

Trail of Vampire

O hre

Jeden z hráčov prevezme úlohu Drakulu, ktorý sa snaží rozšíriť upírsky mor po celom Rumunsku. Ostatní hráči sa stanú lovcami upírov a ich úlohou bude Drakulu zastaviť.

Príprava

Jeden hráč hrá vždy za Drakulu a ostatní rozdelia lovcov nasledovne:

- 1 hráč ovláda všetkých lovcov
- 2 hráči hráči si rozdelia lovcov okrem Quinceyho
- 3 hráči hráči si rozdelia lovcov okrem Quinceyho a Jonathana
- 4 hráči Hráči si rozdelia postavy okrem Quinceyho
- 5 hráčov Každý hráč ovláda zvoleného lovca

Každý lovec si vezme jeden lístok na vlak a figúrku, ktorá ho bude reprezentovať. Tú umiestní do Bukurešti.

Pri hre štyroch hráčov (a troch lovcov) začína každý lovec s 2 lístkami na vlak a môže ich mať až tri.

Drakula si pripraví na kôpku žetóny upírského moru a tri časti temného znamenia.

Následne zamieša balíček kariet miest a zvrchu vyloží 5 kariet, pričom karty falošných stôp ignoruje.

Do každého mesta na karte potom umiestní jeden žetón moru.

Nakoniec si z týchto miest tajne zvolí jedno ako mesto, kde sa práve nachádza. Jeho kartu položí rubom nahor na prvé miesto na hracom pláne a položí na ňu jednu časť temného znamenia.

Priebeh hry

Počas hry sa jednotliví hráči striedajú v ťahoch, pričom Drakula vždy začína hru a potom nasledujú lovci v nasledovnom poradí:

1. Jonathan Harker (vlak)
2. Mina Murray (silueta)
3. Dr. John Seward (lupa)
4. Quincey Morris (krucifix)
5. Abraham Van Helsing (kôl a kladivo)

Pri hre štyroch hráčov smú lovci hrať v ľubovoľnom poradí.

Drakula aj lovci majú odlišné možnosti, čo robiť, keď sú na ťahu. Každý však môže počas svojho ťahu vykonať iba jedinú z akcií.

Drakula

Presun

Drakula sa presúva iba do susedného mesta pomocou karty s jeho názvom.

Posunie všetky doteraz zahrané karty o jedno miesto doprava a na prvé miesto položí rubom nahor kartu s miestom jeho aktuálneho pobytu.

Drakula musí svoje kroky plánovať, pretože kartu každého mesta má v balíčku iba raz. Do miest sa preto nemôže vracat' hneď.

Falošné stopy

Drakula má k dispozícii aj karty s falošnými stopami. Keď sa rozhodne použiť falošnú stopu, uloží jej kartu na hrací plán tak, ako keby sa presúval.

Karta však nesmeruje nikam, preto sa Drakula v skutočnosti nepohne a ostáva na poslednom mieste určenom pravou kartou mesta.

Ohnisko moru

Namiesto pohybu môže Drakula rozšíriť upírsky mor. Vezme najviac dva žetóny moru a uloží ich na vyložené, neodhalené a doposiaľ nenakazené karty miest.

Týmto si Drakula zaistí, že aj keď jeho miesto pobytu lovci nájdu, mor v ňom beztak prepukne.

Pre pridávanie žetónu upírského moru do mesta platí pravidlo pre **Šírenie moru**.

Drakula môže klásť žetóny moru aj na karty s falošnou stopou. Mor sa nikam nerozšíri, ale lovcov tým môže zmiast' alebo držať v napätí.

Vyhodnotenie karty

Vždy, keď sa pri posúvaní radu kariet ocitne karta na poslednej pozícii, dôjde k jej vyhodnoteniu.

Drakula ju ukáže lovcom a vezme späť do ruky. Túto kartu môže opäť využiť, hoci aj v tomto ťahu.

Pobyt Drakulu v meste zákonite prináša aj obeť. Preto ak bolo mesto doposiaľ neodhalené, vyskytne sa v ňom upírsky mor (viď **Šírenie moru**).

Temné znamenie

Akonáhle sa pri presune Drakulu stane, že sa aktivuje karta mesta s časťou temného znamenia, začne sa znamenie plniť.

Drakula vezme túto časť a zakryje ňou kúsok slnka na hracom pláne. Potom vezme ďalšiu časť temného znamenia a položí ju na práve zahranú kartu mesta.

V dôsledku plnenia znamenia sa v **každom** meste nakazenom upírskym morom bude šíriť mor (viď **Šírenie moru**).

Lovci sa šíreniu nákazy len tak neprizerajú, ale chystajú sa na ďalšie pátranie. Každý lovec získa jeden nový lístok na vlak.

Šírenie moru

Drakula umiestní žetón upírského moru do mesta. Pokiaľ by sa v už nakazenom meste mal mor vyskytnúť znova, rozšíri sa na najbližšie nenakazené mesto. Ak je takých miest viacero, Drakula sa sám rozhodne, ktoré mesto bude nakazené.

Lovci

Presun kočom

Lovci sa môžu zdarma presunúť do susedného mesta kočom.

Spolucestujúci

Viacerí lovci, ktorí sa nachádzajú v rovnakom meste, sa môžu dohodnúť, že budú cestovať spolu. Vtedy lovec na ťahu presunie figúrky všetkých spolucestujúcich do cieľového mesta.

Lovec, ktorý bol presúvaný ako spolucestujúci a ešte nebol na ťahu, môže vo svojom ťahu hrať ako obyčajne.

Cesta vlakom

Lovci sa neboja modernej techniky, preto sa môžu presúvať aj vlakom, a to až o dve políčka.

- Na cestu vlakom lovec potrebuje lístok.
- Každý lovec môže niesť so sebou najviac 2 lístky.
- Na konci cesty vlakom lovec lístok zahodí.

Odobzanie lístkov

Lovci nachádzajúci sa v rovnakom meste si môžu lístky na vlak slobodne odovzdávať. Tento úkon sa neráta medzi akcie.

Pátranie po upírovi

Lovec sa môže pokúsiť pátrať po Drakulovi. Vtedy sa spýta, či v meste, v ktorom sa práve nachádza, narazil na stopy upíra.

Ak má Drakula vyloženú túto kartu mesta, otočí ju lícom nahor.

Zároveň umiestní na mapu všetky žetóny moru, ktoré boli na tejto karte položené (viď **Šírenie moru**).

Lovci tak môžu zistiť, koľko ťahov dozadu Drakula pôsobil v tomto meste a kde približne sa teraz nachádza.

Liečba moru

Lovec pri liečbe moru používa tri "K" - kôl, kladivo, krucifix.

Po liečbe odstráni žetón moru z mesta, v ktorom sa momentálne nachádza.

Útok na Drakulu

Ak je lovec presvedčený o tom, že sa nachádza v tom istom meste ako Drakula, smie naňho zaútočiť.

Pokiaľ sa Drakula skutočne v tomto meste nachádza, útok bol úspešný, knieža temnôt porazené a mor vyliečený.

V opačnom prípade Drakula smie ihneď umiestniť až dva žetóny upírskoho moru na **ľubovol'né** dve zahrané a doposiaľ neodhalené karty miest.

Po neúspešnom útoku môže Drakula umiestniť nákazu aj na karty, kde sa žetóny moru už nachádzajú.

Schopnosti lovcov

Každý lovec má špeciálnu schopnosť, ktorú môže vo svojom ťahu využiť:

Jonathan Harker

Smie cestovať vlakom bez lístkov.

Mina Murray

Namiesto akcie **pátranie po upírovi** sa smie spýtať Drakulu, či počuje jeho volanie v blízkej oblasti.

V **blízkej oblasti** sú všetky susedné mestá, vrátane mesta, v ktorom sa Mina nachádza.

Drakula na jej otázku odpovie iba **áno**, ak sa v blízkej oblasti nachádza, alebo **nie**, ak je niekde inde.

Dr. John Seward

Po presune do iného mesta môže ihneď pátrať po upírovi.

Quincey Morris

Po presune do iného mesta môže ihneď liečiť upírsky mor.

Abraham Van Helsing

Po presune do iného mesta smie ihneď zaútočiť na Drakulu. Ak pri útoku neuspeje, Drakula môže pridať iba jeden žetón moru.

Koniec hry

Drakula zvíťazí v momente, ak zahalí temným znamením celé slnko alebo rozšíri upírsky mor tak, že nemá viac žetónov, ktoré by pridal na mapu alebo karty.

Lovci zvíťazia, ak sa im podarí odhaliť miesto pobytu Drakulu a vraziť mu kôl do srdca (viď **Útok na Drakulu**).

Info

Počet hráčov 2 – 6

Hracia doba 35 – 45 min.

Vek 10+

