

# ДРАКУЛА

ПРОТИВ

# ВАН ХЕЛЬСИНГА



10+



Дуэаб



30'



# ДРАКУЛА ПРОТИВ ВАН ХЕЛЬСИНГА

Однажды, много лет спустя после поединка Дракулы с Ван Хельсингом, у берегов британского города Уитби вновь появился корабль. На борту не нашлось ни единого выжившего, палуба была залита кровью, а в каюте хранились зловещего вида ящики с сырой землёй. Догадавшись, что Дракула вернулся в Англию, жители Уитби поспешили за помощью к охотнику за вампирами — профессору Ван Хельсингу.

И вот настала ночь решающей битвы. Сумеет ли Ван Хельсинг одолеть Дракулу, прежде чем тот обратит всех жителей Уитби в вампиров?

## Цель игры

Выберите 1 из 2 персонажей — Ван Хельсинга или Дракулу.

Ван Хельсинг побеждает, если ему удаётся убить Дракулу, сбросив все его жетоны здоровья. Дракула побеждает, если ему удаётся превратить всех 4 жителей 1 квартала в вампиров либо если он остаётся в живых до конца игры.





# Состав игры



32 карты 4 мастей  
(по 8 карт достоинством от 1 до 8)



2 держателя для карт

«Человеческая»  
сторона



«Вампирская»  
сторона



20 двусторонних жетонов жителей  
(людей/вампиров)



1 планшет старшинства мастей



1 планшет города



12 жетонов здоровья



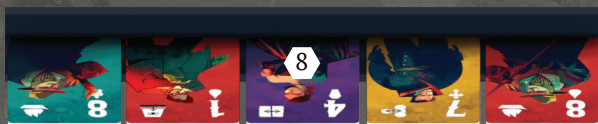
1 фишка корабля



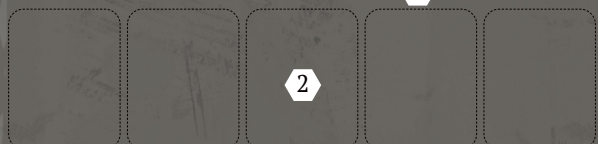
4 жетона мастей

# Подготовка к игре

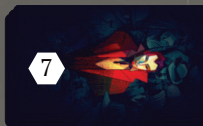
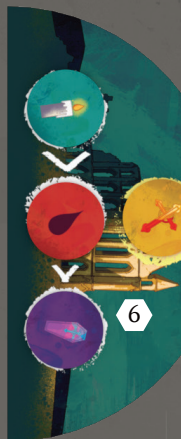
Дракула



1



Ван Хельсинг





- 1 Разместите планшет города между игроками. Планшет старшинства мастей разместите сбоку от него.
- 2 Выберите персонажа на игру. Затем возьмите держатель для карт и поставьте перед собой. Оставьте немного места между держателем для карт и планшетом города, чтобы в течение игры выкладывать в эту область карты.
- 3 На каждый квартал города положите по 4 жетона жителей «человеческой» стороной вверх.
- 4 Дракула получает 12 жетонов здоровья.
- 5 Поставьте фишку корабля на первое деление шкалы раундов на планшете города, чтобы отслеживать игровой прогресс.
- 6 Случайным образом разместите 4 жетона мастей в 4 ячейках планшета старшинства мастей.
- 7 Перемешайте колоду карт и разместите её так, чтобы обоим игрокам было удобно. Рядом оставьте немного места для стопки сброса.
- 8 Каждый игрок берёт по 5 карт, по 1 за раз, и размещает их в своём держателе в порядке получения. Первая карта должна указывать на первый квартал (с символом 1 точки).

Дракула всегда ходит первым.

### **ВАЖНО**

Каждая карта должна указывать на соответствующий квартал. Поменять порядок карт можно, только если это позволяет игровой эффект. Это очень важно, поскольку в конце раунда каждая карта влияет на соответствующий квартал.

Количество точек на планшете города соответствует порядковому номеру квартала.



## Ход игры

Игра продолжается не более 5 раундов. В каждом раунде игроки по очереди делают ходы, взяв карту и сбросив карту для активации её эффекта. В свой ход возьмите карту из колоды. Затем сбросьте эту карту в **стопку сброса** либо поменяйте её местами с любой из ваших 5 карт и сбросьте выбранную карту в стопку сброса. После этого активируется эффект сброшенной карты. Ваш ход завершается — ход переходит к сопернику.

- На протяжении раунда у вас всегда есть 5 карт, каждая из которых указывает на 1 из кварталов в зависимости от положения карты в держателе.
- Карты в держателе видны только вам. Если вы открыли карту в результате активации эффекта сброшенной карты, положите её на стол напротив того места в держателе, где она должна была бы оказаться. Открытая карта точно так же указывает на квартал, а соответствующее место в держателе остаётся пустым.
- Открытая карта остаётся открытой, пока не будет сброшена. Если вы поменяли карты местами, обе они сохраняют свой статус.

**Вместо того** чтобы взять (и сбросить) карту, вы можете объявить раунд завершённым. Сделать это можно, только если в стопке сброса не менее 6 карт. **Соперник делает последний ход, после чего раунд завершается.**

## Конец раунда

Раунд завершается, если игрок в свой ход объявит об этом либо если в колоде закончились карты.

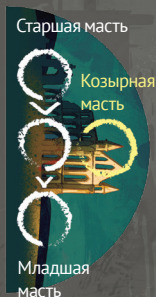
Затем разыграйте все кварталы по одному, двигаясь слева направо в направлении, указанном флюгером.

Разыгрывая квартал, сравните свою карту с картой соперника.





- Если 1 из 2 карт имеет козырную масть, она побеждает.
- Если обе карты имеют козырную масть, побеждает карта старшего достоинства.
- Если ни одна из карт не имеет козырной масти, побеждает карта старшего достоинства. Если достоинства карт равны, побеждает карта старшей масти (согласно планшету старшинства мастей).



Каждый раз, когда в квартале побеждает Дракула, он переворачивает 1 из жетонов жителей в этом квартале «вампирской» стороной вверх.

Каждый раз, когда в квартале побеждает Ван Хельсинг, он сбрасывает 1 жетон здоровья Дракулы.

Если при розыгрыше квартала было выполнено 1 из условий победы (4 вампира в 1 квартале, либо у Дракулы не осталось жетонов здоровья), игра **немедленно** завершается. Не разыгрывайте оставшиеся кварталы.

В ином случае разыграйте следующий квартал. Разыграв все 5 кварталов, переместите фишку корабля и начните новый раунд. Игра завершается после пятого раунда (если ни одно из условий победы не было выполнено до этого).

## Новый раунд

Сбросьте и перемешайте все карты и положите колоду в пределах досягаемости обоих игроков. Возьмите по 5 карт, по 1 за раз, и разместите в своём держателе в порядке, в котором вы их взяли. Первая карта указывает на первый квартал (с 1 точкой).

## Конец игры









Если Дракула потерял последний жетон здоровья, побеждает Ван Хельсинг.

Если Дракуле удалось превратить всех 4 жителей 1 квартала в вампиров либо если игра завершилась после окончания пятого раунда, побеждает Дракула.



# Эффекты карт

Примените эффект карты, если возможно.

-  Откройте 1 из своих карт.
-  Откройте верхнюю карту в колоде.
-  Откройте 1 из карт соперника.
-  Поменяйте местами любые 2 свои карты.
-  Сделайте ещё 1 ход. Этот эффект применяется, даже если соперник в свой ход объявил о завершении раунда.
-  Поменяйтесь картой с соперником. Обе карты должны указывать на один и тот же квартал.
-  Замените жетон козырной масти жетоном другой масти.
-  Если в стопке сброса меньше 6 карт, вы не можете сбросить восьмёрку. Раунд немедленно завершается, соперник не делает свой ход.

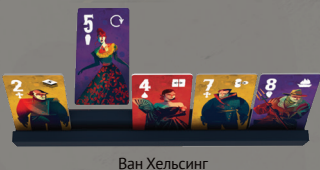
## ПРИМЕР 1) Розыгрыш эффектов карт



В свой ход Дракула берёт **лиловую 2** из колоды. Он сбрасывает её, чтобы открыть верхнюю карту в колоде — **лиловую 5**.



В свой ход Ван Хельсинг берёт **лиловую 5** с верха колоды. Он мог сбросить её, чтобы сделать ещё 1 ход, но решает поменять её местами со своей **жёлтой 6**.



**Лиловая 5** должна оставаться открытой, поэтому Ван Хельсинг размещает её перед тем местом, которое занимала его **жёлтая 6**.

С помощью эффекта сброшенной **жёлтой 6** Ван Хельсинг меняет местами свою **красную 4** с **зелёной 4** Дракулы, указывающей на тот же квартал.



Обе карты сохраняют свой статус, поэтому **красная 4** оказывается в держателе Дракулы, а **зелёная 4** — перед держателем Ван Хельсинга.

В свой ход Дракула берёт из колоды **красную 3**. Он меняет её местами со своей **лиловой 7**, а затем сбрасывает **лиловую 7**, чтобы сменить жетон козырной масти.



Он кладёт жетон **красной масти** на место **зелёного** жетона.

## **ПРИМЕР 2** ) Розыгрыш кварталов

Раунд завершается. Новой козырной мастью стала **жёлтая**.

**Жёлтая 2** Ван Хельсинга козырная, поэтому первый квартал за ним — Дракула теряет 1 жетон здоровья. Во втором квартале нет козырей, поэтому побеждает карта старшего достоинства — **лиловая 5** Ван Хельсинга. Он побеждает в этом квартале, а Дракула снова теряет 1 жетон здоровья.





В третьем квартале также нет козырей. Достоинства карт равны, но поскольку по старшинству **красная масть** превосходит **зелёную**, **красная 4** Дракулы побеждает — этот квартал за ним.

Он переворачивает последний жетон жителя в этом квартале «вампирской» стороной вверх. Игра немедленно завершается победой Дракулы. Оставшиеся 2 квартала не разыгрываются.

Дракула



Ван Хельсинг

## СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Авторы игры: Максим Рамбур и Тео Ривьера

Художник: Веберсон Сантьягу

Графический дизайнер: Эва Дрим

Редактор: Тайлор Ким

Дополнительное редактирование и корректура: Антуан Проно (Transludis)

Продюсер: Марко Юнг

Редакция благодарит Игоря Трескунова, Всеволода Чернова, Романа Шамолина, Дениса Карпенко, Ксению Хацкалёву, Елену Даценко, Юлию Сметанникову, Владимира Сахно, Евгению Саламатину за помощь в подготовке игры к изданию.

©2023. Mandoo Games Co.,Ltd. Все права защищены.

Published by Mandoo Games.

[www.mandoogames.com](http://www.mandoogames.com)

