- o I Cacciatori sono liberi di parlare tra loro e mostrarsi le carte. Possono inoltre chiedere a Dracula di verificare le carte nel mazzo Luoghi quando necessario.
- o **ALLEATI:** sia Dracula che i Cacciatori possono avere in gioco solo 1 Alleato ciascuno alla volta. Per piazzare un nuovo Alleato bisogna eventualmente scartare quello già in gioco.