

# DRACULA vs VAN HELSING



10+



1+1



30'



mandoo

# DRACULA vs VAN HELSING

Un giorno, molti anni dopo lo scontro tra Dracula e Van Helsing, una nave viene spinta ancora una volta alla deriva sulla spiaggia di Whitby, Inghilterra. Non ci sono sopravvissuti a bordo, la nave è macchiata di sangue e la stiva è piena di sinistre casse di terra. Realizzando che Dracula è di nuovo sbarcato in Inghilterra, i cittadini di Whitby si affrettano a chiedere aiuto al cacciatore di vampiri, il professor Van Helsing.

È proprio qui, stanotte, che il loro scontro finale avrà luogo. Riuscirà Van Helsing a sconfiggere Dracula prima che tutti i cittadini di Whitby vengano trasformati in vampiri?

## OBIETTIVO DEL GIOCO

Ogni giocatore interpreta il ruolo di un personaggio diverso, Van Helsing o Dracula.

Van Helsing vince la partita se riesce a uccidere Dracula rimuovendo tutti i suoi Punti Salute (PS). Dracula vince la partita trasformando tutti i 4 abitanti dello stesso Distretto in vampiri oppure sopravvivendo fino alla fine della partita.



# CONTENUTO



32 Carte

4 colori x 8 (con un valore da 1 a 8)



2 Portacarte

Lato Umano



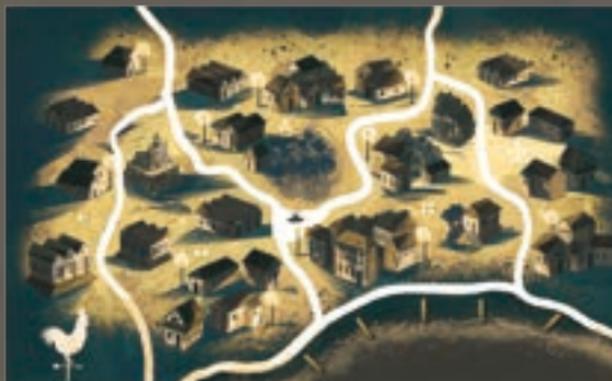
Lato Vampiro



20 Segnalini Umano/Vampiro



1 Plancia Classifica Colore



1 Tabellone Città



12 Segnalini Punto Salute



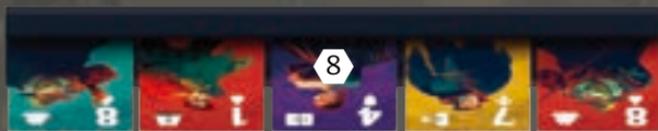
1 Pedina Nave



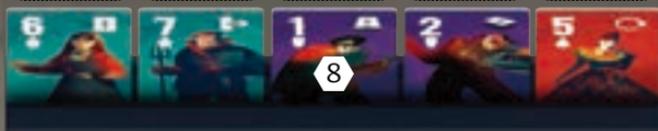
4 Segnalini Colore

# PREPARAZIONE

Dracula



1



Van Helsing

- 1 Collocate il tabellone Città tra i due giocatori e collocate la plancia Classifica Colore accanto al tabellone Città.
- 2 Ogni giocatore sceglie un personaggio con cui giocare. Il personaggio non cambia durante la partita. Ogni giocatore prende un portacarte e lo colloca di fronte a sé. Lasciate spazio tra il vostro portacarte e il tabellone Città, visto che rivelerete alcune carte lì.
- 3 Collocate 4 segnalini Umano in ogni Distretto (con il lato Umano a faccia in su).
- 4 Dracula inizia con 12 Punti Salute (PS). Quel giocatore prende i segnalini corrispondenti.
- 5 Collocate la pedina Nave sulla prima casella del Tracciato Round del tabellone Città per tenere traccia dei round.
- 6 Collocate casualmente i 4 segnalini Colore sulle 4 caselle della plancia Classifica Colore.
- 7 Mescolate tutte le carte e collocate il mazzo a portata di mano di entrambi i giocatori. Lasciate dello spazio accanto al mazzo di pesca per la pila degli scarti.
- 8 Ogni giocatore pesca 5 carte, una alla volta, e le colloca sul suo portacarte nell'ordine in cui sono state pescate. La prima carta pescata deve essere posizionata di fronte al primo Distretto (il Distretto con un solo puntino).

Dracula inizia sempre per primo.

### IMPORTANTE

Ogni carta deve trovarsi di fronte a un Distretto. Non potete scambiare o risistemare le carte a meno che un effetto di gioco non vi permetta di farlo. Questo è molto importante, visto che ogni carta influenzerà il Distretto che ha di fronte alla fine del round.

Il numero di ogni Distretto è indicato da un puntino sul tabellone Città.



# SVOLGIMENTO DEL GIOCO

La partita si svolge nell'arco di un massimo di 5 round. A ogni round, i giocatori si alternano svolgendo il proprio turno, pescando una carta e scartando una carta per innescare il suo effetto.

Nel vostro turno, pescate una carta dal mazzo. Poi, scartate questa carta **nella pila degli scarti**, oppure scambiatela con una qualsiasi delle vostre 5 carte e scartate la carta scelta nella pila degli scarti. L'effetto della carta scartata viene quindi innescato. Il vostro turno ora è finito, ed è il turno del vostro avversario.

- Avete sempre 5 carte durante un round e ognuna delle 5 carte si trova di fronte a uno dei 5 Distretti in base all'ordine della carta (posizione) sul portacarte.
- Le carte sul vostro portacarte devono essere visibili per voi. Se una carta viene rivelata dall'effetto di una carta scartata, viene collocata tra il portacarte e il tabellone Città, nel luogo che corrisponde alla posizione in cui si trovava sul portacarte. La carta rivelata viene comunque considerata di fronte al Distretto e lo slot prima occupato sul portacarte deve rimanere vuoto.
- La carta rivelata rimane visibile finché non viene scartata. Se una carta viene scambiata di posizione con un'altra carta, entrambe le carte mantengono il loro status (ovvero, se una carta era rivelata, rimane rivelata).

**Invece** di pescare (e scartare) una carta, un giocatore può chiamare la fine del round. Potete scegliere questa azione solo se ci sono almeno 6 carte nella pila degli scarti. **Il vostro avversario svolge il suo ultimo turno, poi il round termina.**

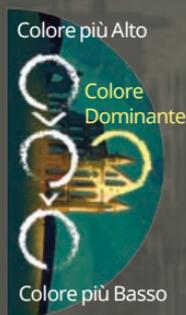
## FINE DEL ROUND

Un round termina quando un giocatore utilizza il proprio turno per chiamarne la fine oppure quando il mazzo è vuoto. Poi, tutti i Distretti vengono risolti uno alla volta, da sinistra a destra nella direzione indicata dal segnamento.

Per ogni Distretto, confrontate la vostra carta con la carta del vostro avversario.



- Se una delle due carte è una carta colore Dominante, vince.
- Altrimenti, se entrambe le carte sono carte colore Dominante, vince il valore maggiore.
- Altrimenti, se nessuna delle due carte è una carta colore Dominante, vince il valore maggiore. Se i valori sono in parità, il colore più alto sulla plancia Classifica Colore vince.



Ogni volta che Dracula vince un Distretto, trasforma 1 segnalino Umano in 1 segnalino Vampiro in quel Distretto.

Ogni volta che Van Helsing vince un Distretto, rimuove 1 dei Punti Salute di Dracula.

Se una delle condizioni di fine partita (4 Vampiri nello stesso Distretto oppure Dracula a 0 PS) viene soddisfatta durante la risoluzione di un Distretto, la partita termina **immediatamente**. Non risolvete i Distretti rimanenti.

Altrimenti, i giocatori risolvono il Distretto successivo. Quando tutti i 5 Distretti sono stati risolti, i giocatori muovono la pedina Nave e iniziano un nuovo round. La partita termina dopo 5 round (se nessuna delle condizioni di fine partita viene soddisfatta prima).

## NUOVO ROUND

Scartate e mescolate tutte le carte e collocate il mazzo a portata di mano di entrambi i giocatori. Ogni giocatore pesca 5 carte, una alla volta, e le colloca nel suo portacarte nell'ordine in cui sono state pescate. La prima carta pescata deve essere posizionata di fronte al Distretto con un singolo puntino.

## FINE DELLA PARTITA

Se Dracula perde il suo ultimo PS, Van Helsing vince la partita.

Se Dracula trasforma in Vampiri tutti i 4 abitanti dello stesso Distretto, oppure se la partita raggiunge la fine del quinto round, Dracula vince la partita.



# EFFETTI DELLE CARTE

Gli effetti delle carte devono essere innescati se possibile.

-  Rivela 1 tua carta.
-  Rivela la carta in cima al mazzo.
-  Rivela 1 carta del tuo avversario.
-  Scambia di posizione 2 tue carte.
-  Gioca un altro turno. Questo effetto si applica anche se il tuo avversario ha chiamato la fine del round nel suo turno.
-  Scambia di posizione 1 tua carta con 1 carta del tuo avversario. Entrambe le carte devono trovarsi di fronte allo stesso Distretto.
-  Scambia di posizione il segnalino Colore Dominante con un altro segnalino Colore.
-  *Non puoi scartare un 8 a meno che non ci siano almeno 6 carte nella pila degli scarti. Il round termina immediatamente. Il tuo avversario non gioca il suo turno.*

## ESEMPIO 1) RISOLVERE GLI EFFETTI DELLE CARTE



Ora è il turno di Van Helsing. Pesca **Viola 5** dalla cima del mazzo. Potrebbe scartarla per giocare un altro turno, ma decide di scambiarla con la sua carta **Giallo 6**.



**Viola 5** deve rimanere visibile, il che significa che Van Helsing deve collocarla di fronte allo slot vuoto dove prima si trovava **Giallo 6**.

Grazie all'effetto della carta **Giallo 6** scartata, Van Helsing scambia la sua **Rosso 4** con la **Verde 4** del suo avversario che si trova di fronte allo stesso Distretto.



Entrambe le carte devono mantenere il proprio status. Quindi, **Rosso 4** viene spostata nel portacarte di Dracula mentre **Verde 4** rimane rivelata e viene collocata tra il portacarte di Van Helsing e il tabellone Città.

È il turno di Dracula. Pesca **Rosso 3** dal mazzo. La scambia con la sua **Viola 7**, poi scarta **Viola 7** per scambiare il segnalino Colore Dominante con un altro segnalino Colore.



Scambia il segnalino **Verde** con quello **Rosso**.

## ESEMPIO 2) RISOLVERE I DISTRETTI

Il round termina. **Giallo** è il colore Dominante.

**Giallo 2** (Van Helsing), vince come carta colore Dominante nel primo Distretto: Dracula perde 1 PS.

Nel secondo Distretto, non c'è alcuna carta colore Dominante, quindi la carta con il valore maggiore vince.

**Viola 5** (Van Helsing) vince in questo Distretto: Dracula perde 1 PS.



Anche nel terzo Distretto non c'è alcuna carta colore Dominante. Entrambe le carte hanno lo stesso valore. Siccome **Rosso** è più alto in Classifica Colore rispetto a **Verde**, **Rosso 4** (Dracula) vince in questo Distretto. L'ultimo segnalino Umano in questo Distretto viene girato sul suo lato Vampiro. La partita termina immediatamente e Dracula vince la partita. I due Distretti rimasti non vengono risolti.

Dracula



Van Helsing

## **RICONOSCIMENTI**

Autore del Gioco: Maxime Rambourg e Théo Rivière

Illustrazioni: Weberson Santiago

Progetto Grafico: Eva Dream

Revisione: Tylor Kim

Revisione aggiuntiva e Proofreading: Antoine Prono (Transludis)

Produzione: Marco Jung

Edizione Italiana

Traduzione: Denise Venanzetti

Revisione: Aurora Casaro, Elisabetta Colombo

Adattamento Grafico: Deborah Dicuonzo

Direzione Editoriale: Massimo Bianchini

©2023, Mandoo Games Co.,Ltd. Tutti i diritti riservati.

Pubblicato da Mandoo Games.

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

