DRAKULA VS VAN HELSING



A MAGYAR NYELVŰ JÁTÉKSZABÁLY A REFLEXSHOP KFT. TULAJDONÁT KÉPZI, ENGEDÉLY NÉLKÜL NEM MÁSOLHATÓ, SOKSZOROSÍTHATÓ ÉS TERJESZTHETŐ SEM ONLINE,

mondoo

reflexshop

DRAKULA VS VAN HELSING

Drakula és Van Helsing összecsapása után sok-sok évvel egy vitorlás hajó ismét az angliai Whitby partjainál kötött ki. A fedélzetén nem voltak túlélők, a hajót vér borította, és az egyik kabinban baljóslatú, termőfölddel teli ládákat találtak. Whitby polgárai rájöttek, hogy Drakula gróf ismét Angliába érkezett, és azon nyomban a vámpírvadász Van Helsing professzorhoz fordultak segítségért.
Ma este elérkezett a végső leszámolás ideje. Vajon sikerül-e Van Helsingnek legyőznie Drakulát, mielőtt a gróf Whitby összes lakóját vámpírrá változtatná?

A JÁTÉK CÉLJA

A játékosok egyike Van Helsing, míg a másik Drakula gróf szerepét ölti magára.
Van Helsing akkor nyeri meg a játékot, ha sikerül megölnie Drakulát, vagyis Drakula életpontjai (ÉP) elfogynak. Drakula akkor győz, ha egyazon kerület mind a 4 lakóját sikerül vámpírrá változtatnia vagy ha a játék végéig életben marad.



JÁTÉKELEMEK



32 kártya
4 színben, színenként 8-8 kártya ,
1–8 értékekkel



2 kártyatartó

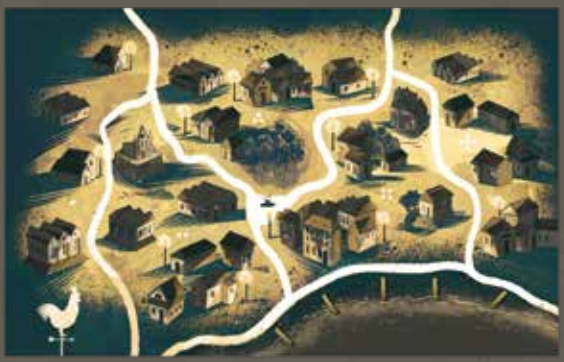
Emberi oldal Vámpír oldal



20 ember- /vámpírjelölő



1 színrangsor-tábla



1 térkép



12 életpontjelölő



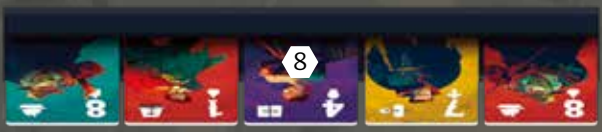
1 hajó



4 színjelölő

ELŐKÉSZÜLETEK

Drakula



4

2

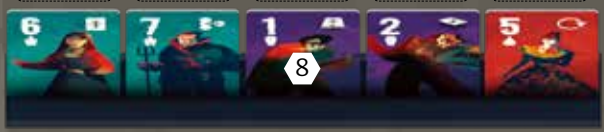
1





2

7



Van Helsing

1. Tegyétek a térképet kettőtök közé, és helyezzétek mellé a színrangsor-táblát.
2. Döntsétek el, hogy ki melyik karakterrel lesz. Ez a játék folyamán nem változik. Mindegyikőtök helyezze maga elé az egyik kártyatartót. Hagyjatok egy kis helyet a térkép és a kártyatartó között, ahová a kártyákat majd ki tudjátok tenni.
3. Tegyetek 4-4 emberjelölőt, az emberi oldalukkal felfelé mindegyik kerületbe.
4. Drakula 12 életponttal (ÉP) kezdi a játékot. Ő vegye magához az életjelölőket.
5. Tegyétek a hajót a térkép fordulósávjának első mezőjére.
6. Véletlenszerűen helyezzétek el a 4 színjelölőt a színrangsor-tábla négy helyére.
7. Keverjétek meg a kártyákat, és képezzetek belőlük egy húzópaklit, képpel lefelé, mindkettőtök számára elérhető távolságra a tábla mellé. Hagyjatok egy kis helyet a dobópaklinak.
8. Húzzatok 5-5 kártyát, és azokat a húzási sorrendben tegyétek balról jobbra haladva a kártyatartóba. Így mindegyik kártya egy-egy kerülettel lesz szemben (az első kártya tehát az 1 pöttyel jelölt első kerülethez tartozik, és így tovább).

Mindig Drakula a kezdőjátékos.

FONTOS!

Mindegyik kártya egy kerülethez tartozik. A kártyákat nem cserélheted meg vagy rendezheted át, hacsak valamilyen akció ezt nem engedélyezi. Ez amiatt nagyon fontos, mert a forduló végén mindegyik kártya abban a kerületben fejti ki hatását, amelyikhez tartozik.

A kerületek sorrendjét pöttyök jelzik a térképen.



A JÁTÉK MENETE

A játék legfeljebb 5 fordulóig tart. A fordulókban felváltva kerültök sorra, húztok egy kártyát, majd eldobtok egy kártyát és végrehajtjátok a hatását.

A saját körödben húzz egy kártyát. Dobd el ezt a kártyát vagy cseréld ki az 5 kártyád bármelyikével, és dobd el a kicserélt kártyát. Hajtsd végre a dobópakliba került kártya hatását. A köröd ezzel véget ér, és az ellenfeled következik.

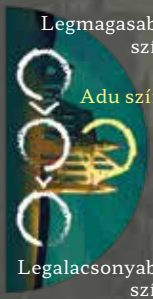
- Minden fordulóban 5 kártyád van, és mindegyik kártyád a kártyatartóban elfoglalt pozíciója alapján egy-egy kerülethez tartozik.
- A kártyáidat csak te láthatod. Ha egy kártya felfedésre kerül egy eldobott kártya hatására, akkor úgy kell a kártyatartó elé helyezni, hogy nyilvánvaló legyen, melyik kerülethez tartozik. Vagyis a felfedett kártya továbbra is ugyanahhoz a kerülethez tartozik, amelyikhez korábban tartozott, a kártyatartóban elfoglalt helye pedig üres marad.
- A felfedett kártya addig látható marad, amíg eldobásra nem kerül. Ha meg kell cserélni egy másik kártyával, akkor csak a helyük változik, a státuszuk nem: azaz a rejtett kártya rejtett, a felfedett kártya felfedett marad.

Ha már legalább 6 kártya van a dobópakliban, akkor kártyahúzás (és eldobás) helyett bármelyik játékos bejelentheti a forduló végét. Ekkor az ellenfelének van még egy köre, majd a forduló véget ér.

A FORDULÓ VÉGE

A forduló akkor ér véget, ha az egyik játékos a szokásos köre helyett bejelenti a forduló végét, vagy ha a húzópakli elfogy.
Ezután egymás után sorban ki kell értékelni a kerületeket, balról jobbra haladva, a szélkakas által meghatározott irányban. Minden egyes kerületben hasonlítsátok össze a kártyáitokat.





- Ha a két kártya közül csak az egyik adu, akkor az adu győz.
- Ha mindkét kártya adu, akkor a magasabb értékkel rendelkező győz.
- Ha egyik kártya sem adu, akkor a magasabb értékű győz. Ha pedig az értékük megegyezik, akkor a színrangsor-táblán magasabban álló győz.

Amikor Drakula győz egy kerületben, akkor abban a kerületben az egyik lakost vámpírrá változtatja. Ilyenkor az egyik jelölőt fordítsátok át az emberi oldaláról a vámpír oldalára.
Amikor Van Helsing győz egy kerületben, elvesz egyet Drakula életpontjelölőiből.

A játék azonnal véget ér, ha egy kerület kiértékelése közben teljesül valamelyik játék végi feltétel (4 vámpír egy adott kerületben vagy Drakula ÉP-je 0-ra csökken). A fennmaradó kerületeket ne értékeljétek ki!
Egyéb esetben értékeljétek ki a soron következő kerületet. Ha mind az 5 kerületet kiértékeltétek, mozgassátok eggyel tovább a hajót, és kezdjetek el egy új fordulót. A játék az 5. fordulóval véget ér (hacsak nem teljesül közben valamelyik játék végi feltétel).

ÚJ FORDULÓ

Az összes kártyát tegyétek a dobópakliba, keverjétek meg őket, majd a paklit tegyétek mindkettőtök számára elérhető távolságra a tábla mellé. Húzzatok 5-5 kártyát, és azokat a húzási sorrendben tegyétek balról jobbra haladva a kártyatartóba. Az első kártya az 1 pöttyel jelölt első kerülethez tartozik, a második a 2-vel jelölthöz, és így tovább.

A JÁTÉK VÉGE

Van Helsing nyer, ha Drakula elveszíti utolsó ÉP-jét is.
Drakula nyer, ha egy adott kerület mind a 4 lakóját vámpírrá változtatja, vagy ha a játék 5. fordulója is véget ér.



A KÁRTYÁK HATÁSAI

Ha lehetséges, akkor a kártyák hatásait végre kell hajtani.

1	Fedd fel az egyik kártyádat.
2	Fedd fel a húzópakli legfelső lapját.
3	Fedd fel az ellenfeled egyik kártyáját.
4	Cseréld meg két kártyádat.
5	Játssz egy új kört. Ez a hatás akkor is érvényesül, ha az ellenfeled a saját körében bejelentette a forduló végét.
6	Cseréld meg az egyik kártyádat az ellenfeledével. A két kártyának ugyanahhoz a kerülethez kell tartoznia.
7 8	Cseréld ki az aduszínt egy másik színjelölővel.
8	8-ast csak akkor dobhatsz el, ha már legalább 6 kártya van a dobópakliban. A forduló azonnal véget ér. Az ellenfeled már nem játszhatja le a körét.

1. PÉLDA Kártyák hatásai



Van Helsing



Drakula

Drakula következik. Egy lila 2-est húz a pakliból. Eldobja, hogy felfedje a húzópakli legfelső lapját, ami egy lila 5-ös.



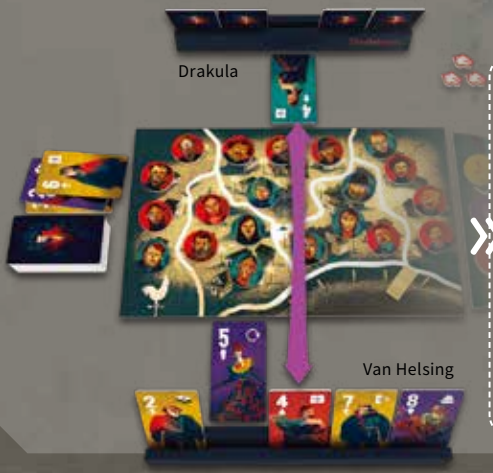
Van Helsing következik. Felhúzza a lila 5-öst a paklából. Eldobhatná, hogy egy új kört játsszon, de úgy dönt, hogy kicseréli a sárga 6-osával.

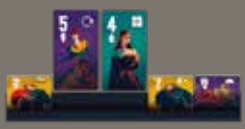




A lila 5-ös továbbra is felfedve marad, vagyis Van Helsingnek a sárga 6-os korábbi helye elé kell tennie.

Az eldobott sárga 6-os hatására Van Helsing megcseréli a piros 4-esét az ellenfele azonos kerületében lévő zöld 4-esével.





Mindkét kártya megőrzi a státuszát, vagyis a piros 4-es Drakula kártyatartójába kerül, míg a zöld 4-es Van Helsing kártyatartója elé.

Drakula következik. A piros 3-ast húzza a pakliból. Megcseréli a lila 7-esével, majd eldobja a lila 7-est, amivel az aduszínt egy másik színre cseréli.





Megcseréli a zöld jelölőt a pirossal.

2. PÉLDA Kerületek kiértékelése

A forduló véget ér. Az aduszín a sárga.



Mivel a sárga 2-es adukártya (Van Helsingé), ez a kártya nyeri az első kerületet. Drakula veszít 1 ÉP-t. A 2. kerületben nincs adukártya. A magasabb értékű lap győz. A lila 5-ös (Van Helsingé) nyeri a kerületet, és Drakula veszít 1 ÉP-t.

A 3. kerületben sincs adukártya. A két kártya értéke azonos. Mivel a rangsorban a piros magasabban van a zöldnél, a piros 4-es (Drakuláé) nyeri a kerületet.
Az utolsó jelölő is átfordul az emberi oldaláról a vámpír oldalára. A játék azonnal véget ér, és Drakula megnyeri a játékot. A fennmaradó két kerületet már nem kell kiértékelni.

Drakula



Van Helsing

IMPRESSZUM

Játéktervező: Maxime Rambourg és Théo Rivière
Illusztráció: Weberson Santiago
Grafika: Eva Dream

Producer: Marco Jung

ⓒ2023. Mandoo Games Co.,Ltd. Minden jog fenntartva.
Kiadó: Mandoo Games.
www.mandoogames.com

Importálja és forgalmazza: **Reflexshop Kft.**
1044 Budapest, Ezred u. 2. B2/5.
Tel.: +36 1 / 773 3600
E-mail: ugyfelszolgalat@reflexshop.hu
www.reflexshop.hu