

Vampire



Ein Spiel für 2–4 Spieler ab 8 Jahren
 Autor: Wolfgang Kramer / Horst-Rainer Rösner
 Design: DE Ravensburger / KniffDesign
 Illustration: Graham Howells
 Ravensburger Spiele® Nr. 26 323 3

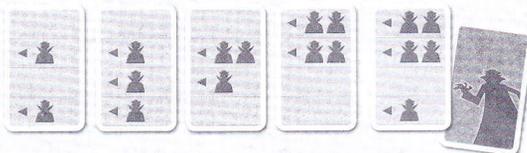


Schon seit vielen Jahren treibt Graf Dracula samt Gefolge auf Schloss Gruselstein sein Unwesen und verbreitet Angst und Schrecken in den umliegenden Dörfern. Doch noch nie hat einer der Dorfbewohner den Grafen zu Gesicht bekommen. Aber in dieser Nacht soll sich dies ändern. Der Graf hat zum „Tanz der Vampire“ auf sein Schloss geladen. Diese Chance wollen sich einige mutige Vampirjäger nicht entgehen lassen, mit dem Ziel, den Grafen samt Gefolge ein für allemal zu vertreiben. Doch dabei ist Vorsicht geboten, denn die Vampire werden von Fledermäusen geschützt. Diese greifen jeden an, der den Vampiren zu nah kommt...

Inhalt

1 Spielplan, 1 Schloss, 1 Schlosstreppe (siehe Startaufstellung)

4 Vampirjäger



90 Karten:

30 Vampirkarten



60 Jagdkarten

(48 Wurfkarten und
12 Fledermäuse)

20 Vampire:

14 Schlossgäste

(je 3 x Wert 1 und 2, je 4 x Wert 3 und 5)



5 Butler

(je 3 x Wert 3, je 1 x Wert 4 und 5)



1 Graf (1 x Wert 10)



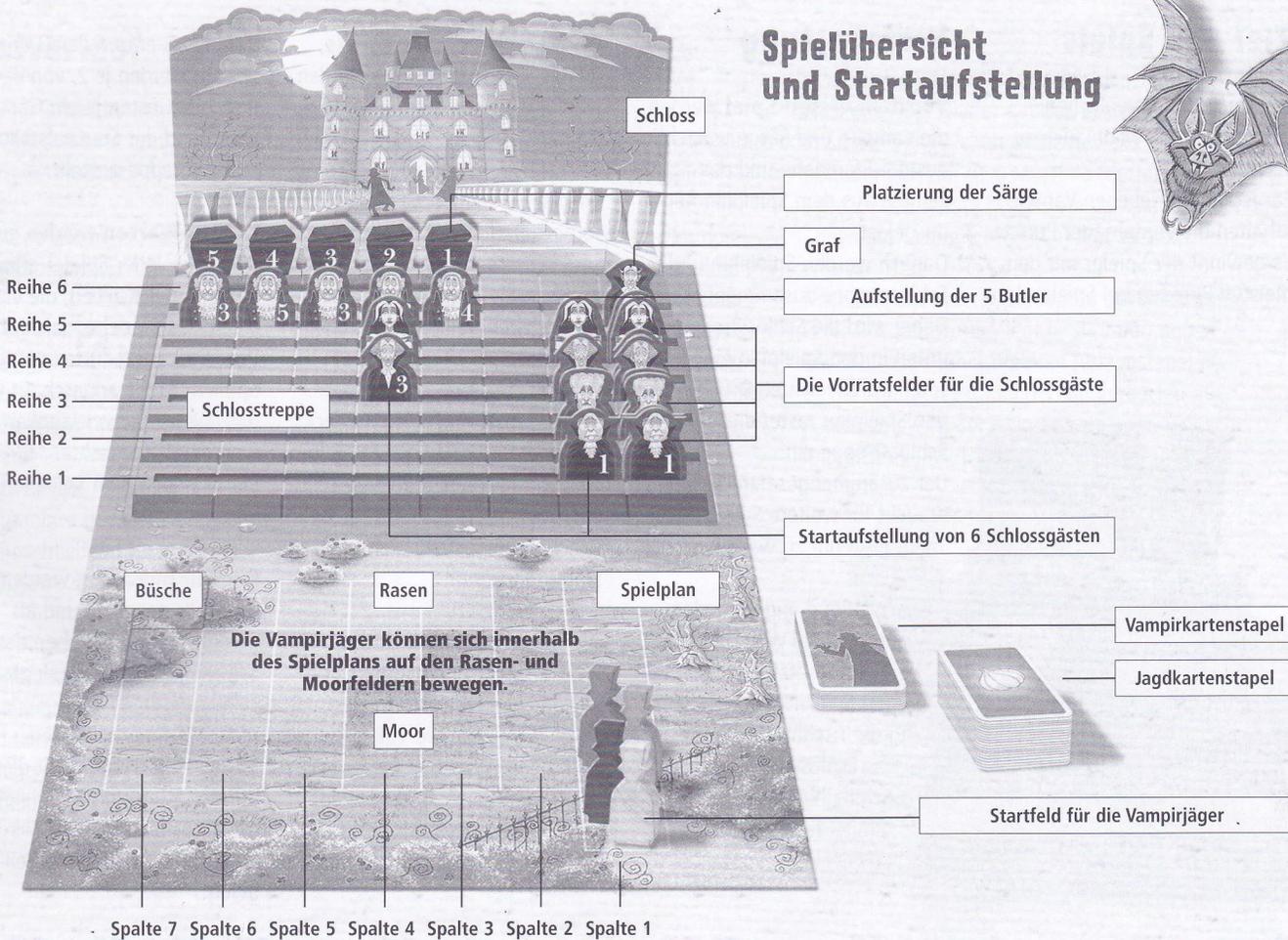
15 Särgel (je 3 x Wert 1, 2, 3, 4, 5)



1 Knoblauchknolle



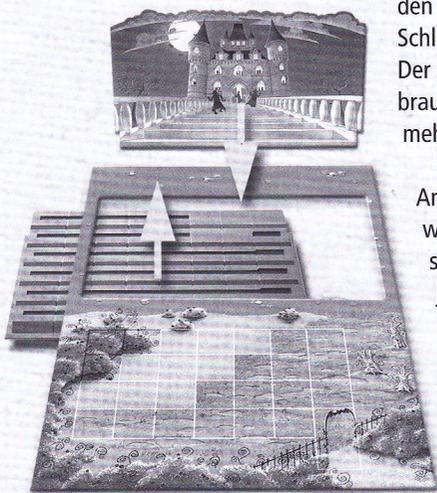
Spielübersicht und Startaufstellung



Ziel des Spiels

Die Vampirjäger versuchen, die Vampire mit Knoblauch zu vertreiben.

Für jeden vertriebenen Vampir erhalten die Vampirjäger Punkte. Es gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten bei Spielende.



Vorbereitung

Vor dem ersten Spiel werden die Vampire und Särge vorsichtig aus der Stanztafel und das Schloss aus dem Spielplan herausgelöst. Danach werden Spielplan und Schosstreppe zusammengesetzt. Dabei wird die Schosstreppe von unten in den Spielplan eingesetzt. Durch leichten Druck auf den Spielplan rastet dieser in die Schosstreppe ein. Der zusammengesetzte Spielplan braucht für weitere Spiele nicht mehr getrennt zu werden.

Anschließend und vor jedem weiteren Spiel wird der zusammengesetzte Spielplan für jeden Spieler gut erreichbar in die Tischmitte gelegt. Das Schloss wird in den Schlitz hinter die letzte Reihe der Schosstreppe gesteckt.

Die Vampire (Schlossgäste, Butler, Graf) und Särge werden wie folgt auf der Treppe aufgestellt:

Die **Särge** werden nach Werten sortiert. Beginnend mit den 5-er Särgen werden sie von links nach rechts in die jeweiligen Schlitze der sechsten Reihe gestellt (siehe Abb. Startaufstellung).

Die fünf **Butler** werden verdeckt gemischt und offen auf die Felder der fünften Treppenreihe gestellt. Der **Graf** (Wert 10) wird rechts daneben aufgestellt (siehe Abb. Startaufstellung).

Danach werden die **Schlossgäste** nach Werten sortiert und entsprechend ihrer Werte von unten (Wert 1 in die 1. Reihe) nach oben (Wert 5 in die 4. Reihe) auf die entsprechenden Vorratsfelder gestellt.

Von den 5-er und den 3-er Gästen werden je 2, von den 2-er und 1-er Gästen je ein Gast entsprechend der Startaufstellung auf die Treppe gestellt.

Die **Jagdkarten** werden gut gemischt. Jeder Spieler erhält zu Beginn **3 Karten**, die er **verdeckt** als Stapel vor sich ablegt. Die Jagdkarten dürfen von den Spielern **nicht** angeschaut werden. Die restlichen Jagdkarten werden als verdeckter Aufnahme-stapel neben dem Spielplan bereitgelegt.

Die **Vampirkarten** werden ebenfalls gemischt und als verdeckter Stapel neben der Schosstreppe bereitgelegt.

Jeder Spieler erhält einen **Vampirjäger** und stellt diesen auf das Startfeld des Spielplans. Die **Knoblauchknolle** wird neben dem Spielplan bereitgelegt.

Spielverlauf

Der jüngste Spieler beginnt.
Anschließend wird im Uhrzeiger-
sinn weitergespielt.

Wer an der Reihe ist, führt **eine**
der drei folgenden Aktionen aus:

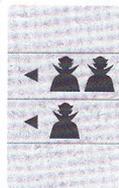
- ▶ **Vampirjäger ziehen**
und anschließend Vampire
bewegen
- ▶ **Jagdkarten aufnehmen**
und anschließend Vampire
bewegen
- ▶ Vampire bewegen und
anschließend **Knoblauch-
knolle werfen**

Da die Bewegung der Vampire
Teil einer jeden Aktion ist, wird
diese zuerst erklärt. Im Anschluss
folgen dann die einzelnen
Erklärungen der drei eigentlichen
Aktionen.

Vampire bewegen

Ein Spieler **muss** in seinem Zug – unabhängig
welche Aktion er ausführt – die Vampire
bewegen.

Dazu deckt er die oberste Karte des Vampir-
kartenstapels auf und führt die abgebildete
Aktion aus. Die Karte zeigt, in welcher Reihe
wie viele Vampire bewegt werden müssen.
Es bewegen sich nur die Vampire der ersten
vier Treppenreihen und zwar immer von rechts
nach links, um je ein Feld. Die in der fünften
Reihe aufgestellten Butler werden im Spiel
nicht bewegt.

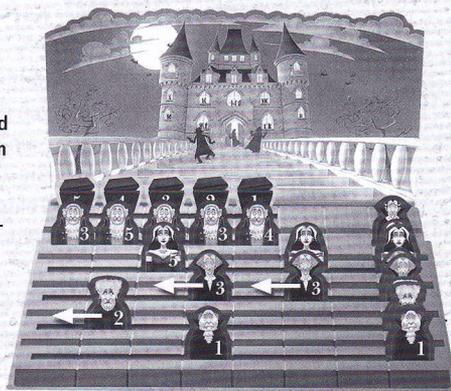


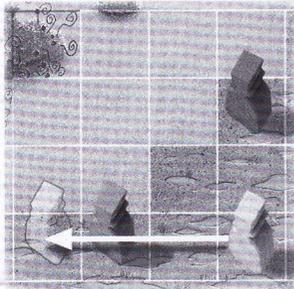
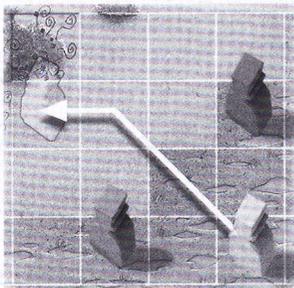
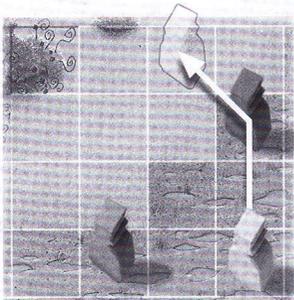
Beispiel

Die beiden Vampire der dritten Reihe und
der Vampir der zweiten Reihe werden um
je ein Feld nach links bewegt. (Ist auf
einer Karte in der dritten Reihe nur ein
Vampir abgebildet, kann der Spieler wäh-
len, welchen Vampir der dritten Reihe
er bewegt. Es dürfen jedoch nach einer
Bewegung nie zwei Vampire auf demsel-
ben Feld stehen.)

Verlässt ein Vampir links die Schlosstreppe,
wird er sofort wieder auf das Startfeld(!) in der
1. Spalte der gleichen Reihe gestellt.
Befindet sich auf dem Startfeld (der dritten
oder vierten Reihe) bereits ein Vampir, wird der
„bewegte“ Vampir links daneben gestellt.

Nachdem der Spieler die Aktion auf der Vampir-
karte ausgeführt hat, legt er sie offen neben
der Schlosstreppe auf einem Ablagestapel ab.
Ist der Aufnahmestapel der Vampirkarten auf-
gebraucht, wird der Ablagestapel neu gemischt
und als neuer Aufnahmestapel bereitgelegt.





Die eigentlichen Aktionen

► Vampirjäger ziehen

Der Spieler zieht seine Figur um 1, 2 oder 3 Felder in waagrechter, senkrechter und/oder diagonaler Richtung auf ein **freies** Feld. Die Figur darf dabei über besetzte Felder gezogen werden. Die Abbildungen zeigen drei Beispiele, wie eine Figur gezogen werden kann. Die Vampirjäger können sich nur innerhalb des Spielplans auf den Rasen- und Moorfeldern bewegen. Sie können nicht auf oder über Felder mit Büschen gezogen werden.

Nachdem der Spieler seinen Vampirjäger gezogen hat, bewegt er noch die Vampire wie oben beschrieben.

► Jagdkarten aufnehmen

Um sich für die Jagd zu wappnen, nimmt der Spieler die **drei** obersten Jagdkarten des Aufnahmestapels und legt diese, **ohne sie anzusehen**, vor sich **auf** den eigenen Jagdkartenstapel.

Danach bewegt er die Vampire, wie oben beschrieben. Ist der Aufnahmestapel aufgebraucht, werden die abgelegten Jagdkarten gemischt und als neuer Aufnahmestapel bereitgelegt.

Die Jagdkarten

Die Wurfkarten

Sie zeigen Zahlen von 1 bis 4. Die Zahl gibt an, wie viele Felder weit die Knoblauchknolle gezogen werden darf. Die Knolle kann sowohl von Rasenfeldern, als auch von Moorfeldern aus geworfen werden, jedoch immer nur senkrecht, innerhalb einer Spalte. Hinweis: Der See wird beim Zählen übersprungen, er zählt nicht als Feld.



Die Fledermaus

Deckt ein Spieler eine Fledermaus auf und sein Vampirjäger steht auf einem Rasenfeld, muss er diesen um **ein** Feld in derselben Spalte zurücksetzen. Die Knoblauchknolle wird ebenfalls um **ein** Feld zurückgesetzt. Steht der Vampirjäger auf einem Moorfeld, muss er **nicht** zurück. Die Knolle wird in diesem Fall ebenfalls **nicht** bewegt. Wenn ein Vampirjäger zurückgesetzt wird, kann es passieren, dass mehrere Vampirjäger auf einem Feld stehen.



► Knoblauchknolle werfen

Entscheidet sich ein Spieler für diese Aktion, legt er **zuerst** die Knoblauchknolle auf das Feld, auf dem sein Vampirjäger steht.

Anschließend deckt er eine Vampirkarte auf und bewegt die Vampire, wie oben beschrieben.

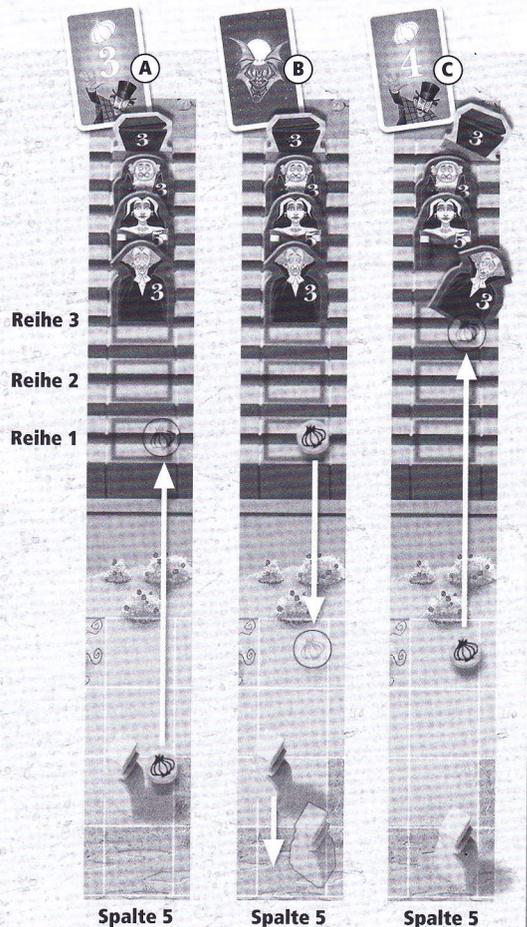
Danach sagt er an, wie viele Jagdkarten er insgesamt für seinen Wurf einsetzen und aufdecken möchte. Er kann 0 bis maximal 6 Karten einsetzen. Null Karten sind nur dann zulässig, wenn sich in der Spalte kein Vampir mehr befindet. Wer null Karten einsetzt, beendet damit seinen Zug.

Die Karten werden einzeln und nacheinander aufgedeckt. Nach jeder aufgedeckten Karte wird die Knolle **auf dem Spielplan und den Treppenfeldern** entsprechend gezogen.

Beispiel für das Werfen der Knoblauchknolle und Verjagen eines Vampirs

Der Spieler am Zug entscheidet sich für die Aktion „Knoblauch werfen“. Er legt die Knolle neben seinen Vampirjäger und bewegt die Vampire. In seiner Spalte befinden sich danach ein 3-er und ein 5-er Vampir. Er kann nur den 3-er Vampir vertreiben, der 5 Felder weit entfernt ist. Der Spieler sagt an, dass er 3 Jagdkarten aufdecken möchte.

- A** Er deckt die Karten einzeln und nacheinander auf. Die erste aufgedeckte Karte ist eine 3-er Wurfkarte. Er zieht die Knolle 3 Felder weit.
- B** Danach deckt er eine Fledermaus auf. Da er auf einem Rasenfeld steht, muss er seinen Jäger und die Knolle um je 1 Feld zurücksetzen.
- C** Die dritte Karte, die er aufdeckt, ist eine 4-er Wurfkarte. Er zieht die Knolle 3 Felder voran und hat damit den 3-er Vampir getroffen. Der vierte Wurfpunkt verfällt. Der Spieler legt den 3-er Vampir und den Sarg mit dem Wert 3 vor sich ab. Abschließend legt er die Knolle wieder neben den Spielplan und seine 3 eingesetzten Jagdkarten auf den Ablagestapel. Sein Zug ist beendet.
(Erklärung zu „C“ siehe nächste Seite).



Ein Vampir wird getroffen

Wird die Knolle auf ein Treppenfeld gezogen, auf dem ein Vampir (Schlossgast, Butler, Graf) steht, ist der Vampir getroffen. Der Spieler hat ihn erfolgreich verjagt. Als Zeichen dafür nimmt der Spieler den Vampir von der Treppe und legt ihn offen vor sich ab. **Zusätzlich** erhält er einen Sarg der Spalte, aus der er den Vampir genommen hat, den er ebenfalls offen vor sich ablegt. Gibt es in dieser Spalte keinen Sarg mehr, hat der Spieler Pech gehabt.

Befinden sich in einer Spalte mehrere Vampire, kann nur der Vampir verjagt werden, der als Erster getroffen wurde. Die dahinter stehenden Vampire können nicht verjagt werden.

Wird ein Vampir getroffen, ohne dass ein Spieler alle angesagten Jagdkarten aufgedeckt hat, muss er dennoch alle zuvor angesagten

Jagdkarten aufdecken. Deckt er dabei eine Fledermaus auf, **muss** er seinen Vampirjäger noch zurücksetzen, sofern er sich auf einem Rasenfeld befindet. Für die Knolle ist eine Fledermaus nach einem Treffer ohne Bedeutung. Sie wird wieder neben den Spielplan gelegt. Alle aufgedeckten Karten werden offen auf den Ablagestapel gelegt. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

Ein Vampir wird nicht getroffen

Hat ein Spieler, nachdem er alle angesagten Karten aufgedeckt hat, den Vampir **nicht** getroffen, bleibt dieser unbeschadet auf der Treppe stehen. Der Spieler legt die Knolle wieder neben den Spielplan und seine aufgedeckten Jagdkarten auf den Ablagestapel. Der nächste Spieler ist an der Reihe.

Einsetzen der Vampire

Nachdem ein Vampir verjagt worden ist, wird sofort ein neuer Vampir mit dem gleichen Wert in Spalte 1 auf das Startfeld dieser Reihe gestellt (Achtung: Butler werden nicht ersetzt!).

Hinweis: Ist das Startfeld der dritten oder vierten Treppenreihe von einem Vampir besetzt, wird der neue Vampir links daneben eingesetzt.

Befindet sich kein gleichwertiger Vampir mehr im Vorrat, wird ein Vampir mit dem nächst niedrigeren Wert vom Vorrat genommen und in der Reihe des verjagten Vampirs eingesetzt. Ist der Vorrat an allen geringwertigeren Vampiren aufgebraucht, wird ein Vampir mit dem nächst höheren Wert eingesetzt. Erst wenn auch hier der Vorrat bereits aufgebraucht ist, wird der Graf in die Reihe des verjagten Vampirs eingesetzt.

Beispiel

Ein Vampir mit dem Wert 3 ist verjagt worden. Von den Vampiren mit den Werten 3, 2 und 1 befinden sich keine mehr in den jeweiligen Vorratsfeldern. Es wird ein Vampir mit dem Wert 5 eingesetzt. Ist auch kein Vampir mit dem Wert 5 mehr im Vorrat, wird der Graf eingesetzt.

Ende des Spiels

Das Spiel endet sofort, nachdem der Graf getroffen und verjagt worden ist. Der Spieler, der den Grafen getroffen hat, erhält noch den Sarg der entsprechenden Spalte, sofern dort noch einer vorhanden ist. Anschließend zählen die Spieler die Punkte ihrer Vampire und Särges zusammen. Der Spieler mit der höchsten Gesamtpunktzahl gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt von diesen Spielern derjenige, der mehr Vampire vor sich liegen hat.