

Dracula

Micael Rieneck

Eeuwenlang leefde Graaf Dracula teruggetrokken in zijn slot in Transsylvanie. Maar nu heeft de vorst der duisternis zijn thuis verlaten en is per schip naar het verre Londen gereisd, om daar jacht te maken op onschuldige slachtoffers.

De beroemde dokter van Helsing heeft dat vernomen en is per koets naar Londen gereden. Daar begint een wedloop tegen de tijd.

Wanneer het de moedige helpers van 'van Helsing' lukt om alle grafkelders van de vampieren op te sporen en te vernietigen, ontnem je de bloedzuigers hun 'bestaansgrond'.

Doch, je moet je haasten, want wanneer Graaf Dracula vele slachtoffers heeft gevonden, is het te laat.

Nog is er tijd genoeg, om deze noodlottige strijd te winnen.

De beslissing valt in deze nacht.

DOEL VAN HET SPEL

Alle doelspeelkaarten van de tegenspeler vinden. Daartoe moet Dracula alle slachtoffers opsporen. Van Helsing moet alle vampiergraven vinden.

Het spel is voor een speler voortijdig verloren, wanneer hij zijn laatste energiesteen moet afgeven.

SPELVOORBEREIDING

- Eén speler belichaamt Graaf Dracula, de andere Dr. van Helsing.
- De 12 velden op het speelbord stellen 12 gebouwen van een Londense voorstad voor. (10 huizen en twee tegenoverliggende gebouwen : een haven en een koetsenstalling.) Het bord wordt zo tussen de 2 spelers gelegd dat Dracula voor de haven en Dr. van Helsing voor de koetsenstalling zit.
- Dracula krijgt de zwarte speelfiguur, 4 zwarte energiestenen, zijn 10 zwarte handkaarten en zijn 15 ontmoetingskaarten (9x Vampier, 1x Dracula's amulet, 5x vampiergraven.)
- Dr. van Helsing krijgt de bruine speelfiguur, 4 bruine energiestenen, zijn 10 bruine Handkaarten en zijn 15 ontmoetingskaarten (9x vampierjager, 1x van Helsing's kruis, en 5 slachtoffers.)
- Beide spelers schudden hun handkaarten. Aansluitend neemt iedere speler de bovenste 5 kaarten van zijn stapel en legt die verdekt voor zich. Deze zijn z'n aktuele handkaarten die hij altijd mag zien. De andere 5 kaarten worden opzij gelegd.
- Beide spelers nemen nu hun ontmoetingskaarten en trekken daar verdekt 6 kaarten uit. Deze 12 kaarten (van iedere speler 6) worden samen zorgvuldig geschud en verdekt op de 12 gebouwen gelegd. De overige 9 kaarten legt iedere speler verdekt als voorraad voor zic
- Dracula zet zijn speelfiguur op de ontmoetingskaart van de haven. Dr. van Helsing begint het spel op de ontmoetingskaart van de koetsenstalling.
- De 4 gekleurde barrières en de 8 energiestenen worden naast het bord klaargelegd.

DE HANDKAARTEN

Iedere speler beschikt over een set van 10 handkaarten. Deze kaarten van Dracula en dr. van Helsing zijn verschillend.

Tip : Voor het eerste spel moet je niet alle tekst doornemen. Laat je verrassen en leer de verschillende kaarten al spelende kennen.

Alle kaarten duiden 4 elementen aan, die de mogelijkheden aanwijzen die iedere speler in zijn speelbeurt heeft.

1. In de linkerbovenhoek bevindt zich het verplaatsingsgetal. Het geeft aan hoever een speler in zijn beurt hoogstens mag verplaatsen. (Verplaatsen = het bewegen van de eigen speelfiguur van een gebouw naar een aanpalend gebouw.)
2. In de rechterbovenhoek bevindt zich de sterkte. (1 – 4) Opgelet : in iedere kaartenset is één kaart die geen sterkte bezit.
3. De tekst onderaan verklaart de speciale actie die de kaart toelaat.
4. De kleur van de balk onder de naam van de kaart geeft aan welke barriere de speler op het speelbord mag verzetten.

In elke ronde moet men een handkaart uitspelen - en dit is ongewoon – pas na de beweging van de speelfiguur. Het verplaatsingsgetal op de handkaart moet minstens even hoog zijn, als het aantal bewegingen die de speler daarvoor gedaan heeft. Komt het op het einde van de beweging tot een gevecht, geldt hierbij het sterktegetal dat staat op de uitgespeelde handkaart. Men moet dus voor zijn beweging goed overwegen welke handkaart men aansluitend uitspeelt. Nadat een speler zijn handkaart uitgespeeld heeft, legt hij deze open op zijn aflegstapel.

- Pas wanneer een speler in het verdere spelverloop zijn 5 handkaarten heeft ingezet, krijgt hij de overige 5 (naast het spel gelegde) handkaarten die hij nu op zijn beurt alle 5 moet uitspelen.
- Aansluitend worden alle (10) handkaarten geschud en opnieuw 5 als huidige voorraad getrokken.

SPELOPBOUW

Dracula begint het eerste spel. Bij volgende spellen begint de verliezer van het laatste spel.

De spelers werken afwisselend één speelbeurt af.

Een speelbeurt bestaat uit 2 delen :

1. Beweging van de eigen speelfiguur.(en aansluitend)
2. Uitspelen van de handkaart.

Beweging van de eigen speelfiguur :

- De speelfiguren bewegen van gebouw naar gebouw. Daarbij mogen ze uitsluitend horizontaal of verticaal naar een nabijgelegen gebouw verplaatst worden. Diagonaal verzetten of springen is niet toegestaan.
- Een speler mag na iedere verplaatsing van zijn speelfiguur beslissen of hij de ontmoetingskaart die op het gebouw ligt wil bekijken of niet.
- Men mag een gebouw in éénzelfde speelbeurt handkaarten.
- Is een speler toch verder gegaan dan mogelijk (per vergissing of moedwillig), dan moet hij, voor iedere verplaatsing boven zijn verplaatsingsgetal, één energiesteen afgeven. (2 verplaatsingen = 2 energiestenen, 3 verplaatsingen = 3 energiestenen)
- Men mag zich minder verplaatsen dan het verplaatsingsgetal op de handkaart aanduidt.
- Na het 'betalen' van de gedane zetten, komen nu ook de andere functies van de handkaart aan bod.
- Heeft de speler op het einde van zijn beweging een vampier of vampierjager van de tegenstrever omgedraaid, dan geldt ook de sterkte van de handkaart.
- Enkele bijzonder acties werken zich nog uit in de huidige spelronde. Andere gelden voor de volgende beurt van de tegenstrever. Een speler mag ook afzien van zijn bijzondere actie. De meeste bijzonder acties verklaren zichzelf, sommigen vragen enige uitleg. Hierover later meer.
- Als einde van zijn beurt mag de speler nog een passende barriere inzetten of verzetten.

DE BARRIERES

De bewegingsvrijheid van de speelfiguren wordt door vier kleurige barrieres ingeperkt. Door het uitspelen van een handkaart mag een speler op het einde van zijn beurt een barriere inzetten of verzetten.

- De kleur van de balk die op de uitgespeelde handkaart staat bepaalt welke barriere de speler mag in- of verzetten.
- Twee handkaarten hebben een grijze balk. Wordt zo'n handkaart gespeeld, dan mag de speler zelf beslissen welke barriere hij verzet.
- Een barriere wordt altijd tussen twee gebouwen geplaatst.
- Het is niet toegestaan om, naast een al liggende barriere, een tweede barriere te leggen.
- Geen enkele speelfiguur kan over een barriere springen.
- Voor het inzetten en verzetten van barrieres geldt volgende beperking :
Het speelveld mag niet in twee gedeeld worden. Dit betekent : Ieder gebouw moet vanuit elk ander gebouw te bereiken zijn. Het afsnijden of insluiten van een speelfiguur is dus ook niet toegelaten.
- Bij het spelbegin bevindt zich nog geen barriere op het spelbord. Wordt een kleur de eerste maal gespeeld dan mag de speler de desbetreffende kleur op het bord zetten.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt, zodra een speler aanwijzen kan, dat er geen doelkaarten (slachtoffers of vampiergraven) van de tegenstrever meer op het bord liggen. Dan heeft deze speler gewonnen. Deze aanwijzing kan op twee manieren gebeuren :

1. Het gelukt de speler de vijf doelkaarten van de tegenstander uit het spel te nemen en deze open voor zich te leggen.....
of
2. Een speler ontdekt in de voorraad ontmoetingskaarten van de tegenpartij alle nog niet uit het spel genomen doelkaarten. Zo is het 'zichtbaar' dat er zich geen doelkaarten meer op het spelbord liggen.
Wanneer blijkt dat beide spelers geen doelkaarten meer op het spelbord hebben liggen dan wint diegene die momenteel aan zet is.

Voortijdig speeleinde

Het spel eindigt voortijdig wanneer een speler zijn laatste energiesteen afgeeft. Dit kan gebeuren door een verloren strijd, door de ontmoetingskaarten 'teken van de macht', of wanneer de speler verder stapt dan toegelaten en hij deze stappen niet kan betalen. De speler heeft dan dadelijk verloren.

Om zulk een vroegtijdige nederlaag af te wenden mag de speler uit zijn voorraad ontmoetingskaarten een doelkaart aan de tegenpartij geven. Deze gekregen doelkaart legt de tegenspeler bij zijn voorraad gevonden doelkaarten. Voor deze doelkaart krijgt de speler ook dadelijk twee energiestenen terug. Hij moet dit echter doen, voor hij zijn laatste energiesteen verliest. Wanneer hij zijn laatste energiesteen moet afgeven is het te laat.

NADERE VERKLARING VAN DE HANDKAARTEN : BIJZONDERE AKTIES

Dr. van Helsing

EINGEBUNG

Bekijk verdekt een ontmoetingskaart van een gebouw naar keuze.

GELASSENHEIT

Neem een eigen handkaart van je aflegstapel terug in je voorraad.

KAMPFESLUST

Heeft van Helsing in zijn speelbeurt met deze kaart een vampier overwonnen (gelijke stand telt niet mee) dan heeft hij recht op een nieuwe volledige speelbeurt met beweging en aansluitend het uitspelen van een handkaart.

SCHARFSINN

Bekijk alle ontmoetingskaarten in de voorraad van Dracula.

TAUSCHUNG

Heb je in deze ronde geen kaart van Dracula omgedraaid, dan mag je een ontmoetingskaart uit de voorraad van Dracula trekken. Als je deze bijzondere actie uitvoert, wordt de getrokken ontmoetingskaart behandeld, als lag ze op een gebouw.

- Een vampiergraf mag van Helsing voor zich neerleggen.
 - Bij Dracula's amulet of bij een vampier met sterkte 2 – 3 verliest van Helsing een energiesteen.
- In dit geval mag Dracula zijn ontmoetingskaart terug bij zijn voorraad steken.

VERSTARKUNG

Bekijk de ontmoetingskaart van het koetsenstation en neem een vampierjager van de aflegstapel terug in je hand. Als er geen vampierjager op de stapel ligt mag je ook enkel de ontmoetingskaart bekijken.

WACHSAMKEIT

Dracula mag de bijzondere actie van zijn volgende handkaart niet benutten.

WIDERSTAND

Draai een ontmoetingskaart op een gebouw 90° om. Dracula mag deze kaart in zijn volgende speelbeurt niet omdraaien.

Dracula

DIE ATEM DER NACHT

Wanneer dr. van Helsing in zijn volgende beurt een vampier omdraait, is deze vampier een punt sterker.

DIE AUGEN DER NACHT

Verzet samen met de gele barriere nog een tweede barriere, gelijk welke kleur.

DAS DUNKEL DER NACHT

Heb je in deze speelbeurt 'van Helsing's kruis' omgedraaid, dan verlies je geen energiesteen.

DIE FLUGEL DER NACHT

Zet je speelfiguur op een gebouw naar keuze.

DAS FLUSTERN DER NACHT

Van Helsing mag in zijn volgende speelbeurt geen barriere verplaatsen.

DER PULS DER NACHT

Neem een vampier van de aflegstapel terug op je hand.

DAS RAUSCHEN DER NACHT

Verplaats een speelfiguur naar de haven. (van Helsing of Dracula)

DIE TIEFE DER NACHT

Verwissel twee ontmoetingskaarten met elkaar van plaats, zonder deze te bekijken.