

DRACULA VS VAN HELSING



10+



1 vs 1



30'



mandoo
games

DRACULA vs VAN HELSING

Un jour, bien des années après l'affrontement entre Dracula et Van Helsing, un voilier s'échoue à nouveau sur les côtes de Whitby, en Angleterre. Il n'y a aucun survivant à bord, le bateau est taché de sang et la cabine est marquée de façon inquiétante par des boîtes de terre. Comprenant que Dracula a de nouveau débarqué en Angleterre, les habitants de Whitby se tournent d'urgence vers le professeur Van Helsing, chasseur de vampires, pour lui demander de l'aide.

C'est ici, ce soir, qu'aura lieu leur ultime confrontation. Van Helsing parviendra-t-il à vaincre Dracula avant que tous les habitants de Whitby ne soient transformés en vampires ?

But du jeu

Chaque joueur incarne un personnage différent, Van Helsing ou Dracula.

Van Helsing gagne la partie s'il parvient à tuer Dracula en lui retirant tous ses points de vie (PV). Dracula gagne la partie en transformant les 4 habitants d'un même district en Vampires ou en Survivant jusqu'à la fin de la partie.

Composants



32 Cartes
4 couleurs x 8 (valeur 1 à 8)



2 Porte-cartes

Côté Humain



Côté Vampire



20 jetons Humain/Vampire



1 Tableau de classement des couleurs



1 Plan de la ville



12 jetons de Points de vie



1 Marqueur Navire



4 jetons de couleur

Mise en place du jeu

Dracula

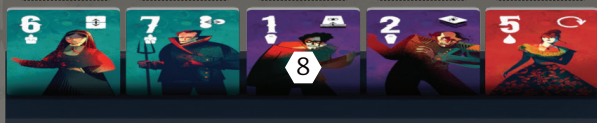


4

1



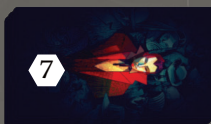
5 Piste des manches



Van Helsing



6



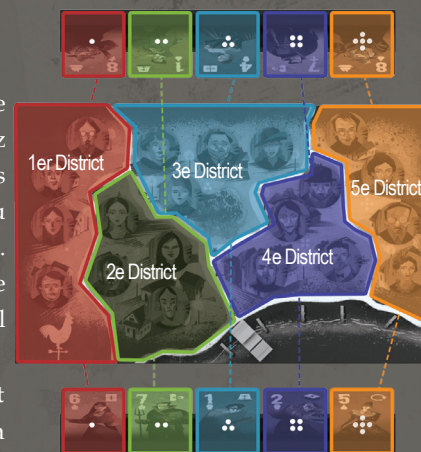
7

- 1 Placez le Plan de la ville entre les deux joueurs et placez le Tableau de classement des couleurs à côté du Plan de la ville.
- 2 Chaque joueur choisit un personnage à jouer. Il ne change pas en cours de partie. Chaque joueur prend un porte-cartes et le place devant lui. Laissez un peu d'espace entre votre porte-cartes et le Plan de la ville, car c'est là que vous révélez certaines cartes.
- 3 Placez 4 jetons Humains dans chaque District (côté Humain vers le haut).
- 4 Dracula commence avec 12 points de vie (PV). Ce joueur prend les jetons correspondants.
- 5 Placez le marqueur Navire sur le premier emplacement de la Piste des manches du plan de la ville pour garder une trace des manches.
- 6 Placez au hasard les 4 jetons de couleur sur les quatre emplacements du Tableau de classement des couleurs.
- 7 Mélangez toutes les cartes et placez la pioche à portée de main des deux joueurs.
Laissez un peu de place à côté de la pioche pour la pile de défausse.
- 8 Chaque joueur tire 5 cartes, une à la fois, et les place sur son porte-cartes dans l'ordre où elles ont été tirées. La première carte tirée fait face au 1er District (le District avec un seul point).

IMPORTANT

Chaque carte doit être orientée vers un District. Vous ne pouvez pas échanger ou réarranger les cartes à moins qu'un effet de jeu ne vous permette de le faire. C'est très important, car chaque carte affectera le District auquel elle fera face à la fin du tour.

L'ordre de chaque District est indiqué par un point sur le Plan de la ville



Comment jouer

Le jeu se joue en 5 manches maximum. À chaque manche, les joueurs alternent en tirant une carte et en se défaussant d'une carte pour en déclencher l'effet.

À votre tour, tirez une carte de la pioche. Ensuite, défaussez cette carte dans la pile de défausse ou échangez-la avec l'une de vos 5 cartes et défaussez la carte choisie **sur la pile de défausse**. L'effet de la carte défaussée est alors déclenché.

Votre tour est maintenant terminé. Votre adversaire peut maintenant jouer son tour.

- Vous disposez toujours de 5 cartes au cours d'une manche et chacune des 5 cartes fait face à chacun des 5 Districts en fonction de l'ordre (position) de la carte sur le porte-cartes.
- Les cartes sur votre porte-cartes doivent être visibles par vous. Si une carte est révélée par l'effet d'une carte défaussée, elle est placée devant l'endroit du porte-carte où elle aurait dû se trouver. Ainsi, la carte révélée est toujours considérée comme faisant face aux Districts et l'emplacement du porte-carte de cette carte doit rester vide.
- La carte révélée reste visible jusqu'à ce qu'elle soit défaussée. Si une carte est échangée avec une autre carte, les deux cartes conservent leur statut.

Au lieu de tirer (et de défausser) une carte, un joueur peut annoncer la fin du tour. Vous ne pouvez choisir cette action que s'il y a au moins 6 cartes dans la défausse. **Votre adversaire joue son dernier tour, puis le tour se termine.**

Fin d'une manche

Une manche se termine lorsqu'un joueur utilise son tour pour l'annoncer ou lorsque la pioche est vide.

Ensuite, tous les districts sont résolus un par un, de gauche à droite, dans la direction où pointe la girouette.

Pour chaque district, comparez votre carte avec celle de votre adversaire.



- Si l'une des deux cartes est un Atout, elle gagne.
- Sinon, si les deux cartes sont des Atouts, la valeur la plus élevée l'emporte.
- Sinon, si aucune des deux cartes n'est un Atout, la valeur la plus élevée l'emporte. En cas d'égalité entre les deux valeurs, la couleur la plus élevée (sur le tableau de classement des couleurs) l'emporte.



Lorsque Dracula gagne un District, il transforme un jeton Humain en Vampire dans ce District.

Lorsque Van Helsing gagne un District, il retire un Point de vie à Dracula.

Si l'une des conditions de fin de partie (4 Vampires dans le même District ou 0 PV pour Dracula) est remplie pendant la résolution d'un District, la partie se termine **immédiatement**. Vous ne résolvez pas les districts restants. Sinon, les joueurs résolvent le District suivant. Lorsque les cinq Districts ont été résolus, les joueurs déplacent le marqueur Navire et commencent un nouveau tour. La partie se termine après 5 tours (si aucune des conditions de fin de partie n'a été remplie auparavant).

Nouvelle manche

Défaussez et mélangez toutes les cartes et placez le jeu à portée de main des deux joueurs. Chaque joueur tire 5 cartes, une à la fois, et les place sur son porte-cartes dans l'ordre où elles ont été tirées. La première carte tirée fait face au district avec un seul point.

Fin de la partie









Si Dracula perd son dernier PV, Van Helsing gagne la partie.

Si Dracula transforme les 4 habitants d'un même District en Vampires, ou si la partie se termine à la fin du cinquième tour, Dracula gagne la partie.



Effets des cartes

Les effets des cartes doivent être déclenchés si possible.

- 1  Révélez l'une de vos cartes.
- 2  Révéler la première carte de la pioche.
- 3  Révélez l'une des cartes de votre adversaire.
- 4  Échangez deux de vos cartes.
- 5  Jouez un autre tour. Cet effet s'applique même si votre adversaire a annoncé la fin du tour à son tour.
- 6  Échangez une de vos cartes avec votre adversaire. Les deux cartes doivent être orientées vers le même District.
- 7  Remplacez le jeton de couleur de l'Atout par un autre jeton de couleur.
- 8  Vous ne pouvez pas vous défausser d'un 8 s'il n'y a pas au moins 6 cartes dans la pile de défausse. Terminez immédiatement le tour. Votre adversaire ne joue pas son tour.

EX1) Résoudre les effets des cartes



C'est au tour de Dracula. Il tire le 2 Violet de la pioche. Il le défausse pour révéler la première carte de la pioche. Le 5 Violet est révélé.

C'est maintenant au tour de Van Helsing. Il tire le 5 Violet du dessus de la pioche. Il pourrait le défausser pour jouer un autre tour, mais il décide de l'échanger avec son 6 Jaune.



Le 5 Violet doit rester visible, ce qui signifie que Van Helsing doit le placer devant l'endroit où se trouvait le 6 Jaune.

Par l'effet du 6 Jaune défaussé, Van Helsing échange son 4 Rouge avec le 4 Vert de l'adversaire faisant face au même District.



Les deux cartes doivent conserver leur statut. Ainsi, le 4 Rouge est déplacé vers le porte-cartes de Dracula et le 4 Vert est placé devant le porte-cartes de Van Helsing.

C'est au tour de Dracula. Il tire un **3 Rouge** de la pioche. Il l'échange avec son **7 Violet** puis défausse le **7 Violet** pour échanger le jeton de couleur de l'Atout avec un autre.



Il échange le jeton Vert avec le jeton Rouge.

EX 2) Résoudre les problèmes de Districts

La manche est terminée. Le **Jaune** est la couleur de l'Atout.

En tant qu'Atout, le **2 Jaune** (Van Helsing) gagne dans le premier District : Dracula perd 1 PV.

Dans le deuxième District, il n'y a pas de carte Atout. La carte avec la valeur la plus élevée gagne. Le **5 Violet** (Van Helsing) gagne dans ce District : Dracula perd 1 PV.



Dans le troisième District, il n'y a pas non plus de carte d'Atout. Les deux cartes ont la même valeur. Comme le **Rouge** est mieux classé que le **Violet**, c'est le **4 Rouge** (Dracula) qui l'emporte dans ce District.

Le dernier pion Humain de ce District est transformé en Vampire. La partie se termine immédiatement et Dracula gagne la partie. Les deux Districts restants ne sont pas résolus.



CRÉDITS

Game Design: Maxime Rambourg & Théo Rivière

Illustration: Weberson Santiago

Graphic Design: Eva Dream

Traduction française non officielle: Robin Lavoie, alias largowin

Editing: Tylor Kim

Additional editing and proofreading: Antoine Prono (Transludis)

Producing: Marco Jung

©2023. Mandoo Games Co.,Ltd. All rights reserved. Published by Mandoo Games.
www.mandoo games.com

