

NOSFERATU

Összegzés

A játékosok minden körben egy kártyát lefordítva Renfieldnek adnak. Az emberek varázsigék kijátszásával próbálnak meg rituálét tartani, míg a vámpír megpróbálja kivédeni azokat és megharapni az embereket. Minden kör végén Renfield végrehajtja a neki adott kártyák hatásait (Tartanak rituálét? Megharapnak valakit? Vagy ez talán csak egy csendes, eseménytelen éjszaka...). Ha hajnali ütött az óra, a személy, akinél az Ősi karó van, használhatja azt, hogy megölje a vámpírt. Viszont körültekintően válassz, mert ha rossz embert ölsz meg, elveszíted a játékot.

Tartalom

Karakterek:

- 6 Vadász
- 1 Vámpír
- 1 Renfield

Könyvtár:

- 18 Újság
- 15 Varázsigé
- 16 Harapás

Óra:

- 1 Hajnal
- 10 Éjszaka

5 Rituálé

Ősi Karó

Cél

Vadászok:

- Megölni a vámpírt, **vagy**
- Megtartani 5 Rituálét

Gonoszok (Renfield és a Vámpír):

- Elérni, hogy egy vadász megöljön egy másik vadászt, **vagy**
- Öt harapást végrehajtani (ötfős játék esetén: négy harapást)

Előkészület

KARAKTERVÁLASZTÁS

A játékosok két szembenálló csapatot alkotnak: a Jó oldalt (a vámpírvadászok) és a gonosz oldalt (Nosferatu, a vámpír és az ő bűntársa, Renfield). Kivesszük a Vámpír és Renfield karakterkártyáját, valamint Vadász kártyákat a fennmaradó játékosoknak.

Például: 6 játékos = 1 Vámpír + 1 Renfield + 4 Vadász.

Az egyik játékos kiválasztja Renfieldet. Ő elveszi a Renfield kártyát és maga elé helyezi felfordítva. Ezután Renfield választja ki, ki játssza a többi karaktert. Mindenkinek ad egy karakterkártyát lefordítva. A játékosok megnézik titokban az ő karakterkártyájukat, és visszahelyezik maguk elé lefordítva. Ez lesz az ő karakterük az egész játék során.

Renfieldnek olyannak kell lennie, aki jól ismeri a játékot, vagy olvasta a szabályokat.

A KÖNYVTÁR ÉS AZ ÓRA PAKLIK LÉTREHOZÁSA

ÓRA - Vegyél annyi Éjszaka kártyát, ahány játékos van, és add hozzá a Hajnal kártyát. Formálj egy paklit, és tedd lefordítva Renfield elé. Ez az Óra pakli.

Például: 6 játékos = 1 Hajnal + 6 Éjszaka.

KÖNYVTÁR - Csinálj egy paklit az Újság, a Harapás, a Varázsige és a maradék Éjszaka kártyákból (amik nincsenek az Óra pakliban). Jól keverd össze és tedd lefordítva az asztal közepére.

A RITUÁLÉ KÁRTYÁK ELHELYEZÉSE

Helyezd az 5 Rituálé kártyát felfordítva az asztal közepére.

A KÁRTYÁK KIOSZTÁSA

Renfield kivételével minden játékos húz 2 kártyát a Könyvtárból. Miután megnézték titokban, lefordítva maguk elé helyezik. Ez az, ami a kezében van.

A KEZDŐJÁTÉKOS KIVÁLASZTÁSA

Renfield választja ki a kezdő játékost azzal, hogy elé helyezi az Ősi Karót. Renfield sosem kapja meg az Ősi Karót. *Az Ősi Karó a fegyver, amivel megölhető a Vámpír. A kör végén, ha a Hajnal kártya feljött, a játékos, akinél az Ősi Karó van, használhatja azt, hogy megölje azt a személyt, aki a gyanúja szerint a Vámpír.*

A / / Egy kör lejátszása

Az Ősi Karó hordozója kezd; majd a játék az óramutató járásával megegyező irányban halad. Amikor egy játékos következik, két dolog történik:

ELŐSZÖR: a játékos húz két kártyát a Könyvtárból, és cselekszik

A játékos (Vámpír vagy Vadász):

1. **Vesz két kártyát a Könyvtárból** és hozzáadja (anélkül, hogy megmutatná) a saját kártyáihoz.

2. **Választ egy kártyát a kezéből, és lefordítva Renfieldnek adja** (Renfield megnézheti). A játékos összedolgozhat más játékosokkal, de nem fedheti fel a kártyáit.
3. **Választ egy második kártyát a kezéből és eldobja**, felfordítva a Könyvtár mellé (ennek a kártyának nem lesz hatása).

Milyen kártyákat kellene a játékosoknak adniuk Renfieldnek?

***Varázsigét?** Ha mások is Varázsigét játszanak ki, tarthattok Rituálét. A Rituálék segítenek a Vadászoknak beazonosítani a Vámpírt és időt nyerni. Ebből adódóan jó ötlet a játékosoknak összedolgozniuk, hogy mindannyian ugyanakkor játsszák ki a Varázsige kártyákat.*

***Újságot?** Ennek a kártyának nincsen hatása. A Vámpír adhat Újságot Renfieldnek, hogy érvénytelenítsen egy Vadászok által szervezett Rituálét.*

***Harapást?** Egy Vadásznak sosem szabadna Harapás kártyát kijátszania: 5 Harapás után a Gonosz csapat megnyeri a játékot.*

***Éjszakát?** Egy Vadásznak sosem szabadna Éjszaka kártyát kijátszania, mert ez hozzáadódik az Óra paklihoz. Több Éjszakával a Hajnal kevésbé gyakran jön fel.*

Miután a játékos adott egy kártyát Renfieldnek és eldobott egy másikat, a körének vége. Ezután Renfield felfordít egy kártyát az Óra pakliból. Amikor nem marad több kártya a Könyvtár pakliban, újat alkotunk az eldobott kártyák megkeverésével.

MÁSODSZOR: Renfield felfed egy Óra kártyát

Miután minden játékos végrehajtotta a körét, Renfield felfordít egy Óra kártyát. Az Óra kártya jelzi, hogy a forduló folytatódik-e, vagy sem:

ÉJSZAKA KÁRTYA - A forduló folytatódik. A következő játékos jön.

HAJNAL KÁRTYA - A fordulónak vége. Azok a játékosok, akik még nem kerültek sorra, nem is fognak ebben a körben.

Például: az Ősi Karó hordozója adott egy kártyát Renfieldnek és eldobott egy másikat. Ezután Renfield felfordítja a Hajnal kártyát. A fordulónak azonnal vége, hiába csak egy játékos adott kártyát Renfieldnek.

A fordulónak vége:

Amikor a Hajnal kártyát felfordítják **VAGY**

Amikor minden játékos (Renfield kivételével) végrehajtotta az akcióját.

B / / A Renfieldnek adott kártyák hatásai

Minden forduló végén Renfield megkeveri a kártyákat, amiket a játékosok adtak neki, és titokban megnézi őket. A kártyák közt lehet:

1 Harapás (vagy több)

Renfield az általa választott játékos(ok) elé helyezi a Harapás kártyá(ka)t (akkor is, ha már megharapták őket). A Vadászokat és a Vámpírt meg lehet harapni, de Renfieldet nem. Renfield megnézi a megharapott játékos lapjait, és egyet eldob egyet belőle anélkül, hogy megmutatná.

Ha 5 Harapást kijátszottak, a Gonosz csapat megnyeri a játékot.

Az ÖSSZES Varázsige

Az Ősi Karó hordozója választ egy olyan Rituálét, amelyet még nem játszottak ki. A hatásait végrehajtják (lásd lejjebb). A felhasznált Rituálét ezután lefordítják.

Ha 5 Rituálét felhasználtak, a Vadászok megnyerik a játékot.

1 Újság (vagy több)

Ennek a kártyának nincsen hatása.

1 Éjszaka (vagy több)

Ez a kártya az Óra pakliba kerül.

A hatástalan Varázsige kártyákat és Újság kártyákat Renfield lefordítva eldobja.

A Rituálék hatásai			
Ezüsttükör	Időtorzítás	Vérátömlesztés	Szentelt víz
Renfield felfordítja egy általa választott játékos karakterkártyáját. A játékos tovább játszik.	Egy Éjszaka kártyát kiveszünk az Óra pakliból.	Az Ősi Karó hordozója kiválaszt egy játékost, akit vagy megharaptak vagy nem (akár magát is), aki húz egy kártyát a Könyvtárból és a saját lapjai közé teszi, de a Harapás előtte marad. Egy játékos kezében kettőnél több lap is lehet.	Az Ősi Karó hordozója kiválaszt egy játékost, aki az összes kezében lévő kártyát eldobja (anélkül, hogy megmutatná). Ugyanannyi Újság kártyát húz fel a dobópakliból, vagy a Könyvtárból szükség esetén (a Könyvtár paklit ezután megkeverjük).

C / / A Vámpír meggyilkolása az Ősi Karóval

Ha a forduló a Hajnal kártyával ér véget, az Ősi Karó hordozója használhatja azt, hogy megölje azt a személyt, aki a gyanúja szerint a Vámpír. Ha a Hajnal kártya nem jött fel, nem használhatja.

Amikor Nosferatuval játszunk, a légkör létfontosságú! A játékosoknak meg kellene beszélniük a gyanújukat és szabadon vádolniuk kellene.

A gyilkoláshoz az Ősi Karó hordozója megfordítja az általa választott karakterkártyát. Ha felfordítja:

→ A Vámpír kártyáját - a Vadászok megnyerik a játékot.

→ Egy Vadász kártyáját - a Gonosz csapat nyeri meg a játékot.

Mindkét esetben a játéknak vége. **A Vámpírnál lehet az Ősi Karó, de nem használhatja gyilkolásra.**
Mi történik, ha a Vámpírnál van az Ősi Karó, és a többi játékos azt akarja, hogy megöljön valakit? Nagyon ravaszul meg kell győznie a többi játékost, hogy még nem ez a megfelelő pillanat (mert nem használhatja gyilkolásra a karót).

D / / A következő forduló kezdőjátékosának kiválasztása

Az Ősi Karót másik játékosnak adják. Ez a játékos kezdi a következő fordulót. **Ki választja ki az új hordozót?**

→ **Ha az előző kör Hajnal kártyával ért véget:** az Ősi Karó hordozója odaadja egy általa választott játékosnak (de nem Renfieldnek).

→ **Ha az előző kör Éjszaka kártyával ért véget:** Renfield egy általa választott új játékosnak adja (de nem magának).

Minden forduló kezdetekor az Óra kártyákat megkeverjük, és lefordítva rakjuk le a paklit.

Tanács a játékosoknak

VADÁSZOK: Amikor Varázsige kártyát adsz Renfieldnek, mondd meg a többi játékosnak. Ha nincs Varázsige kártyád, azt is mondd meg a többi játékosnak, sose hazudjál!

VÁMPÍR: Ne vonakodj hazudni! Adhatsz Renfieldnek Harapás kártyát, miközben megjátszod, hogy Újságot vagy Varázsigt adtál.

RENFIELD: Vegyél részt a játékosok közti beszélgetésben, és ne habozz kétségeket elültetni, ha erős gyanú vetődik a Vámpír kilétére.

Hogyan nyerhető meg a játék

A játéknak vége, amikor az alábbi három eset közül valamelyik bekövetkezik:

Egy játékos megöl egy karaktert az Ősi Karóval: Ha a Vámpír hal meg, a Vadászok nyernek. Ha egy Vadász hal meg, a Gonosz csapat nyer.	Mind az 5 Rituálét megtartották: A Vadászok nyerik meg a játékot.	5 Harapás kártyát helyeztek a játékosok elé (beleértve a Vámpírt is): A Gonosz csapat nyeri meg a játékot. <i>Ötfős játékban 4 Harapás is elég a Gonosz csapat győzelméhez.</i>
--	---	--

Szabálytalan!

Szabálytalan megnézni a dobópaklit.

Szabálytalan megmutatni vagy körülírni a kártyáidat vagy a karakteredet.