

DRACULA vs VAN HELSING



10+



1 vs 1



30'

INSTRUKCJA



mandoo
games



muduko

DRACULA vs VAN HELSING

Pewnego dnia do brzegu Whitby przybił tajemniczy okręt. Na zakrwawionym pokładzie nie było żywego ducha, za to w kabinie natrafiono na ponure znalezisko – skrzynie pełne ziemi... Mieszkańcy zrozumieli, że grozi im niebezpieczeństwo ze strony Księcia Ciemności. Tylko profesor Van Helsing może ich uratować.

Dzisiejszej nocy dojdzie do ostatecznego starcia tych dwóch wrogów. Czy Van Helsing zdoła zgładzić Draculę, zanim ten przemieni mieszkańców w wampiry?

CEL ROZGRYWKI

Każdy z graczy wciela się w jedną z dwóch postaci: Van Helsinga lub Draculę. Van Helsing wygra grę, jeśli zabije Draculę, zmniejszając jego punkty życia (PŻ) do zera. Dracula wygra, jeśli zamieni wszystkich 4 mieszkańców tej samej dzielnicy w wampiry – lub przetrwa do zakończenia rozgrywki.



ELEMENTY GRY



32 karty
po 8 (o wartościach od 1 do 8)
w 4 kolorach



2 podstawki na karty

strona człowieka strona wampira



20 dwustronnych żetonów
ludzi/wampirów



1 planszетка
siły kolorów



1 plansza miasteczka



12 żetonów
punktów życia



1 drewniany
znacznik okrętu



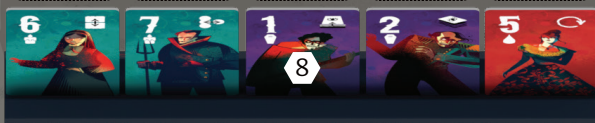
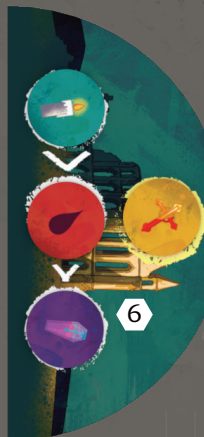
4 żetony kolorów

PRZYGOTOWANIE DO GRY

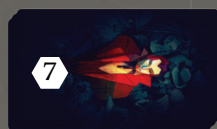
Dracula



1



Van Helsing



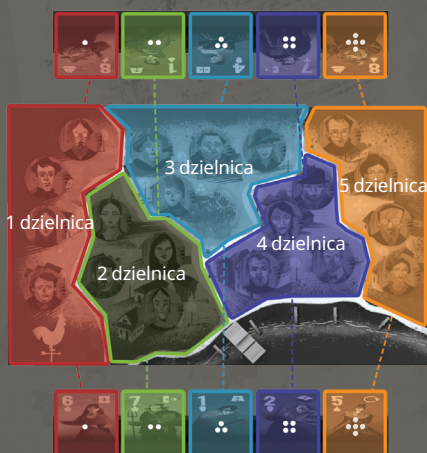
- 1 Połóżcie planszę miasteczka pomiędzy graczami, a obok niej umieśćcie planszетkę siły kolorów.
- 2 Gracze wybierają postaci, w które się wciela (postaci nie zmienia się w trakcie gry). Następnie każdy gracz bierze podstawkę na karty i kładzie ją przed sobą. Zostawcie odrobinę miejsca pomiędzy podstawką a planszą – będziecie wykładać tam karty.
- 3 Połóżcie po 4 żetony ludzi w każdej z dzielnic (stroną człowieka ku górze).
- 4 Dracula rozpoczyna grę, mając 12 PŻ (punktów życia). Gracz, który się w niego wciela, bierze odpowiednie żetony.
- 5 Postawcie znacznik okrętu na pierwszym miejscu toru rund na planszy – służy on do śledzenia czasu rozgrywki.
- 6 Losowo rozłóżcie 4 żetony kolorów na czterech polach planszетki siły kolorów.
- 7 Potasujcie wszystkie karty i połóżcie talię w zasięgu obu graczy. Zostawcie obok odrobinę miejsca na stos kart odrzuconych.
- 8 Każdy gracz dobiera, jedną po drugiej, 5 kart i stawia je na swojej podstawce w kolejności ich dobierania. Pierwsza dobrana karta powinna się znaleźć po stronie pierwszej dzielnicy – tej oznaczonej jedną kropką. Druga karta przypisana jest do drugiej dzielnicy itd.

Rundę zawsze rozpoczyna Dracula.

WAŻNE!

Każda karta odpowiada jednej dzielnicy według kolejności dobierania. Nie wolno zmieniać kolejności kart ani ich przekładać, chyba że pozwala na to jakiś efekt. Jest to niezwykle istotne w trakcie trwania rozgrywki, ponieważ na koniec rundy każda karta wpływa na dzielnicę, do której jest przypisana.

Kolejność dzielnic jest oznaczona na planszy miasteczka za pomocą kropek.



ROZGRYWKA

Gra trwa maksymalnie 5 rund. W każdej rundzie gracze rozgrywają naprzemiennie swoje tury, dobierając kartę, a następnie odrzucając kartę, by skorzystać z jej efektu.

W swojej turze dobierz kartę z talii. Następnie odrzuć tę kartę na stos kart odrzuconych albo wybierz dowolną z 5 swoich kart i zamień ją z dobraną kartą, a wymienioną kartę odrzuć na stos kart odrzuconych. Zawsze stosujesz efekt z odrzuconej karty, następnie twoja tura się kończy – swój ruch rozpoczyna przeciwnik.

- W każdej rundzie będziesz mieć 5 kart – każda z nich odpowiada jednej z 5 dzielnic miasteczka, zgodnie z położeniem (kolejnością) kart na podstawce lub przed nią.
- Karty na podstawce są widoczne tylko dla ciebie. Jeśli karta z podstawki zostanie odkryta w wyniku działania jakiegoś efektu, połóż ją przed podstawką w tym samym miejscu, aby wciąż była przypisana do tej samej dzielnicy, a miejsce na podstawce pozostaw puste.
- Raz odkryta karta pozostaje odkryta aż do chwili, gdy zostanie odrzucona. Jeśli dwie karty są zamieniane miejscami, ich stan (odkryta/zakryta) nie ulega zmianie (dotyczy to też kart odkrytych na stosie dobierania).

Zamiast dobierać (i odrzucać) kartę, możesz ogłosić koniec rundy. Wolno to jednak zrobić tylko w sytuacji, gdy na stosie kart odrzuconych znajduje się co najmniej 6 kart. **Twój przeciwnik zawsze rozgrywa wtedy swoją ostatnią turę, po czym runda się kończy.**

KONIEC RUNDY

Runda kończy się w chwili, gdy jeden z graczy ogłosi jej koniec albo gdy wyczerpie się talia.

Następnie, jedną po drugiej, rozpatruje się karty przypisane do dzielnic w kierunku wskazanym przez wiatrowskaz (od pierwszej do piątej). Począwszy od pierwszej dzielnicy (symbol kropki), gracze odkrywają i porównują swoje karty.



- Jeśli tylko jedna z kart jest atutem, ta karta wygrywa.
- Jeśli obie karty są atutem, wygrywa ta o wyższej wartości.
- Jeśli żadna z kart nie jest atutem, wygrywa ta o wyższej wartości. W przypadku remisu wygrywa karta o silniejszym kolorze (zgodnie z oznaczeniem na planszecie siły kolorów).



Jeśli w dzielnicy wygrywa Dracula, odwraca on jeden z żetonów ludzi w tej dzielnicy na stronę wampira.

Jeśli w dzielnicy wygrywa Van Helsing, Dracula traci 1 punkt życia.

Jeśli w trakcie rozpatrywania dzielnic osiągnięty zostanie warunek końca gry (w jednej dzielnicy będą się znajdować 4 wampiry lub punkty życia Draculi spadną do 0), gra natychmiast się kończy – nie należy rozpatrywać pozostałych dzielnic.

W innym wypadku gracze rozpatrują kolejne dzielnice. Po rozpatrzeniu wszystkich dzielnic przesuwają znacznik okrętu na następne pole, po czym rozpoczyna się nowa runda. Rozgrywka dobiega końca po 5. rundzie (o ile wcześniej nie zostanie osiągnięty jeden z warunków zwycięstwa).

NOWA RUNDA

Odrzućcie i potasujcie wszystkie karty, tworząc nową talię. Tak jak poprzednio każdy z graczy dobiera, jedną po drugiej, 5 kart i stawia je na swojej podstawie w kolejności ich dobierania. Pierwsza dobrana karta musi się znaleźć po stronie dzielnicy z jedną kropką.

KONIEC GRY

Van Helsing wygrywa, jeśli Dracula straci ostatni punkt życia. Dracula wygrywa, jeśli przemieni wszystkich 4 mieszkańców jednej dzielnicy w wampiry lub jeśli przetrwa do końca 5. rundy.



EFEKTY KART

Effekt musi zostać zastosowany, jeśli jest to możliwe.

- 1  Odkryj jedną ze swoich kart i umieść ją przed podstawką.
- 2  Odkryj kartę z wierzchu talii i pozostaw ją do dociągnięcia przeciwnikowi.
- 3  Odkryj jedną z kart przeciwnika i umieść ją przed jego podstawką.
- 4  Zamień miejscami dwie ze swoich kart.
- 5  Rozegraj jeszcze jedną turę. Ten efekt ma zastosowanie nawet w sytuacji, gdy w swojej turze przeciwnik ogłosił koniec rundy.
- 6  Zamień miejscami jedną ze swoich kart z kartą przeciwnika. Obie karty muszą odpowiadać tej samej dzielnicy.
- 7  Zamień żeton koloru atutowego z dowolnym innym żetonem koloru.
- 8  Natychmiast zakończ rundę (przeciwnik nie rozgrywa swojej tury). Pamiętaj, że nie możesz odrzucić ósemki, jeśli na stosie kart odrzuconych nie ma co najmniej 6 kart.

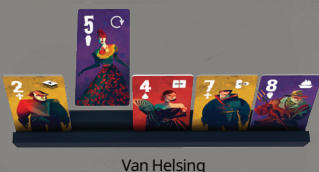
PRZYKŁAD: Rozpatrywanie efektów kart



Trwa tura Draculi. Dobiera on z talii **fioletową 2**. Odrzuca ją, żeby odkryć kartę z wierzchu talii – jest to **fioletowa 5**.

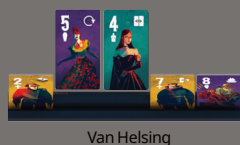


Rozpoczyna się tura Van Helsinga. Dobiera on **fioletową 5** z wierzchu talii. Mogłby ją odrzucić, żeby rozegrać kolejną turę, ale postanawia zamienić ją ze swoją **żółtą 6**.



Fioletowa 5 musi pozostać odkryta, co oznacza, że Van Helsing kładzie ją przed podstawką, w miejscu, gdzie znajdowała się **żółta 6**.

Korzystając z efektu odrzuconej **żółtej 6**, Van Helsing zamienia miejscami swoją **czerwoną 4** z **zieloną 4** przeciwnika w tej samej dzielnicy.



Obie zamieniane karty muszą zachować swój stan. Oznacza to, że Dracula stawia **czerwoną 4** na swojej podstawce, a Van Helsing kładzie **zieloną 4** odkrytą przed podstawką.

Znów jest tura Draculi. Dobiera on z talii **czerwona 3**. Zamienia ją ze swoją **fioletową 7**, a następnie odrzuca **fioletową 7**, by zmienić kolor atutów.



Postanawia zamienić **zielony** żeton z **czerwonym**.



PRZYKŁAD: Rozpatrywanie dzielnic

Runda dobiega końca. Kolorem atutowym jest **żółty**.

Żółta 2 (Van Helsinga) wygrywa w pierwszej dzielnicy, ponieważ jest tam jedynym atutem – Dracula traci 1 PŻ.

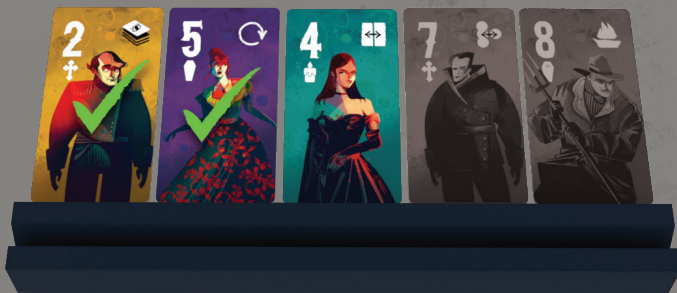
W drugiej dzielnicy nie ma karty atutowej, więc wygrywa karta o wyższej wartości. Jest to **fioletowa 5** Van Helsinga – Dracula traci 1 PŻ.



W trzeciej dzielnicy także nie ma karty atutowej. Obie karty mają taką samą wartość. Ponieważ jednak **czerwony** ma większą siłę niż **zielony**, **czerwona 4** (Draculi) wygrywa.

Ostatni żeton człowieka w tej dzielnicy jest odwracany na stronę wampira. Rozgrywka natychmiast się kończy – jej zwycięzcą zostaje Dracula. Nie rozpatruje się pozostałych dwóch dzielnic.

Dracula



Van Helsing



Koordynator projektu: Kamila Biedrońska
Tłumaczenie: Łukasz Małecki
Korekta: Ewa Popielarz
Skład: Creatika Łukasz Kempański
Konsultacja: Sylwia Zimowska
Redaktor nabywający: Michał Friedrich

Muduko.com
Muduko jest marką wydawniczą
Fabryki Kart Trefl-Kraków
© 2023 for the Polish Edition
Fabryka Kart Trefl-Kraków sp. z o.o.



Projekt gry: Maxime Rambourg
i Théo Rivière
Ilustracje: Weberson Santiago
Project Manager: Marco Jung
Projekt graficzny: Eva Dream
Developer: Tylor Kim

© 2023 Mandoo Games Co., Ltd.
Wszelkie prawa zastrzeżone.