



DRACULA



N Ä C H T L I C H E E N T S C H E I D U N G F Ü R Z W E I

Jahrhundertlang lebte Graf Dracula zurückgezogen in seinem Schloss in Transsylvanien. Doch nun hat der Fürst der Finsternis seine Heimat verlassen und ist mit dem Schiff ins ferne London gereist, um dort Jagd auf unschuldige Opfer zu machen. Der berühmte Dr. van Helsing hat davon erfahren und ist in die nächste Kutsche nach London gestiegen. Dort beginnt ein Wettlauf mit der



Zeit. Wenn es den furchtlosen Streitern um van Helsing gelingt, alle Gräfte der Vampire aufzuspüren und zu zerstören, entziehen sie dem Blutsauger die Existenzgrundlage. Doch sie müssen sich beeilen, denn wenn der Graf schon zu viele Opfer gefunden hat, ist es zu spät. Aber noch ist Zeit genug, dem unseligen Treiben ein Ende zu setzen. Die Entscheidung fällt in dieser Nacht!

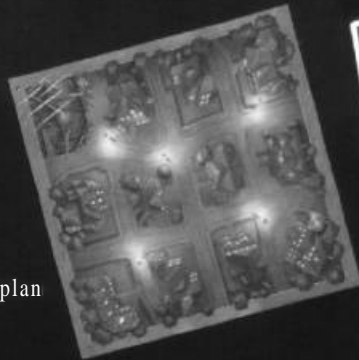
ZIEL DES SPIELS

Ziel des Spiels ist es, alle gegnerischen Zielkarten zu finden. Dazu muss Dracula alle Opfer aufspüren. Van Helsing muss alle Vampirgräfte finden. Das Spiel ist für einen Spieler vorzeitig verloren, wenn er seinen letzten Energiestein abgeben muss.

SPIELMATERIAL

- 1 Spielplan
- 30 kleine Begegnungskarten
- 20 große Handlungskarten
- 2 Spielfiguren
- 8 Energiesteine
- 4 Barrieren

Spielplan



Begegnungskarten



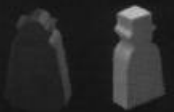
Handlungskarten



Barrieren



Energiesteine



Spielfiguren

SPIELVORBEREITUNG

Ein Spieler verkörpert **Graf Dracula**, der andere **Dr. van Helsing**.

Die 12 Felder des Spielplans zeigen **12 Orte** eines Londoner Vororts (10 Häuser und in zwei gegenüberliegenden Ecken **einen Hafen** und **eine Kutschenstation**). Der Plan wird so zwischen die beiden Spieler gelegt, dass Dracula vor dem Hafen und van Helsing vor der Kutschenstation sitzt.

Dracula erhält die schwarze Spielfigur, vier schwarze Energiesteine, seine 10 Handlungskarten und seine 15 Begegnungskarten:

9 x Vampir, 1 x Dracula Amulett, 5 x Vampirgruft.



Van Helsing erhält die braune Spielfigur, vier braune Energiesteine, seine 10 Handlungskarten und seine 15 Begegnungskarten:

9 x Vampirjäger, 1 x van Helsing's Kruzifix, 5 x Opfer.



Beide Spieler mischen ihre **Handlungskarten**.

Anschließend nimmt jeder die obersten fünf Karten von seinem Stapel und legt sie als verdeckten Vorrat vor sich ab. Dies sind seine **aktuellen** Handlungskarten, die er sich jederzeit ansehen darf. Die restlichen fünf Karten werden zunächst **beiseite gelegt**.

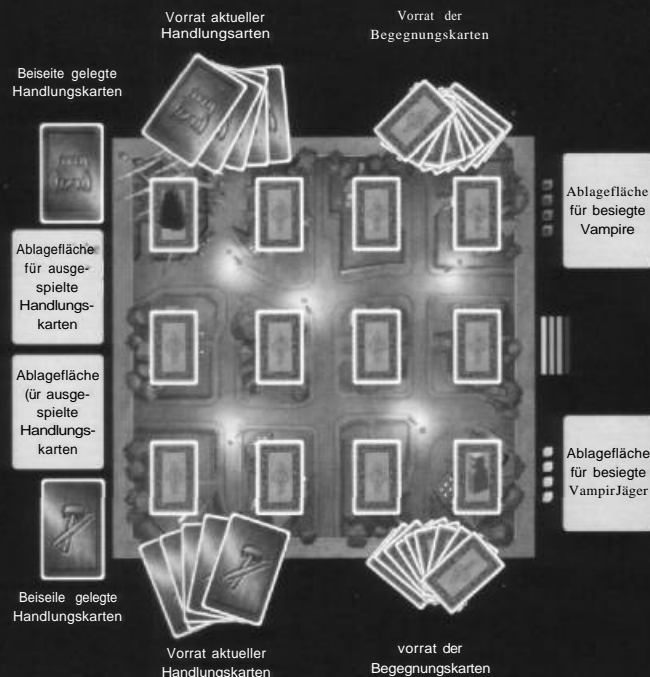
Beide Spieler nehmen ihre **Begegnungskarten** auf die Hand und wählen daraus verdeckt **6 Karten** aus. Diese 12 Karten (von jedem Spieler 6) werden zusammen sorgfältig **gemischt** und verdeckt **zufällig** auf die 12 Orte gelegt. Die übrigen 9 Begegnungskarten legt jeder Spieler als zweiten Vorrat vor sich ab.

Tipp: Im ersten Spiel sollten unter den sechs Karten, die man auswählt, zwei oder drei Zielkarten sein.

Dracula setzt seine Spielfigur auf die Begegnungskarte im **Hafen**, van Helsing beginnt das Spiel auf der Begegnungskarte auf der **Kutschenstation**.

Die 4 farbigen Barrieren und **die 8 Energiesteine** werden neben dem Spielplan bereitgelegt.

So wird die Spielfläche vorbereitet:



DIE HANDLUNGSKARTEN

Jeder Spieler verfügt über einen Satz von 10 Handlungskarten. Diese Kartensätze sind für Dracula und van Helsing verschieden.

Tipp: Vor dem ersten Spiel sollten Sie nicht alle Texte durchlesen. Lassen Sie sich überraschen und lernen Sie so die verschiedenen Karten spielend kennen,

Schrittzahl Kampfstärke



Farbe der Barriere

Sonderaktion

Alle Handlungskarten weisen vier Elemente auf, die die Handlungsmöglichkeiten bestimmen, die ein Spieler in seinem Spielzug hat:

In der linken oberen Ecke befindet sich die Schrittzahl. Sie gibt an, wie weit ein Spieler in seinem Zug höchstens ziehen darf (i Schritt = das Ziehen der eigenen Spielfigur von einem Ort zu einem benachbarten Ort),

In der rechten oberen Ecke befindet sich die Kampfstärke (1-4). *Hinweis: In jedem Kartensatz gibt es eine Karte, die keine Kampfstärke hat.*

Der Text erläutert die Sonderaktion, die die Handlungskarte zusätzlich erlaubt.

Die Farbe des Balkens unter dem Namen der Karte bestimmt, welche Barriere der Spieler auf dem Spielplan versetzen darf.

In jedem Spielzug muss man genau eine Handlungskarte ausspielen und zwar - und das ist ungewöhnlich und etwas gewöhnungsbedürftig - erst nach der Bewegung seiner Spielfigur. Die Schrittzahl auf der Handlungskarte muss mindestens so hoch sein, wie die Anzahl der Schritte, die der Spieler zuvor gegangen ist. Kommt es am Ende seiner Bewegung zu einem Kampf, gilt hierfür die Kampfstärke auf der ausgespielten Handlungskarte. Daher sollte man schon vor seiner Bewegung überlegen, welche Handlungskarte man anschließend einsetzen möchte.

Nachdem ein Spieler eine Handlungskarte eingesetzt hat, legt er sie offen auf seinen Ablagestapel.

Erst wenn ein Spieler im weiteren Spielverlauf alle fünf (aktuellen) Handlungskarten eingesetzt hat, erhält er seine restlichen fünf (beiseite gelegten) Handlungskarten, die er ebenfalls alle durchspielen muss.

Anschließend werden alle 10 Karten neu gemischt und erneut fünf Handlungskarten als aktueller Vorrat gezogen.

SPIELABLAUF

Dracula beginnt das erste Spiel. Bei späteren Spielen beginnt der Verlierer des letzten Spiels. Die Spieler führen abwechselnd jeweils einen Spielzug aus.

Ein Spielzug besteht aus 2 Teilen:

- Bewegung der eigenen Spielfigur *und anschließend*
- Ausspielen einer Handlungskarte

1. BEWEGUNG DER EIGENEN SPIELFIGUR

Die Spielfiguren ziehen von Ort zu Ort. Dabei dürfen sie nur waagrecht oder senkrecht auf einen direkt benachbarten Ort gezogen werden. Diagonal ziehen oder springen ist nicht erlaubt.

Ein Spieler darf nach jedem Schritt seiner Spielfigur entscheiden, ob er sich die Begegnungskarte, die auf dem neuen Ort liegt, ansehen will oder nicht.

Man darf einen Ort im selben Zug mehrmals aufsuchen.

Die Begegnungskarte auf dem Ort, auf dem die Spielfigur zu Beginn des Spielzugs bereits steht, darf man nicht ansehen — es sei denn, man zieht in seinem Zug mit seiner Spielfigur erneut auf diesen Ort.

Jeder Schritt zu einem benachbarten Ort muss am Ende der Bewegung mit einer entsprechenden Handlungskarte „bezahlt“ werden. Die Handlungskarte wird erst nach dem Ziehen der Spielfigur gespielt.

Mindestens um einen Ort muss man seine Spielfigur weiterbewegen. Auf die Bewegung ganz zu verzichten, ist nicht erlaubt.

Zwei Spielfiguren auf einem Ort

Es ist erlaubt, auf den Ort zu ziehen, auf dem sich die gegnerische Spielfigur befindet. Dann darf der aktive (d. h. ziehende) Spieler bestimmen, dass sich beide Spieler gegenseitig alle Begegnungskarten ihres Vorrats zeigen müssen. Er darf darauf aber auch verzichten.

Unabhängig davon, ob der aktive Spieler sich fürs gegenseitige Kartenzeigen entschieden hat oder nicht, darf er anschließend, wie im nächsten Abschnitt beschrieben, die Begegnungskarte auf dem Ort ansehen.

BEGEGNUNGSKARTE AUF NEUEM ORT ANSEHEN?

Sieht ein Spieler sich die Begegnungskarte auf einem Ort nicht an, darf er mit seiner Spielfigur einfach weiterziehen oder stehen bleiben und seine Bewegung beenden. Falls der Spieler sich jedoch die Begegnungskarte ansieht, gibt es zwei Möglichkeiten:

A. Es ist eine eigene Karte

Der Spieler legt die Begegnungskarte zu seinem Vorrat, ohne sie seinem Mitspieler zu zeigen. Danach legt er eine seiner Begegnungskarten verdeckt auf den Ort. Dies darf auch die Karte sein, die er soeben aufgenommen hatte. *Bluffen ist also erlaubt.* Nachdem eine **eigene** Begegnungskarte aufgenommen wurde, darf der Spieler mit seiner Spielfigur **weiterziehen oder seine Bewegung beenden**.

B. Es ist eine Karte des Gegners

Immer, wenn man eine **gegnerische** Begegnungskarte (egal welchen Typs) aufdeckt, **endet** die Bewegung auf diesem Ort. In diesem Fall muss der Spieler die Karte aufdecken und offen auf den Ort legen. Jetzt muss der Spieler jedoch noch die gegnerische Begegnungskarte abhandeln.

Opfer oder Vampirgruft



Deckt ein Spieler eine **gegnerische Zielkarte** auf - also Dracula ein „Opfer“ bzw. van Helsing eine „Vampirgruft“ - nimmt er diese Karte vom Plan und legt sie offen vor sich ab. Für die aufgenommene Zielkarte

legt der Spieler anschließend eine eigene Begegnungskarte verdeckt auf den Ort. Hat ein Spieler alle fünf Zielkarten gefunden, hat er das Spiel sofort gewonnen.



Vampir bzw. Vampirjäger

Deckt ein Spieler einen **Gegner** auf (Vampir oder Vampirjäger), **muss** er **kämpfen**. Die Gegner haben die Kampfstärke 1-3. Als Kampfstärke des Spielers gilt das Stärkesymbol auf der Handlungskarte, die der Spieler für seine Bewegung ausspielt.



- Ist die **Kampfstärke** auf der Handlungskarte **höher**, als die auf der Begegnungskarte, hat der Spieler den Kampf **gewonnen**, und die besiegte Karte wird auf einen **Ablagestapel** gelegt. Weitere besiegte Karten desselben Spielers werden später so auf diesen Stapel gelegt, dass man stets erkennt, welche Karten dort bereits liegen. Der siegreiche Spieler legt nach dem Kampf eine **eigene** Begegnungskarte verdeckt auf den Ort.
- Ist die **Kampfstärke** auf der Handlungskarte **niedriger** als auf der Begegnungskarte, hat der Spieler den Kampf **verloren**. Die Begegnungskarte **bleibt** auf dem Ort und wird wieder verdeckt hingelegt. Der unterlegene Spieler muss einen **Energiestein** abgeben.
- Ist die **Kampfstärke gleich hoch**, endet der Kampf **unentschieden**. Die Begegnungskarte wird wieder verdeckt auf den Ort zurückgelegt. Einen Energiestein muss man nicht abgeben.

Die Zeichen der Macht

Deckt ein Spieler das **Zeichen der Macht** seines Gegners auf (Draculas Amulett bzw. van Helsing's Kruzifix), kommt es nicht zum Kampf.

Der Spieler **verliert**

sofort einen Energiestein.

Ausnahme: Dracula spielt seine Handlungskarte „Das Dunkel der

Nacht“, wodurch er keinen Energiestein verliert.

Die Karte mit dem „Zeichen der Macht“ **bleibt** auf dem Ort und wird wieder verdeckt hingelegt.



Wichtig: Gibt ein Spieler seinen letzten Energiestein ab, hat er das Spiel sofort verloren!

Keine Begegnungskarten mehr im Vorrat

In seltenen Fällen kann es vorkommen, dass einem Spieler die Begegnungskarten ausgehen. Dann gilt folgende Regel:

MUSS ein Spieler auf einen Ort eine eigene Begegnungskarte legen und hat keine mehr in seinem Vorrat, so bleibt dieser Ort leer.

Zieht ein Spieler später auf einen Ort, auf dem keine Begegnungskarte liegt, darf er auf diesen Ort eine eigene Begegnungskarte legen.

2. AUSSPIELEN EINER HANDLUNG

Die Spieler haben unterschiedliche Handlungskarten. Jeweils acht der zehn Karten ermöglichen zusätzlich eine Sonderaktion.

Jeder Spieler spielt in seinem Zug genau eine Handlungskarte aus.

Handlungskarten werden ausschließlich am Ende der Bewegung der eigenen Spielfigur ausgespielt!

Die Bewegung einer Figur endet immer mit dem Aufdecken einer gegnerischen Begegnungskarte oder vorher, wenn der Spieler seine Bewegung für beendet erklärt.

Mit der Handlungskarte muss der Spieler anschließend die Anzahl der gezogenen Felder „bezahlen“.

Grundsätzlich darf ein Spieler seine Figur nicht weiter ziehen, als die höchstmögliche Schrittzahl seiner aktuell zur Verfügung stehenden Handlungskarten.

Ist der Spieler jedoch mehr Schritte gezogen (egal ob versehentlich oder beabsichtigt), muss er für jeden Schritt, der die Schrittzahl auf der ausgespielten Handlungskarte übersteigt, einen Energiestein abgeben.

Man darf weniger Orte weit ziehen, als die Schrittzahl auf der Handlungskarte angibt.

Nach dem „Bezahlen“ der gegangenen Schritte kommen nun auch die anderen Funktionen der Handlungskarte zum Tragen.

Hat der Spieler am Ende seiner Bewegung einen gegnerischen Vampir bzw. Vampirjäger aufgedeckt, gilt für den Kampf auch die Kampfstärke der ausgespielten Handlungskarte.

Einige Sonderaktionen wirken sich noch auf den aktuellen eigenen Spielzug aus, andere auf den nächsten Spielzug des Gegners. Ein Spieler darf auf die Durchführung der Sonderaktion seiner gespielten Handlungskarte verzichten. Die meisten Sonderaktionen erklären sich von selbst, zu einigen gibt es nähere Erläuterungen (siehe Seiten 7 u. 8). Zum Abschluss des Spielzugs darf der Spieler noch eine passende Barriere einsetzen bzw. versetzen.

Die Bewegungsfreiheit der Spielfiguren wird durch vier farbige Barrieren eingeschränkt. Durch Ausspielen einer Handlungskarte darf ein Spieler zusätzlich eine Barriere einsetzen bzw. versetzen.

Die Farbe des Balkens auf der ausgespielten Handlungskarte bestimmt, welche Barriere der Spieler in seinem Zug einsetzen bzw. versetzen darf, jeweils zwei Handlungskarten haben graue Balken. Wird eine solche Handlungskarte ausgespielt, darf der Spieler eine Barriere seiner Wahl einsetzen bzw. versetzen.

Eine Barriere wird immer zwischen zwei Orten gelegt. Es ist nicht erlaubt, neben eine bereits liegende Barriere eine weitere Barriere zu legen.

Keine Spielfigur darf über eine Barriere hinweggezogen werden.

Für das Einsetzen und Versetzen der Barrieren gilt folgende Einschränkung:

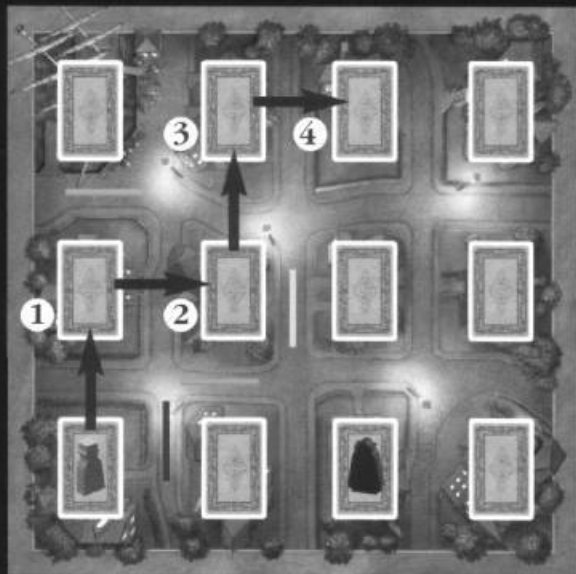
Das Spielfeld darf nicht in zwei Teile geteilt werden!

Das bedeutet: Jeder Ort muss von jedem beliebigen anderen Ort aus erreichbar sein. Das Abschneiden oder Einschließen einer Figur ist also nicht zulässig.

Bei Spielbeginn befindet sich noch keine Barriere auf dem Spielplan. Wird eine Farbe das erste Mal gespielt,

darf der Spieler die entsprechende Barriere auf den Spielplan setzen. Anschließend darf diese Barriere nur noch auf dem Spielplan versetzt werden.

Ausführliches Beispiel für einen Spielzug:



Van He/sing ist an der Reihe. Er zieht auf den nächsten Ort 0) und sieht sich die Begegnungskarte an. Es handelt sich um ein Opfer. Er legt die Karte zu seinem Vorrat und legt stattdessen einen Vampirjäger mit Kampfstärke 2 verdeckt auf den Ort zurück. Er hätte aber auch das Opfer wieder zurücklegen können - am besten natürlich so, dass Dracula nicht merkt, dass es sich um dieselbe Karte handelt. Da er eine eigene Karte aufgedeckt hat, darf van He/sing weiterziehen.

Er zieht auf den nächsten Ort (2), sieht sich die Karte aber nicht an, da er noch weiß, dass dort Draculas Amulett liegt und er nicht noch einmal einen Energiestein verlieren will. Van Helsing zieht auf den nächsten Ort (3) und entdeckt dort

wieder eine eigene Karte. Diesmal ist es ein Vampirjäger mit der Kampfstärke 1. Da er Dracula das Leben nicht zu leicht machen will, ersetzt er ihn durch sein Kreuzifix aus seinem Vorrat. Und noch immer ist van He/sing am Zug. Er zieht auf den vierten Ort (4) und deckt dort einen Vampir mit der Kampfstärke 2 auf. Da es sich um eine gegnerische Karte handelt, ist seine Bewegung somit beendet.



Er ist vier Schritte gegangen. Daher muss er nun eine Handlungskarte spielen, die mindestens die Schrittzahl 4 hat. Außerdem muss er noch gegen den Vampir kämpfen. In seinem aktuellen Vorrat hat er noch die Handlungskarten „Widerstand“, „Täuschung“ und „Stärke“.

Mit „Stärke“ (Kampfstärke 4) würde er zwar den Vampir besiegen, da die Schrittzahl aber nur 3 beträgt, müsste er dennoch als Differenz einen Energiestein abgeben. Würde er „Täuschung“ (Kampfstärke 1) spielen, würde zwar die Schrittzahl 4 ausreichen, aber er würde den Kampf verlieren. Also entschließt er sich für „Widerstand“ (Schrittzahl 5, Kampfstärke 2). Da der Kampf unentschieden ausgeht, muss er den Vampir wieder verdeckt auf den Ort zurücklegen, verliert aber auch keinen Energiestein.



Anschließend nutzt van Helsing die Sonderaktion der Handlungskarte und dreht die zuvor abgelegte Kreuzifix-Karte um 90° in der Hoffnung, dass Dracula auf den Bluff hereinfällt und auf dem Ort ein Opfer vermutet.

Zum Abschluss seines Spielzugs versetzt van Helsing die grüne Barriere unterhalb von Ort 4, so dass der Zugang zum vermeintlichen Opfer für Dracula noch erschwert und der Bluff verstärkt wird.

Nun ist Dracula mit seinem Spielzug an der Reihe.



DAS ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet, sobald ein Spieler nachweisen kann, dass sich keine gegnerischen Zielkarten mehr auf den Orten des Spielplans befinden. Dann hat dieser Spieler sofort gewonnen.

Dieser Nachweis kann auf zwei Arten erbracht werden:

- Entweder gelingt es einem Spieler, selbst alle fünf gegnerischen Zielkarten aus dem Spiel zu nehmen und offen vor sich abzulegen ...

oder

- ... ein Spieler entdeckt in den Begegnungskarten im Vorrat des Gegners alle noch nicht aus dem Spiel genommenen Zielkarten, so dass „sichtbar“ wird, dass sich keine Zielkarte mehr auf den Orten befinden kann.
Bsp.: Beim gegenseitigen Kartenzeigen entdeckt Dracula in van Helsing's Vorrat zwei Opfer. Da er bereits die drei übrigen Opfer offen vor sich liegen hat, kann es keine Opferkarte mehr auf dem Spielplan geben. Somit hat Dracula sofort gewonnen.

Hinweis: Diese Regel hat zur Folge, dass Dracula durchaus ohne „Vampirgruft“ bzw. van Helsing ohne „Opfer“ auf den Orten weiterspielen können. Ein solcher „Bluff“ ist ausdrücklich erlaubt. Allerdings riskieren sie dabei die sofortige Niederlage, wenn es dem Gegner gelingt, Einblick in ihre Begegnungskarten zu erlangen und damit den Nachweis für den Sieg zu erbringen. Dies kann entweder durch van Helsing's Handlungskarte „Scharfsinn“ geschehen oder durch das Zusammentreffen der beiden Spielfiguren auf einem Ort.

Könnten beim gegenseitigen Einblick in die gegnerischen Begegnungskarten beide Spieler den Nachweis erbringen, so gewinnt der Spieler, der aktuell am Zug ist.

Vorzeitiges Spielende

Das Spiel endet vorzeitig, wenn ein Spieler seinen letzten Energiestein abgeben muss. Dies kann durch einen verlorenen Kampf geschehen, durch das Aufdecken des gegnerischen „Zeichens der Macht“ oder weil er die vergangene Schrittzahl nicht bezahlen kann. Der Spieler hat dann sofort verloren.

Um einer solchen vorzeitigen Niederlage vorzubeugen, darf ein Spieler jederzeit während des Spiels eine seiner Zielkarten aus seinem Vorrat seinem Gegner geben. Die erhaltene Zielkarte legt der Gegner zu seinen bereits gewonnenen Zielkarten. Für die Zielkarte erhält der Spieler sofort zwei Energiesteine zurück. Er muss dies aber tun, bevor er seinen letzten Energiestein verliert. Wenn er seinen letzten Energiestein abgeben muss, ist es zu spät.



Nähere Erklärungen zu den Texten einiger Sonderaktionen

(Diese brauchen nur bei Fragen während des Spiels nachgelesen zu werden.)

Van Helsing's Karten

Einblick

Die Begegnungskarte wird nur angesehen — mehr passiert nicht! Eine Vampirgruft erhält van Helsing nicht, ein Vampir muss er nicht bekämpfen und bei Draculas Amulett verliert er keinen Energiestein.

Beliebigheit

Van Helsing darf aus **allen** seinen bereits ausgespielten und abgelegten Handlungskarten eine beliebige Karte (ausgenommen die „Gelassenheit“ selbst) auswählen und zu seinem aktuellen Vorrat legen.



Kampfeslust

Dracula setzt aus. Hat van Helsing in seinem Spielzug mit der Karte „Kampfeslust“ einen Vampir besiegt (Gleichstand reicht nicht!), hat er einen weiteren vollständigen Spielzug mit Bewegung und anschließendem Ausspielen einer Handlungskarte.

Scharfsinn

Entdeckt van Helsing die fehlenden Vampirgrüfte und kann somit nachweisen, dass keine mehr auf den Orten liegen, hat er das Spiel sofort gewonnen.

Täuschung

Wird eine Karte aus Draculas Vorrat gezogen, so wird sie behandelt, als hätte sie sich auf einem der Orte befunden. Eine Vampirgruft darf van Helsing vor sich ablegen. Bei Draculas Amulett und einem Vampir der Kampfstärke 2 oder 3 verliert er einen Energiestein. Im Falle des Amuletts oder eines Vampirs (den van Helsing mit der Kampfstärke i ja nicht besiegen kann), erhält Dracula die Karte anschließend zurück und legt sie wieder zu seinem Vorrat.

Verstärkung

Van Helsing darf auf die Kutschenstation auch dann ziehen, wenn kein Vampirjäger auf dem Ablagestapel liegt.

Wahrnehmung

Nur die Sonderaktion darf nicht ausgeführt werden. Die Elemente Schrittzahl, Kampfstärke und Barriere sind weiter gültig.

Widerstand

Auf den Ort mit der gedrehten Begegnungskarte darf Dracula dennoch ziehen. Van Helsing dreht zu Beginn seines nächsten Spielzugs die Karte wieder zurück.

Draculas Karten

Der Atem der Nacht

Spielt van Helsing in seinem nächsten Spielzug die Karte „Täuschung“ und zieht dabei aus Draculas Vorrat einen Vampir, so gilt auch hier die erhöhte Kampfstärke. Die erhöhte Kampfstärke bezieht sich aber nur auf den nächsten Spielzug van Helsing. Spielt van Helsing in seinem nächsten Spielzug die Karte „Kampfeslust“, wodurch er einen zweiten vollständigen Spielzug hat, gilt die erhöhte Kampfstärke in diesem zweiten Spielzug nicht mehr.

Das Dunkel der Nacht

Da es sich um eine gegnerische Begegnungskarte handelt, ist Draculas Bewegung dennoch beendet.

Die Kugel der Nacht

Die Begegnungskarte, die auf dem Ort liegt, auf den Dracula zieht, darf er in diesem Spielzug nicht mehr ansehen.

Das Fluchen der Nacht

Spielt van Helsing in seinem nächsten Spielzug die Karte „Kampfeslust“, wodurch er einen zweiten vollständigen Spielzug hat, gilt die Einschränkung im zweiten Spielzug nicht mehr und er darf wieder eine Barriere versetzen.

Die Türe der Nacht

Dracula darf eine Begegnungskarte auch tauschen, wenn auf dem Ort eine Spielfigur steht.



Der Autor:

Michael Rieneck, Jahrgang 1966, lebt in Norddeutschland. Der Betriebswirt beschäftigt sich leidenschaftlich gerne mit Spielen jeder Art. Angeregt durch Bram Stokers fantastischen Vampirroman legt der Autor nach seinem ersten Erfolg „DruidenWalzer“ mit „Dracula“ nun sein zweites Spiel ebenfalls beim Kosmos Verlag vor.

Redaktionelle Bearbeitung: TM-Spiele

Illustration: Bernd Wagenfeld

Gestaltung: Pohl S Rick

Foto: Dirk Hoffmann

© 2003 KOSMOS Verlag, Postfach 106011, D-70049 Stuttgart

Telefon: +49-(0)711-2191-0, Fax: +49-(0)711-2191-422

www.kosmos.de, E-Mail: info@kosmos.de

Art.-Nr: 692414

Alle Rechte vorbehalten.

Autor und Verlag danken allen Testspielern und Regelleseern.