



Jagd der Vampire

Das Spiel mit Biß

Ravensburger, 1991

RANDOLPH Alex, OBERT Walter, DE TOFFOLI Dario

2 - 6 spelers vanaf 10 jaar

± 45 minuten



De jacht van de vampiers : een spel om je tanden in te zetten

De grijze graaf Dracula is geshockeerd. De leden van zijn vampiersfamilie zijn al gedurende enige tijd overgeschakeld op ketchup. Die zoete stroperige kruidensaus vinden ze veel beter smaken en veel hygiënischer dan het gewone bloed.

“Een slechte gewoonte en verraad” tiert Dracula. Hij jaagt de vampiers uit het kasteel en verstopt de grote tomaat, de onuitputtelijke bron van alle ketchup, in een duistere griezeltoren. Vandaag hebben de familieleden vampiers zich verzameld om de vernieuwing te laten zegevieren en de tomaat eervol binnen te halen. Hij die de grote tomaat als eerste weet te vinden wordt de oppervampier.

Maar ... opgepast, vanaf het moment dat het er om gaat, worden de vampiers venijnig en dan is het opletten geblazen.



Inhoud

- 3 korte spelregels ;
- 1 handleiding ;
- het afgebeelde spelmateriaal.



Spelvoorbereiding

Voor het begin van het eerste spel moeten alle onderdelen uit het karton worden gedrukt. Ook de ketchupflessen moeten voorzichtig worden verwijderd.

1. De spelfiguren

Elke speler zet de vampier van zijn keuze (kleur) op een rood startveld op het spelbord. De 2 buitenste startvelden worden alleen gebruikt bij meer dan 4 spelers.

2. De burchttorens, de tomaat, de ajuinen

Een speler stopt in het geheim in elke kasteeltoren één van de 4 ajuinen of de tomaat. De andere spelers mengen de 5 torens door elkaar en zetten ze willekeurig verdeeld op de 5 torenvelden rechts bovenaan het spelbord.

Het is uiteraard van het grootste belang dat geen enkele medespeler weet waar de tomaat is verstopt.

3. De bruggen en dueldobbelstenen

De beide bruggen en de beide dueldobbelstenen worden naast het spelbord gelegd.

4. De 15 noodlotkaarten

De 15 noodlotkaarten worden gescheiden per kleur (paars, groen en geel), verdekt gemengd en verdekt (met de rugzijde naar boven) in de kaartenhouder gestopt. De kaartenhouder wordt naast het spelbord gezet.

5. De toverkaarten

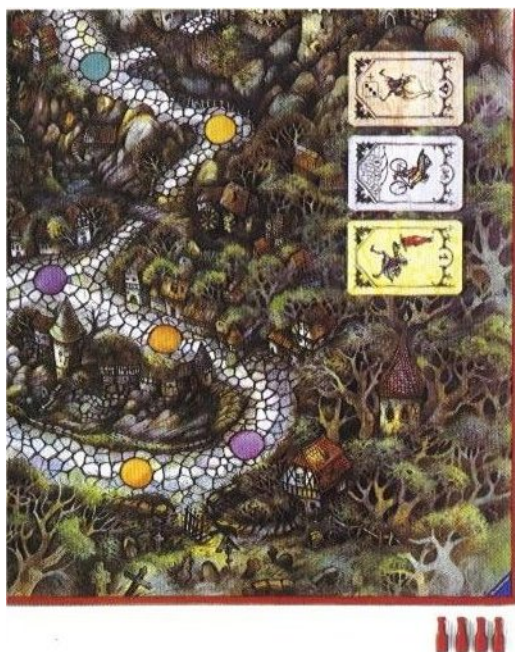
De toverkaarten worden goed geschud en als verdekte stapel naast het spelbord gelegd. Elke speler ontvangt van deze stapel 3 kaarten en legt deze open voor zich af op tafel. Bovendien worden er 3 toverkaarten zichtbaar in de daarvoor bestemde vakjes op het spelbord gelegd (rechts, midden).

6. De ketchupflessen

Iedere speler ontvangt 4 ketchupflessen. De rest wordt terug als voorraad in de buidel gelegd.

7. De verkorte spelregels worden verdeeld onder de spelers.

En nu kan de jacht der vampiers beginnen. Er wordt gespeeld met de klok mee. De speler die het meeste aantal ogen met de beide dueldobbelstenen gooit, moet beginnen.



Doel van het spel

In welke toren is de grote tomaat verstopt ?

De weg naar de torens wordt beïnvloed door de noodlotkaarten en toverkaarten, door duels met de medespelers en door bruggen en ketchupflessen.

Hij die als eerste de tomaat in zijn bezit krijgt, wordt oppervampier en wint het spel.



Bewegingsregels

A.

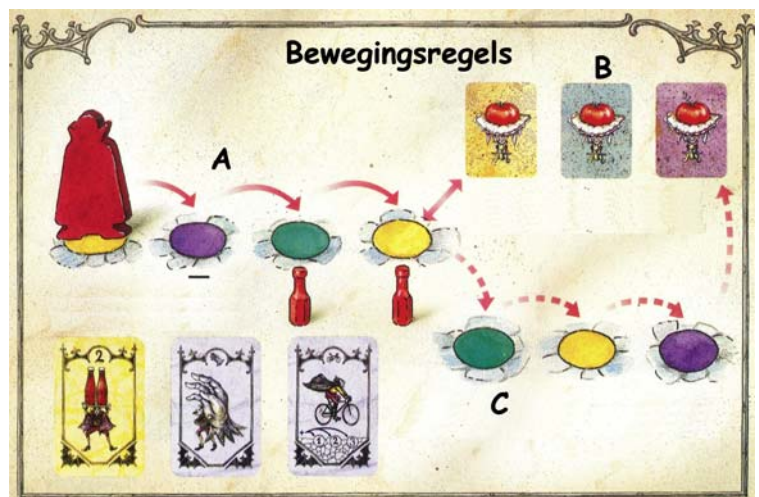
Een speler mag zijn vampier, zonder met de dobbelstenen te moeten gooien, één, twee of drie velden ver bewegen. Het eerste veld kost niets, voor elk verder veld moet één ketchupfles worden betaald. De betaalde ketchupflessen belanden terug in de voorraadbuidel.

B.

Een vampier beëindigt zijn zet steeds op een groen, geel of paars gekleurd veld. Van de kleur waarop de speler landt, neemt hij de bovenste noodlotkaart. Deze kaart wordt getoond aan de medespelers en vervolgens onmiddellijk uitgevoerd. Na de uitvoering ervan wordt de kaart onderaan de stapel gelegd.

C.

Bovendien kan een speler tijdens zijn zet maximaal 3 toverkaarten uitspelen. Is één van deze toverkaarten een tempokaart, dan mag de speler zijn vampier bijkomend tot maximaal drie velden verder zetten. Voor deze bijkomende velden moet men geen ketchupflessen betalen. Toverij is kosteloos !

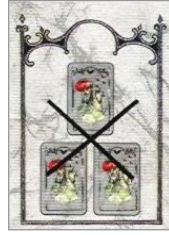


Noodlotkaarten

In elke stapel bevinden er zich twee slechte en drie goede noodlotkaarten.



De slechte kaarten hebben de volgende betekenis



De speler moet het aantal afgebeelde toverkaarten afgeven.

De toverkaarten dienen onder de voorraadstapel te worden geschoven. De betrokken speler kiest zelf welke kaarten.



De speler moet het aantal afgebeelde ketchupflessen afgeven.

De ketchupflessen worden in de voorraadbuidel gestopt. Men kan natuurlijk alleen maar afgeven wat men heeft.

De goede kaarten hebben de volgende betekenis



De speler mag het aantal afgebeelde toverkaarten nemen die zichtbaar op het speelbord liggen.



De speler mag het aantal afgebeelde ketchupflessen uit de voorraad nemen.

De beste noodlotkaart is de vliegende vampier.



Deze kaart geeft aan diegene die hem trekt de volgende mogelijkheden :

- zijn vampier te verzetten naar een willekeurig veld van dezelfde kleur ;
- of te kijken in één van de torens zonder daarbij zijn vampier te verzetten.

Ook de inhoud van de toren mag niet worden weggenomen. Dit laatste mag alleen die speler die zich in de burcht bevindt.

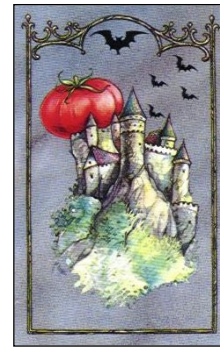
De uitgespeelde noodlotkaarten worden terug onder de stapel gelegd en NIET gemengd. Hierdoor kan een speler op voorhand weten welke noodlotkaart hij zal krijgen. Wie op die manier goed oplet, zal er voor zorgen dat hij op het correcte kleurveld staat wanneer de positieve noodlotkaart opnieuw aan de beurt is.

Opgelet

Geen enkele speler mag meer als 8 ketchupflessen en meer als 5 toverkaarten bezitten. Overtollige toverkaarten mogen niet worden opgeraapt. Overtollige ketchupflessen moeten onmiddellijk in de voorraadbuidel worden teruggelegd.

Toverkaarten

De magische krachten van de toverkaarten, die van elke speler zichtbaar op tafel liggen, kunnen het spelverloop sterk beïnvloeden.



4x



3x



2x

De **9 ketchupelixirkaarten** kunnen uit de voorraad worden omgeruild in echte ketchupflessen. Ze moeten niet onmiddellijk worden omgewisseld.

Als een speler bijvoorbeeld tengevolge van een duel schulden heeft of een noodlotkaart een vampier verplicht om ketchupflessen af te geven, dan moet hij deze kaarten daarvoor niet inwisselen.



4x

De **grijze handschoenkaart** geeft de speler de mogelijkheid bij een medespeler een toverkaart te stelen, maar geen handschoenkaart.



3x

De **grijze tempokaart** verlengt de zetmogelijkheid van de speler in een beurt naar keuze met 1, 2 of 3 velden zonder dat dit hem ketchupflessen kost. Toverij is inderdaad kosteloos.

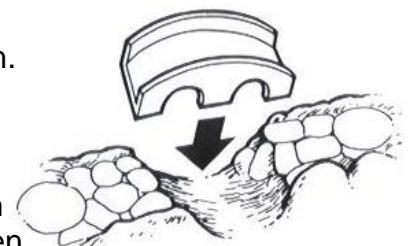
Speelt een speler bij voorbeeld slechts één stap, dat hem niets kost, en hij speelt daarna deze tempokaart uit dan mag hij 3 velden verder gaan zonder dat hem dit ketchupflessen kost.



6x

Een uitgespeelde **grijze bruggenkaart** biedt de mogelijkheid om een brug te zetten of te verplaatsen. Maar ... een brug mag slechts worden verplaatst als beide bruggen al in het spel zijn.

Een hindernis zoals een ingestorte weg of ravijn kan slechts met behulp van een brug worden overwonnen. Natuurlijk kan een speler ook een omweg maken.





De 8 duelkaarten verhogen de slagkracht van de vampier tijdens een duel met 1, 2 of 3 extra ogen. Ze worden dus alleen tijdens een duel uitgespeeld en gelden slechts éénmaal.

Tijdens zijn beurt mag een speler maximaal 3 toverkaarten uitspelen. Duelkaarten worden hierbij niet meegeteld.

Aangezien de toverkaarten van de medespelers zichtbaar op tafel liggen, kan men dus wel met enige tactiek te werk gaan.



Voorbeeld

Een handschoenkaart uitspelen en de brugkaart van één van de medespelers stelen. De bruggenkaart uitspelen en de brug gunstig plaatsen. De tempokaart uitspelen en in totaal 6 velden verder zetten over de net geplaatste brug.

Uitgespeelde toverkaarten worden onmiddellijk onderaan de voorraadstapel gelegd. Ze kunnen slechts éénmaal worden gebruikt.



Opgelet !

Een speler mag maximaal 5 toverkaarten bezitten. Er mag dus geen overschot aan toverkaarten worden opgenomen.

De spelers zorgen er voor dat de toverkaarten op het spelbord steeds worden aangevuld tot 3.

Duel

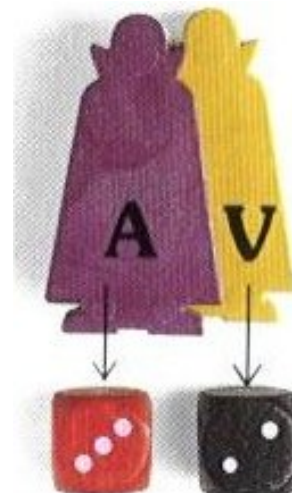
De vampiers van de tegenstanders mogen worden oversprongen. Maar de vampiers zullen niet altijd uit de weg willen gaan. Landt een speler op een al bezet veld, dan ontstaat er een gevecht. De enige uitzondering hierop is het eerste veld na het startveld : dit is een duelvrije zone.

Duels worden met de dueldobbelstenen uitgevochten.

De aanvaller dobbelt met de rode dobbelsteen die meer hoge waarden heeft, de verdediger met de zwarte.

De speler mag indien gewenst, vóór het dobbelen, één duelkaart uitspelen. De duelkaarten worden niet meegeteld in de regel 'maximaal 3 toverkaarten per beurt'.

De ogen van de dobbelsteen en de punten van de duelkaart worden samengeteld. De speler met het hoogste aantal ogen wint het duel.



Bij een gelijkspel worden de dobbelstenen gewisseld en mag elke speler indien gewenst nog eens één duelkaart uitspelen. Dit wordt zo verder gezet tot er een winnaar is van het duel.



$$+ \text{[red die with 2 dots]} = 5$$

De winnaar van het duel wint :

- **1 toverkaart** naar keuze van het spelbord (denk eraan om de voorraad onmiddellijk weer aan te vullen tot 3) ;
- **2 ketchupflessen** die hij van de verliezer krijgt als de verliezer die bezit ;
- **een zet voor de verliezer.**

Hij verzet de verliezende vampier maximaal 4 velden, maar **niet** :

- op bezette velden ;
- op een startveld ;
- op een zwart veld (burcht of verlies) ;
- op een onderbroken weg (brugloze ravijn).

Om zijn duelschuld te kunnen betalen, moet de verliezer niet zijn ketchupelixirkaarten omruilen. Heeft de verliezer ketchupflessen dan betaalt hij, heeft hij er geen dan betaalt hij niets.

Opgelet !

Ook na een duel moet de speler die aan de beurt is van de kleur waarop hij is geland, de bovenste noodlotkaart nemen.

Deze kaart wordt getoond aan de medespelers en vervolgens onmiddellijk uitgevoerd.

Na de uitvoering ervan wordt de kaart onderaan de stapel gelegd.



Zich bevoorraden

Wie zijn voorraad aan ketchupflessen en toverkaarten wil aanvullen kan dat doen in plaats van te zetten.

Men werpt met de beide dobbelstenen. De som van de beide dobbelstenen kan men nu naar believen opgebruiken. Voor één punt krijgt men een ketchupfles, voor twee punten verkrijgt men een toverkaart.

$$\text{[red die with 2 dots]} + \text{[black die with 3 dots]} = 5$$

Voorbeeld

De som van de beide dobbelstenen is 5. Daarvoor kan men 2 toverkaarten en 1 ketchupfles krijgen ofwel 1 toverkaart en 3 ketchupflessen ofwel 5 ketchupflessen.

Denk er aan om de vastgestelde limieten niet te overschrijden.

Ketchupflessen worden uit de voorraadbuidel genomen, de toverkaarten uit de keuze op het spelbord.



Opgelet !

Wie zijn voorraad aanvult, kan wanneer hij wil, ook een noodlotkaart trekken. De noodlotkaart moet uiteraard worden getoond en onmiddellijk uitgevoerd.

Ook toverkaarten (3 per beurt) mogen worden ingezet.

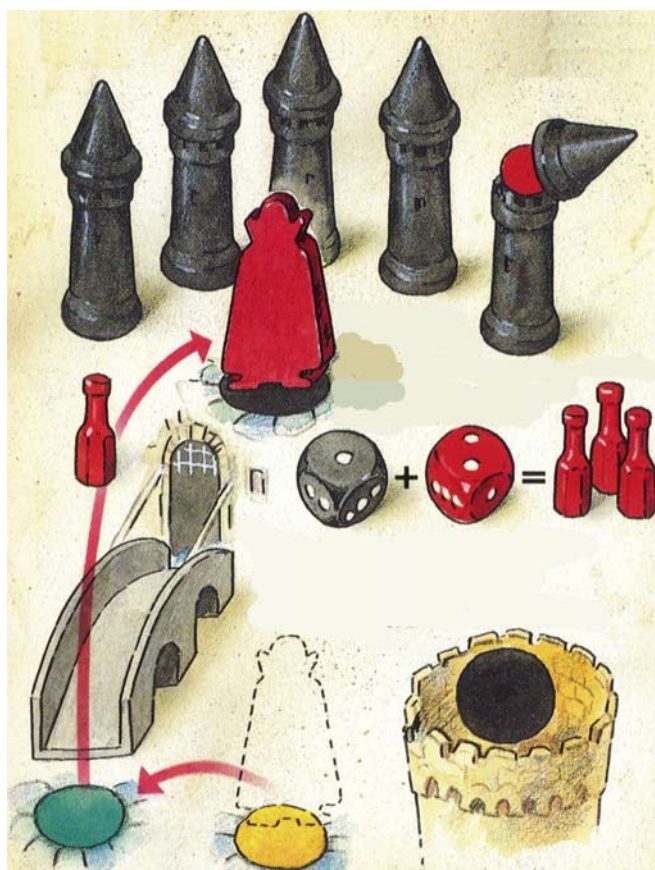
De burcht

Om de tomaat te bemachtigen moet een speler zich in de griezelburcht wagen.

De speler speelt een normale beurt en gaat over de brug op het zwarte veld in de burcht. Naast het normaal betalen van ketchupflessen voor het verplaatsen, moet er nu ook extra inkomstgeld (tol) worden betaald.

De speler werpt met de beide dobbelstenen. Het totale aantal gegooiden ogen moet worden betaald in ketchupflessen. Kan hij niet betalen, dan belandt hij in de kerker (zwart) midden op het spelbord. Het loont dus niet de moeite om naar de burcht te trekken zonder een kleine voorraad ketchupflessen.

Heeft de speler de tol betaald, dan mag hij een kasteeltoren naar keuze openen. Als de tomaat zich daarin bevindt, dan wordt hij oppervampier en wint hij het spel. Vindt hij echter een ui, dan belandt hij in de kerker. Hij neemt dan de ui mee en deze geeft hem voor de rest van het spel het recht om voor elke beurt een extra toverkaart van het spelbord te nemen (maximaal 5 !). Meer uien geven geen recht op meerdere toverkaarten.



De kerker

De kerker is uiteraard geen prettige plaats om als vampier te verblijven.

Om uit de kerker te ontsnappen moet een vampier of :

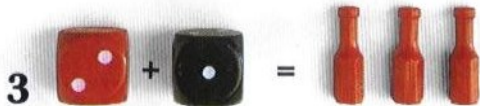
- een brug bouwen en gewoon verder gaan ;



- met 4 ketchupflessen de bewaker omkopen en zonder een brug te bouwen de kerker verlaten ;



- met beide dobbelstenen gooien om zo ketchupflessen te verkrijgen om zonder brug te kunnen verdergaan.



De kerker kan tegelijk meerder vampiers bevatten. Ze mogen onderling niet duelleren en mogen ook geen noodlotkaart nemen na hun beurt.

Een verblijf in een kerker kan dus worden aangewend om zijn eigen voorraad ketchupflessen aan te vullen.