



Obiettivo

Il giocatore vampiro deve uccidere gli umani e entrare in possesso del castello.
Il giocatore umano deve scovare i vampiri e ucciderli.

Preparazione

1. Inserite tutte e nove le carte personaggio nelle apposite bustine rivolte con il lato umano. Mescolate il mazzo e ponetelo a faccia in giù al centro del tavolo (la città). Pescate tre carte e ponetele a faccia in su in una riga vicino alla pila (il castello).
2. Inserite tutti e 9 i gettoni personaggio nel sacchetto e mescolateli accuratamente. Il giocatore vampiro pesca 3 gettoni e li posiziona davanti a sé. Questi sono i vampiri.
Il giocatore umano pesca 2 gettoni e li posiziona davanti a sé. Questi sono gli umani certi.
3. Ogni giocatore riceve il mazzo di carte d'appartenenza al proprio ruolo. Ogni giocatore rimescola le carte e le pone sul tavolo in una pila a faccia in giù. Entrambi i giocatori poi pescano otto carte e le prendono nella propria in mano.

Sequenza di Gioco

Il gioco si svolge a turni. Il giocatore vampiro inizia.
Un turno è composto dalle seguenti fasi:

1. **Scartare carte e ripescare nuove carte (opzionale)**
Eliminare qualsiasi numero di carte e ripristinare la vostra mano per 8 carte.
→ I giocatori hanno due pile degli scarti: il **fossato** e la **cantina**. Per ogni carta scartata il giocatore deve decidere se egli pone la carta in cantina o nel fossato.
→ Le carte scartate nella cantina formeranno un nuovo mazzo quando il mazzo originale verrà esaurito.
Importante: il contenuto della cantina può essere utilizzato solo una volta per partita per formare un nuovo mazzo. Le carte scartate dopo la formazione del nuovo mazzo vanno nel fossato.
2. **Rivelare l'identità di un vampiro (opzionale, solo per il giocatore vampiro)**
Il giocatore attivo può rivelare l'identità di uno dei vampiri durante il suo turno. Se il personaggio è nel castello o entra nel castello, girare la carta nelle bustina sul suo lato vampiro.
3. **Eseguire una azione**
Il giocatore deve scegliere una delle seguenti azioni:
 - a. **Nascondere un personaggio in città (solo il giocatore vampiro)**
Giocare 3 carte combattimento vampiro, prendere una carta dal castello e posizionarla sul fondo della città.
 - b. **Usare l'acqua santa (solo giocatore umano)**
Giocare 2 carte d'acqua santa e chiedere al vampiro circa l'identità di un personaggio (vampiro o umano). Se un personaggio è un vampiro, rivelare il gettone (e la carta nel castello). Se un vampiro si rivela con successo, il giocatore umano può utilizzare la carta acqua santa con il valore più basso di combattimento per effettuare subito un combattimento.
 - c. **Combattimento**
Due personaggi nel castello possono attaccare reciprocamente:
 1. **Scegliere un personaggio:**
Il giocatore attivo sceglie un personaggio attaccante con cui attaccare un'altro personaggio che giocherà in difesa. L'altro giocatore può giocare carte a supporto del personaggio in difesa.
Importante: un giocatore umano non può mai attaccare con un personaggio che sia un vampiro rivelato.
 2. **Combattimento**
Il giocatore attivo gioca carte a supporto del personaggio attaccante. L'altro giocatore può giocare carte a supporto del personaggio in difesa.
 3. **Determinare il vincitore**
Se il valore di attacco è maggiore del valore di difesa, il personaggio attaccato muore. Se questo non è il caso, vi è un secondo round di combattimento (le carte giocate nel primo turno rimangono attive).
 - d. **Passare**
Scartare due carte nel fossato e terminare il turno.

Fine del Gioco

- Tutti gli umani sono morti → il giocatore vampiro vince.
- Tutti gli vampiri sono morti → il giocatore umano vince.
- Ci sono tre vampiri rivelate nel castello → giocatore vampiro vince.
- Entrambi i giocatori hanno esaurito le carte → il giocatore con più punti vince (giocatore vampiro: 2 punti per ogni vampiro sopravvissuto; giocatore umano: 1 punto per ogni umano sopravvissuto).

🦇 Carte Giocatore Vampiro 🦇



Giocata durante un combattimento per incrementare un valore di attacco o difesa di un personaggio della **Servitù**.



Nomina una delle sei tipologie (**Nobiltà**, **Servitù**, **Clero**, **Supporto**, **Acqua Santa**, **Vampiro**).

Il vostro avversario deve rivelare la sua mano e scartare tutti i tipi di carte che avete nominato (includere le carte con il doppio bordo se includono il tipo che hai nominato).



Poni un segnalino +1 (+2 per il Cuoco) in attacco o in difesa su un personaggio della **Servitù** nel castello.



Giocata durante un combattimento per incrementare un valore di attacco o difesa di un personaggio del **Clero**.



Giocata solo quando almeno un vampiro è stato rivelato nel castello. Sceglila una carta dalla cantina del tuo avversario, mostrala e scartala nel fossato del tuo avversario.

Poi rimescola un vampiro rivelato dal castello alla città.



Poni un segnalino +1 (+2 per la Signora) in attacco o in difesa su un personaggio della **Nobiltà** nel castello.



Giocata durante un combattimento per incrementare un valore di attacco o difesa di un personaggio della **Nobiltà**.



Pesca 2 carte dalla città. Dei 5 personaggi visibili nel castello scegline 3. Porre gli altri 2 indietro nella città in qualsiasi ordine desideri.



Poni un segnalino +1 (+2 per il Vescovo) in attacco o in difesa su un personaggio del **Clero** nel castello.



Giocata durante un combattimento per incrementare un valore di attacco o difesa di un personaggio della **Servitù**.



Giocata subito dopo che un vampiro rivelato è stato ucciso. Rimescolate il vampiro ucciso indietro nella città.



Giocata durante un combattimento come una carta combattimento con valore 3 (qualsiasi professione).



Giocata durante un combattimento per incrementare un valore di attacco o di difesa. Oppure usa questa carta come una carta combattimento vampiro.



Pesca tre carte dal tuo mazzo.



Giocata per annullare l'acqua santa per evitare l'individuazione di un personaggio.



Giocata durante il combattimento per aumentare un valore di attacco o difesa di un vampiro rivelato

Oppure

gioca tre carte combattimento vampiro per riportare un personaggio dal castello al fondo della città.



Obiettivo

Il giocatore vampiro deve uccidere gli umani e entrare in possesso del castello.
Il giocatore umano deve scovare i vampiri e ucciderli.

Preparazione

1. Inserite tutte e nove le carte personaggio nelle apposite bustine rivolte con il lato umano. Mescolate il mazzo e ponetelo a faccia in giù al centro del tavolo (la città). Pescate tre carte e ponetele a faccia in su in una riga vicino alla pila (il castello).
2. Inserite tutti e 9 i gettoni personaggio nel sacchetto e mescolateli accuratamente. Il giocatore vampiro pesca 3 gettoni e li posiziona davanti a sé. Questi sono i vampiri.
Il giocatore umano pesca 2 gettoni e li posiziona davanti a sé. Questi sono gli umani certi.
3. Ogni giocatore riceve il mazzo di carte d'appartenenza al proprio ruolo. Ogni giocatore rimescola le carte e le pone sul tavolo in una pila a faccia in giù. Entrambi i giocatori poi pescano otto carte e le prendono nella propria in mano.

Sequenza di Gioco

Il gioco si svolge a turni. Il giocatore vampiro inizia.
Un turno è composto dalle seguenti fasi:

1. **Scartare carte e ripescare nuove carte (opzionale)**
Eliminare qualsiasi numero di carte e ripristinare la vostra mano per 8 carte.
→ I giocatori hanno due pile degli scarti: il **fossato** e la **cantina**. Per ogni carta scartata il giocatore deve decidere se egli pone la carta in cantina o nel fossato.
→ Le carte scartate nella cantina formeranno un nuovo mazzo quando il mazzo originale verrà esaurito.
Importante: il contenuto della cantina può essere utilizzato solo una volta per partita per formare un nuovo mazzo. Le carte scartate dopo la formazione del nuovo mazzo vanno nel fossato.
2. **Rivelare l'identità di un vampiro (opzionale, solo per il giocatore vampiro)**
Il giocatore attivo può rivelare l'identità di uno dei vampiri durante il suo turno. Se il personaggio è nel castello o entra nel castello, girare la carta nelle bustina sul suo lato vampiro.
3. **Eseguire una azione**
Il giocatore deve scegliere una delle seguenti azioni:
 - a. **Nascondere un personaggio in città (solo il giocatore vampiro)**
Giocare 3 carte combattimento vampiro, prendere una carta dal castello e posizionarla sul fondo della città.
 - b. **Usare l'acqua santa (solo giocatore umano)**
Giocare 2 carte d'acqua santa e chiedere al vampiro circa l'identità di un personaggio (vampiro o umano). Se un personaggio è un vampiro, rivelare il gettone (e la carta nel castello). Se un vampiro si rivela con successo, il giocatore umano può utilizzare la carta acqua santa con il valore più basso di combattimento per effettuare subito un combattimento.
 - c. **Combattimento**
Due personaggi nel castello possono attaccare reciprocamente:
 1. **Scegliere un personaggio:**
Il giocatore attivo sceglie un personaggio attaccante con cui attaccare un'altro personaggio che giocherà in difesa. L'altro giocatore può giocare carte a supporto del personaggio in difesa.
Importante: un giocatore umano non può mai attaccare con un personaggio che sia un vampiro rivelato.
 2. **Combattimento**
Il giocatore attivo gioca carte a supporto del personaggio attaccante. L'altro giocatore può giocare carte a supporto del personaggio in difesa.
 3. **Determinare il vincitore**
Se il valore di attacco è maggiore del valore di difesa, il personaggio attaccato muore. Se questo non è il caso, vi è un secondo round di combattimento (le carte giocate nel primo turno rimangono attive).
 - d. **Passare**
Scartare due carte nel fossato e terminare il turno.

Fine del Gioco

- Tutti gli umani sono morti → il giocatore vampiro vince.
- Tutti gli vampiri sono morti → il giocatore umano vince.
- Ci sono tre vampiri rivelate nel castello → giocatore vampiro vince.
- Entrambi i giocatori hanno esaurito le carte → il giocatore con più punti vince (giocatore vampiro: 2 punti per ogni vampiro sopravvissuto; giocatore umano: 1 punto per ogni umano sopravvissuto).

👤 Carte Giocatore Umano 👤



Gioca durante un combattimento per incrementare un valore di attacco o difesa di un personaggio della **Servitù**.



Gioca durante un combattimento per incrementare un valore di attacco o difesa di un personaggio del **Clero**.



Gioca durante un combattimento per incrementare un valore di attacco o difesa di un personaggio della **Nobiltà**.



Gioca durante un combattimento 🧟🧟🧟 per incrementare un valore di attacco o difesa di 🧟🧟🧟.



Gioca durante un combattimento 🧟🧟🧟 per incrementare un valore di attacco o di difesa 🧟🧟🧟. Oppure usa questa carta come acqua santa.



Poni questa carta vicino alla città. Scegli un personaggio dal castello e ponilo sopra a questa carta. Questo personaggio riapparirà nel castello quando non ci sono carte a sinistra della città.



Gioca in qualsiasi momento durante il combattimento per porre immediatamente fine al combattimento.

Il personaggio attaccante e quello che difende rimangono nel castello. Tutte le altre carte giocate vanno nel fossato dei giocatori.



Scegli 3 carte combattimento qualsiasi dal tuo fossato, mostrale al tuo avversario e rimescolale di nuovo nel tuo mazzo.



Gioca subito dopo che un personaggio umano è stato ucciso. Rimescolare l'umano ucciso nella città.



Scegli una qualsiasi carta dalla cantina dal tuo avversario, mostrala e aggiungila alla tua mano.



Poni un segnalino +1 (+2 per il Maggiordomo) in attacco o in difesa su un personaggio della **Servitù** nel castello.



Poni un segnalino +1 (+2 per l'Ufficiale) in attacco o in difesa su un personaggio della **Nobiltà** nel castello.



Poni un segnalino +1 (+2 per la Suora) in attacco o in difesa su un personaggio del **Clero** nel castello.



Gioca durante un combattimento come una carta combattimento con valore 3 (qualsiasi professione).



Gioca per annullare l'effetto di una qualsiasi carta appena giocata dall'avversario.



Gioca durante il combattimento per aumentare l'attacco o il valore di difesa contro un vampiro rivelato. Oppure gioca due carte acqua santa per chiedere informazioni su l'identità di un personaggio.