

FURY OF DRACULA



SPIELREGEL

FURY OF DRACULA

Mein lieber Quincey,

vor acht Jahren suchte der Teufel höchstpersönlich London heim, um sich in Carfax Abbey niederzulassen. Vor acht Jahren wurde meine liebste Freundin Lucy zu einer Untoten und sogar meine eigene Seele geriet durch den schändlichen Grafen Dracula in höchste Gefahr. Vor acht Jahren gab Quincey Morris, dem du deinen Namen verdankst, sein Leben, um das Böse zu vernichten. Hoffentlich war sein Opfer nicht vergebens.

Meine Träume plagten mich, mein Schlaf war gestört von Visionen eines Schlosses in den Karpaten. Darin sehe ich eine Kutsche, gezogen von vier schwarzen Pferden und mir liegt der Duft der salzigen Luft des Meeres in der Nase. Und der grausige Gestank von Blut. Ich richtete sofort ein Schreiben an Professor Van Helsing, als diese Träume begannen und er bestätigte meine Befürchtungen: Der Graf ist zurückgekehrt.

Während mir die Träume keine Ruhe ließen, wachte ich eines Nachts auf und fand mich im Flur wieder; in der Hand hielt ich das alte Messer von Mister Morris. Wer weiß, welche Untaten ich begangen hätte, wäre ich nicht in jenem Moment aufgewacht; auch lag mir nichts daran, es überhaupt zu erfahren. Ich packte meine Sachen, gab dir und Jonathan einen Abschiedskuss und machte mich am Morgen auf den Weg, um Arthur – Lord Godalming – auf dem Land zu besuchen. Doktor Seward und Van Helsing stießen kurze Zeit später dazu und damit waren wir vier Jäger wieder vereint. Nur Jonathan war nicht dabei, denn er blieb bei dir, mein Sohn, um dich zu beschützen.

Mein Sohn, wir wissen nicht, wo sich Dracula versteckt hält, und genausowenig wissen wir, welche Pläne er hat. Aber wir wissen, dass sie böse sind und eine ernsthafte Gefahr für die ganze Welt darstellen. Er ist trotz unserer Bemühungen noch am Leben und seine Rache wird schrecklich sein.

Jonathan hat die Anweisung, dir im Falle meines Todes diesen Brief zu übergeben, sobald du alt genug bist. Ich hoffe, dass du diese Worte niemals lesen musst. Ich hoffe, dass ich bald zu euch heimkehre. Aber ich befürchte, dass keiner von uns den Zorn des Grafen Dracula überleben wird.

In Liebe,

deine Mutter Mina

Brief von Mina Harker an ihren Sohn Quincey, 1898

Verwendung dieser Spielregel

Die Aufgabe dieser Spielregel ist es, neuen Spielern beizubringen, wie man **Fury of Dracula** spielt. Dieses Regelheft enthält alle Regeln, die man benötigt, um in das Spiel einzusteigen; allerdings werden viele Ausnahmeregeln und spezifische Interaktionen von Karten ausgelassen. Es wird empfohlen, dass die Spieler dieses Heft vollständig durchlesen, ehe sie ihr erstes Spiel beginnen.

Dem Spiel liegt ebenfalls ein Referenzhandbuch bei, das detaillierte Regeln enthält und Ausnahmen beschreibt, die in dieser Spielregel ausgelassen werden. Das Referenzhandbuch sollte herangezogen werden, wenn während des Spiels Fragen auftreten.

Spielübersicht

FURY OF DRACULA ist ein von Bram Stokers klassischem Roman *Dracula* inspiriertes Spiel, in dem sich mehrere Spieler gegen einen gemeinsamen Feind vereinen. Ein Spieler spielt Dracula und bis zu vier Spieler schlüpfen in die Rollen der Jäger. Während des Spiels muss Dracula den Jägern aus dem Weg gehen, während er in ganz Europa neue Vampire erschafft. Die Jäger hingegen versuchen Dracula zu finden und zu vernichten, um seine Schreckensherrschaft zu beenden.



Spielinhalt

1 Spielbrett



1 Referenzhandbuch



5 Charakterbögen



5 Plastikminiaturen



4 Jäger-Miniaturen
1 Dracula-Miniatur

75 Ereigniskarten



25 Dracula
50 Jäger

70 Standortkarten



10 See
60 Land

28 Begegnungskarten



6 Sturmmarker



4 Nebelmarker



2 Fledermausmarker



38 Gegenstandskarten



12 Jäger-Kampfkarten



13 Dracula-Kampfkarten



3 Verzweiflungsmarker



1 Einflussmarker



4 Bissmarker



5 Machtkarten



4 Jäger-Referenzkarten



31 Schadensmarker



1 Geweihter-Boden-Marker



8 Streckensperrungsmarker



3 Himmlischer-Beistand-Marker



1 Referenz-Landkarte



7x „5“ Schaden
24x „1“ Schaden

4 Gerüchtemarker



1 Zeitmarker



Doppelseitig



Spiel Aufbau

BEIM Aufbau eines *Fury of Dracula* Spiels befolgen die Spieler die folgenden Schritte:

- 1. Spielplan auslegen:** Das Spielbrett wird auseinandergefaltet und so in der Mitte des Tisches platziert, dass es jeder Spieler ohne Probleme erreichen kann.
- 2. Einflussleiste einstellen:** Der Einflussmarker wird auf Feld „0“ der Einflussleiste platziert.
- 3. Zeitleiste einstellen:** Der Zeitmarker wird auf dem gelben Montag-Feld (Tag) der Zeitleiste platziert.
- 4. Rollen festlegen:** Ein Spieler entscheidet sich Dracula zu spielen; dieser Spieler sollte sich an die Seite des Spielbretts setzen, an der sich die Spur befindet. Die anderen Spieler wählen nun jeweils einen Jäger aus, den sie spielen wollen. Jeder Spieler nimmt sich seinen Charakterbogen und die dazugehörige Figur; Die Jäger nehmen sich zusätzlich jeweils eine Jäger-Referenzkarte und Dracula nimmt sich die Referenz-Landkarte.



Einflussmarker



Zeitmarker



Die Spur

Bei weniger als fünf Spielern

Falls drei Spieler in die Rolle der Jäger schlüpfen, kontrolliert ein Spieler zwei Jäger. Sind es zwei Spieler, kontrolliert jeder von ihnen jeweils zwei Jäger. Sollte nur ein Spieler als Jäger spielen, kontrolliert dieser alle vier Jäger.

- 5. Karten für die Jäger vorbereiten:** Alle Gegenstandskarten werden gemischt und verdeckt in die Nähe des Spielbretts gelegt (5a). Nun werden die Ereigniskarten der Jäger und Draculas **zusammen in einen Kartenstapel gemischt** und in die Nähe des Gegenstandsstapels gelegt (5b). Die Kampfkarten der Jäger werden entsprechend ihrer Art sortiert und in drei eigenen Stapeln in die Nähe des Gegenstandsstapels gelegt (5c).
- 6. Karten für Dracula vorbereiten:** Die Begegnungskarten (6a) und Kampfkarten für Dracula (6b) werden in zwei separate Kartenstapel sortiert. Jeder dieser Stapel wird einzeln gemischt. Nun wird der Standort-Stapel erstellt (6c), indem die Standortkarten den Zahlen nach sortiert werden. Alle drei Kartenstapel werden verdeckt auf Draculas Seite des Spielbretts gelegt.
- 7. Marker sortieren und bereitlegen:** Die Fahrscheimarker werden verdeckt in die Nähe des Spielbretts gelegt und gut durchgemischt. Die übrigen Marker werden entsprechend ihrer Art sortiert und in kleinen Haufen in die Nähe des Spielbretts gelegt.

8. **Begegnungskarten ziehen:** Dracula zieht fünf Begegnungskarten als seine Starthand.
9. **Jäger aufstellen:** Jeder Jäger stellt seine Figur auf eine Stadt auf dem Spielbrett. Lord Godalming wird in Constanta (A) platziert, Dr. John Seward in Marseilles (B), Mina Harker in Brüssel (C), und Van Helsing in Amsterdam (D). Im fortgeschrittenen Spiel darf jeder Jäger seinen Startort frei wählen (siehe „Erweiterter Spielaufbau“ auf Seite 2 des Referenzhandbuchs).



10. **Draculas Startgebiet auswählen:** Dracula wählt eine Stadt aus, in der er beginnen will. Anstatt jedoch seine Figur auf das Spielbrett zu stellen, sucht er sich im Geheimen die passende Standortkarte für die Stadt aus, in der er beginnen will. Diese Karte platziert er dann verdeckt auf dem ersten Feld (ganz links) der Spur. Dracula darf jedoch nicht Schloss Dracula, keine Seezone und keine Stadt, in der ein Jäger beginnt, auswählen. Nachdem Dracula seine Standortkarte ausgelegt hat, stellt er seine Figur in den roten Kreis, der sich in der Nähe des ersten Feldes der Spur befindet (E).

Spieler als Jäger oder Dracula

Beim Spiel *Fury of Dracula*, kontrolliert jeder Spieler einen Charakter – entweder einen der Jäger oder Dracula. Wenn sich eine Regel oder ein Effekt entweder auf einen Jäger oder Dracula bezieht, so betreffen diese den Spieler selbst und den Charakter (Jäger oder Dracula) den er spielt.

Ziel des Spiels

BEI *Fury of Dracula* spielen die Jäger als Team und gewinnen oder verlieren gemeinsam. Sie suchen Dracula, während er im Geheimen durch Europa reist. Draculas Ziel ist es, auf der Einflussleiste das Feld „13“ zu erreichen, indem er neue Vampire erschafft und die Jäger besiegt. Das Ziel der Jäger ist es, Dracula zu finden und zu vernichten, ehe sich sein Einfluss über ganz Europa erstreckt.

Ein Leitfaden für neue Jäger

Die Jäger sollten sich darauf konzentrieren, Dracula zu finden und zu töten. Dies nimmt Zeit in Anspruch und verlangt Zusammenarbeit. Zu Beginn, sollten die Jäger ihre Aktionen darauf verwenden, sich auf der Landkarte zu bewegen, um hoffentlich einen Standort zu finden, der auf Draculas Spur liegt.

Es ist hilfreich, wenn sich die Jäger aufteilen, um ein größeres Gebiet abzudecken. Während sich die Jäger anfangs über die Landkarte bewegen, sollten sie so viele nützliche Gegenstände, Ereignisse und Fahrtscheinmarker wie möglich sammeln, damit sie, je näher sie Draculas Versteck zum Ende des Spiels hin kommen, die bestmöglichen Mittel haben, um ihn in die Enge zu treiben und zu vernichten.



Das Spiel spielen

FURY OF DRACULA wird über mehrere Spielrunden gespielt. Jede Runde besteht aus einer Jägerphase, gefolgt von einer Draculaphase. Es werden so lange neue Runden begonnen, bis das Spiel zu Ende ist (siehe „Das Spiel gewinnen“ auf Seite 9).

Jägerphase

Jede Jägerphase besteht aus **TAG** und **NACHT**. Während des Tages können sich die Jäger durch Europa bewegen, um Dracula zu suchen. Während der Nacht können sie Untersuchungen anstellen und sich auf den nächsten Tag vorbereiten.

Zuerst muss jeder Jäger eine Aktion während des Tages durchführen. Danach führt jeder von ihnen eine Aktion in der Nacht durch. Die Spieler führen ihre Aktionen in der Reihenfolge ihrer Aktivierungszahl aus, die in der oberen linken Ecke ihres Charakterbogens angegeben ist.



Aktivierungszahl

Es gibt sieben verschiedene Aktionen, die ein Jäger durchführen kann. Jede Jäger-Referenzkarte verfügt über eine kurze Beschreibung dieser Aktionen. Jäger können folgende Aktionen durchführen:

Bewegen

Sobald ein Jäger eine Bewegen-Aktion durchführt, bewegt er seine Figur entsprechend auf dem Spielbrett, um seinen neuen Standort anzuzeigen – dies muss entweder eine Stadt oder eine Seezone sein (siehe „Was sind Standorte?“).

Jäger können nur während des Tages Bewegen-Aktionen durchführen.

Was sind Standorte?

Auf dem Spielbrett gibt es zwei Arten von Standorten: **STÄDTE** und **SEEZONEN**.

Jede Stadt hat einen Namen und ist entweder eine Groß- oder eine Kleinstadt. Einige Städte sind auch **HAFENSTÄDTE**. Jede Hafenstadt grenzt an eine Seezone an und ist daher mit einem Anker markiert.



Großstadt



Kleinstadt



Ankersymbol

Seezonen sind Felder auf dem Spielbrett, die durch Grenzen voneinander abgetrennt sind. Zwei Seezonen, die sich eine Grenze teilen, gelten als angrenzend.



Seezonengrenze

Ein Jäger kann sich wie folgt über Straßen, auf Eisenbahnrouen oder über See fortbewegen:

Straße: Ein Jäger kann sich von einer Stadt in eine angrenzende Stadt bewegen (siehe „Was sind Straßen und Eisenbahnrouen?“).

Eisenbahnroute: Falls der Jäger einen Fahrscheinmarker besitzt, kann er ihn ausgeben, um sich auf Eisenbahnrouen fortzubewegen. Der auf dem verwendeten Fahrscheinmarker angegebene Wert gibt an, wie viele Eisenbahnrouen er befahren kann, um in eine neue Stadt zu reisen. Dies wird später im Detail erklärt.

See: Falls sich ein Jäger in einer Hafenstadt befindet, darf er sich in eine angrenzende Seezone bewegen. Falls sich ein Jäger in einer Seezone befindet, darf er sich entweder in eine Hafenstadt oder in eine angrenzende Seezone bewegen. Falls er sich bei Tag in einer Seezone befindet, **muss** er sich bewegen. Sollte er sich in der Nacht in einer Seezone befinden, muss er aussetzen.

Was sind Straßen und Eisenbahnrouen?

Straßen und Eisenbahnrouen sind Linien, die Städte mit anderen Städten verbinden. Falls zwei Städte durch eine Straße verbunden sind, gelten sie als angrenzend. In der Abbildung grenzen die beiden Großstädte nicht aneinander an, jedoch grenzen sie beide jeweils an die Kleinstadt an.



Jede Eisenbahnroute verbindet eine Stadt mit einer anderen. Jäger können Eisenbahnrouen verwenden, um größere Distanzen zwischen Städten zurückzulegen, die nicht aneinander angrenzen. In der Abbildung ist es für den Jäger möglich, sich auf der Eisenbahnroute zwischen den zwei Großstädten zu bewegen, obwohl sie nicht aneinander angrenzen.



Beispiel für die Bewegung eines Jägers

Es ist Tag und jeder Jäger muss in Zugreihenfolge eine Aktion durchführen:

1. Lord Godalming befindet sich in Toulouse und entscheidet sich über eine Straße zu reisen. Viele Städte grenzen an Toulouse an und er entscheidet sich nach Barcelona zu reisen.
2. Dr. Seward befindet sich in Marseilles und entscheidet sich mit der Eisenbahn zu reisen. Er gibt einen seiner Fahrscheinmarker aus, auf welchem „3/2“ aufgedruckt ist. Damit entscheidet er sich nach Köln zu reisen, das drei Eisenbahnrouten entfernt liegt.
3. Van Helsing befindet sich in Genua, einer Hafenstadt. Er entscheidet sich über den Seeweg ins Tyrrhenische Meer zu reisen.
4. Mina Harker hat sich in der vorigen Runde während der Jägerphase vom Mittelmeer zum Tyrrhenischen Meer bewegt. Während des Tages muss sie über See reisen und entscheidet sich in die angrenzende Hafenstadt Rom einzureisen.



Ausrüsten

Um sich auf die tödliche und unvermeidbare Konfrontation mit dem Grafen vorzubereiten, müssen sich die Jäger Ausrüstung beschaffen, indem sie Gegenstands- und Ereigniskarten ziehen.

Falls ein Jäger eine Ausrüsten-Aktion in einer Großstadt durchführt, zieht er die oberste Gegenstandskarte vom Gegenstandsstapel und nimmt sie auf die Hand. Falls er sich in einer Kleinstadt befindet, zieht er keine Gegenstandskarte.

Nachdem er eine Gegenstandskarte gezogen hat, zieht er nun eine Ereigniskarte. Sobald ein Spieler eine Ereigniskarte zieht, muss er sie lesen, da manche Ereigniskarten sofort ausgespielt werden müssen. Je nachdem, ob es Tag oder Nacht ist, werden Ereigniskarten auf verschiedene Art und Weise gezogen:

Tag: Während des Tages nehmen die Jäger die **oberste** Karte vom Ereigniskartenstapel. Falls auf der obersten Karte des Stapels ein Jäger-Symbol ist, zieht der Jäger diese Karte, indem er sie auf die Hand nimmt. Sollte ein Dracula-Symbol auf der Karte sein, wird sie verdeckt auf dem Ablagestapel platziert.

Nacht: In der Nacht nehmen die Jäger die **unterste** Karte vom Ereigniskartenstapel. Falls auf der untersten Karte des Stapels ein Jäger-Symbol ist, zieht der Jäger diese Karte, indem er sie auf die Hand nimmt. Sollte ein Dracula-Symbol auf dieser Karte sein, nimmt Dracula sie auf die Hand.



Jäger-Symbol



Dracula-Symbol

Tauschen

Sobald ein Jäger eine Tauschen-Aktion durchführt, wählt er einen anderen Jäger aus, der sich in der gleichen Stadt befindet. Die beiden Jäger zeigen sich gegenseitig ihre Gegenstandskarten und Fahrscheinmarker und können sie nach Belieben miteinander tauschen. Dieser Tausch ist privat (siehe „Tischgespräche“ auf Seite 11).

Spezial

Sobald ein Jäger eine Spezial-Aktion durchführt, kann er entweder den Effekt einer Ereigniskarte abhandeln oder eine der Fähigkeiten auf seinem Charakterbogen, die als Aktion gekennzeichnet ist.

Einen Fahrschein reservieren

Um sich mit der Eisenbahn fortzubewegen, müssen Jäger Fahrschein reservieren. Sobald ein Jäger eine „Einen Fahrschein reservieren“-Aktion durchführt, erhält er einen Fahrscheinmarker aus dem Vorrat, schaut ihn sich an und platziert ihn in seinem Spielbereich. Jeder Jäger kann bis zu zwei Fahrschein in seinem Besitz haben.



Fahrschein-Marker

Erholen

Sobald ein Jäger diese Aktion durchführt, regeneriert er 1 Schaden.

Durchsuchen

Dracula hat die Möglichkeit, Begegnungskarten an Standorten zu verstecken, die er besucht hat. Jäger können die Aktion Durchsuchen dazu nutzen, um diese Karten zu finden. Dies wird später noch genauer erläutert.



Draculaphase

Nachdem jeder Jäger eine Aktion in der Nacht durchgeführt hat, beginnt die Draculaphase. In der Draculaphase sorgt Dracula für Kummer und Elend während er Unterstützer rekrutiert, neue Vampire erschafft und sogar die Naturgewalten beeinflusst. Während jeder Draculaphase bewegt sich Dracula und platziert eine Begegnungskarte an seinem neuen Aufenthaltsort.

Bewegung

Dracula kann sich über Straßen und über die See fortbewegen, er kann sich aber nicht über Eisenbahnrouen bewegen. Anstatt seine Figur wie die Jäger über das Spielbrett zu bewegen, platziert Dracula verdeckte Standortkarten auf der Spur, um seine Bewegung nachzuvollziehen. Draculas Standort-Stapel enthält jeweils eine Karte für jeden Standort auf dem Spielbrett.

Um sich zu bewegen, schiebt Dracula alle Karten, die bereits auf der Spur liegen, um ein Feld nach rechts (siehe „Bewegungsbeispiel für Dracula“ auf Seite 9). Dann wählt er im Geheimen eine Karte aus dem Standort-Stapel aus und platziert die ausgewählte Karte verdeckt auf dem ersten Feld der Spur. Der Standort auf der ausgewählten Standortkarte muss an seinen derzeitigen Standort angrenzen. Dracula kann die Referenz-Landkarte, welche ihm seine Bewegungsmöglichkeiten aufzeigt, nutzen.

Seezonen-Standortkarten unterscheiden sich durch ihre Rückseite von Stadt-Standortkarten. Dadurch kann es für Dracula zu einer Gefahr werden, sich über See zu bewegen, da die Jäger genau wissen, wann er dies macht. Außerdem erleidet Dracula jedes Mal, wenn er sich von einer Hafenstadt in eine Seezone bewegt, 2 Schaden. Jedes Mal wenn er sich von einer Seezone in eine andere Seezone bewegt, erleidet er 1 Schaden.

Falls sich Dracula in eine Stadt bewegt, in der sich ein Jäger befindet, ist Dracula entdeckt worden (siehe „Dracula entdecken“ auf Seite 12).



Was ist die Spur?

Die Spur besteht aus sechs Feldern und repräsentiert die Standorte, an denen sich Dracula aufgehalten hat oder gerade aufhält. Dracula nutzt die Spur, um seine Bewegung im Geheimen zu verfolgen und um Begegnungskarten auszuspielen, die es ihm erlauben, Vampire zu erschaffen und den Jägern auf der Suche nach ihm Steine in den Weg zu legen.

Das erste Feld der Spur entspricht Draculaszeitigem Aufenthaltsort; dort platziert Dracula während der Draculaphase Standortkarten und Begegnungskarten. Solange Dracula nicht entdeckt wurde, wird seine Figur in dem roten Kreis, über dem ersten Feld der Spur, platziert.



Die Spur

Jedes Feld der Spur kann eines von Draculas Verstecken enthalten. Ein **VERSTECK** besteht aus allen Karten und Markern, die auf einem Feld der Spur liegen. Normalerweise handelt es sich um eine Orts- und eine Begegnungskarte.

Während jeder Draculaphase, bevor Dracula eine neue Standortkarte ausgewählt hat, rücken alle Verstecke auf der Spur um 1 Feld in Pfeilrichtung auf, um Platz für die neue Standortkarte zu schaffen.



Eine Begegnungskarte platzieren

Nachdem sich Dracula bewegt hat, wählt er eine Begegnungskarte von seiner Hand und platziert sie verdeckt auf der Standortkarte, die auf dem ersten Feld der Spur liegt. Falls Dracula in dieser Runde eine Seezonen-Standortkarte auf der Spur platziert hat, oder falls er gerade entdeckt ist, kann er keine Begegnungskarte platzieren.

Begegnungskarten erlauben es Dracula, den Jägern in vielerlei Hinsicht das Leben schwer zu machen, indem er Fallen legt und Vampire erschafft. Sollte Dracula jemals weniger als fünf Begegnungskarten auf der Hand haben, zieht er so viele Karten nach, bis er wieder fünf Karten auf der Hand hat.



Einflussleiste



Bewegungsbeispiel für Dracula

Dracula hat das Spiel in Nantes begonnen, bewegte sich während des zweiten Tages nach Clermont-Ferrand und befindet sich nun in Bordeaux.

Da die Standortkarten von Nantes und Clermont-Ferrand bereits auf der Spur liegen, beschränken sich Draculas Bewegungsmöglichkeiten auf Toulouse, Santander und den Nordatlantik.



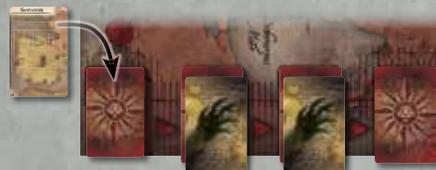
Er schiebt all seine Verstecke auf der Spur jeweils um 1 Feld nach rechts.



Dracula kann sich nicht nach Paris oder Saragossa bewegen, da diese Städte nicht als angrenzend gelten, weil sie nicht durch Straßen, sondern nur durch Eisenbahnrouten mit Bordeaux verbunden sind. Also bewegt er sich nach Santander und nimmt die entsprechende Standortkarte aus dem Standort-Stapel.



Nun platziert er die Santander-Standortkarte verdeckt auf dem ersten Feld der Spur.



Abschließend wählt er noch eine Begegnungskarte von seiner Hand und platziert sie auf der Santander-Standortkarte.



Das Spiel gewinnen

DRACULA gewinnt das Spiel, indem er auf der Einflussleiste Feld „13“ erreicht. Auf der Einflussleiste kann man auf verschiedene Arten vorrücken:

- Lässt man eine Vampir-Beggnungskarte heranreifen, rückt man auf der Leiste so viele Felder vor, wie auf der Karte angegeben ist.
- Durch das Abhandeln der Kampfkarte „Reißzähne“ gegen einen hypnotisierten Jäger, rückt man auf der Leiste um 1 Feld vor.
- Durch das Besiegen eines Jägers rückt man auf der Leiste um 2 Felder vor und zusätzlich um je 1 Feld pro Verzweigungsmarker auf dem Spielbrett.

Die Jäger gewinnen das Spiel, falls Dracula 15 Schaden auf seinem Charakterbogen gesammelt hat und somit vernichtet wurde.



Ausätzliche Regeln

DIESER Abschnitt enthält zusätzliche Regeln, die für eine Runde *Fury of Dracula* befolgt werden müssen. Für weitere Erläuterungen oder spezifische Interaktionen von Effekten, die hier nicht aufgeführt sind, sollte man das Referenzhandbuch zu Rate ziehen.

Morgengrauen und Abenddämmerung

In der Jägerphase kommt vor dem Tag immer das Morgengrauen und vor dem Abend immer die Abenddämmerung. Während Morgengrauen und Abenddämmerung bewegen die Spieler den Zeitmarker auf der Zeitleiste weiter und können gegen Dracula kämpfen, sollte er entdeckt worden sein (siehe „Dracula entdecken“ auf Seite 12).

Die Zeitleiste verfügt jeweils über Felder für Tag und Nacht. Im Morgengrauen wird der Zeitmarker von einem Nachtfeld auf ein Tagfeld vorgerückt und zur Abenddämmerung wird er von einem Tagfeld auf ein Nachtfeld vorgerückt. Jedes Tag- und Nachtfeld ist mit einer Abkürzung für den entsprechenden Wochentag versehen.



Tagfeld



Nachtfeld

Sobald der Zeitmarker von Sonntag (Nacht) auf Montag (Tag) vorgerückt wird, bedeutet das, dass eine Woche vergangen ist. Um dies zu kennzeichnen, platzieren die Spieler einen Verzweigungsmarker auf eines der drei Felder in der Mitte der Zeitleiste. Auf der Zeitleiste befindet sich eine kleine Markierung, welche die Spieler daran erinnert.



Erinnerung:
Verzweigungsmarker
platzieren



Einen Verzweigungsmarker
platzieren

Verzweigungsmarker repräsentieren Draculas schleichenden Einfluss auf die nichtsahnende Bevölkerung. Diese Marker beeinflussen, wie weit der Einflussmarker auf der Einflussleiste vorgerückt wird, wenn die Jäger besiegt werden. Außerdem wird Draculas Fähigkeit „Draculas Raserei“ ausgelöst, nachdem alle drei Verzweigungsmarker auf dem Spielbrett platziert worden sind.

Ereignis- und Gegenstandskarten

Ereigniskarten verhelfen sowohl den Jägern, als auch Dracula zu hilfreichen Effekten und Verbündeten. Gegenstandskarten versorgen die Jäger mit nützlichen Gegenständen, die sie meist im Kampf gegen Dracula einsetzen können.

Ereigniskarten

Nachdem ein Spieler eine Ereigniskarte gezogen hat, muss er die Karte lesen, um zu bestimmen, wann sie abgehandelt wird. Oben auf der Ereigniskarte befindet sich ein Timing-Text, der besagt, wann die Karte gespielt werden kann. Manche Karten werden sofort ausgespielt, während andere Karten zu einem späteren Zeitpunkt verwendet werden können.

Spiele diese Karte sofort, im
Morgengrauen oder in der
Abenddämmerung aus.

Timing-Text

Um eine Ereigniskarte zu spielen, liest der Spieler den Text auf der Karte vor und handelt den beschriebenen Effekt ab. Dann platziert er diese Karte offen auf dem Ablagestapel für Ereigniskarten.

Ereigniskarten können mehrere Effekte haben und die Spieler müssen sich entscheiden, welchen Effekt sie abhandeln wollen, sobald sie die Karte spielen – manche dieser Karten können als Verbündete gespielt werden. Diese Karten haben einen „Verbündeter“-Effekt, der unten auf der Karte angegeben ist. Sobald eine Jägerkarte als Verbündeter gespielt wird, wird sie auf dem Spielbrett auf dem Feld für Verbündete platziert. Sobald eine Draculakarte als Verbündeter gespielt wird, platziert Dracula diese Karte offen in seinem Spielbereich.



Feld für Verbündete
der Jäger

Zu jeder Zeit kann sich maximal 1 Verbündeter der Jäger im Spiel befinden. Falls sich ein Jäger entscheidet eine Karte mit „Verbündeter“-Effekt auszuspielen und sich bereits ein Verbündeter im Spiel befindet, ersetzt der neue Verbündete den alten. Ebenso kann auch Dracula jederzeit nur 1 Verbündeten im Spiel haben. Sobald ein Verbündeter aus dem Spiel entfernt wird, wird er offen auf dem Ablagestapel für Ereigniskarten platziert.

Gegenstandskarten

Sobald ein Jäger eine Gegenstandskarte zieht, nimmt er sich die oberste Karte vom Gegenstandsstapel und nimmt sie auf seine Hand. Die meisten Jägerkarten können nur während des Kampfes verwendet werden (siehe „Kampf“ auf Seite 12). Diese Karten sind alle mit einem Banner versehen. Auf Gegenstandskarten ohne Banner ist angegeben, wann sie gespielt werden können.

Was ist ein Handkartenlimit?

Jeder Charakterbogen der Jäger verfügt über zwei Felder für Karten. Das obere Feld wird für Gegenstandskarten genutzt, das untere für Ereigniskarten.

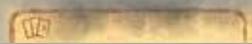
Die meisten Jäger haben ein Handkartenlimit von drei Karten je Kartenart (Gegenstands- und Ereigniskarten). Diese Begrenzung wird durch ein Handkartenlimit-Symbol auf den jeweiligen Feldern (Gegenstands- und Ereigniskartenfeld) auf dem Charakterbogen dargestellt.



Gegenstandslimit

Jäger können ihre Karten auf diesen Feldern platzieren, falls sie die Karten nicht auf der Hand halten wollen – dies ist vor allem nützlich, wenn man als Spieler mehrere Jäger kontrollieren und die Handkarten voneinander getrennt organisieren muss.

Dracula hat ein Handkartenlimit von vier Ereigniskarten, was auf dem Ereigniskartenfeld auf seinem Charakterbogen vermerkt ist.



Ereignislimit



Fahrscheinmarker

Fahrscheinmarker erlauben es einem Jäger, sich mit der Eisenbahn fortzubewegen. Ein Jäger erhält einen Fahrscheinmarker, indem er die Aktion „Einen Fahrschein reservieren“ durchführt.

Um sich auf Eisenbahnrouten fortzubewegen, muss der Jäger 1 seiner Fahrscheinmarker ausgeben, indem er ihn aufdeckt. Nun bewegt er sich die auf dem Fahrschein angegebene Anzahl an Eisenbahnrouten, bevor er den Fahrscheinmarker wieder verdeckt in den entsprechenden Vorrat zurücklegt. Während seiner Bewegung darf der Jäger weiße oder gelbe Eisenbahnrouten befahren oder eine Kombination beider Routen.

Fahrscheinmarker haben einen weißen und einen gelben Wert, die angeben, wie viele Eisenbahnrouten ein Jäger befahren darf, um in eine neue Stadt zu gelangen. Falls ein Jäger nur weiße Eisenbahnrouten nutzen will, darf er so viele Eisenbahnrouten befahren wie der weiße Wert auf dem Fahrscheinmarker erlaubt. Will ein Jäger nur gelbe Eisenbahnrouten oder eine Kombination aus gelben und weißen Eisenbahnrouten befahren, muss er den gelben Wert verwenden und befährt entsprechend viele Eisenbahnrouten. Sollte ein Fahrscheinmarker keinen gelben Wert haben, kann dieser nicht verwendet werden, um sich über gelbe Eisenbahnrouten fortzubewegen.



Verdeckt



Aufgedeckt

Begegnungen heranreifen lassen

Während der Draculaphase werden alle Verstecke auf der Spur um ein Feld nach rechts verschoben, um Platz für Draculas neu zu platzierende Standortkarte zu schaffen. Falls sich zu diesem Zeitpunkt bereits sechs Verstecke auf der Spur befinden, ist das Versteck auf dem letzten Feld der Spur herangereift.

Sobald Dracula ein Versteck heranreifen lässt, kann er wenn möglich den Herangereift-Effekt auf der Begegnungskarte des Verstecks abhandeln und danach die Karte ablegen. Dann legt Dracula die Standortkarte dieses Verstecks zurück in den Standort-Stapel.

Heranreifen lassen

Im unteren Teil einiger Begegnungskarten befindet sich ein roter Bereich, der einen „Herangereift-Effekt“ hat. Falls ein Versteck in der Draculaphase von der Spur entfernt wird, darf Dracula die Begegnungskarten in diesem Versteck **HERANREIFEN** lassen, indem er die Anweisung in dem „Herangereift“-Bereich befolgt.

Falls es Tag ist, wird jeder Jäger in dieser Stadt aufgehalten.

Herangereift-Effekt

Decke diese Standortkarte auf und wähle eine Stadt in dieser Region aus. Platziere dann 2 Nebelmarker in der gewählten Stadt.

Herangereift-Effekt

Vampir-Begegnungen

Es gibt drei Begegnungskarten, die das Wort „Vampir“ enthalten („Neuer Vampir“, „Adliger Vampir“ und „Rücksichtsloser Vampir“). Diese Begegnungen werden **VAMPIR-BEGEGNUNGEN** genannt. Diese Karten haben einen „Herangereift-Effekt“ durch den Dracula auf der Einflussleiste vorrücken kann, sobald der Effekt abgehandelt wird.

Der Herangereift-Effekt einer Vampir-Begegnung weist einen an, dass er bestimmte Verstecke auf der Spur **AUFLÖSEN** soll. Sobald ein Versteck aufgelöst wird, werden alle Standortkarten in diesem Versteck zurück in den Standort-Stapel gelegt, alle Begegnungskarten werden abgelegt und alle Marker im Versteck werden zurück in die entsprechenden Vorräte gelegt.

Tischgespräche

Während des Spiels dürfen alle Spieler miteinander sprechen und Informationen über die Karten in ihren Händen austauschen. Allerdings muss jede Kommunikation offen geführt werden, also darf auch Dracula zuhören. Falls die Jäger also Karteninformationen miteinander austauschen, müssen sie diese auch Dracula zugänglich machen.

Sobald ein Jäger eine Tauschen-Aktion durchführt, können er und der andere Jäger, der Teil dieser Aktion ist, die Karten im Geheimen tauschen und sich untereinander absprechen, ohne dass Dracula die Karten sehen und der Konversation zuhören darf.

Die Spur finden

Nachdem ein Jäger seine Bewegung in einer Stadt beendet hat, muss Dracula alle Karten auf seiner Spur überprüfen. Falls sich die gewählte Stadt auf seiner Spur befindet, deckt Dracula die Standortkarte dieses Verstecks auf. Die aufgedeckte Standortkarte bleibt so lange offen liegen, bis sie wieder in Draculas Standort-Stapel zurückgelegt wird.

Hinterhalt

Nachdem ein Jäger seine Bewegung auf einem Versteck beendet hat, in dem sich eine oder mehrere Begegnungskarten befinden, so kann Dracula sich entscheiden, ob er den Jäger **AUS DEM HINTERHALT ANGREIFEN** will. Um aus dem Hinterhalt anzugreifen, wählt Dracula eine Begegnungskarte aus dem entsprechenden Versteck aus, deckt sie auf und handelt den darauf beschriebenen Effekt ab, ohne jedoch den Herangereift-Effekt zu berücksichtigen. Nachdem der Effekt abgehandelt worden ist, wird die Karte abgelegt. Sollte Dracula sich entscheiden nicht aus dem Hinterhalt anzugreifen, bleibt die Begegnungskarte Teil seines Verstecks und Dracula kann sie in Zukunft für einen anderen Jäger aufbewahren, der seine Bewegung in dieser Stadt beendet.

Durchsuchen

Falls Dracula einen Jäger nicht aus dem Hinterhalt angreifen möchte, könnte es daran liegen, dass er frisch erschaffene Vampire heranreifen lassen will. Sobald sich ein Jäger an einem Standort befindet, auf dem Begegnungskarten liegen, kann er eine Durchsuchen-Aktion durchführen, um alle Begegnungseffekte auf den betroffenen Karten abzuhandeln, ohne dabei den Herangereift-Effekt zu berücksichtigen.

Dracula entdecken

Falls ein Jäger seine Bewegung auf einer Stadt beendet, in der sich Dracula aufhält (dies entspricht der Standortkarte auf dem ersten Feld der Spur), so ist Dracula entdeckt worden. Nachdem Dracula entdeckt worden ist, wird seine Spielfigur auf dem Spielbrett auf die entsprechende Stadt gestellt. Anschließend wird im nächsten Morgengrauen oder zur nächsten Abenddämmerung ein Kampf ausgetragen. Dracula kann nicht entdeckt werden, während er sich in einer Seezone befindet.

Kampf

Falls sich während des Morgengrauens oder der Abenddämmerung ein Jäger in der gleichen Stadt wie Dracula aufhält, findet ein Kampf statt.

Bevor der Kampf beginnt, nimmt sich der Jäger jeweils eine „Ausweichen“- , „Schlag“- und „Flucht“-Karte aus den Stapeln der Jäger-Kampfkarten und nimmt sie auf seine Hand zu seinen Gegenstandskarten – diese Karten zählen nicht zum Handkartenlimit. Nun mischt Dracula den Dracula-Kampfkartenstapel und zieht davon fünf Karten, die er während des Kampfes verwenden darf. Die Spieler handeln einen Kampf folgendermaßen ab:

1. Kampfkarten auswählen: Jeder Spieler wählt eine Karte von seiner Hand aus und platziert sie verdeckt im Spielbereich. Der Jäger muss eine seiner Karten wählen, auf der ein Banner abgebildet ist – dies beinhaltet Gegenstandskarten mit einem roten Banner oder Kampfkarten („Schlag“, „Ausweichen“ und „Flucht“) mit einem gelben Banner.

2. Kampfkarten aufdecken: Beide Spieler decken gleichzeitig ihre gewählten Karten auf.



Banner

3. Kampfsymbole vergleichen: Die Spieler prüfen, ob das Kampfsymbol auf Draculas Karte einem hervorgehobenen Kampfsymbol auf dem Banner der Karte des Jägers entspricht. Wenn dem so ist, wird der Effekt von Draculas Kampfkarte aufgehoben. Dracula dreht diese Karte nun um und lässt sie im Spielbereich liegen.

4. Draculas Effekt abhandeln: Sollte Draculas Kampfkarte nicht aufgehoben worden sein, handelt Dracula den auf der Karte beschriebenen Effekt ab. Dann legt er die Karte verdeckt im Spielbereich ab. Es ist zu beachten, dass Draculas Fähigkeit „Stolz“ auf seinem Charakterbogen ihn darin einschränkt, wann und wie er die Kampfkarten „Flucht in Nebelform“ und „Flucht in Fledermausform“ verwenden darf.

5. Effekt des Jägers abhandeln: Falls die Karte des Jägers nicht durch das Abhandeln von Draculas Kampfkarte aufgehoben wurde, darf der Jäger den Effekt seiner Karte abhandeln und die Karte im Spielbereich liegen lassen.

6. Hand auffrischen: Dracula zieht die oberste Karte vom Dracula-Kampfkartenstapel. Während jeder nachfolgenden Runde wird die Karte, die der Jäger in der vorigen Runde gespielt hat, wieder auf dessen Hand zurückgenommen.

Die Spieler fahren so lange fort Kampfrunden abzuhandeln, bis der Kampf mit einem der folgenden Ergebnisse endet:

- Dracula hat sechs Kampfkarten ausgespielt.
- Dracula gewinnt das Spiel, weil er auf der Einflussleiste „13“ erreicht hat.
- Die Jäger gewinnen das Spiel, indem sie Dracula bezwungen haben.
- Alle Jäger, die an dem Kampf teilnehmen, wurden gebissen, besiegt oder sind geflohen.
- Dracula handelt den Effekt der Karte „Flucht in Nebelform“ oder „Flucht in Fledermausform“ ab. Draculas Fähigkeit „Stolz“ erklärt, unter welchen Bedingungen diese Effekte abgehandelt werden dürfen.

Nachdem der Kampf beendet worden ist, legt jeder Jäger seine Kampfkarten („Schlag“, „Ausweichen“ und „Flucht“) zurück in die entsprechenden Kartenstapel neben dem Spielbrett. Dracula mischt alle seine Dracula-Kampfkarten zurück in seinen Kartenstapel.

Mehrere Jäger im Kampf

Obwohl die oben erwähnten Regeln nur einen Jäger während eines Kampfes erwähnen, so kann es durchaus möglich sein, dass sich mehrere Jäger im Kampf mit Dracula befinden.

Sollten sich mehrere Jäger an Draculas derzeitigem Standort aufhalten, wählt jeder Jäger eine Karte. Bevor die Karten aufgedeckt werden, sucht sich Dracula einen der Jäger aus, den er zum angreifenden Jäger bestimmt. Nur dieser Jäger kann Draculas Kampfkarte abwehren. Anschließend werden die Karteneffekte der Jäger abgehandelt.

Weitere Informationen befinden sich unter dem Glossareintrag „Kampf“ im Referenzhandbuch.

Schaden

Jedes Mal wenn ein Jäger oder Dracula Schaden erleidet, nehmen sie sich die entsprechende Anzahl Schadensmarker aus dem Vorrat, die der erlittenen Anzahl an Schaden entspricht, und legen sie auf ihren Charakterbogen. Falls ein Jäger oder Dracula sich von Schaden erholt, wird die entsprechende Anzahl Schadensmarker, die der Anzahl an geheiltem Schaden entspricht, vom Charakterbogen entfernt und zurück in den entsprechenden Vorrat gelegt.

Falls die Gesamtanzahl an Schadensmarkern auf einem Charakterbogen gleich oder höher ist, als die Gesundheit des dazugehörigen Charakters, so gilt dieser Charakter als besiegt.

Sobald ein Jäger besiegt wird, wird seine Figur im nächsten Morgenrauen auf einem Krankenhausfeld auf dem Spielbrett platziert (siehe „Besondere Standorte“ auf Seite 14). Im Anschluss wirft der Jäger alle seine Ereignis- und Gegenstandskarten ab und legt alle Schadens-, Biss- und Fahrscheinmarker zurück in die entsprechenden Vorräte. Falls Dracula besiegt wird, gewinnen die Jäger das Spiel.



Bissfeld

Lebenspunkte

Gebissene Jäger

Nachdem ein Jäger gebissen worden ist, platziert er einen Bissmarker auf einem Bissfeld seines Charakterbogens. Sollte ein Jäger 1 oder mehrere Bissmarker auf seinem Charakterbogen liegen haben, gilt er als geschwächt. Ein geschwächter Jäger muss 1 Ereignis- und 1 Gegenstandskarte aufgedeckt lassen. Da Mina permanent geschwächt ist, muss sie immer 1 Ereignis- und 1 Gegenstandskarte aufgedeckt lassen.

Aufgedeckte Ereignis- und Gegenstandskarten werden auf die entsprechenden Felder oben und unten auf dem Charakterbogen platziert (siehe „Was ist ein Handkartenlimit?“ auf Seite 11). Diese aufgedeckten Gegenstandskarten werden während eines Kampfes verdeckt.

Falls ein Jäger gebissen wird, aber keine Bissfelder mehr für den neuen Bissmarker frei hat, so gilt er als besiegt. Dementsprechend gilt Mina als besiegt, sobald sie ihren ersten Bissmarker erhält, während Van Helsing erst als besiegt gilt, nachdem er seinen dritten Bissmarker erhalten hat.

Sobald ein Jäger besiegt wird, wird der Einflussmarker auf der Einflussleiste zwei Felder vorgerückt und um jeweils ein weiteres Feld pro Verzweiflungsmarker auf der Zeitleiste (dies ist in Draculas Fähigkeit „Raserei“ auf seinem Charakterbogen beschrieben). Zum Morgenrauen wird der Jäger auf dem nächstgelegenen Krankenhausfeld platziert. Diese Orte sind mit einem doppelten Symbol versehen (siehe „Besondere Standorte“ auf Seite 14).

Beispiel für einen Kampf

Während der zweiten Woche befinden sich Dracula und Mina in der Abenddämmerung am gleichen Standort, also findet ein Kampf statt. Dracula zieht fünf Karten aus seinem Kampfkartentapel. Mina nimmt sich die drei Jäger-Kampfkarten und fügt sie den Gegenstandskarten ihrer Hand hinzu.

Da sich die Spieler in der zweiten Woche des Spiels befinden, befindet sich nur ein Verzweiflungsmarker auf dem Spielbrett. Sollte Dracula fliehen wollen, muss er mindestens bis zur dritten Kampfrunde warten, bevor er eine Fluchtkarte ausspielen darf.

Runde 1:



Der angreifende Jäger erleidet 2 Schaden.



Keines der Symbole auf dem Banner stimmt mit dem Symbol der Karte „Klauen“ überein, also wird ihr Effekt abgehandelt. Es ist Nacht, daher erleidet Mina vier Schaden. Im Anschluss legt Dracula die Karte „Klauen“ verdeckt ab und Mina handelt den Effekt ihrer Karte „Schlag“ ab. Dracula erleidet dadurch 1 Schaden.

Niemand wurde besiegt, also geht der Kampf weiter. Dracula zieht eine Kampfkarte aus seinem Kampfkartentapel und Mina lässt ihre Karte „Schlag“ offen vor sich liegen.

Runde 2:



Der angreifende Jäger erleidet 2 Schaden.



Diesmal stimmt eines der Symbole auf dem Banner mit dem Symbol der Karte „Stärke“ überein, also wird diese aufgehoben und umgedreht. Nun könnte Mina den Effekt ihrer Karte „Ausweichen“ abhandeln, allerdings verfügt diese Karte über keinen Effekt.

Dracula zieht eine Kampfkarte aus seinem Kampfkartentapel und Mina lässt ihre Karte „Ausweichen“ offen vor sich liegen und nimmt ihre Karte „Schlag“ zurück auf die Hand.

Runde 3:



Dieser Kampf wird sofort beendet.



In dieser Runde gibt es keine übereinstimmenden Symbole und da Dracula die Voraussetzung der Fähigkeit „Stolz“ auf seinem Charakterbogen erfüllt, handelt er den Effekt seiner Fluchtkarte ab, womit der Kampf sofort beendet wird – bevor Mina den Effekt ihrer Karte „Pistole“ auslösen kann.

Gegen Vampire kämpfen

Falls ein Jäger eine Durchsuchen-Aktion durchführt hat und angewiesen wird einen Vampir zu bekämpfen („Der Jäger kämpft mit diesem Vampir“), findet ein Kampf statt. Sobald die Spieler gegen einen Vampir kämpfen, gelten die gleichen Kampfregeln wie bei einem Kampf gegen Dracula – dabei kontrolliert Dracula seine Vampire.

Jeder Vampir hat einen Gesundheitswert auf seiner Karte aufgedruckt. Sobald ein Vampir Schaden erleidet, befolgen die Spieler dieselben Regeln, die verwendet werden, wenn ein Jäger oder Dracula Schaden erleiden würde. Der Schadensmarker wird allerdings auf der Begegnungskarte platziert statt auf dem Charakterbogen. Falls die Gesamtanzahl an Schadensmarkern auf der Vampirkarte gleich oder höher als dessen Gesundheit ist, gilt dieser Vampir als besiegt und die Begegnungskarte wird abgelegt. Sollte ein Vampir nach Ende des Kampfes noch leben, bleiben alle auf der Karte befindlichen Schadensmarker liegen.



Vampir-
begegnungskarten
mit Gesundheit

Dracula kann für seine Vampire keine Fluchtkarten ausspielen, bis er nicht vorher mindestens drei Kampfkarten ins Spiel gebracht hat.

Ereignis- und Begegnungsmarker

Manche Ereignis- und Begegnungskarten weisen Spieler an, Marker auf dem Spielbrett zu platzieren, die bestimmte bleibende Effekte auf das Spiel haben. Dies sind:

Fledermausmarker: Fledermausmarker werden unter Jäger-Figuren platziert, um anzuzeigen, dass Dracula die Bewegungsaktion eines Jägers übernimmt und diesen in eine angrenzende Stadt bewegen darf, sobald der Jäger seine nächste Aktion durchführen dürfte. Nachdem Dracula den Jäger bewegt hat, entfernt er den Fledermausmarker und legt ihn zurück in den entsprechenden Vorrat.



Fledermaus-
marker

Geweihter-Boden-Marker und Himmlischer-Beistand-Marker: Falls der Geweihter-Boden-Marker auf einem Standort platziert wird, der sich auf Draculas Spur befindet, werden die Standortkarte, sowie die dort abgelegten Begegnungskarten, aufgedeckt. Dracula kann diesen Standort nicht betreten. Falls es sich dabei um Draculas derzeitigen Standort handeln sollte, muss er sich während der nächsten Draculaphase zu einem anderen Standort bewegen. Himmlischer-Beistand-Marker funktionieren genau wie der Geweihter-Boden-Marker, werden jedoch zum Morgengrauen entfernt.



Geweihter
Boden



Himmlischer
Beistand

Nebelmarker: Falls auf einer Stadt ein Nebelmarker liegt, können Jäger keine Durchsuchen-Aktion in der Stadt durchführen, solange sich der Marker dort befindet. Außerdem können sich Jäger nicht so bewegen (oder von Dracula bewegt werden), dass sie die von einem Nebelmarker betroffene Stadt betreten, verlassen oder durch sie hindurchreisen würden. Dracula darf sich entscheiden einen Kampf in einer Stadt zu vermeiden, auf der ein Nebelmarker liegt. Am Ende jeder Abenddämmerung wird ein Nebelmarker von jeder Stadt auf dem Spielbrett entfernt, auf der mindestens ein Nebelmarker liegt.



Nebel-
marker

Streckensperrung-Marker: Ein Jäger darf sich nicht über eine Straße oder auf einer Eisenbahnroute bewegen, auf der ein Streckensperrung-Marker liegt. Sobald Dracula einen Streckensperrung-Marker platziert, darf er ihn entweder auf einer Straße oder einer Eisenbahnroute platzieren – der Marker wird mit der entsprechenden Bildseite (entweder Straßenseite oder Eisenbahnseite) auf der Straße oder Eisenbahnroute platziert. Am Ende jeder Abenddämmerung muss Dracula einen Streckensperrung-Marker vom Spielbrett entfernen.



Straßenseite



Eisenbahnseite

Sturmmarker: Ein Jäger darf sich nicht in eine Seezone bewegen, auf der ein Sturmmarker liegt. Am Ende jeder Abenddämmerung muss Dracula einen Sturmmarker vom Spielbrett entfernen.



Sturm-
marker

Besondere Standorte

Bestimmte Standorte auf dem Spielbrett unterscheiden sich von anderen Standorten. Diese sind:

Schloss Dracula: Die Standortkarte von Schloss Dracula hat eine andere Rückseite, so dass die Jäger wissen, wann sie ausgespielt wurde. Sobald Dracula diese Karte auf der Spur platziert, heilt er 5 Schaden. Befindet sich ein Jäger auf Schloss Dracula, darf er keine Ausrüsten- oder „Einen Fahrschein reservieren“-Aktion durchführen.



Schloss
Dracula

Krankenhäuser: Krankenhäuser sind Felder auf dem Spielbrett, die mit Städten verbunden sind. Die Krankenhäuser befinden sich in Madrid, Rom und Budapest. Sobald ein Jäger besiegt wird, wird er zum Morgengrauen ins nächstgelegene Krankenhaus gebracht (gemessen nach Straßen). Falls sich zwei Krankenhäuser in gleicher Entfernung befinden, darf Dracula entscheiden in welches Krankenhaus der Jäger gebracht wird. Die Figur des Jägers wird auf dem oberen Teil des Krankenhauses platziert.



Kranken-
hausfeld

Dann legt der Jäger alle seine Ereignis- und Gegenstandskarten ab und legt alle Schadens-, Biss- und Fahrscheinmarker zurück in die entsprechenden Vorräte.

Wenn sich ein Jäger im Krankenhaus befindet, kann er zwar Ausrüsten-Aktionen durchführen, darf in dem Fall allerdings nur Gegenstandskarten ziehen. Während des Tages darf ein Jäger im Krankenhaus eine Bewegen-Aktion durchführen, um sich auf das zugehörige Stadtfeld zu bewegen.



Wie geht es weiter?

Jetzt, nach dem Lesen der Spielregel, sind die Spieler mit allen nötigen Regeln vertraut, um die erste Partie *Fury of Dracula* spielen zu können. Falls während des Spiels Fragen aufkommen, sollte das Referenzhandbuch zu Rate gezogen werden.

Nachdem das erste Spiel gespielt worden ist, sollten sich die Spieler auch den nächsten Abschnitt „Erweiterte Regeln“ durchlesen. Diese Regeln erweitern die Möglichkeiten, die Dracula hat, was dem Spiel für Dracula eine neue Dynamik verleiht und es für die Jäger schwieriger macht.



Erweiterte Regeln



NACHDEM die Spieler ihr erstes Spiel gespielt haben, sollten sie die folgenden zusätzlichen Regeln beachten. Diese Regeln geben dem Spiel als Dracula mehr Tiefe. Er hat die Möglichkeit, mehr Standorte mit Begegnungen zu haben als nur die sechs Standorte auf seiner Spur, er erhält Zugriff auf seine 5 Machtkarten und es kommen Gerüchtemarker ins Spiel, mit denen Dracula die Jäger in die Irre führen oder seinen Einfluss ausweiten kann.

Refugien

Anstatt ein Versteck heranreifen zu lassen, kann Dracula stattdessen das Versteck in ein Refugium umwandeln. Dazu platziert er die entsprechenden Karten auf einem der drei Refugienfelder an der Seite des Spielbretts. Sollte ein Versteck in einer Sezzone liegen, darf es nicht in ein Refugium verwandelt werden.

Sobald ein Versteck zu einem Refugium wird, platziert Dracula eine Begegnungskarte von seiner Hand in dem Refugium. So kann ein Refugium über mehrere Begegnungskarten verfügen. Sobald sich Dracula in nachfolgenden Phasen bewegt, darf er sich in das Refugium begeben, indem er dieses auf dem ersten Feld der Spur platziert und es damit wieder in ein Versteck umwandelt. Um dies zu tun, muss sich Dracula, wie unter normalen Umständen und unter Berücksichtigung seiner Bewegungsbeschränkungen, zu dem Standort begeben, an dem sich das Refugium befindet. Sobald Dracula das Refugium auf der Spur platziert, kann er trotzdem eine weitere Begegnungskarte darauflegen, so als hätte er die Standortkarte gerade erst aus dem Standort-Stapel gezogen.

Refugienfelder

Dracula darf ein Refugium jederzeit auflösen und er muss es auflösen, sobald alle Begegnungskarten aus dem Refugium entfernt werden.

Ein Vorteil, Refugien zu verwenden, liegt darin, dass es mehr Standorte gibt, an denen Dracula den Jägern auflauern kann. Außerdem darf Dracula, da eine zusätzliche Begegnungskarte auf der Spur liegt, mehr Begegnungskarten ziehen, was wiederum die Chancen erhöht, dass er mehr Vampir-Begegnungskarten zieht.

Machtkarten

Als Ausdruck seiner dunklen Kräfte besitzt Dracula 5 Machtkarten, die er während der Draculaphase nutzen kann, um die Jäger in die Irre zu führen und abzulenken. Jede Karte enthält eine kurze Zusammenfassung ihres Effekts. Dracula kann seine Machtkarten folgendermaßen verwenden:

Aussaugen: Diese Karte erlaubt es Dracula, Schaden zu regenerieren. Um „Aussaugen“ zu verwenden, platziert Dracula diese Karte auf dem ersten Feld der Spur, anstatt sich zu bewegen; er legt keine Begegnungskarte auf „Aussaugen“. Anschließend regeneriert er bis zu 3 Schaden.

Dunkler Ruf: Diese Karte erlaubt es Dracula, mehrere Begegnungskarten zu ziehen. Um „Dunkler Ruf“ zu verwenden, platziert Dracula diese Karte auf dem ersten Feld der Spur, anstatt sich zu bewegen; er legt keine Begegnungskarte auf „Dunkler Ruf“. Nun erleidet er 2 Schaden und zieht 5 Begegnungskarten. Dracula hat kein Handkartenlimit, wenn es um die Begegnungskarten auf seiner Hand geht.

Wolfsform: Diese Karte verändert Draculas Bewegungsablauf. Um „Wolfsform“ zu verwenden, platziert Dracula diese Karte auf dem ersten Feld der Spur und legt zusätzlich eine verdeckte Standortkarte aus seinem Standort-Stapel darauf. Anschließend erleidet er einen Schaden. Die von Dracula gewählte Standortkarte darf bis zu zwei Städte – über Straßen erreichbar – von seinem derzeitigen Standort entfernt sein, was Dracula erlaubt sich weiter fortzubewegen und Jägern aus dem Weg zu gehen, die eine angrenzende Stadt auf seinem Durchreiseweg besetzt haben.

Irreführung: Diese Karte erlaubt Dracula ein Versteck auf der Spur aufzulösen. Um „Irreführung“ auszuspielen, wählt Dracula ein Versteck auf der Spur aus und löst es auf. Anschließend platziert er die Karte „Irreführung“ auf dem soeben freigewordenen Feld der Spur. Nachdem die Karte gespielt worden ist, platziert Dracula, wie gewohnt, eine Karte (Standort- oder Machtkarte) auf dem ersten Feld der Spur. Dracula kann „Irreführung“ nicht nutzen, um folgende Verstecke aufzulösen: Ein Versteck, in dem sich eine Machtkarte befindet, Schloss Dracula, sein derzeitiger Aufenthaltsort oder ein Standort, der von „Verstecken“ betroffen ist (siehe unten).

Verstecken: Diese Karte hat dieselbe Rückseite wie die Standortkarten und erlaubt Dracula die Jäger in die Irre zu führen, indem er vorgibt sich zu bewegen, obwohl er am gleichen Standort bleibt. Um „Verstecken“ zu nutzen, platziert Dracula die Karte **verdeckt** auf dem ersten Feld der Spur und legt eine Begegnungskarte darauf. Dracula darf keinen Herangereift-Effekt dieser Begegnungskarte abhandeln. „Verstecken“ bezieht sich so lange auf den vorherigen Aufenthaltsort, wie dieser auf der Spur bleibt. Dementsprechend kann Dracula einem Jäger, der sich zu einem Standort begibt, der mit „Verstecken“ gekennzeichnet wurde, aus dem Hinterhalt angreifen – dabei darf Dracula nun die Begegnungskarten des Standorts und die der „Verstecken“-Karte spielen. Falls ein Standort, der mit „Verstecken“ verbunden ist, enthüllt wird, wird auch die „Verstecken“-Machtkarte enthüllt.



Vorderseite



Rückseite



Gerüchtemarker

Gerüchtemarker stehen für in Umlauf gebrachten Klatsch und Tratsch, vielleicht von Dracula höchstpersönlich oder von abergläubischen Einwohnern, die glauben, jemanden oder etwas gesehen zu haben, was sie sich nicht erklären konnten. Dracula kann Gerüchtemarker verwenden, um den Einflussmarker auf der Einflussleiste vorzurücken oder möglicherweise Jäger abzulenken, die ihm auf den Fersen sind.

Dracula beginnt das Spiel mit 1 Gerüchtemarker (siehe „Erweiterter Spielaufbau“ auf Seite 2 des Referenzhandbuchs) und erhält jedes Mal einen zusätzlichen Gerüchtemarker, sobald ein Verzweigungsmarker auf der Zeitleiste platziert wird (siehe „Morgengrauen und Abenddämmerung“ auf Seite 10).

Nachdem Dracula in der Draculaphase eine Begegnungskarte platziert hat, darf er auch einen Gerüchtemarker auf eines seiner Verstecke auf den ersten drei Feldern der Spur legen. Falls Dracula eine Vampir-Begegnungskarte heranreifen lassen hat und sich auf demselben Versteck ein Gerüchtemarker befindet, rückt er auf der Einflussleiste um weitere 3 Felder vor (siehe „Heranreifen lassen“ auf Seite 11).

Ein Gerüchtemarker bleibt so lange Teil eines Verstecks oder Refugiums, bis auf der entsprechenden Standortkarte keine Begegnungskarten mehr liegen oder die Standort-Karte des entsprechenden Verstecks in Draculas Standort-Stapel zurückgelegt wird. Nachdem ein Gerüchtemarker von einem Standort oder Versteck entfernt worden ist, wird er wieder zurück in den entsprechenden Vorrat gelegt.



Heidelberger
Spieleverlag



Fury of Dracula © Copyright Games Workshop Limited 2015. *Fury of Dracula*, the *Fury of Dracula* logo, GW, Games Workshop, and all associated logos, illustrations, images, names, creatures, races, vehicles, locations, weapons, characters, and the distinctive likeness thereof, are either ® or TM, and/or © Games Workshop Limited, variably registered around the world, and used under license. This edition published under license to Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Supply is a trademark of Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games and the FFG logo are registered trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. All rights reserved to their respective owners. No part of this product may be reproduced without specific permission. German version published by Heidelberger Spieleverlag. Spielmaterial kann von der Abbildung abweichen. Made in China. **THIS PRODUCT IS NOT A TOY. NOT INTENDED FOR USE BY PERSONS 13 YEARS OF AGE OR YOUNGER.**

Credits

Autor Originalspiel: Stephen Hand
Entwicklung der dritten Edition: Frank Brooks
Entwicklung der zweiten Edition: Kevin Wilson
Produzent: Derrick Fuchs
Spielanregel: Adam Baker
Redaktion der Spielregel: Jonathan H. Keith
Lektorat: Allan Kennedy und Christopher Meyer
Grafikdesign: Chris Beck und Sam Shimota
Leitender Grafikdesigner: Brian Schomburg
Kreative Texte: Daniel Lovat Clark
Umschlaggestaltung: Sebastian Ciaffaglione und Anders Finer
Innengestaltung: Arden Beckwith, Joshua Cairós, JB Casacop, Sebastian Ciaffaglione, Nick Deligaris, Martin de Diego Sádaba, Dleoblack, Sam Lamont, Antonio De Luca, Anders Finer, Michele Frigo, Nicholas Gregory, Rafał Hrynkiwicz, Lukasz Jaskolski, Romana Kendelic, Adam Lane, Antonio José Manzanedo, Christine Mitzuk, Smirtouille, Beth Sobel, Alex Stone, Crystal Sully, Andrea Ugrai und Brian Valenzuela
Künstlerische Leitung: Taylor Ingvarsson
Leitender Künstler: Andy Christensen
Koordination Qualitätsmanagement: Zach Tewalthomas
FFG Lizenz-Koordination: Amanda Greenhart
Produktionsmanagement: Megan Duehn und Simone Elliott
Produktionskoordination: John Britton, Jason Glawe und Johanna Whiting
Abteilungsleitung Brettspiele: Steven Kimball
Durchführender Spieleautor: Corey Konieczka
Durchführender Produzent: Michael Hurley
Herausgeber: Christian T. Petersen
Testspieler: Elisha Arata, Samuel Bailey, Mike Beers, Nick Beers, Naye Brooks, Kara Centell-Dunk, Ryan Christensen, Robert Crandall, Nick Cyr, Alex Davy, Kyle Dekker, Andrea Dell'Agnese, Tim Dolgos, Julia Faeta, Lindsey Ferrante, Mike Ferrante, David Fortner, Jason Glawe, Rodney Harris, Tim Huckelbery, Stewart Hunt, Justin Kemppainen, Mark Krueger, Lukas Litzsinger, Philip McNeill, Todd Michlitsch, Darren Nakamura, Rebecca Olene, Jack Peterson, Zoë Robinson, Mark Slabinski, Carlos St. Germain, Trevor St. Germain, Damon Stone, Chris Tannhauser, Zach Tewalthomas, Darron Tong, Darrell Ulm, Emily Ulm, Sean Vayda, Stuart Wilson, Chris Tannhauser, Andrea Dell'Agnese, Julia Faeta and Paul Winchester

Wie immer, Dank an alle Mitarbeiter von
Games Workshop

Deutsche Ausgabe

Redaktion: Marco Reinartz
Übersetzung: Peer Lagerpusch und Marcel Dehlinger
Grafische Bearbeitung: Fiona Carey, Annika Brüning und Thomas Kramer
Layout: Annika Brüning, Fiona Carey und Marco Reinartz
Unter Mitarbeit von: Marcus Lange, Jasmin Ickes, Niklas Bungardt, Frank Nauerz, Yvonne Distelkämper und Tim Leuftink
Produktionsmanagement: Heiko Eller