

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



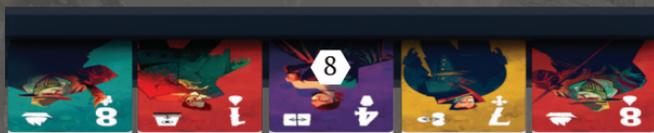
1 фишка корабля



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 бы 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.



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

