

VAMPIR

voor 3 - 5 spelers vanaf 10 jaar

SPELIDEE

C

Transsylvanië, niet al te lang geleden. De vampiers gaan weer lelijk te keer. De spelers bezoeken verschillende locaties en jagen er op de vampiers. De speelkaarten zijn op basis van hun achtergrondkleur aan de zes verschillende locaties gekoppeld. De spelers verzamelen vampierkaarten in een zelfde kleur met zoveel mogelijk vampierhoofden en leggen ze voor zich neer. De speler die de meeste vampiers weet te vangen, wint het spel. Maar... wees voorzichtig! Want de verliezer mag twee scherpe tandjes in zijn nek verwachten.

INHOUD

C

96 vampierkaarten (in 6 verschillende kleuren; per kleur 11 kaarten met 1 vampierhoofd en 5 kaarten met 2 vampierhoofden in de hoeken) c 10 koetskaarten (met 1 vampierhoofd; worden als joker gebruikt) c 6 locatiekaarten c 1 spelreglement

VOORBEREIDINGEN

C

De 6 locatiekaarten worden uitgezocht en open naast elkaar in het midden van de tafel gelegd.

Van elke kleur wordt ook een vampierkaart met één vampierhoofd uitgezocht. Deze kaarten worden – eveneens open – volgens kleur onder de locatiekaarten gelegd.

De achtergrondkleuren van de vampierkaarten stemmen overeen met de volgende locaties:

Groen	<i>the pub</i>	<i>de kroeg</i>
Paars	<i>the castle</i>	<i>de burcht</i>
Grijs	<i>the docks</i>	<i>de havendokken</i>
Rood	<i>the madhouse</i>	<i>het gesticht</i>
Geel	<i>the church</i>	<i>de kerk</i>
Oranje	<i>the graveyard</i>	<i>het kerkhof</i>

Deze kaarten vormen samen de algemene aflegplaats.

De overige vampierkaarten worden samen met de koetskaarten goed geschud. Elke speler ontvangt verdekt 4 kaarten die hij in de hand neemt. De andere kaarten worden als blinde stapel naast de algemene aflegplaats gelegd.

Wanneer meerdere spelletjes na mekaar gespeeld worden, zijn ook nog pen en papier nodig om de score bij te houden.

SPELVERLOOP

C

De speler met de langste hoektanden begint. Daarna gaat de beurt in uurwijzerzin. Wanneer een speler aan de beurt komt, heeft hij de keuze en mag hij kaarten:

- A. **ofwel** van de blinde stapel
- B. **ofwel** van de algemene aflegplaats nemen.

A. Kaarten van de blinde stapel nemen

Wanneer een speler kaarten van de blinde stapel neemt, pakt hij de 2 bovenste kaarten van de stapel en neemt ze in de hand.

Daarna **moet** deze speler

- **ofwel** 1 willekeurige handkaart afleggen
- **ofwel** een jachtpartij organiseren (→ zie verder)

Afgelegde vampierkaarten worden open op de algemene aflegplaats gelegd. Ze worden onder de locatiekaart van de passende kleur afgelegd. Indien daar reeds kaarten liggen, worden de afgelegde kaarten *dakpansgewijs* op elkaar gelegd. Op die manier kunnen de spelers steeds zien hoeveel vampierhoofden op de kaarten van elke kleur zijn afgebeeld.

Indien een speler een koetskaart (joker) aflegt, mag hij deze een kleur naar keuze toewijzen en legt hij deze kaart onder de bijhorende locatiekaart af.

B. Kaarten van de algemene aflegplaats nemen

Indien een speler kaarten van de algemene aflegplaats wenst te nemen, neemt hij **alle** vampierkaarten van een kleur naar keuze, evenals de eventuele koetskaarten die bij de gekozen kleur horen. Hij mag slechts kaarten van één kleur nemen.

Daarna **moet** de speler **met de kaarten die hij zojuist heeft opgeraapt** een jachtpartij organiseren.

Een jachtpartij organiseren

Een speler die een jachtpartij organiseert, legt **minstens 3 kaarten** van eenzelfde kleur open voor zich neer. De kaarten, die open voor een speler liggen, vormen zijn persoonlijke aflegplaats. Deze kaarten moeten voor alle spelers goed zichtbaar zijn.

De koetskaarten kunnen elke willekeurige kleur aannemen. Er kunnen zoveel koetskaarten met vampierkaarten gecombineerd worden als een speler wenst. Let op: het is echter niet toegelaten om uitsluitend koetskaarten zonder ten minste één vampierkaart uit te spelen.

In elke ronde mag een speler slechts vampierkaarten van één kleur afleggen.

Voorbeeld: Bernd is aan de beurt. Hij heeft reeds één grijze vampierkaart in de hand. In de algemene aflegplaats liggen twee grijze vampierkaarten bij "The Docks". Hij raapt deze beide kaarten op en legt ze samen met de grijze kaart en een koetskaart uit zijn hand open voor zich neer. Hij heeft m.a.w. bij de havendokken vier vampiers verjaagd.

Heeft een speler eenmaal kaarten van een bepaalde kleur uitgespeeld, mag hij tijdens een **latere** spelronde geen verdere kaarten van deze kleur toevoegen aan de kaarten in zijn

persoonlijke aflegplaats. Wel mag hij een nieuwe jachtpartij organiseren op vampiers van deze kleur. In dat geval worden de door hem voorheen uitgespeelde kaarten van deze kleur uit het spel genomen.

Heeft een speler een jacht georganiseerd, legt hij tijdens dezelfde beurt geen kaarten meer op de algemene aflegplaats.

EINDE VAN HET SPEL EN PUNTENTELLING

C

Het spel eindigt onmiddellijk van zodra een speler:

- **ofwel** de laatste kaart van de blinde stapel neemt
- **ofwel** vampierkaarten in alle zes kleuren uitgespeeld heeft.

De handkaarten die de spelers op dat ogenblik bezitten, hebben geen waarde en worden uit het spel genomen.

Dan worden persoonlijke aflegplaatsen van alle spelers voor elke kleur afzonderlijk nagezien. Daartoe tellen de spelers de het aantal vampierhoofden op de vampier- en koetskaarten van een kleur. De speler die van een kleur het laagste aantal vampierhoofden uitgespeeld heeft moet de kaarten van deze kleur afgeven. Deze worden uit het spel genomen.

Hebben meerdere spelers gelijktijdig het laagste aantal vampierhoofden van een kleur, worden de betreffende kaarten van al deze spelers uit het spel genomen.

Indien een (of meerdere) speler van een bepaalde kleur geen kaarten heeft uitgespeeld, moeten de andere spelers van deze kleur geen kaarten afgeven, ongeacht het aantal dat ze ervan bezitten.

Nadat voor elke locatie bepaald werd wie zijn kaarten wel en niet mag behouden, krijgen de spelers punten. 1 punt voor elk vampierhoofd op de vampier- en koetskaarten die de spelers nu nog voor zich hebben liggen.

Voorbeeld: Chris en Doro hebben minder groene (The Pub) vampiers verjaagd dan de andere spelers. Daarom worden hun groene vampierkaarten uit het spel genomen en leveren zij geen punten op. Om dezelfde reden worden Ankes grijze kaarten (The Docks) en Doro's oranje kaarten (The Graveyard) uit het spel genomen, daar zij van deze kleuren het minste vampierhoofden voor zich hebben liggen. Van de kleuren paars (The Castle), geel (The Church) en rood (The Madhouse) hebben telkens één of meer spelers geen vampierkaarten uitgespeeld. Daarom mogen de andere spelers hun kaarten van deze kleuren behouden.

Winnaar is die speler het hoogste totale aantal vampierhoofden verzamelde. Wij raden aan om drie spelletjes na elkaar te spelen en de scores naderhand op te tellen.

VAMPIR		
Goldsieber	Reiner Knizia	2000
3 - 5 spelers	vanaf 10 jaar	± 20 minuten

Vertaling: Sven De Backer, Forum Mortsels, 2000