

# Fury of Dracula

Regelzusammenfassung Version 1

von M. Kröhnert, © Game: Fantasy Flight Games/Heidelberger Spieleverlag

## Spielprinzip

Dracula reist im Verborgenen quer durch Europa, um neue Vampire zu erschaffen. Die Jäger müssen durch Geschick und Glück immer wieder seinen jeweiligen Aufenthaltsort herausfinden und ihn dort bekämpfen. Dabei kann ihnen Dracula viele Hindernisse in den Weg legen. Nachts ist Dracula bei Kämpfen im Vorteil, tagsüber sind es die Jäger.

## Vorbereitung

**Spielplan** auslegen.

**Dracula-Bogen** zum Bereich *Draculas Spur* legen.

**Jäger-Bögen** beginnend bei Dracula im Uhrzeigersinn verteilen:

1. Lord Godalming
2. Dr. Seward
3. Dr. Van Helsing
4. Mina Harker

Ein Spieler ist Dracula.

**2 Spieler:** anderer Spieler spielt alle 4 Jäger.

**3 Spieler:** 2 Spieler spielen je 2 Jäger.

**4 Spieler:** 2 Spieler spielen je 1 Jäger, dritter spielt 2 Jäger (alternativ: überzähliger Jäger wird von allen 3 Spielern reihum gespielt).

**5 Spieler:** jeder Spieler übernimmt 1 Jäger.

**Auf Spielplan:**

**Tag/Nacht-Marker** auf das Feld *Morgendämmerung* legen.

**Dracula-Vampirmarker** auf „0“ der Vampirfelder,

**Dracula-Miniatur** auf Startfeld von *Draculas Spur*,

**Entschlossenheits-Marker** auf Feld „0“ der Entschlossenheits-Felder.

**Dracula-Spieler bekommt:**

- Referenz-Landkarte,
- Dracula-Miniatur,
- schwarzer Würfel,
- Dracula-Ortskarten,
- Dracula-Taktikkarten,
- Lakaien-Taktikkarten,
- Dracula-Mächtkekarten,
- 45 Begegnungskärtchen,
- 15 Blutmarker.

**Blutmarker** auf den Blutvorrat des Bogens,

alle **Begegnungskärtchen** als Begegnungsvorrat in Beutel oder Schüssel, daraus blind fünf Begegnungskärtchen als *Begegnungshand* ziehen.

**Ortskarten** nach Nummern sortieren.

**Jäger-Spieler bekommen jeweils:** einen **Gesundheits-Marker**,

die jeweilige **Jäger-Miniatur**,

die **3 Basis-Jäger-Taktikkarten**.

Jäger legen ihre **Gesundheits-Marker** auf höchstes Gesundheits-Feld ihrer Bögen.

**Ausrüstungs-Karten** mischen, verdeckten Stapel hinlegen, **Ereigniskarten** mischen, zu-unterst liegende obenauf legen. Abgeworfene Karten immer offen auf je einen Abwurfstapel – diese werden bei Bedarf gemischt und als neue Stapel verwendet.

*Lord Godalming* beginnt, dann im Uhrzeigersinn weiter, jeder Jäger stellt seine Miniatur auf eine beliebige Stadt der Landkarte (auch zwei oder mehr Jäger auf demselben Feld), **zu Beginn sind Meer-Zonen, Burg Dracula oder das Hospiz Hl. Joseph und Hl. Maria aber verboten**.

Dracula wählt seinen Startpunkt und legt die entsprechende Stadtkarte verdeckt auf das erste Feld ganz links auf Draculas Spur, stellt dann seine Dracula-Miniatur darauf.

**Verboten sind ihm zu Beginn Meer-Zonen, Burg Dracula und Städte, in denen sich bereits Jäger aufhalten**. Er darf während des ersten Zuges keine Machtkarte ausspielen, wie z.B. Finsterer Ruf oder Verbergen, auch keine Begegnung ausspielen oder eine Zeitkontrollphase ausführen.

Godalming hat ersten Zug.

## Spielziel

**Sieg der Jäger:** Draculas Stärke durch Kämpfe auf „0“ oder weniger Blutstropfen verringern.

Dracula darf seine Blutstropfenzahl nicht freiwillig auf „0“ reduzieren.

**Draculas Sieg:** Marker auf den Vampirfeldern auf „6“ bringen.

Die Anzeige erhöht sich um

+2 Felder, wenn eine Neuer Vampir-Begegnung heranreift;

+1 Feld, wenn ein neuer Tag dämmt;

+2 Felder, wenn ein Jäger durch Reduzierung seiner Gesundheit auf „0“ besiegt wurde.

## Reihenfolge der Spielzüge

**1. Draculas Zug**

*Zeitkontrolle, Bewegung, Aktion*

**2. Lord Godalmings Zug** *Bewegung, Aktion*

**3. Dr. Swards Zug** *Bewegung, Aktion*

**4. Van Helsing's Zug** *Bewegung, Aktion*

**5. Mina Harkers Zug** *Bewegung, Aktion*

## Zeitkontrolle

Ist Dracula in Meer-Zone, passiert nichts.

Ansonsten versetzt Dracula den Tag/Nacht-Marker um ein Feld im Uhrzeigersinn. Wenn der Marker dabei von frühe Morgenstunden zu Morgendämmerung zieht, Marker auf den Vampirfeldern ein Feld höher setzen, zusätzlich die Entschlossenheitsanzeige der Jäger um 1 erhöhen.

## Bewegung

Jäger bewegen sich per Straße, Meer oder Eisenbahn. Außer auf dem Meer dürfen Jäger auch stehen bleiben.

Dracula darf sich nur per Straße oder Meer fortbewegen.

Dracula muss während seiner Bewegungsphase eine Ortskarte ablegen.

**Bewegung auf der Straße**

Die Spieler ziehen in eine Stadt mit Straßenverbindung.

**Bewegung auf dem Meer, Segeln**

In einem Hafen an Bord gehen, in angren-

zender/n Meer-Zone/n segeln, schließlich von Meer-Zone aus in Hafen von Bord gehen.

Auf dem Meer dürfen Spieler nicht stehen bleiben, zurückfahren oder zum Ursprungshafen zurückkehren (es sei denn, sie sind zuvor in einem anderen Hafen von Bord gegangen). Auf dem Meer haben die Spieler keine Aktionsphase und dürfen nicht kämpfen.

Falls sich Dracula auf dem Meer bewegt, nimmt er jeweils 1 Tropfen von seiner Blutspur

- beim an Bord gehen und
- bei jedem zweiten Segeln, beginnend mit dem zweiten Mal, nie beim an Land gehen.

Diese Marker legt er zwischen die entsprechenden Ortskarten in seiner Spur. Auf dem Meer darf er keine Machtkarten benutzen.

**Bewegung mit der Eisenbahn**

Zuerst Bahnwürfel werfen; erreicht der Jäger die Bahn rechtzeitig, muss er auch mit ihr fahren. Eine Aktionsphase hat der bahnfahrende Jäger erst am Ankunftsort (in Zwischenstationen „verpasst“ er Dracula oder dessen Spur).

## Draculas verdeckte Bewegung

Dracula bewegt sich heimlich: Er wählt die Ortskarte, die zu dem Ort gehört, in den er reist, legt sie auf seine Spur (nächster freier Platz zu seiner Linken); alle anderen dort liegenden Karten (und Begegnungen) schiebt er um ein Feld nach rechts.

Anstelle einer normalen Bewegung kann er auch Mächtkekarten ausspielen.

Betritt Dracula eine Stadt (nicht eine Meer-Zone!), in der sich ein Jäger befindet, legt er die Ortskarte offen aus und muss den Jäger in dieser Runde bekämpfen, anstatt eine Begegnung auszuspielen.

Sobald Draculas Spur voll ist, aber eine weitere Karte abgelegt werden soll, *fallen* Karten aus der Spur heraus. Die ganz rechts liegende Karte wird verdeckt in den Ortskarten-Stapel zurückgelegt. Eventuelle Begegnungen, die auf der Karte gelegen haben, können am Ende von Draculas Aktionsphase *reifen*.

Ortskarten, die aufgedeckt wurden, bleiben solange offen liegen, bis sie in ihren Stapel zurückgelegt werden.

Begegnungen, die beim Weglegen von Karten der Spur oder aus den Katakomben entfernt werden, dürfen nicht *reifen*, sondern kommen in den Begegnungsvorrat zurück.

## Die Katakomben

Anstelle eine Ortskarte (keine Meer-Zone, keine Machtkarte) aus der Spur fallen zu lassen, darf Dracula sie in den Katakomben ablegen.

Die Karte und jegliche Begegnungen auf ihr werden auf eines der drei Katakomben-Felder verschoben.

Eine zusätzliche Begegnung darf verdeckt auf das quadratische Feld über der Karte gelegt werden, um die Verteidigung des Ortes zu verstärken.

Dracula darf eine oder alle der in den Katakomben liegenden Orte zu Beginn seines Zuges auch wieder entfernen.

## Aktion

### Draculas Aktionsphase

#### 1. Aktion ausführen (nicht auf See)

Falls ein oder mehr Jäger in Draculas Aufenthaltsort, muss er alle als Gruppe angreifen. Falls keine dort sind, legt er ein Begegnungskärtchen verdeckt auf die aktuelle Ortskarte.

#### 2. Begegnungen reifen lassen

Dracula darf entscheiden, eine Begegnung, die in diesem Zug aus der Spur fällt, reifen zu lassen. Dazu wird die Begegnung aufgedeckt und die Auswirkung der Reifung sofort ausgeführt.

Eine Begegnung kann entweder reifen oder in die Katakomben gelegt werden, nie beides.

#### 3. Begegnungshand auffüllen

Er zieht Begegnungskärtchen, bis er das aktuelle Maximum hat (normalerweise 5).

### Aktionsphase der Jäger

#### 1. Suchen

Der Jäger nennt Zielort; falls zugehörige Ortskarte in Draculas Spur oder den Katakomben ist, wird sie sofort aufgedeckt (Meer-Zonen nicht).

Falls es dort Begegnungen gibt, werden diese in von Dracula gewählter Reihenfolge ausgespielt und der Zug des Jägers endet;

Falls es keine Begegnungen gibt, kann der Jäger A, B oder C tun:

#### A. Ausruhen

2 Ereigniskarten ziehen; wenn mit Kreuzrückseite, direkt wieder ablegen; wenn mit Fledermaus, an Dracula geben. Sobald Karten abgegeben sind oder ausgeführt wurden, erhält der Jäger 2 Gesundheitspunkte.

#### B. Ausrüsten

Ausrüstungs- und/oder Ereigniskarten ziehen gemäß Größe der Stadt.

#### C. Handeln

Jäger dürfen Ausrüstungskarten mit anderen in derselben Stadt befindlichen Jägern tauschen.

## Kampf

Kämpfe finden zwischen einem Jäger und Dracula oder Jäger und Lakai in einer Reihe von Runden statt.

#### 1. Karten ausspielen (nur zu Beginn des Kampfes)

Beginnend bei Dracula und reihum kann jeder Spieler (auch am Kampf nicht direkt beteiligte) eine Karte ausspielen, die den Kampf beeinflusst. Knoblauch allerdings dürfen nur die am Kampf direkt beteiligten Jäger ausspielen.

#### 2. Kampfkarten zusammenstellen

Der Jäger benutzt seine 3 Taktik-Karten und Ausrüstungskarten mit einem Initiativwert (außer offen liegende Hundemeute). Zum Bluffen nimmt er aber trotzdem sämtliche Karten auf die Hand. Dracula nutzt bei Nacht alle 8 Taktikkarten, bei Tag nur 3 mit Sonnensymbol (*Klauen, Ausweichen, Flucht (Mensch)*). Kämpft der Jäger gegen einen Lakaien, darf Dracula die Lakaien-Taktikkarten Fausthieb und Ausweichen benutzen (plus eventuelle weitere, entsprechend der jeweiligen Begegnung).

#### 3. Kampfunden

Pro Runde wählen die Spieler eine Karte ihres Kampfstacks und legen sie verdeckt ab. Dann werden beide aufgedeckt und jeder der beiden Spieler würfelt – eventuelle Zusatzwerte werden addiert.

Der Spieler mit dem höchsten Wert gewinnt die Runde. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der

den höchsten Initiativwert auf seinen Karten hat. Auf dessen Karte steht beim Namen der gegnerischen Karte das Ergebnis. Ist es **fett** gedruckt, wird diese Karte abgeworfen (wenn sie dem Jäger gehörte - die Kampfkarten von Lakaien und Dracula werden nie abgeworfen).

Der Kampf geht mit nächster Runde weiter. Eine Karte darf nie zweimal hintereinander benutzt werden – deshalb gespielte Karten vor Ausspielen der nächsten erst liegen lassen.

Bei 3x hintereinander *Fortsetzen* (mit entsprechenden Markern anzeigen), wird das dritte Mal als *Ende-Resultat* gewertet.

#### Ende des Kampfes

Kampf endet mit *Ende-Resultat* oder 3x hintereinander *Fortsetzen* oder *Biss* eines Jägers, oder Jäger auf „0“ oder Lakai getötet oder Dracula auf „0“.

Ist ein Lakai besiegt und Dracula am selben Ort, geht der Kampf gegen Dracula weiter. Wurde der Jäger vom Lakaien besiegt oder flüchtete, ist sein Zug vorbei, Dracula darf nicht in diesem Zug von ihm angegriffen werden.

Ein *Getötet-Resultat* gegen Dracula lässt seinen Blutvorrat auf die nächste rote Markierung fallen, der Kampf geht weiter, wenn er dadurch nicht auf „0“ gefallen ist.

#### Gebissene Jäger

Wird ein Jäger gebissen, bekommt er einen *Biss-Marker* und er muss 1 Ausrüstungs- und 1 Ereigniskarte aufdecken (Hunde zählen nicht) - bestimmte Ereigniskarten dürfen ab sofort auf den Jäger ausgespielt werden.

Dracula erhält +1 zu seinen Würfeln, wenn er einen gebissenen Jäger (außer Mina Harker) oder eine Gruppe (mit mindestens einem gebissenen Jäger) bekämpft.

Jäger kann Ziel einer Hypnose-Karte werden.

Ein Jäger ist besiegt, wenn er einen Biss erhält, aber keine weiteren leeren Bissfelder auf seiner Charakterkarte mehr frei sind.

#### Besiegte Jäger

Fällt ein Jäger auf Gesundheit „0“ oder erhält einen Biss, ohne freies Bissfeld zu haben, ist er besiegt und er wird sofort ins Hospiz Maria und Josef gestellt, legt alle Ausrüstungs- und Ereigniskarten ab, behält nur Taktikkarten, setzt Gesundheit auf Maximum, entfernt alle Bissmarker, setzt die folgende Runde aus. Dracula erhöht die Anzeige der Vampireliste um 2.

## Ausrüstungs-/Ereigniskarten

Ausrüstungs- und Ereigniskarten kommen auf die entsprechenden Stellen der Jäger- und Dracula-Bögen. Bekommt ein Spieler eine Karte, mit der er das erlaubte Maximum überschreitet, muss diese neue Karte oder eine Karte von seinem Bogen abgeworfen werden.

Man zieht immer die unterste Ereigniskarte;

**mit Fledermaus:** ungesehen an Dracula geben,

**mit Kreuz:** nimmt sich der Jäger.

Ist nur noch eine Karte übrig, wird diese zusammen mit dem Abwurfstapel gemischt und ein neuer Stapel gebildet.

Ereigniskarten besitzen 3 Kategorien: Sofort ausspielen, Aufbewahren und Verbündeter. Verbündeten sofort ausspielen, bleibt liegen, bis er durch anderen Verbündeten ausgetauscht oder abgeworfen wird. Dracula/Jäger dürfen immer nur je einen Verbündeten im Spiel haben.

## Spezielle Regeln/Karten

### Draculas Mächte

(Details dazu auf der kleinen Übersichtskarte). Mächte-Karten werden auf verschiedene Weise in Draculas Spur ausgespielt. Dracula darf keine Machtkarte, die sich in seiner Spur befindet, ausspielen. *Nähren* und *Wolfsgestalt* dürfen nur bei Nacht ausgespielt werden.

### Entschlossenheit

Zu Beginn seines Zuges darf ein Jäger 1 Entschlossenheitspunkt für einen der drei Effekte verwenden (jeder pro Runde jeweils nur einmal erlaubt, Details dazu auf den kleinen Übersichtskarten): Zeitungsartikel, Gefühl der Dringlichkeit, Innere Kraft.

### Gesegnete Hostie und Geweihter Boden

Durch entsprechende Karten dürfen diese Marker auf Orten ausgelegt werden. Die Ortskarte wird solange offen neben den Spielplan gelegt, bis Marker entfernt oder verlegt wird. Dracula darf nicht auf oder durch diese Orte ziehen. Ist der Ort bereits in Draculas Spur oder den Katakomben, wird er dort aufgedeckt, ist Dracula dort, muss er den Ort so schnell wie möglich verlassen. Eventuelle Begegnungen auf den Ortskarten werden abgeworfen. Fällt die offene Karte aus der Spur oder wird aus den Katakomben genommen, offen neben Spielplan legen, bis Marker entfernt oder verlegt wird.

### Jägergruppen

Jäger können sich zu Gruppe zusammenschließen, wenn sich noch keiner davon bewegt hat, oder wenn Dracula mehrere Jäger an einem Ort stellt. Bewegung geschieht dann während der Bewegungsphase eines der Gruppenmitglieder. Nur einmal wird von Gruppe für die Bahn gewürfelt (Godalming darf seine Fähigkeit trotzdem nutzen). Nach der Bewegung gibt es eine Aktionsphase für alle, aber nur ein Mitglied profitiert vom Ausruhen oder Ausrüsten. Begegnungen betreffen jeden aus der Gruppe. Alle Jäger der Gruppe müssen kämpfen. Jeder wählt in der Kampfunde eine Karte, Dracula erwählt sich pro Kampfunde einen Gegner. Der Jäger erhält sämtliche Bonuspunkte eines beliebigen Gruppenmitglieds.

Gewinnt Dracula, wird die Auswirkung des Kampfs nur auf sein Ziel angewendet, gewinnen die Jäger, dürfen sie wählen, welche ihrer Karte sie für die Auswirkung heranziehen.

## Spezielle Orte

### Burg Dracula

Dracula offenbart automatisch seinen Standort, wenn er sich auf Burg Dracula aufhält - er darf dort keine Begegnungen ablegen.

Jedesmal, wenn er seine Bewegungsphase dort beendet, erhält er zwei Blutstropfen (bis zum erlaubten Maximum) - außerdem hat er dort einen Bonus von +1 bei Kampfwürfen.

Ein Jäger darf dort nicht Ausruhen, nicht Ausrüsten, nicht Handeln.

### Hospiz Hl. Joseph und Hl. Maria

Stockt ein Jäger dort seine Vorräte auf, zieht er eine Ereignis- oder eine Ausrüstungskarte.

Zu Beginn seiner Bewegungsphase darf ein gebissener Jäger dort würfeln, um einen Biss zu neutralisieren: Bei einer 1 verliert er 2 Gesundheitspunkte, bei 2 und 3 passiert nichts, bei 4 bis 6 wird der Biss neutralisiert.

Dracula darf das Hospiz nicht betreten, und keine Begegnungen dort ablegen.