

LA FURIA DI DRACULA

FAQ

v1.0

20 ottobre 2016

Errata Corrige

Questa lista fa riferimento soltanto alla prima stampa di **La Furia di Dracula**. Il testo corretto è evidenziato in *corsivo*.

- † Manuale di Gioco, pag.9, “Vincere la Partita”, il primo punto dell’elenco è: “Risolvere l’effetto consolidato di una carta Incontro Vampiro fa avanzare il marcatore Influenza lungo la Scala di Influenza *del numero di spazi indicato su quella carta*”. Inoltre, il secondo punto dell’elenco è: “Risolvere l’effetto della carta Combattimento “Denti Aguzzi” *contro un cacciatore ipnotizzato* fa avanzare il marcatore Influenza lungo la Scala di Influenza di uno spazio”.
- † Compendio delle Regole, pag.6, “Forma del Lupo”, la prima frase del secondo paragrafo è: “Quando la carta “Forma Del Lupo” viene piazzata sul Percorso, Dracula subisce *un danno* e si muove su una città a un massimo di due strade di distanza dalla sua posizione attuale”. (La carta “Forma del Lupo è corretta.)
- † Compendio delle Regole, pag. 12, “Segnalini Nebbia”, il quinto punto dell’elenco è: “Al termine del tramonto, Dracula deve rimuovere un segnalino Nebbia *da tutte le città sul tabellone che contengono almeno un segnalino nebbia*”.
- † Compendio delle Regole, pag. 13, “Segnalini Nebbia”, il riferimento a “Mare in Tempesta è “Evocare Tempeste”.
- † Compendio delle Regole, pag.14, “Vincere la Partita, il secondo punto dell’elenco è: “Se Dracula è sconfitto nel momento in cui *farebbe avanzare il marcatore Influenza lungo la Scala di Influenza sino al valore “13”*”, i cacciatori vincono la partita.
- † Compendio delle Regole, pag.16, “Scambio”, è: “Scegli un cacciatore che si trovi nel tuo medesimo luogo. Poi, in segreto, *scambia carte Oggetto e segnalini Biglietto* con quel cacciatore”.
- † Manuale di Gioco, pag. 16, “Segnalini Diceria”, la seconda frase del terzo paragrafo è: “ Se Dracula consolida *un vampiro errante* da un nascondiglio che contiene un segnalino Diceria, fa avanzare il marcatore di Influenza sulla Scala di Influenza di tre spazi *addizionali*”.

FAQ

Questa sezione contiene domande ricorrenti.

Combattimento

D: Dracula quando può usare l’effetto di annullamento della carta Combattimento “Macchinazione”?

R: Durante qualsiasi round successivo del combattimento, dopo il passo “Rivelare le Carte Combattimento”, ma prima del passo “Confrontare i Simboli di Combattimento”.

D: Cosa accade ad un vampiro errante quando il vampiro non viene sconfitto?

R: La carta viene rimessa a faccia in giù nel suo nascondiglio o tana e tutti i danni subiti dal vampiro rimangono sulla carta.

Dracula

D: Dracula può passare?

R: No.

D: Cosa succede ad una carta Potere quando viene rimossa dal Percorso di Dracula o un nascondiglio viene sgomberato?

R: Viene rimessa nel mazzo Luoghi con le altre carte Potere.

D: In quale momento Dracula può tendere un’imboscata ad un cacciatore?

R: Immediatamente dopo che un cacciatore si è mosso o viene spostato in una città. Dracula non può tendere un’imboscata ad un cacciatore in nessun altro momento.

D: Dracula è obbligato a consolidare carte Incontro quando consolida un nascondiglio?

R: No. Se sceglie di non consolidare una carta Incontro, essa viene scartata.

D: Dracula ha un limite massimo di carte Incontro nella propria mano?

R: No, ma ha un limite minimo di cinque carte; se scende sotto il limite, pesca carte dal suo mazzo Incontri sino a quando non si troverà ad avere in mano cinque carte Incontro.

D: Tutte le carte Incontro vengono scartate dopo aver risolto l’incontro (a meno che non venga deciso diversamente)?

R: Sì.

D: Quando finiscono le carte di un mazzo, la pila degli scarti viene rimescolata per formare un nuovo mazzo?

R: Sì.

Cacciatori

D: I cacciatori possono scambiarsi le carte Evento?

R: Soltanto tramite l’abilità “Leader” di Van Helsing. Usando quest’abilità, quel giocatore può condividere informazioni e scambiarsi carte Evento con un altro cacciatore qualsiasi, anche se non si trova nella città di Van Helsing.

D: Cosa succede se Lord Godalming prenota un biglietto quando ha già un segnalino Biglietto?

R: Pesca il primo segnalino Biglietto, scarta uno dei suoi due segnalini Biglietto e poi pesca il secondo segnalino Biglietto.

D: Quando un cacciatore gioca “Notizie dai Giornali” e rivela la carta “Nascondersi”, Dracula è obbligato a sua volta a rivelare la carta Luogo corrispondente?

R: Sì.

D: Un cacciatore può passare la mano come azione?

R: Sì, a meno che quel cacciatore non si trovi in una zona di mare durante il giorno.

D: Cosa succede se un cacciatore pesca carte Oggetto se ha già in mano il limite massimo di carte Oggetto?

R: Dopo aver pescato le carte Oggetto, quel cacciatore scarta immediatamente dalla propria mano un numero di carte corrispondente per tornare di nuovo entro il limite massimo consentito.

D: Durante il giorno, se un cacciatore effettua un’azione di rifornimento e la prima carta in cima al mazzo riporta il simbolo di Dracula, cosa succede?

R: Quella carta viene scartata e il cacciatore non ne pesca un’altra.