

Spelidee

Het is middernacht ergens in Transylvanië. Plots stopt een koets voor een oud kasteel. Met angst in de ogen maant de koetsier zijn passagiers aan om snel uit te stappen. Nauwelijks zijn de beroemde Nederlander Dr. Van Helsing en zijn vrienden Lord Godalming, Jonathan Harker en Mina Murray uitgestapt of de koetsier spoort zijn paarden weer aan en verdwijnt ijlings in de bossen. Helaas heeft hij in zijn haast vergeten de koffers uit te laden. Deze bevatten de noodzakelijke uitrusting om op vampierjacht te gaan. Hier staan ze nu, onze vier jagers, zo goed als ongewapend, voor de poorten van het kasteel van Graaf Dracula!

Blijkbaar staat de deur op een kier...

Dr. Van Helsing krijgt een ongemakkelijk voorgevoel: "Zou de graaf hem uitnodigen voor een gezellige babbel met thé en gebak of wil hij hem weer uitdagen en in de val lokken?"

De stilte wordt gebroken door het gehuil van een wolf. Het is beter om niet langer buiten te talmen...

Personages

Er zijn 5 personages in het spel: Dracula en de 4 jagers: Dr. Van Helsing, Lord Godalming, Jonathan Harker en Mina Murray.

- Met 2 spelers, controleert de ene speler Dracula en de andere de 4 jagers.
- Met 3 spelers, controleert één speler Dracula en beide anderen elk 2 jagers.
- Met 4 spelers, controleert één speler Dracula en de anderen elk 1 of 2 jagers.
- Met 5 spelers, controleert elke speler één personage.

Doel van het spel

- De jagers moeten Dracula of 5 van de 8 bruiden uitschakelen.
- Dracula moet alle jagers in knechten transformeren of 4 van de 8 bruiden naar zijn kist brengen (zone n°34).

Spelonderdelen

- ◆ Spelregels
- ◆ Spelbord

- ◆ 41 «Voorwerp» fiches



- ◆ 7 «Initieel voorwerp» fiches



- ◆ 7 «Slot» fiches



- ◆ 5 Bloedfiches



- ◆ 5 Personagekaarten



- ◆ 13 Spelfiguren (4 jagers, Dracula en 8 bruiden)



- ◆ Eén dobbelsteen
- ◆ Verplaatsingsnotitieblok
- ◆ Schrijfgerief (niet inbegrepen)

Basisconcepten

Bij de start van het spel zijn de jagers slecht uitgerust om de jacht op Dracula aan te vatten. Hierdoor moeten ze voorwerpen zoeken die in het kasteel verborgen zijn.

Ze moeten snel handelen omdat Dracula in de buurt is en de jagers één voor één zal proberen aan te vallen om in vampier te transformeren.

Tegelijkertijd probeert Dracula zijn bruiden te verzamelen. Van zodra hij er 4 gevonden heeft, kan hij terug naar zijn kist gaan en het spel winnen.

Noot: Dracula kan de hulp krijgen van 2 soorten knechten: de bruiden om te ontdekken en de jagers/knechten (dit zijn jagers die in vampier getransformeerd zijn). Wanneer de spelregels "vampier" vermelden, heeft dit betrekking op Dracula en al zijn knechten.

Opstelling van het spel

- ◆ Dracula krijgt een verplaatsingsnotitievel. Voorzie meer dan één stuk schrijfgerief omdat je misschien ook meer dan één vel zal moet invullen.

- ◆ Plaats de spelfiguur van Dracula in zone n°34 (kist) en alle jagers in zone n° 0 (vóór de poort). Elke speler plaatst zijn personagekaart(en) voor zich op tafel.



♦ Plaats de 7 Slotfiches op de deuren, zoals aangeduid op de onderstaande illustratie.

Niveau 0



Niveau 1



Niveau 2



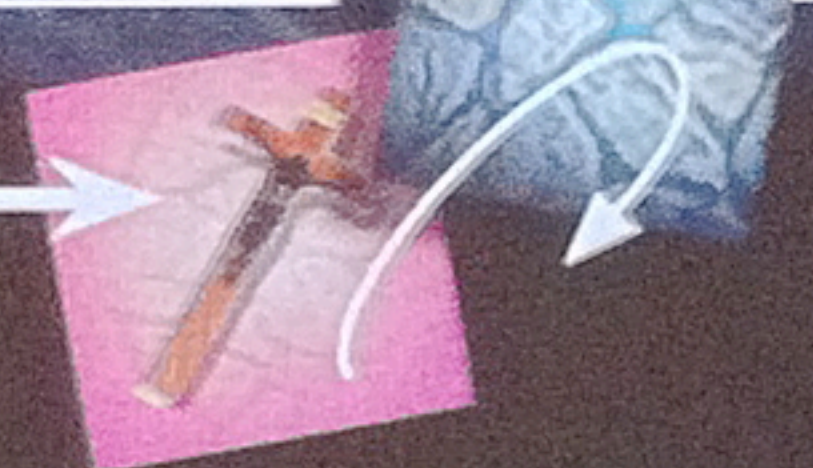
♦ Plaats een Bloedfiche op elke personagekaart. Richt deze als een ruit naar het hoogste nummer (5 voor Dracula, 4 voor de jagers).

Bloedfiches
op het maximum

Van Kelsing



Voorwerpfiche verdeckt

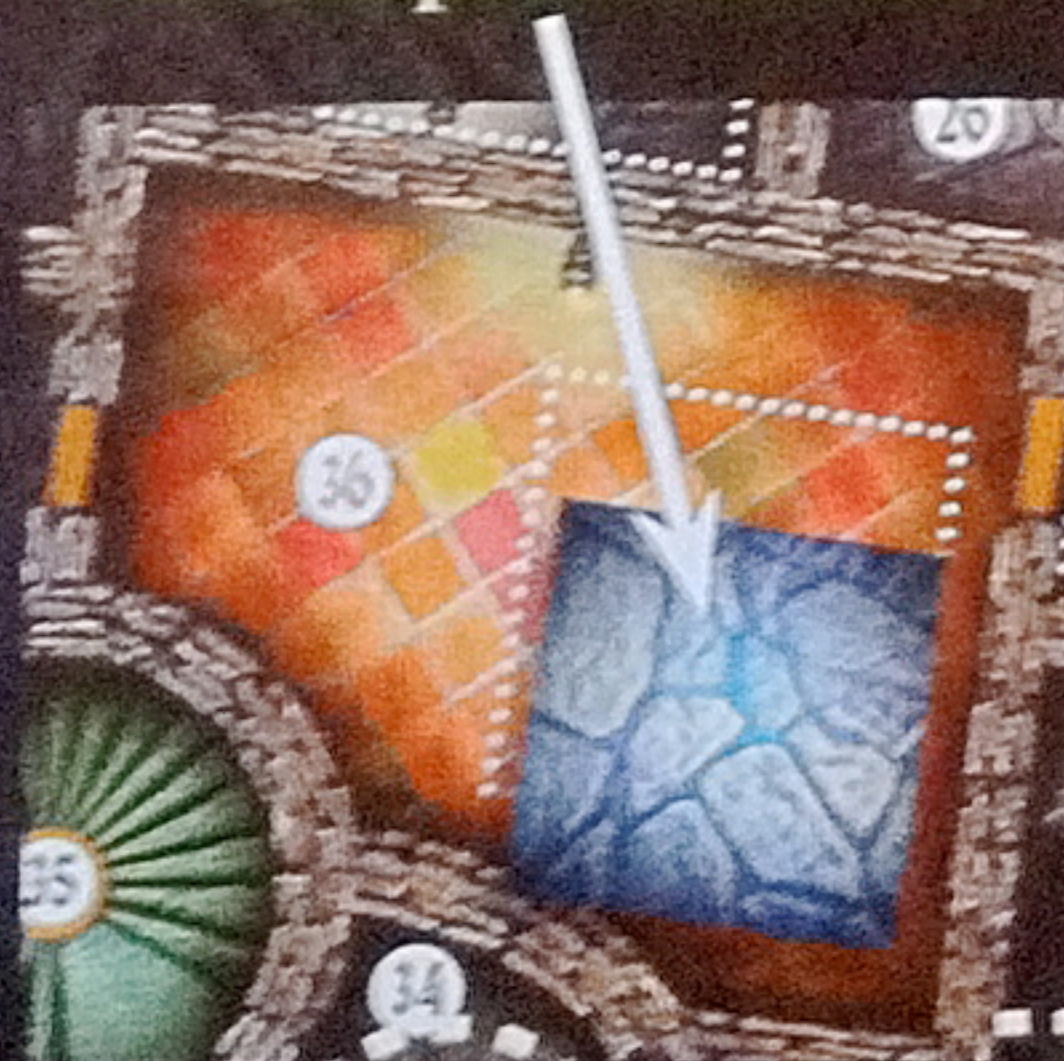


- ♦ Dracula krijgt een vleermuis als initieel voorwerp (violetten achtergrond). Plaats een vleermuis op de personagekaart van Dracula.

- ♦ De jagers komen onderling overeen hoe ze hun 6 initiële voorwerpen verdelen. Vermits ze met 4 zijn, zal de verdeling niet gelijk kunnen zijn. De precieze verdeling moet voor Dracula geheim blijven. Plaats alle voorwerpen verdeckt op de personagekaarten.

- ♦ Meng de 34 Voorwerpfiches verdeckt op tafel en plaats ze willekeurig op de vierkantjes (in stippellijn) op het spelbord (steeds verdeckt). Zorg ervoor dat de nummer van de zone steeds zichtbaar blijft.

Voorwerpfiche verdeckt



Spelverloop

Dracula begint het spel. Daarna komt elke jager volgens uurwijzerszin aan de beurt. Op deze manier verloopt het spel verder tot het einde.

Noot: de volgorde van de personagekaarten, die op de tafel liggen, duidt ook de spelvolgorde aan. Als één speler meer dan één personage controleert, moet hij steeds deze volgorde respecteren.

Bruiden die zich zelfstandig verplaatsen (en niet als volgelingen van Dracula), komen steeds aan zet na de verplaatsing van Dracula.

De Bloedpunten van een personage duiden het maximum aantal actiepunten aan die tijdens één beurt beschikbaar zijn.

Bij het begin van het spel beschikt Dracula over 5 actiepunten terwijl de jagers over elk 4 actiepunten beschikken.

De verschillende mogelijke acties zijn:

- ♦ Verplaatsen
- ♦ Zoeken
- ♦ Een voorwerp gebruiken
- ♦ Aanvallen

Elke actie kost één punt. Je mag minder actiepunten besteden, maar je kunt geen punten naar een volgende beurt opsparen.

Verplaatsen

Verplaats je personage naar een aangrenzende zone. Een zone is door een muur of een stippellijn begrensd. Bovendien is elke zone genummerd.

- ♦ Een personage kan zich niet door een muur of raam verplaatsen.



- ♦ Bij het begin van het spel zijn de meeste deuren open. De gesloten deuren zijn aangeduid door een slotfiche. Alleen vampiers (Dracula, bruiden en getransformeerde jagers) kunnen zich door gesloten deuren verplaatsen. Wanneer een jager een looper ontdekt, kan hij elke gesloten deur openen.

- ♦ Het kasteel heeft 3 niveaus. De personages kunnen zich van één niveau naar een ander verplaatsen via de trappen in de kleine torens.

- ♦ Er loopt een geheime onderaardse gang van de kist (n°34) naar het graf (n°5). Bij het begin van het spel kennen enkel de vampiers de toegang tot deze gang. Een andere toegang tot de grafkelder (n°33) is mogelijk via de kleine toren (n°35). De deur is echter gesloten.

de zichtbaarheid vergroot met één zone. Daarom is een vampier die buiten staat ook zichtbaar voor een jager die zich op een aangrenzende zone bevindt. Merk op dat een jager door een raam naar een aangrenzende buitenzone kan kijken.

Een vampier moet tijdelijk stoppen en zijn positie kenbaar maken van zodra hij zichtbaar wordt. Evenzo moet hij zich tonen van zodra een jager een zone betreedt waardoor hij zichtbaar wordt. Plaats de vampierfiguur in de juiste zone.

Wanneer een vampier een zone met een jager verlaat en weer onzichtbaar wordt, moet hij de richting van zijn verplaatsing kenbaar maken.

Merk op dat wanneer een vampier een kamer doorzoekt, hij zijn positie eveneens kenbaar maakt.

Zoeken

Een personage kan een zone met een verdeckte voorwerpfiche doorzoeken. Toon de fiche aan alle medespelers. Kies om het voorwerp op te rapen of om het onverdekt in de zone achter te laten.

Noot: een voorwerp oprapen is een gratis actie na het doorzoeken van een zone.

Een jager kan zoveel voorwerpen meenemen als hij Bloedpunten heeft.

Voorbeeld: Met 4 Bloedpunten, kan een jager 4 voorwerpen meenemen.

Als de jager kiest om het voorwerp te houden, plaatst hij het verdekt op een leeg vak op zijn

♦ Wanneer een personage een vijand in een zone ontmoet (bruiden inbegrepen), is de doorgang geblokkeerd. Hij moet in de zone halt houden of terugkeren naar de zone vanwaar hij kwam (en hiervoor een extra actiepunt besteden). Hij mag geen andere richting kiezen. Alleen na een aanval of bij het begin van de volgende beurt, kan een personage zich in elke richting verplaatsen.

Mist

Dracula en elke jager/knecht kunnen zich in mist transformeren. Zij verplaatsen zich onzichtbaar en kunnen zo gemakkelijk aan de jagers ontsnappen. Bij het begin van zijn beurt, daarentegen, moet de vampier zijn positie telkens kenbaar maken door zijn spelfiguur te plaatsen in de zone waar zijn personage zich op dat moment bevindt.

Wanneer de vampier zich verplaatst, verwijdt de speler zijn spelfiguur terug van het spelbord en noteert in het geheim het nummer van de zone waar hij toekomt op zijn verplaatsingsnotitievel. Om te vermijden dat de andere spelers observeren waar je naar toe kijkt, kun je jouw ogen met je hand verbergen.

Winnen in het kasteel zijn de vampiers alleen zichtbaar wanneer de jager in dezelfde zone staat. Muren blokkeren steeds het zicht.

Weg uit het kasteel (de binnenplaats inbegrepen) is

plaatst hij het verdekt op een leeg vak op zijn personagekaart. Een jager kan geen ladder, bruid, vleermuis of kelk met bloed oprapen. Deze fiches blijven onverdekt in de zone liggen.

Dracula of een jager/knecht kunnen enkel een bruid of vleermuis behouden (geen kelk met bloed). De speler plaatst hen op zijn personagekaart om aan te duiden dat deze wezens hem volgen. Vanaf dat moment verplaatsen de volgelingen zich gratis (en onzichtbaar) samen met de vampier. Er is geen limiet voor het aantal volgelingen.

Een voorwerp gebruiken

Sommige voorwerpen (met een nummer op de fiche) kosten 1 actiepunt om te gebruiken.

De speler werpt de dobbelsteen en slaagt in de actie als het resultaat lager of gelijk is aan het nummer op de fiche.

Voorbeeld: Een jager met een antidotum moet 3 of minder gooien om 2 Bloedpunten bij te krijgen.



Sommige voorwerpen (aangeduid met een sterretje) worden na gebruik uit het spel verwijderd, zelfs als de dobbelsteenworp niet gelukt was (zie beschrijving van de voorwerpen).

Voorbeeld: Na gebruik wordt het antidotum verwijderd.

Voorwerpen zonder nummer kunnen gratis gebruikt worden.

Voorbeeld: een kruisbeeld kost geen actiepoint om te gebruiken.



Een voorwerp geven of oprapen kost 1 actiepoint.

- ♦ Een voorwerp geven: de gever moet in dezelfde zone als de ontvanger staan. De ontvanger kan gratis één voorwerp in ruil teruggeven.

- ♦ Een voorwerp oprapen: de jager moet in de zone met het onverdekte voorwerp staan. Herinnering: wanneer een zone doorzocht wordt, is het oprapen een gratis actie. Vleermuizen en bruiden volgen een vampier steeds gratis.

- ♦ Een voorwerp laten vallen of achterlaten kost geen actiepoint. Plaats het voorwerp in dit geval onverdekt in dezelfde zone als het personage.

Aanvallen

Jagers en vampiers vallen elk op hun eigen manier aan. Als er meerdere vijanden in dezelfde zone aanwezig zijn, kiest de aanvaller steeds wie zijn doelwit is.

Voorbeelden: Van Helsing valt aan met een pistool (n°2). Hij heeft 1 of 2 nodig om zijn doelwit te raken. Elke andere uitslag is een misser. Dracula valt aan met 5 Bloedpunten. Een resultaat van 1 tot 5 is een succes.



Een aanval van op afstand vermindert de doeltreffendheid van het wapen met 1.

Voorbeeld: Van Helsing schiet met een pistool (n°2) naar een aangrenzende zone. Hij heeft een 1 nodig om zijn doelwit te raken. Een worp van 2 tot 6 is een misser.

In geval van succes, verliest het slachtoffer 1 Bloedpunt (2 wanneer een staak wordt gebruikt). Verplaats de Bloedfiche 1 vak naar links.

Voorbeeld: Van Helsing met 3 Bloedpunten verliest 1 punt. Verplaats de Bloedfiche van 3 naar 2.

Als de jager nu meer voorwerpen dan Bloedpunten heeft, moet hij één voorwerp (naar zijn keuze) onverdekt op zijn zone laten vallen.

Jager

Een jager heeft een wapen nodig om een vampier aan te vallen. De speler toont een wapenfiche die op zijn personagekaart staat en die hij wil gebruiken.

Een jager kan op twee manieren aanvallen:

- ♦ Van kortbij: beide vijanden moeten op dezelfde zone staan.
- ♦ Op afstand: beide vijanden moeten op een aangrenzende zone staan (minstens één zone moet buiten zijn) en de jager beschikt over een geschikt wapen zoals een geweer, pistool of kruisboog. Schieten is mogelijk door een raam, maar nooit door een deur.

Vampier

Een vampier kan alleen aanvallen van kortbij door zijn klauwen te gebruiken of door te bijten. De aanvaller moet steeds aankondigen welk type aanval hij wil uitvoeren.

Verloop van het gevecht

Aanval met wapen of met klauwen

De aanvaller werpt de dobbelsteen. Om zijn doelwit te raken, moet zijn score lager of gelijk zijn aan zijn kracht.

- ♦ De kracht van het wapen is aangeduid op de overeenkomstige fiche.
- ♦ De kracht van een vampier is gelijk aan zijn huidige Bloedpunten (Bruiden hebben een kracht van 1).

van ter is, maar
Bloedpunten bepalen zijn weerbaarheid. Daarom is het de jager (in plaats van de vampier) die de dobbelsteen werpt om zichzelf te beschermen. Om ongedeerd te blijven, moet de jager een score bekomen die lager of gelijk is aan zijn eigen Bloedpunten. In dit geval mislukt de aanval en verliest de vampier onmiddellijk één Bloedpunt. Indien de score daarentegen hoger is dan zijn Bloedpunten, verliest de jager 2 Bloedpunten. Hoe zwakker de jager is, hoe gemakkelijker en minder risicovol dit type aanval voor de vampier wordt.

Voorbeeld: Dr. Van Helsing heeft 2 Bloedpunten. Om te vermijden dat hij gebeten wordt, moet hij 1 of 2 op zijn dobbelsteenworp gooien. Elke andere uitslag kost hem 2 Bloedpunten.

Bruiden

De bruiden die ontdekt worden, hebben slechts 1 actiepunt en worden door Dracula (of een jager/knecht) als een extra personage gecontroleerd. Vervang de fiche door een bruidfiguur.

Wanneer een bruid in dezelfde zone als Dracula of een jager/knecht staat, kan de bruid een volgeling worden. Verwijder de bruidfiguur van het spelbord en plaats een bruidsfiche op de overeenkomstige personagekaart. Deze actie is gratis. Volgelingen verplaatsen zich gratis (en onzichtbaar) samen met de vampier en zijn vanaf dat moment onder de controle van de speler die dat personage controleert.

Noot: Een bruid kan, als een volgeling, een zone met een Heilige hostie betreden. Anders zou deze zone niet toegankelijk zijn.

Volgelingen kunnen slechts éénmaal aanvallen per beurt (wat hun enige actiepoint kost). Zij kunnen op dezelfde manier als andere vampiers aanvallen. Merk op dat als het bijten mislukt, de bruid sterft. Zij heeft slechts één Bloedpunt. De volgorde van de aanvallen kan vrij gekozen worden door de speler die de personages controleert.

Een vampier kan beslissen om een bruid tijdens zijn verplaatsing achter te laten. In dit geval, plaatst hij de bruidfiguur in de zone waar zij achtergelaten wordt. Bruiden die alleen zijn, spelen hun beurt steeds na Dracula.

Bloedpunten

Vampier

Een vampier kan Bloedpunten terugkrijgen in de kist van Dracula (n°34). Voor elke volledige beurt dat hij daar rust (geen actiepunten worden gebruikt), kan hij 1 Bloedpunt terugwinnen. Een vampier kan niet meer Bloedpunten terugkrijgen dan hij aanvankelijk bezat.

Wanneer een vampier zijn laatste Bloedpunt verliest, is hij uitgeschakeld en wordt hij uit het spel verwijderd.

Laat in alle gevallen de personagekaart op tafel liggen vermits deze de spelvolgorde bepaalt. Neem wel een nieuw verplaatsingsnotitievel om de geheime verplaatsingen van de nieuwe vampier te noteren.

Op het einde van de volgende beurt van de getransformeerde jager, krijgt het personage 1 extra Bloedpunt. Een getransformeerde jager kan dus maximaal 3 Bloedpunten hebben.

Einde van het spel

Het spel eindigt in één van de volgende 4 gevallen:

- ♦ Dracula is dood.
- ♦ De jagers hebben 5 bruiden gedood.
- ♦ Dracula heeft alle jagers in vampiers getransformeerd.
- ♦ Dracula en 4 bruiden hebben samen de kist (n°34) bereikt.

Noot: Om Dracula te beletten de kist te bereiken, kunnen de jagers de toegangen versperren. De kist bezetten is toegelaten, maar niet efficiënt genoeg vermits het spel gedaan is als de kist bereikt is.

In de eerste 2 gevallen winnen de jagers het spel. In de laatste 2 gevallen winnen Dracula en zijn knechten het spel.

Tactische tips

Bestudeer in je eerste spel het spelbord om alle

Jager

Een jager is beperkt tot 4 Bloedpunten. Wanneer een jager zijn laatste Bloedpunt verliest door een aanval met klauwen, is hij dood. Wanneer dit gebeurt na een beet, wordt hij een vampier.

Transformatie

Een jager die al zijn Bloedpunten verliest na een fatale beet, is niet gewoon dood, maar ondood. Het personage verandert van kamp en wordt een knecht van Dracula.

De nieuwe vampier krijgt onmiddellijk 2 Bloedpunten. Hij laat al zijn voorwerpen onverdekt in de zone vallen (vermits een vampier geen voorwerpen van jagers kan meenemen).

- ♦ Met 2 spelers zal Dracula, vanaf nu, de jager/knecht controleren.
- ♦ Met 3 of 4 spelers zal Dracula, vanaf nu, de jager/knecht controleren. Wanneer één jager-speler geen personage meer heeft, krijgt hij er één van zijn teamspelers. Wanneer er geen reservepersonage meer is, dan verandert de speler van kamp en speelt hij met de knechten. Hij moet voortaan Dracula helpen om zijn doel te bereiken.
- ♦ Met 5 spelers verandert de jager-speler van kamp en speelt hij met de knechten. Hij moet voortaan Dracula helpen om zijn doel te bereiken.

Tactische tips

Bestudeer in je eerste spel het spelbord om a doorgangen en doodlopende kamers te ontdekken. In het begin van het spel heeft Dracula een groot voordeel en moet hij snel toeslaan alvorens de jagers de beste wapens kunnen bemachtigen. jagers daarentegen, kunnen zichzelf beschermen door zich niet te verspreiden, maar door samen te blijven.

Van zodra Dracula een paar Bloedpunten kwijt zijn, mogen de jagers niet aarzelen om hem actief op te jagen. Zo kunnen ze beletten dat hij bij een kist met bloed of bij zijn kist terug op krachten komt.

Aanbevolen lectuur:

"Dracula", Bram Stoker, 1897.