



# DRACULA vs VAN HELSING



# DRACULA vs VAN HELSING

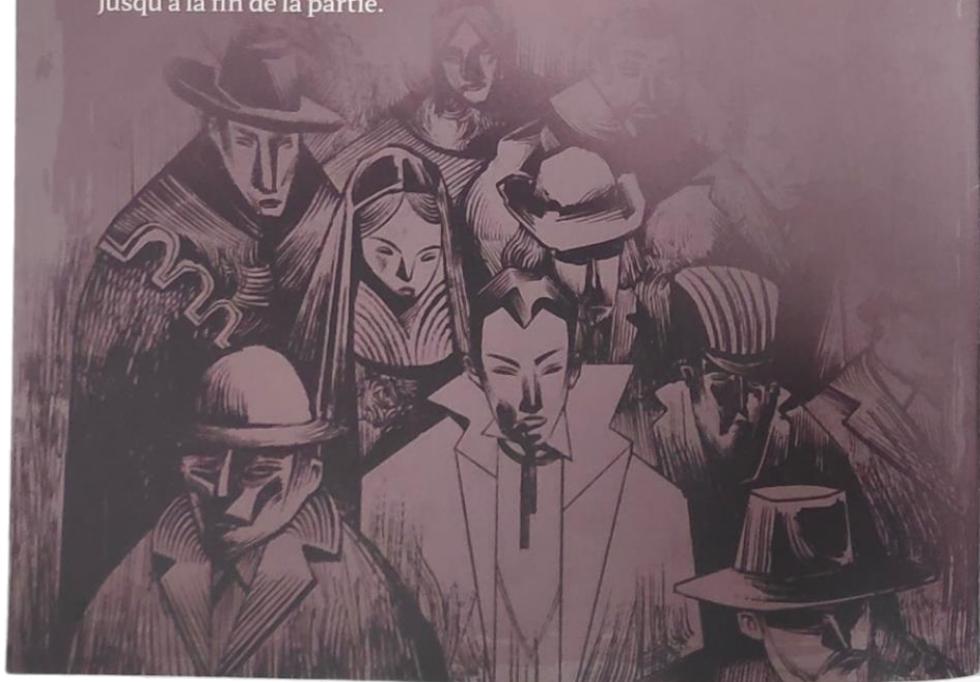
Un jour, longtemps après l'affrontement entre Dracula et Van Helsing, un bateau s'échoue sur les côtes de Whitby, en Angleterre. Le bateau - qui ne compte aucun survivant - est maculé de taches de sang. Et dans une cabine, on retrouve des caisses de terre... Aucun doute : Dracula est de retour ! Les habitant-e-s de Whitby se tournent alors vers le professeur Van Helsing, célèbre chasseur de vampires, pour lui demander de l'aide.

C'est ce soir qu'a lieu l'ultime confrontation. Van Helsing parviendra-t-il à vaincre Dracula avant que toutes les personnes vivant à Whitby ne soient transformées en vampires ?

## BUT DU JEU

Vous incarnez un des protagonistes de l'affrontement : Dracula ou Van Helsing.

Van Helsing remporte la partie s'il parvient à tuer Dracula en lui retirant tous ses jetons Santé. Dracula gagne la partie s'il transforme en vampires les 4 habitant-e-s d'un même quartier ou s'il survit jusqu'à la fin de la partie.



## MATÉRIEL



32 cartes  
4 couleurs x 8 (valeurs de 1 à 8)



2 supports pour cartes

Côté Humain



Côté Vampire



20 jetons Humain / Vampire



1 plateau  
Priorité des couleurs



1 plateau Ville



12 jetons Santé



1 pion Bateau



4 jetons Couleur

# MISE EN PLACE

Dracula



1



7



Van Helsing

- 1 Posez le plateau Ville entre vous, et disposez le plateau Priorité des couleurs à côté.
- 2 Choisissez quel personnage - Dracula ou Van Helsing - vous allez incarner durant toute la partie. Posez un support pour cartes devant vous, en laissant assez d'espace pour jouer des cartes près du plateau Ville.
- 3 Placez 4 jetons Humain (face *Humain* visible) dans chaque quartier.
- 4 Dracula commence la partie avec 12 points de santé. La personne qui l'incarne prend donc les 12 jetons Santé.
- 5 Posez le pion Bateau sur le premier emplacement du compteur de manches, en-bas du plateau Ville. Le pion Bateau vous indiquera quelle manche est en cours.
- 6 Posez aléatoirement les 4 jetons Couleur sur les 4 emplacements du plateau Priorité des couleurs.
- 7 Mélangez les cartes et posez le paquet - face cachée - à portée. Dracula et Van Helsing piochent 5 cartes, une à la fois à tour de rôle, et les placent dans leur support. Placez la première carte devant le quartier avec un point, et ainsi de suite. Gardez un peu d'espace à côté du paquet pour y placer la défausse.
- 8 C'est toujours Dracula qui commence à jouer.

## IMPORTANT

Chaque carte dans le support fait face à un quartier. Vous ne pouvez ni échanger, ni réarranger vos cartes, à moins qu'un effet ne vous y autorise. C'est très important car en fin de manche, chaque carte vaut pour le quartier en face duquel elle se trouve.

L'ordre des quartier est indiqué par des points sur le plateau.



## COMMENT JOUER ?

Une partie dure au maximum 5 manches. À chaque manche, Dracula et Van Helsing jouent à tour de rôle : ils piochent une carte puis se défaussent d'une carte pour en déclencher l'effet. À votre tour, tirez une carte du paquet. Ensuite, mettez cette carte dans la défausse, ou bien échangez-la avec n'importe laquelle de vos 5 cartes puis défaussez la carte choisie. L'effet de la carte défaussée est alors déclenché. Votre tour est terminé : c'est à votre adversaire de jouer.

- À tout moment, vous possédez 5 cartes. Chacune correspond à un quartier, selon sa position dans le support pour cartes (chaque carte se trouve face à un quartier, voir p.5).
- Les cartes dans votre support sont placées face à vous. Si une carte est révélée par l'effet d'une carte défaussée, elle est posée sur la table, devant l'emplacement du support où elle devrait se trouver. Ainsi, la carte révélée est toujours considérée comme faisant face à un quartier et l'emplacement de cette carte dans le support reste vide.
- La carte révélée reste visible jusqu'à ce qu'elle soit défaussée. Si une carte est échangée avec une autre, les deux cartes conservent leur statut (visible ou non).

Au lieu de jouer classiquement (piocher puis défausser une carte), vous pouvez annoncer la fin de la manche. Cette action n'est possible que si la défausse compte au moins 6 cartes. Votre adversaire joue alors une dernière fois, puis la manche est terminée.

## FIN D'UNE MANCHE

Une manche se termine lorsque Dracula ou Van Helsing utilise son tour pour en annoncer la fin ou lorsque le paquet est vide.

Tous les quartiers sont alors résolus un par un, dans le sens indiqué par la girouette. Quartier par quartier, comparez votre carte avec celle de votre adversaire.



- Si l'une des deux cartes est un atout, elle gagne.
- Si les deux cartes sont des atouts, la valeur la plus élevée l'emporte.
- Si aucune des deux cartes n'est un atout, la valeur la plus élevée l'emporte. En cas d'égalité, la couleur la plus forte (sur le plateau Priorité des couleurs) l'emporte.



Quand Dracula gagne dans un quartier, il transforme un humain en vampire dans ce quartier (retournez un jeton, face Vampire visible). Quand Van Helsing gagne dans un quartier, il blesse Dracula et lui retire un jeton Santé.

Si une condition de fin de partie est atteinte suite à la résolution d'un quartier (4 vampires dans le même quartier ou 0 jeton Santé pour Dracula), la partie se termine **immédiatement**. Ne résolvez pas les quartiers suivants.

Dans le cas contraire, résolvez le quartier suivant. Lorsque les 5 quartiers ont été résolus, faites avancer d'une case le pion Bateau et jouez une nouvelle manche. Si aucune condition de fin de partie n'est atteinte avant, la partie se termine après 5 manches.

## NOUVELLE MANCHE

Défaussez et mélangez toutes les cartes, et posez le paquet à portée. Piochez 5 cartes, une à la fois à tour de rôle, et placez-les dans vos supports. Dracula joue en premier.

## FIN DE PARTIE

Si Dracula perd son dernier jeton Santé, Van Helsing gagne la partie. Si Dracula transforme les 4 habitant-e-s d'un même quartier en vampires ou si la partie se termine à la fin du cinquième tour, Dracula gagne la partie.



# EFFETS DE CARTES

Les effets des cartes défaussées DOIVENT être appliqués si possible.

- 1  Révélez une de vos cartes (au choix).
- 2  Révélez la carte du dessus du paquet.
- 3  Révélez une carte de votre adversaire (au choix).
- 4  Échangez l'emplacement de deux de vos cartes.
- 5  Rejouez (piochez et défaussez). Cet effet s'applique même si votre adversaire a annoncé la fin de la manche.
- 6  Échangez une de vos cartes avec celle du même quartier de votre adversaire.
- 7  Échangez le jeton Couleur de l'atout avec un autre jeton Couleur.
- 8  Vous ne pouvez jouer cette carte que s'il y a au moins 6 cartes dans la défausse. Terminez immédiatement la manche. Votre adversaire ne joue pas son tour.

## EX 1) Résoudre les effets des cartes



La partie est déjà avancée. C'est le tour de Dracula. Il pioche le 2 Violet dans le paquet. Il le défausse et révèle la première carte du paquet : il s'agit du 5 Violet.

C'est maintenant à Van Helsing de jouer. Il pioche le 5 Violet du dessus du paquet. Il pourrait le défausser pour rejouer à nouveau, mais il choisit plutôt de l'échanger avec son 6 Jaune.



Le 5 Violet doit rester visible : Van Helsing le pose donc sur la table, devant l'emplacement où se trouvait le 6 Jaune.

Puisqu'il a défaussé le 6 Jaune, Van Helsing échange son 4 Rouge avec le 4 Vert de son adversaire, qui se trouve dans le même quartier.



Chaque carte conserve son statut. Ainsi, le 4 Rouge va dans le support de Dracula tandis que le 4 Vert est laissé visible devant Van Helsing.

C'est au tour de Dracula. Il pioche le 3 Rouge depuis le paquet. Il l'échange avec son 7 Violet. Il défausse donc le 7 Violet, ce qui lui permet de changer la couleur de l'atout.



Il décide d'intervertir le jeton Vert et le jeton Rouge.

## EX 2) Résoudre les quartiers

La manche est terminée. Jaune est la couleur atout.

Le 2 Jaune (Van Helsing), puisque c'est un atout, remporte le premier quartier : Dracula perd 1 jeton Santé. Dans le deuxième quartier, il n'y a pas d'atout. La carte avec la valeur la plus élevée gagne. Le 5 Violet (Van Helsing) gagne dans ce quartier : Dracula perd à nouveau 1 jeton Santé.



Dans le troisième quartier, pas d'atout non plus. Les deux cartes sont de même valeur. Comme Rouge est plus fort que Vert, le 4 Rouge (Dracula) gagne dans ce quartier.

Le dernier jeton Humain du quartier est retourné, face Vampire visible. La partie se termine immédiatement sur une victoire de Dracula. Les deux quartiers restants ne sont pas résolus.



## CRÉDITS

Auteurs : Maxime Rambourg & Théo Rivière  
Illustrations : Weberson Santiago  
Graphiste : Eva Dream  
Édition : Tylor Kim, Antoine Prono  
Production : Marco Jung  
Adaptation France : Amandine Duché-Balke,  
Damien Falkouska, Ludiloc

Distribué par **Blackrock Games**  
ZA du Pra de Serre - 63960 Veyre-Monton - France  
[www.blackrockgames.fr](http://www.blackrockgames.fr)  
Édité par **Mandoo Games**  
[www.mandoogames.com](http://www.mandoogames.com)  
©2023 - Mandoo Games Co.,Ltd. Tous droits réservés.

