

VAMPIRCONNECTION



Ein Spiel von Henning Poehl

© Sphinx Spieleverlag, 2001

INHALTSANGABE:

Worum geht es?	Seite	3
1.) Spieldaufbau	Seite	4
2.) Spielablauf	Seite	6
I. Die Vampirconnection	Seite	6
II. Die Bewegung oder „Wie komme ich an Opfer?“	Seite	7
A. Bewegungen von der Gruft zum Schloss	Seite	7
B. Bewegungen vom Schloss zum Dorf	Seite	7
C. Bewegungen zwischen Schlössern	Seite	7
III. Besonderes zur Bewegung	Seite	8
A. Bewegung als Fledermaus	Seite	8
B. Bewegung mit der Kutsche	Seite	8
C. Ausschicken des Buckligen Gehilfen	Seite	8
IV. Das Aufdecken von Dorfkarten	Seite	9
A. Aufdecken von Opfern	Seite	9
B. Aufdecken von Abwehrkarten	Seite	9
C. Aufdecken von Ereigniskarten	Seite	9
V. Das Rauben in fremden Schlössern	Seite	10
VI. Der Einsatz von Schutzkarten	Seite	10
VII. Die Vampirjäger	Seite	12
VIII. Was tun, wenn man geflockt ist?	Seite	12
IX. Blut trinken und das Ende des Zuges	Seite	13
A. Bluttrinken	Seite	13
B. Der Hauch der Unsterblichkeit	Seite	15
C. Nachziehen und Kartenhand	Seite	15
X. Das Ende des Spieles	Seite	16
3.) Erläuterungen zu den Karten	Seite	17
I. Grundkarten	Seite	17
II. Vampirkarten	Seite	18
III. Dorfkarten	Seite	22
4.) Tips für das erste Spiel	Seite	26
5.) Danksagung	Seite	26
Impressum	Seite	27
Übersicht eines Spielzuges	Seite	28

VAMPIRCONNECTION

WORUM GEHT ES?

In diesem Spiel schlüpfst Du in die Haut eines Vampirs und musst Dich mit Blut versorgen.

Dazu besuchst Du ein nahe gelegenes Dorf und verschleppst seine Bewohner auf Dein Schloss, um Dich an ihrem Blut gütlich zu tun. Doch bist Du nicht allein, andere Vampire sind ebenfalls scharf auf die Bewohner des Dorfes und scheuen sich nicht, sie auch aus Deinem Schloss zu rauben. Die Konkurrenz ist hart unter den Vampiren und das Leben eines Unsterblichen, der auf das rote Lebenselixier angewiesen ist, gar nicht so einfach. Zu allem Überfluss treiben sich auch noch Vampirjäger in der Gegend herum, die es als ihre heilige Aufgabe betrachten, friedlichen Vampiren Holzpflocke in das Herz zu rammen. Aber zum Glück hast Du ja einen Buckligen Gehilfen, der Dich wiedererwecken kann. Was soll das heißen, Du hast ihn vor kurzem erst weg geschickt?

Na, das war aber dumm von Dir.

Wie wirst Du Dich als Unsterblicher bewähren?

Der Sieger ist derjenige unter Euch, der aus dem Dorf Eurer Heimsuchung das meiste Blut für sich herausaugt.

Ein Spiel für 3-6 Spieler ab 16 Jahren.

Spieldauer: ca. 60 Minuten

1.) SPIELAUFBAU:

Jeder Spieler erhält einen Vampir, dieser wird entweder frei gewählt oder verdeckt gezogen. Dazu bekommt er ein Schloss und eine Gruft. Die übrigen Vampir-, Schloss- und Gruftkarten werden beiseite gelegt und für das weitere Spiel nicht mehr benötigt.

Nun werden aus den Dorfkarten (*Karten mit dem Dorf auf der Rückseite*) die vier Karten mit dem Dorf im Hintergrund (1 x Maskenball, 1 x Sonnenaufgang, Engel und Unruhen) aussortiert und in die untere Hälfte des gut gemischten restlichen Dorfstapels eingemischt. Danach wird der Dorfkartenstapel für alle gut erreichbar verdeckt in die Tischmitte gelegt.

Dieser Kartenstapel stellt das Dorf dar.

Anschließend erhält jeder Spieler einen „Buckligen Gehilfen“ aus den Vampirkarten (*Karten mit dem Vampir auf der Rückseite*). Der Rest wird gemischt und an jeden Spieler werden 4 Karten ausgeteilt. Die restlichen Karten werden für alle Spieler gut erreichbar verdeckt in die Tischmitte gelegt.

Dieser Stapel stellt den Nachziehstapel für die Vampire dar.

Neben beiden Kartenstapeln sollte genügend Platz für einen eigenen Ablagestapel sein. Jeder Spieler legt nun das Schloss und die Gruft so vor sich aus, dass das Schloss links und die Gruft rechts vor ihm liegt. Seinen Vampir legt er anschließend in das Schloss (d.h. auf die Schlosskarte).

Ein Spieler wird ausgewählt, der die Blutbank verwaltet. Er erhält alle Blutropfen und ist im Spiel für die Verteilung derselben zuständig.

Bevor das Spiel beginnt, gibt er jedem Spieler einen Blutropfen. Der blasseste Spieler ist Startspieler und beginnt das Spiel.

2.) SPIELABLAUF:

Beginnend mit dem Startspieler wird das Spiel fortwährend reihum im Uhrzeigersinn gespielt. Der Spieler, der an der Reihe ist, darf beliebig viele Karten in beliebiger Reihenfolge spielen. Sofern sein Zug nicht durch ein Ereignis unterbrochen wird, beendet er seinen Zug, indem er das Blut seiner Opfer trinkt (sofern er Opfer hat, von denen er trinken kann) oder in der Gruft (aus)ruht.

I. DIE VAMPIRCONNECTION

Das Leben eines Untoten ist nicht einfach und so ist man gezwungen, sich gegenseitig zu unterstützen. Zu Beginn seines Zuges darf der Spieler, der am Zug ist, bevor er eine Handkarte gespielt hat, mit einem anderen Vampir 1-2 Handkarten tauschen. Es muss dabei nicht im gleichen Verhältnis getauscht werden. Jeder der beteiligten Spieler muss aber mindestens eine und darf maximal zwei Karten abgeben. Der Tauschhandel darf neben dem Tausch der abgemachten Karten mit allerlei Bedingungen verknüpft werden. Diese Bedingungen müssen aber nicht eingehalten werden. Beispiel: „Ich gebe Dir meine beiden Pflöcke nur gegen den Buckligen Gehilfen, wenn Du die Pflöcke nicht dazu benutzt, mich zu pflocken.“

II. DIE BEWEGUNG

ODER WIE KOMMT MAN AN OPFER?

In diesem Spiel gibt es drei Örtlichkeiten: Die Gruft, das Schloss und das Dorf. Um von einem Ort zu einem anderen zu gelangen, muss der Vampir eine Bewegungskarte spielen (Nebel, Wolf, Fledermaus oder Kutsche).

Der Vampir zieht von der Gruft immer erst mal in das Schloss. Vom Schloss aus startet er seine nächtlichen Ausflüge, wobei er

immer seine Bewegung wieder im Schloss beendet, es sei denn, er bewegt sich zur Gruft.

Während seiner Bewegung kann der Vampir, je nachdem, wie er reist, von Vampirjägern angegriffen werden. Er sagt seine Bewegung daher immer deutlich an. Dabei sagt er, wie er wohin zieht (z.B.: Ich ziehe als Wolf zum Dorf).

Im Folgenden werden die verschiedenen Bewegungsmöglichkeiten ausführlich besprochen:

A. Bewegung zwischen Gruft und Schloss.

Durchführbar mit Nebel, Wolf, Fledermaus und Kutsche.

Der Vampir legt seine Bewegungskarte und legt seine Vampirkarte von der Gruft in das Schloss oder umgekehrt.

B. Bewegung vom Schloss zum Dorf

Durchführbar mit Nebel, Wolf, Fledermaus und Kutsche.

Wenn ein Vampir zum Dorf ziehen will, dann legt er eine Bewegungskarte. Sobald er im Dorf angekommen ist, deckt er die oberste Dorfkarte auf.

Nach dem Besuch im Dorf befindet sich der Vampir automatisch wieder in seinem Schloss und kann von dort aus eine neue Bewegung starten. Die Vampirkarte kann daher während des gesamten Zuges im Schloss liegen bleiben.

C. Bewegung zwischen Schlössern

Durchführbar mit Fledermaus und Kutsche.

Die Schlösser der anderen Vampire liegen weit entfernt und sind daher nicht mit allen Bewegungskarten zu erreichen. Wenn ein Vampir zu einem anderen Schloss ziehen will, dann legt er eine entsprechende Bewegungskarte. Eine Bewegung zu einem

fremden Schloss wird immer durchgeführt, um einen Raub zu begehen. Nach erfolgreichem oder abgewehrtem Raub befindet sich der Vampir automatisch wieder in seinem Schloss und kann von dort aus eine neue Bewegung starten. Die Vampirkarte kann daher während des gesamten Zuges in seinem Schloss liegen bleiben.

III. BESONDERES ZU BEWEGUNGEN

A. Bewegung als Fledermaus

Die Bewegung als Fledermaus kostet den Vampir besonders viel Energie. Er muss daher beim Ausspielen dieser Karte einen Blutpunkt abgeben.

Besitzt er keinen Blutpunkt, so darf er diese Karte nicht einsetzen!

B. Bewegung mit der Kutsche

Benutzt der Vampir die Kutsche, so wird er von seinem Buckligen Gehilfen gefahren. Die Kutsche kann daher nur zusammen mit dem Buckligen Gehilfen ausgespielt werden (Ausnahme: Graf Flattersturz kann die Kutsche auch ohne den Buckligen Gehilfen fahren). Buckliger und Kutsche kommen nach der Bewegung auf den Ablagestapel.

C. Ausschicken des Buckligen Gehilfen

Anstatt sich selber zu bewegen, kann der Vampir auch seinen Buckligen Gehilfen in das Dorf entsenden. Dieser wird im Prinzip wie eine Bewegungskarte vor das Dorf gelegt, und dann wird eine Dorfkarte umgedreht.

Der Bucklige Gehilfe kann nur anstelle einer Bewegung zum Dorf gespielt werden und nicht dazu benutzt werden, in die Gruft zu gehen oder (ohne Kutsche) andere Schlösser zu besuchen.

Der Bucklige kann nur von ungepflochten Vampiren als Bewegungskarte gespielt werden. Der Bucklige Gehilfe wandert dann, wie andere Bewegungskarten, auch auf den Ablagestapel.

IV. DAS AUFDECKEN VON DORFKARTEN

Wenn ein Vampir oder ein Buckliger Gehilfe zum Dorf kommt, dann wird die oberste Karte aufgedeckt.

A. Aufdecken eines Opfers

Ein Opfer wird sofort zum Schloss verschleppt und vor dem Schloss abgelegt.

B. Aufdecken einer Abwehrkarte

(Knoblauch, vernagelte Fensterläden, Kirche)

Sobald eine Abwehrkarte aufgedeckt wird, wird geprüft, welche Gestalt abgewehrt wird. Knoblauch wehrt z.B. Nebel ab. Kam der Vampir als Nebel, so geht er diesmal leer aus und zieht sich zum Schloss zurück. Die Abwehrkarte wird nach ihrer Wirkung auf den Dorfablagestapel gelegt. Knoblauch wehrt aber keinen Vampir ab, der als Fledermaus kommt (diese dringen ja bekanntlich über die Dachluke in das unter dem Dach befindliche Badezimmer ein, wo aus kosmetischen Gründen kein Knoblauch hängt). Eine nicht wirksame Abwehrkarte wird ignoriert und gleich zur Seite auf den Dorfablagestapel gelegt. Für diese wird die nächste Dorfkarte aufgedeckt.

C. Aufdecken von Ereigniskarten

Ereigniskarten sind: Engel, Unruhe, Maskenball und Sonnenaufgang.

Die Ereignisse werden immer sofort ausgeführt und führen immer dazu, dass der Vampir seinen Zug abbrechen muss. Wenn ein Spieler seinen Zug abbrechen muss, darf er keine weiteren Karten mehr von seiner Hand spielen.

Je nach Ereignis beginnt er dann mit seinen Endhandlungen „Bluttrinken und Ende eines Zuges“ oder legt sich in die Gruft.

V. DAS RAUBEN IN FREMDEN SCHLÖSSERN

Ein Vampir, der sich mit einer Kutsche oder als Fledermaus zu einem fremden Schloss begibt, kann dort einen Raub versuchen. Dazu benennt er dort ein Opfer, das er rauben möchte und das nicht durch ein Kruzifix oder Weihwasser geschützt ist. Der gegnerische Vampir muss das Opfer herausgeben, sofern er den Raub jetzt nicht mit einer Abwehrkarte (Kruzifix oder Weihwasser) verhindern kann. Das geraubte Opfer wird vom „Räuber“ vor sein eigenes Schloss gelegt.

VI. DER EINSATZ VON SCHUTZKARTEN

Schutzkarten können Personen vor den Übergriffen durch Vampire schützen. Schutzkarten, die an einen Pfaffen gebunden sind, dürfen nur in Schlössern gespielt werden (um Opfer zu schützen oder einen Raub zu verhindern) in denen auch ein Pfaffe liegt. Schutzkarten können auf zwei verschiedene Weisen gespielt werden.

1.) Sie werden während des eigenen Zuges auf die Gefangenen eines beliebigen Schlosses gespielt oder

2.) Sie werden außerhalb des eigenen Zuges ausgespielt, um einen Raub oder eine günstige Gelegenheit (siehe Vampirkarten) zu verhindern.

zu 1.) Jede Schutzkarte schützt eine bestimmte Anzahl Personen. Die betreffenden Personen müssen sich zum Zeitpunkt des Ausspielens in dem Schloss befinden und dürfen nicht nachträglich unter die Karte geschoben werden. Der Spieler der Schutzkarte legt die entsprechende Anzahl Personen nach seiner Wahl unter die Schutzkarte (er kann also auch weniger unter die Schutzkarte legen).

Ein Kruzifix schützt alle Gefangenen, Weihwasser schützt zwei Gefangene und das Buch schützt einen Gefangenen.

Der Schlossherr der geschützten Gefangenen darf am Ende seines Zuges nicht von diesen Gefangenen trinken. Die Schutzkarte kommt, nachdem sie die Opfer einmal geschützt hat, auf den Ablagestapel. Karten, die durch eine Schutzkarte geschützt werden, können nicht das Opfer einer günstigen Gelegenheit werden. Karten, die durch Weihwasser und Kruzifix geschützt sind, können nicht geraubt werden. Karten, die durch ein Buch geschützt sind, können geraubt werden, werden aber gegebenenfalls mit Buch geraubt.

zu 2.) Die Abwehrkarten können gespielt werden, um eine günstige Gelegenheit abzuwehren. Die Karte wird vom Schlossherren ausgespielt, wenn ein gegnerischer Vampir eine günstige Gelegenheit spielt. Beide Karten kommen dann auf den Ablagestapel. Kruzifix und Weihwasser (nicht aber das Buch) können auch gespielt werden, um einen Raub zu verhindern. Die Karte wird vom Schlossherren ausgespielt, wenn ein gegnerischer Vampir versucht, einen Raub in seinem Schloss zu begehen. Die Abwehrkarte kommt dann

auf den Ablagestapel und der gegnerische Vampir geht leer aus (ist aber weiter am Zug, wenn er möchte).

VII. DIE VAMPIRJÄGER

Vampirjäger und ihr Gehilfe dürfen niemals in der ersten Spielrunde gespielt werden. Danach dürfen sie erst gespielt werden, wenn mindestens ein Opfer aus dem Dorf verschleppt wurde (dadurch werden sie erst auf den Plan gerufen).

Es gilt dann: Immer, wenn ein Vampir eine Bewegung spielt (nicht seinen Buckligen Gehilfen), darf ein anderer Spieler den Zug des Vampirs unterbrechen, um ihn mit Hilfe eines Vampirjägers zu pflocken.

Er muss dies tun, bevor der sich bewegende Vampir eine Dorfkarte umgedreht hat oder ein Opfer in einem gegnerischen Schloss ausgewählt hat.

Ebenfalls dürfen Vampirjäger jederzeit (also auch außerhalb des eigenen Zuges) ausgespielt werden, um einen Vampir, der in einer Gruft liegt, zu pflocken.

Um einen Vampir zu pflocken, muss ein Spieler einen Vampirjäger und eine entsprechende Anzahl Pflöcke aus seiner Hand spielen. Die Anzahl der benötigten Pflöcke ist abhängig von der Art und Weise der Bewegung (Bewegung als Fledermaus=3 Pflöcke, Bewegung als Wolf =2 Pflöcke, in Gruft ruhend=1 Pflock).

VIII. WAS TUN, WENN MAN GEFLOCKT IST?

Ein Vampir, der geflockt wird, muss sofort seinen Zug beenden und wird zusammen mit einer Pflockkarte in seine Gruft gelegt.

Ein geflockter Vampir kann sich, wenn er erneut am Zuge ist, mit Hilfe eines Buckligen Gehilfen den Pflock wieder aus der Brust ziehen (er wandert dann mit Pflock auf den Ablagestapel). Hat

der geflochte Vampir keinen Buckligen Gehilfen auf der Hand, dann kann er nur auf den „Hauch der Unsterblichkeit“ oder die Vampirconnection hoffen.

Ein Vampir kann, wenn er am Zug ist, nur einmal geflocht sein, d.h. ein Vampir der geflocht war, kann in der Runde seiner Wiederbelebung nicht erneut geflocht werden, egal wie er sich bewegt.

Ein geflochter Vampir darf außer Bewegungskarten weiterhin beliebig viele Karten spielen.

IX. BLUT TRINKEN UND DAS ENDE EINES ZUGES

A. Bluttrinken

Sobald der Spieler fertig ist mit all seinen Aktionen, weil er keine Karten mehr spielen möchte oder keine Karten mehr hat, werden die Opfer, die während des Zuges vor das Schloss gelegt wurden, verteilt.

Hierbei kommt es darauf an, wo sich der Vampir am Ende seines Zuges befindet.

1. Der Vampir befindet sich im Schloss

Befindet sich der Vampir im Schloss, so kann er eine seiner Opferkarten, die vor dem Schloss liegen, in seine Gruft legen, indem er die Karte rechts neben seine Gruftkarte legt. Die übrigen Karten werden in sein Schloss gelegt, indem er das (oder die) Opfer links neben seine Schlosskarte legt. Er muss kein Opfer in die Gruft legen, er kann auch alle Opfer einfach in das Schloss legen.

Diese Entscheidung kann ein Vampir immer nur am Ende seines Zuges, und nur wenn er sich in seinem Schloss befindet, über ein neu gesammeltes Opfer fällen. Die getroffene Entscheidung kann im Laufe des Spieles nicht mehr rückgängig gemacht werden.

Der Vampir erhält von diesem Opfer einmalig Bluteinheiten, die dem rechten Zahlenwert auf der Karte entsprechen. Die verstorbenen Opfer bleiben bis zum Ende des Spiels (oder bis ein Engel kommt) in der Gruft liegen.

Opfer im Schloss werden vom Vampir schonender behandelt, um sie dauerhaft anzuzapfen.

Ein Vampir, der sich in seinem Schloss befindet, bekommt am Ende seines Zuges immer Bluteinheiten von allen ungeschützten Opfern, die sich in seinem Schloss befinden, die den linken Zahlenwerten auf den jeweiligen Karten entsprechen.

Die Bluteinheiten können von einem Spieler genutzt werden, um sich zu stärken, indem er Karten vom Vampirstapel nachzieht, oder um fett zu werden. Im letzteren Falle lässt er sich die Blutropfen von der Blutbank auszahlen.

Ein Vampir kann sich während eines Zuges durch Bluttrinken mit maximal drei Vampirkarten stärken (+1 Karte „Hauch der Unsterblichkeit“).

2. Der Vampir ist ungepflockt in der Gruft und hat seinen Zug nicht durch einen Sonnenaufgang beendet.

Befindet sich ein Vampir am Ende seines Zuges ungepflockt in der Gruft, so legt er sich automatisch in seinen Sarg und schläft dort. Dies hat zur Folge, dass alle von ihm vor dem Schloss gesammelten Opfer in das Schloss gelegt werden. Da er nicht im Schloss ist, kann er dort von seinen Opfern auch kein Blut trinken (Opfer mit negativem Wert auf der linken Seite werden dann selbstverständlich auch nicht gezählt).

Der Schlaf stärkt aber auch einen Untoten, so dass ein Vampir in der Gruft drei Karten zur Stärkung vom Vampirstapel nachziehen darf.

3. Der Vampir ist gepflocht in seiner Gruft oder beendet seinen Zug durch einen Sonnenaufgang

Opfer, die der Vampir bis zu dem Moment, in dem er gepflocht wurde, vor seinem Schloss gesammelt hat, werden in das Schloss gelegt.

Ein gepflochter Vampir darf kein Blut trinken.

Ein Vampir, der beim Aufdecken der Dorfkarten einen Sonnenaufgang zieht, muss seinen Zug sofort beenden und kann sich in letzter Sekunde in die Gruft retten, er hat keine Zeit, sich in der Gruft zu erholen oder Blut zu trinken. Ihm bleibt wie dem gepflochtenen Vampir nur der Hauch der Unsterblichkeit.

B. Der Hauch der Unsterblichkeit

Unabhängig davon, wo ein Vampir sich am Ende seines Zuges befindet und in welchem Zustand er gerade ist (gepflocht oder ungepflocht), bekommt er am Ende seines Zuges immer eine Karte zur Stärkung, die ihn nichts kostet. Dies ist einfach die natürliche Regenerationskraft des Unsterblichen.

Ein Vampir in einem Schloss kann so also bis zu vier Karten vom Vampirstapel ziehen, und ein Vampir in einer Gruft bekommt daher 4 Karten zur Stärkung (wenn er sich nicht gerade vor dem Sonnenaufgang gerettet hat).

Ein am Ende seines Zuges gepflochter Vampir erhält immer nur diese eine Karte.

C. Nachziehen und Kartenhand

Sollte beim Nachziehen der Vampirkartenstapel leer sein, so werden die Karten vom Ablagestapel gemischt und als neuer Nachziehstapel bereit gelegt.

Hat ein Vampir nach dem Nachziehen mehr als eine bestimmte Anzahl Karten auf der Hand, so muss er überschüssige Karten nach Wahl abwerfen.

Die Anzahl der Karten ist abhängig von der Anzahl der Spieler:

bei 3-4 Spieler: 12 Handkarten

bei 5 Spielern: 10 Handkarten

bei 6 Spielern: 8 Handkarten.

Ein Spieler kann zwar anstelle von Blut Karten nehmen, darf aber nicht anstelle von Karten Blut nehmen.

Der Hauch der Unsterblichkeit und die Erholung in der Gruft werden also immer als Karten gezogen.

X. ENDE DES SPIELES

Das Spiel endet, sobald die letzte Dorfkarte aufgedeckt wurde. Der letzte Spieler beendet nun noch ganz normal seinen Zug. Sieger ist der Vampir mit der größten Blutbank.

3.) ERLÄUTERUNGEN ZU DEN KARTEN

Dieser Teil muss nur zu Fragen während des Spiels gelesen werden.

I. GRUNDKARTEN (18 Stück)

Von den Grundkarten erhält jeder Spieler jeweils eine.

Vampire (6 Stück)

Die Eigenschaften der Vampire sind optional.

Wer ein 100% ausgewogenes Spiel bevorzugt, der sollte ohne die Eigenschaften spielen, da es bei mehreren Vampiren Glücksache ist, ob die Eigenschaften zum Einsatz kommen oder nicht.

Das Vampir-Schloss (6 Stück)

Unter Vampir-Schloss wird hier der Wohnsitz eines Vampirs verstanden. Es ist das Zentrum seiner Macht und er ist daher hier für Vampirjäger unangreifbar.

Von hier aus starten die Vampire ihre Ausflüge.

Opfer werden hier gefangen gehalten.

Ein Vampir, der seine Opfer im Schloss ausbeuten will, muss im Schloss sein.

Die Gruft (6 Stück)

Schlafplatz der Vampire. Hier können sich die Vampire durch Ausruhen stärken. Tote Opfer werden hier abgelegt. Vampire, die in der Gruft sind, können keine Opfer, die im Schloss sind, ausbeuten. Als Zeichen der Stärkung dürfen Vampire, die am Ende ihres Zuges in der Gruft sind, drei zusätzliche Karten ziehen.

II. VAMPIRKARTEN (58 Stück)

Wenn der Stapel der Vampirkarten leer ist, wird der Ablagestapel neu gemischt und als neuer Nachziehstapel hingelegt.

Bewegungskarten (27 Stück)

Vampire verwandeln sich gewöhnlich, um sich unauffällig in der Gegend zu bewegen. Nach Bram Stocker können Vampire sich in Nebel (10), Wölfe (8) oder Fledermäuse (6) verwandeln.

Die Bewegung mit der Kutsche (3) kann nur zusammen mit einem Buckligen Gehilfen genutzt werden (Ausnahme Graf Flattersturz).

Buckliger Gehilfe (9 Stück)

Es ist in zahllosen Filmen hinlänglich belegt. Ein Vampir, der was auf sich hält, hat einen Buckligen Gehilfen.

Der Bucklige Gehilfe kann vom Vampir ausgesendet werden, um das Dorf zu besuchen. Er kann also anstelle von einer Bewegungskarte gespielt werden (nicht aber, wenn es darum geht, von der Gruft in das Schloss zu wechseln oder umgekehrt, da ja der Gehilfe anstelle des Vampires geht und nicht etwa denselben durch die Gegend trägt).

Er ist immun gegen Knoblauch, Kirche und Vampirjäger. Außerdem kann der Bucklige Gehilfe Kutsche fahren. Ebenfalls ist in zahlreichen Filmen (z.B. in Dracula 2, Dracula 3, Dracula 4 usw. - besonders am Filmanfang) dokumentiert, dass Bucklige Gehilfen Vampire wiederbeleben können, nachdem sie gepflockt wurden.

Meist ziehen sie dann einen Holzpflöck, der mitten in der Landschaft im Boden steckt, aus der Erde heraus und füllen das Loch mit Blut auf, woraufhin es an der Stelle dramatisch zu dampfen anfängt. Ein gepflockter Vampir kann also einen Buckligen Gehilfen spielen, um einen Pflöck aus seiner Brust zu entfernen (oder

um Grobi zu verjagen) und legt diesen dann mit dem Buckligen auf den entsprechenden Ablagestapel.

Vampirjäger (3 Stück)

Kann mit Hilfe von Pflöcken Vampire pflocken. Er kann Vampire während der Bewegung überfallen (also jederzeit während des Zuges gespielt werden). Vampirjäger Grobi kann ohne Pflock Vampire in der Gruft festhalten. Er wird dann selbst (anstelle eines Pflocks) zusammen mit dem Vampir in die Gruft gelegt, bis er von einem Buckligen Gehilfen verjagt wird (da Grobi glaubt, dass Buckel eine ansteckende Krankheit sind, hat er Angst vor diesen Gesellen).

Gehilfe des Vampirjägers (1 Stück)

Gehilfen von Vampirjägern sind bekanntermaßen besonders ungeschickt. Unmöglich schafft er es, einen Vampir mit einem Pflock zu überraschen, während er sich bewegt. Wenn überhaupt schafft er es nur in der Gruft, wenn der Vampir schläft, und dann auch nur im zweiten Anlauf.

Holzpflock (7 Stück)

Wichtigstes Werkzeug eines Vampirjägers. Je nach Bewegungsart des Vampires ist es verschieden schwierig, einen Pflock an die richtige Stelle zu bringen. So braucht man z.B. im Durchschnitt drei Versuche, um eine Fledermaus im Fluge mit einem Pflock mitten ins Herz zu treffen.

Doppelter Erfolg (2 Stück)

ist nur im Zusammenhang mit einer Bewegung zum Dorf (oder mit dem Buckligen Gehilfen) spielbar. Bewegung und doppelter Erfolg

müssen gleichzeitig ausgelegt werden. Wird der Vampir während dieser Bewegung gepflockt, so kommt der doppelte Erfolg ohne Wirkung auf den Ablagestapel.

Kommt der Vampir jedoch ungehindert im Dorf an, deckt er die beiden obersten Dorfkarten auf und bestimmt die Reihenfolge, in der er sie ausführen möchte.

Sind es zwei Opfer, so darfst er beide vor das Schloss legen.

Bei Ereignissen wählt er die Reihenfolge, in der sie ausgeführt werden.

Liegen ein Opfer und ein Ereignis aus, so darf das Opfer erst vor das Schloss gebracht werden, bevor das Ereignis durchgeführt wird.

Günstige Gelegenheit (1 Stück)

Nimm Dir von dem Opfer Deiner Wahl sofort soviel Blutropfen gemäß der rechten Zahl auf der Karte.

Spiele dann normal weiter, als ob nichts gewesen wäre.

Eine günstige Gelegenheit kann durch Abwehrkarten abgewehrt werden.

Flucht eines Opfers (2 Stück)

Die Flucht eines Opfers kann nicht verhindert werden.

Ist sie die einzige Person, die unter einer Schutzkarte liegt, so wandert die Schutzkarte auf den Vampirablagestapel. Nachdem das Opfer in das Dorf entflohen ist, wird der Dorfstapel neu gemischt, wobei Karten, die auf dem Dorfablagestapel liegen nicht einbezogen werden.

Kruzifix (1 Stück)

Schützt alle Opfer eines Schlosses, bis die Karte entfernt wird. Darf nur gespielt werden, wenn ein Pfaffe unter den Opfern des betreffenden Schlosses ist.

Kruzifix kann auch außerhalb des Zuges gespielt werden, um einen Raub oder eine günstige Gelegenheit zu verhindern, darf aber auch hierzu nur gespielt werden, wenn ein Pfaffe unter den eigenen Opfern im Schloss ist. Kruzifix und die gespielte(n) Karte(n) des Angreifers kommen dann auf den Ablagestapel.

Opfer, die vor einem Raubversuch durch das Kruzifix geschützt wurden, dürfen nicht geraubt oder das Opfer einer günstigen Gelegenheit werden. Die Kruzifixkarte wird dann nicht durch den Angriff entfernt, sondern bleibt liegen, wo sie ist.

Weihwasser (2 Stück)

Schützt zwei Opfer eines Schlosses, ansonsten genauso wie Kruzifix.

Buch (2 Stück)

Bücher kann man dazu nutzen, sie im richtigen Moment einem Vampir zwischen die Zähne zu klemmen. Schützt ein Opfer in einem Schloss, bis die Karte entfernt wird. Um ein Buch zu spielen, wird kein Pfaffe benötigt.

Ein durch ein Buch geschütztes Opfer kann nicht das Opfer einer günstigen Gelegenheit werden. Auch kann das Buch vom Schlossherren außerhalb des eigenen Zuges gespielt werden, um eine günstige Gelegenheit zu verhindern.

Mit einem Buch kann man leider keinen Raub verhindern. Schützt sich ein Opfer gerade mit einem Buch (d.h. liegt eine Buchkarte auf einem Opfer), so wird es gegebenenfalls mit dem Buch geraubt

(d.h. beim Schlosswechsel des Opfers, bleibt die Buchkarte auf dem Opfer liegen).

Vampirparty (1 Stück)

Es wird eine Party gefeiert. Der Gastgeber spendiert eines der Opfer, die er gefangen hält, für die Vampirgäste.

Das Fest ist natürlich auch nett für die anderen Gäste, welche sich anschließend umso bereitwilliger zur Ader lassen. Spiele diese Karte irgendwann im Verlaufe Deines Zuges, bevor Du mit der Phase „Blut trinken und Ende eines Zuges“ beginnst. Lege diese Karte bis dahin zur Erinnerung vor Dein Schloss.

III. DORFKARTEN

Sonnenaufgang (2 Stück)

Alle Vampire müssen sich sofort in ihre Gruft begeben.

Der Zug des Spielers, der die Karte aufgedeckt hat, ist sofort zu Ende. Der Vampir, der diese Karte aufgedeckt hat, kann sich am Ende seines Zuges nicht ausruhen, da er gerade mit knapper Not die Gruft erreicht hat. Er bekommt also nicht die drei zusätzlichen Karten für das Ausruhen in der Gruft. Opfer, die vor dem Schloss liegen, werden in das Schloss gelegt. Es dürfen keine Opfer sofort getrunken werden!

Maskenball (2 Stück)

Ein Maskenball führt zu einem großen Durcheinander.

Jeder Vampir schenkt seinem linken Nachbarn ein Opfer aus seinem Schloss.

Ist die Person, die er verschenkt, die einzige Person, die unter einer Schutzkarte liegt, so wandert die Schutzkarte mit. Wer nichts

hat, hat nichts zu verschenken, wird aber trotzdem beschenkt. Der Vampir, der diese Karte aufgedeckt hat, zieht sich in sein Schloss zurück und beendet sofort seinen Zug.

(siehe auch: Blut trinken und das Ende eines Zuges)

Unruhen (1 Stück)

Opfer, die vor einem Schloss liegen, sind von dieser Karte nicht betroffen. Die Opfer kehren in das Dorf zurück.

Der Dorfstapel wird nun neu gemischt, wobei Karten, die auf dem Dorfablagestapel liegen, nicht einbezogen werden.

Der Vampir, der diese Karte aufgedeckt hat, zieht sich in sein Schloss zurück und beendet sofort seinen Zug.

(siehe auch: Blut trinken und das Ende eines Zuges)

Engel (1 Stück)

Ein Engel erscheint im Dorf und tut Gutes. Alle toten Opfer werden wiedererweckt. Die Vampire legen die wiedererweckten Opfer aus ihrer Gruft in das Dorf. Der Dorfstapel wird nun neu gemischt, wobei Karten, die auf dem Dorfablagestapel liegen, nicht einbezogen werden.

Der Vampir, der diese Karte aufgedeckt hat, zieht sich in sein Schloss zurück und beendet sofort seinen Zug.

(siehe auch: Blut trinken und das Ende eines Zuges)

Opferkarten (28 Stück)

Der linke Wert einer Opferkarte gibt die Menge Blut wieder, die ein Vampir jede Runde bekommt, wenn er ihn als Gast in seinem Schloss hat. Der rechte Wert auf der Karte ist die Blutmenge, die ein Vampir bekommt, wenn er das Opfer sofort total austrinkt.

Nicht jedes Opfer hat gleich viel Blut oder ist etwa ein angenehmer Gast im Schloss. Manche Karten besitzen negative Werte. Negative Werte können mit positiven Werten anderer Karten verrechnet werden. Ein Vampir, der keine Blutropfen besitzt, muss auch keine bezahlen. Blutschulden gibt es nicht.

Der Lausbub

Der Lausbube ist frech und kostet den Vampir mehr Nerven, als er Blut aus ihm herausaugen kann, wenn er ihn als Gast in seinem Schloss beherbergt.

Gerne gibt der Schlossherr ihm mal ein Buch zum Spielen (das Buch schützt den Lausbuben vor den Vampiren und den Vampir vor Streichen, so dass der negative Wert dann nicht zählt).

Gerne wird er bei Partys auch den Gästen angeboten oder verschwindet auf Maskenbällen.

Die freche Göre

Wie Lausbub, nur weiblich, was für Graf Superschluck interessant sein dürfte.

Der Trunkenbold

Sein Blut ist ständig durchsetzt mit Fusel billigster Sorte, den Vampire überhaupt nicht vertragen.

Jeder Vampir ist froh, wenn sich ein Trunkenbold vor den Trinkversuchen schützt. Mancher Vampir entspannt sich auch mal gerne in der Gruft, um nicht das bittere Blut seines Gastes kosten zu müssen.

Oma Hannelore

ihr Herz würde es nicht verkraften, von einem Vampir angezapft zu werden, deswegen ist sie im Schloss mehr oder weniger nichts wert.

Der Alchemist

Alchemisten unterziehen sich ständig irgendwelchen Selbstversuchen, deswegen müssen sie erst fern von ihrem Labor untergebracht werden, bevor ihr Blut genießbar wird.

Oma mit Kinderwagen

Es gab mal einen Vampirfilm, in dem der Sohn von Dracula kein Blut sehen konnte (ich glaub, er hieß „Dracula jagt Minimädchen“). Überhaupt tat er sich mit Opfern schwer, als man ihn zu einem äußerst leichten Opfer brachte (eine Oma mit Kinderwagen), endete es damit, dass er den Kinderwagen für die Oma schob, welche ihm ihr Herz ausschüttete. Eine Szene, die nachhaltig mein Bild über Vampire geprägt hat. Anmerkung: Bei der Oma mit Kinderwagen kriegt auch Graf Superschluck nichts, wenn er sie austrinkt.

Die Vogelscheuche

Das ständige nächtliche Jagten in der Dunkelheit und ein sprichwörtliches hohes Alter (und der dazugehörigen Verschlechterung der Sehfähigkeit) führen zwangsläufig ab und zu zu schweren Fehlern.

4. TIPS FÜR DAS ERSTE SPIEL

Beim ersten Spiel sollte man vielleicht die Spezialeigenschaften der Vampire ignorieren und ohne sie spielen. Jeder Vampir spielt dann nach den gleichen Regeln. Außerdem sollte jeder Spieler darauf achten, dass er einen Buckligen auf der Hand behält für den Fall, dass man gepflockt wird. Wer keinen Buckligen hat, sollte sich nach Möglichkeit nur als Nebel bewegen.

5. DANKSAGUNG

Bedanken möchte ich mich auch an dieser Stelle bei den vielen Testspielern, die Geduld bewiesen haben und mir mit konstruktiver Kritik zur Seite standen.

Es sind dies: Heimo Fuhry, Tobias Anacker, Birgit Siara, Susanne und Jürgen Muß. Sowie alle mir nicht näher namentlich bekannten Personen, die mit den oben Genannten Testspiele durchgeführt haben.

Mein ganz besonderer Dank aber gilt meiner Frau Antonia Rudolph, ohne deren Unterstützung dieses Spiel wohl nie entstanden wäre.



Inhaber: Henning Poehl
Bachstr. 44
69221 Dossenheim
fon/fax: 06221 / 87 48 82
e-mail: info@sphinxspiele.de
web: www.sphinxspiele.de
© Sphinx Spieleverlag, 2001
1. Auflage, 1.000 Stück

Die Bilder des Spiels wurden erstellt aus Abbildungen aus der Corel Gallery 380.000 und CorelDraw9 Graphics Suite, die unter den Urheberrechtsgesetz der USA, Kanada und anderen Länder geschützt sind. Benutzung unter Lizenz.

ÜBERSICHT EINES SPIELZUGES

Ein Vampir ist am Zug, sobald ein anderer Spieler seinen Zug vollständig beendet hat, also der vorangegangene Spieler Blutropfen aus der Blutbank erhalten hat und eventuell überschüssige Karten abgeworfen hat.

Wird der neue Spieler nun gleich geflockt, weil er z.B. in der Gruft liegt, so muss er sofort seinen Zug beenden.

Ansonsten führt er in folgender Reihenfolge folgende Handlungen aus:

- 1.) Vampirkonnekction
- 2.) Spielen von beliebig vielen Karten in beliebiger Reihenfolge.
Bewegungskarten dürfen nur von ungepflockten Vampiren gespielt werden.
Wird er bei einer Bewegung geflockt, so beendet er sofort seinen Zug.
Deckt er bei einem Besuch im Dorf eine Ereigniskarte auf, so beendet er sofort seinen Zug.
- 3.) Beenden des Zuges
 - a) Verteilen der Opfer vor dem Schloss
 - b) Bluttrinken (nur Vampire, die ihren Zug im Schloss beenden)
 - c) Nachziehen von Karten
 - d) Abwerfen überschüssiger Karten