

DRÁKULA vs. VAN HELSING



10+



1 a.1



30 MIN



mandoo



REXHY

DRÁKULA vs. VAN HELSING

Jednoho dne, mnoho let po střetu Drákuly s Van Helsingem, se u břehů anglického města Whitby opět vynořila plachetnice. Na palubě nebyli žádní přeživší, celá loď byla potřísněna krví a v kajutě byly nalezeny zlověstné bedny naplněné hlínou. Když si obyvatelé Whitby uvědomili, že Drákula opět připlul do Anglie, naléhavě se s žádostí o pomoc obrátili na věhlasného lovce upírů, profesora Van Helsinga.

Právě zde dnes v noci dojde k jejich poslednímu střetnutí. Podaří se Van Helsingovi porazit Drákulu dřív, než se všichni obyvatelé Whitby promění v upíry?

CÍL HRY

Každý hráč se zhostí role jiné postavy, buďto Van Helsinga, nebo Drákuly.

Van Helsing zvítězí, pokud se mu podaří zabít Drákulu tím, že mu odebere veškeré body zdraví (BZ). Drákula zvítězí buďto tak, že promění všechny 4 obyvatele jedné čtvrti v upíry, nebo přežije do konce hry.



HERNÍ MATERIÁL



32 karet
po 8 ve 4 barvách
(v hodnotách 1 až 8)



2 držáky karet

Lidská strana



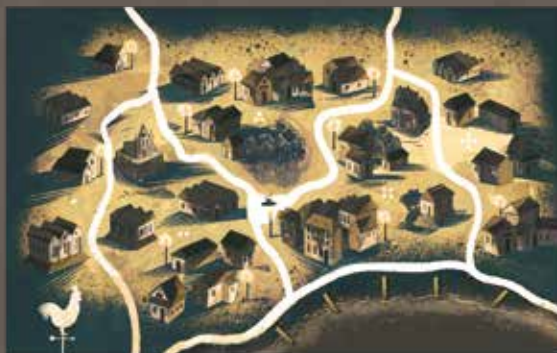
Upíří strana



20 žetonů lidí/upírů



1 deska pořadí barev



1 deska města



12 žetonů bodů zdraví



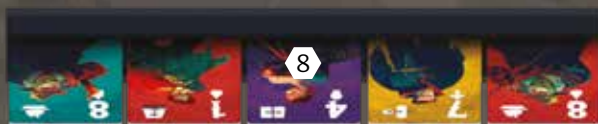
1 figurka lodi



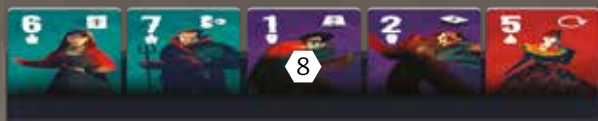
4 žetony barev

PŘÍPRAVA HRY

Drákula



1



Van Helsing

- 1 Položte desku města mezi oba hráče a vedle ní položte desku pořadí barev.
- 2 Každý hráč si vybere postavu, za kterou bude hrát. Ta se během hry nemění. Každý hráč si vezme držák karet a položí jej před sebe. Nechte mezi držákem a deskou města trochu místa na odhalování karet.
- 3 Umístěte 4 žetony lidí (lidskou stranou vzhůru) do každé čtvrti.
- 4 Drákula začíná s 12 body zdraví (BZ). Hráč za Drákulu si vezme odpovídající žetony.
- 5 Umístěte figurku lodi na první pole stupnice kol na desce města. Díky tomu budete mít přehled o kolech.
- 6 Náhodně rozložte 4 žetony barev na čtyři pole na desce pořadí barev.
- 7 Zamíchejte všechny karty a položte je v balíčku lícem dolů na dosah obou hráčů. Vedle balíčku nechte trochu místa na odkládací hromádku.
- 8 Každý hráč si dobere 5 karet a jednu po druhé je ve stejném pořadí umístí do držáku karet. První dobraná karta je přiřazena k první čtvrti (čtvrt s jednou tečkou).

Drákula vždy hraje jako první.

DŮLEŽITÉ

Každá karta musí být vždy přiřazena ke čtvrti. Nemůžete prohazovat ani jinak měnit pořadí karet v držáku, pokud vám to neumožní nějaký efekt. Je to velmi důležité, protože na konci kola bude mít každá karta vliv na čtvrt, ke které je přiřazena.

Pořadí čtvrtí je označeno tečkami na desce města.



PRŮBĚH HRY

Hra trvá nejvýše 5 kol. V každém kole se hráči počínají Drákulou střídají v tazích, během kterých dobírají a odkládají karty, aby vyhodnocovali jejich efekty.

Když jste na tahu, doberte si kartu z balíčku. Poté tuto kartu odložte na **odkládací hromádku**, nebo ji vyměňte za jednu ze svých 5 karet a na odkládací hromádku odložte vybranou kartu. Poté se vyhodnotí efekt odložené karty. Tím váš tah skončí. Svůj tah nyní může odehrát protihráč.

- V průběhu kola máte vždy 5 karet a každá z těchto 5 karet je přiřazena k jedné z pěti čtvrtí, v závislosti na pořadí (pozici) karty v držáku.
- Karty ve svém držáku karet vidíte pouze vy. Pokud je karta odhalena na základě efektu odložené karty, umístěte ji lícem vzhůru na stůl před pozici v držáku karet, na které by se karta v držáku měla nacházet. Odhalená karta je tedy stále přiřazena ke čtvrti a její pozice v držáku karet musí zůstat prázdná.
- Odhalená karta zůstává viditelná, dokud není odložena. Pokud je karta vyměněna za jinou kartu, obě karty si ponechávají svůj stav.

Místo dobrání (a odložení) karty můžete ve svém tahu vyvolat konec kola. Tuto akci můžete provést, pouze pokud je v odkládací hromádce alespoň 6 karet. **Váš protihráč odehraje svůj poslední tah a poté kolo skončí.**

KONEC KOLA

Kolo skončí, když jeden z hráčů využije svůj tah k vyvolání konce kola, nebo když je balíček prázdný.

Poté se jedna po druhé vyhodnotí všechny čtvrti, zleva doprava podle směru korouhvičky.



V každé čtvrti porovnejte svou a protihráčovu kartu.

- Pokud je jedna z těchto dvou karet trumfová, vyhrává.
- Jinak, pokud jsou trumfové obě karty, vyhrává ta s vyšší hodnotou.
- Jinak, pokud není trumfová ani jedna z karet, vyhrává ta s vyšší hodnotou. Pokud mají obě stejnou hodnotu, vyhrává ta s vyšší barvou (podle desky pořadí barev).



Když ve čtvrti vyhraje Drákula, otočí jeden žeton ve čtvrti z lidské na upíří stranu.

Když ve čtvrti vyhraje Van Helsing, odebere Drákulovi jeden bod zdraví.

Pokud je během vyhodnocování čtvrti splněna jedna z podmínek konce hry (v jedné čtvrti jsou 4 upíři nebo Drákula ztratí poslední BZ), hra **ihned** končí. Zbývající čtvrti nevyhodnotíte.

Jinak pokračujte ve vyhodnocení další čtvrti. Jakmile je vyhodnoceno všech pět čtvrtí, posuňte figurku lodi na další pole stupnice a začněte nové kolo. Hra skončí po pěti kolech (pokud není dříve splněna podmínka konce hry).

NOVÉ KOLO

Odložte a zamíchejte všechny karty a umístěte je v balíčku lícem dolů na dosah obou hráčů. Každý hráč si dobere 5 karet a jednu po druhé je ve stejném pořadí umístí do držáku karet. První dobraná karta je přiřazena k první čtvrti (čtvrt s jednou tečkou).

KONEC HRY

Pokud Drákula ztratí poslední BZ, Van Helsing zvítězí.

Pokud Drákula promění všechny 4 obyvatele jedné čtvrti v upíry nebo hra dospěje do konce pátého kola, Drákula zvítězí.



EFEKTY KARET

Efekt karty se vždy musí vyhodnotit, je-li to možné.

1 

Odhalte jednu ze svých karet.

2 

Odhalte vrchní kartu z balíčku.

3 

Odhalte jednu z protihráčových karet.

4 

Vyměňte pozice dvou svých karet.

5 

Odehrajte ještě jeden tah. Tento efekt platí, i pokud protihráč ve svém tahu vyvolal konec kola.

6 

Vyměňte si jednu ze svých karet s protihráčem. Obě karty musí být přiřazeny ke stejné čtvrti.

7 

Vyměňte trumfový žeton barvy s jiným žetonem.

8 

Kartu s hodnotou 8 nemůžete odložit, dokud v odkládací hromádce není alespoň 6 karet. Ihned ukončete kolo. Protihráč svůj tah neodehraje.

PŘÍKLAD 1: Vyhodnocování efektů karet



Na tahu je Drákula. Z balíčku si dobře **fialovou 2**. Odloží ji, aby odhalil vrchní kartu z balíčku. Odhalená karta je **fialová 5**.



Nyní je na tahu Van Helsing. Dobře si **fialovou 5** svrchu baličku. Mohl by ji odložit, aby odehrál ještě jeden tah, ale místo toho se ji rozhodne vyměnit za svoji **žlutou 6**.



Fialová 5 musí zůstat viditelná, což znamená, že ji Van Helsing musí položit před pozici, kde byla **žlutá 6**.

Díky efektu odložené **žluté 6** Van Helsing vymění svoji **červenou 4** za protihráčovu **zelenou 4**, která je přiřazena ke stejné čtvrti.



Na tahu je opět Drákula. Z balíčku si dobere **červenou 3**. Vymění ji za svoji **fialovou 7**. Poté **fialovou 7** odloží, aby vyměnil trumfový žeton barvy za jiný.



PŘÍKLAD 2: Vyhodnocování čtvrtí

Aktuální kolo končí. Trumfová barva je **žlutá**.

Van Helsingova **žlutá 2** je trumfová, takže vyhraje v první čtvrti: Drákula přijde o 1 BZ.

V druhé čtvrti není ani jedna karta trumfová. Vyhrává tedy karta s vyšší hodnotou. Ve čtvrti vyhrává Van Helsingova **fialová 5**: Drákula přijde o 1 BZ.



Ve třetí čtvrti také není ani jedna karta trumfová. Obě karty mají stejnou hodnotu. Protože je **červená** vyšší barva než **zele-
ná**, v této čtvrti vyhrává Drákulova **červená 4**.

Poslední žeton ve čtvrti se otočí z lidské na upíří stranu. Hra
ihned končí a Drákula vítězí. Zbývající dvě čtvrti se nevyhod-
notí.

Drákula



Van Helsing

TVŮRCI

Autoři hry: Maxime Rambourg a Théo Rivière

Ilustrace: Weberson Santiago

Grafická úprava: Eva Dream

Redakce: Tylor Kim

Další redakce a korektury: Antoine Prono (Transludis)

Produkce: Marco Jung

© 2023. Mandoogames Co., Ltd. Všechna práva vyhrazena.

Vydavatel: Mandoogames.

www.mandoogames.com



ČESKÉ VYDÁNÍ

Překlad: Daniel Knápek

Grafická úprava: Jakub Matlovič

Jazyková úprava: Eliška Pospíšilová

Redakce: Jan Březina a Vladimír Smolík

Pokud by vám ve hře nějaká součást chyběla,
napište na reklamace@rexhry.cz
a my vám ji pošleme.



Královsky se bavte!