

LA FURIA DE DRÁCULA

TM



Aprende a jugar

LA FURIA DE DRÁCULA

Queridísimo Quincey:

Hace ocho años, el mismísimo Demonio vino a Londres para habitar en la abadía de Carfax. Hace ocho años, mi querida amiga Lucy se convirtió en una de los no muertos, y mi propia alma estuvo en peligro a causa del pernicioso conde Drácula. Hace ocho años, Quincey Morris, tu tocayo, dio su vida para destruir ese mal. Ojalá su sacrificio no hubiera sido en vano.

Últimamente, mis sueños han sido agitados, y mi descanso se ve perturbado por visiones de un castillo en las montañas de los Cárpatos. Veo un carruaje con cuatro caballos negros y huelo la sal del mar y el terrible olor acre de la sangre. Escribí al profesor Van Helsing de inmediato cuando empezaron los sueños, y él confirmó mis temores: el conde ha regresado.

Los sueños continuaron, y una noche desperté en el pasillo con el viejo cuchillo del Sr. Morris en la mano. No sé qué terrible mal podría haber cometido de no haberme despertado cuando lo hice, ni tengo ningún deseo de saberlo. Hice el equipaje, os di un beso a ti y a Jonathan para despedirme y me fui esa misma mañana para visitar a Arthur (lord Godalming) en su casa de campo. El doctor Seward y Van Helsing llegaron poco después, y así nos reunimos de nuevo los cazadores del vampiro. Sólo faltaba Jonathan, que se quedó contigo, hijo mío, para mantenerte a salvo.

Hijo mío, no sabemos dónde tiene su guarida Drácula, ni conocemos cuál es su objetivo final, pero sí que es malvado y que supone un grave peligro para todo el mundo. Vive a pesar de nuestros esfuerzos pasados, y su venganza seguro que será terrible.

Las instrucciones de Jonathan son darte esta carta cuando seas lo bastante mayor si yo muero. Espero que nunca leas estas palabras. Espero regresar a casa contigo. Pero temo que ninguno de nosotros podamos sobrevivir a la furia de Drácula.

Con amor,

Tu madre Mina

Carta de Mina Harker a su hijo Quincey, 1898

Cómo usar este reglamento

El propósito de este reglamento de Aprende a jugar es enseñar a los jugadores nuevos cómo jugar a **La furia de Drácula**. Este reglamento incluye todas las reglas que necesitan conocer los jugadores para empezar a jugar, pero omite muchas excepciones de las reglas e interacciones de cartas concretas. Se recomienda a los jugadores que lean este reglamento por completo antes de jugar la primera partida.

Este juego también incluye una Referencia de reglas que describe las reglas en más detalle y las excepciones especiales que se omiten en este reglamento. Durante la partida, puedes consultar la Referencia de reglas cuando surjan dudas.

Descripción del juego

La furia de Drácula es un juego de deducción de uno contra varios inspirado en el clásico *Drácula* de Bram Stoker. Un jugador controla a Drácula, y hasta cuatro jugadores adoptan el papel de los cazadores. Durante la partida, Drácula intenta esquivar a los cazadores y genera nuevos vampiros por toda Europa, mientras los cazadores tratan de encontrar y destruir a Drácula y terminar con su reinado de terror.



Contenido

1 tablero de juego



1 Referencia de reglas



5 hojas de personaje



4 hojas de cazador
1 hoja de Drácula

5 miniaturas de plástico



4 miniaturas de cazador
1 miniatura de Drácula

75 cartas de Evento



25 de Drácula
50 de cazador

70 cartas de Ubicación



10 de mar
60 de tierra

28 cartas de Encuentro



6 fichas de Tormenta



4 fichas de Niebla



2 fichas de Murciélagos



38 cartas de Objeto



12 cartas de Combate de cazador



13 cartas de Combate de Drácula



3 fichas de Desesperación



1 indicador de Influencia



4 fichas de Mordedura



5 cartas de Poder



4 cartas de Referencia de cazador



31 fichas de Daño



7 de "5" de daño
24 de "1" de daño

8 fichas de Bloqueo



De doble cara

3 fichas de Hostia consagrada



1 mapa de referencia



4 fichas de Rumor



1 indicador de Tiempo





Preparación

AL preparar una partida de *La furia de Drácula*, los jugadores deben seguir estos pasos:

1. **Colocar el tablero de juego:** despliega el tablero de juego y colócalo en el centro de la mesa al alcance de todos los jugadores.
2. **Preparar el medidor de Influencia:** coloca el indicador de Influencia en la casilla "0" del medidor de Influencia.
3. **Preparar el medidor de Tiempo:** coloca el indicador de Tiempo en la casilla Lunes (día amarillo) del medidor de Tiempo.
4. **Asignar los roles:** un jugador elige controlar a Drácula y se sienta cerca del lado del tablero que tiene el rastro. Cada uno de los demás jugadores elige un cazador para controlarlo. Todos los jugadores cogen su hoja de personaje y miniatura correspondientes, cada cazador coge una carta de Referencia de cazador y Drácula coge el mapa de referencia.



Indicador de Influencia



Indicador de Tiempo



El rastro

Menos de 5 jugadores

Si hay 3 jugadores cazadores, un jugador controlará 2 cazadores. Si hay 2 jugadores cazadores, cada jugador controlará 2 jugadores. Si hay 1 jugador cazador, controlará los 4 cazadores.

5. **Preparar las cartas de Cazador:** baraja todas las cartas de Objeto y colócalas boca abajo junto al tablero (5a). A continuación, baraja las cartas de Evento de cazador y de Drácula **formando un solo mazo** y colócalo junto al mazo de Objetos (5b). Separa las cartas de Combate de cazador por tipo y colócalas en tres montones distintos junto al mazo de Objetos (5c).
6. **Preparar las cartas de Drácula:** separa las cartas de Encuentro (6a) y las cartas de Combate de Drácula (6b) en dos mazos distintos y barájalos. A continuación, crea el mazo de Ubicaciones (6c) organizando las cartas de Ubicación por orden numérico. Coloca los tres mazos boca abajo cerca del lado del tablero de Drácula.
7. **Crear la reserva de fichas:** coloca las fichas de Billeto boca abajo junto al tablero y mézclalas. A continuación, separa las fichas restantes por tipo y colócalas en montones junto al tablero.

8. **Robar cartas de Encuentro:** Drácula roba 5 cartas de Encuentro como mano inicial.

9. **Colocar los cazadores:** cada cazador coloca sus miniaturas en una ciudad del tablero. Lord Godalming se coloca en Constanza (A), el Dr. John Seward se coloca en Marsella (B), Mina Harker se coloca en Bruselas (C) y Van Helsing se coloca en Ámsterdam (D). Al jugar al juego avanzado, cada cazador elige su ciudad inicial (consulta “Preparación avanzada” en la página 2 de la Referencia de reglas).



10. **Elegir la ubicación inicial de Drácula:** Drácula elige una ubicación inicial. En lugar de colocar su miniatura en el tablero, busca en secreto la carta de Ubicación del lugar en el que quiere empezar. A continuación coloca esa carta boca abajo en la primera casilla (la de la izquierda del todo) del rastro. Drácula no puede elegir una zona de mar, el Castillo Drácula o una ciudad que esté ocupando un cazador como ubicación inicial. Tras colocar una carta de Ubicación, Drácula coloca su miniatura en el círculo rojo que hay junto a la primera casilla del rastro (E).

Objetivo de la partida

DURANTE *La furia de Drácula*, los cazadores juegan como equipo y ganan o pierden la partida juntos. Los cazadores están buscando a Drácula mientras éste viaja en secreto por Europa. El objetivo de Drácula es hacer avanzar el medidor de Influencia hasta la casilla “13” creando nuevos vampiros y derrotando a los cazadores. El objetivo de los cazadores es encontrar y derrotar a Drácula antes de que su influencia devore Europa.

Consejos para cazadores novatos

Los cazadores deberían centrarse en encontrar y matar a Drácula. Para ello hará falta tiempo y cooperación. Durante el tramo inicial del juego, los cazadores deberían emplear acciones para moverse por el mapa tratando de encontrar una ubicación que esté en el rastro de Drácula.

Para los cazadores es muy útil separarse para cubrir más terreno. Pero si bien deberían moverse mucho durante los primeros compases de la partida, también deberían tratar de reunir tantos objetos, eventos y fichas de Billete útiles como puedan; así, cuando estén más cerca de encontrar la ubicación de Drácula, podrán acorralarlo de forma eficaz y acabar derrotándolo.

Los jugadores como cazadores o Drácula

Al jugar a *La furia de Drácula*, cada jugador controla un personaje, ya sea uno de los cazadores o Drácula. Cuando una regla o efecto se refiera a un cazador o a Drácula, se refiere tanto al jugador como al personaje (cazador o Drácula) que controle ese jugador.

Cómo jugar

A furia de Drácula se juega a lo largo de varias rondas de juego. Cada ronda consiste en una fase de los cazadores seguida por una fase de Drácula. Las rondas continúan hasta que la partida termina (consulta “Ganar la partida” en la página 9).

Fase de los cazadores

Cada fase de los cazadores contiene un **DÍA** y una **NOCHE**. Durante el día, los cazadores pueden moverse por Europa y buscar a Drácula. Durante la noche, los cazadores pueden investigar y prepararse para el día siguiente.

En primer lugar, cada cazador realiza una acción durante el día. Después, cada cazador realiza una acción durante la noche. Los jugadores realizan las acciones en orden numérico según el número de orden de activación impreso en la esquina superior izquierda de cada hoja de personaje.



Número de orden de activación

Hay 7 acciones distintas que pueden realizar los cazadores, y las cartas de Referencia de cazador proporcionan una breve descripción de ellas. Éstas son las acciones que pueden realizar los cazadores:

Acción de movimiento

Cuando un cazador realiza una acción de movimiento, mueve su miniatura por el tablero para indicar su nueva ubicación, que debe ser una ciudad o una zona de mar (consulta “Ubicaciones”).

Los cazadores sólo pueden realizar acciones de movimiento durante el día.

Ubicaciones

En el tablero de juego hay dos tipos de ubicaciones: **CIUDADES** y **ZONAS DE MAR**.

Todas las ciudades tienen nombre y son una ciudad grande o pequeña. Algunas ciudades también son **PUERTOS**. Todos los puertos están adyacentes a una zona de mar y tienen un icono de ancla para indicarlo.



Ciudad grande



Ciudad pequeña



Icono de ancla

Las zonas de mar son casillas del tablero divididas por bordes. Dos zonas de mar que compartan un borde se consideran adyacentes.



Borde de zona de mar

Un cazador puede moverse por carretera, ferrocarril o mar de las siguientes formas:

Carretera: un cazador puede moverse de una ciudad a otra adyacente (consulta “Carreteras y ferrocarriles”).

Ferrocarril: si un cazador tiene una ficha de Bilete, puede gastarla para moverse por ferrocarril. Para ello, usa un valor de la ficha de Bilete gastada para determinar cuántos ferrocarriles puede usar para moverse a una nueva ciudad. Esta acción se describe con mayor detalle más adelante.

Mar: si un cazador está en un puerto, puede moverse a una zona de mar adyacente. Si un cazador está en una zona de mar, puede moverse a un puerto adyacente o a una zona de mar adyacente. Si un cazador está en una zona de mar durante el día, **debe** moverse. Si un cazador está en una zona de mar durante la noche, debe pasar.

Carreteras y ferrocarriles

Las carreteras y los ferrocarriles son líneas que conectan unas ciudades con otras. Si dos ciudades están conectadas por una carretera, están adyacentes. En la imagen, las dos ciudades grandes no están adyacentes entre sí, pero lo están a la ciudad pequeña.



Cada ferrocarril conecta una ciudad con otra. Los cazadores pueden usar ferrocarriles para moverse una distancia mayor o entre ciudades que no estén adyacentes. En la imagen, un cazador podría moverse por ferrocarril para moverse entre las dos ciudades grandes aunque no estén adyacentes.



Ejemplo de movimiento de los cazadores

Es de día, y los cazadores realizan acciones siguiendo el orden del turno:

1. Lord Godalming está en Toulouse y elige moverse por carretera. Hay varias ciudades adyacentes a Toulouse, y elige moverse a Barcelona.
2. El Dr. Seward está en Marsella y elige moverse por ferrocarril. Gasta una de sus fichas de Billete que tiene impreso "3/2". Elige moverse a Colonia, que está a 3 ferrocarriles de distancia.
3. Van Helsing está en Génova, que es un puerto. Elige moverse por mar y se mueve al mar Tirreno.
4. Mina Harker se había movido del mar Mediterráneo al mar Tirreno en la anterior fase de los cazadores. Durante el día, **debe** moverse por mar y elige moverse a Roma, que es una ciudad adyacente con puerto.



Acción de suministros

Para prepararse para la letal e inevitable confrontación con el conde, los cazadores tendrán que reunir suministros robando cartas de Objeto y de Evento.

Si un cazador realiza una acción de suministros en una ciudad grande, roba la primera carta de Objeto del mazo de Objetos y la añade a su mano. Si está en una ciudad pequeña, no roba una carta de Objeto.

Después se roba una carta de Evento. Cuando un jugador roba una carta de Evento, debe leerla, ya que algunas cartas de Evento deben jugarse inmediatamente. Las cartas de Evento se roban de forma distinta según si es de día o de noche:

Día: durante el día, los cazadores cogen una carta de **la parte superior** del mazo de Eventos. Si la primera carta del mazo de Eventos tiene un icono de cazador, el cazador roba la carta y la añade a su mano. Si la primera carta del mazo de Eventos tiene un icono de Drácula, se coloca boca abajo en la pila de descartes.

Noche: durante la noche, los cazadores cogen una carta de **la parte inferior** del mazo de Eventos. Si la carta de Evento de la parte inferior del mazo tiene un icono de cazador, el cazador la añade a su mano. Si la carta de Evento de la parte inferior del mazo tiene un icono de Drácula, éste roba la carta y la añade a su mano.



Icono de cazador



Icono de Drácula

Acción de intercambio

Cuando un cazador realiza una acción de intercambio, elige a otro cazador que esté en la misma ciudad que él. Esos dos cazadores pueden mostrarse las cartas de Objeto y fichas de Billete que tengan e intercambiarse cualquier cantidad de ellas. Este intercambio es privado (consulta "Comunicación en la mesa" en la página 11).

Acción especial

Cuando un cazador realiza una acción especial, resuelve un efecto de una carta de Evento que tenga en la mano o una capacidad de su hoja de personaje que especifique que puede usarse como acción.

Acción de reserva de billete

Para moverse por ferrocarril, los cazadores deben reservar billetes. Cuando un cazador realiza una acción de reserva de billete, obtiene una ficha de Billete cogiéndola de la reserva de fichas. Después la mira y la coloca en su zona de juego. Cada jugador puede tener 2 fichas de Billete.



Ficha de Billete

Acción de descanso

Cuando un cazador realiza una acción de descanso, recupera 1 punto de daño.

Acción de búsqueda

Drácula tiene la capacidad de esconder cartas de Encuentro en las ubicaciones que ha visitado. Los cazadores pueden usar la acción de búsqueda para revelar estas cartas. Esta acción se describe con mayor detalle más adelante.



Fase de Drácula

Después de que todos los cazadores hayan terminado de realizar una acción de noche, comienza la fase de Drácula. Durante la fase de Drácula, éste deja sufrimiento a su paso mientras recluta seguidores, crea vampiros y manipula las fuerzas de la naturaleza. Durante cada fase de Drácula, éste se mueve y luego coloca una carta de Encuentro en su nueva ubicación.

Movimiento

Drácula puede moverse por carretera o por mar, pero no por ferrocarril. En lugar de mover su miniatura por el tablero como los cazadores, Drácula registra su movimiento colocando cartas de Ubicación boca abajo en el rastro. El mazo de Ubicaciones de Drácula tiene 1 carta de Ubicación para cada ubicación del tablero.

Para moverse, Drácula desplaza una casilla hacia la derecha todas las cartas que ya estén en el rastro (consulta “Ejemplo de movimiento de Drácula” en la página 9). Después elige en secreto 1 carta del mazo de Ubicaciones y coloca la carta elegida boca abajo en la primera casilla del rastro. La ubicación de la carta que elija debe estar adyacente a su ubicación actual. Drácula puede usar el mapa de referencia como ayuda para determinar sus posibilidades de movimiento.

Las cartas de Ubicación de mar tienen un dorso distinto al de las cartas de Ubicación de ciudad, lo que hace que sea peligroso que Drácula viaje por mar, ya que su carta de Ubicación alertará a los cazadores de su movimiento. Además, cada vez que Drácula se mueva de un puerto a una zona de mar, sufre 2 puntos de daño. Cada vez que Drácula se mueva de una zona de mar a otra zona de mar, sufre 1 punto de daño.

Si se mueve a una ciudad que esté ocupada por un cazador, Drácula es revelado (consulta “Revelar a Drácula” en la página 12).

El rastro

El rastro tiene 6 casillas y representa las ubicaciones en las que está y ha estado Drácula, el cual usa el rastro para registrar su movimiento en secreto y colocar cartas de Encuentro que le permiten crear vampiros y obstaculizar los intentos de los cazadores por encontrarlo.

La primera casilla del rastro se corresponde con la ubicación actual de Drácula, y también es donde Drácula colocará cartas de Ubicación y de Encuentro durante la fase de Drácula. A menos que Drácula esté revelado, su miniatura se coloca en el círculo que hay sobre la primera casilla del rastro.



El rastro

Cada casilla del rastro puede contener uno de los escondites de Drácula. Un **ESCONDITE** incluye todas las cartas y fichas de una de las casillas del rastro, y suele consistir en una carta de Ubicación con una carta de Encuentro.

Durante cada fase de Drácula, antes de que éste elija una carta de Ubicación, se desplazan todos los escondites del rastro para crear espacio para la carta elegida por Drácula. Los escondites se desplazan una casilla siguiendo la dirección de las flechas.



Jugar una carta de Encuentro

Después de que Drácula se mueva, elige una carta de Encuentro de su mano y la coloca boca abajo sobre la carta de Ubicación de la primera casilla del rastro. Si en este turno Drácula colocó una ubicación de mar en el rastro, o si está revelado en ese momento, no puede colocar ninguna carta de Encuentro.

Las cartas de Encuentro permiten a Drácula obstaculizar a los cazadores de distintas formas tendiendo trampas y creando vampiros. Si en cualquier momento Drácula tiene menos de 5 cartas de Encuentro en la mano, roba cartas de Encuentro hasta tener 5.



Medidor de Influencia

Ejemplo de movimiento de Drácula

Drácula comenzó la partida en Nantes, se movió a Clermont-Ferrand durante el segundo día y ahora está en Burdeos.

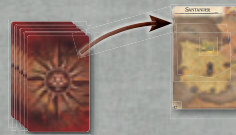
Puesto que las cartas de Nantes y Clermont-Ferrand ya están en el rastro, las opciones de movimiento de Drácula están limitadas a Toulouse, Santander y el Atlántico Norte.



Desplaza una casilla todos los escondites del rastro.



No puede moverse a París ni a Zaragoza porque no están adyacentes, ya que sólo están conectadas a Burdeos por ferrocarril, y no por carreteras. Elige moverse a Santander y retira esa carta del mazo de Ubicaciones.



A continuación, coloca Santander en la primera casilla del rastro.



Por último, elige una carta de Encuentro de su mano y la coloca sobre Santander.



Ganar la partida

DRÁCULA gana la partida haciendo avanzar el medidor de Influencia a la casilla "13". Puede hacer avanzar el medidor de Influencia de las siguientes formas:

- Desarrollar una carta de Encuentro de vampiro hace avanzar el medidor la cantidad de casillas indicada en la carta.
- Resolver la carta de Combate "Colmillos" contra un cazador hipnotizado hace avanzar el medidor 1 casilla.
- Derrotar a un cazador hace avanzar el medidor 2 casillas, más 1 por cada ficha de Desesperación que haya en el tablero.

Los cazadores ganan la partida si Drácula tiene 15 fichas de Daño en su hoja de personaje, momento en el que es derrotado.



Reglas adicionales

ESTA sección proporciona reglas adicionales que son necesarias para jugar a *La furia de Drácula*. Para ver otras aclaraciones o interacciones de efectos de juego concretos que no aparezcan aquí, consulta la Referencia de reglas.

Amanecer y anochecer

Durante la fase de los cazadores, el amanecer tiene lugar antes del día, y el anochecer tiene lugar antes de la noche. Durante el amanecer y el anochecer, los jugadores hacen avanzar el tiempo y luego combaten a Drácula si está revelado (consulta “Revelar a Drácula” en la página 12).

El medidor de Tiempo tiene casillas de día y de noche. Al amanecer, el indicador de Tiempo avanza de una casilla de noche a una casilla de día, y al atardecer, el indicador de Tiempo avanza de una casilla de día a una casilla de noche. Cada casilla de día y de noche contiene una abreviatura de un día de la semana.



Casilla de día

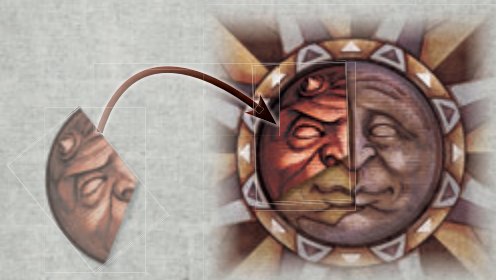


Casilla de noche

Cuando el medidor de Tiempo pasa de la noche del domingo al día del lunes, ha pasado una semana. Para indicarlo, los jugadores colocan una ficha de Desesperación sobre una de las tres casillas del centro del medidor de Tiempo. Hay una pequeña imagen en este medidor que recuerda a los jugadores que deben hacer esto.



Recordatorio de colocar ficha de Desesperación



Colocar una ficha de Desesperación

Las fichas de Desesperación representan la influencia de Drácula que se cierne sobre los ciudadanos inocentes. Estas fichas tienen un efecto sobre cuánto avanzará el medidor de Influencia cuando los cazadores sean derrotados. Además, la capacidad “La furia de Drácula” de la hoja de personaje de Drácula se activa después de haber colocado sobre el tablero las 3 fichas de Desesperación.

Cartas de Evento y de Objeto

Las cartas de Evento proporcionan útiles efectos y aliados tanto a los cazadores como a Drácula. Las cartas de Objeto proporcionan a los cazadores recursos que en su mayoría podrán usar en combate contra Drácula.

Cartas de Evento

Después de que un jugador robe una carta de Evento, debe leerla para determinar cuándo se resuelve. La parte superior de todas las cartas de Evento contiene un texto de resolución que indica cuándo puede jugarse la carta. Algunas cartas deben jugarse de inmediato, mientras que otras pueden usarse en un momento posterior concreto.

Juega esta carta inmediatamente o al amanecer o al anochecer.

Texto de resolución

Para jugar una carta de Evento, el jugador lee el texto de la carta y resuelve el efecto descrito. Luego coloca esa carta de Evento boca arriba en la pila de descartes de Eventos.

Las cartas de Evento pueden tener varios efectos, y los jugadores deben decidir qué efecto quieren usar al jugar dicha carta. Algunas de estas cartas pueden jugarse como aliado, y tendrán un efecto “Aliado” en la parte inferior de la carta. Cuando se juegue una carta de cazador como aliado, se coloca en el espacio de aliado del tablero. Cuando se juegue una carta de Drácula como aliado, éste la coloca boca arriba en su zona de juego.



Espacio de aliado de cazador

Sólo puede haber en juego un aliado de los cazadores a la vez. Si un cazador elige usar el efecto de aliado de una carta de Evento y ya hay un aliado en juego, el aliado anterior es sustituido por el nuevo. De igual modo, Drácula sólo puede tener un aliado en juego a la vez. Cuando se retire un aliado del juego, se coloca boca arriba en la pila de descartes de Eventos.

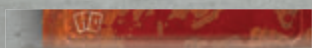
Cartas de Objeto

Cuando un cazador roba una carta de Objeto, coge la primera carta del mazo de Objetos y la coloca en su mano. La mayoría de las cartas de cazador sólo pueden usarse en combate (consulta “Combate” en la página 12), y todas esas cartas contienen un marcapáginas. Las cartas de Objeto que no tienen un marcapáginas describen cuándo pueden jugarse.

Límites de mano

Todas las hojas de cazador tienen 2 espacios de cartas, uno en la parte superior que se usa para las cartas de Objeto y otro en la parte inferior que se usa para las cartas de Evento.

La mayoría de cazadores tienen un límite de mano de 3 para cada tipo de carta (de Evento y de Objeto) que se indica con un icono de límite de mano en el espacio del tipo de carta de su hoja de personaje.



Límite de mano de objetos



Límite de mano de eventos

Los cazadores pueden colocar sus cartas en estos espacios si no quieren tenerlas en la mano, lo cual puede ser útil para los jugadores que tengan que jugar con varias manos de cartas al controlar a más de un cazador.

Drácula tiene un límite de mano de 4 cartas de Evento que se muestra en el espacio de cartas de Evento de la parte inferior de su hoja de personaje.



Fichas de Billete

Las fichas de Billete permiten a un cazador moverse por ferrocarril. Un cazador obtiene fichas de Billete realizando una acción de reserva de billete.



Lado boca abajo

Para moverse por ferrocarril, un cazador debe gastar una de sus fichas de Billete revelando su lado boca arriba. A continuación, se mueve usando los valores de la ficha de Billete antes de devolverla boca abajo a la reserva de fichas. Al moverse, un cazador puede usar ferrocarriles blancos, amarillos o una combinación de ambos colores.



Lado boca arriba

Las fichas de Billete tienen valores blancos y amarillos que determinan cuántos ferrocarriles puede usar un cazador para moverse a una nueva ciudad. Si un cazador se mueve usando sólo ferrocarriles blancos, debe usar el valor blanco de la ficha de Billete para determinar la distancia que puede moverse. Si un cazador se mueve usando sólo ferrocarriles amarillos o una combinación de blancos y amarillos, debe usar los valores amarillos de las fichas de Billete para determinar la distancia que puede moverse. Si una ficha de Billete no tiene número amarillo, no puede usarse para moverse por ferrocarriles amarillos.

Desarrollar escondites

Durante la fase de Drácula, todos los escondites del rastro se desplazan para dejar espacio para que Drácula coloque una nueva carta. Si cuando esto ocurra hay 6 escondites en el rastro, el escondite de la sexta casilla se ha desarrollado.

Cuando Drácula desarrolla un escondite, puede resolver el efecto desarrollado de la carta de Encuentro de ese escondite, si lo hay, y descartarla. A continuación, Drácula devuelve la carta de Ubicación del escondite al mazo de Ubicaciones.

Desarrollar

La parte inferior de algunas cartas de Encuentro tiene una sección roja con un “Efecto desarrollado”. Si se retira un escondite del rastro durante la fase de Drácula, éste puede **DESARROLLAR** cualquiera de las cartas de Encuentro de ese escondite resolviendo el texto de la sección “Efecto desarrollado” de la carta.

Si es de día, todos los cazadores de esta ciudad quedan retrasados.

Efecto desarrollado

Revela esta carta de Ubicación y elige una ciudad de esta región. Después coloca 2 fichas de Niebla en esa ciudad.

Efecto desarrollado

Encuentros de vampiro

Hay 3 cartas de Encuentro que contienen la palabra “vampiro” (“Vampiro nuevo”, “Vampiro aristócrata” y “Vampiro temerario”). Estos encuentros se denominan **ENCUENTROS DE VAMPIRO**, y son cartas que tienen un “efecto desarrollado” que, al resolverse, hace avanzar el medidor de Influencia.

El efecto desarrollado de un encuentro de vampiro pide a un jugador que **DESPEJE** escondites concretos del rastro. Cuando un escondite es despejado, todas las cartas de Ubicación de ese escondite se devuelven al mazo de Ubicaciones, todas las cartas de Encuentro de ese escondite se descartan y todas las fichas de ese escondite se colocan en la reserva de fichas.

Comunicación en la mesa

Durante la partida, los jugadores pueden hablar unos con otros y compartir información sobre las cartas de sus manos. Sin embargo, todas las comunicaciones deben ser públicas y en presencia de Drácula. Si los cazadores comparten información sobre sus cartas, también deben compartirla con Drácula.

Cuando un cazador realice una acción de intercambio, puede intercambiar cartas y comunicarse en privado con el otro cazador parte del intercambio, sin que Drácula vea esas cartas ni oiga la conversación.

Encontrar el rastro

Después de que un cazador termine su movimiento en una ciudad, Drácula debe comprobar todas las cartas del rastro. Si esa ubicación es un escondite de su rastro, Drácula revela la carta de Ubicación de ese escondite poniéndola boca arriba. La carta de Ubicación revelada permanece boca arriba hasta que sea devuelta al mazo de Ubicaciones de Drácula.

Emboscadas

Después de que un cazador termine su movimiento en un escondite que tenga 1 o más cartas de Encuentro, Drácula puede elegir **EMBOSCAR** a ese cazador. Para emboscar, Drácula elige una carta de Encuentro de ese escondite, la revela y resuelve su efecto, ignorando el efecto desarrollado. Después de haberla resuelto, la descarta. Si Drácula elige no emboscar, la carta de Encuentro sigue siendo parte de ese escondite y Drácula puede emboscar en otro momento en el que un cazador termine su movimiento en esa ubicación.

Acción de búsqueda

Si Drácula no embosca a un cazador, puede que sea porque quiera desarrollar vampiros recién creados. Cuando un cazador esté en una ubicación que tenga una carta de Encuentro, puede realizar una acción de búsqueda para resolver todos los efectos de encuentro de esas cartas, ignorando los efectos desarrollados.

Revelar a Drácula

Si un cazador termina su movimiento en la ciudad en la que se encuentra Drácula (la carta de Ubicación de la primera casilla del rastro), Drácula es revelado. Cuando Drácula sea revelado, coloca la miniatura de Drácula en esa ciudad del tablero. A continuación tiene lugar un combate durante el siguiente amanecer o anochecer. Drácula no puede ser revelado mientras esté en una zona de mar.

Combate

Si un cazador se encuentra en la misma ciudad que Drácula al amanecer o anochecer, tiene lugar un combate.

Antes de que el combate comience, el cazador coge 1 carta de “Esquivar”, 1 de “Puñetazo” y 1 de “Huida” de los montones de cartas de Combate de cazador y las añade a su mano de cartas de Objeto sin que cuenten para su límite de mano. Después, Drácula baraja el mazo de Combate de Drácula y roba 5 cartas de él para usarlas durante el combate. Los jugadores siguen estos pasos para resolver un combate:

- 1. Elegir cartas de Combate:** cada jugador elige 1 carta de su mano y la coloca boca abajo en la zona de juego. El cazador debe elegir 1 de sus cartas que tenga un marcapáginas. Esto incluye las cartas de Objeto con marcapáginas rojo o las cartas de Combate (“Puñetazo”, “Esquivar” y “Huida”) con marcapáginas amarillo.
- 2. Revelar cartas de Combate:** ambos jugadores revelan a la vez las cartas elegidas.
- 3. Comparar iconos de combate:** los jugadores comprueban si el icono de combate de la carta de Drácula coincide con uno de



Marcapáginas

los iconos de combate del marcapáginas de la carta del cazador. Si es así, el efecto de la carta de Combate revelada por Drácula queda cancelado. A continuación, Drácula pone esa carta boca abajo y la deja en la zona de juego.

- 4. Resolver el efecto de Drácula:** si la carta de Combate de Drácula no fue cancelada, éste resuelve su efecto. A continuación, pone boca abajo esa carta y la deja en la zona de juego. Recuerda que la capacidad “Orgullo” de la hoja de personaje de Drácula restringe las posibilidades de jugar las cartas de Combate “Huir en forma de niebla” y “Huir en forma de murciélago”.
- 5. Resolver el efecto del cazador:** si la carta del cazador no fue cancelada al resolver la carta de Drácula, el cazador resuelve el efecto de su carta y la deja en la zona de juego.
- 6. Reponer las manos:** Drácula roba la primera carta del mazo de Combate de Drácula. Durante las rondas siguientes, la carta de Combate que jugara el cazador durante la ronda anterior vuelve a su mano.

Los jugadores siguen resolviendo rondas de combate hasta que éste termine de una de las siguientes formas:

- Drácula ha jugado 6 cartas de Combate.
- Drácula gana la partida al hacer avanzar el medidor de Influencia a la casilla “13”.
- Los cazadores ganan la partida al derrotar a Drácula.
- Todos los cazadores que participan en el combate son mordidos o derrotados o han huido.
- Drácula resuelve “Huir en forma de murciélago” o “Huir en forma de niebla”. La capacidad “Orgullo” de Drácula explica las condiciones en las que pueden resolverse estas cartas.

Después de que termine el combate, todos los cazadores del mismo devuelven sus cartas de Combate (“Esquivar”, “Puñetazo” y “Huir”) a los montones de cartas de Combate que hay junto al tablero. Drácula devuelve todas las cartas de Combate de Drácula a su mazo y lo baraja.

Varios cazadores en combate

Aunque las reglas anteriores están escritas con sólo 1 cazador en combate, puede haber varios cazadores en el mismo combate contra Drácula.

Si hay varios cazadores en la ubicación actual de Drácula, cada cazador elige una carta. Después, antes de revelar las cartas, Drácula elige un cazador para que sea el cazador enfrentado. La carta de Combate de Drácula sólo puede ser bloqueada por ese cazador. A continuación se resuelven las cartas de los cazadores.

Consulta la entrada de “Combate” en el glosario de la Referencia de reglas para más información

Daño

Cada vez que un cazador o Drácula sufran daño, cogen de la reserva de fichas una cantidad de fichas de Daño igual a la cantidad de daño sufrida y las colocan en su hoja de personaje. Si un cazador o Drácula recuperan daño, retiran de su hoja de personaje una cantidad de fichas de Daño igual a la cantidad de daño recuperada y las devuelven a la reserva de fichas.

Si el valor total de las fichas de Daño que hay en una hoja de personaje iguala o supera el valor de vida de ese personaje, éste queda derrotado.

Cuando un cazador es derrotado, al amanecer su miniatura se coloca en una casilla de hospital del tablero (consulta “Ubicaciones especiales” en la página 14). A continuación, el cazador descarta todas sus cartas de Evento y de Objeto y devuelve a la reserva de fichas todas las fichas de Daño, Mordedura y Billeto. Si Drácula ha sido derrotado, los cazadores ganan la partida.



Espacio de mordedura

Valor de vida

Cazadores mordidos

Cuando un cazador es mordido, coloca una ficha de Mordedura en un espacio de mordedura de su hoja de personaje. Si un cazador tiene 1 o más fichas de Mordedura en su hoja de personaje, está **DEBILITADO**. Un cazador debilitado debe mantener reveladas 1 carta de Evento y 1 carta de Objeto. Puesto que Mina está debilitada permanentemente, siempre mantiene reveladas 1 carta de Evento y 1 de Objeto.

Las cartas de Objeto y Evento reveladas se colocan en los espacios de objeto y de evento de las partes superior e inferior de la hoja de personaje (consulta “Límites de mano” en la página 11). Estas cartas de Objeto reveladas se ocultan durante el combate.

Si un cazador es mordido pero no tiene espacios en los que colocar su ficha de Mordedura, queda derrotado. Por lo tanto, Mina queda derrotada cuando reciba su primera ficha de Mordedura, mientras que Van Helsing queda derrotado cuando reciba su tercera ficha de Mordedura.

Cuando un cazador es derrotado de esta forma, el medidor de Influencia avanza 2 casillas más el número de fichas de Desesperación que haya en el medidor de Tiempo (como se describe en la capacidad “Rabia” de Drácula en su hoja de personaje). Al amanecer, el cazador es colocado en la ubicación de hospital más cercana. Estas ubicaciones se indican con un icono doble (consulta “Ubicaciones especiales” en la página 14).

Ejemplo de combate

Durante la segunda semana, Drácula y Mina están en la misma ubicación al anochecer, así que tiene lugar un combate. Drácula roba 5 cartas de su mazo de Combate, y Mina coge las 3 cartas de Combate de cazador y las añade a su mano de cartas de Objeto.

Puesto que es la segunda semana de la partida, sólo hay 1 ficha de Desesperación en el tablero. Si Drácula quiere huir, tendrá que esperar al menos hasta la ronda 3 para jugar una carta de Huida.

Ronda 1: Ninguno de los iconos del marcapáginas coincide con el icono de “Garras”, así que se resuelve. Es de noche, por lo que Mina sufre 4 puntos de daño. Después, Drácula pone “Garras” boca abajo y Mina resuelve “Puñetazo”, lo que hace que Drácula sufra 1 punto de daño.



Nadie ha sido derrotado, así que el combate continúa. Drácula roba 1 carta de Combate de su mazo de Combate, y Mina deja “Puñetazo” boca arriba frente a ella.

Ronda 2: Esta vez, uno de los iconos coincide con “Fuerza”, así que queda cancelada y se pone boca abajo. Después, Mina resuelve “Esquivar”, que no tiene efecto.



Drácula roba 1 carta de Combate de su mazo de Combate. Mina deja “Esquivar” boca arriba frente a ella y devuelve “Puñetazo” a su mano.

Ronda 3: Ninguno de los iconos coincide, y Drácula cumple la capacidad “Orgullo” de su hoja de personaje, así que resuelve su carta y hace que el combate termine inmediatamente, antes de que Mina pueda resolver su carta “Pistola”.



Combatir a vampiros

Si un cazador realiza una acción de búsqueda y debe combatir a un vampiro, tiene lugar un combate. Al combatir a un vampiro, los jugadores usan las mismas reglas de combate que las empleadas para combatir con Drácula, y éste controla a sus vampiros.

Cada vampiro tiene un valor de vida impreso en su carta. Cuando un vampiro sufre daño, los jugadores siguen las mismas reglas que cuando un cazador o Drácula sufren daño, colocando fichas de Daño en la carta de Encuentro de vampiro en lugar de en una hoja de personaje. Si el valor total de fichas de Daño que hay en la carta del vampiro iguala o supera su valor de vida, ese vampiro queda derrotado y su carta de Encuentro es descartada. Si un vampiro sigue vivo después de que termine un combate, el daño sufrido por ese vampiro permanece en su carta.

Drácula no puede jugar cartas de huida para sus vampiros hasta que tenga 3 cartas de Combate en juego.

Fichas de encuentros y de eventos

Algunas cartas de Encuentro y de Evento indican a los jugadores que coloquen en el tablero fichas que tienen efectos permanentes.

Ficha de Murciélagos: las fichas de Murciélagos se colocan bajo las miniaturas de los cazadores como recordatorio de que Drácula puede mover a ese cazador a una ciudad adyacente como la siguiente acción de ese cazador la próxima vez que dicho cazador pueda realizar una acción. Después de mover a un cazador, Drácula retira la ficha de Murciélagos y la devuelve a la reserva de fichas.

Fichas de Suelo consagrado y Hostia consagrada: si la ficha de Suelo consagrado se coloca en una ubicación que esté en el rastro, se revelan esa ubicación y todos los encuentros que haya en ella. Drácula no puede entrar en esa ubicación. Si la ubicación es la ubicación en actual de Drácula, éste debe moverse a una nueva ubicación durante la siguiente fase de Drácula. Las fichas de Hostia consagrada tienen el mismo efecto que las fichas de Suelo consagrado, pero se retiran al amanecer.

Ficha de Niebla: si una ciudad contiene una ficha de Niebla, los cazadores no pueden realizar acciones de búsqueda mientras estén en esa ciudad. Además, los cazadores no pueden moverse ni ser movidos de ninguna forma que hiciera que entrasen, saliesen o pasasen por una ciudad que contenga una ficha de Niebla. Drácula puede elegir evitar un combate en una ciudad que contenga una ficha de Niebla. Al final de cada anochecer, se retira 1 ficha de Niebla de cada ciudad del tablero que tenga al menos 1 ficha de Niebla.



Cartas de Encuentro de vampiro con valores de vida



Ficha de Murciélagos



Suelo consagrado



Hostia consagrada



Ficha de Niebla

Fichas de Bloqueo: un cazador no puede moverse por una carretera o ferrocarril que contenga una ficha de Bloqueo. Cuando Drácula coloque una ficha de Bloqueo, la coloca en una carretera o en un ferrocarril del tablero con el lado de carretera o de ferrocarril boca arriba, según corresponda. Al final de cada anochecer, Drácula retira 1 ficha de Bloqueo del tablero.

Fichas de Tormenta: un cazador no puede entrar en una zona de mar que contenga una ficha de Tormenta. Al final del anochecer, Drácula retira 1 ficha de Tormenta del tablero.

Ubicaciones especiales

En el tablero hay algunas ubicaciones que funcionan de forma distinta al resto.

Castillo Drácula: la carta de Ubicación del Castillo Drácula tiene un dorso distinto, de forma que los cazadores saben cuándo se juega. Cuando Drácula coloque esta carta en el rastro, se cura 5 puntos de daño. Si un cazador está en el Castillo Drácula, no puede realizar una acción de suministros ni de reserva de billetes.

Hospitales: los hospitales son casillas del tablero vinculadas a ciudades. Hay hospitales en Madrid, Roma y Budapest. Cuando un cazador es derrotado, se coloca en el hospital más cercano (en distancia de carreteras) al amanecer. Si hay 2 hospitales equidistantes, Drácula elige en cuál de ellos se coloca el cazador. La miniatura del cazador se coloca en la parte superior de la ubicación del hospital.

Después, el cazador descarta todas sus cartas de Evento y de Objeto y devuelve a la reserva de fichas todas sus fichas de Daño, Mordedura y Billeto.

Mientras un cazador esté en un hospital, puede realizar una acción de suministros, pero cuando lo haga, sólo roba cartas de Objeto. Durante el día, un cazador que esté en un hospital puede realizar una acción de movimiento para moverse del hospital a la ubicación de la ciudad vinculada.



Lado de carretera



Lado de ferrocarril



Ficha de Tormenta



Castillo Drácula



Ubicación de hospital

Qué hacer a continuación

Ahora que los jugadores han leído el reglamento de Aprende a jugar, conocen todas las reglas necesarias para jugar su primera partida de *La furia de Drácula*. Los jugadores deben consultar la Referencia de reglas a medida que surjan preguntas durante la partida.

Después de su primera partida, los jugadores deben leer la siguiente sección: "Reglas avanzadas". Estas reglas amplían las opciones de Drácula y hacen que el juego sea más dinámico para Drácula y más difícil para los jugadores cazadores.

Reglas avanzadas

DESPUÉS de que los jugadores terminen su primera partida, deberían usar las siguientes reglas adicionales. Estas reglas añaden más profundidad al rol de Drácula y le permiten tener más ubicaciones con encuentros que las 6 casillas del rastro, le dan acceso a las 5 cartas de Poder e introducen fichas de Rumor que pueden engañar a los cazadores o aumentar la influencia de Drácula.

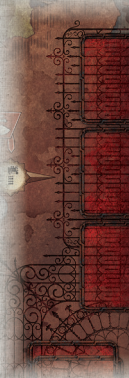
Guaridas

En lugar de desarrollar un escondite, Drácula puede convertir un escondite en una guarida colocándolo en uno de los tres espacios de guarida del lateral del tablero. Si un escondite contiene una ubicación de mar, no puede convertirse en guarida.

Cuando un escondite se convierte en guarida, Drácula coloca una carta de Encuentro de su mano en la guarida. Por lo tanto, una guarida puede tener varias cartas de Encuentro. Cuando Drácula se mueva durante fases posteriores, puede moverse a una guarida colocándola en la primera casilla del rastro y volviéndola a convertir en escondite; para ello, Drácula debe poder moverse a la ubicación de la guarida siguiendo las restricciones normales de movimiento. Cuando Drácula coloque la guarida en el rastro, coloca otra carta de Encuentro en esa casilla como si hubiera colocado una carta de Ubicación desde el mazo de Ubicaciones.

Drácula puede despejar una guarida en cualquier momento, y debe hacerlo si se retiran todas las cartas de Encuentro de la guarida.

Un beneficio de usar guaridas es que habrá más ubicaciones con encuentros que Drácula puede usar para emboscar a los cazadores. Además, puesto que se coloca una carta de Encuentro adicional en la guarida, esto permite a Drácula robar más cartas de Encuentro y aumentar las posibilidades de robar más cartas de Encuentro de vampiro.



Espacios de guarida

Cartas de Poder

Para representar sus poderes oscuros, Drácula tiene 5 cartas de Poder que puede usar durante la fase de Drácula para engañar y distraer a los cazadores. Cada carta de Poder contiene un resumen de su efecto. Drácula usa las cartas de Poder de la siguiente manera:

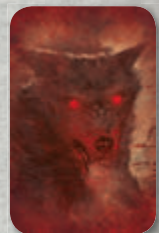
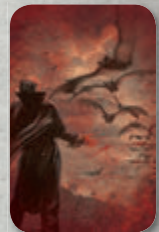
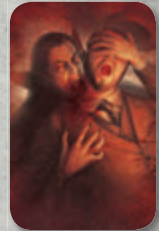
Alimentarse: esta carta permite a Drácula recuperar daño. Para usar “Alimentarse”, Drácula coloca esta carta en la primera casilla del rastro en lugar de moverse, y no coloca una carta de Encuentro en ella. Después recupera un máximo de 3 puntos de daño.

Llamada oscura: esta carta permite a Drácula robar más cartas de Encuentro. Para usar “Llamada oscura”, Drácula coloca esta carta en la primera casilla del rastro en lugar de moverse, y no coloca una carta de Encuentro en ella. Después sufre 2 puntos de daño y roba 5 cartas de Encuentro. No hay límite a la cantidad de cartas de Encuentro que Drácula puede tener en su mano.

Forma de lobo: esta carta modifica la forma en que puede moverse Drácula. Para usar “Forma de lobo”, Drácula coloca esta carta en la primera casilla del rastro junto con una carta de Ubicación boca abajo de su mazo de Ubicaciones. Después sufre 1 punto de daño. La carta de Ubicación que elija Drácula puede estar hasta un máximo de 2 ciudades de distancia por carretera de su ubicación actual, lo que permite a Drácula moverse más lejos y pasar sin ser detectado por una ciudad adyacente que ocupe un cazador.

Engaño: esta carta permite a Drácula despejar un escondite del rastro. Para jugar “Engaño”, Drácula elige un escondite del rastro y lo despeja. Después coloca “Engaño” en la casilla del rastro que ha sido despejada. Tras colocar “Engaño” en el rastro, Drácula coloca una carta (de Ubicación o de Poder) en la primera casilla del rastro de forma normal. Drácula no puede usar “Engaño” para despejar un escondite que contenga una carta de Poder, el Castillo Drácula, su ubicación actual o una ubicación asociada a “Ocultarse” (ver a continuación).

Ocultarse: esta carta tiene el mismo reverso que las cartas de Ubicación, y permite a Drácula engañar a los cazadores haciendo como que se ha movido cuando en realidad permanece en el mismo lugar. Para usar “Ocultarse”, Drácula la coloca **boca abajo** en la primera casilla del rastro y coloca una carta de Encuentro en ella. Drácula no puede resolver el efecto desarrollado de esa carta de Encuentro. “Ocultarse” queda asociada a la ubicación anterior que ocupaba Drácula mientras dicha ubicación permanezca en el rastro. Por lo tanto, si un cazador termina su movimiento en una ubicación que esté asociada a “Ocultarse”, Drácula puede emboscar al cazador con las cartas de Encuentro de esa ubicación y de la carta “Ocultarse”. Si una ubicación asociada a “Ocultarse” es revelada, la carta de Poder “Ocultarse” también es revelada.



Avverso



Reverso



Fichas de Rumor

Las fichas de Rumor representan cotilleos, difundidos por el propio Drácula o por lugareños supersticiosos que han visto algo o a alguien que no pueden explicar. Drácula puede usar las fichas de Rumor para hacer avanzar más el medidor de Influencia o para intentar distraer a los cazadores que estén cerca de encontrarlo.



Ficha de Rumor

Drácula comienza la partida con 1 ficha de Rumor (consulta "Preparación avanzada" en la página 2 de la Referencia de reglas), y obtiene 1 ficha de Rumor adicional cada vez que se coloque 1 ficha de Desesperación en el medidor de Tiempo (consulta "Amanecer y atardecer" en la página 10).

Después de que Drácula coloque una carta de Encuentro durante la fase de Drácula, puede colocar 1 ficha de Rumor en 1 de los escondites de las 3 primeras casillas del rastro. Si Drácula desarrolla un encuentro de vampiro de un escondite que contenga una ficha de Rumor, hace avanzar el medidor de Influencia 3 casillas adicionales (consulta "Desarrollar" en la página 11).

Una ficha de Rumor permanece como parte de un escondite o guardada hasta que no queden cartas de Encuentro en esa carta de Ubicación o si la carta de Ubicación de ese escondite o guardada vuelve al mazo de Ubicaciones de Drácula. Cuando se retira una ficha de Rumor de una ubicación o escondite, se devuelve a la reserva de fichas.).

Créditos

Diseño del juego original: Stephen Hand

Desarrollo de la tercera edición: Frank Brooks

Desarrollo de la segunda edición: Kevin Wilson

Producción: Derrick Fuchs

Redacción técnica: Adam Baker

Edición técnica: Jonathan H. Keith

Revisión: Allan Kennedy y Christopher Meyer

Traducción: Sergio Hernández Garrido

Diseño gráfico: Chris Beck y Sam Shimota

Localización: Edge Studio

Coordinación de diseño gráfico: Brian Schomburg

Redacción creativa: Daniel Lovat Clark

Ilustración de cubierta: Sebastian Ciaffaglione y Anders Finer

Ilustraciones interiores: Arden Beckwith, Joshua Cairós, JB Casacop, Sebastian Ciaffaglione, Nick Deligaris, Martin de Diego Sádaba, Dleoblack, Sam Lamont, Antonio De Luca, Anders Finer, Michele Frigo, Nicholas Gregory, Rafał Hryniewicz, Lukasz Jaskolski, Romana Kendelic, Adam Lane, Antonio José Manzanedo, Christine Mitzuk, Smirtouille, Beth Sobel, Alex Stone, Crystal Sully, Andreia Ugrai y Brian Valenzuela

Dirección artística: Taylor Ingvarsson

Coordinación de dirección artística: Andy Christensen

Coordinación de control de calidad: Zach Tewalthomas

Especialista de licencias de FFG: Amanda Greenhart

Dirección de producción: Megan Duehn y Simone Elliott

Coordinación de producción: John Britton, Jason Glawe y Johanna Whiting

Dirección de juegos de tablero: Steven Kimball

Diseño de juego ejecutivo: Corey Konieczka

Producción ejecutiva: Michael Hurley

Edición: Christian T. Petersen

Pruebas de juego Elisha Arata, Samuel Bailey, Mike Beers, Nick Beers, Nayt Brookes, Kara Centell-Dunk, Ryan Christensen, Robert Crandall, Nick Cyr, Alex Davy, Kyle Dekker, Andrea Dell'Agnese y Julia Faeta, Tim Dolgos, Lindsey Ferrante, Mike Ferrante, David Fortner, Jason Glawe, Rodney Harris, Tim Huckelbery, Stewart Hunt, Justin Kemppainen, Mark Krueger, Lukas Litzsinger, Philip McNeill, Todd Michlitsch, Darren Nakamura, Rebecca Olene, Jack Peterson, Zoë Robinson, Mark Slabinski, Carlos St. Germain, Trevor St. Germain, Damon Stone, Chris Tannhauser, Zach Tewalthomas, Darron Tong, Darrell Ulm, Emily Ulm, Sean Vayda, Stuart Wilson y Paul Winchester

Como siempre, gracias a todo el mundo de

Games Workshop

Más información en
EDGEENT.COM



international.hobbyworld.ru

EDGE



www.games-workshop.com

La furia de Drácula © Copyright Games Workshop Limited 2018. La furia de Drácula, el logotipo de La furia de Drácula, GW, Games Workshop y todos los logotipos, ilustraciones, imágenes, nombres, criaturas, razas, vehículos, lugares, armas, personajes y sus aspectos característicos relacionados son ® o ™ y/o © Games Workshop Limited, registrada de distintas formas en todo el mundo y usada bajo licencia. Esta edición se publica bajo licencia a Hobby World LLC. Todos los derechos reservados por sus respectivos propietarios. Ninguna parte de este producto puede reproducirse sin permiso específico. Edición en español de Edge Entertainment. Distribuido por Asmodee Spain, Petróleo 24, 28918 Leganés (Madrid), España. Conserve esta información para su referencia. Los componentes de la caja pueden variar de los mostrados. Fabricado en Rusia. Este producto no es un juguete. Su uso no está pensado para personas menores de 14 años.

Aprende a jugar