

ДРАКУЛА ПРОТИ ВАН ГЕЛЬСІНГА



10+



1x1



30'



mandoo
games



ДРАКУЛА ПРОТИ ВАН ГЕЛЬСІНГА

Одного дня, коли минуло вже багато років після протистояння Дракули й Ван Гельсінґа, до берегів Вітбі, що в Англії, знову прибило корабель. Без жодного вицілілого на борту, в плямах крові, з каютою, зловісно позначеною коробками з землею. Зрозумівши, що Дракула знову прибув до Англії, жителі Вітбі негайно звернулися по допомогу до мисливця на вампірів професора Ван Гельсінґа. Саме тут і сьогодні відбудеться їхня остання битва.

Чи зможе Ван Гельсінґ перемогти Дракулу до того, як всі жителі Вітбі перетворяться на вампірів?

МЕТА ГРИ

Гравці беруть на себе ролі різних персонажів — Ван Гельсінґа або Дракули. Ван Гельсінґ перемагає, якщо в нього виходить вбити Дракулу, знизивши його очки здоров'я (ОЗ) до нуля. Дракула перемагає або перетворивши всіх 4 жителів одного району на вампірів, або доживши до кінця гри.



КОМПОНЕНТИ



32 картки

4 кольорів x 8 (з цифрами від 1 до 8)



2 тримачі карток

Людський бік



Вампірський бік



20 жетонів людей / вампірів



1 планшет рейтингу кольорів



1 поле міста



12 жетонів очок здоров'я



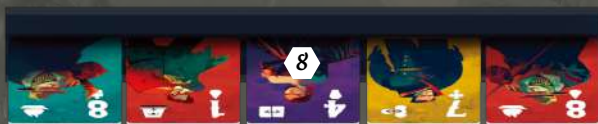
1 маркер корабля



4 жетони кольорів

ПРИГОТУВАННЯ ГРИ

Дракула



1



Ван Гельсінг

- 1 Розташуйте поле міста між двома гравцями, а поряд з ним — планшет рейтингу кольорів.
- 2 Кожен гравець вибирає персонажа, яким гратиме. Його не можна змінити під час гри. Кожен гравець бере тримач карток і розташовує його перед собою. Залиште трохи місця між вашим тримачем карток та полем міста, оскільки ви розкриватимете на цьому місці деякі зі своїх карток.
- 3 Розташуйте по 4 жетони людей у кожному районі (людським боком догори).
- 4 Дракула починає з 12 очками здоров'я (ОЗ). Він бере відповідні жетони.
- 5 Розмістіть маркер корабля на першій ділянці треку раундів на полі міста, щоб відстежувати кількість раундів.
- 6 Випадковим чином розмістіть 4 жетони кольору на 4 ділянках планшета рейтингу кольорів.
- 7 Перетасуйте всі картки і розташуйте колоду в межах досяжності обох гравців. Залиште трохи місця поруч із колодою для стосу скидання.
- 8 Кожен гравець добирає 5 карток, по одній за раз, і розташовує їх у своєму тримачі карток у тому порядку, в якому їх добрав. Першу картку розташовують навпроти першого району (району з огнією крапкою).

Дракула завжди ходить першим.

Зверніть увагу!

Кожна картка мусить стояти навпроти району. Ви не можете міняти їх місцями або змінювати їхній порядок без ефекту, який дозволяє вам це робити. Це дуже важливо, оскільки кожна картка впливає на район, навпроти якого її розташовано в кінці раунду.

Порядок кожного району позначено крапками на полі міста.



ПЕРЕБІГ ГРИ

Гра триває максимум 5 раундів. Кожного раунду гравці ходять по черзі, добираючи картку і скидаючи картку, щоб застосувати її ефект.

Ч свій хід доберіть картку з колоди. Потім скиньте цю картку **в стос скидання** або поміняйте її з однією зі своїх 5 карток і скиньте вибрану картку в стос скидання. Потім застосуйте ефект скинутої картки. Ваш хід закінчується. Тепер ваш суперник може робити свій хід.

- Під час раунду ви завжди маєте 5 карток, і кожна з них стоїть навпроти одного району залежно від їх порядку (позиції) на тримачі карток.
- Картки у вашому тримачі карток мусять бути видимими для вас. Якщо картку розкрито через ефект скинутої картки, її необхідно розташувати перед тим місцем, де вона мала стояти в тримачі карток. Таким чином, картка все ще лежить навпроти району, але її місце в тримачі карток мусять залишитися порожнім.
- Розкрита картка залишається видимою, допоки її не скинуть. Якщо картку поміняли місцями з іншою картокою, обидві картки зберігають свій статус.

Замість добору (та скидання) карток гравець може оголосити закінчення раунду. Ви можете вибрати цю дію тільки якщо в стосі скидання є принаймні 6 карток. **Ваш суперник робить свій останній хід, після чого раунд закінчується.**

КІНЕЦЬ РАУНДУ

Раунд закінчується, коли гравець використовує свій хід, щоб оголосити це, або коли колода спустошується.

Потім райони перевіряють один за одним, зліва направо в напрямку флюгера. Порівняйте картку кожного району з картокою суперника того ж району.



- Якщо одна з 2 карток козирна, вона перемагає.
- Інакше якщо обидві картки козирні, перемагає вище значення.
- В іншому випадку, якщо жодна з карток не козирна, перемагає картка із вищим значенням. Якщо обидва значення однакові, перемагає вищий колір (за планшетою рейтингу кольорів).



Коли Дракула виграє район, він перевертає один жетон людини вампірським боком в цьому районі.

Якщо Ван Гельсінг виграє район, він прибирає 1 з жетонів очок здоров'я Дракули.

Якщо під час перевірки району виконується одна з умов закінчення гри (4 вампіри в одному районі або 0 ОЗ у Дракули), **гра одразу закінчується**. Інші райони не перевіряють.

В іншому випадку гравці перевіряють наступний район. Коли всі 5 районів перевірено, гравці перемішують маркер корабля на наступну ділянку та починають новий раунд. Гра закінчується після 5 раундів (якщо умови закінчення гри не були виконані до цього).

НОВИЙ РАУНД

Скиньте та перемішайте всі картки й розташуйте колоду в межах досяжності обох гравців. Кожен гравець добирає 5 карток по одній за раз і розташовує їх у тому порядку, в якому добрав. Перша добрана картка стоїть навпроти району з огнією крапкою.









КІНЕЦЬ ГРИ

Якщо Дракула втрачає своє останнє ОЗ, Ван Гельсінг перемагає. Якщо Дракула перетворює всіх 4 жителів одного району на вампірів або гра досягає кінця п'ятого раунду, Дракула перемагає.



ЕФЕКТИ КАРТОК

Якщо це можливо, ефекти карток мають бути застосовані.

-  Розкрийте одну зі своїх карток.
-  Розкрийте верхню картку колоди.
-  Розкрийте одну з карток суперника.
-  Поміняйте місцями дві свої картки.
-  Зробіть додатковий хід. Ефект застосовується, навіть якщо ваш суперник оголосив кінець раунду під час свого ходу.
-  Обміняйтеся картками з суперником. Обидві картки мають бути навпроти одного району.
-  Поміняйте жетон козирного кольору на жетон іншого кольору.
-  Ви не можете скинути 8, якщо в стосі скидання немає щонайменше 6 карток. Одразу закінчіть раунд. Ваш суперник не робить свій хід.

Приклад 1: застосування ефектів карток.



Зараз хід Дракули. Він добирає **фіолетову 2** з колоди. Він скидає її, розкриваючи верхню картку колоди. Розкрито **фіолетову 5**.

Зараз хід Ван Гельсінга. Він добирає **фіолетову 5** з гори колоди. Він міг би скинути її, щоб зіграти ще один хід, але вирішує поміняти її місцями з **жовтою 6**.



Фіолетова 5 має залишатися видимою, що означає, що Ван Гельсінг **мусить** розташувати її на тому місці, де була **жовта 6**.

Через ефект скидання **жовтої 6**, Ван Гельсінг змінює свою **червону 4** на **зелену 4** суперника, які розташовані навпроти одного району.



Обидві картки мають зберегти свої статуси. Тож **червону 4** переміщують до тримача карток Дракули і **зелену 4** розташовують перед тримачем карток Ван Гельсінга.

Зараз хід Дракули. Він добирає **червону 3** з колоди. Він замінює нею **фіолетову 7**, а потім скидає **фіолетову 7** щоб змінити козирний колір на інший.



Він замінює **зелений** жетон на **червоний**.

Приклад 2: перевірка районів.

Раунд закінчується. Козирний колір — **жовтий**.

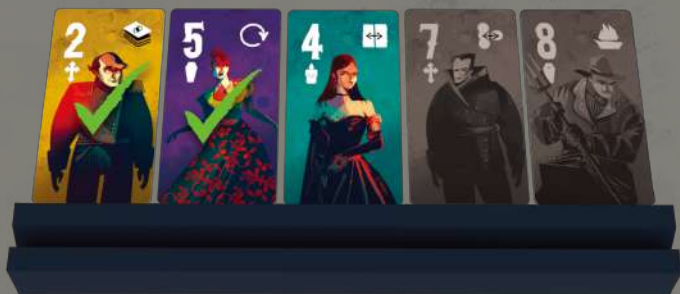
Жовта 2 (Ван Гельсінга), як козирна картка, виграє перший район: Дракула втрачає 1 ОЗ.

У другому районі немає козирної картки. Картка з найвищим значенням перемагає. **Фіолетова 5** (Ван Гельсінга) перемагає в цьому районі: Дракула втрачає 1 ОЗ.



У третьому районі також немає козирної картки. Обидві картки мають однакове значення. Оскільки **червоний** вище за **зелений**, **червона 4** (Дракули) виграє район. Останній жетон людини перевертають на вампірський бік. Гра одразу закінчується, і Дракула перемагає. Два останні райони не перевіряють.

Дракула



Ван Гельсінг

УКРАЇНСЬКА ЛОКАЛІЗАЦІЯ

Головний редактор: Володимир Янчарін
Перекладачка: Юлія Ціпура
Верстальник: Владислав Дімаков
Коректори: Тетяна Рижикова, Андрій Наконечний

Ексклюзивний дистриб'ютор на території України:
ТОВ «ГЕЙМС СЕВЕН ДЕЙС» м. Дніпро, вул. Маршала Малиновського, 22, 57.
www.games7days.com



НАД ГРОЮ ПРАЦЮВАЛИ

Розроблення гри: Максим Рамбург і Тео Рів'єр
Ілюстрації: Веберсон Сантьяго
Графічний дизайн: Іва Дрім
Редагування: Тайлор Кім
Додаткове редагування і коректура: Антуан Прено (Transludis)
Виробництво: Марко Джъон

2023. Mandoo Games Co.,Ltd. Всі права захищені.
Опубліковано Mandoo Games.
www.mandoogames.com

