

# VAMPIR

für 3-5 Spieler ab 10 Jahren

## SPIELDEE

Transsylvanien, vor nicht allzu langer Zeit: Vampire treiben wieder ihr Unwesen.

Die Spieler gehen an verschiedenen Orten auf Vampirjagd. Die Karten sind durch ihre Hintergrundfarbe den

6 verschiedenen Orten zugeordnet. Die Spieler sammeln farbgleiche Vampirkarten mit möglichst vielen Vampirköpfen und legen sie vor sich aus. Es gewinnt der Spieler, der die meisten Vampire erjagt.

Doch Vorsicht! Den Letzten beißen die Vampire.

## SPIELMATERIAL

- 96 Vampirkarten (in 6 verschiedenen Farben je 11 Karten mit 1 Vampirkopf und je 5 Karten mit 2 Vampirköpfen in den Kartenecken)
- 10 Kutschenkarten (als Joker, mit 1 Vampirkopf)
- 6 Ortskarten
- 1 Spielregel



## SPIELVORBEREITUNG

- Die 6 Ortskarten werden herausgesucht und offen

- nebeneinander in der Mitte des Tisches ausgelegt. Jeweils eine Vampirkarte mit 1 Vampirkopf von jeder Farbe wird herausgesucht. Diese Karten werden unterhalb der Ortskarte mit der gleichen Farbe ausgelegt.



Die Hintergrundfarben der Vampirkarten stehen für folgende Orte:

- Grün – „The Pub“ (der Gasthof)
  - Lila – „The Castle“ (das Schloss)
  - Grau – „The Docks“ (der Hafen)
  - Rot – „The Madhouse“ (die Anstalt)
  - Gelb – „The Church“ (die Kirche)
  - Orange – „The Graveyard“ (der Friedhof)
- Diese Karten bilden die allgemeine Ablage. Die übrigen Vampir- und Kutschenkarten werden gut gemischt. Jeder Spieler erhält verdeckt 4 Karten, die er auf die Hand nimmt.
- Die restlichen Karten werden als verdeckter

- Stapel neben die allgemeine Ablage gelegt. Werden mehrere Spiele nacheinander gespielt, legt man noch Papier und Bleistift bereit.

#### SPIELVERLAUF

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Der Spieler mit den längsten Eckzähnen beginnt.

Wenn ein Spieler an die Reihe kommt, hat er die Wahl, ob er Karten

- A. entweder vom verdeckten Stapel
- B. oder aus der allgemeinen Ablage nimmt.

#### A. KARTEN VOM VERDECKTEN STAPEL NEHMEN

Wenn der Spieler Karten vom verdeckten Stapel nimmt, zieht er die 2 obersten Karten und nimmt sie auf die Hand.

Danach **muss** der Spieler

- entweder 1 beliebige Karte von seiner Hand ablegen
- oder eine Jagd veranstalten.

Abgelegte Vampirkarten werden offen in die allgemeine Ablage gelegt. Sie werden unterhalb der Ortskarte der entsprechenden Farbe abgelegt. Liegen dort bereits Karten, so werden sie dachziegelartig untereinander gelegt. Auf diese Weise kann

man immer erkennen, wie viele Vampirköpfe auf den Karten jeder Farbe abgebildet sind.

Legt ein Spieler eine Kutschenkarte ab, ordnet er sie sofort einer beliebigen Farbe zu und legt sie in der Reihe unter der entsprechenden Ortskarte ab.

#### B. KARTEN AUS DER ALLGEMEINEN ABLAGE NEHMEN

Nimmt der Spieler Karten aus der Ablage, nimmt er **alle** Vampirkarten einer Farbe und alle Kutschenkarten, die dieser Farbe zugeordnet sind. Er darf nur Karten von einer Farbe nehmen.

Danach **muss** der Spieler mit den Karten, die er gerade aufgenommen hat, eine Jagd veranstalten.

#### EINE JAGD VERANSTALTEN

Veranstaltet ein Spieler eine Jagd, so legt er **mindestens 3 Karten** gleicher Farbe offen vor sich aus. Die Karten, die offen vor einem Spieler liegen, sind seine persönliche Auslage. Diese Karten müssen für alle Spieler gut zu erkennen sein. Die Kutschenkarten können jede beliebige Farbe annehmen. Es können beliebig viele Kutschenkarten mit Vampirkarten einer Farbe kombiniert werden. Es ist jedoch nicht erlaubt nur Kutschenkarten ohne wenigstens eine Vampirkarte auszuliegen.

In jeder Runde darf ein Spieler nur Vampirkarten einer Farbe auslegen.



Beispiel: Bernd ist am Zug. Er hat bereits eine graue Vampirkarte auf seiner Hand. In der Ablage liegen zwei graue Vampirkarten bei „The Docks“. Er nimmt die beiden Karten auf und legt sie zusammen mit der grauen Karte und einer Kutschenkarte aus seiner Hand offen vor sich aus. Er hat an „The Docks“ also vier Vampire erjagt.



Bernd

Hat ein Spieler einmal Karten einer Farbe ausgelegt, darf er den Karten dieser Farbe in einer **später** folgenden Runde keine weiteren Karten hinzufügen. Er darf jedoch eine völlig neue Jagd in dieser Farbe veranstalten. Seine zuvor ausgelegten Karten in dieser Farbe werden dann aus dem Spiel genommen. Hat ein Spieler eine Jagd veranstaltet, legt er danach keine Karte mehr in die allgemeine Ablage.

#### SPIELLENDE UND WERTUNG

Das Spiel endet sofort, wenn

- ♣ ein Spieler die letzte Karte vom verdeckten Stapel zieht **ODER**
- ♣ ein Spieler Vampirkarten in allen sechs Farben ausgelegt hat.

Beispiel



ANKE

6 + 7 + 0 + 5 + 4 + 6 = 28 Punkte



BERND

5 + 4 + 7 + 6 + 0 + 5 = 27 Punkte



CHRIS

0 + 5 + 4 + 6 + 0 + 5 = 20 Punkte



Jetzt geben die Spieler ihre restlichen Handkarten ab. Diese Karten werden für die Wertung nicht benötigt und aus dem Spiel genommen.

Dann werden die Auslagen aller Spieler für jede Farbe einzeln überprüft. Dazu zählen die Spieler die Vampirköpfe auf den Vampir- und Kutschenkarten einer Farbe zusammen. Der Spieler, der in einer Farbe die wenigsten Vampirköpfe ausgelegt hat, muss diese Karten abgeben. Sie werden aus dem Spiel genommen.

Haben mehrere Spieler die wenigsten Vampirköpfe in einer Farbe ausgelegt, müssen sie alle ihre Karten von dieser Farbe abgeben.

Hat ein Spieler von einer Farbe keine Karten ausgelegt, muss kein Spieler Karten dieser Farbe abgeben. Dann ist es gleichgültig wie wenig Vampirköpfe man von dieser Farbe hat.

Nachdem für jeden Ort festgestellt wurde, wer seine Karten behalten darf und wer nicht, bekommen die Spieler Punkte gutgeschrieben. Für jeden Vampirkopf auf jeder Vampir- und jeder Kutschenkarte, die jetzt noch vor dem Spieler ausliegen, erhält er je 1 Punkt.



DORO

0 + 0 + 9 + 0 + 10 + 0 = 19 Punkte



Chris und Doro haben in Grün („The Pub“) weniger Vampire gejagt, als die übrigen Spieler. Daher werden ihre grünen Vampirkarten aus dem Spiel genommen und nicht gewertet. Ebenso werden Ankes graue Karten („The Docks“) und Doros orange Karten („The Graveyard“) aus dem Spiel genommen, da sie in dieser Farbe die wenigsten Vampirköpfe ausliegen haben. In den Farben Lila („The Castle“), Gelb („The Church“) und Rot („The Madhouse“) haben jeweils ein oder mehrere Spieler keine Vampire ausgelegt. Daher dürfen alle übrigen Spieler ihre Auslagen in diesen Farben behalten.

Gewinner ist, wer die meisten Punkte hat. Wir empfehlen drei Spiele nacheinander zu spielen und die Ergebnisse aufzuschreiben.

**Der Autor:** Reiner Knizia ist Doktor der Mathematik und lebt in Windsor. Er ist Spieleautor aus Leidenschaft. Mit rund 100 veröffentlichten Spielen, dem „Deutschen Spiele Preis“ 1993 und 1998, sowie mehreren Nominierungen zum „Spiel des Jahres“ gehört Reiner Knizia zu den erfolgreichsten Autoren der deutschen Szene. Nach „Katzendjammer Blues“ und „Money“ ist „Vampir“ sein drittes Kartenspiel bei Goldsieber Spiele.

**Grafik:** Franz Vohwinkel  
© 2000 Simba Toys, Goldsieber Spiele, Werkstr. 1, D-90765 Fürth

Alle Rechte vorbehalten.  
Made in Germany

www.goldsieber.de

