



Boardgamefan.de braucht deine Unterstützung!

Seit 2019 versorge ich Brettspieler mit kostenlosen, hochwertigen Regelzusammenfassungen – bisher über 100 Stück! Diese Arbeit kostet mich viel Zeit und Geld, und schon ein paar Euro im Monat helfen mir, viel mehr zu erreichen.

Bitte werde selbst ein Boardgamefan und unterstütze dieses schöne Projekt!

patreon.boardgamefan.de

paypal.boardgamefan.de

Vielen Dank für deine Unterstützung!

FURY OF DRACULA (2-5 SPIELER)

ZIEL DES SPIELS

- **Jäger:** Findet Dracula und fügt ihm insgesamt 15 Schaden zu.
- **Dracula:** Erreiche Feld 13 der Einflussleiste.
- **Teamregel:** Die Jäger gewinnen oder verlieren gemeinsam.
- **Sofortiges Spielende:** Sobald eine Siegbedingung erfüllt ist, endet das Spiel sofort.

SPIELAUFBAU

- Siehe Seite 4-5 im Regelheft.
- **Regelrelevante Startregeln:**
- Einflussmarker startet auf Feld 0.
- Zeitmarker startet auf Montag Tag.
- Dracula startet mit 5 Begegnungskarten.
- Dracula beginnt geheim mit 1 verdeckten **Stadt-Standortkarte** auf Feld 1 der **Spur**.
- Dracula stellt seine Figur zunächst in den roten Kreis bei Feld 1 der **Spur**.
- Dracula darf nicht in Schloss Dracula, nicht in einer **Seezone** und nicht in einer **Stadt** mit Jäger starten.
- **Jäger-Startorte im Grundspiel:**
- Lord Godalming: Constanta
- Dr. John Seward: Marseilles
- Mina Harker: Brüssel
- Van Helsing: Amsterdam
- **Fortgeschrittenes Spiel:** Jäger dürfen ihre Startorte frei wählen.
- **Weniger als 5 Spieler:** Jäger-Spieler kontrollieren entsprechend mehrere Jäger.
- **Erweiterte Regeln:** Nach der ersten Partie sollen Refugien, Machtkarten und Gerüchtemarker verwendet werden.

SCHLÜSSELBEGRIFFE

- **Jäger / Dracula:** Bezieht sich auf Figur und kontrollierenden Spieler.
- **Standort: Stadt** oder **Seezone**.
- **Stadt: Großstadt** oder **Kleinstadt**. Jede **Stadt** hat einen Namen. Hafenstädte grenzen an mindestens 1 **Seezone** und zeigen ein Ankersymbol.
- **Großstadt:** Erlaubt bei Ausrüsten das Ziehen von Gegenstandskarten.
- **Kleinstadt:** Erlaubt bei Ausrüsten keine Gegenstandskarte.
- **Seezone:** Meeresfeld. Angrenzende **Seezonen** teilen eine Grenze.
- **Straße:** Verbindet angrenzende Städte.
- **Eisenbahnroute:** Verbindet Städte für Jägebewegung mit Fahrscheinmarker. Dracula nutzt nie Eisenbahn.
- **Standort-Stapel:** Draculas sortierter Stapel aller **Standortkarten**.
- **Spur:** 6 Felder für Draculas aktuelle und frühere Aufenthaltsorte. Feld 1 = Draculas aktueller Aufenthaltsort.
- **Versteck:** Alle Karten und Marker auf einem Feld der **Spur**, normalerweise 1 **Standortkarte** + 1 Begegnungskarte.
- **Refugium:** Erweiterte Regel. Ein ausgelagertes **Versteck** am Spielbrettrand, das Dracula später wieder betreten kann.
- **Entdeckt:** Dracula befindet sich offen auf dem Spielplan.

- Kämpfe gegen ihn können bei Morgengrauen oder Abenddämmerung stattfinden.
- **Herangereift:** Effekt einer Begegnungskarte mit rotem **Herangereift**-Bereich, der ausgelöst werden kann, wenn ein **Versteck** aus Feld 6 der **Spur** herausgeschoben wird.
- **Geschwächt:** Ein Jäger mit mindestens 1 Bissmarker. Er muss 1 Gegenstandskarte und 1 Ereigniskarte offen halten.
- **Zeitleiste:** Besteht aus Tag- und Nachtfeldern der Wochentage.
- **Verzweiflungsmarker:** Marker auf der **Zeitleiste**. Erhöhen Draculas Einflussgewinn beim Besiegen von Jägern und aktivieren Draculas Raserei bei 3 Markern.
- **Aktivierungszahl:** Zahl auf dem Jägerbogen. Bestimmt die Reihenfolge der Jägeraktionen.

SPIELABLAUF

Jede Runde besteht aus:

01. Jägerphase
02. Draculaphase

Neue Runden werden gespielt, bis eine Siegbedingung erfüllt ist.

[01] JÄGERPHASE

Die Jägerphase besteht aus:

01. Morgengrauen
02. Tag
03. Abenddämmerung
04. Nacht

[01.1] MORGENGRAUEN

01. **Zeitmarker bewegen:** Bewege den Zeitmarker vom Nachtfeld auf das nächste Tagfeld.
02. **Wochenwechsel prüfen:** Wurde der Zeitmarker von Sonntag Nacht auf Montag Tag bewegt, ist 1 Woche vergangen. → Lege 1 **Verzweiflungsmarker** auf ein freies Feld in der Mitte der **Zeitleiste**.

Jedes Tag-/Nachtfeld zeigt den Wochentag.

Verzweiflungsmarker erhöhen Draculas Einflussgewinn, wenn ein Jäger besiegt wird.

Sobald alle 3 **Verzweiflungsmarker** liegen, kann Draculas Fähigkeit „Draculas Raserei“ ausgelöst werden.

03. **Himmlicher Beistand entfernen:** Entferne alle Himmlicher-Beistand-Marker vom Spielplan.
04. **Kampf gegen Dracula prüfen:** Falls Dracula entdeckt ist und mindestens 1 Jäger in seiner **Stadt** steht, findet ein Kampf gegen Dracula statt.

Siehe [11] KAMPF GEGEN DRACULA.

05. **Besiegte Jäger ins Krankenhaus stellen:** Wurde ein Jäger zuvor besiegt, stelle ihn jetzt ins nächstgelegene Krankenhaus.

Siehe [15] JÄGER BESIEGT.

[01.2] TAG

- Jeder Jäger führt genau 1 Aktion aus.
- Die Jäger handeln in Reihenfolge der **Aktivierungszahlen**.
- Bewegen ist nur am Tag möglich.
- Ein Jäger in einer **Seezone** muss sich am Tag bewegen.
- Ereigniskarten werden bei Ausrüsten am Tag von oben vom Ereigniskartenstapel gezogen.

Siehe [03] AKTIONEN DER JÄGER.

[01.3] ABENDDÄMMERUNG

01. **Zeitmarker bewegen:** Bewege den Zeitmarker vom Tagfeld auf das nächste Nachtfeld.
02. **Kampf gegen Dracula prüfen:** Falls Dracula entdeckt ist und mindestens 1 Jäger in seiner **Stadt** steht, findet ein Kampf gegen Dracula statt.

Siehe [11] KAMPF GEGEN DRACULA.

03. **Nebel abbauen:** Entferne 1 Nebelmarker von jeder **Stadt**, auf der mindestens 1 Nebelmarker liegt.
04. **Streckensperrung abbauen:** Dracula muss 1 Streckensperrung-Marker vom Spielplan entfernen, falls vorhanden.
05. **Sturm abbauen:** Dracula muss 1 Sturmmarker vom Spielplan entfernen, falls vorhanden.

[01.4] NACHT

- Jeder Jäger führt genau 1 Aktion aus.
- Die Jäger handeln in Reihenfolge ihrer **Aktivierungszahlen**.
- Ein Jäger in einer **Seezone** muss aussetzen.
- Jäger können nachts keine Bewegen-Aktion ausführen.
- Ereigniskarten werden bei Ausrüsten in der Nacht von unten vom Ereigniskartenstapel gezogen.

Siehe [03] AKTIONEN DER JÄGER.

[02] DRACULAPHASE

Die Draculaphase besteht aus:

01. Bewegungsschritt
02. Begegnungsschritt

[02.1] BEWEGUNGSSCHRITT

01. **Spur verschieben:** Schiebe alle **Verstecke** auf der **Spur** 1 Feld nach rechts.
02. **Heranreifen prüfen:** Falls dadurch ein **Versteck** aus Feld 6 herausgeschoben wird, reift es heran oder wird bei erweiterten Regeln optional zu einem **Refugium**.

Siehe [06] HERANREIFEN und [07] REFUGIEN.

03. **Dracula bewegt sich:** Dracula wählt geheim eine gültige **Standortkarte** oder spielt eine Machtkarte.

- Der neue **Standort** muss normalerweise an Draculas aktu-

- ellen **Standort** angrenzen.
- Dracula darf **Straßen** und Seewege nutzen.
- Dracula darf nie Eisenbahn nutzen.
- Dracula darf seine Referenz-Landkarte zur geheimen Bewegungsplanung nutzen.

04. **Karte auf Feld 1 legen:** Lege die gewählte **Standortkarte** oder Machtkarte verdeckt auf Feld 1 der **Spur**.
05. **Sonderfolgen abhandeln:** → **Seezone betreten:** Dracula erleidet 2 Schaden, wenn er von einer Hafenstadt in eine **Seezone** zieht. → **Seezone zu Seezone:** Dracula erleidet 1 Schaden, wenn er von einer **Seezone** in eine andere **Seezone** zieht. → **Schloss Dracula:** Dracula heilt 5 Schaden, sobald er Schloss Dracula auf der **Spur** platziert. → **Machtkarte:** Handle die jeweilige Machtkarte ab.
06. **Entdeckung prüfen:** Falls Dracula sich in eine **Stadt** mit mindestens 1 Jäger bewegt, wird er entdeckt.

- Stelle Draculas Figur auf diese **Stadt**.
- Dracula darf im folgenden Begegnungsschritt keine Begegnungskarte platzieren.

Dracula kann nicht entdeckt werden, solange er sich in einer **Seezone** befindet.

[02.2] BEGEGNUNGSSCHRITT

- Falls Dracula eine **Stadt-Standortkarte** auf Feld 1 gelegt hat und nicht entdeckt ist, legt er 1 Begegnungskarte von seiner Hand verdeckt auf Feld 1.
- Falls Dracula eine **Seezone** auf Feld 1 gelegt hat, legt er keine Begegnungskarte.
- Falls Dracula entdeckt ist, legt er keine Begegnungskarte.
- Danach zieht Dracula Begegnungskarten nach, bis er 5 Begegnungskarten auf der Hand hat.
- **Erweiterte Regeln – Gerüchtemarker:** Nachdem Dracula eine Begegnungskarte platziert hat, darf er 1 Gerüchtemarker auf ein **Versteck** auf Feld 1-3 der **Spur** legen.

AKTIONEN DER JÄGER

[03] AKTIONEN DER JÄGER

Ein Jäger wählt bei Tag oder Nacht jeweils 1 Aktion, sofern sie in dieser Tageszeit erlaubt ist.

- **Bewegen:** Bewege dich über **Straße**, **Eisenbahnroute** oder See.
- Nur am Tag.
- Neuer **Standort** muss **Stadt** oder **Seezone** sein.

Siehe [04] JÄGERBEWEGUNG.

- **Ausrüsten:** Ziehe Ausrüstung und Ereignisse.
- In **Großstadt:** Ziehe 1 Gegenstandskarte.
- In **Kleinstadt:** Ziehe keine Gegenstandskarte.
- Danach ziehe immer 1 Ereigniskarte.
- **Tag:** Ziehe die oberste Ereigniskarte.
- Jäger-Symbol: Nimm sie auf die Hand.
- Dracula-Symbol: Lege sie verdeckt ab.
- **Nacht:** Ziehe die unterste Ereigniskarte.
- Jäger-Symbol: Nimm sie auf die Hand.
- Dracula-Symbol: Dracula nimmt sie auf die Hand.

Sofort-Ereignisse müssen sofort gespielt werden.

Lord Godalming zieht in einer **Großstadt 2** Gegenstandskarten statt 1.

Im Krankenhaus darf ein Jäger bei Ausrüsten nur Gegenstandskarten ziehen.

- **Tauschen:** Wähle einen anderen Jäger in deiner **Stadt**.
- Ihr zeigt euch gegenseitig Gegenstandskarten und Fahr-scheinmarker.
- Ihr dürft Gegenstandskarten und Fahr-scheinmarker beliebig tauschen.
- Der Tausch ist privat.

Van Helsing darf beim Tauschen stattdessen Ereigniskarten mit einem Jäger in irgendeiner **Stadt** tauschen.

- **Spezial:** Handle 1 Spezialeffekt ab.
- Spiele eine Ereigniskarte mit passendem Timing.
- Oder nutze eine Fähigkeit auf deinem Charakterbogen, die als Aktion gekennzeichnet ist.

Mina darf als Aktion Dracula fragen, ob er sich in ihrer Region aufhält, falls sie in derselben **Stadt** wie ein anderer Jäger ist.

- **Einen Fahr-schein reservieren:** Ziehe 1 Fahr-scheinmarker aus dem Vorrat.
- Sieh ihn dir an.
- Lege ihn in deinen Spielbereich.
- Limit: 2 Fahr-scheinmarker pro Jäger.

Lord Godalming erhält 2 Fahr-scheinmarker statt 1.

Auf Schloss Dracula darf diese Aktion nicht durchgeführt werden.

- **Erholen:** Regeneriere 1 Schaden.
- Entferne 1 Schadensmarker von deinem Charakterbogen.

Falls Dr. Seward in deiner **Stadt** ist oder sich selbst erholt, regeneriert der erholende Jäger 2 Schaden statt 1.

- **Durchsuchen:** Decke Begegnungskarten an deinem **Standort** auf und handle ihre Effekte ab.
- Handle alle Begegnungseffekte der dortigen Begegnungskarten ab.
- **Herangereift**-Effekte werden nicht abgehandelt.

In einer **Stadt** mit Nebelmarker darfst du nicht durchsuchen.

BEWEGUNG

[04] JÄGERBEWEGUNG

- **Straße:** Bewege dich von deiner **Stadt** in eine angrenzende **Stadt**.
- **Eisenbahn:** Gib 1 Fahr-scheinmarker aus.
- Decke den Fahr-scheinmarker auf.
- Bewege dich bis zur angegebenen Anzahl **Eisenbahn-routen**.
- Lege den Fahr-scheinmarker danach verdeckt in den Vorrat zurück.

- **Weißer Wert:** Gilt, wenn du nur weiße **Eisenbahn-routen** nutzt.
- **Gelber Wert:** Gilt, wenn du mindestens 1 gelbe **Eisenbahnroute** oder eine Kombination aus gelben und weißen Routen nutzt.
- **Kein gelber Wert:** Der Fahr-schein darf nicht für gelbe **Eisenbahn-routen** genutzt werden.
- **See aus Hafenstadt:** Bewege dich von einer Hafenstadt in eine angrenzende **Seezone**.
- **See aus Seezone:** Bewege dich in eine angrenzende **Seezone** oder in eine angrenzende Hafenstadt.
- **Tag in Seezone:** Du musst dich bewegen.
- **Nacht in Seezone:** Du musst aussetzen.
- **Nebelmarker:** Du darfst dich nicht so bewegen, dass du eine **Stadt** mit Nebelmarker betrittst, verlässt oder durchquerst.
- **Streckenspernung:** Du darfst dich nicht über eine **Straße** oder **Eisenbahnroute** mit Streckenspernung-Marker bewegen.
- **Sturmmarker:** Du darfst dich nicht in eine **Seezone** mit Sturmmarker bewegen.
- **Fledermausmarker:** Wenn du deine nächste Aktion durchführen würdest, darf Dracula dich stattdessen in eine angrenzende **Stadt** bewegen.
- Entferne danach den Fledermausmarker.

[05] DRACULAS BEWEGUNG

- Dracula bewegt sich verdeckt über die **Spur**.
- Dracula nutzt **Standortkarten** statt seine Figur offen zu bewegen.
- Dracula darf **Straßen** und Seewege nutzen.
- Dracula darf nie Eisenbahn nutzen.
- Draculas neuer **Standort** muss normalerweise an seinen aktuellen **Standort** angrenzen.
- Dracula darf seine Referenz-Landkarte zur geheimen Bewegungsplanung nutzen.
- **Von Hafenstadt in Seezone:** Dracula erleidet 2 Schaden.
- **Von Seezone in Seezone:** Dracula erleidet 1 Schaden.
- **In Stadt mit Jäger:** Dracula wird entdeckt.
- **Geweihter Boden:** Dracula darf diesen **Standort** nicht betreten.
- **Himmlicher Beistand:** Funktioniert wie Geweihter Boden, wird aber im Morgengrauen entfernt.
- **Aktueller Standort wird zu Geweihtem Boden:** Dracula muss sich in seiner nächsten Draculaphase an einen anderen **Standort** bewegen.
- **Schloss Dracula:** Sobald Dracula Schloss Dracula auf der **Spur** platziert, heilt er 5 Schaden.

SPUR, VERSTECKE UND REFUGIEN

[06] SPUR & VERSTECKE

- Die **Spur** hat 6 Felder.
- Feld 1 ist Draculas aktueller Aufenthaltsort.
- Dracula schiebt zu Beginn seines Bewegungsschritts alle **Verstecke** 1 Feld nach rechts.
- Ein **Versteck** besteht aus allen Karten und Markern auf einem Feld der **Spur**.
- Normalerweise besteht ein **Versteck** aus:
 - 1 **Standortkarte**
 - 1 Begegnungskarte

- ggf. Marker
- **Stadt-Standortkarten** und **Seezonen-Standortkarten** haben unterschiedliche Rückseiten.
- Schloss Dracula hat ebenfalls eine besondere Rückseite.
- Aufgedeckte **Standortkarten** bleiben offen, bis sie in Draculas **Standort-Stapel** zurückgelegt werden.

[07] HERANREIFEN

Wenn durch das Verschieben der **Spur** ein **Versteck** aus Feld 6 herausfällt:

- Herangereift-Effekt prüfen:** Dracula darf den **Herangereift**-Effekt der Begegnungskarte abhandeln, falls vorhanden.

Begegnungskarten mit rotem **Herangereift**-Bereich haben einen **Herangereift**-Effekt.

- Begegnung ablegen:** Lege die Begegnungskarte ab.
- Standort zurücklegen:** Lege die **Standortkarte** zurück in Draculas **Standort-Stapel**.
- Marker entfernen:** Lege alle Marker des **Verstecks** in die jeweiligen Vorräte zurück.

- **Vampir-Begegnungen:** „Neuer Vampir“, „Adliger Vampir“ und „Rücksichtsloser Vampir“ erhöhen Draculas Einfluss durch ihre **Herangereift**-Effekte.

Manche Vampir-**Herangereift**-Effekte lösen anschließend **Verstecke** auf.

- **Versteck auflösen:** Wenn ein Effekt ein **Versteck** auflöst:
- Lege alle **Standortkarten** in Draculas **Standort-Stapel** zurück.
- Lege alle Begegnungskarten ab.
- Lege alle Marker in die Vorräte zurück.

[08] REFUGIEN – ERWEITERTE REGELN

- Nach der ersten Partie sollen die erweiterten Regeln verwendet werden.
- Anstatt ein **Versteck** heranreifen zu lassen, darf Dracula es zu einem **Refugium** machen.
- Lege dazu alle Karten des **Verstecks** auf ein Refugiumfeld am Spielbrettrand.
- Ein **Versteck** in einer **Seezone** darf nicht zu einem **Refugium** werden.
- Wenn ein **Versteck** zum **Refugium** wird, legt Dracula 1 Begegnungskarte von seiner Hand in dieses **Refugium**.
- Ein **Refugium** darf mehrere Begegnungskarten enthalten.
- Dracula darf sich später in ein **Refugium** bewegen, wenn er den **Standort** nach normalen Bewegungsregeln erreichen könnte.
- Wenn Dracula ein **Refugium** betritt:
 - Lege das **Refugium** auf Feld 1 der **Spur**.
 - Es wird wieder zu einem **Versteck**.
- Dracula darf trotzdem 1 weitere Begegnungskarte darauflegen, als hätte er gerade eine **Standortkarte** gespielt.
- Dracula darf ein **Refugium** jederzeit auflösen.
- Dracula muss ein **Refugium** auflösen, sobald keine Begegnungskarten mehr darin liegen.

DRACULA FINDEN UND BEGEGNUNGEN

[09] STANDORT AUF DER SPUR FINDEN

Nach jeder Jägerbewegung in eine **Stadt**:

- Dracula prüft alle **Standortkarten** auf seiner **Spur**.
- Falls die Zielstadt auf der **Spur** liegt, deckt Dracula diese **Standortkarte** auf.
- Falls die Zielstadt Feld 1 der **Spur** ist, wird Dracula entdeckt.

- Stelle Draculas Figur auf diese **Stadt**.

Dracula kann nicht entdeckt werden, während er in einer **Seezone** ist.

[10] HINTERHALT

Nach einer Jägerbewegung auf ein **Versteck** mit mindestens 1 Begegnungskarte:

- Dracula darf 1 Begegnungskarte aus diesem **Versteck** wählen.
- Dracula deckt die Karte auf.
- Dracula handelt den Begegnungseffekt ab.
- Danach wird die Begegnungskarte abgelegt.
- **Herangereift**-Effekte werden bei einem Hinterhalt nicht abgehandelt.
- Nicht genutzte Begegnungskarten bleiben im **Versteck**.
- Dracula darf Begegnungskarten für spätere Jäger an diesem **Standort** aufbewahren.

[10.1] DURCHSUCHEN

Wenn ein Jäger die Aktion Durchsuchen an einem **Standort** mit Begegnungskarten ausführt:

- Decke alle Begegnungskarten an diesem **Standort** auf.
- Handle alle Begegnungseffekte ab.
- Lege abgehandelte Begegnungskarten ab, sofern der Effekt nichts anderes vorgibt.
- **Herangereift**-Effekte werden nicht abgehandelt.

In einer **Stadt** mit Nebelmarker darf nicht durchsucht werden.

KAMPF

[11] KAMPF GEGEN DRACULA

Ein Kampf gegen Dracula findet bei Morgengrauen oder Abenddämmerung statt, falls Dracula entdeckt ist und mindestens 1 Jäger in seiner **Stadt** steht.

[11.1] KAMPF VORBEREITEN

- Jeder beteiligte Jäger nimmt je 1 Jäger-Kampfkarte: → Ausweichen → Schlag → Flucht
- Der Jäger nimmt zusätzlich seine Gegenstandskarten mit Banner als mögliche Kampfkarten.
- Jäger-Kampfkarten zählen nicht zum Handkartenlimit.
- Dracula mischt seinen Kampfkartenstapel.
- Dracula zieht 5 Dracula-Kampfkarten.

[11.2] KAMPFRUNDE

01. Karten wählen: Jeder beteiligte Spieler wählt 1 Kampfkarte und legt sie verdeckt aus.
→ Jäger dürfen nur Karten mit Banner wählen.
→ Jäger-Kampfkarten haben gelbe Banner.
→ Kampf-Gegenstände haben rote Banner.

02. Mehrere Jäger: Falls mehrere Jäger beteiligt sind, wählt jeder Jäger 1 Karte.

03. Angreifenden Jäger bestimmen: Dracula bestimmt vor dem Aufdecken 1 Jäger als angreifenden Jäger.

→ Nur der angreifende Jäger kann Draculas Karte aufheben.

04. Karten aufdecken: Alle gewählten Karten werden gleichzeitig aufgedeckt.

05. Symbole vergleichen: Vergleiche Draculas Kampfsymbol mit den hervorgehobenen Symbolen auf dem Banner der Karte des angreifenden Jägers.

06. Draculas Karte aufheben: Falls das Symbol übereinstimmt, wird Draculas Karte aufgehoben.

→ Drehe Draculas Karte um.

→ Sie bleibt in seinem Spielbereich liegen.

→ Ihr Effekt wird nicht abgehandelt.

07. Draculas Effekt: Falls Draculas Karte nicht aufgehoben wurde, handelt Dracula ihren Effekt ab.

→ Lege die Karte danach verdeckt in Draculas Spielbereich.

08. Jägereffekte: Falls eine Jägerkarte nicht aufgehoben wurde, darf der jeweilige Jäger ihren Effekt abhandeln.

→ Die Karte bleibt danach im Spielbereich liegen.

09. Dracula zieht nach: Dracula zieht 1 Karte vom Dracula-Kampfkartenstapel.

10. Nächste Kampfrunde: In jeder folgenden Kampfrunde nimmt der Jäger seine in der vorherigen Runde gespielte Karte zurück auf die Hand.

[11.3] KAMPFENDE

Der Kampf endet sofort, wenn mindestens eine Bedingung erfüllt ist:

→ Dracula hat 6 Kampfkarten ausgespielt.

→ Dracula erreicht Einflussfeld 13.

→ Dracula hat 15 Schaden und wird besiegt.

→ Alle beteiligten Jäger sind gebissen, besiegt oder geflohen.

→ Dracula handelt „Flucht in Nebelform“ oder „Flucht in Fledermausform“ ab.

Nach Kampffende:

→ Alle Jäger legen ihre Jäger-Kampfkarten zurück in die jeweiligen Stapel.

→ Dracula mischt alle Dracula-Kampfkarten zurück in seinen Kampfstapel.

[11.4] KAMPF-SONDERFÄLLE

→ **Draculas Stolz:** Wenn Dracula „Flucht in Nebelform“ oder „Flucht in Fledermausform“ spielt, bevor er mehr Kampfkarten gespielt hat als Verzweiflungsmarker auf der Zeit-leiste liegen, wird die Karte aufgehoben.

→ **Nebelmarker:** Dracula darf einen Kampf in einer Stadt mit Nebelmarker vermeiden.

→ **Flucht in Fledermausform:** Falls erlaubt und nachts, darf Dracula sein aktuelles Versteck auflösen und geheim eine Stadt bis zu 2 Straßen entfernt wählen, die nicht von einem Jäger besetzt ist.

[12] KAMPF GEGEN VAMPIRE

Wenn ein Jäger durch Durchsuchen angewiesen wird, einen Vampir zu bekämpfen:

→ Der Kampf funktioniert wie ein Kampf gegen Dracula.

→ Dracula kontrolliert den Vampir.

→ Die Gesundheit des Vampirs steht auf seiner Begegnungskarte.

→ Schaden gegen den Vampir wird auf die Begegnungskarte gelegt.

→ Erreicht oder übersteigt der Schaden die Gesundheit des Vampirs, wird die Begegnungskarte abgelegt.

→ Überlebt der Vampir den Kampf, bleiben Schadensmarker auf der Begegnungskarte liegen.

→ Dracula darf für Vampire keine Fluchtkarten ausspielen, bevor er mindestens 3 Kampfkarten ins Spiel gebracht hat.

SCHADEN, BISSE UND BESIENGT WERDEN

[13] SCHADEN & HEILUNG

→ Wenn ein Jäger oder Dracula Schaden erleidet, lege entsprechend viele Schadensmarker auf den Charakterbogen.

→ Wenn ein Charakter Schaden regeneriert, entferne entsprechend viele Schadensmarker.

→ Entfernte Schadensmarker gehen in den Vorrat zurück.

→ Ein Jäger ist besiegt, wenn sein Schaden mindestens seiner Gesundheit entspricht.

→ Dracula ist besiegt, wenn er 15 Schaden hat.

→ Vampirschaden wird auf die jeweilige Vampir-Begegnungskarte gelegt.

[14] BISSE & GESCHWÄCHT

→ Wenn ein Jäger gebissen wird, legt er 1 Bissmarker auf ein Bissfeld seines Charakterbogens.

→ Ein Jäger mit mindestens 1 Bissmarker ist geschwächt.

→ Ein geschwächter Jäger muss 1 Gegenstandskarte und 1 Ereigniskarte offen auf seinem Charakterbogen liegen lassen.

→ Aufgedeckte Gegenstandskarten werden während eines Kampfes verdeckt.

→ Wenn ein Jäger gebissen wird und kein freies Bissfeld hat, ist er besiegt.

→ **Mina Harker:** Hat immer 1 Biss und ist dauerhaft geschwächt. Sie wird besiegt, sobald sie einen weiteren Bissmarker erhalten würde.

→ **Van Helsing:** Hat 2 Bissfelder. Er wird erst besiegt, sobald er einen dritten Bissmarker erhalten würde.

[15] JÄGER BESIENGT

Wenn ein Jäger besiegt wird:

01. Einfluss erhöhen: Dracula rückt auf der Einflussleiste 2 Felder + 1 Feld pro Verzweiflungsmarker vor.

02. Karten abwerfen: Der Jäger wirft alle Ereignis- und Gegenstandskarten ab.

03. Marker zurücklegen: Der Jäger legt alle Schadens-, Biss- und Fahrtscheinmarker in die Vorräte zurück.

04. Krankenhaus vormerken: Der Jäger wird im nächsten Morgengrauen ins nächstgelegene Krankenhaus gestellt.

05. Nächstgelegenes Krankenhaus: Ermittle die Entfernung über Straßen.

06. Gleichstand: Dracula entscheidet zwischen gleich nahen Krankenhäusern.

07. Figur platzieren: Stelle den Jäger auf den oberen Teil des Krankenhausesfelds.

→ **Krankenhäuser:** Madrid, Rom, Budapest.

→ **Krankenhaus-Ausrüsten:** Ein Jäger im Krankenhaus darf Ausrüsten ausführen, zieht dabei aber nur Gegenstandskarten.

→ **Krankenhaus verlassen:** Am Tag darf ein Jäger im Krankenhaus eine Bewegens-Aktion ausführen, um auf das zugehörige Stadtfeld zu ziehen.

KARTEN UND HANDLIMITS

[16] EREIGNISKARTEN

→ Ereigniskarten geben Effekte oder Verbündete für Jäger oder Dracula.

→ Wenn du eine Ereigniskarte ziehst, lies sofort den Timing-Text.

→ Manche Ereigniskarten müssen sofort gespielt werden.

→ Andere Ereigniskarten dürfen zu einem späteren passenden Zeitpunkt gespielt werden.

→ Beim Spielen:

01. Lies den Kartentext vor.

02. Handle den Effekt ab.

03. Lege die Karte offen auf den Ereignis-Ablagestapel.

→ Falls eine Ereigniskarte mehrere Effekte hat, wähle beim Spielen 1 Effekt.

[17] GEGENSTANDSKARTEN

→ Gegenstandskarten werden vom Gegenstandsstapel gezogen.

→ Gegenstandskarten werden von Jägern auf die Hand genommen.

→ Die meisten Gegenstandskarten werden im Kampf verwendet.

→ Kampf-Gegenstände haben ein Banner.

→ Gegenstandskarten ohne Banner geben im Kartentext an, wann sie gespielt werden dürfen.

[18] VERBÜNDETE

→ Es darf jederzeit maximal 1 Jäger-Verbündeter im Spiel sein.

→ Jäger-Verbündete werden auf das Verbündeten-Feld des Spielbretts gelegt.

→ Wenn ein neuer Jäger-Verbündeter gespielt wird, ersetzt er den alten.

→ Es darf jederzeit maximal 1 Dracula-Verbündeter im Spiel sein.

→ Dracula-Verbündete legt Dracula offen in seinen Spielbereich.

→ Wenn ein Verbündeter entfernt wird, lege ihn offen auf den Ereignis-Ablagestapel.

[19] HANDLIMITS

→ Jeder Jägerbogen hat je ein Feld für Gegenstandskarten und Ereigniskarten.

→ Jäger dürfen Karten auf die passenden Felder ihres Charakterbogens legen, statt sie verdeckt auf der Hand zu halten.

→ **Jäger:** Meist 3 Gegenstandskarten und 3 Ereigniskarten.

→ **Dr. John Seward:** 4 Gegenstandskarten und 4 Ereigniskarten.

→ **Dracula:** 4 Ereigniskarten.

→ **Begegnungskarten:** Dracula hat kein Handkartenlimit für Begegnungskarten.

→ **Jäger-Kampfkarten:** Zählen nicht zum Handkartenlimit.

TISCHGESPRÄCHE

→ Alle Spieler dürfen miteinander sprechen.

→ Jäger dürfen Informationen über Handkarten austauschen.

→ Kommunikation muss offen stattfinden, sodass Dracula zuhören kann.

→ Ausnahme: Bei einer Tauschen-Aktion dürfen die beteiligten Jäger ihre Karten geheim zeigen und sich privat absprechen.

MARKER UND BESONDERE STANDORTE

[20] MARKER

→ **Fledermausmarker:** Wird unter einen Jäger gelegt.

→ Wenn dieser Jäger seine nächste Aktion durchführen würde, darf Dracula ihn in eine angrenzende Stadt bewegen.

→ Danach wird der Fledermausmarker entfernt.

→ **Geweihter Boden:** Wird auf einen Standort gelegt.

→ Falls der Standort auf Draculas Spur liegt, werden Standortkarte und Begegnungskarten dort aufgedeckt.

→ Dracula darf diesen Standort nicht betreten.

→ Falls Dracula dort aktuell ist, muss er sich in seiner nächsten Draculaphase wegbewegen.

→ **Himmlicher Beistand:** Funktioniert wie Geweihter Boden.

→ Wird im Morgengrauen entfernt.

→ **Nebelmarker:** Wird auf eine Stadt gelegt.

→ Jäger dürfen dort nicht durchsuchen.

→ Jäger dürfen sich nicht hinein, hinaus oder hindurch bewegen.

→ Dracula darf Jäger nicht hinein, hinaus oder hindurch bewegen.

→ Dracula darf einen Kampf in dieser Stadt vermeiden.

→ Am Ende jeder Abenddämmerung wird 1 Nebelmarker von jeder betroffenen Stadt entfernt.

- **Streckensperrung-Marker:** Wird auf eine Straße oder Eisenbahnroute gelegt.
- Jäger dürfen sich nicht über diese Verbindung bewegen.
- Beim Platzieren wählt Dracula Straße oder Eisenbahnroute und legt die passende Markerseite aus.
- Am Ende jeder Abenddämmerung muss Dracula 1 Streckensperrung-Marker entfernen.
- **Sturmmarker:** Wird auf eine Seezone gelegt.
- Jäger dürfen sich nicht in diese Seezone bewegen.
- Am Ende jeder Abenddämmerung muss Dracula 1 Sturmmarker entfernen.
- **Gerüchtemarker – Erweiterte Regeln:** Dracula beginnt mit 1 Gerüchtemarker.
- Dracula erhält 1 weiteren Gerüchtemarker, wenn ein Verzweiflungsmarker auf die Zeitleiste gelegt wird.
- Nach dem Platzieren einer Begegnungskarte darf Dracula 1 Gerüchtemarker auf ein Versteck auf Feld 1-3 der Spur legen.
- Reift eine Vampir-Begegnung in einem Versteck mit Gerüchtemarker heran, rückt Dracula 3 zusätzliche Felder auf der Einflussleiste vor.
- Ein Gerüchtemarker bleibt, bis keine Begegnungskarten mehr auf der Standortkarte liegen oder die Standortkarte in Draculas Standort-Stapel zurückkehrt.
- Entfernte Gerüchtemarker gehen in den Vorrat zurück.

[21] BESONDERE STANDORTE

- **Schloss Dracula:**
- Hat eine andere Standortkarten-Rückseite.
- Sobald Dracula Schloss Dracula auf der Spur platziert, heilt er 5 Schaden.
- Ein Jäger auf Schloss Dracula darf nicht ausrüsten.
- Ein Jäger auf Schloss Dracula darf keinen Fahrschein reservieren.
- **Krankenhäuser:**
- Befinden sich in Madrid, Rom und Budapest.
- Besiegte Jäger werden im nächsten Morgengrauen ins nächstgelegene Krankenhaus gestellt.
- Entfernung wird über Straßen gemessen.
- Bei Gleichstand entscheidet Dracula.
- Ein Jäger im Krankenhaus darf ausrüsten, zieht dabei aber nur Gegenstandskarten.
- Am Tag darf ein Jäger im Krankenhaus eine Bewegung-Aktion ausführen, um auf das zugehörige Stadtfeld zu ziehen.

MACHTKARTEN – ERWEITERTE REGELN

Dracula besitzt 5 Machtkarten. Er nutzt sie während der Draculaphase, meist im Bewegungsschritt. Machtkarten dienen dazu, die Jäger in die Irre zu führen oder abzulenken.

[22] ALLGEMEINE MACHTKARTENREGELN

- Machtkarten werden auf der Spur wie besondere Karten behandelt.
- Machtkarten können Bewegung ersetzen oder verändern.
- Einige Machtkarten verhindern das Platzieren einer Begegnungskarte.
- Machtkarten auf der Spur können bestimmte Effekte wie Irreführung einschränken.

[22.1] EINZELNE MACHTKARTEN

- **Aussaugen:** Lege „Aussaugen“ auf Feld 1 der Spur, anstatt Dracula zu bewegen.
- Lege keine Begegnungskarte auf „Aussaugen“.
- Dracula regeneriert bis zu 3 Schaden.
- **Dunkler Ruf:** Lege „Dunkler Ruf“ auf Feld 1 der Spur, anstatt Dracula zu bewegen.
- Lege keine Begegnungskarte auf „Dunkler Ruf“.
- Dracula erleidet 2 Schaden.
- Dracula zieht 5 Begegnungskarten.
- Dracula hat kein Handkartenlimit für Begegnungskarten.
- **Wolfsform:** Lege „Wolfsform“ auf Feld 1 der Spur und lege zusätzlich eine verdeckte Standortkarte darauf.
- Dracula erleidet 1 Schaden.
- Der gewählte Standort darf bis zu 2 Städte über Straßen vom aktuellen Standort entfernt sein.
- Dracula darf damit weiter ziehen als normal.
- Dracula darf Jäger auf angrenzenden Durchreisestädten umgehen.
- **Irreführung:** Löse 1 Versteck auf der Spur auf und lege „Irreführung“ auf das freigewordene Feld.
- Danach platziert Dracula wie gewohnt eine Standort- oder Machtkarte auf Feld 1.
- Irreführung darf nicht auflösen:
- ein Versteck mit Machtkarte
- Schloss Dracula
- Draculas aktuellen Aufenthaltsort
- einen Standort, der von „Verstecken“ betroffen ist
- Verstecken: Lege „Verstecken“ verdeckt auf Feld 1 der Spur.
- Die Karte hat dieselbe Rückseite wie Standortkarten.
- Lege 1 Begegnungskarte auf „Verstecken“.
- Der Herangereift-Effekt dieser Begegnungskarte kann nicht ausgelöst werden.
- „Verstecken“ bezieht sich auf Draculas vorherigen Aufenthaltsort, solange dieser auf der Spur bleibt.
- Wenn ein Jäger diesen Standort betritt, darf Dracula aus dem Hinterhalt angreifen.
- Dracula darf dabei Begegnungskarten des Standorts und der „Verstecken“-Karte nutzen.
- Wird der verknüpfte Standort enthüllt, wird auch „Verstecken“ enthüllt.

CHARAKTERFÄHIGKEITEN

[23] JÄGER

- **Lord Godalming – Reichtum:** Bei Ausrüsten in einer Großstadt ziehst du 2 Gegenstandskarten statt 1.
- **Lord Godalming – Privilegiert:** Bei einer Fahrscheinreservierung erhältst du 2 Fahrscheinmarker statt 1.
- **Dr. John Seward – Mediziner:** Sobald du oder ein anderer Jäger in deiner Stadt sich erholt, regeneriert der entsprechende Jäger 2 Schaden statt 1.
- **Dr. John Seward – Vorbereitet:** Du darfst bis zu 4 Gegenstandskarten und 4 Ereigniskarten besitzen.
- **Van Helsing – Anführer:** Sobald du tauschst, darfst du Ereigniskarten statt Gegenstandskarten mit einem Jäger in irgendeiner Stadt handeln.
- **Van Helsing – Starker Wille:** Du besitzt 2 Bissfelder und wirst besiegt, sobald du einen dritten Bissmarker bekommen würdest.

- **Mina Harker – Übersinnliche Verbindung:** Falls du in derselben Stadt wie ein anderer Jäger bist, darfst du als Aktion Dracula zwingen zu sagen, ob er sich in deiner Region aufhält.
- **Mina Harker – Blutleer:** Du hast immer 1 Bissmarker und bist dauerhaft geschwächt.
- Du musst immer 1 Gegenstandskarte und 1 Ereigniskarte offen lassen.

[24] DRACULA

- **Wut:** Nachdem ein Jäger besiegt wurde, rücke auf der Einflussleiste 2 Felder + 1 Feld pro Verzweiflungsmarker vor.
- **Stolz:** Wenn du „Flucht in Nebelform“ oder „Flucht in Fledermausform“ spielst, bevor du mehr Kampfarten gespielt hast als Verzweiflungsmarker auf der Zeitleiste liegen, wird die Karte aufgehoben.
- **Draculas Raserei:** Nachdem du eine Stadt-Standortkarte oder „Verstecken“ auf der Spur platziert hast, während alle 3 Verzweiflungsmarker auf der Zeitleiste liegen, rücke 3 Felder auf der Einflussleiste vor.

SPIELLENDE

- **Dracula gewinnt sofort:** Der Einflussmarker erreicht Feld 13.
- **Jäger gewinnen sofort:** Dracula hat 15 Schaden.
- **Draculas Einflussquellen:**
- Vampir-Begegnung reift heran.
- Jäger wird besiegt.
- „Reißzähne“ gegen hypnotisierten Jäger.
- Draculas Raserei bei 3 Verzweiflungsmarkern.
- Gerüchtemarker-Bonus bei herangereifter Vampir-Begegnung.