

DRACULA



KOMPLETNA KSIĘGA ZASAD

Stop!

Niniejsza Kompletna Księga Zasad nie nauczy Was, jak grać w grę *Dracula*. Sugerujemy, abyście najpierw zapoznali się z książeczką Zasady Wprowadzające, a z Kompletnej Księgi Zasad korzystali w trakcie rozgrywki, ilekroć pojawi się pytanie, na które będziecie szukać odpowiedzi.

Korzystanie z Księgi

Księga to uszeregowany alfabetycznie zbiór wszystkich zasad gry. W przeciwieństwie do Zasady Wprowadzających nie uczy jednak, jak grać. Sugerujemy, aby gracze najpierw zapoznali się z Zasadami Wprowadzającymi, a dopiero potem, w trakcie samej rozgrywki, sięgnęli po niniejszą Kompletną Księgę Zasad, ilekroć pojawią się pytania, na które będą szukali odpowiedzi. Gracze znajdą tu słowniczek, w którym zawarto uszeregowane alfabetycznie według tematów szczegółowe opisy wszystkich zasad oraz wyjaśnienie kart.

Złote zasady

Złote zasady to fundamentalne koncepty, wokół których stworzono wszystkie pozostałe zasady gry:

- † Niniejsza Kompletna Księga Zasad jest ostatecznym źródłem informacji na temat zasad. Jeśli treść Kompletnej Księgi Zasad stoi w sprzeczności z Zasadami Wprowadzającymi, Księga ma pierwszeństwo.
- † Jeśli treść karty lub innego elementu gry przeczy informacjom zawartym w niniejszej Kompletnej Księdze Zasad, pierwszeństwo mają zasady opisane na danym elemencie gry.
- † Jeśli efekt w swej treści używa słów „nie może” (lub dowolnej ich odmiany), to taki efekt jest ostateczny i nie może zostać zmieniony przez inne efekty gry.
- † Jeśli efekt w swej treści używa słowa „może” (lub dowolnej jego odmiany), to użycie takiego efektu jest opcjonalne.

Przygotowanie gry zaawansowanej

Po rozegraniu pierwszej rozgrywki w *Dracule* gracze będą gotowi do rozegrania gry zaawansowanej. W celu jej przygotowania gracze muszą wykonać poniższe kroki:

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* będzie kontrolować. Każdy gracz otrzymuje arkusz postaci oraz odpowiadającą mu figurkę. *Łowcy* otrzymują dodatkowo po jednej karcie pomocy, a *Dracula* bierze mapę pomocniczą.
5. **Przygotowanie kart *Łowców*:** Wszystkie karty Przedmiotów należy potasować i umieścić zakryte obok planszy. Następnie należy potasować razem karty Wydarzeń *Łowców* i Wydarzeń *Draculi*, tworząc w ten sposób jedną talię, którą także umieszcza się obok talii Przedmiotów. Karty Walki *Łowców* należy podzielić zgodnie z rodzajami i ułożyć w trzech osobnych stosach obok talii Przedmiotów.
6. **Przygotowanie elementów *Draculi*:** Karty Spotkań oraz karty Walki *Draculi* należy podzielić na dwie osobne talie i każdą z nich osobno potasować. Talie te należy umieścić zakryte obok krawędzi planszy, przy której siedzi *Dracula*. Następnie, poprzez uszeregowanie kart Miejsc zgodnie z numerami, należy stworzyć uporządkowaną alfabetycznie talię kart Miejsc. Tak powstałą talię należy umieścić obok kart Spotkań i kart Walki *Draculi*.
7. **Stworzenie pul żetonów:** Zakryte żetony biletów należy umieścić obok planszy, a następnie wymieszać. Pozostałe żetony należy podzielić zgodnie z rodzajami i ułożyć w stosach obok planszy.
8. **Dobranie kart Spotkań i przyznanie żetonu pogłoski:** *Dracula* dobiera pięć kart Spotkań, które tworzą jego początkową rękę. Następnie *Dracula* bierze z puli żetonów jeden żeton pogłoski i umieszcza go na swoim obszarze gry.
9. **Wybranie miejsc początkowych *Łowców*:** Każdy *Łowca* umieszcza swoją figurkę w jednym mieście na mapie. Kilku *Łowców* może rozpocząć grę w tym samym mieście.
10. **Wybranie miejsca początkowego *Draculi*:** *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 *Draculi* ani miasta początkowego żadnego z *Łowców*. Po umieszczeniu na Szlaku karty Miejsca *Dracula* stawia swoją figurkę na czerwonym polu obok pierwszego pola Szlaku.

Słowniczek



Niniejszy słowniczek zawiera szczegółowy wypis wszystkich pojęć oraz zasad gry.

Jeśli gracze nie są w stanie znaleźć w nim określonego pojęcia, powinni sprawdzić w indeksie na stronie 15.

Akcje

Podczas fazy Łowców każdy Łowca wykonuje jedną akcję za dnia i jedną akcję w nocy.

- † Każdego dnia i każdej nocy Łowcy wykonują akcje w kolejności aktywacji.
- † Łowcy mogą wykonać akcję ruchu jedynie w ciągu dnia.
- † Jeśli za dnia Łowca znajduje się na obszarze morskim, to musi się poruszyć – nie może spasować.
- † Jeśli w nocy Łowca znajduje się na obszarze morskim, to musi spasować – nie może wykonać żadnej akcji.
- † Jeśli Łowca jest zatrzymany, zamiast wykonywać jakąkolwiek akcję musi ustawić swoją figurkę do pozycji pionowej.
- † Łowca może spasować, rezygnując z wykonania swojej akcji.

Powiązane pojęcia: Przeszukiwanie, Rezerwacja biletu, Ruch, Wymiana, Zaopatrzenie

Aktualne miejsce pobytu Draculi

Określenie „aktualne miejsce pobytu Draculi” odnosi się do miejsca na planszy, w którym aktualnie znajduje się Dracula.

- † Pierwsza od lewej karta Miejsca na Szlaku to aktualne miejsce pobytu Draculi. Na ogół na pierwszym polu Szlaku znajduje się kryjówka. Karty Mocy „Schronienie”, „Mroczny zew” oraz „Posiłek” są ignorowane podczas wyznaczania aktualnego miejsca pobytu Draculi.
- † Dopóki aktualne miejsce pobytu Draculi nie jest ujawnione, figurka Draculi znajduje się na polu powyżej pierwszego pola Szlaku.
- † Kiedy aktualne miejsce pobytu Draculi zostaje ujawnione, figurkę Draculi należy przestawić na odpowiednie miejsce na planszy.

Powiązane pojęcia: Szlak, Ujawnianie

Anulowanie

Niektóre efekty gry anulują karty.

- † Kiedy karta Wydarzenia zostaje anulowana, efekty na niej opisane zostają zignorowane, a sama karta zostaje odrzucona.
- † Kiedy karta Walki zostaje anulowana, efekty na niej opisane zostają zignorowane, a sama karta jest zakrywana i pozostaje na obszarze gry.

Powiązane pojęcia: Walka, Wydarzenia (karty)

Blokady (żetony)

Karta Wydarzenia Draculi „Blokady” oraz karta Spotkania „Sabotażysta” pozwalają Hrabiemu umieścić na planszy żetony blokady, uniemożliwiające Łowcom używanie określonych dróg lub połączeń kolejowych.

- † Każdy żeton blokady jest dwustronny. Jedna ze stron jest używana do blokowania dróg, druga do blokowania połączeń kolejowych.
- † Łowcy nie mogą używać drogi ani połączenia kolejowego, na których znajduje się żeton blokady.
- † Na koniec zmroku Dracula musi usunąć z planszy jeden wybrany przez siebie żeton blokady.
- † Jeśli Dracula umieszcza na planszy żeton blokady, to kładzie go na jednej drodze lub jednym połączeniu kolejowym.
- † Jeśli Dracula równocześnie umieszcza kilka żetonów blokady, wówczas może dowolnie rozdzielić je pomiędzy drogi i połączenia kolejowe.

Powiązane pojęcia: Miejsca, Ruch, Sąsiedowanie, Wydarzenia (karty)

Błędy Draculi

Jeśli gracz odkryje, że Dracula popełnił błąd (np. poruszył się pomiędzy dwoma miastami, które nie są połączone drogą, albo nie był w stanie wykonać dozwolonego ruchu, kiedy w fazie Draculi umieszczał kartę na Szlaku), wówczas Dracula ponosi karę, na którą składają się trzy elementy:

1. Dracula ujawnia swoje aktualne miejsce pobytu.
2. Dracula opróżnia wszystkie kryjówki na Szlaku, zostawiając na pierwszym polu jedynie kartę swojego aktualnego miejsca pobytu, jeśli ta wcześniej się tam nie znajdowała.
3. Dracula otrzymuje 5 obrażeń.

Powiązane pojęcia: Ruch, Szlak, Tajne informacje

Burza (żetony)

Karta Wydarzenia Draculi „Przywołanie burzy” pozwala Hrabiemu umieścić na planszy trzy żetony burzy.

- † Dracula musi umieścić każdy z żetonów burzy na innym obszarze morskim.
- † Łowca nie może poruszyć się na obszar morski, na którym znajduje się żeton burzy. Jednak Dracula może to zrobić.
- † Na koniec zmroku Dracula musi usunąć z planszy jeden, wybrany przez siebie żeton burzy.

Powiązane pojęcia: Ruch, Wydarzenia (karty)

Faza Draculi

Faza Draculi następuje po tym, jak wszyscy Łowcy mieli okazję do wykonania akcji w nocy. Faza Draculi składa się z etapu ruchu oraz etapu spotkania.

Etap ruchu

Dracula w następujący sposób rozpatruje swój etap ruchu:

- 1. Przesunięcie kryjówek:** Dracula przesuwa wszystkie kryjówki o jedno pole wzdłuż Szlaku w kierunku wskazanym przez strzałki.
 - » Kiedy kryjówka zsuwa się z szóstego pola Szlaku, Dracula musi zdecydować, czy ją przemienia, czy zamienia w legowisko.
- 2. Wybór karty:** Dracula potajemnie wybiera kartę Miejsca lub kartę Mocy ze swojej talii Miejsc i umieszcza ją na Szlaku.
 - † Jeśli Dracula wybierze kartę Miejsca, musi być w stanie poruszyć się do odpowiadającego jej miejsca, przestrzegając przy tym zasad ruchu wzdłuż dróg lub ruchu morskiego.
 - » Jeśli aktualnym miejscem pobytu Draculi jest miasto, Hrabia może wybrać kartę Miejsca przedstawiającą sąsiednie miasto.
 - » Jeśli aktualnym miejscem pobytu Draculi jest port, Hrabia może ponadto wybrać kartę Miejsca przedstawiającą sąsiedni obszar morski.
 - » Jeśli aktualnym miejscem pobytu Draculi jest obszar morski, Hrabia może wybrać kartę Miejsca przedstawiającą sąsiedni obszar morski lub sąsiedni port.
 - † Jeśli Dracula wybierze miasto, w którym znajduje się co najmniej jeden Łowca, wówczas układa taką kartę odkrytą i w etapie spotkania nie umieszcza na niej karty Spotkania.
 - † Jeśli Dracula wybierze kartę Mocy, wówczas przestrzega określonych zasad związanych z zagrywaniem danej karty Mocy
 - † Jeśli Dracula nie może zagrać karty, wówczas uznaje się, że popełnił błąd i w związku z tym musi ponieść karę.

Etap spotkania

Dracula w następujący sposób rozpatruje swój etap spotkania:

- 1. Umieszczenie karty Spotkania:** Dracula wybiera ze swojej ręki kartę Spotkania i umieszcza ją zakrytą na wierzchu kryjówki na pierwszym polu Szlaku.
- 2. Umieszczenie żetonu pogłoski:** Dracula może umieścić żeton pogłoski na dowolnej karcie Spotkania znajdującej się na jednym z pierwszych trzech pól Szlaku.
 - † Dracula nie może rozpatrzyć etapu spotkania, jeśli podczas etapu ruchu zagrał kartę Miejsca z obszarem morskim, kartę Miejsca z miastem, w którym znajduje się co najmniej jeden Łowca, kartę Mocy „Mroczny zew” lub kartę Mocy „Posiłek”.

Powiązane pojęcia: Błędy Draculi, Kryjówki, Pogłoski (żetony), Sąsiedowanie, Spotkania (karty), Szlak

Fortel

„Fortel” to jedna z kart Mocy Draculi. Karta ta pozwala siać dezorientację w odniesieniu do informacji na temat Szlaku.

Kiedy „Fortel” zostaje umieszczony na Szlaku, Dracula wybiera kryjówkę obecną na Szlaku. Opróżnia tę kryjówkę, usuwa ją ze Szlaku, a na zwolnionym polu umieszcza kartę „Fortel”.

- † Jeśli Dracula zagra „Fortel”, w wybranej kryjówce nie może znajdować się Zamek Draculi, karta Mocy ani karta Miejsca powiązana ze „Schronieniem”.

Powiązane pojęcia: Moce (karty)

Kolejność aktywacji

W fazie Łowców Łowcy wykonują akcje w kolejności aktywacji. W lewym górnym rogu każdego arkusza postaci wydrukowane jest oznaczenie kolejności aktywacji. Kolejność aktywacji Łowców jest następująca:

1. Lord Godalming
2. Dr John Seward
3. Van Helsing
4. Mina Harker

Powiązane pojęcia: Akcje

Kryjówki

Kryjówka to wszystkie karty i żetony, które znajdują się na tym samym polu Szlaku.

- † Dracula tworzy kryjówkę, kiedy na pustym polu Szlaku umieszcza kartę Miejsca lub kartę Mocy.
- † Kiedy podczas fazy Draculi kryjówka przesuwa się wzdłuż Szlaku, wszystkie karty i żetony składające się na jedną kryjówkę są przesuwane razem.
- † Dracula może w dowolnym momencie podglądać karty znajdujące się w kryjówkach.
- † Jeśli jakiegokolwiek karty z kryjówek zostaną ujawnione, pozostają odkryte, dopóki nie wrócą do talii lub na rękę.
- † Po tym, jak Łowca poruszy się (lub zostanie poruszony) na kryjówkę, Dracula ujawnia kartę Miejsca danej kryjówki oraz może zastawić zasadzkę na danego Łowcę.
- † Podczas etapu ruchu fazy Draculi, kiedy kryjówka zsuwa się z szóstego pola Szlaku, Dracula musi ją przemienić albo zamienić w legowisko.
- † Jeśli kryjówka zostanie opróżniona, znajdująca się w niej karta Miejsca (i/lub karta Mocy) wraca do talii Miejsc, wszelkie karty Spotkań są odrzucane, a żeton pogłoski jest odkładany do puli żetonów.

Powiązane pojęcia: Legowiska, Przemiana, Szlak, Ujawnianie, Zasadzka

Legowiska

Legowisko to wszystkie karty i żetony, które znajdują się na jednym z trzech obszarów legowisk znajdujących się obok Szlaku.

- † Kiedy kryjówka zsunie się z szóstego pola Szlaku, Dracula musi zdecydować, czy ją przemienia, czy zamienia w legowisko.
 - » Aby zmienić kryjówkę w legowisko, Dracula umieszcza daną kryjówkę na jednym z trzech obszarów legowisk na planszy.
 - » Jeśli w grze już są obecne trzy legowiska, Dracula może opróżnić jedno z nich, aby zrobić miejsce na nowe.
 - » Tylko kryjówki, które zsunęły się z szóstego pola Szlaku, mogą zostać zmienione w legowiska.
 - » Kiedy kryjówka zostaje zmieniona w legowisko, Dracula umieszcza w danym legowisku zakrytą kartę Spotkania ze swojej ręki.
- † Po tym, jak Łowca poruszy się (lub zostanie poruszony) do legowiska, Dracula ujawnia kartę Miejsca w danym legowisku i może zastawić zasadzkę na danego Łowcę.
 - » Jeśli w legowisku nie ma żadnych kart Spotkania, Dracula opróżnia dane legowisko.
- † Podczas etapu ruchu fazy Draculi Hrabia może poruszyć się do legowiska zgodnie z normalnymi zasadami ruchu.
 - » Jeśli Dracula poruszy się do legowiska, zamienia dane legowisko w kryjówkę, zabierając legowisko z obszaru legowiska i umieszczając je na pierwszym polu szlaku. (Dracula robi to zamiast umieszczać na Szlaku kartę Miejsca zabraną z jego talii Miejszc).
 - » Po tym, jak Dracula zmieni kryjówkę w legowisko, kontynuuje swoją fazę spotkań, kładąc zakrytą kartę Spotkania ze swojej ręki na danej kryjówce.
- † Po tym, jak Dracula opróżni legowisko, wszystkie karty Spotkań z danego legowiska są odkładane na stos odrzuconych kart Spotkań. Następnie odkłada się do puli żetonów wszelkie znajdujące się w legowisku żetony obrażeń oraz pogłosek do puli żetonów, a kartę Miejsca danego legowiska zwraca do talii Miejsc.

Powiązane pojęcia: Kryjówki, Szlak

Miejsca

Każde miasto oraz obszar morski na planszy to miejsce. Karty Miejsc na Szlaku oraz na obszarach legowisk są powiązane z miastami oraz obszarami morskimi znajdującymi się na planszy.

- † Zamek Draculi jest miejscem, które na potrzeby ruchu funkcjonuje jak miasto.
- † Szpitale są fabularnie częścią miejsca, ale na potrzeby zasad gry i efektów nie są traktowane jako miejsca.
- † Jeśli Łowca znajduje się w miejscu, które odpowiada karcie Miejsca w kryjówce lub legowisku, dany Łowca jest traktowany, jakby znajdował się w tym samym miejscu co wszystkie żetony i karty w danej kryjówce lub miejscu.
- † Łowca znajduje się „w miejscu z kartą Miejsca”, jeśli dana karta Miejsca znajduje się w kryjówce lub legowisku, w którym znajduje się karta Miejsca odpowiadająca miejscu zajmowanemu przez Łowcę.

Powiązane pojęcia: Regiony, Szpitale, Zamek Draculi

Mgła (żetony)

Karta Spotkania Draculi „Mgła” pozwala Hrabiemu umieścić na planszy jeden lub dwa żetony mgły.

- † Dracula musi umieścić żetony mgły w mieście. Jeśli umieszcza dwa takie żetony, oba są układane w tym samym mieście.
- † O świcie lub o zmroku, jeśli Dracula znajduje się w mieście, w którym jest Łowca oraz żeton mgły, Dracula może zdecydować się nie rozpoczynać walki z danym Łowcą.
- † Łowca nie może poruszyć się (ani być poruszonym) do, z, ani przez miasto, w którym znajduje się żeton mgły.
- † Łowca nie może wykonać akcji przeszukiwania w mieście, w którym znajduje się żeton mgły.
- † Na koniec zmroku Dracula musi usunąć po jednym żetonie mgły z każdego miasta na planszy.

Powiązane pojęcia: Miejsca, Spotkania (karty)

Moce (karty)

Karty Mocy pozwalają Draculi poruszać się w unikatowy sposób, lecząc obrażenia lub dobierać dodatkowe karty Spotkań.

- † Dracula ma pięć kart Mocy, które może w etapie spotkań umieścić na Szlaku zamiast karty Miejsca: „Mroczny zew”, „Fortel”, „Posiłek”, „Schronienie” oraz „Postać wilka”. Dwie z tych kart, „Postać wilka” oraz „Fortel”, nakazują Draculi umieścić kartę Miejsca.
- † Karty Mocy powinny być trzymane razem z kartami Miejsc. Zapewnia to Draculi wygodę oraz uniemożliwia Łowcom ustalenie momentu zagrania karty „Schronienie”.
- † Karty Mocy nie mogą być zamieniane w legowiska.
- † Dracula nie może podczas przygotowania gry wybrać karty Mocy zamiast karty Miejsca.
- † Podobnie jak karty Miejsc, karty Mocy nie mogą zostać wykorzystane ponownie, dopóki nie zsuną się z szóstego pola Szlaku.

Powiązane pojęcia: Kryjówki, Szlak

Mroczny zew

„Mroczny zew” to jedna z kart Mocy Draculi.

Kiedy „Mroczny zew” jest umieszczany na Szlaku, Dracula otrzymuje dwa obrażenia i dobiera pięć kart Spotkań.

- † W związku z tym, że Dracula nie ma limitu kart na ręce, nie musi odrzucać żadnych kart po zagranii „Mrocznego zewu”.
- † „Mroczny zew” jest umieszczany na Szlaku zamiast wybierania karty Miejsca.
- † Na „Mrocznym zewie” nie można umieszczać kart Spotkań.
- † Dopóki aktualnym miejscem pobytu Draculi jest obszar morski, Hrabia nie może zagrać „Mrocznego zewu”.

Powiązane pojęcia: Moce (karty), Szlak

Nietoperze (żetony)

Karta Spotkania Draculi „Nietoperze” pozwala mu umieścić jeden żeton nietoperzy na planszy, poprzez wsunięcie go pod figurkę Łowcy.

- † Żeton nietoperzy służy jako przypomnienie o tym, że Dracula może poruszyć danego Łowcę do sąsiedniego miasta podczas najbliższej akcji danego Łowcy za pierwszym razem, kiedy będzie miał taką możliwość.
- † Kiedy Dracula porusza Łowcę korzystając z karty „Nietoperze”, to ruch ten jest wykonywany zamiast normalnego wykonywania akcji przez Łowcę.
 - » Jeśli Łowca, pod którego figurką znajduje się żeton nietoperzy, zostanie zatrzymany, to podczas swojej najbliższej akcji normalnie ustawia swoją figurkę do pozycji pionowej. Następnie Dracula porusza danego Łowcę do sąsiedniego miasta podczas najbliższej akcji danego Łowcy po tym, jak ten już nie będzie zatrzymany.
 - » Jeśli Łowca, pod którym znajduje się żeton nietoperzy, nie może się poruszyć, ponieważ znajduje się w mieście, w którym znajduje się co najmniej jeden żeton mgły, Dracula porusza danego Łowcę do sąsiedniego miasta podczas najbliższej akcji danego Łowcy, w której ten będzie się mógł poruszyć.

Powiązane pojęcia: Mgła (żetony), Ruch, Spotkania (karty)

Obrażenia

Dracula, Łowcy oraz wampiry otrzymują obrażenia głównie podczas walki, ale mogą je także otrzymać w wyniku działania innych efektów gry.

- † Kiedy postać otrzymuje obrażenia, bierze z puli żetony obrażeń o wartości równej otrzymanym właśnie obrażeniom i umieszcza je na swoim arkuszu postaci. Jeśli wampir z karty Spotkania otrzymuje obrażenia, jego żetony obrażeń są umieszczane na powiązanej z nim karcie Spotkania.
- † Kiedy postać leczy obrażenia, usuwa ze swojego arkusza postaci żetony obrażeń o wartości równej leczonym obrażeniom i odkłada je do puli. Kiedy wampir z karty Spotkania leczy obrażenia, żetony obrażeń są usuwane z jego karty Spotkania.
- † Jeśli na arkuszu postaci znajdują się żetony obrażeń o wartości równej wartości życia danej postaci, wówczas zostaje ona pokonana. Jeśli na wampirze z karty Spotkania znajdują się żetony obrażeń o wartości równej wartości życia danego wampira, wówczas dany wampir zostaje pokonany, a karta Spotkania jest odrzucana.
- † Niektóre karty Przedmiotów, Walki lub Wydarzeń nakazują wampirowi otrzymać obrażenia. Jeśli Dracula bierze udział w walce, to określenie „wampir” odnosi się do Draculi. Jeśli wampir z karty Spotkania bierze udział w walce, to określenie „wampir” odnosi się do danego wampira.
- † Żetony obrażeń z „5” to równowartość pięciu pojedynczych żetonów obrażeń o wartości „1”. Gracze mogą w dowolnym momencie wymienić żeton z „5” na pięć pojedynczych żetonów z „1”.

Powiązane pojęcia: Pokonany, Spotkania-wampiry, Walka

Odpoczynek

Wykonując akcję odpoczynku, Łowca leczy jedno obrażenie.

- † Jeśli Łowca wykona akcję odpoczynku w mieście, w którym znajduje się dr John Seward, wówczas leczy dwa obrażenia (zamiast jednego).
- † Dr John Seward zawsze leczy dwa obrażenia, kiedy wykonuje akcję odpoczynku.

Powiązane pojęcia: Akcje, Obrażenia

Ogromna siła

„Ogromna siła” to karta Wydarzenia Łowców.

- † Jeśli w nocy Dracula rozpatrzy „Kły” przeciwko zauroczonemu Łowcy, „Wielka siła” zapobiega ugryzieniu oraz pokonaniu gracza. Jednak znacznik na torze wpływów nadal jest przesuwany do przodu.
- † Kiedy zapobiega się obrażeniom, żadne obrażenia nie są zadawane.

Powiązane pojęcia: Obrażenia, Ugryziony, Wydarzenia (karty)

Oslabiony

Łowca, na którym znajduje się co najmniej jeden żeton ugryzienia, jest osłabiony.

- † Oslabiony Łowca musi grać, mając cały czas ujawnioną jedną kartę Wydarzenia oraz jedną kartę Przedmiotu.
 - » Łowca umieszcza swoją ujawnioną kartę Przedmiotu poprzez położenie jej odkrytej na górnym obszarze swojego arkusza postaci. Ujawniona karta Wydarzenia jest umieszczana odkryta na obszarze na dole arkusza postaci.
 - » Łowca może w dowolnym momencie zmienić ujawnioną kartę.
- † Mina jest permanentnie osłabiona. Zawsze należy ją traktować tak, jakby miała żeton ugryzienia, nawet jeśli jest pokonana.
 - » Pole na żeton ugryzienia wydrukowane na arkuszu postaci Myny przedstawia żeton ugryzienia, co przypomina o jej permanentnym ugryzieniu.
 - » W związku z tym, że Mina nie ma na swoim arkuszu postaci wolnego pola na żeton ugryzienia, zostaje pokonana za każdym razem, kiedy zostanie ugryziona.
 - » Mina musi zawsze grać, mając cały czas (za wyjątkiem walki) ujawnioną jedną kartę Wydarzenia oraz jedną kartę Przedmiotu.

Powiązane pojęcia: Ugryziony, Ujawnianie

Pogłoski (żetony)

Żetony pogłoski umożliwiają Draculi zwiększenie wartości wpływów, które zyskuje, kiedy decyduje się przemienić kartę Spotkania-wampira.

- † Dracula rozpoczyna grę z jednym żetonem pogłoski.
- † Za każdym razem, kiedy na planszy umieszczany jest żeton rozpacz, Dracula otrzymuje jeden żeton pogłoski.
- † Podczas etapu spotkania Draculi, po tym jak Hrabia umieści kartę, może ułożyć żeton pogłoski w kryjówce na **jednym z trzech pierwszych pól** Szlaku.
 - » W każdej kryjówce i legowisku może znajdować się maksymalnie jeden żeton pogłoski.
- † Jeśli Dracula rozpatruje efekt przemiany na karcie Spotkania-wampira, a w danej kryjówce znajduje się żeton pogłoski, znacznik wpływów jest przesuwany o trzy dodatkowe pola do przodu.
- † Po tym, jak kryjówka zostanie opróżniona, albo legowisko odrzucone, wszelkie znajdujące się tam żetony pogłoski są zwracane do puli.

Powiązane pojęcia: Kryjówki, Przemiana, Rozpacz (żetony), Spotkania-wampiry, Szlak

Pokonany

Dracula, Łowcy oraz wampiry mogą być pokonane.

- † Jeśli na arkuszu postaci Draculi znajdują się żetony obrażeń o łącznej wartości równej jego wartości życia, Hrabia zostaje pokonany, a Łowcy natychmiast wygrywają grę.
- † Łowca zostaje pokonany, kiedy na jego arkuszu postaci znajdują się żetony obrażeń o łącznej wartości równej jego wartości życia lub wyższej albo kiedy zostanie ugryziony, a na swoim arkuszu postaci nie ma już wolnych miejsc na ugryzienia.
- † Kiedy Łowca zostaje pokonany, należy przesunąć znacznik wpływów o dwa pola do przodu na torze plus jedno dodatkowe pole za każdy żeton rozpacz znajdujący się na torze czasu.
- † Kiedy Łowca zostaje pokonany, należy znaleźć najbliższy mu szpital – jest nim ten, który znajduje się w odległości najmniejszej liczby dróg od aktualnego miejsca pobytu Łowcy. Następnie figurka danego Łowcy zostaje usunięta z planszy.
 - » Jeśli kilka szpitali znajduje się w tej samej, najbliższej odległości od miejsca, w którym Łowca został pokonany, Dracula wybiera, w którym ze szpitali zostanie umieszczony Łowca.
 - » Najbliższym szpitalem dla Łowców pokonanych w Brytanii jest Madryt, a najbliższym szpitalem dla Łowców pokonanych w Cagliari jest Rzym.
- † Kiedy wampir z karty Spotkania zostanie pokonany, jego karta Spotkania zostaje odrzucona.
- † Podczas następnego świtu po pokonaniu Łowcy należy danego Łowcę umieścić w najbliższym szpitalu.
- † Kiedy pokonany Łowca zostaje umieszczony w szpitalu, z jego arkusza postaci należy usunąć wszystkie żetony obrażeń, żetony ugryzień, żetony biletów oraz odrzucić wszystkie jego karty Przedmiotów oraz karty Wydarzeń.

Powiązane pojęcia: Obrażenia, Regiony, Szpitale, Ugryziony, Walka, Zwycięstwo

Posiłek

„Posiłek” jest jedną z kart Mocy Draculi.

Kiedy „Posiłek” zostaje umieszczony na Szlaku, Dracula leczy trzy obrażenia.

- † „Posiłek” jest umieszczany na Szlaku zamiast karty Miejsca.
- † Na „Posiłku” nie można umieszczać kart Spotkań.
- † Dopóki aktualnym miejscem pobytu Draculi jest obszar morski, Hrabia nie może zagrać „Posiłku”.

Powiązane pojęcia: Moce (karty), Obrażenia, Szlak

Postać wilka

„Postać wilka” to jedna z kart Mocy Draculi. Pozwala mu ona zamienić się w wilka, który porusza się szybciej.

Kiedy „Postać wilka” jest układana na Szlaku, Dracula otrzymuje jedno obrażenie i przesuwa się do miasta, które jest oddalone maksymalnie o dwie drogi od jego aktualnego miejsca pobytu. „Postać wilka” jest umieszczana na Szlaku wraz z kartą Miejsca przedstawiającą miasto, do którego Hrabia się poruszył.

- † Jeśli karta Miejsca znajdująca się na polu z „Postacią wilka” stanie się legowiskiem, karta Mocy jest odkładana do talii Miejsc.
- † „Postać wilka” może być zagrana razem ze „Schronieniem”.
- † Jeśli Dracula zagrywa „Postać wilka”, to w etapie spotkań nadal umieszcza kartę Spotkania.
- † Dopóki aktualnym miejscem pobytu Draculi jest obszar morski, Hrabia może użyć „Postaci wilka”, aby przesunąć się do sąsiedniego portu lub do miasta oddalonego o jedną drogę od sąsiedniego portu.

Powiązane pojęcia: Moce (karty), Szlak

Poświęcona ziemia

Karta Wydarzenia „Poświęcona ziemia” pozwala na umieszczenie w miastach żetonów poświęconej ziemi oraz Przenajświętszej Hostii.

- † Dracula nie może wejść do miasta, w którym znajduje się żeton poświęconej ziemi lub Przenajświętszej Hostii.
- † Jeśli w aktualnym miejscu pobytu Draculi znajdzie się żeton poświęconej ziemi lub Przenajświętszej Hostii, Hrabia nie może zagrywać „Posiłku”, „Mrocznego zewu” ani „Schronienia”.
- † Używając „Postaci wilka”, Dracula nie może wybrać miejsca, do którego dotarcie wymagałoby użycia dróg prowadzących do miasta, w którym znajduje się żeton poświęconej ziemi lub Przenajświętszej Hostii.
- † Na koniec najbliższego świtu, po zagranie żetonu Przenajświętszej Hostii, należy odrzucić żetony Przenajświętszej Hostii. Żetony poświęconej ziemi pozostają na planszy, dopóki nie zostaną odrzucone przez jakiś efekt.

Powiązane pojęcia: Moce (karty), Wydarzenia (karty)

Przemiana

Kiedy kryjówka zsuwa się z szóstego pola Szlaku, Dracula musi zdecydować, czy przemienia daną kryjówkę, czy też zostaje ona zamieniona w legowisko.

- † Kiedy Dracula decyduje, że kryjówka, która zsunęła się z szóstego pola na Szlaku, przemienia się, to ujawnia i rozpatruje efekt przemiany na wszelkich kartach Spotkań, obecnych w przemienianej kryjówce. Następnie wszystkie karty Spotkań z przemienianej kryjówki zostają odrzucone.
- † Po tym, jak wszystkie efekty przemiany zostaną rozpatrzone, Dracula opróżnia kryjówkę. Odkłada do puli żetonów wszelkie żetony obrażeń znajdujące się w danej kryjówce, usuwa z gry znajdujące się tam żetony pogłosek oraz cofa do talii Miejsc wszelkie karty Miejsc i Mocy, które się tam znajdowały.

Powiązane pojęcia: Kryjówki, Legowiska, Spotkania (karty), Szlak

Przenajświętsza Hostia

Patrz „Poświęcona ziemia”.

Przeszukiwanie

Akcja przeszukiwania pozwala Łowcy ujawnić znajdujące się w kryjówkach lub legowiskach karty Spotkań Draculi.

- † Kiedy Łowca wykonuje akcję przeszukiwania, Dracula musi ujawnić wszystkie nieujawnione karty Spotkań w kryjówce lub legowisku, w którym aktualnie znajduje się Łowca. Następnie Hrabia rozpatruje tekst wydrukowany na karcie Spotkania, ignorując przy tym efekt przemiany. Karty są rozpatrywane w kolejności wybranej przez Łowcę.
- † Łowcy nie mogą wykonywać akcji przeszukiwania w mieście, w którym znajduje się żeton mgły.

Powiązane pojęcia: Kryjówki, Legowiska, Mgła (żetony), Spotkania (karty)

Regiony

Region to grupa połączonych ze sobą miast, ulokowanych w oznaczonym jednym kolorem sektorze mapy. Niektóre efekty gry, takie jak zdolność „Więź psychiczna” Míny Harker, odnoszą się do regionów.

Regiony bazują na sytuacji geopolitycznej z roku 1898 i nazywają się następująco:



1. Brytania
2. Iberia
3. Galia
4. Germania
5. Italia
6. Austro-Węgry
7. Baltica

Powiązane pojęcia: Miejsca

Rezerwacja biletu

W ramach akcji Łowca może zarezerwować bilet. W celu zarezerwowania biletu Łowca dobiera jeden z zakrytych żetonów biletów z puli, podgląda go i umieszcza zakryty na swoim obszarze gry.

- † Łowca potrzebuje biletów, aby móc poruszać się koleją.
- † Łowca może w dowolnym momencie podejrzec wartości na swoich żetonach biletów.
- † Po dobraniu żetonu biletu Łowca może zdecydować, czy go zatrzymuje, czy odrzuca.
- † Każdy Łowca może mieć maksymalnie dwa żetony biletów na raz.
 - » Jeśli Łowca posiadający dwa żetony biletów wykonuje akcję rezerwacji biletu, musi najpierw odrzucić jeden z posiadanych dwóch biletów, zanim dobierze nowy.

Powiązane pojęcia: Akcje, Ruch, Wymiana

Ruch

Akcja ruchu umożliwia Łowcom oraz Draculi poruszanie się pomiędzy miejscami wydrukowanymi na planszy. Łowcy mogą poruszać się drogami, koleją lub morzem. Dracula może poruszać się drogami lub morzem, ale nie może poruszać się koleją.

- † Aktualne miejsce pobytu Łowcy to miejsce, w którym jego figurka znajduje się na planszy. Kiedy Łowca się porusza, fizycznie porusza swoją figurkę do nowego miejsca.
- † Aktualne miejsce pobytu Draculi to **pierwsza od lewej karta Miejsca** na Szlaku, które na ogół jest kryjówką na pierwszym polu Szlaku. Kiedy Dracula się porusza, w tajemnicy wybiera jedną kartę ze swojej talii Miejsc, która odpowiada sąsiadniemu miejscu i umieszcza ją na pierwszym polu Szlaku.
- † Figurka Draculi pozostaje w pobliżu pierwszego pola Szlaku, dopóki aktualne miejsce pobytu Draculi nie zostanie ujawnione. Kiedy tak się stanie, jego figurka jest umieszczana na planszy, w miejscu wskazanym przez kartę.
- † Łowcy mogą wykonywać akcję ruchu tylko w ciągu dnia.

Droga

- † Aby poruszyć się drogą, postać porusza się do sąsiedniego miasta.

Kolej

- † Aby poruszyć się koleją, Łowca musi wziąć ze swojego obszaru gry żeton biletu, ujawnić go i odłożyć zakryty z powrotem do puli. Po odłożeniu żetonu Łowca musi wymieszać pulę.
- † Po wydaniu żetonu biletu Łowca może poruszyć się do miasta, które od aktualnego miejsca pobytu Łowcy jest oddalone maksymalnie o tyle połączeń kolejowych, ile wynosi wartość wydanego żetonu biletu.

- † Na żetonach biletów występują białe oraz żółte wartości.
- » Jeśli Łowca porusza się, korzystając jedynie z białych połączeń kolejowych, w celu ustalenia dostępnego zasięgu ruchu musi użyć białej wartości z żetonu biletu.
- » Jeśli Łowca porusza się, korzystając jedynie z żółtych lub kombinacji białych i żółtych połączeń kolejowych, w celu ustalenia dostępnego zasięgu ruchu musi użyć żółtej wartości z żetonu biletu.
- † Kiedy Łowca porusza się koleją, nie przesuwa się do żadnych miejsc, przez które przejeżdża.

Morze

- † Kiedy postać porusza się po morzu, może poruszyć się z portu na sąsiedni obszar morski, z jednego obszaru morskiego na drugi obszar morski lub z obszaru morskiego do sąsiedniego portu.
- † Miasta ulokowane przy linii brzegowej są oznaczone symbolami kotwic, co oznacza, że są to porty. Port sąsiaduje z obszarem morskim, na którym znajduje się jego symbol kotwicy.
- † Cagliari ma dwa symbole kotwic, co oznacza, że sąsiaduje ono zarówno z Morzem Śródziemnym, jak i Morzem Tyrreńskim.
- † Dwa obszary morskie sąsiadują ze sobą, jeśli mają wspólną granicę.
- † Łowca może poruszać się po morzu tylko w ciągu dnia.
- † Jeśli w ciągu dnia Łowca znajduje się na obszarze morskim, musi poruszyć się po morzu – nie może spasować.
- † Jeśli w ciągu nocy Łowca znajduje się na morzu, musi spasować – nie może wykonać żadnej akcji.
- † Jeśli Łowca znajduje się na obszarze morskim, w którym znajduje się kryjówka, Dracula nie ujawnia jej karty Miejsca.
- † Dracula otrzymuje dwa obrażenia, kiedy porusza się z portu na obszar morski.
- † Dracula otrzymuje jedno obrażenie, kiedy porusza się z jednego obszaru morskiego na drugi.
- † Dopóki aktualnym miejscem pobytu Draculi jest obszar morski, Hrabia nie może zagrać „Posiłku”, „Mrocznego zewu” ani „Schronienia”. Może normalnie zagrać „Fortel” i może zagrać „Postać wilka”, aby poruszyć się do sąsiedniego portu lub miasta oddalonego od sąsiedniego portu o jedną drogę.
- † Dracula nie umieszcza w etapie spotkań karty Spotkania, dopóki aktualnym miejscem pobytu Draculi jest obszar morski.

Powiązane pojęcia: Miejsca, Ruch, Sąsiadowanie

Rozpacz (żetony)

Żetony rozpaczy służą do oznaczania liczby tygodni, które minęły w czasie rozgrywki. Ponadto liczba żetonów rozpaczy obecnych na planszy wywiera pewne efekty na grę.

- † Po pokonaniu Łowcy znacznik wpływów jest przesuwany o dwa pola do przodu na torze plus jedno dodatkowe pole za każdy żeton rozpaczy obecny na torze czasu.
- † Jeśli Dracula zagra „Uciezkę pod postacią mgły” lub „Uciezkę pod postacią nietoperza”, zanim zagra karty Walki w liczbie większej niż liczba żetonów rozpaczy obecnych na torze czasu, dana karta zostaje anulowana.

- † Kiedy znacznik czasu jest przesuwany z niedzielnej nocy na poniedziałkowy dzień, na polu na środku toru czasu należy umieścić jeden żeton rozpaczy. Ponadto Dracula otrzymuje jeden żeton pogłoski.
- † Jeśli w momencie wybrania przez Draculę karty Miejsca z miastem na torze czasu znajdują się wszystkie trzy żetony rozpaczy, znacznik wpływów należy przesunąć o trzy pola do przodu na torze.

Powiązane pojęcia: Pogłoski (żetony), Pokonany, Walka

Sąsiadowanie

Jeśli miasto jest połączone z innym miastem przy pomocy drogi, wówczas dane dwa miasta ze sobą sąsiadują. Dwa obszary morskie sąsiadują ze sobą, jeśli mają wspólną granicę.

- † Obszar morski z symbolem kotwicy sąsiaduje z portem, który znajduje się zaraz obok tego symbolu.
- † Połączenia kolejowe nie wpływają na sąsiadowanie.
- † Żetony blokad blokują ruch, ale nie wpływają na sąsiadowanie.

Powiązane pojęcia: Ruch

Schronienie

„Schronienie” to jedna z kart Mocy Draculi, która pozwala mu pozostać w danym miejscu.

Kiedy „Schronienie” jest umieszczane na Szlaku, łączy się je z pierwszą od lewej kartą Miejsca obecną na Szlaku (na ogół znajdującą się na drugim polu Szlaku). Te dwie karty pozostają powiązane ze sobą, dopóki karta Miejsca nie zostanie usunięta ze Szlaku.

- † Kiedy Łowca zakończy ruch w powiązaniu ze Schronieniem miejscu lub w inny sposób ujawni daną kartę, „Schronienie” także jest ujawniane.
- † Kiedy „Schronienie” zsunie się z szóstego pola Szlaku, Dracula nie może rozpatrzeć efektu przemiany opisanego na dowolnej karcie Spotkania, która znajdowała się na „Schronieniu”.
- † „Schronienie” może być używane w połączeniu z „Postacią wilka”.
- † Łowca, który znajduje się w miejscu powiązaniu ze „Schronieniem”, może zostać złapany w zastawioną zasadzkę przez dowolną liczbę kart Spotkań z kryjówek w danym miejscu oraz kart Spotkań znajdujących się w kryjówce ze „Schronieniem”.
- † Jeśli karta Miejsca powiązana ze „Schronieniem” zostanie usunięta ze Szlaku, karty Spotkania w kryjówce ze „Schronieniem” nie mogą być przeszukane, a Dracula nie może przy ich pomocy zastawić zasadzki na Łowców.
- † „Schronienie” jest umieszczane na Szlaku zamiast karty Miejsca.
- † Kiedy Dracula zagrywa „Schronienie”, w etapie spotkania normalnie umieszcza na nim kartę Spotkania, jak gdyby wybrał kartę Miejsca.
- † Dopóki aktualnym miejscem pobytu Draculi jest obszar morski, Hrabia nie może zagrać „Schronienia”.

Powiązane pojęcia: Fortel, Moce (karty), Szlak

Spotkania (karty)

Dracula używa kart Spotkań do utrudniania poczynań Łowców oraz do przesuwania znacznika wpływów.

- † Dracula umieszcza karty Spotkań na Szlaku podczas etapu spotkań fazy Draculi.
- † Karty Spotkań nie mogą być zagrywane na obszary morskie, „Mroczny zew”, „Posiłek” ani „Fortel”.
- † Karty Spotkań pozostają zakryte, dopóki nie zostaną ujawnione albo odrzucone.
- † Wszystkie karty Spotkań posiadają efekt, a niektóre posiadają dodatkowo efekt przemiany.
 - » Dracula może rozpatrzyć efekt karty Spotkania, kiedy zastawia zasadzkę na Łowcę.
 - » Jeśli Łowca wykonuje akcję przeszukiwania w kryjówce lub legowisku, w którym znajduje się co najmniej jedna karta Spotkania, Dracula musi rozpatrzyć efekt karty Spotkania, ignorując efekt przemiany. Jeśli w danym miejscu znajduje się kilka kart Spotkań, Łowcy wybierają kolejność, w jakiej są one rozpatrywane.
 - » Kiedy Dracula przemienia kryjówkę, która zsuwa się z szóstego pola Szlaku, może rozpatrzyć efekt przemiany na dowolnych kartach znajdujących się w danej kryjówce.
- † Jeśli kiedykolwiek Dracula ma na ręce mniej niż pięć kart Spotkań, wówczas dobiera z wierzchu swojej talii Spotkań karty, dopóki nie będzie miał na ręce pięciu kart Spotkań.
- † Dracula może mieć na ręce więcej niż pięć kart Spotkań.
- † Po tym, jak kryjówka zostanie zamieniona w legowisko, Dracula umieszcza na danym legowisku kartę Spotkania.
- † W kryjówce lub legowisku może znajdować się kilka kart Spotkań.

Powiązane pojęcia: Kryjówki, Przemiana, Spotkania-wampiry, Zasadzka, Zwycięstwo

Spotkania-wampiry

Walka z wampirem może zostać zainicjowana przez karty Spotkań Draculi „Nowy wampir” oraz „Lekkomyślny wampir”. Zasady opisane w tej sekcji odnoszą się tylko do Spotkań-wampirów. Jeśli w treści użyte jest słowo Dracula, to w tym kontekście chodzi o gracza kontrolującego Draculę.

- † Jeśli Łowca rozpatruje akcję przeszukiwania lub wpada w zasadzkę zastawioną w kryjówce lub legowisku, a na odkrytej karcie Spotkania widnieje polecenie „walki z tym wampirem”, dochodzi do walki.
- † Walka z wampirami korzysta z tych samych zasad, co walka z Draculą, z poniższymi zmianami:
 - » Karty Spotkań „Nowy wampir” oraz „Lekkomyślny wampir” posiadają swoje wartości życia. Kiedy jeden z tych wampirów otrzymuje obrażenia, to jest to oznaczane na karcie przy pomocy żetonów obrażeń. Jeśli na wampirze będą znajdować się żetony obrażeń o łącznej wartości równej lub wyższej od jego wartości życia, dany wampir zostaje pokonany.
 - » Kiedy wampir zostaje pokonany, jego karta Spotkania zostaje odrzucona. Jeśli walka zakończy się zanim wampir zostanie pokonany, obrażenia pozostają na karcie.

- † Jeśli Dracula zagra „Ucieczkę pod postacią mgły” lub „Ucieczkę pod postacią nietoperza” przed zagranie trzech kart Walki, zagrana karta zostaje anulowana.
 - » Jeśli Dracula rozpatrzy „Ucieczkę pod postacią nietoperza” walka się kończy, ale ani Dracula, ani wampir nie są poruszani z ich aktualnego miejsca pobytu.

Powiązane pojęcia: Spotkania (karty), Walka

Sprzymierzeńcy

Niektóre karty Wydarzeń posiadają efekt „Sprzymierzeniec”, który pozwala na zagranie ich jako sprzymierzeńców. Sprzymierzeńcy zapewniają zarówno Łowcom, jak i Draculi, wyjątkowe zdolności.

- † Karta Wydarzenia zagrana jako sprzymierzeniec pozostaje w grze i zapewnia trwały efekt.
- † Kiedy Łowca zagrywa kartę Wydarzenia jako sprzymierzeńca, umieszcza ją odkrytą na planszy, na polu sprzymierzeńca. Kiedy Dracula zagrywa kartę Wydarzenia jako sprzymierzeńca, kładzie ją odkrytą na swoim obszarze gry.
- † Łowcy jako drużyna mogą posiadać tylko jednego sprzymierzeńca w grze w danym momencie. Jeśli w momencie zagrania przez Łowcę efektu sprzymierzeńca w grze znajduje się już sprzymierzeniec Łowców, wówczas nowy sprzymierzeniec zajmuje miejsce starego, który zostaje odrzucony.
- † Dracula może posiadać tylko jednego sprzymierzeńca w grze w danym momencie. Jeśli w momencie zagrania przez Hrabiego efektu sprzymierzeńca w grze znajduje się już sprzymierzeniec Draculi, wówczas nowy sprzymierzeniec zajmuje miejsce starego, który zostaje odrzucony.

Powiązane pojęcia: Wydarzenia (karty)

Szlak

Szlak składa się z sześciu wydrukowanych na planszy pól, których Dracula używa do śledzenia swojego ruchu oraz układania kart Spotkań. Niektóre zasady oraz efekty wybranych kart odnoszą się do numerów pól Szlaku. Pola są liczone od pierwszego do szóstego zaczynając od pierwszego po lewej.



Powiązane pojęcia: Kryjówki, Legowiska, Przemiana, Ruch

Szpitala

Na planszy występują trzy szpitale. Każdy szpital jest połączony z jednym z trzech następujących miast: Madryt, Rzym lub Budapeszt.

- † Postacie nie mogą wejść na pole szpitala.
- † Kiedy Łowca zostaje pokonany, podczas kolejnego świtu umieszcza się go na polu najbliższego szpitala.
- † Dopóki Łowca znajduje się na polu szpitala, jedynymi akcjami jakie może wykonywać są zmodyfikowane wersje zaopatrzenia oraz ruchu:
 - » **Zaopatrzenie:** Łowca może wykonać akcję zaopatrzenia, aby dobrać jedną kartę Przedmiotu. Zawsze dobiera tylko jedną kartę Przedmiotu i nie może dobrać karty Wydarzenia.
 - » **Ruch:** Łowca może poruszyć się ze szpitala do miasta połączonego z danym szpitalem.
- † Na potrzeby zasad gry oraz poszczególnych efektów, jeśli Łowca znajduje się na polu szpitala, to sąsiaduje z nim i **nie** znajduje się w miejscu połączonym z danym szpitalem.
 - » Łowca na polu szpitala nie może brać udziału w walce i nie działają na niego karty Spotkań ani Wydarzeń, które znajdują się w połączonym mieście.
 - » Jeśli Łowca znajduje się na polu szpitala, nie znajduje się w połączonym z nim mieście, więc nie bierze udziału w akcji wymiany, nie może zostać wykorzystany do użycia zdolności Miny Harker „Więź psychiczna” ani na potrzeby kart Wydarzeń „Transfuzja krwi” czy „Hipnoza”.
 - » Jeśli Łowca znajduje się na polu szpitala, które jest połączone z kryjówką lub legowiskiem, Dracula nie ujawnia ich karty Miejsca.

Powiązane pojęcia: Akcje, Pokonany, Miejsca, Sąsiadowanie

Sztandary

Sztandary występują po lewej stronie kart Walki Łowców oraz na niektórych kartach Przedmiotów. Karty ze sztandarami są wykorzystywane podczas walki.

- † Kiedy podczas walki Łowca wybiera kartę ze swojej ręki, musi wybrać kartę ze sztandarem.
- † Każdy sztandar przedstawia co najmniej jeden oznaczony na biało symbol walki. Obecne na sztandarze symbole walki anulują karty Walki Draculi, zgodnie z tym co opisano w części „Walka”.
- † Na kartach „Pięści”, „Unik” oraz „Ucieczka” sztandary są koloru złotego, co oznacza, że są to karty Walki. Nie są one przedmiotami, nie mogą być odrzucane ani nie wliczają się do limitu kart Przedmiotów na ręce Łowcy.
- † Karty przedmiotów, na których występuje sztandar w kolorze czerwonym, mogą być wykorzystywane podczas walki.

Powiązane pojęcia: Walka

Świt i zmrok

Świt następuje przed dniem, a zmrok przed nocą.

- † O świcie znacznik czasu jest przesuwany z obecnie zajmowanego pola nocy na następne pole dnia.
- † O zmroku znacznik czasu jest przesuwany z obecnie zajmowanego pola dnia na następne pole nocy.
- † Kiedy znacznik czasu jest przesuwany z niedzielnej nocy na poniedziałkowy dzień, na polu na środku toru czasu należy umieścić jeden żeton rozpaczy. Ponadto Dracula otrzymuje jeden żeton pogłoski.
- † W grze występują karty Wydarzeń, które można zagrywać o świcie lub o zmroku. Jeśli postać zdecyduje się zagrać jedną z takich kart, czyni to po tym, jak znacznik czasu zostanie poruszony.
- † Jeśli o świcie lub o zmroku w aktualnym miejscu pobytu Draculi znajduje się co najmniej jeden Łowca, po przesunięciu znacznika czasu dochodzi do walki.

Powiązane pojęcia: Pogłoski (żetony), Rozpacz (żetony), Walka

Tajne informacje

Gra **Dracula** zbudowana jest wokół tajnych informacji, podejrzeń oraz działań drużynowych. Łowcy powinni dyskutować o strategiach i dzielić się posiadanymi informacjami przestrzegając przy tym następujących zasad:

- † Wszyscy gracze mogą w dowolnym momencie przeszukać dowolny stos kart odrzuconych. Jednak zakryte karty Wydarzeń w stosie odrzuconych kart Wydarzeń nie mogą być odkrywane i muszą pozostać tajne.
- † Podczas rozpatrywania efektu przemiany karty Spotkania „Oszustwo” Dracula może podejrzeć zakryte karty Wydarzeń Draculi znajdujące się na stosie kart odrzuconych.
- † Łowcy mogą swobodnie rozmawiać oraz ujawniać sobie nawzajem wszelkie informacje na temat swoich kart. Jednak Dracula musi być w stanie usłyszeć wszystkie rozmowy, a wszystkie informacje, którymi dzielą się Łowcy, muszą być dostępne także dla Draculi.
- † Gracze biorący udział w akcji wymiany lub korzystający ze zdolności „Przywódca” Van Helsinga mogą na osobności dyskutować o strategii, dzielić się informacjami i pokazywać sobie nawzajem swoje karty. W takim wypadku Dracula nie słyszy rozmów ani nie widzi pokazywanych elementów.

Powiązane pojęcia: Błędy Draculi, Spotkania (karty)

Ucieczka pod postacią mgły

„Ucieczka pod postacią mgły” to karta Walki Draculi.

- † Jeśli Dracula zagra „Ucieczkę pod postacią mgły”, zanim zagra karty Walki w liczbie większej niż liczba żetonów rozpaczy znajdujących się na torze czasu, dana karta zostaje anulowana.

Powiązane pojęcia: Rozpacz (żetony), Spotkania-wampiry, Walka

Ucieczka pod postacią nietoperza

„Ucieczka pod postacią nietoperza” to karta Walki Draculi.

Walka natychmiast się kończy po rozpatrzeniu „Ucieczki pod postacią nietoperza”. Następnie Dracula może wybrać kartę Miejsca z miastem, które znajduje się w odległości maksymalnie dwóch dróg od jego aktualnego miejsca pobytu. Jeśli to zrobi, opróżnia kryjówkę i umieszcza wybraną kartę Miejsca oraz kartę „Ucieczka pod postacią nietoperza” na pierwszym polu Szlaku. Jeśli tego nie zrobi, wówczas zostaje w tym samym miejscu.

- † Drogi, które łączą aktualne miejsce pobytu Draculi z wybranym miejscem, nie mogą łączyć się z miastem, w którym znajduje się żeton poświęconej ziemi lub Przenajświętszej Hostii.
- † Jeśli Dracula zagra „Uciezkę pod postacią nietoperza” zanim zagra karty Walki w liczbie większej niż liczba żetonów rozpaczy, znajdujących się na torze czasu, dana karta zostaje anulowana.
- † Jeśli Dracula zagra „Uciezkę pod postacią nietoperza” podczas spotkania z wampirem, walka się kończy, ale ani Dracula, ani Spotkanie-wampir nie są poruszani.
- † Dopóki „Ucieczka pod postacią nietoperza” jest częścią kryjówki, nie wywiera żadnego efektu. Służy ona jako przypomnienie o tym, że została zagrana w celu poruszenia się do danego miejsca oraz zmniejsza liczbę kart „Ucieczka pod postacią nietoperza” w talii Walki Draculi do czasu, aż zostanie opróżniona lub zsunie się z szóstego pola na Szlaku.

Powiązane pojęcia: Rozpacz (żetony), Spotkania-wampiry, Walka

Ujawnianie

Niektóre efekty gry ujawniają karty wszystkim graczom.

- † Kiedy karta znajdująca się w kryjówce lub legowisku zostanie ujawniona, wówczas pozostaje odkryta, dopóki dana kryjówka lub legowisko nie zostaną opróżnione lub przemienione.
- † Kiedy karta z ręki gracza zostaje ujawniona, należy pokazać ją wszystkim, po czym odłożyć z powrotem do ręki gracza.
- † Osłabiony Łowca musi grać, mając cały czas (za wyjątkiem walki) ujawnioną **jedną kartę Wydarzenia** oraz **jedną kartę Przedmiotu**.
 - » Ujawniona karta Przedmiotu jest umieszczana na obszarze przedmiotów u góry arkusza postaci Łowcy. Ujawniona karta Wydarzenia jest umieszczana na obszarze wydarzeń na dole arkusza postaci Łowcy.
 - » Łowca może w dowolnym momencie zmienić ujawnioną kartę.
 - » Jeśli efekt nakazuje Łowcy ujawnić kartę, wówczas Łowca może w tym celu użyć karty, która już jest ujawniona ze względu na osłabienie.

Powiązane pojęcia: Aktualne miejsce pobytu Draculi, Kryjówki, Legowiska, Osłabiony, Walka

Ugryziony

Podczas walki lub w wyniku działania karty Wydarzenia „Uwiedzenie” Łowcy mogą zostać ugryzieni.

- † Kiedy Łowca zostaje ugryziony, otrzymuje żeton ugryzienia, który bierze z puli żetonów i umieszcza na wolnym polu ugryzienia na swoim arkuszu postaci.
- † Łowca jest osłabiony, dopóki posiada co najmniej jeden żeton ugryzienia.
- † Łowca zostaje pokonany, jeśli zostaje ugryziony, kiedy na jego arkuszu postaci nie ma już żadnych wolnych pól ugryzień.

Powiązane pojęcia: Osłabiony, Pokonany, Walka

Walka

Łowca może wziąć udział w walce z Draculą lub jednym z jego wampirów. Jeśli Łowca pokona Draculę w walce, Łowcy wygrywają grę. Jeśli Łowca pokona w walce wampira, może w ten sposób zapobiec rozpatrzeniu przez Draculę efektu przemiany wampira, a co za tym idzie przesunięciu znacznika wpływów do przodu na torze.

- † Jeśli o świcie lub o zmroku Łowca znajduje się w aktualnym miejscu pobytu Draculi, musi rozpocząć walkę z Draculą.
 - » Jeśli walka odbywa się o zmroku lub w nocy, Dracula rozpatruje efekty „W nocy” wypisane na jego kartach Walki.
- † Jeśli karta Spotkania nakazuje Łowcy „walczyć z tym wampirem”, wówczas Łowca rozpoczyna walkę z danym wampirem.
- † Walka ze Spotkaniem-wampirem może nastąpić, kiedy Łowca wykona akcję przeszukiwania albo kiedy Dracula zastawi zasadzkę na Łowcę.
 - » Z „Lekkomyślnym wampirem” może walczyć tylko jeden Łowca, podczas gdy z „Nowym wampirem” może walczyć kilku Łowców znajdujących się w tym samym miejscu, pod warunkiem że inni Łowcy w danym miejscu zostaną zatrzymani.

Walka jest rozgrywana w serii rund. Każda runda przebiega w następujący sposób:

1. Wybór kart Walki: Każdy gracz uczestniczący w walce wybiera po jednej karcie ze swojej ręki i kładzie ją zakrytą na swoim obszarze gry.

- † Dracula musi wybrać jedną ze swoich kart Walki.

- † 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. Wybór Łowcy będącego w zwarciu: Dracula wybiera jednego z biorących udział w walce Łowców, z którym wchodzi w zwarcie. Jeśli w walce bierze udział tylko jeden Łowca, to on musi zwerzeć się w walce z Draculą.

3. Ujawnienie kart Walki: Wszystkie postacie biorące udział w walce równocześnie odkrywają wybrane przez siebie karty.

4. Porównanie symboli walki: Gracze sprawdzają, czy symbol walki wydrukowany na ujawnionej karcie Draculi odpowiada oznaczonemu na biało symbolowi widocznemu na sztandarze na ujawnionej karcie Łowcy **zwartego w walce**. Jeśli tak, efekt na ujawnionej karcie Walki Draculi zostaje anulowany, a walka przechodzi do punktu 6. W przeciwnym wypadku walka przechodzi do punktu 5.

5. Rozpatrzenie efektu Draculi: Jeśli ujawniona karta Walki Draculi nie została anulowana (patrz punkt 4.), Dracula rozpatruje efekt na niej opisany. Następnie Dracula zakrywa swoją kartę i zatrzymuje ją na obszarze gry.

- † Po tym, jak Dracula rozpatrzy efekt opisany na „Ucieczce pod postacią nietoperza” lub „Ucieczce pod postacią mgły”, walka natychmiast się kończy. Należy pamiętać, że opisana na jego arkuszu postaci zdolność „Duma” ogranicza momenty rozpatrzenia tych kart – patrz „Ucieczka pod postacią nietoperza” oraz „Ucieczka pod postacią mgły”.
- † Jeśli wszyscy Łowcy biorący udział w walce zostaną pokonani po tym, jak Dracula rozpatrzy efekt ujawnionej przez siebie karty, walka natychmiast się kończy.

6. Rozpatrzenie efektu Łowcy: Każdy Łowca biorący udział w walce rozpatruje efekt swojej ujawnionej karty.

- † Jeśli efekt opisany na ujawnionej karcie Łowcy pokona Draculę, Łowcy natychmiast wygrywają grę.
- † Jeśli karta Łowcy zostanie anulowana, należy ją zakryć i nie rozpatrywać.

7. Sprawdzenie postępu walki: Jeśli Dracula zagrał sześć kart Walki, walka natychmiast się kończy.

8. Uzupelnienie rąk: Dracula i Łowcy uzupełniają swoje ręce i rozpoczynają nową rundę walki.

- † Dracula dobiera wierzchnią kartę ze swojej talii Walki i umieszcza ją na swojej ręce.
- † Karty Walki zagrane w tej rundzie pozostają przed Łowcami, którzy je zegrali.
- † Karty Walki Łowców zagrane w poprzedniej rundzie wracają na ręce właścicieli.

Powiązane pojęcia: obrażenia, Pokonany, Przeszukiwanie, Spotkania-wampir, Sztandary, Zasadzka, Zwycięstwo

Wydarzenia (karty)

Karty Wydarzeń zapewniają Łowcom i Draculi przydatne zdolności oraz sprzymierzeńców.

- † Każda karta Wydarzenia zawiera tekst wskazujący moment, kiedy może zostać zagrana.
- † Dracula oraz dr John Seward mogą mieć na swojej ręce maksymalnie cztery karty Wydarzeń. Wszyscy pozostali Łowcy mogą mieć na ręce maksymalnie trzy karty Wydarzeń.
- † Kiedy postać otrzymuje kartę Wydarzenia, musi sprawdzić tekst opisujący moment jej zagrania. Jeśli karta nie musi być zagrana natychmiast, gracz umieszcza ją na swojej ręce kart Wydarzeń.
- † Jeśli gracz dobierze kartę Wydarzenia, która przekroczy jego limit kart na ręce, może zagrać jedną albo nawet kilka ze swoich kart Wydarzeń, przestrzegając przy tym zasad wskazujących na moment ich zagrania. Następnie musi odrzucić karty przekraczające limit.
- † Niektóre karty Wydarzeń posiadają efekt „Sprzymierzeniec”. Gracze mogą zdecydować się zagrać te karty natychmiast, wykorzystując efekt lub sprzymierzenia. W tym drugim wypadku karta pozostaje na obszarze gry i zapewnia trwałe efekt.
- † W stosie odrzuconych kart Wydarzeń będą znajdować się zarówno zakryte, jak i odkryte karty, ponieważ karty Wydarzeń Draculi odrzucane z wierzchu talii Wydarzeń pozostają zakryte.

- † Karty Wydarzeń, które zostały zagrane lub usunięte z ręki gracza, są odrzucane odkryte.
- † Karty Wydarzeń, które są usuwane z wierzchu talii Wydarzeń podczas akcji zaopatrzenia, są odrzucane zakryte.
- † Niektóre karty Wydarzeń mogą wymagać zużycia akcji w celu zagrania. Aby zagrać takie karty, Łowca musi za dnia lub w nocy wykonać akcję Specjalną.

Powiązane pojęcia: Sprzymierzeńcy, Tajne informacje, Zaopatrzenie

Wymiana

Akcja wymiany pozwala dwóm Łowcom na wymianę kart Przedmiotów oraz żetonów biletów. Ponadto umożliwia ona także na prywatną wymianę informacji pomiędzy Łowcami.

- † Kiedy Łowca wykonuje akcję wymiany, wybiera innego Łowcę znajdującego się w tym samym mieście co on. Dwóch Łowców może sobie nawzajem pokazać posiadane przez siebie karty Przedmiotów oraz żetony biletów. Łowcy mogą sobie swobodnie przekazywać dowolne z tych kart i żetonów.
 - » Kiedy Łowca wykonuje akcję wymiany, on oraz inny Łowca będący częścią danej akcji Wymiany mogą wymienić się w sekrecie kartami oraz na osobności porozmawiać o swoich działaniach – Dracula nie może zobaczyć tych kart ani przysłuchiwać się rozmowie.
 - » Łowca nie może wykonywać akcji wymiany, jeśli znajduje się na obszarze morskim.
- † Kiedy Van Helsing korzysta ze swojej zdolności „Przywódca”, to może zdecydować, że dokonuje wymiany z dowolnym Łowcą znajdującym się w **dowolnym** mieście na planszy.
 - » Dwóch Łowców może normalnie dzielić się informacjami. Jednak wolno im wymieniać się tylko kartami Wydarzeń. Korzystając ze zdolności „Przywódca”, Van Helsing nie może wymieniać się kartami Przedmiotów ani żetonami biletów.

Powiązane pojęcia: Akcje, Miejsca, Tajne informacje, Wydarzenia (karty),

Zamek Draculi

Zamek Draculi to miejsce na planszy.

- † Karta Miejsca Zamku Draculi ma inny rewers, dlatego Łowcy doskonale wiedzą, kiedy Hrabia porusza się do Zamku Draculi.
- † Hrabia leczy 5 obrażeń, kiedy w swojej fazie ruchu umieszcza na Szlaku kartę „Zamek Draculi”.
- † Do Zamku Draculi mogą wejść zarówno Łowcy, jak i Dracula.
- † Łowca obecny w Zamku Draculi nie może wykonywać akcji zaopatrzenia ani rezerwacji biletu.

Powiązane pojęcia: Miejsca, Obrażenia

Zaopatrzenie

Kiedy Łowca wykonuje akcję zaopatrzenia, to dobiera kartę Wydarzenia, a czasem także kartę Przedmiotu.

- † Jeśli Łowca znajduje się w dużym mieście, to dobiera wierzchnią kartę Przedmiotu z talii Przedmiotów i dokłada ją do swojej ręki kart Przedmiotów.
- † W ciągu dnia, jeśli wierzchnia karta na stosie Wydarzeń przedstawia symbol Łowcy, Łowca ją dobiera. Jeśli wierzchnia karta Wydarzenia przedstawia symbol Draculi, to jest odrzucana bez odkrywania.
- † W ciągu nocy Łowcy dobierają karty ze spodu talii Wydarzeń. Jeśli dobrana karta przedstawia symbol Łowcy, Łowca ją dobiera. Jeśli przedstawia symbol Draculi, dobiera ją Hrabia.
- † Niektóre karty Wydarzeń zawierają efekty, które muszą zostać zagrane natychmiast. Tak więc, kiedy gracz dobiera kartę Wydarzenia, musi ją odczytać.

Powiązane pojęcia: Akcje, Wydarzenia (karty)

Zasadzka

Dracula może zastawiać zasadzki na Łowców, aby w ten sposób rozpatrywać efekty na kartach Spotkań znajdujących się w kryjówkach lub legowiskach.

Po tym, jak Łowca poruszy się (lub zostanie poruszony) do kryjówki lub legowiska, Dracula ujawnia kartę Miejsca danej kryjówki lub legowiska. Następnie może wybrać znajdującą się tam kartę Spotkania i przy jej pomocy zastawić zasadzkę. Ujawnia wtedy wybraną kartę i rozpatruje jej treść, ignorując przy tym wszelkie efekty przemiany.

- † Dracula może zastawić zasadzkę, korzystając z karty Spotkania, która jest już ujawniona.
- † Jeśli efekt gry poruszy Łowcę do miejsca, w którym znajduje się kryjówka lub legowisko, Dracula może zastawić zasadzkę na danego Łowcę.
- † Po rozpatrzeniu efektu karty Spotkania Dracula musi odrzucić daną kartę, o ile jej treść nie stanowi inaczej.
- † Jeśli w danej kryjówce znajduje się kilka kart Spotkań, Dracula może zastawić kilka zasadzek na tego samego Łowcę (jeden raz za każdą kartę), czyniąc to w wybranej przez siebie kolejności.

Powiązane pojęcia: Kryjówki, Legowiska, Przemiana, Spotkania (karty)

Zatrzymanie

Niektóre efekty gry mogą sprawić, że Łowca zostanie zatrzymany. Kiedy Łowca zostanie zatrzymany, jego figurkę należy położyć na boku.

- † Zamiast wykonywać swoją najbliższą akcję, zatrzymany Łowca musi postawić swoją figurkę w pozycji pionowej. Po tym nie jest już zatrzymany.
- † Jeśli zatrzymany Łowca znajduje się w aktualnym miejscu pobytu Draculi, to normalnie bierze udział w walce.
- † Jeśli zatrzymany Łowca miałby ponownie zostać zatrzymany, wówczas nie przynosi to żadnego efektu.
- † Jeśli karta pozwala Łowcy wybrać, czy ten zostaje zatrzymany, zatrzymany Łowca nie może zdecydować się rozpatrzyć takiego efektu.

Powiązane pojęcia: Akcje

Zauroczenie

„Zauroczenie” to karta Walki Draculi.

- † Jeśli Dracula bierze udział w walce z wieloma Łowcami, tylko Łowca zwarty z nim w walce zostaje zauroczony do końca walki.
- † Jeśli Łowca zostanie zauroczony więcej niż raz, nie przynosi to żadnego dodatkowego efektu.

Powiązane pojęcia: Walka

Zdolności

Na każdym arkuszu postaci znajduje się opis co najmniej dwóch zdolności. Niektóre z nich wzmacniają określone akcje, inne zapewniają trwałe efekty, a jeszcze inne mogą stanowić część akcji specjalnej.

Powiązane pojęcia: Akcje

Zwycięstwo

Gracze mogą wygrać grę w następujące sposoby:

- † Dracula wygrywa grę, kiedy przesunie znacznik wpływów na pole „13” toru wpływów.
 - » Jeśli Dracula zostanie pokonany w momencie wprowadzenia znacznika wpływów na pole „13” toru, Łowcy wygrywają grę.
 - » Jeśli podczas walki z kilkoma Łowcami znacznik wpływów wejdzie na pole „13”, a Dracula zostałby pokonany w późniejszym etapie danej walki, to Dracula wygrywa grę.
- † Dracula może przesuwac znacznik wpływów na kilka następujących sposobów:
 - » Przemiana karty Spotkania-wampira przesuwac znacznik wpływów o trzy lub cztery pola do przodu na torze, w zależności od tekstu wydrukowanego na karcie.
 - » Rozpatrzenie karty Walki „Kły” przesuwac znacznik wpływów o jedno pole do przodu na torze.
 - » Pokonanie Łowcy przesuwac znacznik wpływów o dwa pola do przodu na torze plus jedno dodatkowe pole za każdy zeton rozpaczy znajdujący się na planszy.

Powiązane pojęcia: Obrażenia, Pokonany, Rozpacz (zeton), Walka

Indeks



A	
Akcje.....	3
Aktualne miejsce pobytu Draculi.....	3
Anulowanie	3
B	
Blokady (żetony).....	3
Błędy Draculi	3
Burza (żetony).....	3
D	
Droga	patrz Ruch
F	
Faza Draculi.....	4
Fortel	4
K	
Kolej.....	patrz Ruch
Kolejność aktywacji.....	4
Kryjówki.....	4
L	
Legowiska.....	5
M	
Miejsca	5
Mgła (żetony).....	5
Moce (karty).....	5
Morze.....	patrz Ruch
Mroczny zew	5
N	
Nietoperze (żetony)	6
O	
Obrażenia	6
Odpoczynek.....	6
Ogromna siła.....	6
Opróżnianie	patrz Kryjówki
Oslabiony	6
P	
Pogłoski (żetony).....	7
Pokonany.....	7
Posiłek.....	7
Postać wilka	7
Poświęcona ziemia	7
Przemiana	8
Przenajświętsza Hostia.....	8
Przeszukiwanie	8
Przygotowanie gry zaawansowanej.....	2
R	
Regiony	8
Rezerwacja biletu.....	8
Ruch.....	8
Rozpacz (żetony)	9
S	
Sąsiedowanie.....	9
Schronienie	9
Spotkania (karty)	10
Spotkania-wampiry.....	10
Sprzymierzeńcy.....	10
Szlak.....	10
Szpitala.....	11
Sztandary	11
Ś	
Świt i zmrok	11
T	
Tajne informacje	11
Tor wpływów.....	patrz Zwycięstwo
U	
Ucieczka pod postacią mgły.....	11
Ucieczka pod postacią nietoperza.....	12
Ujawnianie	12
Ugryziony.....	12
W	
Walka.....	12
Wydarzenia (karty)	13
Wymiana	13
Z	
Zamek Draculi	13
Zaopatrzenie	14
Zasadzka	14
Zatrzymany	14
Zauroczenie.....	14
Zdolności.....	14
Zmrok.....	patrz Świt i zmrok
Zwycięstwo	14

Skrót zasad

Akcje Łowców

- † **Odpoczynek:** Wyleczenie jednego obrażenia.
- † **Przeszukiwanie:** Jeśli Łowca znajduje się w kryjówce lub legowisku, ujawnia i rozpatruje wszystkie znajdujące się tam karty Spotkań.
- † **Rezerwacja biletu:** Dobranie żetonu biletu z puli. Łowca może mieć maksymalnie dwa żetony biletów.
- † **Ruch:** Ruch drogą, kolejną lub morzem.
 - » Ruch drogą - ruch drogą z miasta do sąsiedniego miasta.
 - » Ruch kolejną - wydanie żetonu biletu i poruszenie się do miasta przy wykorzystaniu białej wartości (korzystanie wyłącznie z białych połączeń kolejowych) lub żółtej (korzystanie z żółtych lub mieszanych połączeń kolejowych).
 - » Ruch morzem - ruch z portu na obszar morski, ruch z jednego obszaru morskiego na drugi obszar morski lub do portu.
- † **Specjalna:** Rozpatrzenie efektu z karty Wydarzenia lub zdolności opisanej na arkuszu postaci, jeśli zdolność ta musi zostać zagrana jako akcja.
- † **Wymiana:** Wybranie Łowcy znajdującego się w tym samym miejscu i potajemna wymiana z nim kart Przedmiotów oraz żetonów biletów.
- † **Zaopatrzenie:** Za dnia Łowca dobiera kartę Wydarzenia lub odrzuca kartę Wydarzenia Draculi z wierzchu talii. W nocy Łowca dobiera kartę ze spodu talii wydarzeń i dobiera ją lub oddaje Draculi. W dużym mieście Łowca dobiera kartę Przedmiotu, zanim dobierze kartę Wydarzenia.

Przebieg rundy

Faza Łowców

1. **Świt:** Znacznik czasu jest przesuwany do przodu na torze czasu. Jeśli co najmniej jeden Łowca znajduje się w tym samym miejscu co Dracula, dochodzi do walki.
2. **Dzień:** Każdy Łowca, w kolejności aktywacji, wykonuje jedną akcję.
3. **Zmrok:** Znacznik czasu jest przesuwany do przodu na torze czasu. Dochodzi do walki jednego bądź kilku Łowców z Draculą, jeśli znajdują się w tym samym miejscu co Dracula.
4. **Noc:** Każdy Łowca, w kolejności aktywacji, wykonuje jedną akcję. W nocy Łowcy nie mogą wykonywać akcji ruchu.

Faza Draculi

1. **Etap ruchu:** Dracula przesuwa wszystkie karty na Szlaku. Następnie wybiera i zagrywa kartę Miejsca lub kartę Mocy ze swojej talii Miejsca.
2. **Etap spotkania:** Dracula umieszcza kartę Spotkania na pierwszym polu Szlaku.

Rundy walki

Walka składa się z serii rund. Każda runda dzieli się na osiem kroków, które są rozgrywane w następującej kolejności:

1. **Wybór kart Walki:** Każdy gracz uczestniczący w walce wybiera kartę, którą zagrywa.
2. **Wybór Łowcy będącego w zwarciu:** Jeśli w walce bierze udział kilku Łowców, Dracula wybiera jednego z nich, z którym wchodzi w zwarcie.
3. **Ujawnienie kart Walki:** Wszystkie wybrane karty zostają ujawnione.
4. **Porównanie symboli walki:** Jeśli symbol walki na karcie wybranej przez Draculę odpowiada oznaczonemu na biało symbolowi walki z karty wybranej przez Łowcę zwartego w walce z Hrabią, karta wybrana przez Draculę zostaje anulowana.
5. **Rozpatrzenie efektu Draculi:** Jeśli wybrana karta Walki Draculi nie została anulowana, jej efekt jest rozpatrywany.
6. **Rozpatrzenie efektu Łowcy:** Każdy Łowca rozpatruje efekt swojej wybranej karty.
7. **Sprawdzenie postępu walki:** Należy sprawdzić, czy walka się nie kończy.
8. **Uzupełnienie rąk:** Dracula i Łowcy uzupełniają swoje ręce i rozpoczynają nową rundę walki.

Symbol walki

W grze występuje siedem symboli walki, które występują na kartach Walki oraz kartach Przedmiotów. Każdy symbol tematycznie odpowiada efektowi karty, na której występuje. Siedem symboli walki to:



Kły



Intryga



Siła



Ucieczka pod postacią nietoperza



Szpony



Ucieczka pod postacią mgły



Zauroczenie