

LA FURIA DE DRÁCULA



Referencia de reglas

¡Alto!

Esta Referencia de reglas no enseña a los jugadores cómo jugar a *La furia de Drácula*. Se recomienda que los jugadores lean primero el reglamento de Aprende a jugar y luego empleen esta Referencia de reglas mientras juegan al juego para contestar cualquier pregunta sobre las reglas que pueda surgir.

Uso de esta referencia

Este documento es una referencia de todas las reglas de juego. A diferencia del reglamento de Aprende a jugar, este documento no enseña a los jugadores cómo jugar. Se recomienda que los jugadores lean primero el reglamento de Aprende a jugar y luego consulten esta referencia a medida que surjan preguntas durante la partida. Este documento contiene un glosario que detalla las reglas y aclaraciones de las cartas en orden alfabético por tema.

Las reglas de oro

Las reglas de oro son conceptos fundamentales sobre los que se basan todas las demás reglas del juego.

- † Esta Referencia de reglas es la fuente definitiva de información sobre las reglas. Si alguna parte de esta Referencia de reglas contradice al reglamento de Aprende a jugar, prevalece este documento.
- † Si el texto de reglas de una carta o componente de juego contradice alguna información de la Referencia de reglas, prevalece el texto de reglas del componente.
- † Si el efecto de una carta contiene la expresión “no puede”, ese efecto no puede ser anulado por ningún otro efecto de juego.
- † Si un efecto usa la palabra “puede”, el efecto es opcional.

Preparación avanzada

DESPUÉS de que los jugadores hayan terminado su primera partida de *La furia de Drácula*, están listos para el juego avanzado. Para preparar el juego avanzado, los jugadores realizan 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) 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. Los jugadores restantes eligen 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.
5. **Preparar las cartas de Cazador:** baraja todas las cartas de Objeto y colócalas boca abajo junto al tablero. A continuación, baraja las cartas de Evento de cazador y de Drácula formando un solo mazo y colócalo junto al mazo de Objetos. Separa las cartas de Combate de cazador por tipo y colócalas en tres montones distintos junto al mazo de Objetos.
6. **Preparar los componentes de Drácula:** separa las cartas de Encuentro y las cartas de Combate de Drácula en dos mazos distintos y barájalos. Coloca estos mazos boca abajo junto al lado del tablero de Drácula. A continuación, crea el mazo de Ubicaciones organizando las cartas de Ubicación por orden numérico y colocándolas sobre las cartas de Poder de Drácula. Coloca este mazo junto a los mazos de Encuentros y de Combate de Drácula.
7. **Crear la reserva de fichas:** coloca las fichas de Billete 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 y obtener ficha de Rumor:** Drácula roba 5 cartas de Encuentro como mano inicial. Después, Drácula coge 1 ficha de Rumor de la reserva de fichas y la coloca en su zona de juego.
9. **Elegir las ubicaciones iniciales de los cazadores:** cada cazador coloca sus miniaturas en una de las ciudades del tablero.
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 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.

Glosario

ESTE glosario contiene todos los términos y reglas del juego en detalle.



Si no logras encontrar un tema en este glosario, consulta el índice de la página 15.

Acciones

Durante la fase de los cazadores, cada cazador realiza 1 acción durante el día y 1 acción durante la noche.

- † Durante cada día y cada noche, los cazadores realizan acciones siguiendo el orden de activación.
- † Los cazadores sólo pueden realizar acciones de movimiento durante el día.
- † Si un cazador está en una zona de mar durante el día, debe moverse por mar; no puede pasar.
- † Si un cazador está en una zona de mar durante la noche, debe pasar; no puede realizar una acción.
- † Si un cazador está retrasado, debe poner en pie su miniatura en lugar de realizar una acción.
- † Un cazador puede renunciar a su acción si pasa.

Temas relacionados: Búsqueda, Intercambio, Movimiento, Reserva de billete, Suministros

Adyacencia

Si una ciudad está conectada a otra ciudad por una carretera, dichas ciudades están adyacentes entre sí. Si una zona de mar comparte borde con otra zona de mar, dichas zonas de mar están adyacentes.

- † Una zona de mar que tenga un icono de ancla está adyacente al puerto que esté junto a ese icono.
- † Las conexiones por ferrocarril no afectan a la adyacencia.
- † Las fichas de Bloqueo impiden el movimiento, pero no afectan a la adyacencia.

Temas relacionados: Movimiento

Aliados

Algunas cartas de Evento tienen efectos “Aliado”, por lo que pueden jugarse como aliados. Los aliados proporcionan capacidades únicas a los cazadores o a Drácula.

- † Cuando se juegue una carta de Evento como aliado, permanece en juego y proporciona un efecto continuo.
- † Cuando un cazador juegue una carta de Evento como aliado, la coloca boca arriba en el espacio de aliado del tablero. Cuando Drácula juegue una carta de Evento como aliado, la coloca boca arriba en su zona de juego.
- † Los cazadores sólo pueden tener en conjunto 1 aliado en juego a la vez. Si ya hay un aliado de cazador en juego y un cazador juega otro evento por su efecto de aliado, el nuevo aliado sustituye al existente, que es descartado.

† Drácula sólo puede tener 1 aliado en juego a la vez. Si ya hay un aliado de Drácula en juego y éste juega otro evento por su efecto de aliado, el nuevo aliado sustituye al existente, que es descartado.

Temas relacionados: Cartas de Evento

Alimentarse

“Alimentarse” es una de las cartas de Poder de Drácula.

Cuando “Alimentarse” se coloque en el rastro, Drácula recupera 3 puntos de daño.

- † “Alimentarse” se coloca en el rastro en lugar de elegir una carta de Ubicación.
- † No pueden colocarse cartas de Encuentro sobre “Alimentarse”.
- † Mientras la ubicación actual de Drácula sea una zona de mar, Drácula no puede jugar “Alimentarse”.

Temas relacionados: Cartas de Poder, Daño, El rastro

Amanecer y anochecer

El amanecer tiene lugar antes del día, y el anochecer tiene lugar antes de la noche.

- † Al amanecer, el indicador de Tiempo avanza de la casilla de noche en la que se encuentre a la siguiente casilla de día.
- † Al anochecer, el indicador de Tiempo avanza de la casilla de día en la que se encuentre a la siguiente casilla de noche.
- † Cuando el indicador de Tiempo avanza de la noche del domingo al día del lunes, coloca 1 ficha de Desesperación en la casilla del centro del medidor de Tiempo. Además, Drácula recibe 1 ficha de Rumor.
- † Hay cartas de Evento que sólo pueden jugarse durante el amanecer o el anochecer. Si un personaje elige jugar una de estas cartas, lo hace después de que el indicador de Tiempo avance.
- † Si uno o más cazadores están en la misma ubicación que Drácula durante el amanecer o el anochecer, tiene lugar un combate después de que el indicador de Tiempo avance.

Temas relacionados: Combate, Fichas de Desesperación, Fichas de Rumor

Búsqueda

La acción de búsqueda permite a un cazador revelar las cartas de Encuentro de Drácula que estén en escondites o guaridas.

- † Cuando un cazador realice una acción de búsqueda, Drácula debe revelar todas las cartas de Encuentro que no estén ya reveladas y que se encuentren en el escondite o guarida que ocupe el cazador en ese momento. Después, resuelve el texto de esas cartas de Encuentro, ignorando cualquier efecto desarrollado, en el orden que elija el cazador.
- † Los cazadores no pueden realizar una acción de búsqueda en una ciudad que tenga una ficha de Niebla.

Temas relacionados: Cartas de Encuentro, Escondites, Fichas de Niebla, Guaridas

Cancelar

Algunos efectos de juego cancelan cartas.

- † Cuando una carta de Evento es cancelada, los efectos de dicha carta se ignoran y es descartada.
- † Cuando una carta de Combate es cancelada, los efectos de dicha carta se ignoran y la carta se pone boca abajo y permanece en la zona de juego.

Temas relacionados: Cartas de Evento, Combate

Capacidades

Todas las hojas de personaje contienen 2 o más capacidades. Algunas de estas capacidades mejoran acciones concretas, otras proporcionan efectos continuos y otras pueden usarse como parte de una acción especial.

Temas relacionados: Acciones

Cartas de Encuentro

Drácula usa cartas de Encuentro para obstaculizar a los cazadores o hacer avanzar el medidor de Influencia.

- † Drácula coloca cartas de Encuentro en el rastro durante el paso de encuentros de la fase de Drácula.
- † Las cartas de Encuentro no pueden colocarse en las zonas de mar, en “Llamada oscura”, “Alimentarse” o “Engaño”.
- † Las cartas de Encuentro permanecen boca abajo hasta que sean reveladas o descartadas.
- † Todas las cartas de Encuentro tienen un efecto, y algunas cartas de Efecto tienen un efecto desarrollado.
 - » Drácula puede resolver el efecto de una carta de Encuentro cuando embosque a un cazador.
 - » Si un cazador realiza una acción de búsqueda en un escondite o guarida que tenga 1 o más cartas de Encuentro, Drácula debe resolver el efecto de las cartas de Encuentro, ignorando el efecto desarrollado. Si hay varias cartas de Encuentro en esa ubicación, los cazadores eligen el orden en el que se resuelven.
 - » Cuando Drácula desarrolla un escondite que salga desde la sexta casilla del rastro, puede resolver el efecto desarrollado de cualesquiera de las cartas de Encuentro de ese escondite.
- † Si en cualquier momento Drácula tiene menos de 5 cartas de Encuentro en la mano, roba cartas de la parte superior del mazo de Encuentros hasta tener 5 cartas de Encuentro en la mano.
- † Drácula puede tener más de 5 cartas de Encuentro en la mano.
- † Después de que un escondite se convierta en guarida, Drácula coloca una carta de Encuentro en ella.
- † Un escondite o guarida puede tener varias cartas de Encuentro.

Temas relacionados: Desarrollar, Emboscada, Encuentros de vampiro, Escondites, Ganar la partida

Cartas de Evento

Las cartas de Evento proporcionan útiles aliados y capacidades tanto a los cazadores como a Drácula.

- † Todas las cartas de Evento tienen un texto de resolución que describe cuándo puede jugarse la carta.
- † Drácula y el Dr. John Seward pueden tener hasta 4 cartas de Evento en la mano. Los demás cazadores pueden tener hasta 3 cartas de Evento en la mano.
- † Cuando un personaje recibe una carta de Evento, debe leer el texto de resolución de cuándo puede jugarse la carta. Si no dice que se juegue inmediatamente, pone la carta en su mano de cartas de Evento.
- † Si un jugador roba una carta de Evento que fuese a hacer que superase su límite de mano, puede jugar 1 o más de sus cartas de Evento siempre que cumpla el texto de resolución de las mismas. Después debe descartarse hasta el límite de mano.
- † Algunas cartas de Evento tienen un efecto “Aliado”. Los jugadores pueden elegir jugar esas cartas inmediatamente por su efecto o como aliado, en cuyo caso permanecen en la zona de juego y proporcionan un efecto continuo.
- † La pila de descartes de cartas de Evento puede contener tanto cartas boca arriba como boca abajo, ya que las cartas de Evento de Drácula descartadas desde la parte superior del mazo de Evento están boca abajo.
- † Las cartas de Evento que se jueguen o se retiren de la mano de un jugador se descartan boca arriba.
- † Las cartas de Evento que se retiren de la parte superior del mazo de Eventos durante una acción de suministros se descartan boca abajo.
- † Algunas cartas de Evento requieren una acción para poder jugarse. Para jugar estas cartas de Evento, un cazador debe realizar una acción de evento durante el día o la noche.

Temas relacionados: Aliados, Información oculta, Suministros

Cartas de Poder

Las cartas de Poder permiten a Drácula moverse de forma especial, recuperar daño o robar cartas de Encuentro adicionales.

- † Drácula tiene 5 cartas de Poder que puede colocar en el rastro en lugar de una carta de Ubicación durante su paso de movimiento: “Llamada oscura”, “Engaño”, “Alimentarse”, “Ocultarse” y “Forma de lobo”. Dos de estas cartas, “Forma de lobo” y “Engaño”, también indican a Drácula que coloque una carta de Ubicación.
- † Las cartas de Poder deben dejarse con las cartas de Ubicación para que sea más fácil usarlas y para disimular cuando Drácula use la carta “Ocultarse”.
- † Las cartas de Poder no pueden convertirse en guaridas.
- † Drácula no puede elegir una carta de Poder en lugar de una carta de Ubicación durante la preparación.

† Al igual que las cartas de Ubicación, las cartas de Poder no pueden usarse de nuevo hasta que salgan por la sexta casilla del rastro.

Temas relacionados: El rastro, Escondites

Castillo Drácula

El Castillo Drácula es una ubicación del tablero.

† La carta de Ubicación del Castillo Drácula tiene un dorso especial para que los cazadores sepan que Drácula se ha movido al Castillo Drácula.

† Cuando Drácula coloque la carta “Castillo Drácula” en el rastro durante su paso de movimiento, recupera 5 puntos de daño.

† Tanto Drácula como los cazadores pueden moverse al Castillo Drácula.

† Un cazador no puede realizar una acción de suministros ni de reserva de billete mientras esté en el Castillo Drácula.

Temas relacionados: Daño, Ubicaciones

Combate

Un cazador puede participar en combates con Drácula o con los vampiros de Drácula. Si un cazador derrota a Drácula en combate, los cazadores ganan la partida. Si un cazador derrota a un vampiro en combate, puede evitar que Drácula resuelva el efecto desarrollado del vampiro y que haga avanzar el medidor de Influencia.

† Si un cazador se encuentra en la ubicación actual de Drácula durante el amanecer o el anochecer, debe empezar un combate con Drácula.

» Si el combate es al anochecer o durante la noche, Drácula resuelve los efectos “de noche” de sus cartas de Combate.

† Si una carta de Combate indica a un cazador que combata a un vampiro, debe empezar un combate con dicho vampiro.

† Los combates con un encuentro de vampiro pueden tener lugar cuando un cazador resuelva una acción de búsqueda o bien cuando Drácula embosque a un cazador.

» Los combates con un “Vampiro temerario” sólo pueden tener lugar con 1 cazador, mientras que los combates con un “Vampiro nuevo” pueden tener lugar con varios cazadores que estén en la misma ubicación si los demás cazadores quedan retrasados.

El combate se juega a lo largo de varias rondas, y todas las rondas se desarrollan en este orden:

1. Elegir cartas de Combate: cada jugador presente en el combate elige 1 carta de su mano y la coloca boca abajo.

† Drácula debe elegir 1 de sus cartas de Combate.

† Los cazadores deben 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. Elegir cazador enfrentado: Drácula elige a uno de los cazadores presentes en el combate para que se convierta en el cazador enfrentado. Si sólo hay 1 cazador en el combate, es el cazador enfrentado.

3. Revelar cartas de Combate: todos los personajes presentes en el combate ponen boca arriba a la vez sus cartas elegidas.

4. Comparar iconos de combate: los jugadores comprueban si el icono de combate de la carta revelada de Drácula coincide con uno de los iconos de combate del marcapáginas de la carta revelada del cazador **enfrentado**. Si es así, el efecto de la carta de Combate revelada por Drácula queda cancelado y el combate continúa en el paso 6. Si no es así, el combate continúa en el paso 5.

5. Resolver el efecto de Drácula: si la carta de Combate revelada por Drácula no fue cancelada (ver paso 4), éste resuelve su efecto. A continuación, pone boca abajo esa carta y la deja en la zona de juego.

† Después de que Drácula resuelva el efecto de las cartas “Huir en forma de murciélago” o “Huir en forma de niebla”, el combate termina inmediatamente. Ten en cuenta que la capacidad “Orgullo” de la hoja de personaje de Drácula restringe las posibilidades de jugar estas cartas; consulta las secciones “Huir en forma de niebla” y “Huir en forma de murciélago” para más información.

† Si todos los cazadores presentes en el combate son derrotados después de que Drácula resuelva el efecto de su carta revelada, el combate termina inmediatamente.

6. Resolver el efecto del cazador: los cazadores presentes en el combate resuelven el efecto de su carta revelada.

† Si un efecto de una de las cartas reveladas por los cazadores derrota a Drácula, los cazadores ganan la partida inmediatamente.

† Si la carta de un cazador es cancelada, se pone boca abajo y no se resuelve.

7. Comprobar el estado del combate: Si Drácula ha jugado 6 cartas de Combate, el combate termina inmediatamente.

8. Reponer las manos: Drácula y los cazadores reponen sus manos y después comienza una nueva ronda de combate.

† Drácula roba la primera carta de su mazo de Combate y la coloca en su mano.

† Las cartas de Combate jugadas durante esta ronda permanecen frente al cazador que las jugara.

† Las cartas de Combate de los cazadores jugadas durante la ronda anterior vuelven a la mano de su propietario.

Temas relacionados: Búsqueda, Daño, Derrotado, Emboscada, Encuentros de vampiro, Ganar la partida, Marcapáginas

Daño

Drácula, los cazadores y los vampiros sufren daño principalmente durante el combate, pero también pueden sufrir daño por otros efectos de juego.

- † Cuando un personaje sufra daño, coge una cantidad de fichas de Daño de la reserva igual a la cantidad de daño sufrida y las coloca en su hoja de personaje. Cuando un vampiro de una carta de Encuentro sufra daño, sus fichas de Daño se colocan en su carta de Encuentro.
- † Cuando un personaje recupere daño, retira una cantidad de fichas de Encuentro de su hoja de personaje igual a la cantidad de daño curada y las devuelve a la reserva. Cuando un vampiro de una carta de Encuentro recupere daño, sus fichas de Daño se retiran de su carta de Encuentro.
- † Si la cantidad de fichas de Daño que hay en una hoja de personaje es igual al valor de vida de ese personaje, dicho personaje queda derrotado. Cuando un vampiro de una carta de Encuentro tiene una cantidad de fichas de Daño igual a su valor de vida, dicho vampiro es derrotado y la carta de Encuentro es descartada.
- † Algunas cartas de Objeto, Combate y Evento obligan a un “vampiro” a sufrir daño. Si Drácula está en un combate, “vampiro” se refiere a Drácula. Si un vampiro de una carta de Encuentro está en un combate, “vampiro” se refiere a ese vampiro.
- † Las fichas de Daño que tienen un “5” representan 5 fichas de Daño individuales. Los jugadores pueden intercambiar una ficha de “5” por 5 fichas individuales o viceversa en cualquier momento.

Temas relacionados: Combate, Derrotado, Encuentros de vampiro

Debilitado

Un cazador que tenga 1 o más fichas de Mordedura está debilitado.

- † Un cazador debilitado debe jugar con 1 de sus cartas de Objeto y 1 de sus cartas de Evento reveladas.
 - » Un cazador coloca su carta de Objeto revelada boca arriba en el espacio de carta de la parte superior de su hoja de personaje, y coloca su carta de Evento revelada en el espacio de carta de la parte inferior de su hoja de personaje.
 - » Un cazador puede cambiar qué cartas están reveladas en cualquier momento.
- † Mina está debilitada permanentemente. Siempre se considera como si tuviera una ficha de Mordedura, incluso después de ser derrotada.
 - » El espacio de la ficha de Mordedura de la hoja de personaje de Mina tiene una imagen de una ficha de Mordedura para representar su estado debilitado permanente.
 - » Mina es derrotada cada vez que es mordida, ya que no tiene espacios de mordedura vacíos en su hoja de personaje.
 - » Mina siempre debe jugar con 1 de sus cartas de Objeto y 1 de sus cartas de Evento reveladas (excepto durante el combate).

Temas relacionados: Mordido, Revelar

Derrotado

Drácula, los cazadores y los vampiros pueden ser derrotados.

- † Si en la hoja de personaje de Drácula hay una cantidad de fichas de Daño igual a su valor de vida, es derrotado y los cazadores ganan la partida inmediatamente.
- † Un cazador es derrotado cuando en su hoja de personaje haya una cantidad de fichas de Daño igual o mayor que su valor de vida o si es mordido y no tiene espacios de mordedura vacíos en su hoja de personaje.
- † Cuando un cazador es derrotado, el medidor de Influencia avanza 2 casillas más la cantidad de fichas de Desesperación que haya en el medidor de Tiempo.
- † Cuando un cazador es derrotado, determina cuál es el hospital más cercano (el que esté a menos carreteras de distancia de su ubicación actual). Después se retira del tablero la miniatura de ese cazador.
 - » Si hay varios hospitales empatados en cuanto a la distancia para ser el más cercano a la ubicación donde fue derrotado un cazador, Drácula elige en cuál de esos hospitales colocar al cazador.
 - » El hospital más cercano para los cazadores que sean derrotados en la región Británica está en Madrid, y el hospital más cercano para los cazadores que sean derrotados en Cagliari está en Roma.
- † Cuando un vampiro de una carta de Encuentro sea derrotado, la carta de Encuentro es descartada.
- † Durante el siguiente amanecer después de que un cazador sea derrotado, coloca el cazador en el hospital más cercano.
- † Cuando un cazador sea colocado en un hospital después de ser derrotado, retira todas las fichas de Daño y de Mordedura de su hoja de personaje y descarta todas sus cartas de Objeto y de Evento.

Temas relacionados: Combate, Daño, Ganar la partida, Hospitales, Mordido, Regiones

Desarrollar

Cuando un escondite sale por la sexta casilla del rastro, Drácula debe desarrollarlo o convertirlo en una guarida.

- † Cuando Drácula desarrolla un escondite que ha salido por la sexta casilla del rastro, revela y resuelve el efecto desarrollado de cualquier cantidad de cartas de Encuentro que estén en el escondite desarrollado. Después, todas las cartas de Encuentro del escondite desarrollado se descartan.
- † Tras resolver todos los efectos desarrollados, Drácula despeja el escondite. Devuelve a la reserva de fichas todas las fichas de Daño que haya en ese escondite, retira de la partida todas las fichas de Rumor de ese escondite y devuelve al mazo de Ubicaciones todas las cartas de Lugar o de Poder del escondite.

Temas relacionados: Cartas de Encuentro, El rastro, Escondites, Guaridas

Descanso

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

† Si un cazador realiza una acción de descanso en la misma ciudad en la que se encuentre el Dr. John Seward, recupera 2 puntos de daño en lugar de 1.

† El Dr. John Seward siempre recupera 2 puntos de daño cuando realiza una acción de descanso.

Temas relacionados: Acciones, Daño

El rastro

El rastro está formado por las 6 casillas del tablero que Drácula usa para registrar su movimiento y colocar cartas de Encuentro. Algunas reglas y efectos de cartas hacen referencia a las casillas del rastro por su número. Las casillas están numeradas desde la primera hasta la sexta comenzando por la izquierda.



Temas relacionados: Desarrollar, Escondites, Guaridas, Movimiento

Emboscada

Drácula puede emboscar a los cazadores para resolver efectos de las cartas de Encuentro que tenga en escondites o guaridas.

Después de que un cazador se mueva a un escondite o guarida, Drácula revela la carta de Ubicación de ese escondite o guarida. Después, Drácula puede elegir una carta de Encuentro de ese escondite o guarida con la que emboscar. Revela la carta y resuelve el texto de esa carta de Encuentro, ignorando cualquier efecto desarrollado.

† Drácula puede emboscar con una carta de Encuentro que ya esté revelada.

† Si un efecto de juego mueve a un cazador a una ubicación que sea un escondite o guarida, Drácula puede emboscar a ese cazador.

† Después de resolver el efecto de la carta de Encuentro, Drácula debe descartarla a menos que se indique algo distinto.

† Si hay 2 o más cartas de Encuentro en un escondite o guarida, Drácula puede emboscar varias veces al mismo cazador (una vez por cada carta) en el orden que elija.

Temas relacionados: Cartas de Encuentro, Desarrollar, Escondites, Guaridas

Encuentros de vampiro

Los combates con un vampiro pueden iniciarse con las cartas de Encuentro de Drácula “Vampiro nuevo” o “Vampiro temerario”. Las reglas de esta sección se aplican sólo a los encuentros de vampiro; cuando se use la palabra “Drácula”, hace referencia al jugador de Drácula.

† Si un cazador resuelve una acción de búsqueda o es emboscado en un escondite o guarida y se revela una carta de Encuentro que indique que combata a ese vampiro, tiene lugar un combate.

† Los combates contra los vampiros emplean las mismas reglas que el combate contra Drácula, con las siguientes excepciones:

» Las cartas de Encuentro “Vampiro nuevo” y “Vampiro temerario” tienen sus propios valores de vida. Cuando uno de estos vampiros sufra daño, éste se registra en la carta mediante fichas de Daño. Si un vampiro tiene en su carta una cantidad de fichas de Daño igual o mayor que su valor de vida, el vampiro es derrotado.

» Cuando un vampiro es derrotado, su carta de Encuentro es descartada. Si el combate termina sin que el vampiro sea derrotado, el daño que haya sufrido permanece en la carta.

† Si Drácula juega “Huir en forma de niebla” o “Huir en forma de murciélago” antes de haber jugado una cantidad de cartas de Combate mayor que la cantidad de fichas de Desesperación que haya en el medidor de Tiempo, la carta es cancelada.

» Si Drácula resuelve “Huir en forma de murciélago”, el combate termina, pero ni Drácula ni el vampiro se mueven de sus ubicaciones actuales.

Temas relacionados: Cartas de Encuentro, Combate

Engaño

“Engaño” es una de las cartas de Poder de Drácula y permite que Drácula siembre la confusión acerca de su rastro.

Cuando “Engaño” se coloque en el rastro, Drácula elige un escondite del rastro, lo despeja de su casilla del rastro y coloca la carta “Engaño” en esa casilla.

† Cuando Drácula juega “Engaño”, el escondite elegido no puede contener el Castillo Drácula, una carta de Poder o la ubicación asociada a “Ocultarse”.

Temas relacionados: Cartas de Poder

Errores de Drácula

Si un jugador descubre que Drácula ha cometido un error, como haberse movido entre 2 ciudades que no estén conectadas por una carretera o si no puede realizar un movimiento válido al colocar una carta en el rastro durante la fase de Drácula, Drácula sufre una penalización siguiendo estos pasos:

1. Drácula revela su ubicación actual.
2. Drácula despeja todos los escondites del rastro, dejando su ubicación actual en la primera casilla del rastro si no estaba allí.
3. Drácula sufre 5 puntos de daño.

Temas relacionados: El rastro, Información oculta, Movimiento

Escondites

Un escondite son todas las cartas y fichas que existen en una misma casilla del rastro.

† Cuando Drácula coloca una carta de Ubicación o una carta de Poder en una casilla vacía del rastro, ha creado un escondite.

† Cuando un escondite se desplaza por el rastro durante la fase de Drácula, todas las cartas y fichas que componen ese escondite se desplazan juntas.

† Drácula puede mirar las cartas de un escondite en cualquier momento.

† Si se revela cualquier cantidad de cartas de un escondite, permanecen boca arriba hasta que sean devueltas a un mazo o a la mano.

† Después de que un cazador se mueva a un escondite, Drácula revela la carta de Ubicación de ese escondite y puede emboscar al cazador.

† Durante el paso de movimiento de la fase de Drácula, cuando un escondite salga por la sexta casilla del rastro, Drácula debe desarrollar ese escondite o convertirlo en una guarida.

† Si un escondite es despejado, la carta de Ubicación es devuelta al mazo de Ubicaciones, se descartan las cartas de Encuentro que tenga y, si había alguna ficha de Rumor, se devuelve a la reserva de fichas.

Temas relacionados: Desarrollar, El rastro, Emboscar, Guardias, Revelar

Fase de Drácula

La fase de Drácula tiene lugar después de que todos los cazadores hayan tenido la oportunidad de realizar acciones de noche. La fase de Drácula se compone de un paso de movimiento y de un paso de encuentros.

Paso de movimiento

Drácula resuelve su paso de movimiento de la siguiente forma:

1. Desplazar escondites: Drácula desplaza todos los escondites 1 casilla por el rastro en la dirección de las flechas.

» Cuando un escondite sale por la sexta casilla del rastro, Drácula debe desarrollarlo o convertirlo en una guarida.

2. Elegir carta: Drácula elige en secreto una carta de Ubicación o una carta de Poder de su mazo de Ubicaciones y la coloca en el rastro.

† Si Drácula elige una carta de Ubicación, debe poder moverse a la ubicación correspondiente a la carta elegida cumpliendo las reglas para moverse por carretera o mar.

» Si la ubicación actual de Drácula es una ciudad, puede elegir una carta de Ubicación de una ciudad adyacente.

» Si la ubicación actual de Drácula es un puerto, también puede elegir una carta de Ubicación de una zona de mar adyacente.

» Si la ubicación actual de Drácula es una zona de mar, puede elegir una carta de Ubicación de una zona de mar adyacente o de un puerto adyacente.

† Si Drácula elige una ciudad que contenga 1 o más cazadores, juega esa carta boca arriba y no coloca un encuentro durante el paso de encuentros.

† Si Drácula elige una carta de Poder, sigue las instrucciones para jugar esa carta de Poder.

† Si Drácula no puede jugar una carta, ha cometido un error y sufre la penalización correspondiente.

Paso de encuentros

Drácula resuelve su paso de encuentros de la siguiente forma:

1. Colocar carta de Encuentro: Drácula elige una carta de Encuentro de su mano y la coloca boca abajo sobre el escondite de la primera casilla del rastro.

2. Colocar ficha de Rumor: Drácula puede colocar una ficha de Rumor en cualquiera de las cartas de Encuentro de las tres primeras casillas del rastro.

† Drácula no puede resolver un paso de encuentros si durante su paso de movimiento ha jugado una carta de Ubicación de mar, una carta de Ubicación de ciudad que contenga 1 o más cazadores, la carta de Poder “Llamada oscura” o la carta de Poder “Alimentarse”.

Temas relacionados: Adyacencia, Cartas de Encuentro, El rastro, Errores de Drácula, Escondites, Fichas de Rumor

Fichas de Bloqueo

La carta de Evento “Bloqueo” de Drácula y la carta de Encuentro “Saboteador” le permiten colocar fichas de Bloqueo en el tablero que impiden que los jugadores puedan usar algunas carreteras o ferrocarriles.

† Cada ficha de Bloqueo tiene 2 lados. Un lado se usa para bloquear carreteras, y el otro para bloquear ferrocarriles.

† Los cazadores no pueden moverse por una carretera o ferrocarril que tenga una ficha de Bloqueo.

† Al final del anochecer, Drácula debe retirar del tablero 1 ficha de Bloqueo de su elección.

† Cuando Drácula coloque una ficha de Bloqueo, ésta se coloca sobre una sola carretera o ferrocarril.

† Al colocar varias fichas de Bloqueo a la vez, Drácula puede colocarlas tanto en carreteras como en ferrocarriles.

Temas relacionados: Adyacencia, Cartas de Evento, Movimiento, Ubicaciones

Fichas de Desesperación

Las fichas de Desesperación indican el número de semanas que han pasado en una partida. Además, el número de fichas de Desesperación que haya en el tablero tiene algunos efectos de juego.

† Después de que un jugador sea derrotado, el medidor de Influencia avanza 2 casillas más el número de fichas de Desesperación que haya en el medidor de Tiempo.

† Si Drácula juega “Huir en forma de niebla” o “Huir en forma de murciélago” antes de haber jugado un número de cartas de Combate mayor que el número de fichas de Desesperación del medidor de Tiempo, la carta es cancelada.

† Cuando el indicador de Tiempo avance de la noche del domingo al día del lunes, coloca 1 ficha de Desesperación en la casilla del centro del medidor de Tiempo. Además, Drácula obtiene 1 ficha de Rumor.

† Si las 3 fichas de Desesperación están en el medidor de Tiempo cuando Drácula elija una carta de Ubicación de ciudad, haz avanzar el medidor de Influencia 3 casillas.

Temas relacionados: Combate, Derrotado, Fichas de Rumor

Ficha de Murciélagos

La carta de Encuentro “Murciélagos” de Drácula le permite colocar 1 ficha de Murciélagos bajo la miniatura de un cazador en el tablero.

† La ficha de Murciélagos funciona como recordatorio de que Drácula puede mover a ese cazador a una ciudad adyacente durante la siguiente acción de ese cazador.

† Cuando Drácula mueva a un cazador usando su carta “Murciélagos”, mueve a ese cazador en lugar de que éste realice su acción de forma normal.

» Si un cazador tiene una ficha de Murciélagos bajo su miniatura y está retrasado, pone su miniatura en pie durante su siguiente acción de forma normal. A continuación, Drácula mueve al cazador a una ciudad adyacente durante la siguiente acción del cazador después de que éste deje de estar retrasado.

» Si un cazador tiene una ficha de Murciélagos bajo su miniatura y no puede moverse porque está en una ciudad que tiene 1 o más fichas de Niebla, Drácula mueve al cazador a una ciudad adyacente durante la siguiente acción del cazador durante la que éste pueda moverse.

Temas relacionados: Cartas de Encuentro, Fichas de Niebla, Movimiento

Fichas de Niebla

La carta de Encuentro “Niebla” de Drácula le permite colocar 1 o 2 fichas de Niebla en el tablero.

† Drácula debe colocar fichas de Niebla en una ciudad, y si coloca 2 fichas de Niebla, ambas deben jugarse en la misma ciudad.

† Al amanecer o al anochecer, si Drácula está en una ciudad que tenga un cazador y una ficha de Niebla, puede elegir no empezar un combate con ese cazador.

† Un cazador no puede entrar ni salir de una ciudad que tenga una ficha de Niebla.

† Un cazador no puede realizar una acción de búsqueda en una ciudad que tenga una ficha de Niebla.

† Al final del anochecer, Drácula debe retirar 1 ficha de Niebla de cada ciudad del tablero que tenga al menos 1 ficha de Niebla.

Temas relacionados: Cartas de Encuentro, Ubicaciones

Fichas de Rumor

Las fichas de Rumor permiten a Drácula aumentar la cantidad de influencia que obtiene cuando desarrolla una carta de Encuentro de vampiro.

† Drácula comienza la partida con 1 ficha de Rumor.

† Cada vez que se coloque una ficha de Desesperación en el tablero, Drácula obtiene 1 ficha de Rumor.

† Durante el paso de encuentros de Drácula, después de que éste coloque una carta de Encuentro, puede colocar una ficha de Rumor en un escondite que esté en **una de las tres primeras casillas** del rastro.

» Cada escondite o guarida puede contener un máximo de 1 ficha de Rumor.

† Si Drácula resuelve el efecto desarrollado de una carta de Encuentro de vampiro y ese escondite tiene una ficha de Rumor, el medidor de Influencia avanza 3 casillas adicionales.

† Después de que un escondite sea despejado o una guarida descartada, todas las fichas de Rumor que haya en ese escondite o guarida se devuelven a la reserva de fichas.

Temas relacionados: Desarrollar, El rastro, Encuentros de vampiro, Escondites, Fichas de Desesperación

Fichas de Tormenta

La carta de Evento “Invocar tormentas” de Drácula le permite colocar 3 fichas de Tormenta en el tablero.

† Drácula debe colocar cada una de las fichas de Tormenta en zonas de mar distintas.

† Un cazador no puede moverse a una zona de mar que tenga una ficha de Tormenta, pero Drácula sí puede.

† Al final del anochecer, Drácula debe retirar del tablero 1 ficha de Tormenta de su elección.

Temas relacionados: Cartas de Evento, Movimiento

Forma de lobo

“Forma de lobo” es una de las cartas de Poder de Drácula, y le permite convertirse en lobo para atravesar rápidamente las zonas rurales.

Cuando se coloque “Forma de lobo” en el rastro, Drácula sufre 1 punto de daño y se mueve a una ciudad que esté a un máximo de 2 carreteras de distancia de su ubicación actual. “Forma de lobo” se coloca en el rastro junto con la carta de Ubicación de la ciudad a la que se ha movido.

† Si una carta de Ubicación que tenga “Forma de lobo” se convierte en guarida, “Forma de lobo” vuelve al mazo de Ubicaciones.

† “Forma de lobo” puede jugarse con “Ocultarse”.

† Cuando Drácula juegue “Forma de lobo”, sigue colocando una carta de Encuentro durante el paso de encuentros.

† Mientras la ubicación actual de Drácula sea una zona de mar, puede usar “Forma de lobo” para moverse a un puerto adyacente o a una ciudad que esté a 1 carretera de distancia de un puerto adyacente.

Temas relacionados: Cartas de Poder, El rastro

Ganar la partida

Los jugadores ganan la partida de las siguientes formas:

† Drácula gana la partida haciendo avanzar el medidor de Influencia a la casilla “13”.

- » Si Drácula es derrotado a la vez que fuese a hacer avanzar el medidor de Influencia a la casilla “13”, los cazadores ganan la partida.» Durante un combate con varios cazadores, si el medidor de Influencia avanza a la casilla “13” y Drácula fuese a ser derrotado durante un paso posterior de ese combate, Drácula gana la partida.

† Drácula puede hacer avanzar el medidor de Influencia de varias 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.

Temas relacionados: Combate, Daño, Derrotado, Fichas de Desesperación

Gran fuerza

“Gran fuerza” es una carta de Evento de cazador.

† Si Drácula resuelve “Colmillos” contra un cazador hipnotizado de noche, “Gran fuerza” evita que el jugador reciba la ficha de Mordedura y sea derrotado. Sin embargo, no evita que avance el medidor de Influencia.

† Cuando se evite el daño, no se sufre ninguna cantidad de ese daño.

Temas relacionados: Cartas de Evento, Daño, Mordido

Guaridas

Una guarida es cualquier grupo de cartas y fichas que exista en uno de los tres espacios de guarida del lateral del rastro.

† Cuando un escondite salga por la sexta casilla del rastro, Drácula debe desarrollarlo o convertirlo en una guarida.

- » Para convertir un escondite en una guarida, Drácula lo coloca en uno de los tres espacios de guarida del tablero.
- » Si ya hay 3 guaridas, Drácula puede despejar una guarida para dejar sitio a una nueva.
- » Las guaridas sólo se convierten a partir de escondites que hayan salido por la sexta casilla del rastro.
- » Cuando un escondite se convierte en una guarida, Drácula coloca una carta de Encuentro boca abajo desde su mano en la guarida.

† Después de que un cazador se mueva a una guarida, Drácula revela la carta de Ubicación de dicha guarida y puede emboscar al cazador.

- » Si una guarida no tiene cartas de Encuentro, Drácula despeja la guarida.

† Durante el paso de movimiento de la fase de Drácula, éste puede moverse a una guarida siguiendo las reglas de movimiento normales.

- » Si Drácula se mueve a una guarida, la convierte en escondite cogiéndola de su espacio de guarida y colocándola en la primera casilla del rastro. Drácula hace esto en lugar de colocar en el rastro una carta de Ubicación de su mazo de Ubicaciones.

» Tras convertir una guarida en un escondite, Drácula sigue resolviendo su paso de encuentros colocando una carta de Encuentro boca abajo desde su mano en el escondite.

† Cuando Drácula despeja una guarida, coloca todas las cartas de Encuentro de dicha guarida en la pila de descartes de Encuentros. Después devuelve todas las fichas de Daño y de Rumor de esa guarida a la reserva de fichas y devuelve la carta de Ubicación de la guarida al mazo de Ubicaciones.

Temas relacionados: El rastro, Escondites

Hipnotizar

“Hipnotizar” es una carta de Combate de Drácula.

† Si Drácula está en un combate con varios cazadores, sólo el cazador enfrentado queda hipnotizado hasta el final del combate.

† Si un cazador queda hipnotizado más de una vez, no hay ningún efecto adicional.

Temas relacionados: Combate

Hospitales

Hay 3 hospitales en el tablero, y cada uno de ellos está vinculado a una de las siguientes ciudades: Madrid, Roma o Budapest.

† Los personajes no pueden moverse a una casilla de hospital.

† Cuando un cazador es derrotado, es colocado al siguiente amanecer en la casilla de hospital más cercana.

† Mientras esté en una casilla de hospital, las únicas acciones que puede realizar un cazador son las siguientes versiones modificadas de la acción de suministros y de la de movimiento:

- » **Suministros:** el cazador puede realizar una acción de suministros para robar 1 carta de Objeto. Siempre roba 1 carta de Objeto, pero no puede robar una carta de Evento.
- » **Movimiento:** el cazador puede moverse del hospital a la ciudad vinculada a ese hospital.

† En cuanto a las reglas y efectos del juego, si un cazador está en una casilla de hospital, está adyacente a la ubicación vinculada a ese hospital, pero **no** en ella.

- » Un cazador que esté en una casilla de hospital no puede participar en un combate ni ser afectado por cartas de Encuentro o de Evento que estén en la ciudad vinculada.
- » Si un cazador está en una casilla de hospital, no está en esa ciudad para participar en acciones de intercambio, ser usado con la capacidad “Vínculo psíquico” de Mina o para las cartas de Evento “Transfusión de sangre” o “Hipnosis”.
- » Si un cazador está en una casilla de hospital que esté vinculada a un escondite o guarida, Drácula no revela esa carta de Ubicación.

Temas relacionados: Acciones, Adyacencia, Derrotado, Ubicaciones

Hostia consagrada

Consulta “Suelo consagrado”.

Huir en forma de murciélago

“Huir en forma de murciélago” es una carta de Combate de Drácula.

Al resolver “Huir en forma de murciélago”, el combate termina inmediatamente. Después, Drácula puede elegir una carta de Ubicación de una ciudad que esté a un máximo de 2 carreteras de distancia de su ubicación actual. Si lo hace, despeja el escondite y coloca la carta de Ubicación elegida y la carta “Huir en forma de murciélago” en la primera casilla del rastro. Si no lo hace, permanece en la misma ubicación.

† Las carreteras que conectan la ubicación actual de Drácula con la ubicación elegida no pueden conectar con una ciudad que tenga una ficha de Suelo consagrado o de Hostia consagrada.

† Si Drácula juega “Huir en forma de murciélago” antes de haber jugado un número de cartas de Combate mayor que el número de fichas de Desesperación del medidor de Tiempo, la carta es cancelada.

† Si Drácula juega “Huir en forma de murciélago” durante un encuentro de vampiro, el combate termina, pero ni Drácula ni la carta de Encuentro de vampiro se mueven.

† Mientras “Huir en forma de murciélago” sea parte de un escondite, no tiene ningún efecto. Sirve como recordatorio de que esta carta se jugó para moverse a esta ubicación, y reduce el número de cartas “Huir en forma de murciélago” del mazo de Combate de Drácula hasta que el escondite sea despejado o salga por la sexta casilla del rastro.

Temas relacionados: Combate, Encuentros de vampiro, Fichas de Desesperación

Huir en forma de niebla

“Huir en forma de niebla” es una carta de Combate de Drácula.

† Si Drácula juega “Huir en forma de niebla” antes de haber jugado un número de cartas de Combate mayor que el número de fichas de Desesperación del medidor de Tiempo, la carta es cancelada.

Temas relacionados: Combate, Encuentros de vampiro, Fichas de Desesperación

Información oculta

La furia de Drácula es un juego que trata sobre información oculta, engaños y trabajo en equipo. Los cazadores deberían debatir estrategias y compartir información siguiendo estas reglas:

† Todos los jugadores pueden mirar cualquier pila de descartes en cualquier momento. Sin embargo, las cartas de Evento que estén boca abajo en la pila de descartes de Eventos no pueden ser puestas boca arriba y deben permanecer ocultas.

† Al resolver el efecto desarrollado de la carta de Encuentro “Fraude”, Drácula puede mirar las cartas de Evento de Drácula que estén boca abajo en la pila de descartes.

† Los cazadores pueden hablar libremente y dar información sobre sus cartas. Sin embargo, Drácula debe poder oír todas las conversaciones, y cualquier información compartida entre los cazadores también debe compartirse con Drácula.

† Los jugadores que participen en una acción de intercambio o que usen la capacidad “Líder” de Van Helsing pueden debatir estrategias, compartir información y verse sus cartas en privado, sin que Drácula oiga lo que se diga ni vea lo que se muestre.

Temas relacionados: Cartas de Encuentro, Errores de Drácula

Intercambio

La acción de intercambio permite a 2 cazadores intercambiar cartas de Objeto y fichas de Billeto y compartir información en privado.

† Cuando un cazador realice una acción de intercambio, elige a otro cazador que esté en la misma ciudad que él. Los dos cazadores pueden enseñarse las cartas de Objeto y fichas de Billeto y darse cualesquiera de esas cartas y fichas.

» Cuando un cazador realice una acción de intercambio, tanto él como el otro cazador que es parte de la acción de intercambio pueden intercambiar cartas en secreto y comunicarse en privado, sin que Drácula vea esas cartas ni oiga la conversación.

» Un cazador no puede realizar una acción de intercambio si está en una zona de mar.

† La capacidad “Líder” de la hoja de personaje de Van Helsing le permite intercambiar con un cazador que esté en **cualquier** ciudad.

» Al usar su capacidad “Líder”, Van Helsing puede elegir intercambiar con cualquier cazador de cualquier ciudad del tablero. Los dos cazadores pueden intercambiar información de forma normal; sin embargo, sólo pueden intercambiar cartas de Evento. No pueden intercambiar cartas de Objeto ni fichas de Billeto.

Temas relacionados: Acciones, Cartas de Evento, Información oculta, Ubicaciones

Llamada oscura

“Llamada oscura” es una de las cartas de Poder de Drácula.

Cuando se coloque “Llamada oscura” en el rastro, Drácula sufre 2 puntos de daño y roba 5 cartas de Encuentro.

† Puesto que Drácula no tiene un límite de mano máximo, no descarta cartas de Encuentro tras jugar “Llamada oscura”.

† “Llamada oscura” se coloca en el rastro en lugar de elegir una carta de Ubicación.

† No se pueden colocar cartas de Encuentro sobre “Llamada oscura”.

† Mientras la ubicación actual de Drácula sea una zona de mar, no puede jugar “Llamada oscura”.

Temas relacionados: Cartas de Poder, El rastro

Marcapáginas

Los marcapáginas aparecen en el lado izquierdo de las cartas de Combate de cazador y en algunas cartas de Objeto. Las cartas con marcapáginas se usan durante los combates.

- † Durante un combate, cuando un cazador elige una carta de su mano, debe elegir una carta que tenga un marcapáginas.
- † Cada marcapáginas muestra 1 o más iconos de combate, resaltados en blanco. Los iconos de combate de los marcapáginas cancelan las cartas de Combate de Drácula como se explica en la sección “Combate”.
- † “Puñetazo”, “Esquivar” y “Huida” tienen un marcapáginas amarillo para identificarlas como cartas de Combate. Estas cartas no son objetos, no pueden ser descartadas y no cuentan para el límite de mano de cartas de Objeto de un cazador.
- † Las cartas de Objeto que tienen un marcapáginas rojo pueden usarse durante el combate.

Temas relacionados: Combate

Mordido

Los cazadores pueden ser mordidos durante el combate o mediante la carta de Evento “Seducción”.

- † Cuando un cazador es mordido, recibe una ficha de Mordedura cogiendo 1 ficha de Mordedura de la reserva y colocándola en un espacio de mordedura vacío de su hoja de personaje.
- † Mientras un personaje tenga 1 o más fichas de Mordedura, está debilitado.
- † Si un cazador es mordido y no tiene espacios de mordedura vacíos en su hoja de personaje, es derrotado.

Temas relacionados: Combate, Debilitado, Derrotado

Movimiento

El movimiento es el método mediante el que los cazadores y Drácula se mueven por las ubicaciones del tablero. Los cazadores pueden moverse por carretera, ferrocarril o mar. Drácula puede moverse por carretera o por mar, pero no puede moverse por ferrocarril.

- † La ubicación actual de un cazador es el lugar donde esté su miniatura en el tablero. Cuando el cazador se mueve, debe mover su miniatura a la nueva ubicación.
- † La ubicación actual de Drácula es la **carta de Ubicación que esté más a la izquierda** en el rastro, que por lo general será el escondite de la primera casilla del rastro. Cuando Drácula se mueve, elige en secreto 1 carta de su mazo de Ubicaciones que se corresponda con una ubicación adyacente y la coloca boca abajo en la primera casilla del rastro.
- † La miniatura de Drácula permanece junto a la primera casilla del rastro hasta que se revele la ubicación actual de Drácula, en cuyo momento éste debe colocar su miniatura en esa ubicación del tablero.
- † Los cazadores sólo pueden realizar acciones de movimiento por el día.

Carretera

- † Para moverse por carretera, el personaje se mueve a una ciudad adyacente.

Ferrocarril

- † Para moverse por ferrocarril, un cazador debe gastar una ficha de Billete, devolviéndola boca abajo a la reserva desde su zona de juego, y luego mezclando la reserva de fichas de Billete.
- † Después de gastar una ficha de Billete, el cazador puede moverse a una ciudad que esté a un máximo de ferrocarriles de distancia de su ubicación actual igual al número de la ficha de Billete gastada.
- † Las fichas de Billete tienen valores blancos y amarillos.
 - » 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 ferrocarriles blancos y amarillos, debe usar el valor amarillo de la ficha de Billete para determinar la distancia que puede moverse.

- † Cuando un cazador se mueve por ferrocarril, no entra en ninguna de las ubicaciones por las que pasa.

Mar

- † Cuando un personaje se mueve por mar, puede moverse de un puerto a una zona de mar adyacente, de una zona de mar a una zona de mar adyacente o de una zona de mar a un puerto adyacente.
- † Las ciudades que están en la costa tienen un icono de ancla que indica que son puertos. Un puerto está adyacente a la zona de mar en la que aparece su icono de puerto.
- † Cagliari tiene 2 iconos de puerto, por lo que está adyacente tanto al mar Mediterráneo como al mar Tirreno.
- † Dos zonas de mar están adyacentes si comparten un borde.
- † Un cazador sólo puede moverse por mar durante el día.
- † Si un cazador está en una zona de mar durante el día, debe moverse por mar; no puede pasar.
- † Si un cazador está en una zona de mar durante la noche, debe pasar; no puede realizar una acción.
- † Si un cazador está en una zona de mar que sea un escondite, Drácula no revela esa carta de Ubicación.
- † Cuando Drácula se mueve de un puerto a una zona de mar, sufre 2 puntos de daño.
- † Cuando Drácula se mueve de una zona de mar a una zona de mar, sufre 1 punto de daño.
- † Mientras la ubicación actual de Drácula sea una zona de mar, no puede jugar “Alimentarse”, “Llamada oscura” ni “Ocultarse”. Puede jugar “Engaño” de forma normal, y puede jugar “Forma de lobo” para moverse a un puerto adyacente o a una ciudad que esté a 1 carretera de distancia de un puerto adyacente.
- † Mientras la ubicación actual de Drácula sea una zona de mar, no coloca una carta de Encuentro durante el paso de encuentros.

Temas relacionados: Adyacencia, Movimiento, Ubicaciones

Ocultarse

“Ocultarse” es una de las cartas de Poder de Drácula y le permite quedarse en una ubicación.

Cuando se coloque “Ocultarse” en el rastro, queda asociada a la carta de Ubicación más a la izquierda del rastro después de ella (normalmente la segunda casilla del rastro). Estas 2 cartas permanecen asociadas hasta que la carta de Ubicación sea retirada del rastro.

- † Cuando un cazador termine un movimiento en la ubicación asociada o revele esa carta de algún otro modo, “Ocultarse” también es revelada.
- † Cuando “Ocultarse” salga por la sexta casilla del rastro, Drácula no puede resolver el efecto desarrollado de las cartas de Encuentro que haya en ella.
- † “Ocultarse” puede usarse con “Forma de lobo”.
- † Un cazador que esté en la ubicación asociada a “Ocultarse” puede ser emboscado por cualquier cantidad de cartas de Encuentro tanto del escondite de esa ubicación como del escondite de “Ocultarse”.
- † Si la carta de Ubicación asociada es retirada del rastro, no se puede realizar una acción de búsqueda para las cartas de Encuentro del escondite de “Ocultarse”, y Drácula no puede emboscar a los jugadores con dichas cartas.
- † “Ocultarse” se coloca en el rastro en lugar de elegir una carta de Ubicación.
- † Cuando Drácula juegue “Ocultarse”, coloca una carta de Encuentro durante el paso de encuentros como si hubiera elegido una carta de Ubicación.
- † Mientras la ubicación actual de Drácula sea una zona de mar, no puede jugar “Ocultarse”.

Temas relacionados: Cartas de Poder, El rastro, Engaño

Orden de activación

Durante la fase de los cazadores, éstos realizan acciones siguiendo el orden de activación. Cada hoja de personaje tiene su número de orden de activación impreso en la esquina superior izquierda. El orden de activación es el siguiente:

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

Temas relacionados: Acciones

Regiones

Una región es un grupo de ciudades contiguas que se encuentran en una sección del mapa del tablero del mismo color. Algunos efectos de juego, como la capacidad “Vínculo psíquico” de Mina Harker, hacen referencia a las regiones.

Las regiones se basan en la situación geopolítica de 1898 y se llaman de la siguiente forma:



- | | |
|--------------|--------------------|
| 1. Británica | 5. Italia |
| 2. Iberia | 6. Austria-Hungría |
| 3. Galia | 7. Báltica |
| 4. Germania | |

Temas relacionados: Ubicaciones

Reserva de billete

Como acción, un cazador puede reservar un billete. Para ello, roba 1 de las fichas de Billete boca abajo de la reserva, la mira y la coloca en su zona de juego.

- † Los cazadores necesitan un billete para moverse por ferrocarril.
- † Los cazadores pueden mirar el lado boca abajo de sus fichas de Billete en cualquier momento.
- † Tras robar una ficha de Billete, un cazador puede elegir quedársela o descartarla.
- † Ningún cazador puede tener más de 2 fichas de Billete a la vez.

- » Si un cazador ya tiene 2 fichas de Billete y realiza una acción de reserva de billete, primero debe descartar 1 de sus 2 fichas de Billete antes de robar una nueva.

Temas relacionados: Acciones, Intercambio, Movimiento

Retrasado

Algunos efectos de juego pueden hacer que un cazador quede retrasado. Cuando un cazador queda retrasado, su miniatura se tumba.

- † Un cazador retrasado debe poner en pie su miniatura en lugar de realizar su siguiente acción. Después deja de estar retrasado.
- † Si un cazador retrasado se encuentra en la ubicación actual de Drácula, participa en el combate.
- † Si un cazador retrasado fuese a volver a quedar retrasado, no se produce ningún efecto.

† Si el efecto de una carta permite a un cazador elegir quedar retrasado, un cazador retrasado no puede elegir resolver ese efecto.

Temas relacionados: Acciones

Revelar

Algunos efectos de juego revelan cartas a todos los jugadores:

† Cuando se revela una carta de un escondite o guarida, ésta permanece boca arriba hasta que se despeje o desarrolle ese escondite o guarida.

† Cuando se revela una carta de la mano de un jugador, se muestra a todos los jugadores y luego se devuelve a la mano del jugador.

† Un cazador debilitado debe jugar con **1 carta de Evento** y **1 carta de Objeto** reveladas en todo momento (excepto durante el combate).

» La carta de Objeto revelada se coloca en el espacio de objeto de la parte superior de la hoja de personaje del cazador. La carta de Evento revelada se coloca en el espacio de evento de la parte inferior de la hoja de personaje del cazador.

» Un cazador puede cambiar en cualquier momento cuál de sus cartas está revelada.

» Si un cazador debe revelar una carta por un efecto, puede usar la carta que está revelada por estar debilitado.

Temas relacionados: Combate, Debilitado, Escondites, Guaridas, Ubicación actual de Drácula

Suministros

Cuando un cazador realice una acción de suministros, roba 1 carta de Evento y posiblemente 1 carta de Objeto.

† Si el cazador está en una ciudad grande, roba 1 carta de Objeto de la parte superior del mazo de Objetos y la pone en su mano de cartas de Objeto.

† Durante el día, si la primera carta del mazo de Eventos tiene un icono de cazador, la roba. Si la primera carta del mazo de Eventos tiene un icono de Drácula, la descarta boca abajo.

† Durante la noche, coge la carta inferior del mazo de Eventos. Si tiene un icono de cazador, la roba; si tiene un icono de Drácula, éste la roba.

† Algunas cartas de Evento tienen efectos que sólo pueden jugarse inmediatamente. Por lo tanto, cuando un jugador robe una carta de Evento, debe leerla.

Temas relacionados: Acciones, Cartas de Evento

Suelo consagrado

La carta de Evento “Suelo consagrado” coloca fichas de Suelo consagrado y de Hostia consagrada en las ciudades.

† Drácula no puede entrar en una ciudad que tenga fichas de Suelo consagrado o de Hostia consagrada.

† Si la ubicación actual de Drácula tiene una ficha de Suelo consagrado o de Hostia consagrada, no puede jugar “Alimentarse”, “Llamada oscura” ni “Ocultarse”.

† Al usar “Forma de lobo”, Drácula no puede elegir una ubicación que requiera emplear carreteras que conecten con una ciudad que tenga una ficha de Suelo consagrado o de Hostia consagrada.

† Al final del siguiente amanecer después de que se haya jugado una ficha de Hostia consagrada, descarta todas las fichas de Hostia consagrada. Las fichas de Suelo consagrado permanecen en el tablero hasta que sean descartadas por el efecto de una carta.

Temas relacionados: Cartas de Evento, Cartas de Poder

Ubicación actual de Drácula

La ubicación actual de Drácula es la ubicación del tablero que ocupe Drácula en ese momento.

† La carta de Ubicación más a la izquierda del rastro es la ubicación actual de Drácula. Ésta suele ser el escondite de la primera casilla del rastro. Las cartas de Poder “Ocultarse”, “Llamada oscura” y “Alimentarse” se ignoran al determinar la ubicación actual de Drácula.

† Mientras la ubicación actual de Drácula no sea revelada, la miniatura de Drácula se coloca en el espacio que hay sobre la primera casilla del rastro.

† Cuando la ubicación actual de Drácula es revelada, la miniatura de Drácula se coloca en esa ubicación del tablero.

Temas relacionados: El rastro, Revelar

Ubicaciones

Cada ciudad y zona de mar del tablero es una ubicación. Las cartas de Ubicación del rastro y los espacios de guarida están asociadas con ciudades y zonas de mar del tablero.

† El Castillo Drácula es una ubicación que funciona como una ciudad a efectos de movimiento.

† Los hospitales forman parte de una ubicación de forma temática, pero no se consideran ubicaciones a efectos de reglas y efectos de juego.

† Si un cazador está en una ubicación que se corresponda con una carta de Ubicación de un escondite o guarida, se considera que está en la misma ubicación que todas las fichas y cartas de ese escondite o guarida.

† Un cazador está en una ubicación que tenga una carta de Encuentro si la carta de Encuentro está en un escondite o guarida que tengan una carta de Ubicación que se corresponda con la ubicación que ocupa el cazador.

Temas relacionados: Castillo Drácula, Hospitales, Regiones

Índice



A		
Acciones	3	
Adyacencia.....	3	
Aliados.....	3	
Alimentarse	3	
Amanecer y anochecer.....	3	
B		
Búsqueda.....	3	
C		
Cancelar.....	4	
Capacidades.....	4	
Cartas de Encuentro	4	
Cartas de Evento.....	4	
Cartas de Poder.....	4	
Carreteras.....	Ver Movimiento	
Castillo Drácula	5	
Combate.....	5	
D		
Daño	6	
Debilitado.....	6	
Derrotado.....	6	
Desarrollar	6	
Descanso	7	
Despejar	Ver Escondites	
E		
El rastro.....	7	
Emboscada.....	7	
Encuentros de vampiro	7	
Engaño	7	
Errores de Drácula.....	7	
Escondites.....	7	
F		
Fase de Drácula.....	8	
Ferrocarril	Ver Movimiento	
Fichas de Bloqueo	8	
Fichas de Desesperación	8	
Ficha de Murciélagos	9	
Fichas de Niebla.....	9	
Fichas de Rumor.....	9	
Fichas de Tormenta.....	9	
Forma de lobo.....	9	
G		
Ganar la partida.....	9	
Gran fuerza	10	
Guardias.....	10	
H		
Hipnotizar	10	
Hospitales.....	10	
Hostia consagrada.....	11	
Huir en forma de murciélago.....	11	
Huir en forma de niebla.....	11	
I		
Información oculta.....	11	
Intercambio.....	11	
L		
La venganza de Lucy	Ver Gran fuerza	
Llamada oscura.....	11	
M		
Marcapáginas.....	12	
Mordido	12	
Movimiento.....	12	
Medidor de Influencia	Ver Ganar la partida	
O		
Ocultarse	13	
Orden de activación.....	13	
R		
Regiones.....	13	
Reserva de billete	13	
Retrasado	13	
Revelar	14	
S		
Suministros.....	14	
Suelo consagrado	14	
U		
Ubicación actual de Drácula	14	
Ubicaciones.....	14	
Z		
Zonas de mar	Ver Movimiento	

Referencia rápida



Acciones de los cazadores

- † **Búsqueda:** si estás en un escondite o guarida, revela y resuelve las cartas de Encuentro que haya allí.
- † **Descanso:** recupera 1 punto de daño.
- † **Especial:** resuelve un efecto de una carta de Evento o una capacidad de una hoja de personaje que deba jugarse como acción.
- † **Movimiento:** muévete por carretera, ferrocarril o mar.
 - » Muévete por carretera de una ciudad a otra adyacente.
 - » Muévete por ferrocarril gastando una ficha de Billete y moviéndote a una ciudad usando el número blanco si sólo usas ferrocarriles blancos, o el número amarillo si sólo usas ferrocarriles amarillos o una combinación de ferrocarriles blancos y amarillos.
 - » Muévete por mar para ir de un puerto a una zona de mar o de una zona de mar a una zona de mar o puerto adyacentes.
- † **Intercambio:** elige un cazador que esté en tu misma ubicación. Después intercambia cartas de Objeto y fichas de Billete con ese cazador en secreto.
- † **Reserva de billete:** roba 1 ficha de Billete de la reserva de fichas. Un cazador puede tener un máximo de 2 fichas de Billete.
- † **Suministros:** si es de día, roba 1 carta de Evento de cazador o descarta 1 carta de Evento de Drácula de la parte superior del mazo. Si es de noche, coge la carta de la parte inferior del mazo de Eventos y róbalas o dáselas a Drácula según corresponda. Si estás en una ciudad grande, roba 1 carta de Objeto antes de robar 1 carta de Evento.

Resumen de la ronda

Fase de los cazadores

1. **Amanecer:** el indicador de Tiempo avanza por el medidor de Tiempo y tiene lugar un combate si 1 o más cazadores están en la misma ubicación que Drácula.
2. **Día:** cada cazador realiza 1 acción siguiendo el orden de activación.
3. **Anochecer:** el indicador de Tiempo avanza por el medidor de Tiempo y tiene lugar un combate si 1 o más cazadores están en la misma ubicación que Drácula.
4. **Noche:** cada cazador realiza 1 acción siguiendo el orden de activación. Los cazadores no pueden realizar acciones de movimiento durante la noche.

Fase de Drácula

1. **Paso de movimiento:** Drácula desplaza todas las cartas del rastro. Después elige y juega una carta de Ubicación o una carta de Poder de su mazo de Ubicaciones.
2. **Paso de encuentros:** Drácula coloca una carta de Encuentro en la primera casilla del rastro.

Rondas de combate

El combate se resuelve a lo largo de varias rondas, y todas las rondas tienen 8 pasos que se desarrollan en este orden:

1. **Elegir cartas de Combate:** cada jugador presente en el combate elige las cartas que va a jugar.
2. **Elegir cazador enfrentado:** si hay varios cazadores en el combate, Drácula elige a 1 de los cazadores presentes para que sea el cazador enfrentado.
3. **Revelar cartas de Combate:** se revelan todas las cartas elegidas.
4. **Comparar iconos de combate:** si el icono de combate de la carta elegida por Drácula coincide con uno de los iconos de combate del marcapáginas de la carta elegida por el cazador enfrentado, la carta elegida por Drácula queda cancelada.
5. **Resolver el efecto de Drácula:** si la carta elegida por Drácula no fue cancelada, éste resuelve su efecto.
6. **Resolver el efecto del cazador:** resuelve el efecto de todas las cartas elegidas por los cazadores.
7. **Comprobar el estado del combate:** comprueba si el combate ha terminado.
8. **Reponer las manos:** Drácula y los cazadores reponen sus manos para preparar la siguiente ronda de combate.

Iconos de combate

Hay 7 iconos de combate que pueden aparecer en las cartas de Combate y de Objeto. Cada icono coincide temáticamente con el efecto de la carta en la que aparece. Los 7 iconos de combate son:



Colmillos



Urdir planes



Fuerza



Huir en forma de murciélago



Garras



Huir en forma de niebla



Hipnotizar