

# DRACULA vs VAN HELSING



10+



1 vs 1



30'



MM-SPIELE



mandoo  
games

# DRACULA vs VAN HELSING

Viele Jahre nach der Auseinandersetzung zwischen Dracula und Van Helsing, wurde erneut ein Segelschiff an die Küste Whitbys in England angeschwemmt.

Es gab keine Überlebenden an Bord, das Schiff war blutverschmiert und die Kajüte war auf unheilvolle Weise gefüllt mit Kisten voller Erde.

Als die Bürger von Whitby realisierten, dass Dracula wieder in England angekommen ist, wandten sie sich sofort hilfesuchend an den Vampirjäger Professor Van Helsing.

Heute Abend findet ihre letzte Auseinandersetzung statt. Wird Van Helsing in der Lage sein, Dracula zur Strecke zu bringen, bevor alle Bürger von Whitby in Vampire verwandelt werden?

## ZIEL DES SPIELS

Jeder Spieler übernimmt die Rolle eines anderen Charakters: ein Spieler übernimmt Van Helsing, der andere Dracula.

Van Helsing gewinnt das Spiel, wenn er es schafft Dracula zu töten, indem er ihm alle Lebenspunkte (LP) abnimmt. Dracula gewinnt das Spiel, wenn er es schafft alle vier Bewohner eines Bezirks in Vampire zu verwandeln, oder bis zum Spielende zu überleben.



# KOMPONENTEN



32 Karten  
4 Farben x 8 (Wert 1 bis 8)



2 Kartenhalter

Bewohner Seite    Vampir Seite



20 Bewohner/Vampir Marker



1 Farbrangliste



1 Stadtbrett



12 Lebenspunkt Marker



1 Schiff Marker



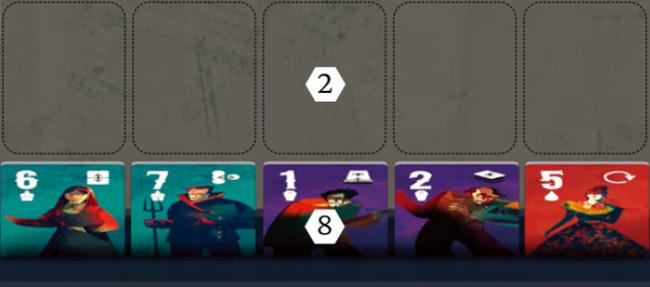
4 Farb Marker

# SPIELAUFBAU

## Dracula



1



## Van Helsing

- 1 Lege das Stadtbrett zwischen die beiden Spieler und lege die Farbrangliste daneben.
- 2 Jeder Spieler wählt einen Charakter, mit dem er spielt. Dieser wechselt nicht während des Spiels. Zudem erhält jeder Spieler einen Kartenhalter, den er vor sich abstellt. Lasse etwas Platz zwischen dem Kartenhalter und dem Stadtbrett, da ihr hier einige Karten aufdeckt.
- 3 Platziere je 4 Bewohner Marker, mit der Bewohner Seite nach oben, in jeden Bezirk.
- 4 Dracula startet mit 12 Lebenspunkten (LP). Der Spieler nimmt die entsprechenden Marker.
- 5 Platziere den Schiffmarker auf die erste Position des Rundenanzeigers auf dem Stadtbrett. Hier behältst du die Rundenanzahl im Auge.
- 6 Platziere zufällig die vier Farbmarker auf den vier Feldern der Farbrangliste.
- 7 Mische die Karten und lege das Deck als Nachziehstapel in Reichweite der Spieler. Lasse etwas Platz neben dem Deck für den Ablagestapel.
- 8 Jeder Spieler zieht 5 Karten, eine nach der anderen, und steckt diese nacheinander in seinen Kartenhalter in der Reihenfolge, in der die Karten gezogen wurden. Die erste gezogene Karte liegt dabei dem ersten Bezirk gegenüber (Bezirk mit einem einzigen Punkt).

Dracula beginnt sowohl das Spiel, als auch jede Runde.

### WICHTIG

Jede Karte muss immer einem Bezirk gegenüberliegen. Du kannst die Karten nicht tauschen oder neu anordnen, außer ein Spezialeffekt erlaubt es dir. Dies ist sehr wichtig, da jede Karte den Bezirk, dem sie gegenüberliegt, am Rundenende beeinflusst. Die Reihenfolge der Bezirke wird durch die Anzahl der Punkte auf dem Stadtbrett angezeigt.



# SPIELABLAUF

Das Spiel wird über maximal fünf Runden gespielt. In jeder Runde machen die Spieler abwechselnd ihre Züge, indem sie eine Karte ziehen und eine ablegen, um den Effekt der Karte zu nutzen.

In deinem Zug ziehst du eine Karte vom Nachziehstapel. Dann legst du die gerade gezogene Karte entweder **auf den Ablagestapel**, oder tauschst diese gegen eine deiner fünf Karten im Kartenhalter und legst die ausgewählte Karte auf den Ablagestapel. Dann wird der Effekt der abgelegten Karte ausgeführt. Danach ist dein Zug zu Ende und dein Gegenüber ist dran.

- Du hast immer fünf Karten während der Runde im Kartenhalter bzw. offen vor dir und jede liegt einem der fünf Bezirke, entsprechend der Reihenfolge, gegenüber.
- Deine Karten im Kartenhalter müssen für dich sichtbar sein. Falls eine Karte durch den Effekt einer abgelegten Karte aufgedeckt wird, wird diese offen vor den Kartenhalter gelegt. Die Position darf dabei nicht verändert werden, da die aufgedeckte Karte weiterhin dem Bezirk gegenüberliegen muss. Der Platz der Karte im Kartenhalter bleibt leer.
- Die aufgedeckte Karte bleibt so lange sichtbar, bis diese abgelegt wird. Wenn eine Karte mit einer anderen getauscht wird, behalten beide Karten ihren Status (offen oder verdeckt).

**Statt** eine Karte zu ziehen und abzulegen kann ein Spieler auch das Rundenende ansagen. Du kannst diese Aktion nur wählen, wenn sich bereits sechs oder mehr Karten auf dem Ablagestapel befinden. **Danach macht dein Gegenüber noch seinen finalen Zug. Im Anschluss endet die Runde.**

# RUNDENENDE

Eine Runde endet, wenn ein Spieler seinen Zug dafür benutzt das Rundenende anzusagen, eine Karte mit dem Wert "8" ablegt, oder wenn der Nachziehstapel leer ist.

Danach werden alle Bezirke nacheinander von eins bis fünf, in der Richtung, in die der Wetterhahn zeigt, gewertet. Dafür wird für jeden Bezirk deine Karte mit der deines Gegenübers verglichen.



# WERTUNG DER BEZIRKE

- Wenn eine der beiden Karten eine Trumpfkarte ist, gewinnt diese.
- Wenn beide Karten Trumpfkarten sind, gewinnt die mit dem höheren Wert.
- Wenn keine der beiden Karten eine Trumpfkarte ist, gewinnt der höhere Wert. Falls beide Werte gleich sind, gewinnt die höchste Farbe (auf der Farbrangliste).



Sobald Dracula einen Bezirk gewinnt, dreht er einen Bewohner Marker in diesem Bezirk auf die Vampireseite (rote Seite).

Falls Van Helsing einen Bezirk gewinnt, entfernt er einen von Draculas Lebenspunkten.

Sollte eine der Spielende Bedingungen (vier Vampire in einem Bezirk oder null Lebenspunkte bei Dracula) während des Abhandelns eines Bezirks eintreten, endet das Spiel **sofort**. Die verbleibenden Bezirke werden nicht mehr gewertet.

Ansonsten wird der nächste Bezirk gewertet. Nachdem alle fünf Bezirke gewertet wurden, wird der Schiffmarker ein Feld weitergezogen und eine neue Runde beginnt. Das Spiel endet nach fünf Runden, falls keine der Spielende Bedingungen eingetreten ist.

## NEUE RUNDE

Mische alle Karten und lege diese als neuen Nachziehstapel wieder in Reichweite beider Spieler. Jeder Spieler zieht fünf Karten und steckt diese, wie zu Beginn des Spiels, in den Kartenhalter in der Reihenfolge, wie diese gezogen wurden. Die erste gezogene Karte liegt dabei wieder dem Bezirk mit einem Punkt gegenüber. Die Farbrangliste bleibt unverändert bestehen.

## SPIELENDE

Wenn Dracula seinen letzten LP verliert, gewinnt Van Helsing das Spiel.

Wenn Dracula 4 Bewohner in einem Bezirk in Vampire verwandelt, oder wenn das Ende der fünften Runde erreicht wird, gewinnt Dracula das Spiel.



# KARTENEFFEKTE

Karteneffekte müssen, wenn möglich, ausgeführt werden.

**WICHTIG** Aufgedeckte Karten behalten ihren Status bis sie auf den Ablagestapel gelegt werden.

-  1 Decke eine deiner eigenen Karten auf.
-  2 Decke die oberste Karte des Nachziehstapels auf.
-  3 Decke eine Karte deines Gegenübers auf.
-  4 Tausche die Position zweier deiner Karten.
-  5 Mache einen weiteren Zug. Dieser Effekt tritt auch ein, falls dein Gegenüber in seinem Zug das Ende der Runde angesagt hat.
-  6 Tausche eine deiner Karten mit deinem Gegenüber. Beide Karten müssen dem gleichen Bezirk gegenüberliegen.
-  7 Tausche die Trumpffarbe mit einer anderen Farbe.
-  8 Du kannst diese Karte erst ablegen, wenn sich sechs oder mehr Karten auf dem Ablagestapel befinden. Du beendest sofort die Runde und dein Gegenüber kann keinen letzten Zug ausführen.

## BSP 1) Ausführen von Karteneffekten



Nun ist Van Helsing am Zug. Er zieht die **Lila 5** vom Nachziehstapel. Er kann diese abwerfen um einen weiteren Zug auszuführen, aber er entscheidet sich, diese mit seiner **Gelb 6** zu tauschen.



**Lila 5** muss sichtbar liegen bleiben (Status= offen), was bedeutet, dass Van Helsing diese vor der Stelle, an der seine **Gelb 6** im Kartenhalter war, platzieren muss.

Durch den Effekt der abgeworfenen **Gelb 6**, tauscht Van Helsing seine **Rot 4** mit der **Grün 4** des Gegenübers, die dem selben Bezirk gegenüberliegt.



Beide Karten müssen ihren Status behalten. **Rot 4** wird auf Draculas Kartenhalter gesteckt und **Grün 4** offen vor Van Helsing's Kartenhalter gelegt.

Dracula ist am Zug. Er zieht **Rot 3** vom Nachziehstapel. Er tauscht diese mit **Lila 7** und wirft **Lila 7** ab, um die Trumpffarbe mit einer anderen zu tauschen.



Er tauscht den **grünen** Marker mit dem **roten** Marker. Die neue Trumpffarbe ist nun **rot**.

## **BSP 2**) Werten von Bezirken

Die Runde wird beendet. **Gelb** ist die Trumpffarbe.

**Gelb 2** (Van Helsing), ist eine Trumpfkarte, gewinnt den ersten Bezirk: Dracula verliert 1 LP.

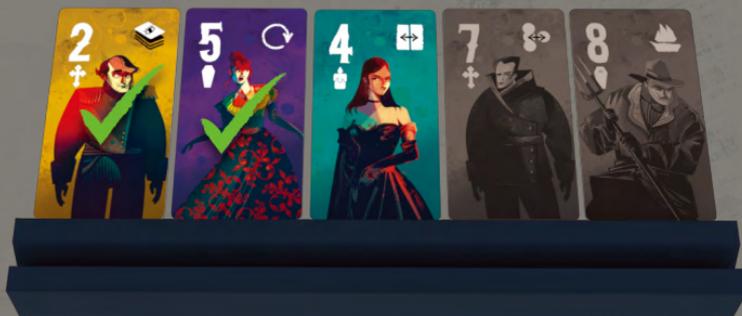
Im zweiten Bezirk gibt es keine Trumpfkarte. Die Karte mit dem höchsten Wert gewinnt. **Lila 5** (Van Helsing) gewinnt den Bezirk: Dracula verliert 1 LP.



Im dritten Bezirk gibt es auch keine Trumpfkarte. Beide Karten haben denselben Wert. Da aber **Rot** höher auf der Farbrangliste als **Grün** ist, gewinnt **Rot 4** (Dracula) den Bezirk.

Der letzte Bewohner Marker wird in diesem Bezirk zu einem Vampir umgewandelt. Das Spiel endet sofort und Dracula gewinnt das Spiel. Die zwei verbleibenden Bezirke werden nicht mehr gewertet.

Dracula



Van Helsing

# ÜBERSICHT - KARTENEFFEKTE

-  1 Decke eine deiner eigenen Karten auf.
-  2 Decke die oberste Karte des Nachziehstapels auf.
-  3 Decke eine Karte deines Gegenübers auf.
-  4 Tausche die Position zweier deiner Karten.
-  5 Mache einen weiteren Zug. Dieser Effekt tritt auch ein, falls dein Gegenüber in seinem Zug das Ende der Runde angesagt hat.
-  6 Tausche eine deiner Karten mit deinem Gegenüber. Beide Karten müssen dem gleichen Bezirk gegenüberliegen.
-  7 Tausche die Trumpffarbe mit einer anderen Farbe.
-  8 Du kannst diese Karte erst ablegen, wenn sich sechs oder mehr Karten auf dem Ablagestapel befinden. Du beendest sofort die Runde und dein Gegenüber kann keinen letzten Zug ausführen.

## CREDITS

Spieldesign: Maxime Rambourg & Théo Rivière  
Illustration: Weberson Santiago  
Grafikdesign: Eva Dream  
Spielentwicklung: Tylor Kim  
Produktmanager: Marco Jung

### Deutsche Version:

**MM-Spiele - Martin Mader - Starenweg 4 - 86856 Hiltenfingen - Deutschland**  
[www.mm-spiele.de](http://www.mm-spiele.de)

Vielen Dank für die Unterstützung an Michaela Mader, Ulrike Gepperth und Daniel Turner.

Copyright 2023. Mandoo Games Co.,Ltd. Alle Rechte vorbehalten.

[www.mandoo games.com](http://www.mandoo games.com)



MM-SPIELE

