

The background of the cover is a dark, atmospheric illustration. At the top left, a large, menacing vampire with pale skin, dark hair, and a wide, toothy grin is shown from the chest up. He wears a long, flowing black cape with a red lining. His right hand is raised, showing long, sharp claws. In the center, a small, dark stone castle with many towers and spires sits on a hill. The castle's windows are lit with a warm yellow light. To the right of the castle, a full, bright yellow moon hangs in a dark, cloudy sky. In the background, a large, dark, jagged mountain rises. On the right side, a man in a dark coat and hat is riding a white horse, holding a lantern. Another horse is visible behind him. In the foreground, a dark, ornate horse head is visible on the right. A small, glowing lantern is on the left. The word 'DRACULA' is written in large, red, stylized letters with a black outline and a textured, stone-like appearance. The letters are set against a dark, textured background that looks like a stone wall or a piece of parchment.

DRACULA

INSTRUKCJA

Mamy rok 1898. Osiem lat temu Hrabia Dracula przybył do Londynu zbudować imperium nieumarłych! Powstrzymała go garstka bogobojnych ludzi, którym udało się pokrzyżować jego plany i zgładzić go w cieniu samego Zamku Draculi. A przynajmniej tak im się wydawało...

W jakiś sposób Księżę Ciemności przeżył i knuje teraz straszliwą zemstę na nic niepodejrzewającym świecie. Dziś, prawie dekadę później, znów podróżuje za granicą, siejąc swoją straszliwą zarazę. Jednak tym razem, nauczony błędami przeszłości, postępuje ostrożniej, niż kiedyś.

Wielu ludzi nauki nie rozumie przerażającej siły stojącej za wzbierającą falą tajemniczych śmierci, ale jest kilku, którzy zdają sobie z niej sprawę. Z tych nielicznych czwórka ponownie połączyła siły. Związani przysięgą, zamierzają dokończyć to, co zaczęli osiem lat wcześniej. Tym razem Hrabia Dracula zostanie zniszczony!

Hrabia nie jest głupcem. Tym razem nie uczyni z siebie bezwiednego celu. Ma rachunki do wyrównania, a przecież ślubował, że ci śmiertelni głupcy poznają gniew Draculi!

DRACULA to gra planszowa dla dwóch do pięciu graczy. Rozgrywka zajmuje od dwóch do trzech godzin. Jeden z graczy wciela się w rolę Hrabiego Draculi, pozostali tworzą grupę i stają się Łowcami, próbującymi go powstrzymać: Profesorem Abrahamem van Helsingiem, Madame Wilhelminą Harker, dr Johnem Sewardem i Arthurem Holmwoodem, znanym też jako Lord Godalming. Ci dzielni ludzie przysięgli szukać śladów Hrabiego, tak aby zdołali go powstrzymać, zanim powoła do życia swoje wampiryczne imperium.

Przebieg gry

W grze **DRACULA** od jednego do czterech Łowców (graczy) zmierzy się z samotnym graczem - Draculą. Jeśli Dracula wygra, wszyscy Łowcy przegrywają. Jeśli Dracula zostanie pokonany, Łowcy dzielą się zwycięstwem.

Gra przebiega w następujący sposób:

Podczas każdej kolejki Dracula jako pierwszy odbywa swoją turę. Rozpoczyna od przesunięcia żetonu Dnia/Nocy na odpowiednim torze. Następnie, porusza się w sekrecie z miejsca na miejsce przy użyciu talii Miejsc. W każdym mijanym mieście pozostawia śmiertelne spotkania, z którymi nieświadomi Łowcy będą musieli się w przyszłości zmierzyć. Jeśli wejdzie do miasta, w którym przebywa Łowca, natychmiast go atakuje (nie umieści tu spotkania). Kiedy Dracula zakończy swój ruch, uzupełni swoją rękę żetonów spotkań i zakończy swoją turę.

Następnie swoje tury odbywają Łowcy (we wskazanej kolejności). Podczas swojej tury Łowca może przesunąć się do nowego miejsca. Jeśli w tym miejscu znajduje się spotkanie, Łowca musi się z nim zmierzyć. Jeśli to miejsce pobytu Draculi, Łowca musi walczyć z Hrabią. Jeśli dane miejsce jest puste, Łowca może odpocząć lub uzupełnić ekwipunek, aby odzyskać punkty Życia albo zyskać cenne karty Przedmiotów i Wydarzeń. Po nim przychodzi kolei następnego Łowcy.

Łowcy działają zespołowo, próbując odnaleźć i pokonać Draculę, zgadując, szukając i dedukując jego położenie, a Dracula zawsze stara się być o jeden krok przed nimi, na tyle długo, aby powołać do istnienia nowe Wampiry, potrzebne mu do zwycięstwa.

Łowcy wygrywają, jeśli sprowadzą punkty Krwi Draculi do 0 lub mniej, znajdując go i pokonując w walce. Dracula wygrywa, jeśli przesunie znacznik na torze Wampirów na pole 6', a dokona tego tworząc nowe Wampiry, pokonując Łowców i pozostając przy życiu przez kolejne dni.

Elementy gry i przygotowanie

W pudełku z grą **DRACULA** znajdują się następujące elementy:

Ta instrukcja

1 plansza

5 plastikowych figurek

1 karta Draculi

1 mała mapka Draculi

4 karty Łowców

2 białe kości Łowców

1 czarna kość Draculi

1 czerwona kość pociągu

220 kart

75 kart Wydarzeń (25 Draculi,
50 Łowców)

70 kart Miejsc Draculi

40 kart Przedmiotów

5 kart Pomocy

12 kart Taktyki Łowców

8 kart Taktyki Draculi

5 kart Taktyki Agentów

5 kart Mocy Draculi

81 tekturowych żetonów/znaczników

45 żetonów spotkań

15 żetonów Krwi

4 znaczniki Życia

4 żetony Ugryzienia

3 znaczniki Świętej Hostii

1 znacznik Poświęconej Ziemi

3 znaczniki Kontynuacji

2 znaczniki Czasu

1 znacznik Przeszkody

1 znacznik Wampirów

1 znacznik Determinacji

1 znacznik Dnia/Nocy

Przed rozpoczęciem pierwszej gry gracze powinni ostrożnie wypchnąć tekturowe elementy z ramek, tak aby ich nie podrzeć. Należy się upewnić, że wszystkie elementy znajdują się poza zasięgiem małych dzieci i zwierząt.

Przegląd elementów

Poniżej znajduje się wprowadzający opis elementów wchodzących w skład gry **DRACULA**. To podsumowanie powinno pomóc graczom zidentyfikować wszystkie elementy i zrozumieć, w jaki sposób będą wykorzystywane.

Plansza

Plansza przedstawia Wschodnią i Zachodnią Europę z 1898 roku wraz z otaczającymi ją wodami. W trakcie gry Dracula i Łowcy będą podróżować po planszy, aczkolwiek pozycja Draculi będzie rzadko widoczna dla Łowców. Pełen opis planszy znajduje się w ramce „Opis planszy” na stronie 22.

Plastikowe figurki



Te plastikowe figurki przedstawiają Draculę i czterech Łowców. Figurki Łowców umieszcza się na planszy, aby przez cały czas wskazywały ich pozycje, zaś figurkę Draculi umieszcza się na planszy tylko wtedy, kiedy jego pozycja jest znana pozostałym graczom. Przez resztę czasu figurka ta przebywa na karcie Miejsca znajdującej się na pierwszym polu Szlaku Draculi.



Karta Draculi i mała mapka

Gracz Draculi otrzymuje kartę swojej postaci oraz małą mapkę Europy. Karta służy do notowania

obecnej liczby punktów Krwi Draculi, a czerwone pola na torze Krwi wskazują na niezwykłą zdolność przetrwania przez Hrabiego śmiertelnych ran. Jeśli Dracula zostanie zabity w walce, jego punkty Krwi spadają po prostu

do następnego czerwonego pola na torze Krwi. Dopiero, gdy na torze nie ma już kolejnych czerwonych pól, Dracula może zostać raz na zawsze zniszczony (po otrzymaniu kolejnego wyniku Śmierci w walce).

Mała mapka pozwala Draculi przez cały czas śledzić swoje położenie na planszy, nie zdradzając przy tym wzrokiem, gdzie się znajduje.



Karty Łowców

Każdy gracz-Łowca otrzymuje kartę Łowcy, na której notuje obecne punk-

ty Życia swojej postaci oraz liczbę Ugryzień. Dodatkowo, każda karta wyszczególnia specjalne zdolności danego Łowcy oraz kolejność w turze. Przygotowując grę, należy się upewnić, aby karty Łowców zostały rozłożone dookoła stołu zgodnie kierunkiem ruchu wskazówek zegara i numeracją (zaczynając od lewej Draculi). Pełen opis karty Łowcy znajduje się w ramce „Opis karty Łowcy” na stronie 23



Kości Łowców i Draculi

Te kości służą do wykonywania rzutów walki oraz ustalania wyników losowych efektów spotkań. Do gry wymagana jest tylko jedna czarna kość Draculi, natomiast dwie białe kości Łowców są potrzebne ze względu na specjalną zdolność Lorda Godalminga „Silne ciało”.



Kość pociągu

Tę specjalną czerwoną kość wykorzystuje się, kiedy Łowca próbuje złapać pociąg, aby podróżować kolejną. Pełen opis tej kości znajduje się w akapicie „Podróż kolejną” na stronie 10.



Karty Wydarzeń

Każda karta Wydarzenia przedstawia jakieś szczególne lub przypadkowe zdarzenie, które może pomóc lub przeszkodzić graczom. Łowcy losują karty Wydarzeń ze **spodu** talii Wydarzeń podczas swoich tur. Jeśli karta Wydarzenia posiada na swoim rewersie **krzyż**, otrzymuje ją Łowca. Jeśli na rewersie znajduje się **nietoperz**, Łowca przekazuje ją Draculi (bez podglądania jej treści). Opis zagrywania kart Wydarzeń znajduje się w akapicie „Karty Wydarzeń” na stronie 20.



Karty Miejsc Draculi

Dracula korzysta z tej talii, aby poruszać się w sekrecie po planszy, zostawiając szlak z zakrytych kart. Każda karta przedstawia miasto albo morską strefę, do których może się przesuwać. Miasta zostały ponumerowane w alfabetycznej kolejności, aby łatwiej się z nich korzystało, a morskie strefy posiadają inne rewersy, aby gracze zawsze wiedzieli, kiedy Dracula uciekł na morze. Opis wykorzystywania kart Miejsc znajduje się w akapicie „Ukryty ruch Draculi” na stronie 11.



Karty Przedmiotów

Karty Przedmiotów przedstawiają przydatny ekwipunek i broń, z których Łowcy mogą korzystać podczas swoich zmagania z Hrabią. W przeciwieństwie do kart Wydarzeń, karty Przedmiotów mogą zostać zdobyte przez Łowców jedynie w dużych miastach i nigdy nie przysłużą się Draculi. Karty Przedmiotów, które mogą zostać wykorzystane w walce, posiadają w lewym górnym rogu **wartość Inicjatywy**. Ta cyfra służy do rozstrzygania remisów podczas rzutów walki. Przedmioty, które nie mogą być wykorzystane w charakterze broni podczas walki, nie posiadają tej cyfry. Funkcje takich Przedmiotów zostały opisane na samych kartach.



Karty Taktyki Łowców

Każdy Łowca otrzymuje trzy karty przedstawiające trzy podstawowe taktyki, z których może korzystać w walce, nawet pozbawiony broni. Te taktyki to: *Unik*, *Ucieczka* i *Pięści*. Taktyki posiadają ten sam rewers, co karty Przedmiotów, ale odróżnia je słowo „podstawowa” umieszczone pod nazwą karty. Łowca nigdy nie może stracić tych trzech kart, nie bierze ich również pod uwagę sprawdzając limit trzech kart Przedmiotów, które każdy Łowca może trzymać na swojej karcie.



Karty Taktyki Dracula

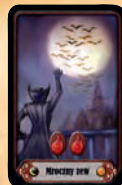
Dracula otrzymuje osiem kart o czerwonym rewersie, przedstawiających osiem taktyk, z których może korzystać w walce. Trzy z nich (*Szpony*, *Unik* i *Ucieczka (Człowiek)*) mogą być wykorzystane w dowolnym momencie, na co wskazują umieszczone na nich symbole słońca i księżyca. Pozostałe pięć kart może być wykorzystanych jedynie w nocy (patrz znacznik Dnia/Nocy poniżej), na co wskazują dwa symbole księżyca. Dracula jest o wiele niebezpieczniejszy w walce podczas nocy, dlatego Łowcy powinni być wtedy bardzo ostrożni, chyba że są dobrze przygotowani dzięki kartom Przedmiotów i Wydarzeń.



Karty Taktyki Agentów

Dracula otrzymuje też pięć kart o żółtym rewersie, przedstawiających taktyki, z których mogą korzystać jego Agenci w walce.

Agenci to żołnierze i słudzy Hrabiego. Nie każdy Agent może skorzystać z każdej karty Taktyki Agentów, chociaż wszyscy mają dostęp do *Uniku* i *Pięści*. Zestaw taktyk danego Agenta można ustalić sprawdzając opis jego spotkania na ostatniej stronie tej instrukcji.



Karty Mocy Draculi

Dracula posiada pewne nadprzyrodzone moce, z których może skorzystać, podróżując przez Europę. Te moce zostały przedstawione za pomocą pięciu kart Mocy, które gracz otrzymuje na początku gry. Są to: *Mroczny zew*, *Powrót*, *Posilek*, *Kryjówka* i *Postać wilka*. Opis wykorzystywania tych mocy znajduje się w akapicie „Moce Draculi” na stronie 20.



Karty Pomocy

Każdy gracz otrzymuje po jednej karcie Pomocy, opisującej pokrótce działania, które ten gracz może wykonać podczas swojej tury.



Żetony spotkań

Te tekturowe żetony przedstawiają złowrogię siłę służącą Draculi.

Podróżując przez Europę,

Hrabia pozostawia za sobą szlak spotkań.

Kiedy Łowca trafi do miasta zawierającego spotkanie, karta przedstawiająca miasto zostaje odkryta (odwrócona) wraz ze znajdującym się na niej spotkaniem. Łowca musi następnie zmierzyć się z efektami tego spotkania, zanim będzie mógł zrobić cokolwiek innego (kompletny opis spotkań i ich efektów znajduje się na ostatniej stronie tej instrukcji).



Żetony Krwi

Te żetony służą Draculi do zaznaczania na swojej karcie obecnej liczby punktów Krwi. Dracula może tracić Krew na wiele sposobów, w

tym: wydając punkty na aktywację swoich mocy, będąc zranionym w walce lub podróżując po morzu. **Dracula nie może dobrowolnie sprowadzić swoich punktów Krwi do 0 lub mniej. Jeśli Łowcy tego dokonają, Hrabia zostanie zniszczony raz na zawsze, a to oznacza, że wygrają grę.**



Znaczniki Życia

Każdy Łowca otrzymuje jeden z tych znaczników na początku gry. Umieszcza się go na najwyższej liczbie na torze Życia Łowcy. Kiedy

Łowca będzie tracił punkty Życia, znacznik będzie się przesuwiał, aby to odzwierciedlić. Jeśli Łowca zostanie sprowadzony do 0 punktów Życia, zostanie **pokonany** (patrz „Pokonani Łowcy” na stronie 20).



Żetony Ugryzień

Za każdym razem, kiedy Łowca zostanie Ugryziony przez Draculę lub jednego z

jego Nowych Wampirów, otrzymuje żeton Ugryzienia. Gracz musi go umieścić na pustym polu Ugryzienia na swojej karcie Łowcy. Kiedy na karcie Łowcy znajduje się żeton Ugryzienia, ten Łowca cierpi z powodu kilku uciążliwych efektów (patrz „Ugryzieni Łowcy” na stronie 19). Jeśli Łowca otrzyma żeton Ugryzienia, a nie posiada już pustych pól Ugryzień, zostanie pokonany (patrz „Pokonani Łowcy” na stronie 20).



Święta Hostia



Poświęcona Ziemia

Znaczniki Świętej Hostii i Poświęconej Ziemi

Odrzucając przed ruchem kartę

Przedmiotu *Święta Hostia*

albo zagrywając kartę Wydarzenia *Poświęcona ziemia*, Łowca może umieścić jeden z tych znaczników w mieście, w którym się obecnie znajduje (lub w dowolnym mieście w przypadku *Poświęconej ziemi*). Dopóki znacznik spoczywa na danym mieście, Dracula nigdy nie może do niego wkroczyć ani przez nie podróżować – nawet korzystając ze swoich mocy. Opis tych znaczników znajduje się w akapicie „Święte Hostie i Poświęcona ziemia” na stronach 22-23.



Znaczniki Kontynuacji

Te trzy znaczniki służą do zaznaczania remisów w walce. Więcej szczegółów na ten temat można znaleźć w akapicie „Znaczniki Kontynuacji” na stronie 18.



Znaczniki Czasu

Te dwa znaczniki służą do zaznaczania upływu czasu podczas walki, kiedy jest to potrzebne, np. gdy gracze korzystają z karty Przedmiotu *Czosnek* albo Wydarzenia *Szał*. Więcej szczegółów na ten temat można znaleźć w akapicie „Odmierzanie czasu podczas walki” na stronach 18-19.



Znacznik Przeszkody

Dracula umieszcza ten znacznik na planszy, kiedy korzysta z karty Wydarzenia *Przeszkoda*, blokując Łowcom jedną drogę lub linię kolejową. Żaden Łowca nie może się poruszać wzdłuż tej drogi lub linii kolejowej, dopóki spoczywa na niej ten żeton, natomiast Dracula może podróżować tą drogą bez żadnych problemów.



Znacznik Wampirów

Ten znacznik służy do zaznaczania postępów Draculi w kierunku stworzenia imperium nieumarłych. W standardowej grze Dracula wygrywa, kiedy uda mu się przesunąć znacznik na pole sześciu lub więcej Wampirów. Znacznik przesuwa się, dzięki dojrzewaniu spotkań *Nowy Wampir*, pokonywaniu Łowców lub po prostu przez pozostawanie przy życiu przez kolejny dzień. Więcej szczegółów na ten temat można znaleźć w akapicie „Zwycięstwo Draculi” na stronie 19.



Znacznik Determinacji

Ten znacznik służy Łowcom do zaznaczania siły ich woli i determinacji, z jaką próbują zniszczyć Draculę. Podczas swoich tur Łowcy mogą wydawać punkty Determinacji w celu uzyskania różnych efektów (patrz „Determinacja” na stronie 24).



Znacznik Dnia/Nocy

Ten znacznik umieszcza się na torze Dnia/Nocy na planszy, aby śledzić obecną porę dnia. Na początku

każdej ze swoich tur Dracula przesuwa znacznik o jedno pole zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara (chyba, że znajduje się w morskiej strefie).

Kiedy nadejdzie nowy dzień na torze Dnia/Nocy (to jest, znacznik przesunie się z pola Brzasku na pole Świtu), Dracula przesuwa znacznik na torze Wampirów o jedno pole, a jednocześnie Łowcy przesuwać o jedno pole znacznik Determinacji.

Należy zwrócić uwagę, że upływ czasu w grze *DRACULA* nie jest symulacją – Łowcy nie pokonują połowy Europy w ciągu jednego dnia, a czas nie zatrzymuje się, kiedy Dracula podróżuje morzem. Zamiast tego, tor Dnia/Nocy symbolizuje grę w kotka i myszkę pomiędzy Hrabią i Łowcami, gdzie każda ze stron próbuje stawić czoło drugiej w dogodnym dla siebie czasie.

Przygotowanie do gry

Aby przygotować się do gry w *DRACULĘ*, gracze muszą wykonać poniższe czynności:

1. Przygotować obszar do gry

Należy rozłożyć planszę i umieścić ją na środku stołu. Gracze powinni się upewnić, że na brzegach planszy znajdzie się wystarczająco dużo miejsca, aby umieścić karty Draculi i Łowców. Kartę Draculi należy umieścić najbliżej krawędzi planszy ze Szlakiem Draculi. Następnie, zaczynając od lewej Draculi i kontynuując zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, należy umieścić karty: Lorda Godalminga, dr Sewarda, dr van Helsinga i Miny Harker. **Bez względu na liczbę graczy biorących udział w rozgrywce, wykorzystuje się wszystkich Łowców.**

Następnie należy umieścić na planszy znacznik Wampirów na polu „0” toru Wampirów, a znacznik Determinacji na polu „0” toru Determinacji.

2. Wybrać Draculę

Należy wybrać gracza (zazwyczaj tego, który najlepiej zna grę *DRACULA* albo książkę Brama Stokera), który zostanie Draculą. Ten gracz powinien usiąść obok karty Draculi. Gracz Draculi otrzymuje następujące elementy:

- 1 małą mapkę Draculi
- 1 figurkę Draculi
- 1 czarną kość Draculi
- 1 talię Miejsc Draculi (70 kart)
- 1 talię Taktyki Draculi (8 kart)
- 1 talię Taktyki Agentów (5 kart)
- 1 talię Mocy Draculi (5 kart)
- 45 żetonów spotkań
- 15 żetonów Krwi

Dracula umieszcza żetony Krwi na torze Krwi swojej karty, figurkę Draculi na planszy na początku Szlaku Draculi, a następnie tasuje albo miesza zakryte żetony spotkań przed sobą, albo umieszcza je w jakimś nieprzezroczystym pojemniku (np. woreczku albo kubku). To będzie **pula spotkań**. Dracula losuje z niej pięć żetonów spotkań. To będzie jego **ręka spotkań**.

Talii Miejsc nie należy tasować. Zamiast tego, Dracula powinien szybko przejrzeć talie, aby upewnić się, że karty są ułożone w numerycznej (a zatem i alfabetycznej) kolejności.

3. Przydzielić Łowców

Każdy gracz-Łowca siada obok karty Łowcy lub Łowców, którymi chce grać. W grze dwuosobowej jeden gracz gra Draculą, a drugi kontroluje wszystkich czterech Łowców. W grze trzynosobowej każdy gracz-Łowca kontroluje dwóch Łowców. W grze czterosobowej dwóch graczy-Łowców kontroluje po jednym Łowcy, a trzeci gracz kontroluje dwóch Łowców (ewentualnie dodatkowy Łowca podlega wspólnej kontroli wszystkich graczy). Wreszcie, w grze pięciosobowej, każdy gracz-Łowca kontroluje jednego Łowcę.

Przygotowanie do gry

Ważne, aby Dracula siedział u szczytu planszy, tak jak wskazuje to rysunek. Pamiętaj, że „prawą” i „lewą” stronę Szlaku Draculi ustala się patrząc z perspektywy gracza-Draculi.

Dracula umieszcza swoje 15 żetonów Krwi na torze Krwi na swojej karcie.

Po wylosowaniu ręki 5 żetonów spotkań, Dracula umieszcza resztę w nieprzezroczystym pojemniku lub zakryte na jednym stosie.

Znacznik Wampirów umieszcza się na polu „0” toru Wampirów.

Przed grą należy potasować karty Przedmiotów i Wydarzeń. Następnie pierwszą od spodu kartę z talii Wydarzeń należy umieścić na wierzchu tej talii.

Każdy Łowca umieszcza znacznik Życia na maksymalnej wartości Życia wskazanej na jego karcie Łowcy.

Znacznik Determinacji umieszcza się na polu „0” toru Punkty Determinacji.

Dracula siada na szczycie planszy i bierze:

- 1 małą mapkę Draculi
- 1 figurkę Draculi
- 1 czarną kość Draculi
- 1 talię Miejsc Draculi (70 kart)
- 1 talię Taktyki Draculi (8 kart)
- 1 talię Taktyki Agentów (5 kart)
- 1 talię Mocy Draculi (5 kart)
- 45 żetonów spotkań
- 15 żetonów Krwi

Kości i inne tekturowe elementy gry powinny się znaleźć w miejscu łatwo dostępnym dla graczy.

Po kolei każdy z Łowców umieszcza swoją figurkę w dowolnym mieście na planszy (prócz Zamku Draculi i Szpitala św. Józefa i św. Marii).

Łowcy siadają wokół krawędzi planszy i biorą:

- 1 znacznik Życia
- 1 figurkę Łowcy
- 1 talię Taktyki Łowcy (3 karty Przedmiotów ze słowem „Podstawowa” poniżej nazwy)



Każdy gracz-Łowca otrzymuje następujące elementy dla każdego Łowcy, którego kontroluje:

1 znacznik Życia

1 figurkę Łowcy

1 talię Taktyki Łowcy (3 karty Przedmiotów ze słowem „Podstawowa” poniżej nazwy)

Gracze-Łowcy powinni umieścić znaczniki Życia na torach Życia kart Łowców, których kontrolują. Każdy znacznik powinien się znaleźć na polu z maksymalną liczbą punktów Życia dla danego Łowcy (12 dla Lorda Godalming, 10 dla dr Sewarda i po 8 dla van Helsinga i Miny Harker). Następnie każdy gracz powinien umieścić figurkę Łowcy i talię Taktyki obok każdego Łowcy, którego kontroluje.

4. Rozłożenie innych przedmiotów

Białe kości Łowców, czerwoną kość pociągu i pozostałe tekturowe żetony oraz znaczniki należy umieścić w miejscu, do którego gracze mają łatwy dostęp. Talię Przedmiotów należy potasować i umieścić w okolicy Łowców. To samo należy zrobić z talią Wydarzeń, **ale po tej potasowaniu należy wyciągnąć jedną kartę ze spodu i umieścić ją na wierzchu talii.**

5. Wybrać startowe miasta Łowców

Począwszy od Lorda Godalminga i kontynuując zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, każdy gracz-Łowca umieszcza figurkę swojego Łowcy na dowolnym wybranym mieście na planszy. W danym mieście grę może rozpocząć dowolna liczba Łowców, **ale żaden Łowca nie może rozpocząć w morskiej strefie, Zamku Draculi lub Szpitalu św. Józefa i św. Marii.**

Wskazówka: Łowcy powinni się na tym etapie gry rozproszyć. Jeśli na początku rozgrywki zbyttno zbijają się w kupę, Draculi będzie łatwiej ich uniknąć.

6. Pierwsza tura Draculi

Kiedy już wszyscy Łowcy wybiorą swoje startowe miasta, Dracula wykonuje swoją pierwszą turę. Jednak w przeciwieństwie do

normalnych tur, podczas pierwszej tury Dracula po prostu wybiera startowe miasto. Gracz przegląda talię Miejsc, a następnie wybiera kartę, odpowiadającą miastu, w którym chciałby rozpocząć rozgrywkę. Tę kartę umieszcza zakrytą na polu Szlaku Draculi znajdującym się najbardziej po lewej, a następnie umieszcza na jej wierzchu swoją figurkę. Karta Miejsca, którą wybrał, nie może odpowiadać morskiej strefie, miastu, w którym znajduje się któryś z Łowców, albo Zamkowi Draculi. Dodatkowo, podczas pierwszej tury gracz nie może korzystać z kart Mocy, takich jak *Mroczny zew* lub *Kryjówka*.

Uwaga: Dracula powinien ukryć talię Miejsc przed Łowcami, zanim wybierze z niej kartę, w przeciwnym razie Łowcy mogą wydedukować jego orientacyjne położenie z rejonu talii (bliżej wierzchu lub spodu), z którego będzie wyciągał kartę.

Podczas normalnej tury Dracula umieściłby teraz zakryty żeton spotkania z ręki na wierzchu właśnie zagranej karty Miejsca, **ale podczas pierwszej tury tę akcję się pomija (podobnie jak fazę Czasu, podczas której przesuwalby znacznik Dnia/Nocy).**

7. Rozpoczyna się normalna rozgrywka

Teraz należy umieścić znacznik Dnia/Nocy na polu Świt toru Dnia/Nocy (ponieważ znacznik nie przesunął się z pola Brzasku na pole Świt, nie należy przesuwać znaczników na torze Wampirów ani torze Determinacji). Rozpoczyna się normalna gra, począwszy od Lorda Godalming, a potem zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Przyszłe tury Draculi będą odbywane zgodnie ze standardowymi zasadami.

Runda gry

Każda runda gry składa się z poniższych tur:

1. Tura Draculi

A. Faza Czasu (*Uwaga: tylko Dracula odbywa tę fazę*)

B. Faza Ruchu

C. Faza Akcji

2. Tura Lorda Godalminga

A. Faza Ruchu

B. Faza Akcji

3. Tura dr Sewarda

A. Faza Ruchu

B. Faza Akcji

4. Tura van Helsinga

A. Faza Ruchu

B. Faza Akcji

5. Tura Miny Harker

A. Faza Ruchu

B. Faza Akcji

Faza Czasu

Tę fazę odbywa się tylko na początku tury Draculi. **Jeśli Dracula znajduje się w morskiej strefie, nic się nie dzieje, a gracz przechodzi do fazy Ruchu.** W przeciwnym razie gracz kontrolujący Draculę przesuwając znacznik Dnia/Nocy o jedno pole na torze zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

Jeśli podczas tej fazy Dracula przesunie znacznik Dnia/Nocy z Brzasku (ostatnie pole nocy) na Świt (pierwsze pole dnia), nastaje nowy dzień. Dracula natychmiast przesuwa znacznik na torze Wampirów o jedno pole, a Łowcy przesuwać znacznik na torze Determinacji, również o jedno pole (**nie** jedno za każdego Łowcę, po prostu jedno). Jeśli w ten sposób Dracula przesunie znacznik na szóste pole Wampirów, gra natychmiast kończy się jego wygraną. W przeciwnym razie Dracula przechodzi do fazy Ruchu.

Uwaga: Chociaż Łowcy otrzymują punkty Determinacji podczas tury Draculi, mogą je wydawać jedynie na początku swoich tur, tak jak wyjaśniono to w akapicie „Determinacja” na stronie 24.

Przykład ruchu drogą



Van Helsing przebywa w Paryżu. Za pośrednictwem drogi może przesunąć się do Hawru, Brukseli, Strasburga, Genewy, Clermont-Ferrand lub Nantes. Za pośrednictwem drogi nie może się przesunąć do Marsylii ani Bordeaux (ponieważ te miasta są połączone z Paryżem jedynie linią kolejową). Aby dostać się do Amsterdamu, van Helsing musiałby przesunąć się podczas swojej tury do Brukseli, a dopiero podczas następnej tury do Amsterdamu.

normalnego ruchu, Dracula może czasem skorzystać ze swoich mocy, aby podróżować w niecodzienny sposób (patrz „Moce Draculi” na stronie 20).

Ruch drogą (Łowca lub Dracula)

Poruszając się drogą, Łowca lub Dracula może przesunąć się z obecnie zajmowanego miasta do innego miasta połączonego bezpośrednio pojedynczą drogą.

Ruch morzem (Łowca lub Dracula)

Wszystkie ruchy na morzach wykonuje się za pośrednictwem morskich stref. Te obszary zostały zaznaczone na planszy niebieskimi obwódkami. Istnieją trzy rodzaje ruchu na morzu: **wyruszenie w morze**, **żegluga** i **scho-dzenie na ląd**. Morska podróż składa się z *wyruszenia* w morze, możliwego przepłynięcia jednego lub większej liczby pól morza, a następnie *zejścia na ląd* w innym porcie, niż ten, z którego gracz wyruszył w morze. Oznacza to, że odbycie krótkiej morskiej podróży zajmie graczowi normalnie trzy tury.

Wyruszenie w morze

Aby wyruszyć w morze, Dracula lub Łowca porusza się z miasta portowego do morskiej strefy, w której dane miasto posiada statek (na przykład, Łowca mógłby wyruszyć z Hamburga na Morze Północne, bowiem Hamburg posiada port na Morzu Północnym).

Ze względu na brak łatwo dostępnej krwi i jego wrażliwość na bieżącą wodę, **Dracula za każdym razem, kiedy wyrusza w morze, musi wydać 1 punkt Krwi**. Jeśli Draculi pozostał tylko 1 punkt Krwi, nie może on wyruszyć w morze. Wydane żetony Krwi należy usunąć z karty Draculi i umieścić pomiędzy kartami portu i morskiej strefy na Szlaku Draculi, aby wskazać, że żegluga została opłacona w Krwi.

Żegluga

Aby żeglować, Dracula lub Łowca przesuwają się z jednej morskiej strefy do sąsiedniej morskiej strefy. Morskie strefy są uważane za sąsiednie, jeśli ich krawędzie się stykają (na przykład,

Faza Ruchu

Zarówno Dracula, jak i Łowcy odbywają podczas swoich tur fazę Ruchu i chociaż spełnia ona podobną funkcję w obu przypadkach, występują pewne ważne różnice pomiędzy ruchami Hrabiego a jego przeciwników.

Ruch Łowców

Podczas swoich tur Łowcy mogą się poruszać na trzy sposoby: **drogą**, **morzem** lub **koleją**. Wszystkie ruchy Łowców są jawne. Z wyjątkiem podróży morzem, Łowca zawsze może zdecydować się nie ruszać podczas swojej tury i zamiast tego pozostać w obecnym mieście.

Ruch Draculi

Dracula może podróżować **drogą**, podróż **morzem** osłabia go (kosztuje go punkty Krwi), a ze względu na swoją arystokratyczną naturę **odmawia podróży pociągiem**. Ruchy Draculi są wykonywane w sekrecie przy pomocy szlaku zakrytych kart z talii Miejs. Tajne ruchy Draculi zostały wyjaśnione w akapicie „Ukryty ruch Draculi” na stronie 11. **Podczas swojej fazy Ruchu Dracula musi zagrać jedną z tych kart**, chociaż pewne karty Mocy pozwolą mu pozostać w obecnym miejscu. Łowcy dowiedzą się o ruchach Hrabiego dopiero wtedy, kiedy wpadną na jego trop (lub wylosują odpowiednią kartę Wydarzenia). Oprócz

Atlantyk sąsiaduje z Morzem Północnym, Morzem Irlandzkim, Angielskim Kanałem, Zatoką Biskajską i Morzem Śródziemnym).

Dracula musi wydać 1 punkt Krwi za co drugi ruch po morzu podczas danej morskiej podróży, zaczynając od swojego drugiego ruchu żeglowania. Wydany żeton Krwi należy usunąć z karty Draculi i umieścić pomiędzy dwoma kartami morskich stref na Szlaku Draculi, aby wskazać, że żegluga została opłacona w Krwi. W ten sposób Dracula będzie pamiętał, kiedy ponownie powinien zapłacić za żeglugę. Jeśli żegluga sprowadziłaby go do 0 punktów Krwi, zamiast tego musi on zejść na ląd.

Przykład: Dracula wyrusza w morze w Hamburgu, podróżując na Morze Północne. Ten ruch kosztuje go 1 punkt Krwi. Podczas swojej następnej tury żegluguje z Morza Północnego na Atlantyk. Był to jego pierwszy ruch żeglowania podczas tej morskiej podróży, więc nic on go nie kosztuje. Jednakże podczas kolejnej tury Dracula żegluguje z Atlantyku na Morze Śródziemne i ten ruch kosztuje go już 1 dodatkowy punkt Krwi. Hrabia mógłby kontynuować w ten sposób swój ruch, żeglując jedną morską strefę na turę i tracąc 1 punkt Krwi przy co drugim ruchu żeglowania, do chwili, kiedy nie zostałby zmuszony lub nie zdecydowałby się zejść na ląd.

Zejście na ląd

Aby zejść na ląd, Dracula lub Łowca przesuwa się z morskiej strefy do miasta portowego posiadającego statek w tej strefie (na przykład, Łowca mógłby zejść na ląd z Morza Północnego do Hamburga, bowiem Hamburg posiada port na Morzu Północnym). **Dracula nigdy nie płaci Krwią za zejście na ląd.**

Ograniczenia ruchu morzem

Poruszając się po morzu, gracze muszą przestrzegać kilku ograniczeń wskazanych poniżej:

1. Na morzu postaci muszą się zawsze poruszać. Są pasażerami na statku, który ma swój harmonogram, dlatego nie mogą zdecydować się nie ruszać.

Przykład ruchu morzem

Rysunek po lewej pokazuje wykonaną morską podróż.

- Podczas pierwszej tury Mina wypływa w morze z Nantes do Zatoki Biskajskiej.
- Podczas drugiej tury żegluguje z Zatoki Biskajskiej na Atlantyk.
- Podczas trzeciej tury żegluguje na Morze Śródziemne. Nie mogłaby wrócić do Zatoki Biskajskiej, ponieważ w ten sposób cofałaby się do strefy, przez którą płynęła już podczas tej morskiej podróży.
- Podczas czwartej tury Mina schodzi na ląd w Marsylii. Morska podróż dobiega końca.

Gdyby Mina rozpoczęła teraz nową morską podróż, mogłaby popłynąć w odwrotnym kierunku, z Morza Śródziemnego przez Atlantyk do Zatoki Biskajskiej.

Gdyby to Dracula odbył tę podróż zamiast Mina, musiałby zapłacić 1 punkt Krwi podczas tur 1 i 3, tak jak pokazano to na Szlaku powyżej. Powyższe karty są odkryte, aby ułatwić zrozumienie przykładu – w normalnych warunkach byłyby zakryte.

2. Łowca nie może cofnąć się do morskiej strefy, którą odwiedził już podczas tej morskiej podróży. Tak jak w przypadku ograniczenia #1, Łowcom będzie trudno przekonać kapitana, aby na ich życzenie zawrócił statek.

Przykład: Van Helsing nie mógłby najpierw wyruszyć na Atlantyk, potem pożeglować na Morze Północne, aby znów wrócić na Atlantyk, chyba, że

zszedłby na ląd w porcie i rozpoczął nową morską podróż.

3. Będąc na morzu, Dracula nie może korzystać ze swoich mocy. Jest osłabiony przeprawą przez bieżącą wodę i nie może skorzystać ze swoich najpotężniejszych zdolności. W efekcie oznacza to, że na morzu nie może się zatrzymać ani cofnąć.

Przykład ruchu kolejną



Van Helsing przebywa w Norymberdze. Łapiąc pociąg wyrzuca na kości 2/3. Gdyby chciał, mógłby przesunąć się do Hamburga poprzez Lipsk albo Berlin, bowiem oba połączenia kolejowe są połączeniami pospiesznymi. Jednakże nie mógłby przesunąć się do Pragi, bowiem korzystanie z wolnej kolei Wschodniej Europy (z Berlina do Pragi) zmniejszyłoby jego ruch do 2 miast.

Ruszając się do Hamburga, van Helsing nie zmierzyłby się z żadnym spotkaniem, a także nie odpoczywałby, nie zdobywałby ekwipunku ani nie handlowałby w Lipsku ani w Berlinie. Swoją fazę Akcji odbyłby w Hamburgu.

Ruch kolejną (Tylko Łowcy)

Tylko Łowcy mogą podróżować kolejną. Aby to zrobić, Łowca musi się znajdować w mieście posiadającym przynajmniej jedno połączenie linią kolejową. Gracz rzuca kością pociągu, aby sprawdzić, czy uda mu się złapać pociąg.

W rzucie kością pociągu można uzyskać jeden z poniższych wyników:

X

Zatrzymany ze względu na problemy z dokumentami

Lokalne władze zatrzymują Łowcę na przesłuchanie, wystąpiły jakieś problemy z dokumentami podróżnymi. Tura Łowcy natychmiast się kończy. Nie może on się ruszyć ani nie odbywa fazy Akcji. Podczas następnej tury będzie mógł się już normalnie poruszać, w tym ponownie spróbować złapać pociąg.

0

Żadnych odjazdów

W pożądaną przez gracza stronę nie ma akurat żadnych odjazdów. Łowca musi albo pozostać w mieście albo poruszyć się drogą lub morzem. Podczas tej tury nadal odbędzie fazę Akcji, a podczas następnej będzie mógł ponownie spróbować złapać pociąg.

1

Wolny pociąg

Łowca łapie krótkodystansowy pociąg. Przesuwa się z miasta, w którym przebywa, do dowolnego miasta połączonego z nim bezpośrednio pojedynczą linią kolejową.

2

Pociąg pospieszny

Łowca może przesunąć się do miasta oddalonego o dwa połączenia kolejowe od swojej obecnej pozycji. Te miasta muszą być połączone liniami kolejowymi.

2/3

Pociąg ekspresowy

Łowca złapał ekspres – może przesunąć się do miasta oddalonego o trzy połączenia kolejowe od swojej obecnej pozycji. Te miasta muszą być połączone liniami kolejowymi. Jeśli jednak część podróży będzie

4. Gracz nie może powrócić do portu, z którego wyruszył w morze, bez wcześniejszego zejścia na ląd w innym mieście i rozpoczęcia nowej morskiej podróży.

Przykład: Dr Seward nie mógłby wyruszyć w morze z Hamburga, a następnie zejść na ląd w Hamburgu podczas następnej tury. Mógłby jednak wyruszyć w morze z Hamburga, a w następnej turze zejść na ląd w Amsterdamie, bowiem oba miasta posiadają statki w tej samej morskiej strefie, chociaż są innymi portami.

Gracz nie musi z góry wybierać portu docelowego. Dopóki nie wraca do morskich stref, przez które już płynął, ani do portu macierzystego, może wybrać dla siebie dowolną trasę.

Działania na morzu

Jeśli Łowca zakończy swoją fazę Ruchu na morzu, nie odbywa podczas tej tury fazy Akcji. Od razu przychodzi kolei następnego gracza. Będąc na morzu, Dracula może sprawić, aby spotkania dojrzewały (patrz str. 14), ale nie może umieszczać nowych spotkań ani atakować Łowców znajdujących się w tej samej morskiej strefie.

się odbywać po liniach kolejowych w Europie Wschodniej, Łowca będzie mógł przesunąć się tylko o dwa połączenia kolejowe, tak jakby podróżował pociągiem pospiesznym. Wynika to ze złego stanu kolei wschodnioeuropejskiej w okresie historycznym, w którym rozgrywa się gra.

Jeśli Łowca złapie pociąg (wyrzuci 1, 2 lub 2/3), **musi** nim podróżować. Nie może zmienić zdania i poruszyć się drogą lub morzem.

Uwaga: Lord Godalming może skorzystać ze swojej zdolności „Bogactwo” i powtórzyć rzut kością pociągu, ale musi zaakceptować drugi wynik.

Wreszcie, **Łowca podróżujący koleją odbywa fazę Akcji jedynie w mieście, do którego ostatecznie dotrze**, a nie we wszystkich miastach, przez które przejeżdża. W związku z tym, jeśli Łowca będzie podróżował koleją i ominie miasto, w którym przebywa Dracula lub znajduje się spotkanie, nie dowie się, co przeoczył.

Ukryty ruch Draculi

Ruchy Łowców są jawne, natomiast ruchy Draculi są wykonywane w sekrecie. Dokonuje się tego za pomocą talii Miejsc. Talia Miejsc zawiera po jednej karcie dla każdego miasta (miasta portowe zostały wyróżnione niebieskim wskaźnikiem) i morskiej strefy na planszy, do których Dracula może podróżować (nie ma karty dla Szpitala św. Józefa i św. Marii, bowiem Dracula nie ma tam wstępu). Karty z tej talii są ponumerowane i jednocześnie ułożone w kolejności alfabetycznej, aby ułatwić korzystanie z nich.

Uwaga: Dracula posiada też pięć kart Mocy, z których może skorzystać zamiast wykonywania normalnego ruchu. Działanie tych kart zostało wyjaśnione w akapicie „Moce Draculi” na stronie 20.

Aby skorzystać z talii Miejsc, Dracula musi najpierw wybrać miejsce, do którego chce się poruszyć. Może poruszać się drogą lub morzem, zgodnie z odpowiednimi zasadami ruchu. Kiedy gracz wybierze już miejsce docelowe, przeszukuje talię Miejsc i bierze kartę odpowiadającą temu miastu lub morskiej strefie. Gracz powinien się upewnić, że dokonuje wyboru w tajemnicy przed Łowcami.

Następnie gracz umieszcza wybraną kartę na polu **najbardziej po lewej** na Szlaku Draculi, przesuwając wszystkie znajdujące się tam karty (i znajdujące się na nich spotkania) o jedno pole w prawo. Później, podczas fazy Akcji, Dracula umieści na wierzchu tej karty spotkanie (więcej informacji można znaleźć w akapicie „Umieszczanie spotkań” na stronie 14).

Przykład: Dracula przebywa obecnie w Manchesterze. Manchester nie jest portem, a Dracula nie podróżuje koleją, dlatego pozo-

staje mu tylko podróż drogą do Edynburga, Liverpoolu lub Londynu. Gracz decyduje się na Londyn, przeszukuje talię Miejsc i wyciąga z niej jego kartę, uważając, aby nie pokazać jej Łowcom. Następnie przesuwą kartę Manchesteru (która jest obecnie kartą leżącą najbardziej po lewej Szlaku Draculi) o jedno pole w prawo i umieszcza na zwolnionym miejscu zakrytą kartę Londynu. Wreszcie przesuwą swoją figurkę z karty Manchesteru na kartę Londynu, aby wskazać, że obecnie przebywa w Londynie. Łowcy widzą tylko dwie zakryte karty Miejsc. Dla nich Dracula może być wszędzie.

Należy zwrócić uwagę, że za każdym razem, kiedy te zasady mówią o „lewej” i „prawej” stronie Szlaku Draculi, **odnoszą się do lewej i prawej strony określonej z perspektywy gracza-Draculi**. Z perspektywy Draculi pole obok toru Wampirów to pole najbardziej po lewej jego Szlaku (i jego obecne miejsce pobytu).

Przykład ukrytego ruchu Draculi



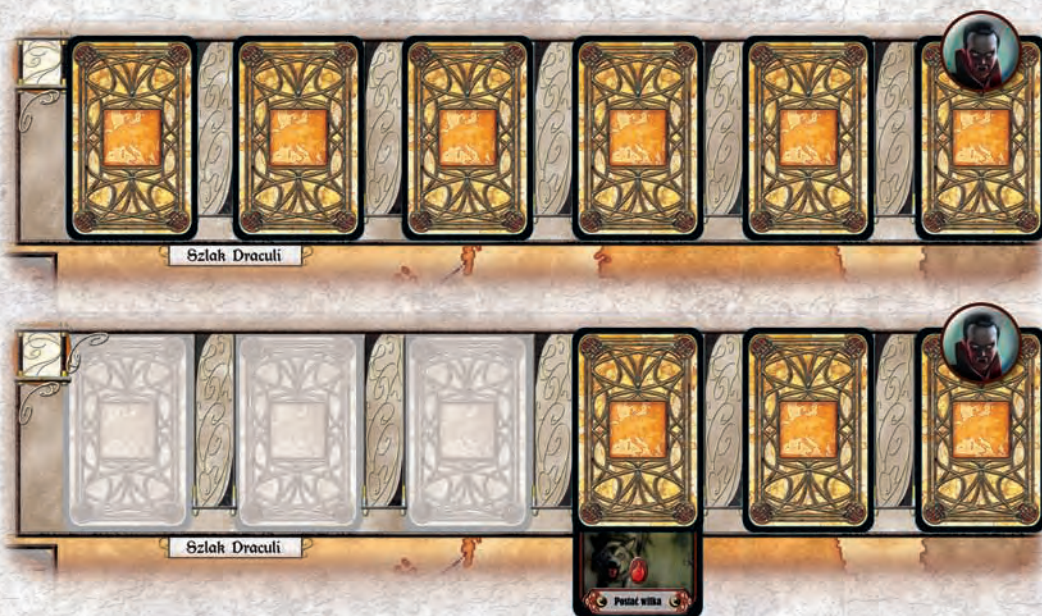
Dracula chce przesunąć się z Hawru do Nantes, dlatego wyciąga z talii Miejsc kartę Nantes i zakrywa ją (1). Następnie przesuwą kartę Hawru **na prawo** (na lewo, jeśli patrzeć od strony Łowców), aby zrobić miejsce dla karty Nantes (2). Potem umieszcza zakrytą kartę Nantes na polu znajdującym się najbardziej po lewej Szlaku (3) i przesuwą na nią figurkę Draculi (4). Wreszcie, układa na niej zakryte spotkanie „Wilki” (5).”]

Spadające karty



Kiedy Dracula umieszcza siódmą kartę na swoim Szlaku, najstarsza karta spada **na prawo** od Szlaku (na lewo Łowców). Później podczas tej samej tury Dracula może zdecydować, że spotkanie z tej karty dojrzeje.

Czyszczenie Szlaku Draculi



Jeśli spotkanie *Zbezczeszczona ziemia* dojrzeje, Dracula musi oczyścić swój Szlak do 3 kart. Począwszy od karty najbardziej po prawej, a następnie przesuwając się w lewo, gracz usuwa tyle kart, aby na Szlaku zostały tylko 3. Należy zwrócić uwagę, że dla celów czyszczenia Szlaku moc *Postać wilka* i jej dołączona karta Miejsca są traktowane jak 1 karta.

Przesuwanie się do miasta lub morskiej strefy, w których przebywa Łowca

Jeśli Dracula przesunie się do miasta, w którym przebywa Łowca, zagrywa odkrytą kartę Miejsca. Należy mieć na uwadze, że taki ruch oznacza dla Draculi wdanie się z Łowcą w walkę (podczas tej tury gracz-Dracula będzie walczył z Łowcą i w trakcie fazy Akcji nie umieści na planszy żadnego spotkania). Powyższe nie dotyczy sytuacji, w której Dracula przesuwa się do morskiej strefy zawierającej Łowcę. W takim wypadku kartę Miejsca należy zagrać zakrytą - na morzu nie dojdzie do żadnej walki.

Odkryte karty na Szlaku

Jest wiele powodów, dla których karty na Szlaku Draculi (lub w Katakumbach, patrz poniżej) mogłyby zostać odkryte (Łowca trafia na jedno z takich miast, została zagrana odpowiednia karta Wydarzenia itd.). Kiedy karta Miejsca zostanie odkryta, należy ją natychmiast odwrócić. Karta pozostanie odkryta, dopóki nie powróci do talii Miejsc.

Karty „spadające” ze Szlaku Draculi

Kiedy Szlak Draculi się wypełni (będzie liczył sześć kart), każda nowa, umieszczona na nim karta będzie spychać najstarszą (najbardziej po prawej) kartę ze Szlaku. Gdy do tego dojdzie, Dracula po prostu weźmie kartę Miejsca i wsunie ją na odpowiednie miejsce w talii Miejsc. Jeśli karta wciąż była zakryta, gracz nie pokazuje jej Łowcom. Spotkanie, które znajdowało się na karcie Miejsca, należy na razie pozostawić obok Szlaku. Pod koniec fazy Akcji Draculi to spotkanie może **dojrzeć** (patrz „Dojrzewanie spotkań” na stronie 14).

Czyszczenie Szlaku Draculi

Niektóre spotkania nakazują graczowi Draculi oczyścić Szlak do pewnej liczby kart. Aby to zrobić, gracz zaczyna od znajdującej się najbardziej po prawej karty na Szlaku – usuwa ją, potem następną kartę najbardziej po prawej i tak dalej, dopóki na Szlaku nie pozostanie wskazana liczba kart. **Spotkania znajdujące**

się na usuniętych w ten sposób kartach nie mogą dojrzeć – zawsze wracają do puli spotkań. To oznacza, że usunięte w ten sposób spotkanie *Nowy Wampir* nie przesuwają do przodu znacznika na torze Wampirów.

Uwaga: Oprócz kart Miejsca, na Szlaku mogą się również znajdować karty Mocy (patrz strona 20). Dla celów czyszczenia Szlaku karty *Posiłek*, *Kryjówka* i *Mroczny zew* usuwa się w ten sam sposób, co zwykle karty Miejsca. Karty *Postać wilka* i *Powrót* zagrywa się wraz z kartą Miejsca. Dla celów czyszczenia Szlaku każda z obu tych kart Mocy wraz z dołączoną do niej kartą Miejsca liczy się jak jedna karta (tak jak opisano to w ramce po lewej).

Katakumby Draculi

Zamiast pozwolić karcie Miejsca spaść ze Szlaku, Dracula może ją przenieść do swoich **Katakumb**. Kiedy to zrobi, przesuwają kartę Miejsca (wraz ze znajdującym się na niej żetonem spotkania) na jedno z trzech pól Katakumb na planszy. W ten sposób może trwale pozostawić do trzech spotkań na planszy. Dracula nie może dodać kolejnej karty Miejsca do Katakumb, jeśli wszystkie trzy pola są zajęte (ale zawsze może usunąć kartę z Katakumb na początku swojej tury, patrz poniżej).

Dodatkowo, kiedy Dracula przesuwa kartę Miejsca do Katakumb, może umieścić zakryty żeton spotkania z ręki na polu obok pola Katakumb, wzmacniając to miejsce. Jeśli w późniejszym czasie Łowca trafi do takiego miejsca, będzie musiał się zmierzyć z oboma spotkaniami (chyba że pierwsze z nich przedwcześnie zakończy jego turę). Dracula wybiera kolejność, w której Łowca musi się zmierzyć z tymi spotkaniami.

Na początku swojej tury Dracula może usunąć dowolną liczbę kart ze swoich Katakumb. Po prostu zbiera karty Miejsca i wsuwa je z powrotem do talii Miejsca, a spotkania odkłada do puli spotkań. **Spotkania usunięte z Katakumb nigdy nie mogą dojrzeć.**

Korzystanie z Katakumb



Kiedy ze Szlaku Draculi spadnie karta, gracz może zdecydować się umieścić ją w Katakumbach. Aby to zrobić, przesuwa kartę na puste pole Katakumb, a następnie umieszcza zakryte spotkanie z ręki na polu obok tego pola Katakumb.

Uwaga: W Katakumbach nigdy nie można umieścić kart Mocy i kart Miejsca morskich stref.

Przecinanie własnego Szlaku

Dracula może poruszyć się do danego miasta lub morskiej strefy tylko, jeśli ich karta jest dostępna. To oznacza, że kiedy dana karta znajduje się już na Szlaku lub w Katakumbach, gracz nie może cofnąć się do przedstawionego na niej miasta lub morskiej strefy. Jedyny wyjątek od tej zasady stanowią niektóre karty Mocy (patrz „Moce Draculi” na stronie 20). W rzadkiej sytuacji, kiedy Dracula zapędzi się w kozi róg i nie będzie mógł wykonać prawidłowego ruchu, kara się go w taki sam sposób, jakby został złapany na oszukiwaniu (patrz „Oszukiwanie” na stronie 20), a następnie w normalny sposób odbywa swoją turę (zakładając, że nie przegrał gry).

Karty morskich stref

Wszystkie karty morskich stref Draculi posiadają wyróżniające się rewersy, aby gracze mogli je zidentyfikować jako karty morskich stref. Tak więc, nawet jeśli pozostają zakryte, Łowcy zawsze będą wiedzieć, kiedy Dracula podróżuje morzem (choć nie będą wiedzieć, gdzie dokładnie).

Faza Akcji

Ponownie, zarówno Dracula, jak i Łowcy podczas swoich tur odbywają fazę Akcji. Jednakże, w przeciwieństwie do fazy Ruchu, Łowcy i Dracula wykonują podczas tej fazy zupełnie inne czynności.

Faza Akcji Draculi

Faza Akcji Draculi składa się z trzech poniższych kroków:

1. Wykonywanie akcji

Podczas swojej fazy Akcji Dracula musi najpierw wykonać jedną z dwóch rzeczy (zależnie od tego, czy w mieście, w którym przebywa, znajdują się jacyś Łowcy, czy też nie). **Dracula pomija ten krok fazy Akcji, jeśli przebywa w morskiej strefie.**

Atak

Jeśli w mieście, w którym przebywa Dracula, znajduje się jeden lub więcej Łowców, musi on ich zaatakować jako grupę. Walka zaczyna się natychmiast (patrz „Walka” na stronie 15 oraz, jeśli w grupie jest kilku Łowców, „Grupa a walka” na stronie 24).

Umieszczenie spotkania

Jeśli w mieście, w którym przebywa Dracula, nie ma Łowców, **musi** on umieścić w tym mieście spotkanie, na które będą oni mogli wpaść później. Gracz wybiera jeden żeton spotkania ze swojej ręki spotkań i zakryty umieszcza na wierzchu karty Miejsca odpowiadającej obecnemu miejscu pobytu Draculi.

2. Dojrzewanie spotkań

Następnie, Dracula **może** zdecydować, że spotkanie, które „spadło” ze Szlaku podczas tej tury „dojrzeje”. Aby to zrobić, po prostu odkrywa spotkanie i stosuje się do jego efektu „Dojrzałe.” te efekty zostały opisane na ostatniej stronie tej instrukcji. Zakładając, że osiągnięcie dojrzałości spotkania nie sprawi, że Dracula wygra (lub jeśli gracz zdecydował, że spotkanie nie dojrzeje), spotkanie wraca do puli spotkań, a gracz kontynuuje swoją turę.

Uwaga: Dracula nie może jednocześnie zdecydować, że spotkanie dojrzeje i przenieść kartę Miejsca do Katakumb – musi wybrać jedną z tych opcji.

3. Uzupełnienie ręki spotkań

Wreszcie, Dracula uzupełnia swoją rękę spotkań do jej maksymalnej wielkości, losując nowe żetony spotkań z puli spotkań. Normalnie **maksymalna wielkość ręki spotkań Draculi to pięć**, ale jeśli w grze znajduje się karta Sprzymierzeńca *Narzeczone Draculi*, ten limit wzrasta do siedmiu.

Dracula pomija ten krok fazy Akcji, jeśli przebywa w morskiej strefie.

Należy zwrócić uwagę, że ręka spotkań Draculi i spoczywające na jego karcie karty Wydarzeń nie stanowią jednej ręki

Faza Akcji Łowców

Podczas swoich faz Akcji Łowcy wykonują poniższe czynności. Należy pamiętać, że **Łowcy w strefie morskiej nie odbywają fazy Akcji.**

1. Poszukiwania

Najpierw Łowca oznajmia Draculi, gdzie się obecnie znajduje. Jeśli karta odpowiadająca temu miejscu znajduje się na Szlaku Draculi lub w Katakumbach, zostaje natychmiast odkryta. To, co wydarzy się dalej, zależy od tego, czy w mieście, w którym przebywa Łowca, znajdują się jakieś spotkania.

Jeśli w mieście znajdują się spotkania

Jeśli w mieście, w którym przebywa Łowca, znajdują się jakieś spotkania, muszą zostać rozpatrzone. Aby to zrobić, Dracula wybiera jedno ze spotkań znajdujących się w danym miejscu i odkrywa je. Następnie sprawdza efekt „Napotkane.” tego spotkania na ostatniej stronie tej instrukcji i stosuje go (w tym przeprowadza walkę z Agentem, jeśli taki akurat jest efekt spotkania, patrz „Walka” na stronie 15). Kiedy spotkanie zostanie rozpatrzone, jego żeton wraca do puli spotkań. Jeśli w danym mieście znajdują się jeszcze jakieś spotkania (a pierwsze spotkanie nie zakończyło tury Łowcy), Dracula wybiera kolejne spotkanie i rozpatruje je. Jeśli nie ma więcej spotkań w danym mieście, tura Łowcy dobiega końca.

Wyjątek: Van Helsing może odpoczywać, zdobywać ekwipunek i handlować nawet po odbyciu spotkania. Jednakże, jeśli spotkanie wyraźnie nakazuje zakończenie tury albo van Helsing nie zdoła zabić swojego przeciwnika w walce, wtedy jego tura natychmiast dobiega końca i nie może on odpoczywać, zdobywać ekwipunku ani handlować z innymi Łowcami.



Jeśli w mieście nie ma spotkań

Jeśli w mieście, w którym przebywa Łowca, nie ma spotkań, gracz może wykonać **jedną** z poniższych czynności:

A. Odpoczynek

Odpoczywanie pozwala Łowcy odzyskać Życie nadwątlone niebezpiecznymi starciami. Jednakże decydując się na odpoczynek, gracz ryzykuje przekazanie Draculi karty Wydarzenia. Aby odpocząć, Łowca losuje dwie karty Wydarzeń. Karty z **krzyżami** na rewersach należy odrzucić, zaś karty z nietoperzami na rewersach przekazać (bez podglądania) Draculi. Kiedy Łowca wylosuje i ewentualnie wręczy przeciwnikowi karty (a karty „Zagraj natychmiast” zostaną rozpatrzone), odzyskuje do dwóch punktów Życia.

Wyjątek: Dzięki zdolności „Lekarz” dr Sewarda, on i każdy Łowca, który przebywa z nim w tym samym mieście, podczas odpoczynku losuje tylko jedną kartę Wydarzenia (zamiast dwóch).

B. Zdobywanie ekwipunku

Zdobywanie ekwipunku pozwala Łowcy losować karty Przedmiotów i Wydarzeń. Dokładna liczba i rodzaj kart, które może losować Łowca, zależą od miasta, w którym przebywa:



Małe miasto: Łowca losuje jedną kartę Wydarzenia.



Duże miasto: Łowca może wylosować jedną kartę Wydarzenia i/ lub jedną kartę Przedmiotu.



Zamek Draculi: Łowca nie losuje żadnych kart.



Szpital św. Józefa i św. Marii: Łowca może wylosować jedną kartę Wydarzenia lub jedną kartę Przedmiotu.

• Morskie strefy: Łowca nie odbywa fazy

Akcji na morzu, dlatego nie może uzupełniać tam ekwipunku.

Pamiętaj, że kiedy Łowca losuje kartę Wydarzenia, musi losować ją ze spodu talii Wydarzeń, a jeśli na jej rewersie będzie widniał **nietoperz**, oddać ją Draculi. Więcej informacji na ten temat można znaleźć w akapicie „Karty Wydarzeń” na stronie 20.

Zakryte karty Przedmiotów umieszcza się u dołu kart Łowców (ich rewersy pasują do tych, narysowanych na dole kart Łowców). Dr Seward może normalnie posiadać do czterech kart Przedmiotów, zaś pozostali Łowcy tylko do trzech. Kiedy Łowca otrzyma kartę lub karty, które sprawią, że przekroczy ten limit, musi odrzucić albo nowe karty albo któreś z tych, które już znajdują się na karcie Łowcy, aby zmieścić się w ramach limitu.

Zakryte karty Wydarzeń posiadające u dołu słowo „Zatrzymaj” (patrz „Karty Wydarzeń” na stronie 20) należy umieścić na górze kart Łowców lub Draculi (ich rewersy pasują do tych, narysowanych na górze kart Łowców i Draculi). Hrabia Dracula i dr Seward mogą normalnie posiadać do czterech kart Wydarzeń, zaś pozostali Łowcy tylko do trzech. Kiedy Dracula lub Łowca otrzyma kartę lub karty, które sprawią, że przekroczy ten limit, musi odrzucić albo nowe karty albo któreś z tych, które już znajdują się na jego karcie, aby zmieścić się w ramach limitu.

Uwaga: Dr Seward może posiadać albo cztery karty Wydarzeń, albo cztery karty Przedmiotów, ale nie po cztery karty z każdego rodzaju jednocześnie.

C. Handlowanie

Handlowanie pozwala **dwóm Łowcom przebywającym w tym samym mieście wymieniać się kartami Przedmiotów**. Dwóch Łowców może wymieniać karty w dowolny sposób, o ile żaden z nich nie przekroczy limitu posiadanych kart. **Łowcy nigdy nie mogą wymieniać kart Wydarzeń.**

Walka

Do walki dochodzi pomiędzy Łowcą a Draculą lub jednym z jego Agentów. Walka odbywa się w serii rund i kończy się dopiero, kiedy jeden z walczących zostanie zabity, pokonany, Ugryziony lub też ucieknie.

Początek walki

Na początku walki **wszyscy** gracze – nawet ci, których postacie nie znajdują się w mieście, w którym dochodzi do walki – mają szansę zagrania kart, które wpłyną na jej wynik, takich jak *Pułapka* albo *Poczynione plany*. Jednakże tylko Łowcy biorący udział w walce mogą zagrać kartę Przedmiotu *Czosnek*. Jako pierwszy szansę zagrania karty otrzymuje Dracula, potem, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, przychodzi kolei następujących graczy (każdy z nich może zagrać po jednej karcie). Gracze postępują w ten sposób (zagrywając po jednej karcie na kolejkę), dopóki wszyscy nie zagrają kart, które zagrać chcą/mogą.

Przykład: Van Helsing wdaje się w walkę z Draculą za dnia. Dracula uświadamia sobie, że ma kłopoty, zagrywa więc kartę Pułapka, która zapewnia mu premię +1 do wszystkich rzutów walki podczas tej walki. Żaden z Łowców nie posiada karty, którą mógłby zagrać, kolejka znów wraca do Draculi, który również nie ma już żadnych odpowiednich kart, dlatego gracze przechodzą do kolejnego etapu walki.

Po zagraniu kart Dracula i **biorący udział w walce** Łowca (ten, którego postać przebywa w mieście, w którym doszło do walki) składają swoje talie walki. Robią to w następujący sposób:

Łowca: Jego talia walki składa się z trzech podstawowych kart Taktyki i posiadanych przez niego kart Przedmiotów, z wyłączeniem odkrytej karty *Psy*. W walce mogą być wykorzystane tylko karty Przedmiotów posiadające

Walka



Na początku walki Dracula zagrywa kartę *Pułapka*.



Runda 1: Van Helsing zagrywa kartę *Kolek*, a Dracula kartę *Szpony*. Obaj gracze wyrzucili „3”, ale Dracula otrzymuje premię +1 z karty *Pułapka*, więc to on wygrywa tę rundę. Zgodnie z kartą *Szpony* rezultatem, który odpowiada karcie *Kolek* są 2 Rany – van Helsing traci 2 punkty Życia, pozostają mu jeszcze 2. Żaden z walczących nie został zabity, Ugryziony lub pokonany, nie uzyskano też wyniku Końca walki, w związku z czym walka trwa dalej.

Na czas drugiej rundy odkryte karty *Kolek* i *Szpony* pozostają na stole. Jeśli van Helsing posiada drugą kartę *Kolek*, mógłby ją zagrać, ma jednak tylko jedną, teraz musi więc wybrać inną kartę.

Dracula



Van Helsing



Na początku walki van Helsing posiada 4 punkty Życia, a Dracula 4 punkty Krwi.

Van Helsing walczy z Hrabią za dnia, więc talia walki Draculi składa się tylko z trzech kart Taktyki. W nocy ta walka rozegrałaby się zupełnie inaczej!



Runda 2: Podczas tej rundy obaj gracze zegrali karty *Unik*. Van Helsing rzucił „4”, a Dracula „2” (które wzrasta do „3” ze względu na kartę *Pułapka*). Van Helsing uzyskał wyższy wynik rzutu, więc to on sprawdza na swojej karcie *Unik*, jaki rezultat odpowiada karcie *Unik* przeciwnika. Obok słowa Unik znajduje się symbol Kontynuacji, w związku z czym gracze umieszczają obok kart znacznik Kontynuacji i walczą dalej. Jeśli uzyskają jeszcze dwa rezultaty Kontynuacji pod rząd, walka się skończy. Należy zwrócić uwagę, że van Helsing otrzyma do następnego rzutu premię +1, ponieważ w rundzie drugiej zagrał kartę *Unik* i uzyskał wyższy wynik w rzucie walki.

Karty *Kolek* i *Szpony* wracają do graczy, natomiast karty Unik pozostają na swoim miejscu.

Runda 3: Van Helsing ponownie zagrywa kartę *Kolek*, a Dracula kartę *Szpony*. Obaj gracze wyrzucili „4”, ale tym razem obaj otrzymują premię +1, w związku z czym remisują. W takiej sytuacji gracze porównują wartości Inicjatywy z lewych górnych rogów zagranych kart. *Kolek* posiada Inicjatywę „3”, a *Szpony* tylko „2”, więc zwycięzcą tej rundy zostaje van Helsing. Na jego karcie *Kolek*, obok słowa Szpony znajduje się symbol Śmierci, w związku z czym Krew Draculi spada do poziomu wyznaczonego przez następne czerwone pole na torze Krwi. Na torze nie ma już jednak kolejnego czerwonego pola, a to może oznaczać tylko jedno – Dracula zostaje zniszczony, a Łowcy wygrywają grę!

w lewym górnym rogu numer Inicjatywy, ale gracz i tak powinien wziąć do ręki wszystkie posiadane karty Przedmiotów. Karty, z których nie można skorzystać w walce, mogą służyć do blefowania – Dracula nie będzie wiedział, ile kart ma tak naprawdę do swojej dyspozycji jego przeciwnik.

Dracula: Jeśli Łowca walczy z samym Draculą, gracz-Dracula tworzy talię walki składającą się z kart Taktyki Draculi. Jeśli trwa noc, otrzymuje wszystkie osiem kart. Jeśli walczy za dnia, otrzymuje tylko trzy karty oznaczone symbolem słońca (*Szpony*, *Unik* i *Ucieczkę (Człowiek)*). Najlepsze karty, jakie ma do dyspozycji Dracula, mogą być zagrane jedynie w nocy, dlatego za dnia Hrabia jest zdecydowanie słabszy.

Przykład: Kontynuując poprzedni przykład, van Helsing bierze swoje trzy karty Taktyki (Pięści, Unik i Ucieczkę) oraz posiadane karty Przedmiotów (Kolek i Rączy koń) i składa z nich talię. Dracula bierze jedynie swoje trzyienne karty Taktyki (Szpony, Unik i Ucieczkę (Człowiek)) i tylko z nich składa swoją talię walki.

Agent: Jeśli Łowca walczy z jednym z Agentów Draculi, gracz-Dracula tworzy talię walki składającą się z kart Taktyki Agentów. Jego talia zawsze składa się z kart *Pięści* i *Unik*, natomiast dostępność pozostałych trzech (*Nóż*, *Pistolet* i *Strzelba*) zależy od treści konkretnego spotkania.

Kiedy gracze złożą swoje talie walki, czas przejść do pierwszej rundy walki.

Rundy walki

Podczas każdej rundy walki każdy z walczących graczy wybiera jedną kartę ze swojej talii walki, a następnie umieszcza ją zakrytą przed sobą, wskazując tym samym, jakie działanie podejmie.

Uwaga: Łowcy mogą wybierać tylko karty posiadające w lewym górnym rogu wartość

Inicjatywy. Gracz nie może wybrać kart *Psy*, *Rączy koń*, *Czosnek* i *Lokalne plotki*.

Kiedy obaj gracze wybiorą swoje karty, odwracają je, a następnie każdy z nich rzuca (białą lub czarną kością), dodając do wyniku odpowiednie z poniższych modyfikatorów. To działanie nazywa się rzutem walki.

Modyfikatory Łowców

- +1 za zagrana na początku walki kartę *Poczynione plany*
- +1 jeśli Łowca wybrał podczas danej rundy kartę *Pistolet*
- +1 jeśli Łowca wybrał podczas poprzedniej rundy kartę *Unik* i wygrał rzut walki

Modyfikatory Agentów

- +1 jeśli Agent jest Sługą, a walka ma miejsce we Wschodniej Europie
- +1 za zagrana na początku walki kartę *Pułapka*
- +1 jeśli Agent wybrał podczas danej rundy kartę *Pistolet*
- +1 jeśli Agent wybrał podczas poprzedniej rundy kartę *Unik* i wygrał rzut walki

Modyfikatory Draculi

- +1 jeśli w walce bierze udział Ugryziony Łowca inny niż Mina Harker
- +1 jeśli walka ma miejsce w Zamku Draculi
- +1 za zagrana na początku walki kartę *Pułapka*
- +1 jeśli Dracula wybrał podczas poprzedniej rundy kartę *Unik* i wygrał rzut walki

Wyjątek: Kiedy Lord Godalming bierze udział w walce z Agentem, rzuca dwiema kośćmi Łowców (zamiast jednej) i wykorzystuje lepszy wynik.

Gracz posiadający najwyższy, zmodyfikowany wynik rzutu walki wygrywa tę rundę walki – odczytuje jej rezultat ze swojej karty Taktyki. W kolumnie po prawej odszukuje nazwę karty Taktyki przeciwnika, a potem sprawdza sym-

bol znajdujący się na lewo od pola, w którym została ona wpisana. Wreszcie odszukuje opis rezultatu dla danego symbolu poniżej.

Rezultaty walki

  **Rana (od 1 do 4)** – Przegrany traci od 1 do 4 punktów Życia/Krwi.

  **Kontynuacja** – Nic się nie dzieje. Jeśli gracze uzyskają trzy rezultaty Kontynuacji pod rząd (wykorzystując znaczki Kontynuacji, aby to zaznaczyć), zamiast tego otrzymują rezultat Końca walki.

 **Odparcie** – Podczas następnej rundy Dracula może zagrać tylko jedną z poniższych kart: *Unik*, *Ucieczka (Człowiek)*, *Ucieczka (Mgła)* lub *Ucieczka (Nietoperz)*. Należy pamiętać, że karty *Ucieczka (Mgła)* i *Ucieczka (Nietoperz)* mogą zostać zagrane jedynie w nocy.

 **Ugryzienie** – Łowca zostaje Ugryziony i otrzymuje żeton Ugryzienia, aby to zaznaczyć. Jednocześnie rezultat Ugryzienia kończy walkę. Więcej informacji o Ugryzionych Łowcach znajduje się na stronie 19.

 **Śmierć** – Jeśli Łowca walczy z Agentem, Agent zostaje śmiertelnie ranny, a walka dobiega końca. Jeśli Łowca walczy z Draculą, punkty Krwi Draculi natychmiast spadają do następnego czerwonego pola na torze Krwi (tzn. jeśli Dracula posiada obecnie 11-15 punktów Krwi, spadają do 10, a jeśli posiada 6-10 punktów, spadają do 5). Jeśli Dracula posiada 5 lub mniej punktów Krwi, zostaje sprowadzony do 0 punktów Krwi – zostaje zabity, a Łowcy wygrywają grę. Jeśli Dracula uzyska ten wynik i wciąż pozostaną mu jakieś punkty Krwi, walka toczy się dalej.

  **Koniec walki** – Jeden z walczących ucieka z walki. Walka natychmiast się kończy, aczkolwiek będzie można rozpocząć ją na nowo podczas następnej tury.

Przedmioty zniszczone w walce

Niektóre z nazw kart Taktyki Agentów i Draculi wyszczególnionych w polach po prawej stronie kart Taktyki Łowców zostały wpisane kursywą lub wytłuszczone. To oznacza, że jeśli dana karta Łowcy zostanie zagrana przeciwko wpisanej kursywą/wytłuszczonej karcie Draculi lub Agentu i Łowca wygra ten rzut walki, jego karta zostanie zniszczona (odrzucona na stos odrzuconych kart Przedmiotów pod koniec rundy walki).

Niektóre z nazw kart Taktyki Łowców wyszczególnionych w polach po prawej stronie kart Taktyki Draculi i Agentów zostały wpisane kursywą lub wytłuszczone. To oznacza, że jeśli dana karta Draculi lub Agentu zostanie zagrana przeciwko wpisanej kursywą/wytłuszczonej karcie Łowcy i Dracula lub Agent wygra ten rzut walki, karta Łowcy zostanie zniszczona (odrzucona na stos odrzuconych kart Przedmiotów pod koniec rundy walki).

Należy zwrócić uwagę, że karty Draculi i jego Agentów nigdy nie mogą zostać zniszczone.

Przykład: Kontynuując powyższy przykład, van Helsing wybrał kartę Kołek, a Dracula kartę Szpony. Obaj umieszczają wybrane zakryte karty przed sobą. Kiedy obaj gracze wybiorą swoje karty, odwracając jednocześnie, a potem rzucają kością. Obaj wyrzucili „3”, ale Dracula otrzymuje premię +1 za zagraniem wcześniej kartę Pułapka.

Dracula wygrywa tę rundę walki i odwołuje się do swojej karty Szpony, aby ustalić rezultat rzutu walki. Na swojej karcie Taktyki odszukuje nazwę karty Taktyki van Helsinga (Kołek) – mieści się ona w polu z symbolem 2 Ran.

Oznacza to, że van Helsing straci 2 punkty Życia. W tym przypadku sprowadzi go to do 2 punktów Życia. Żaden z walczących nie został zabity ani pokonany, nie uzyskano też

rezultatu Końca walki, dlatego rozpoczyna się nowa runda.

Remisy i Inicjatywa

Jeśli gracze zremisują podczas rzutu walki, każdy z nich odczytuje wartość Inicjatywy zagranej karty. Gracz posiadający wyższą Inicjatywę, wygrywa.

Przykład: Gdyby van Helsing wyrzucił „4”, w rzucie walki zremisowałby z Draculą. W takim wypadku obaj gracze odczytaliby wartości Inicjatywy swoich karty. Szpony posiadają Inicjatywę 2, natomiast Kołek Inicjatywę 3. W związku z tym rundę walki wygrałby van Helsing.

Więcej niż jeden Łowca

Jeśli w walce bierze udział więcej niż jeden Łowca, należy zastosować zasady z akapitu „Grupa a walka” na stronie 24.

Znaczniki Kontynuacji

Jeśli podczas walki gracze uzyskają rezultat Kontynuacji, umieszczają obok kart jeden znacznik Kontynuacji. Jeśli uzyskają jakikolwiek inny rezultat, zgromadzone do tej pory znaczniki Kontynuacji należy usunąć. Jeśli gracze umieszczą obok kart trzy znaczniki Kontynuacji pod rząd, walka natychmiast się kończy, tak jakby gracze uzyskali wynik Końca walki.

Późniejsze rundy walki

Jeśli walka nie zakończy się po pierwszej rundzie, gracze kontynuują zmagania. Nie mogą jednak zagrać tej samej karty dwa razy pod rząd. Aby upewnić się, że tak się nie stanie, dopóki nie wybiorą kart na nową rundę, nie zbierają ze stołu odkrytych kart, z których korzystali podczas poprzedniej rundy. Kiedy gracze wybiorą nowe karty, walka przebiega tak, jak opisano to powyżej. Znów dochodzi do rzutu walki, a zwycięzca ponownie sprawdza jego rezultat. Jeśli walka będzie się toczyć przez kolejną rundę, gracze zbierają ze stołu karty, które wykorzystywali dwie rundy temu,

pozostawiając jedynie te, które dopiero co wykorzystali.

Przykład: Podczas drugiej rundy walki van Helsing pozostawił na stole swoją odkrytą kartę Kołek, Dracula uczynił to samo z kartą Szpony. Następnie obaj gracze wybrali nowe karty z tych, które pozostały im na ręce. Jeśli walka miałaby się toczyć trzecią rundę, karty Kołek i Szpony wróciłyby do odpowiednich graczy przed kolejnym wyborem kart Taktyki, a na stole pozostałyby odkryte karty zagrane podczas drugiej rundy.

Koniec walki

Walka kończy się zawsze, kiedy gracze uzyskają rezultat Końca walki albo trzy razy pod rząd rezultat Kontynuacji. W obu przypadkach uważa się, że walczący uciekli.

Walka może się również zakończyć, kiedy Łowca zostanie Ugryziony albo zostanie sprowadzony do 0 punktów Życia. Jeśli Łowca zostanie sprowadzony do 0 punktów Życia, zostaje **pokonany**. Więcej informacji na temat pokonanych Łowców znajduje się na stronie 20.

Walka z Agentem kończy się natychmiast, kiedy Agent zostanie zabity. Jeśli w danym mieście znajduje się kolejne spotkanie, zostaje natychmiast rozpatrzone, być może rozpoczynając nową walkę. Jeśli w mieście nie ma już więcej spotkań, a przebywa tam Dracula, Łowca wdaje się w walkę z Draculą (patrz „Walka w celu zmierzenia się z Draculą”, poniżej). Jeśli Agent nie zostanie zabity, spotkanie pozostaje na swoim miejscu.

W walce z Draculą **uzyskanie rezultatu Śmierci przeciwko Draculi nie skutkuje zakończeniem walki, chyba że Dracula zostanie zniszczony**. Jeśli po uzyskaniu rezultatu Śmierci (który sprowadza punkty Krwi Draculi do następnego czerwonego pola na torze Krwi) Dracula wciąż posiada jakieś punkty Krwi, walka toczy się dalej. Jeśli

Hrabia zostanie sprowadzony do 0 punktów Życia, walka nie tylko się kończy, ale Łowcy również natychmiast wygrywają grę.

Walka w celu zmierzenia się z Draculą

Jeśli Łowca walczy z Agentem w mieście, w którym przebywa Dracula, i pokona tego Agentą, może wdać się w walkę z samym Draculą. Jednakże, jeśli Łowca zostanie pokonany lub ucieknie z walki z Agentem (walka zakończy się rezultatem Końca walki), jego tura dobiega końca i podczas tej tury nie będzie mógł się zmierzyć z Draculą.

Odmierzanie czasu podczas walki

Jeśli na początku walki zostanie zagrana karta *Szał* lub *Czosnek*, gracze powinni śledzić upływ rund. W tym celu mogą wykorzystywać znacz- niki Czasu – umieszczać jeden z nich na polu „1” toru czasu danej karty, a potem przesuwając go o jedno pole za każdą rundę walki.

Wygrana

Gra toczy się do momentu, w którym Łowcy lub Dracula wygrywają.

Zwycięstwo Łowców

Łowcy wygrywają jako grupa, kiedy sprowadzą punkty Krwi Draculi do 0 lub mniej. Należy zwrócić uwagę, że Dracula nie może dobrowolnie sprowadzić się do 0 punktów Krwi. Jedyny sposób, aby to zrobić, to odebrać mu punkty Krwi w walce albo zastosować kartę *Bohaterskie poświęcenie*.

Zwycięstwo Draculi

Dracula wygrywa, jeśli przesunie znacznik na torze Wampirów na pole 6. Może to osiągnąć na wiele sposobów:

- +2 pola za każdym razem, kiedy spotkanie *Nowy Wampir* dojrzeje.
- +1 za każdym razem, kiedy nastaje nowy dzień (tzn. za każdym razem, kiedy znacznik Dnia/Nocy przesunie się

z Brzasku na pole Świt)

- +2 za każdym razem, kiedy Dracula pokona Łowcę, sprowadzając go do 0 punktów Życia albo zadając mu dostateczną liczbę Ugryzień (jedno w przypadku Miny Harker, dwa w przypadku Lorda Godalming i dr Sewarda i trzy w przypadku dr van Helsinga).

Inne zasady

Poniższa część instrukcji zawiera pozostałe zasady, które gracze powinni poznać, ale z których nie będą tak często korzystać.

Ugryzieni Łowcy

Kiedy na karcie Łowcy znajduje się żeton Ugryzienia (w przypadku Miny Harker - zawsze), Łowcę uważa się za Ugryzionego. Ugryzienie pozwala Draculi powoli penetrować umysł Łowcy i powoli go opanowywać. Z tego powodu Łowca otrzymuje poniższe kary:

- Mentalna więź Draculi pozwala mu dostrzegać plany Łowcy. Jedna karta Przedmiotu i jedna karta Wydarzenia Ugryzionego Łowcy zawsze musi być odkryta (zakładając, że posiada przynajmniej jedną kartę danego rodzaju; nie bierze się pod uwagę odkrytej karty *Psy*).
- Dracula może zagrywać pewne karty Wydarzeń na Ugryzionych Łowców, takie jak *Wampiryczny wpływ* czy *Nocna wizyta*.
- Dracula otrzymuje premię +1 do rzutów walki podczas walki z Ugryzionym Łowcą lub z Grupą Łowców, jeśli znajduje się wśród nich Ugryziony Łowca.

Wyjątek: Mina Harker miała czas przyzwyczaić się do swojego Ugryzienia i jest w stanie częściowo oprzeć się wpływom Draculi – Hrabia nie otrzymuje przeciwko niej premii +1 do rzutu walki. Jednakże, jeśli Mina należy do Grupy Łowców, w której znajduje się inny Ugryziony Łowca, Dracula otrzyma swoją premię +1 mimo jej zdolności.

Z drugiej strony bycie Ugryzionym posiada jedną wielką zaletę: Ugryziony Łowca może stać się celem karty Wydarzenia *Trans hipnotyczny*, która może odkryć obecne miejsce pobytu Draculi. Bycie Ugryzionym niekoniecznie można uznać za coś dobrego, ale przynajmniej ma jakieś plusy.

Jeśli Łowca otrzyma żeton Ugryzienia, a nie posiada już pustego pola Ugryzienia, zostaje pokonany (patrz strona 20).

Lord Godalming i dr Seward zostają pokonani, kiedy otrzymują drugie Ugryzienie. Obdarzony bardziej zdyscyplinowanym umysłem van Helsing zostaje pokonany, otrzymawszy trzecie Ugryzienie. Mina Harker walczy już z mrocznymi wpływami Draculi, dlatego do pokonania jej wystarczy tylko jedno dodatkowe Ugryzienie (co oznacza, że Mina Harker powinna generalnie unikać nocnych spotkań z Draculą).

Limity kart

Dracula i Łowcy mogą posiadać tylko ograniczoną liczbę kart Przedmiotów i Wydarzeń. Limity poszczególnych postaci zostały wskazane na ich kartach. Kiedy gracze otrzymują karty Przedmiotów lub karty Wydarzeń „Zatrzymaj”, umieszczają je zakryte na odpowiednich polach swoich kart.



Każdy Łowca może posiadać do trzech kart Przedmiotów (wliczając w to odkrytą kartę *Psy*) i do trzech kart Wydarzeń „Zatrzymaj”. Dr Seward może posiadać dodatkową czwartą kartę Przedmiotu lub czwartą kartę Wydarzenia, którą umieszcza na dodatkowym polu z prawej strony swojej karty.

Dracula nie może posiadać kart Przedmiotów, może natomiast posiadać do czterech kart Wydarzeń „Zatrzymaj”. Należy pamiętać, że karty Taktyki graczy nie wliczają się do limitu kart Przedmiotów. Karty Taktyki Łowców posiadają ten sam rewers, co karty Przedmiotów, ale wyróżnia je słowo „Podstawowa”, umieszczone pod nazwą karty. Karty Taktyki powinny leżeć odkryte obok karty postaci, aby można je było odróżnić od zakrytych kart Przedmiotów, tak jak pokazano to na rysunku „Przygotowanie do gry” na stronie 6.

Pokonani Łowcy

Kiedy Łowca zostanie sprowadzony do 0 punktów Życia lub otrzyma Ugryzienie, a nie ma już wolnego pola Ugryzienia na swojej karcie postaci, zostaje pokonany. Kiedy Łowca zostanie pokonany, dochodzi do następujących wydarzeń:

- Dracula przesuwając znacznik na torze Wampirów o 2 pola. Jeśli dotrze na pole 6 lub więcej, gra natychmiast się kończy, a Dracula wygrywa.
- Łowca natychmiast przenosi się do Szpitala św. Józefa i św. Marii, gdzie siostry zakonne przywracają go do zdrowia.
- Łowca odrzuca wszystkie posiadane karty Przedmiotów i Wydarzeń, zostawiając sobie jedynie karty Taktyki.
- Łowca znów otrzymuje maksymalną liczbę punktów Życia, usuwa też wszystkie żetony Ugryzień ze swojej karty.
- Ze względu na proces rekonwalescencji, Łowca traci następną turę.

Karty Wydarzeń

Z kartami Wydarzeń wiąże się element ryzyka, nadający rozgrywkom w grę *DRACULA* pewnej przewrotności. Dracula nie może losować kart z talii Wydarzeń na własną rękę (za wyjątkiem wykorzystania spotkania *Zbezczeszczona ziemia*), musi więc polegać na Łowcach, którzy zaopatrzą go w karty. Cemu mieliby to robić? Otóż, za każdym razem, kiedy Łowca losuje kartę z talii Wydarzeń, wyciąga ją ze spodu talii. Jeśli wylosuje kartę, na której rewersie znajdują się krzyże, zatrzymuje ją dla siebie. Jeśli na rewersie znajdują się nietoperze, musi ją oddać Draculi (bez podglądania jej treści).

Na pierwszy rzut oka może się wydawać, że losowanie kart z talii Wydarzeń to głupi ruch ze strony Łowców, ale należy mieć na uwadze, że w grze występuje dwa razy więcej kart Wydarzeń Łowców, niż kart Wydarzeń Draculi, a także, że w talii Wydarzeń można znaleźć wiele potężnych kart pomagających Łowcom odkrywać miejsce pobytu Draculi.

Jeśli w talii Wydarzeń pozostanie tylko jedna karta, nie należy jej losować. Zamiast tego należy ją potasować ze stosem odrzuconych kart Wydarzeń, aby stworzyć nową talię Wydarzeń.

Otrzymawszy kartę Wydarzenia, gracz spogląda na dół karty, aby przekonać się, jakiego rodzaju kartę wylosował. W grze występują trzy rodzaje kart: **Zagraj natychmiast**, **Zatrzymaj** i **Sprzymierzeniec**. Każdy z tych rodzajów został szczegółowo opisany poniżej.

Karty „Zagraj natychmiast”

Gracz, który otrzyma kartę „Zagraj natychmiast”, musi ją natychmiast zagrać. Jeśli w danym momencie jej efekty nie są przydatne, karta zostaje zmarnowana. Po rozpatrzeniu takiej karty, należy ją odłożyć na odkryty stos odrzuconych kart Wydarzeń.

Karty „Zatrzymaj”

Gracz, który otrzyma kartę „Zatrzymaj”, może ją zatrzymać, aby zagrać ją w późniejszym czasie. Takie karty szczegółowo opisują czas i warunki, w jakich mogą zostać zagrane. Po rozpatrzeniu takiej karty, należy ją odłożyć na odkryty stos odrzuconych kart Wydarzeń.

Karty Sprzymierzeńców

Gracz, który otrzyma kartę Sprzymierzeńca, musi ją natychmiast zagrać albo odrzucić. Zagrana, karta Sprzymierzeńca pozostaje w grze, dopóki nie zastąpi jej inny Sprzymierzeniec. Należy zwrócić uwagę, że **Dracula i Łowcy mogą posiadać jednocześnie po jednym Sprzymierzeńcu**. Zagrani Sprzymierzeńcy Łowców nie zastępują Sprzymierzeńców Draculi i odwrotnie.

Moce Draculi

Dracula posiada pięć Mocy, z których może korzystać w trakcie rozgrywki. Te moce zostały przedstawione w formie kart Mocy, które trzyma się wraz z talią Miejsc i zagrywa na Szlak Draculi podczas fazy Ruchu. **Dracula nie może skorzystać z karty Mocy, która już znajduje się na Szlaku** (musi poczekać, aż z niego „spadnie” – dopiero wtedy stanie się ponownie dostępna).

Trzy z kart Mocy (*Mroczny zew*, *Powrót i Kryjówka*) mogą zostać zagrane w dowolnym czasie, co zostało oznaczone znajdującymi się na nich symbolami słońca i księżyca. Pozostałe dwie karty (*Posiłek* i *Postać wilka*) mogą zostać zagrane jedynie w nocy, co zostało oznaczone znajdującymi się na nich dwoma symbolami księżyca. Poniżej znajduje się pełen opis wszystkich pięciu Mocy Draculi.

Mroczny zew

Zagrywając tę kartę, Dracula roztacza wokół siebie swoją wolę, przyzywając swoje mroczne służby. Gracz zagrywa tę kartę na Szlak tak, jak (i zamiast) karty Miejsca, z tym tylko, że kartę kładzie **odkrytą i nie umieszcza na niej żetonu spotkania**. Uważa się, że Hrabia pozostał w miej-

scu, w którym przebywał poprzednio. Tak jak wskazują to dwie krople krwi narysowane na karcie, Dracula **musi zapłacić 2 punkty Krwi**, aby zagrać *Mroczny zew* (musi więc posiadać przynajmniej 3 punkty Krwi). Zagrawszy tę kartę, Dracula **losuje 10 żetonów spotkań z puli spotkań**, dodaje je do swojej ręki spotkań, a następnie odrzuca tyle żetonów, aby zmieścić się w limicie ręki (zachowując wybrane przez siebie żetony).

Jeśli Dracula zagra tę kartę w mieście, w którym znajduje się Łowca, podczas fazy Akcji będzie musiał z nim walczyć.

Powrót

Zagrywając tę kartę, Dracula przecina swój własny szlak, próbując zgubić Łowców lub cofa się, aby ich zaatakować. Dracula **może skorzystać z tej Mocy, aby przeciąć własny Szlak**. Gracz zagrywa kartę *Powrót* na swój Szlak, a potem bierze jedną z kart Miejsc znajdujących się na swoim Szlaku lub w Katakumbach i kładzie ją na wierzchu karty *Powrót*. Gracz może wybrać tylko takie miejsce, do którego może się zgodnie z zasadami dostać. Jeśli karta Miejsca była odkryta, pozostaje odkryta, a jeśli była zakryta, pozostaje zakryta. Wreszcie, jeśli gracz zabrał kartę Miejsca ze swojego Szlaku, przesuwa karty w prawo, aby wypełnić powstałą lukę, a następnie umieszcza swoją figurkę na właśnie wyłożonych kartach (karcie *Powrót* i karcie Miejsca).

Podczas tury, w której Dracula przecina swój szlak, biorąc kartę Miejsca ze Szlaku (a nie z Katakumb), Szlak się nie wydłuża i żadna karta z niego nie „spada”.

Jeśli na karcie Miejsca spoczywało spotkanie, przesuwa się ono razem z kartą, ale jeśli karta pochodziła z Katakumb, gracz może zatrzymać tylko jedno (a nie oba) powiązane z nią spotkania.

W takiej sytuacji gracz wybiera, które spotkanie zachować, a które trafi do puli spotkań. **Dracula nie umieszcza na przesuwanej karcie nowego spotkania.**

Karta *Powrót* pozostaje z przesuniętą kartą Miejsca, dopóki obie nie spadną ze Szlaku

Ruch pod postacią wilka



Dracula, przebywając w Bordeaux, zagrywa kartę *Mocy Postać wilka*, Dracula przebywa w Bordeaux. Najpierw gracz traci 1 punkt Krwi, potem umieszcza kartę *Postać wilka* na swoim Szlaku wraz z kartą Miejsca. Może się poruszyć o dwa połączenia drogą (dwa miasta), ma więc wiele możliwości, tak jak wskazuje to rysunek obok. Poniżej znajdują się uwagi do niego:

1. Dracula może skorzystać z postaci wilka, aby zaatakować lub minąć Łowcę. Tak więc, mógłby przesunąć się do Clermont-Ferrand i zaatakować van Helsinga lub minąć van Helsinga i przesunąć się do Genewy lub Marsylii (van Helsing byłby niczego nieświadomy).

2. Dracula nie może przesunąć się do miasta lub przez miasto, w którym znajduje się znacznik Świętej Hostii lub Poświęconej ziemi. Tak więc, nie mógłby przesunąć się do Paryża, ponieważ znajduje się tam Święta Hostia, nie mógłby również podróżować do Strasburga, bowiem musiałby przedostać się przez Paryż, aby tam dotrzeć.

Draculi. Kiedy to nastąpi, karta *Powrót* wraca na rękę gracza, natomiast karta Miejsca, do której była dołączona, może powrócić na rękę (a znajdujące się na niej spotkanie może dojrzeć) albo trafić do Katakumb.

Posiłek

Z tej karty można skorzystać jedynie w nocy. Zagrywając tę kartę, Dracula wyrusza w miasto, aby żywić się niewinnymi ludźmi. Gracz zagrywa tę kartę na Szlak tak, jak (i zamiast) karty Miejsca, z tym tylko, że kartę kładzie odkrytą i **nie umieszcza na niej żetonu spotkania**. Uważa się, że Hrabia pozostał w miejscu, w którym przebywał poprzednio. Dracula **odzyskuje 1 punkt Krwi** (do maksymalnie 15), tak jak wskazuje to kropla krwi z symbolem „+” narysowana na karcie.

Jeśli Dracula zagra tę kartę w mieście, w którym znajduje się Łowca, podczas fazy Akcji będzie musiał z nim walczyć.

Kryjówka

To jedyna karta Mocy, którą zagrywa się **w sekrecie**. Kładzie się ją **zakrytą** na Szlaku Draculi tak, jak zwykłą kartę Miejsca, a potem umieszcza się na niej spotkanie. Korzystając z tej karty, Dracula pozostaje w jednym miejscu (tym samym pozostaje w mieście, w którym znajdował się w poprzedniej turze) i wzmacnia tu swoje sługi. Jeśli Łowca trafi do miasta, w którym Dracula zagrał kartę *Kryjówka*, **zarówno ta karta, jak i karta Miejsca zostają odkryte, a Łowca musi się zmierzyć z oboma spotkaniami**, tak jakby trafił na kartę z Katakumb. Jeśli karta miasta, w którym Dracula zagrał kartę *Kryjówka*, spadnie ze

Opis planszy



1. Szlak Draculi: Tu umieszcza się ostatnie sześć kart Miejsc, do których przesuwiał się Dracula. „Lewa” i „prawa” strona na kartach i w tekście instrukcji odnoszą się do lewej i prawej strony określanej z perspektywy Draculi. Pole obok toru Wampirów to obecne miejsce pobytu Draculi.

2. Sprzymierzeniec Draculi: Kiedy w grze znajduje się karta Sprzymierzeńca Draculi, należy ją umieścić w tym miejscu.

3. Sprzymierzeniec Łowców: Kiedy w grze znajduje się karta Sprzymierzeńca Łowców, należy ją umieścić w tym miejscu.

4. Tor Determinacji: Tutaj umieszcza się

znacznik Determinacji, którym zaznacza się obecną liczbę punktów Determinacji.

5. Tor Wampirów: Tutaj umieszcza się znacznik Wampirów, którym zaznacza się obecną liczbę Wampirów stworzonych przez Draculę. Kiedy znacznik dotrze na pole 6, Dracula wygrywa grę!

6. Katakumby: W Katakumbach Dracula może umieścić do trzech miast, które spadną z jego Szlaku. Miasto, które tu trafi, otrzymuje dodatkowe spotkanie.

7. Tor Dnia/Nocy: Tutaj umieszcza się znacznik Dnia/Nocy, służący do mierzenia upływu czasu. Trzy górne pola wskazują, że trwa dzień, zaś trzy dolne pola, że trwa noc.

Szlaku, kartę *Kryjówka* również należy odkryć – ona również spadnie ze Szlaku. Kiedy ta karta spadnie ze Szlaku, wraca do talii Miejsc, nawet jeśli powiązana z nią karta Miejsca trafiła do Katakumb. **Spotkania umieszczone na tej karcie nigdy nie dojrzeją ani nie trafią do Katakumb** – zawsze powracają do puli spotkań.

Jeśli Dracula zagra tę kartę w mieście, w którym znajduje się Łowca, odkrywa ją, a podczas fazy Akcji będzie musiał z nim walczyć.

Postać wilka

Z tej karty można skorzystać jedynie w nocy. Być może jest to najbardziej przebiegła z mocy Draculi. *Postać wilka* pozwala mu zamienić się w wilka i szybko pokonywać duże dystanse, unikając pościgu. Tę kartę Mocy zagrywa się **odkrytą** wraz z **zakrytą** kartą Miejsca i żetonem spotkania. Tak jak wskazuje to kropla krwi narysowana na karcie, Dracula musi zapłacić **1 punkt Krwi**, aby zagrać *Postać wilka* (musi więc posiadać przynajmniej 2 punkty Krwi).

Dracula przesuwa się do miasta wskazanego na zakrytej karcie Miejsca. To miasto może się znajdować w promieniu **dwóch połączeń drogą (dwóch miast)** od obecnego miejsca pobytu Draculi. Dracula może też blefować i pozostać w tym samym miejscu: w takim wypadku wraz z kartą *Postać wilka* zagra kartę *Kryjówka* zamiast zakrytej karty Miejsca. Korzystając z postaci wilka, Dracula może podróżować przez miasta, w których przebywają Łowcy, nie wdając się z nimi w walkę, nie może jednak minąć miast, w których znajduje się znacznik Hostii lub Poświęconej ziemi.

Jeśli Dracula przesunie się o dwa miasta, nie pozostawia śladu, przez które miasto wprawdzie podróżował – spotkanie umieszcza jedynie na karcie swojego miejsca docelowego. Tak więc, podczas swojej fazy Akcji, Dracula musi zaatakować Łowców, którzy przebywają w jego miejscu docelowym, nie może jednak atakować

tych, którzy przebywają w mieście, które tylko „mijał” pod postacią wilka.

Dracula może skorzystać z tej mocy, aby przeciąć swój własny Szlak (korzystając z odpowiedniej karty).

Święte Hostie i poświęcona ziemia

Łowcy mogą odciąć Draculę od pewnych miejsc, korzystając z kart Przedmiotów *Święta Hostia* i karty Wydarzenia *Poświęcona ziemia*. Znacznik Świętej Hostii umieszcza się w obecnym miejscu pobytu Łowcy zagrywającego kartę *Święta Hostia*, zaś znacznik Poświęconej Ziemi umieszcza się w dowolnym mieście. W obu przypadkach **spotkania znajdujące się na kartach Miejsc tych miast należy odrzucić**.

W przypadku *Poświęconej ziemi* znacznik umieszczony w mieście, które znajduje się na Szlaku Draculi lub w Katakumbach, natychmiast odkrywa to miasto. Jeśli w tym mieście przebywa Dracula, na początku swojej następnej tury **musi** je opuścić.

Dracula może skorzystać z karty Wydarzenia *Diabelska moc*, aby usunąć z planszy znacznik Świętej Hostii (choć w późniejszym czasie można go tam z powrotem umieścić), ale znacznik Poświęconej Ziemi pozostaje na planszy do końca gry (choć w późniejszym czasie można go przesunąć, korzystając z kolejnej karty Wydarzenia *Poświęcona ziemia*).

Dracula nie może się poruszać przez miasta, w których znajduje się któryś z tych znaczników. Dopóki znacznik znajduje się w danym miejscu, odpowiadającą miastu kartę Miejsc należy usunąć z talii Miejsc lub Katakumb i umieścić odkrytą obok planszy.

Jeśli miasto znajdowało się na Szlaku Draculi, pozostaje na nim, dopóki z niego nie spadnie, a wtedy jego kartę należy umieścić odkrytą obok planszy. Jeśli znacznik zostanie usunięty z danego miasta, jego karta Miejsca wraca do talii Miejsc.

Opis karty postaci



1. Miejsca na karty Wydarzeń: Łowca może umieścić tu do trzech kart Wydarzeń „Zatrzymaj”.

2. Pola Ugryzień: Kiedy Łowca otrzymuje Ugryzienie, musi umieścić żeton na pustym polu Ugryzienia. Jeśli na jego karcie nie ma już pustych pól Ugryzień, zostaje pokonany.

3. Miejsca na karty Przedmiotów: Łowca może umieścić tu do trzech kart Przedmiotów.

4. Numer kolejności tury: Ten numer wskazuje, w jakiej kolejności Łowcy odbywają swoje tury. Dracula zawsze odbywa swoje tury jako pierwszy.

5. Specjalne zdolności: Tutaj opisano specjalne zdolności Łowców.

6. Tor punktów Życia: Tutaj umieszcza się znacznik Życia, aby zaznaczać obecną liczbę punktów Życia Łowcy. Jeśli Łowca zostanie sprowadzony do 0 punktów Życia, zostaje pokonany.

Grupy Łowców

Łowcy mogą połączyć siły, aby wspólnie walczyć z Draculą lub jego Agentami. Niestety, takie działanie ogranicza ich zdolność do poszukiwań. Dwoch lub więcej Łowców, którzy rozpoczynają rundę gry w tym samym miejscu, mogą stworzyć Grupę. Nie mogą tego zrobić, jeśli któryś z nich poruszył się już podczas swojej tury (wyjątek: jeśli Dracula przesunie się do miasta, w którym przebywa kilku Łowców, będzie musiał walczyć z nimi jako grupą, patrz

strona 14). Grupy rozpadają się, kiedy tylko któryś z Łowców poruszy się samotnie.

Ruch grupy Łowców

Grupa przesuwa się raz na rundę, podczas fazy Ruchu jednego z jej członków. Wszystkie figurki Łowców należy przesunąć jednocześnie. Jeśli Grupa próbuje złapać pociąg, wykonuje się tylko jeden rzut kością (jeśli Lord Godalming znajduje się w Grupie, może skorzystać ze swojej zdolności ponownego rzutu kością pociągu), który wpływa na całą Grupę.

Faza Akcji Grupy

Grupa otrzymuje tylko jedną fazę Akcji na rundę, natychmiast po wykonaniu ruchu. To oznacza, że podczas danej rundy Grupa może odpoczywać, zdobywać ekwipunek lub handlować tylko raz. Innymi słowy, tylko jeden członek Grupy otrzyma dobrodziejstwa odpoczynku lub zdobywania ekwipunku, aczkolwiek Grupa może wymieniać się między sobą Przedmiotami bez ograniczeń (jeśli zdecyduje się handlować).

Grupa a spotkania

Spotkania wpływają na całą Grupę jednakowo, aczkolwiek każdy członek Grupy może odkryć karty Przedmiotów, które umniejszą efekt danego spotkania. Na przykład, jeśli grupa czterech Łowców spotka Wilki, każdy z Łowców straci 2 punkty Życia. Jednakże, ta liczba zostanie zmniejszona o 1, jeśli któryś z Łowców w Grupie pokaże kartę *Pistolet*, i o kolejne 1, jeśli któryś z Łowców w Grupie pokaże kartę *Strzelba*.

Grupa a walka

Wszyscy Łowcy w Grupie muszą walczyć, nikt nie może pozostać „w rezerwie”. Walka toczy się zgodnie z normalnymi zasadami, zmienionymi nieznacznie, aby wziąć pod uwagę większą liczbę walczących.

Na początku każdej rundy walki każdy z Łowców w Grupie wybiera kartę ze swojej talii walki, natomiast **Dracula musi obrać za cel jednego Łowcę** (Dracula zawsze musi posiadać jakiś cel, chociaż może go zmieniać z rundy na rundę). Wybrany za cel Łowca i Dracula wykonują normalny rzut walki (pamiętając, że Łowca rzuca dwiema kośćmi, jeśli w Grupie znajduje się Lord Godalming, a Grupa walczy z Agentem). Łowca może również zastosować wszystkie modyfikatory, które uzyskał każdy członek Grupy. Jeśli Dracula wygra rzut walki, odnajduje nazwę karty swojego celu na swojej karcie i stosuje wobec niego (i tylko niego) otrzymany rezultat. Jeśli Łowcy wygrają rzut, wybierają, z której ze swoich kart (niekoniecz-

nie Łowcy, który był celem Draculi) odczytają rezultat rzutu.

Przykład 1: Dracula walczy z Grupą składającą się ze wszystkich czterech Łowców. Wybiera za cel Minę Harker i zagrywa Szpony. Mina zagrywa Kołek. Dracula wygrywa rzut walki, więc odszukuje nazwę Kołek na swojej karcie Szpony i odczytuje rezultat – Mina traci 2 punkty Życia.

Przykład 2: Przykład taki sam jak powyższy, ale tym razem Dracula przegrywa rzut walki. Pozostali Łowcy zagraли karty Nóż, Krucyfiks i Święta Hostia. Gracze mogą odczytać rezultat rzutu z jednej z tych czterech kart.

Walka z Grupą kończy się po rundzie, w której uzyskano rezultat Końca walki, albo gdy tylko **pierwszy Łowca** zostanie Ugryziony, pokonany lub ucieknie.

Determinacja

Determinacja odzwierciedla zdecydowanie, z jakim Łowcy próbują pokonać Hrabiego Draculę. Za każdym razem, kiedy na torze Dnia/Nocy nastaje nowy dzień (tj. za każdym razem, kiedy znacznik Dnia/Nocy przesunie się z Brzasku na pole Świtu) Łowcy otrzymują punkt Determinacji. Aby to zaznaczyć, należy przesunąć znacznik Determinacji o jedno pole na torze Determinacji. Jeśli znacznik znajduje się na polu 1 lub wyższym, każdy Łowca (ze zgodą lub bez zgody reszty) może na początku swojej tury wydać 1 punkt Determinacji w celu wykonania jednego z poniższych działań. Łowca może wykonać jedno z tych działań tylko raz na turę.

Wycinki z gazet: Efekty tego działania są identyczne z efektami karty o tej samej nazwie: najstarsza nieodkryta karta na Szlaku Draculi zostaje odkryta. W ten sposób nigdy nie można odkryć obecnego miejsca pobytu Draculi.

Poczucie nagłości: Efekty tego działania są identyczne z efektami karty o tej samej nazwie: jednym ruchem Łowca może się prze-

sunąć na dowolne miejsce na planszy. Jednakże, Łowca traci tyle punktów Życia, ile Wampirów brakuje Draculi do zwycięstwa (tak więc, gdy Dracula potrzebuje do zwycięstwa jeszcze trzech Wampirów, Łowca straci 3 punkty Życia, jeśli wykona to działanie).

Wewnętrzna siła: Łowca wskazuje dowolnego Łowcę (może wskazać siebie). Wskazany Łowca odzyskuje natychmiast do 4 punktów Życia.

Specjalne miejsca

Dwa miejsca na planszy posiadają specjalne właściwości, które opisano poniżej.

Zamek Draculi

Siedziba Draculi jest dla niego zarówno błogosławieństwem, jak i klątwą. To tu jego moc jest najpełniejsza, ale przekłęci Łowcy wynajęli szpiegów, którzy wyczekują jego powrotu. Odzwierciedlają to poniższe zasady:



- Karta Miejsca Zamku Draculi jest dwustronna, w związku z czym za każdym razem, kiedy Dracula się tu przesuwa, ujawnia swoje położenie. Dodatkowo, nie może tu umieszczać żadnych spotkań.
- Jednakże, Dracula ukrył w czeluściach Zamku liczne zbiorniki z krwią. Za każdym razem, kiedy zakończy tu ruch, odzyskuje 2 punkty Krwi (do maksymalnie 15).
- Zamek wzmacnia Draculę, ale nie zawiera nic, co mogłoby pomóc Łowcom. Łowca nie może tu odpoczywać, zdobywać ekwipunku ani handlować.
- Wreszcie, wewnątrz murów swojego rodzinnego Zamku mroczna moc Draculi osiąga apogeum. Jeśli Dracula walczy w Zamku Draculi, otrzymuje premię +1 do wszystkich rzutów walki.



Szpital św. Józefa i św. Marii
To sanktuarium Łowców – tutaj mogą odzyskać siły i wyleczyć rany, kiedy pogoń za Draculą wyczerpie ich siły. Tutaj znajdują

również ukojenie dla duszy. Odzwierciedlają to poniższe zasady:

- Dracula nigdy nie może się tutaj przesunąć (w swojej talii Miejsc nie posiada nawet odpowiedniej karty), to miejsce nie może się też stać celem jakiegokolwiek spotkania (np. dojrzałego spotkania Zasadzka).
- Łowcy zdobywający ekwipunek w Szpitalu losują jedną kartę Wydarzenia lub jedną kartę Przedmiotu.
- Wreszcie, siostry zakonne posiadają świętą chrzcielnicę, która oczyszcza Ugryzienia (z wyjątkiem permanentnego Ugryzienia Miny). Chrzcielnica działa tak samo jak *Woda święcona*: Łowca rzuca kością na początku swojej fazy Ruchu. Jeśli wypadnie 1, traci 2 punkty Życia. Jeśli wypadnie 2-3, nic się nie dzieje. Jeśli wypadnie 4-6, Ugryzienia zostaje usunięte.

Pozostałe zasady

Te zasady służą do rozstrzygania kwestii, które mogą niekiedy zaistnieć podczas rozgrywki.

Ogłaszanie swojego kolejnego ruchu

Kiedy karta nakazuje graczowi „zadeklarować swój następny ruch” lub „powiedzieć ci, jaki następnie wykona ruch”, ten gracz musi **natychmiast** powiedzieć, jaki wykona ruch (później nie może już zmienić zdania).

Jeśli polecenie dotyczy Draculi, gracz umieszcza następnie odkrytą kartę Miejsca na Szlaku, aby potwierdzić, że zamierza się poruszyć tam, gdzie powiedział. Dracula może również powiedzieć, że w następnym ruchu wykorzysta kartę Mocy – w takim wypadku musi zagrać kartę Mocy i dołączyć do niej kartę Miejsca (w przypadku kart *Powrót* i *Postać wilka*) – obie odkryte.

Jeśli polecenie dotyczy Łowcy, a w następnym ruchu zamierza on podróżować koleją, musi

podać możliwe miejsce docelowe dla każdego wyniku (0, 1, 2 i 2/3).

Jeśli gracz zadeklaruje zgodny z zasadami ruch, a następnie przeciwnik uniemożliwi mu jakoś jego wykonanie (np. zagrywając kartę *Przeszkoda* lub *Poświęcona ziemia*), gracz jest zwolniony ze swojej deklaracji i może wykonać dowolny, zgodny z zasadami ruch. Jednakże, jeśli Łowca przeszkodzi w wykonaniu zadeklarowanego ruchu innemu Łowcy (np. zagrywając kartę *Burzliwe morza*), Łowca nie zostaje zwolniony ze swojej deklaracji, ale zamiast wykonywać ruch traci całą swoją turę.

Zasada sprawdzania

Jeśli na etapie poszukiwań prowadzonych przez Łowcę Dracula oświadczy, że karta Miejsca odpowiadająca obecnemu miejscu pobytu Łowcy nie znajduje się na jego Szlaku lub w Katakumbach, a Łowca poprosi, aby pokazał mu on odpowiednią kartę z talii Miejsc, Dracula musi spełnić tę prośbę. Łowcy mogą w ten sposób wymóc na Draculi granie czysto, ale również przypomnieć niedoświadczonemu Draculi, że musi sprawdzać swój Szlak lub Katakumby za każdym razem, kiedy Łowcy poruszają się w nowe miejsce.

Oszukiwanie

Należy mieć nadzieję, że Dracula nigdy nie będzie oszukiwał naumyślnie. Jeśli jednak wykona ruch, a potem zda sobie sprawę, że np. poruszył się linią kolejową albo wykonał inny, niezgodny z zasadami ruch, powinien o tym powiedzieć, aby jak najszybciej naprawić

szkody i kontynuować normalną grę. Jednakże, w takiej sytuacji Dracula otrzyma również karę za stratę czasu Łowców. Sugerujemy, aby Dracula, który złapie się na oszukiwaniu (lub zostanie na nim złapany), poniósł poniższą karę:

- Dracula natychmiast oczyszcza swój Szlak do jednej karty, a następnie odkrywa swoje obecne miejsce pobytu.
- Dodatkowo, Dracula traci punkty Krwi, tak jakby uzyskał właśnie rezultat Śmierci w walce. Jednakże, gdyby w ten sposób sprowadził swoje punkty Krwi do 0, zostawia sobie 1 punkt.

Taka kara może się wydawać bardzo surowa, ale mamy nadzieję, że dzięki niej gracze prowadzący Draculę szybko nauczą się być bardziej ostrożni w przyszłości.



Tajność przy stole

Łowcy mogą ze sobą swobodnie dyskutować i pokazywać sobie nawzajem swoje karty. Jednakże opuszczanie pokoju, aby omówić strategię lub przygotować w sekrecie plany obławy jest działaniem występującym przeciwko duchowi gry. Wszystkie rozmowy powinny się odbywać w taki sposób, aby Dracula mógł je słyszeć i rozumieć ich treść. Oczywiście, Łowcy mogą przemilczeć ruchy, o których nie chcą, aby Dracula się dowiedział.

Warianty

Gracze się od siebie różnią. Niektórzy gracze prowadzący Draculę są diabelnie sprytni, inni stworzą zdeterminowaną, zorganizowaną grupę Łowców. Poniżej zamieszczono sugestie, co do zwiększania trudności gry dla Draculi lub Łowców, tak aby wasza grupa graczy mogła dostosować grę **DRACULA** do swoich potrzeb.



Gra trudniejsza dla Draculi

Jest kilka sposobów uczynienia gry trudniejszej dla Draculi. Kilka najprostszych to:

Więcej Wampirów

Dracula musi stworzyć więcej Wampirów, aby wygrać. Gra do 8 Wampirów staje się znacznie trudniejsza dla Draculi, a przy bardzo utalentowanym graczku prowadzącym Draculę można grać nawet do 10 lub 12.

Mniej Mocy

Należy usunąć jedną lub więcej kart Mocy Draculi z gry. Zabranie Mocy zredukuje zdolność ucieczki Draculi, na którego Szlak wpadną Łowcy.

Dodatkowe punkty Determinacji

Łowcy otrzymują 2 punkty Determinacji za każdy nowy dzień albo już na starcie otrzymują 1 lub 2 punkty Determinacji.

Inne sugestie

Gracze mogą uczynić *Wycinki z gazet* silniejszymi – mogą na przykład odkrywać dwie ostatnie karty na Szlaku Draculi (zamiast tylko jednej) albo odkrywać nawet obecne miejsce pobytu Draculi. W podobny sposób można modyfikować lub usuwać inne karty z talii Wydarzeń, zwłaszcza wzbudzającą strach kartę *Wymknął się*. Należy mieć jednak na uwadze, że zbyt duża ingerencja w zasady może mieć nieprzewidziane skutki i że dostosowanie modyfikacji do waszego upodobania może zająć kilka rozgrywek.

Gra łatwiejsza dla Draculi

Jest kilka sposobów uczynienia gry łatwiejszej dla Draculi. Kilka najprostszych to:

Mniej Wampirów

Dracula musi stworzyć mniej Wampirów, aby wygrać. Zaleca się, aby nie zmniejszać liczby potrzebnych Wampirów poniżej 4, bowiem w przeciwnym razie Łowcom może nie starczyć czasu, aby odnaleźć i pokonać Draculę.

Mniej lub zero punktów Determinacji

Łowcy otrzymują 1 punkt Determinacji za dwa nowe dni albo wcale nie otrzymują punktów Determinacji. Taka zmiana zmusi graczy do myślenia, zamiast polegania na zdolnościach wynikających z Determinacji.

Inne sugestie

Gracze mogą usunąć z talii Wydarzeń jedną lub więcej z następujących kart: *Wycinki z gazet*, *Telegram* i *Trans hipnotyczny*. Kiedy liczba zbierających informacje kart w talii Wydarzeń spadnie, gracze odczuwają zwiększony poziom trudności. Należy mieć jednak na uwadze, że usunięcie zbyt dużej ilości dobrych kart z talii Wydarzeń może sprawić, że Łowcy będą niechętnie losować karty Wydarzeń.

Punkty Chwały

Łowcy mogą prowadzić punktację swoich heroicznych wyczynów, aby pod koniec gry sprawdzić, któremu z nich poszło najlepiej. Jeśli gracze będą korzystać z tej zasady, to w przypadku zwycięstwa Łowców, grę wygrywa tylko Łowca posiadający największą liczbę punktów Chwały. Gracze muszą liczyć swoje punkty Chwały, zapisując je na kartce papieru lub oznaczając monetami albo innymi żetonami.

- | | |
|-----|--|
| +1 | za przeżycie spotkania <i>Szczury</i> bez odniesienia Ran. |
| +1 | za przeżycie spotkania <i>Wilki</i> bez odniesienia Ran. |
| +2 | za pokonanie w walce <i>Sługi</i> . |
| +3 | za pokonanie w walce <i>Zabójcy</i> . |
| +3 | za wejście do Zamku Draculi (raz na grę). |
| +3 | za zagranie karty <i>Bohaterskie poświęcenie</i> , bez względu na to, czy Łowca przeżyje, czy też nie. |
| +4 | za zniszczenie spotkania <i>Nowy Wampir</i> . |
| +5 | za każdym razem, kiedy Łowca zaatakuje Draculę (ale nie, kiedy sam zostanie zaatakowany). |
| +5 | za każdy punkt Krwi, który Dracula straci w walce z Łowcą. |
| +10 | za zadanie Draculi śmiertelnego ciosu. |

Postacie dramatu

W tej części instrukcji opisano główne postacie występujące w grze **DRACULA** i ich losy od czasu wydarzeń opisanych na końcu książki Brama Stokera, „Dracula”. Te opisy zostały napisane z perspektywy roku 1898, czyli tego, w którym rozgrywa się akcja gry.

Hrabia Dracula

Hrabia Dracula to potworna istota o nadludzkiej sile i zwierzęcych popędach, która osiem lat temu postawiła sobie za cel stworzenie imperium nieumarłych. Do pomocy przy swojej przeprowadzce z Transylwanii do Londynu zatrudnił młodego nauczyciela, Jonathana Harkera. Od samego przyjazdu do Transylwanii Harker miał silne poczucie, że coś jest nie tak z Hrabią. Strach wieśniaków w stosunku do jego osoby był czymś więcej niż przesadą. Harker zaczął podejrzewać, że niewidzialni „służący” doglądający Zamku Draculi to w istocie sam Hrabia, próbujący ukryć fakt, że tutejsi bali się wejść do jego domostwa. Ostatecznie obawy Harkera co do prawdziwej natury Hrabiego sprawdziły się i młody nauczyciel ledwo co uciekł z życiem.

W międzyczasie Hrabia przeprowadził się do Londynu, gdzie zaczął wznosić fundamenty swojego imperium, pozostawiając na swojej drodze szlak krwi i rzezi. Dracula sprowadził na siebie zgubę, kiedy obrał sobie za ofiarę młodą Lucy Westenrę. Jej los zjednoczył ludzi, którzy mieli ostatecznie położyć kres terrorowi Hrabiego. Zanim jednak do tego doszło, Lucy została zabita i zamieniona w Wampira, którego musiał zniszczyć jej własny narzeczony. Później van Helsing był w stanie wykorzystać hipnozę, aby zamienić przeklętą więź krwi, która łączyła Draculę i Minę Harker, młodą żonę Jonathana, przeciwko Hrabiemu – Łowcy byli w stanie zobaczyć to, co widział, i dzięki temu wytropili go na czas i zgładzili w cieniu jego własnego zamku. A przynajmniej tak do tej pory uważali.

Dziś Dracula powstał ponownie, a wraz z nim jego marzenie o imperium nieumarłych. Jednak tym razem podbój to za mało. Tym razem Hrabia pragnie, aby jego wrogowie cierpieli, zanim ich zniszczy. Rozpoczynając swoją zemstę, odnawia z dawna uśpioną więź krwi łączącą go z Miną Harker i zmusza ją do zaatakowania własnego dziecka. Jest pewien, że w końcu uczyni ją jedną ze swoich narzeczonych, zaraz po tym, jak zabije tych wszystkich, którzy stanęli mu na drodze tak wiele lat temu. W końcu jest Draculą – Księciem Ciemności.

Łowcy

Profesor Abraham van Helsing dr med., dr hab., etc. etc.

Ten wiekowy ekspert w niezliczonych dziedzinach jest przywódcą i taktikiem Łowców. To on pierwszy odkrył ślady Wampiryzmu i to on, wraz ze swoim przyjacielem Arminiusem, zbadał przeszłość i pochodzenie Draculi, i poznał słabości Hrabiego.

Van Helsing był już zbyt stary, aby walczyć, ale w sprycie i strategicznym geniuszu bardziej niż dorównywał Hrabiemu. Van Helsing dostarczył większość akcesoriów, którymi chronili się Łowcy, był też specjalistą od hipnozy, co w późniejszym czasie okazało się nieocenioną pomocą w pogoni za Draculą, kiedy odkrył więź łączącą go z Miną Harker.

U końca pierwszego starcia z Hrabią, nieustraszony profesor zakradł się samotnie do zamku, umieścił Świętą Hostię w grobowcu Draculi, zniszczył trzy z jego Wampirów i zapieczętował wejścia, tak aby Książę Ciemności nie mógł wrócić do domu i nie znalazł schronienia w labiryntowych katakumbach pod starożytną twierdzą.

Van Helsing jest dziś osiemdziesięciolatkiem, zdeterminowanym położyć kres Hrabiemu, swojemu wielkiemu nemezis – nawet, jeśli będzie to ostatnia rzecz, do której uczynienia Bóg udzieli mu siły.

Madame Wilhelmina Harker

Początkowo Mina Harker, przyjaciółka i powierniczka Lucy Westenry, była tylko marginalnie zamieszana w wydarzenia sprzed ośmiu lat. Kiedy walka Draculi i Łowców nabrała intensywności, Mina stała się celem zemsty potwora – Hrabia zmusił ją do wypicia swojej przeklętej krwi. Gdy wymieszał swoją krew z jej, połączyła ich szczególna więź. Van Helsing odkrył, że poddana hipnozie Mina widziała, słyszała, wahała i czuła wszystko to, co Dracula, i mogła przekazać mu te informacje. W ten sposób Łowcy byli w stanie określać pozycję Hrabiego, kiedy uciekał do swojej ojczyzny.

Kłątwa, którą nałożył na nią Dracula, zmotywowała pozostałych Łowców, którzy czuli się w obowiązku dbać o jej bezpieczeństwo – tak jak nie zadbali o Lucy Westenrę. Jej mąż, Jonathan, w obawie o jej życie, walczył szczególnie zajądło. Ostatecznie, dzięki wysiłkom Łowców i więzi łączącej Minę z Draculą, Hrabia został schwytany i zabity przed własnym zamkiem. A przynajmniej w to wierzyła Mina przez osiem lat. Wróciła do normalnego życia z Jonathanem i swoim dzieckiem (nazwanym Quincey'em Harkerem, na cześć mężczyzny, który pomógł Jonathanowi zgładzić Draculę), ufając, że to już koniec. Niestety, Dracula powstał ponownie i odnowił więź łączącą go z Miną. Będąc pasażerką we własnym ciele, oglądała z przerażeniem, jak Dracula zmusza ją do napaści na własnego syna. Quincey został ciężko ranny, zanim jej mąż zdołał ją powstrzymać i przywrócić do zmysłów. Wiedząc, że Hrabia znów działa, i wierząc, że stanowi zagrożenie dla swojej rodziny, Mina opuściła Jonathana, zostawiając w jego pieczy ich syna, i w towarzystwie Łowców, którzy położyli kres koszmarowi ostatnim razem, wyruszyła na poszukiwania nocnej bestii. Chociaż Jonathanem targały sprzeczne emocje, zgodził się, że lepiej byłoby gdyby to Mina, a nie on, ruszyła na polowanie. To ona posiadała więź krwi, która już raz pomogła wytropić Hrabiego, a z drugiej strony miała się znaleźć pod troskliwą opieką van Helsinga i dr Sewarda.

Lord Godalming

Arthura Holmwooda, bliskiego przyjaciela dr Sewarda i Quincey'ego Morrisa, spotkała w 1890 roku wielka strata. Najpierw śmiercią naturalną zmarł jego ojciec, pozwalając mu przyjąć tytuł Lorda Godalming, potem Lucy Westenra, jego narzeczona, została zamieniona w Wampira. To on, pod ścisłym kierownictwem van Helsinga, zabił ją przy pomocy kołka i młotka.

Lord Godalming, chociaż bardzo pomocny, był potrzebny grupie przede wszystkim ze względu na swój tytuł i bogactwo. Wykorzystał oba te atuty, aby zdobyć dla Łowców wiele przywilejów, bez których Dracula z łatwością wyslizgnąłby się z ich obławy. Wykorzystał swoje wpływy, aby przekonać słusarza do

otwarcia drzwi głównej londyńskiej

rezydencji Draculi w Piccadilly, polecił „Lloyd's” (którzy zajmowali się prowadzeniem rejestru małych i dużych wysyłek) informować go telegraficznie o postępach statku „Caryca Katarzyna”, na

której pokładzie Dracula podróżował do Warny, a za granicą używał swojego tytułu, aby zagwarantować pomoc wielu angielskich ambasad, w krótkim terminie zdobywać obcą walutę, dokumenty podróżne i tak dalej.

W ostatecznej walce z Draculą to Lord Godalming i dr Seward ostrzeliwali się z cygańskimi pomagierami Hrabiego, pozwalając Harkerowi i Morrisowi pora-

dzić sobie bez przeszkód z Draculą – chociaż ten drugi zmarł wkrótce po Księciu Ciemności, odniesione rany były zbyt poważne.

Dziś Holmwood, żonaty i żyjący wygodnie, ale nie próżnie, jest zdeterminowany zniszczyć czartha, który osiem lat temu zabrał mu jego pierwszą miłość i zniszczył życie tak wielu innych.

Dr John Seward

W 1890 roku John Seward był dyrektorem przytułku przy Purfleet, wyglądającego na ziemię Opactwa Carfax. To właśnie w tym opactwie Dracula ukrył jedną z wielu skrzyń zawierających jego rodzinną ziemię, którą wysłał do Anglii.

To Seward wciągnął w tę sprawę van Helsinga, prosząc go o fachową ekspertyzę przypadłości przyjaciółki, trawionego przez tajemniczą chorobę. Profesor prawidłowo wydedukował, że za schorzeniem kryje się Wampir, jednak jego środki zaradcze nie wystarczyły, aby uratować Lucy Westenrę. Młoda kobieta zmarła, tylko po to, aby powstać jako nieumarła. Chociaż Lucy odrzuciła niedawno propozycję małżeństwa Sewarda, wybierając Arthura Holmwooda, doktor wciąż kochał ją żarliwie i był zdecydowany pomścić jej śmierć.

Seward odegrał ważną rolę w łowach na Hrabiego: pomógł znaleźć i zniszczyć wiele ze skrzyń z ziemią ukrytych w Londynie, przeprowadzał transfuzje krwi tym, którzy zostali ugryzieni przez Draculę i wreszcie spisał się dzielnie w walce z Księciem Ciemności i jego licznymi sługami. Seward był w stanie dowiedzieć się wiele o planach Nieumarłego od jednego ze swoich obłąkanych pacjentów – zjadającego insekty Renfielda, który był jednym z niewolników Draculi, trawionym wyrzutami sumienia z powodu swojej podłej podległości.

W 1898 roku doktor jest szczęśliwie żonaty, zdobył też niezłą reputację w lekarskich kręgach, jest jednak gotów zaryzykować wszystko, aby wypełnić swój moralny obowiązek poko-

niania istoty, która sprowadziła na niego i jego przyjaciół tyle nieszczęścia.

Sprzymierzeńcy Łowców

Jonathan Harker

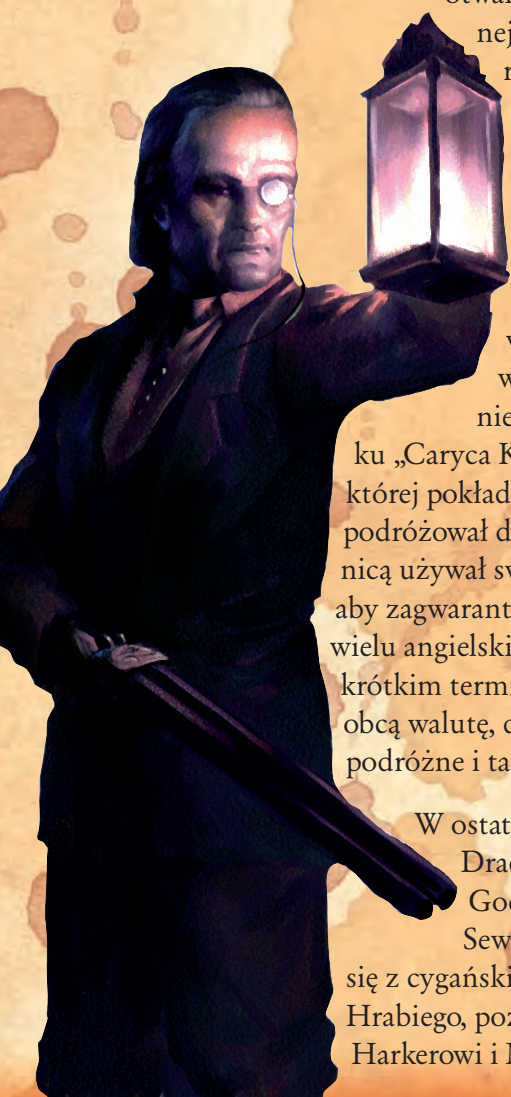
Kiedy syn Harkerów został ranny w wyniku mrocznego wpływu Draculi na Minę, małżonkowie postanowili, że Jonathan pozostanie z chłopcem w domu, a Mina spróbuje wykorzystać swoją szczególną więź z Hrabią, aby pomóc innym zniszczyć Księcia Ciemności raz na zawsze. Chociaż Jonathan został zmuszony pozostać w domu, aby zajmować się młodym Quincey'em, spędza każdą chwilę śledząc ruchy Draculi i przekazując telegramem zdobyte informacje Łowcom.

Siostra Agata

Siostra Agata poznała Jonathana Harkera, kiedy ten był ledwo skorupą człowieka. Młody nauczyciel uciekł właśnie z Zamku Draculi, a potem, gorączkując, spędził kilka tygodni pod jej opieką. Siostra Agata dowiedziała się o Draculi z opętanych majaków Harkera, ale od tego czasu uzupełniła te informacje własnymi badaniami. Jej silna wiara i czyste serce to potężna broń przeciwko Hrabiemu, ujawniająca go jako stworzenie ciemności, którym jest w istocie.

Rufus Smith

Rufus był pierwotnie zatrudniony w „Lloyd's of London”, gdzie pracował jako agent spedycyjny. Jego pomoc była nieoceniona, kiedy przyszło do śledzenia ruchów Draculi na morzu. Od tamtego czasu Rufus zaszedł wysoko i dziś posiada wiele kontaktów w światku biznesu spedycyjnego – Lord Godalming przyłożył rękę do tej błyskawicznej kariery. Dzisiaj pan Smith jest nader skory skorzystać ze swoich koneksji, aby pomóc swojemu dobroczyńcy ponownie śledzić posunięcia Draculi na morskich szlakach.



Sprzymierzeńcy Draculi

Narzeczone Draculi

Oryginalna trójka narzeczonych została zabita, ale od tego czasu Dracula znalazł sobie nową trójkę, która spełni każde jego mroczne żądanie. Narzeczone służą mu za posłańców i dowódców, pozwalając mu łatwiej kontrolować rozliczne służby. Ostatecznie planuje dodać do nich Minę Harker, którą na raz na zawsze zaleje swoją ciemnością.

Immanuel Hildesheim

Raz już Hildesheim posłużył Hrabemu jako nieświadomy agent, więc i teraz Księżę Ciemności zdobył jego pomoc – tym razem okupiwszy jego lojalność strachem. Imponujący talent organizacyjny Immanuela pozwala Hrabemu z łatwością knuć swe spiski i jeśli Łowcy nie przekonają Hildesheima do porzucenia służby u Draculi, może się on okazać jęczyzkiem u wagi, który przechyli szalę na korzyść mrocznego władcy.

Quincey P. Morris

Być może najokrutniejszym ze wszystkich żartów jest los człowieka, którego nóż za pierwszym razem powalił Hrabiego. Quincey – amerykański partner do polowań dr Sewarda – został zraniony cygańskim ostrzem, ale nie przeszkodziło mu to pomóc Harkerowi zabić Draculę, zanim sam padł od ran. W 1898 roku Dracula wskrzesił Quincey'ego jako nieumarłego zabójcę, który teraz poluje nocami na swoich dawnych kompanów. Tylko zniszczenie Księcia Ciemności zapewni temu biednemu, odważnemu śmiałkowi wieczysty spoczynek.

Często zadawane pytania i specjalne sytuacje

P: Czy Agenci Draculi mogą otrzymywać Rany?

O: Nie, Agenci nie otrzymują Ran – karty Taktyki są tak pomyślane, aby jedynymi rezultatami walki z Agentem były: Śmierć,

Kontynuacja i Koniec walki, a także Rany dla Łowców.

P: Jeśli Łowca posiada w walce 2 kopie tego samego przedmiotu, na przykład karty Kołek,

O: Tak. Zgodnie z zasadami nie można zagrać dwa razy pod rząd tylko fizycznie tej samej karty.

P: Jak rozpatruje się rezultat Ugryzienia z karty Kły, jeśli gracze zagrali kartę Czosnek lub Szal?

O: Ani Czosnek, ani Szal nie zapobiegają efektom tekstu z karty Kły, w związku z czym walka dobiega końca, a Dracula musi przesunąć się o 1 lub 2 miasta za pośrednictwem drogi.

P: Czy Łowcy mogą użyć karty Czosnek w walce spowodowanej przez Kryjówkę wampirów? Czy Dracula może zagrać kartę Szal?

Czy Dracula traci punkty Krwi za każdy razem, kiedy zagra kartę Ucieczka, jeśli Siostra Agata znajduje się w grze?

O: Karty Czosnek i Szal mogą być normalnie wykorzystane w walce spowodowanej przez Kryjówkę wampirów (fabularnie Wampiry stworzone przez Draculę są podatne na czosnek i mogą wpaść w szal). Jednakże Siostra Agata wywiera wpływ tylko na walki, w których bierze udział sam Dracula.

P: Jeśli Łowca posiada dwie odkryte karty Psy, to czy otrzymuje premię +8 do wartości Inicjatywy?

O: Nie, premia do Inicjatywy z karty Psy nie kumuluje się. Jeśli Łowca posiada 2 lub więcej odkrytych kart Psy przed sobą, nadal będzie otrzymywał premię +4. Jeśli Grupa Łowców posiada kilka odkrytych kart Psy, każdy Łowca, kiedy zostanie obrany za cel Draculi, otrzyma tylko jedną premię +4 do Inicjatywy.

P: Jeśli Mina Harker przebywa w małym mieście i decyduje się wylosować kartę Wydarzenia, to czy dodatkowa karta, którą

losuje, może być kartą Wydarzenia lub Przedmiotu czy musi być kartą Wydarzenia?

O: Jako swoją dodatkową kartę Mina może wylosować kartę Wydarzenia lub kartę Przedmiotu.

P: Karty Wydarzeń i Przedmiotów należy odrzucać na odkryty czy zakryty stos?

O: Odkryty.

P: Dracula może w danej chwili posiadać jedynie 4 karty Wydarzeń „Zatrzymaj”. Czy jeśli wylosuje piątą kartę Wydarzenia „Zatrzymaj”, musi natychmiast odrzucić jedną z już posiadanych kart, aby zatrzymać nowo wylosowaną? Czy też może natychmiast zagrać jedną z kart, aby zmniejszyć liczbę posiadanych kart „Zatrzymaj” do 4?

O: Dracula ma możliwość zagrania karty Wydarzenia, zanim jakąś odrzuci. Kiedy Dracula wylosuje piątą kartę „Zatrzymaj”, może od razu zagrać jedną z kart (z tych, które już posiadał, lub tę właśnie wylosowaną) – o ile może ją w danej chwili zagrać zgodnie z zasadami.

P: Jak poradzić sobie w sytuacji, w której gracz korzysta z karty Powrót, aby przesunąć się do miasta, w którym wykorzystał kartę Kryjówka?

O: Gracz przesuwając kartę Miejsca miasta na Szlaku i umieszcza ją na jego początku wraz z kartą Powrót. Karta Kryjówka zostaje odkryta i usunięta ze Szlaku, a starsze karty na Szlaku należy przesunąć, aby wypełnić puste miejsce. Innymi słowy, Dracula musi oznajmić graczom, że powraca do miasta, w którym się wcześniej ukrywał.

P: Co się stanie, jeśli Dracula zagra kartę Kryjówka, a gracze zmuszą go do odkrycia obecnego miejsca pobytu za pomocą karty Trans hipnotyczny?

O: Dracula musi odkryć zarówno kartę Kryjówka, jak i kartę miasta, w którym obecnie przebywa.

P: Czy Łowcy mogą skorzystać z kolei, aby ominąć miasto, na które wpływa Mgła?

O: Tak.

P: Czy Łowca może się poruszyć, jeśli spoczywa przed nim żeton spotkania Mgła?

O: Nie.

P: Jeśli Lord Godalming próbuje złapać pociąg, a Dracula zagra kartę Fałszywy cynk, to czy Lord Godalming zostaje „Zatrzymany ze względu na problemy z dokumentami”, czy też może skorzystać ze swojej zdolności „Bogactwo”, aby powtórzyć rzut kością pociągu?

O: Lord Godalming zostaje zatrzymany ze względu na problemy z dokumentami. Jego zdolność pozwala mu tylko powtórzyć rzut kością pociągu, natomiast w przypadku Fałszywego cynku gracz w ogóle nie rzuca kością.

P: Czy Dracula może wykorzystać kartę Kontrola celna na Łowcy, który skorzystał z Poczucia nagłości, aby przekroczyć granicę Wschód/Zachód?

O: Tak.

Indeks

Akcji, faza: 14-15; na morzu, 10
Agenci: walka z, 17
Czasu, faza: 7-8
Czyszczenie Szlaku Draculi: 12
Determinacja: 24
Grupy: 23-24; Dracula atakuje kilku Łowców, 14
handlowanie: 15
Święta Hostia: 22-23
Karty Sprzymierzeńców: 20
Karty Wydarzeń: 20
Katakumby: 13
Kryjówka: 21
Limity kart: 19-20
Moce Draculi: 20-22
Mroczny zew: 20
odpoczynek: 15
Ogłaszanie swojego kolejnego ruchu: 25
Opis karty postaci: 23
Opis planszy: 22
Oszukiwanie: 25
Pokonani Łowcy: 20
Posilek: 21
Postacie dramatu: 27-29
Postać wilka: 21, 22
poszukiwania: 14
Poświęcona ziemia: 22-23
Powrót: 20-21
Przebieg rundy: 7
przygotowanie do gry: 5-7
punkty Chwały: 26
ruch drogą: 8
ruch koleją: 10-11
ruch morzem: 8-10
Ruchu, faza: 8-13
„spadające” karty: 12
spotkania: 14, 32
Szpital św. Józefa i św. Marii: 24-25
tajność: 25
Ugryzieni Łowcy: 19
Ukryty ruch Draculi: 11-13
walka: 15-19
Walka a grupa: 24
warianty: 26
Zagraj natychmiast: 20
Zamek Draculi: 24
Zatrzymaj: 20
zdobywanie ekwipunku: 15
zwycięstwo: 19

Opracowanie

Autor: Stephen Hand

Rozwój drugiej edycji: Kevin Wilson

Zasady: Kevin Wilson

Redakcja: James Torr

Opracowanie graficzne: Andrew Navaro, Scott Nicely

Kierownictwo artystyczne: Kevin Wilson, Andrew Navaro

Grafika planszy: Ed Bourelle

Grafika okładki: Anders Finer

Grafika elementów: Wes Louie, Megan Stringfellow, Mike Capprotti, Aaron Habibipour i Guy Gentry

Tekst fabularny: Dan Clark

Główny tester tej edycji: Tony Doepner

Testy tej edycji: Rodger Bernstein, Matthew B. Cary, Pat Harrigan, Evan Kinne, Thyme Ludwig, Devin

Nordberg, Laura Robeson, Daniel Scheppard, John Skogerboe, Jason Allan Lee Smith, Tim Uren, Thor Wright i pracownicy FFG.

Kierownik projektu: Greg Benage

Wydawca: Christian T. Petersen

Specjalne podziękowania dla: Games Workshop, Johna Gramsa i wszystkich, którzy ciężko pracowali, aby ta gra „powstała z grobu”.

Polska wersja: Galakta 2010

Fury of Dracula © 1987-2005 Games Workshop Ltd. Wszystkie prawa zastrzeżone. Własność Games Workshop jest wykorzystywana na licencji.

© 2005 Fantasy Flight Games. Żadna część tego produktu nie może być kopiowana bez pisemnej zgody wydawcy.

Dodatkowe materiały, wsparcie i informacje można znaleźć na:

WWW.GALAKTA.PL

WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM

HORROR W ARKHAM

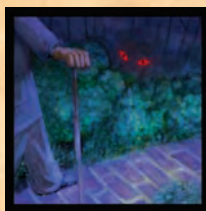
Wrota do innych
wymiarów zostały otwarte!
Tylko ty możesz je zamknąć!

A
**CALL of
THULHU**
BOARDGAME

Gra planszowa
dla 1-8 graczy



Żetony spotkań



Zasadzka (3)

Napotkane: Dracula może wylosować 1 spotkanie z puli spotkań, a potem musi odrzucić jakieś spotkanie, aby zmieścić się w limicie ręki spotkań.
Dojrzałe: Dracula może umieścić jedno spotkanie z ręki bezpośrednio na jednym dowolnym Łowcy, który nie przebywa w strefie morskiej lub

Szpitalu św. Józefa i św. Marii. Łowca musi natychmiast odbyć to spotkanie (tak jak gdyby je normalnie napotkał). Następnie Szlak Draculi zostaje wyczyszczony do 3 kart.



Zabójca (1)

Napotkane: Łowca zostaje zaatakowany przez Agenta mającego do dyspozycji wszystkie 5 kart Taktyki. Jeśli Łowca ucieknie z walki, jego tura natychmiast dobiega końca (nie odbywa on kolejnych spotkań, w tym nie może zmierzyć się z Draculą).
Dojrzałe: Brak efektu.



Nietoperze (3)

Napotkane: Tura Łowcy natychmiast dobiega końca (nie odbywa on kolejnych spotkań, w tym nie może zmierzyć się z Draculą), a gracz umieszcza to spotkanie przed sobą. Podczas następnej tury oddaje to spotkanie Draculi, a ten wykonuje za niego jego

ruch (musi jednak przesunąć Łowcę drogą, a nie morzem lub kolejną), a następnie odkłada spotkanie do puli spotkań.

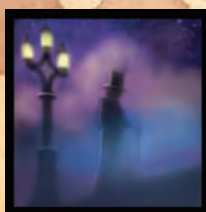
Dojrzałe: Brak efektu.



Zbezczeszczona ziemia (3)

Napotkane: Dracula losuje 1 kartę Wydarzenia. Jeśli to karta Łowców, należy ją odrzucić, jeśli nie, Dracula ją zatrzymuje.
Dojrzałe: Dracula losuje karty Wydarzeń, dopóki nie wylosuje dwóch Wydarzeń Draculi. Wszystkie wylosowane karty Wydarzeń Łowców są odrzucane.

Następnie Szlak Draculi zostaje wyczyszczony do 3 kart.



Mgła (4)

Napotkane: Tura Łowcy natychmiast dobiega końca (nie odbywa on kolejnych spotkań, w tym nie może zmierzyć się z Draculą), a gracz umieszcza to spotkanie przed sobą. Dopóki spotkanie leży przed Łowcą, żaden inny Łowca nie może wkroczyć do miasta, w którym się on znajduje, ani go opu-

ścić (Dracula może się normalnie poruszać). Łowcy w mieście spowitym Mgłą odbywają pełną fazę Akcji (z wyjątkiem Łowcy, którego turę zakończyła Mgła). Pod koniec swojej następnej tury Łowca odrzuca Mgłę do puli spotkań.

Dojrzałe: Brak efektu.

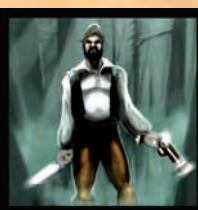
Sługa (3 z Nożem, 2 z Nożem i Pistoletem, 2 z Nożem i Strzelbą)
Napotkane: Łowca zostaje zaatakowany przez Agenta mającego do dyspozycji *Pięści*, *Unik* oraz karty Taktyki zobrazowane na ilustracji spotkania (patrz poniżej). Jeśli to spotkanie zostanie napotkane we Wschodniej Europie, Agent otrzymuje premię +1 do wszystkich rzutów walki.
Dojrzałe: Brak efektu.



Nóż



Nóż i Pistolet

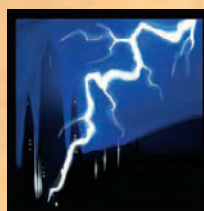


Nóż i Strzelba



Oszustwo (2)

Napotkane: Jeśli zostanie napotkane w Zachodniej Europie, Łowca natychmiast odrzuca wszystkie posiadane karty Wydarzeń. Jeśli zostanie napotkane we Wschodniej Europie, Łowca natychmiast odrzuca 1 wybraną przez siebie kartę Wydarzenia (zakładając, że ją posiada).
Dojrzałe: Brak efektu.



Błyskawica (2)

Napotkane: Jeśli Łowca pokaże Draculi kartę *Krucyfiks* lub *Święta Hostia*, to spotkanie należy odrzucić (nie wywiera żadnego efektu). W przeciwnym razie Łowca traci 2 punkty Życia i musi odrzucić 1 wybraną przez siebie kartę Przedmiotu.
Dojrzałe: Brak efektu.



Wieśniacy (2)

Napotkane: Jeśli zostanie napotkane w Zachodniej Europie, Łowca natychmiast odrzuca 1 wybraną przez siebie kartę Przedmiotu i losuje nową. Jeśli zostanie napotkane we Wschodniej Europie, Łowca natychmiast odrzuca wszystkie posiadane karty Przedmiotów i losuje ich równą liczbę.
Dojrzałe: Brak efektu.



Plaga (1)

Napotkane: Łowca traci 2 punkty Życia.
Dojrzałe: Brak efektu.



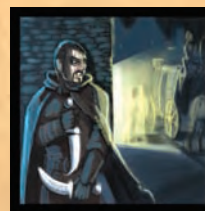
Szczury (2)

Napotkane: Jeśli Łowca posiada kartę *Psy* (odkrytą), to spotkanie należy odrzucić (nie wywiera żadnego efektu). W przeciwnym razie Łowca rzuca 4 kośćmi i traci 1 punkt Życia za każdym razem, kiedy wyrzuci 4-6.
Dojrzałe: Brak efektu.



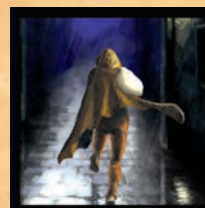
Sabotażysta (2)

Napotkane: Jeśli Łowca posiada kartę *Psy* (odkrytą), to spotkanie należy odrzucić (nie wywiera żadnego efektu). W przeciwnym razie jego tura natychmiast dobiega końca (nie odbywa on kolejnych spotkań, w tym nie może zmierzyć się z Draculą), a on musi odrzucić 1 wybraną przez siebie kartę Przedmiotu lub Wydarzenia.
Dojrzałe: Brak efektu.



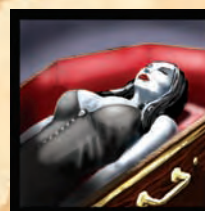
Szpieg (2)

Napotkane: Dracula może natychmiast przejrzeć wszystkie karty Przedmiotów i Wydarzeń Łowcy, a Łowca musi powiedzieć Draculi, jaki następnie wykona ruch.
Dojrzałe: Brak efektu.



Złodziej (2)

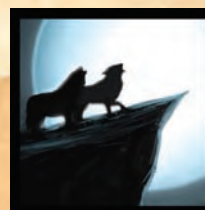
Napotkane: Jeśli Łowca posiada kartę *Psy* (odkrytą), to spotkanie należy odrzucić (nie wywiera żadnego efektu). W przeciwnym razie Dracula losuje od Łowcy jedną kartę Przedmiotu lub Wydarzenia (Dracula wybiera jaką), przegląda ją, a potem odrzuca.
Dojrzałe: Brak efektu.



Nowy Wampir (6)

Za dnia: Łowca zabija Wampira, a to spotkanie należy odrzucić (nie wywiera żadnego efektu).
W nocy: Rzuć kością. Jeśli wypadnie 1-3, Łowca zostaje Ugryziony, **chyba że** on lub inny Łowca w Grupie pokaże Draculi kartę *Krucyfiks* lub *Święta Hostia* – w takim wypadku nie doj-

dzie do Ugryzienia. Jeśli wypadnie 4-6, Wampir ucieknie i pozostanie w mieście, **chyba że** Łowca lub inny Łowca w Grupie odrzuci kartę *Nóż* lub *Kolek* – w takim wypadku to spotkanie należy odrzucić (nie wywiera żadnego efektu). Jeśli Wampir ucieknie, Łowca może pozostać w mieście i napotkać go ponownie podczas następnej tury.
Dojrzałe: Dracula przesuwą znacznik na torze Wampirów o 2 punkty. Następnie Szlak Draculi zostaje wyczyszczony do 1 karty.



Wilki (3)

Napotkane: Łowca traci 2 punkty Życia. Łowca traci tylko 1 punkt Życia, jeśli pokaże Draculi kartę *Pistolet* albo *Strzelba*, i 0 punktów, jeśli pokaże, że posiada obie te karty.
Dojrzałe: Brak efektu.