

GIFT:

Der Spieler, der diese Karte aufdeckt, verliert ab sofort in jeder Runde 2 Lebenspunkte, bis ihm das Gegengift verabreicht wird. Er kann sich frei bewegen.

ZOMBIES:

Wird der Zauberspruch ausgesprochen, entsteht auf 2-Feldern Deiner Wahl jeweils ein Zombie. Ein Feld, auf dem ein Zombie steht, darf nicht durchlaufen werden. Ausnahme: Der Vampir darf mit seiner Fledermaus darüber hinwegfliegen. Stirbt der Jäger, der den Zombiezauberspruch ausgesprochen hat, verschwinden auch die Zombies und werden vom Spielbrett genommen.

DYNAMIT UND FACKEL:

Wenn man Dynamit und Fackel besitzt, kann man damit verschlossene Türen aufsprengen. Man kann auch die vermauerte Treppe freisprengen. In beiden Fällen wird folgendermaßen vorgegangen: Der Vampirjäger, der Dynamit und Fackel bei sich trägt, zieht auf ein an der Tür oder den Mauerstein angrenzendes Feld und legt die beiden Karten ab; er zeigt damit an, daß er das Dynamit zündet. Beim nächsten Zug muß er den Raum sofort verlassen, denn direkt nach seinem Zug geht die Sprengladung in die Luft: Er würfelt, um festzustellen, ob die Sprengladung gelingt: bei einem Ergebnis von 3,4,5 oder 6 ist die Tür offen bzw. der Mauerstein wird vom Spielplan genommen. Alle Personen, die sich während der Sprengung noch innerhalb des Raumes befinden, verlieren 4W an Lebenspunkten.

Mißlingt die Sprengung, bleibt alles beim Alten; die im Raum befindlichen Personen erhalten keine Schadenspunkte.

VAMPIR

Eine spannende Vampirjagd für 2 bis 5 Spieler ab 12 Jahren
von Martin Kircher und Ingmar Hahnemann



VAMPIR

Eine spannende Vampirjagd für 2 bis 5 Spieler ab 12 Jahren
von Martin Kircher und Ingmar Hahnemann

Inhalt: 1 Spielplan mit Kartentableau, 1 Lebenspunktzähler mit 5 Stiften, 9 Charakterkarten, 24 Ereigniskarten, 12 Kellerkarten (schwarz-grau gemusterte Rückseite), 3 Garderobekarten, 5 Fledermauskarten, 2 weiße Zombiesteine, 16 Chips, 5 Spielfiguren, 2 Würfel, 1 brauner Mauerstein

Vier wagemutige Vampirjäger dringen in eine alte, düstere Villa ein, um Jagd auf den dort lebenden, gefürchteten Vampir Graf Grottenstein zu machen. Kaum haben sie die Villa betreten, schließen sich die gewaltigen Türflügel der Eingangshalle hinter ihnen - **es** gibt kein Zurück mehr!

Die Jäger machen sich nun auf die Suche nach lebenswichtigen Ausrüstungsgegenständen. Nur mit ihnen können sie sich gegen den Vampir verteidigen und seine Gruft öffnen. Dort wartet Graf Grottenstein in seinem Sarg. Die Erfüllung ihres Planes wird durch heimtückische Fallen und die Angriffe des Vampirs sowie seiner Gehilfen (Ratten, Fledermäuse, Geister und Dämonen) erschwert. Und noch eine Gefahr schwebt drohend über den Häuptern der tapferen jähgerschar: Hat Graf Grottenstein einen der ihren besiegt, wird dieser zu einem Diener des Vampirs und muß gegen seine ehemaligen Kameraden kämpfen!

Glück und taktisches Gespür sind erforderlich, um Graf Grottenstein in seiner Villa zu besiegen.

SPIELVORBEREITUNG

Zu Beginn des Spieles wird festgelegt, wer den Vampir und wer die läger spielt. Dann wird der Spielplan so in die Mitte des Tisches gelegt, daß das Kartentableau auf der Seite der jähgerspieler liegt. Ein Bleistift und ein Block sollten ebenfalls bereitliegen.

Der Spielplan zeigt den Grundriß der Vampir-Villa, die aus Keller (lila), Erdgeschoß (rot) und Obergeschoß (rosa) besteht.

jeder jähgerspieler erhält nun eine Vampirjägercharakterkarte. (Bei weniger als 5 Spielern darf ein Spieler mehrere Vampirjäger übernehmen.) Der Vampirspieler erhält die Vampir- und die Butlercharakterkarten. Auf die Charakterkarte des Vampirs werden die Fledermauskarten gelegt.

Nun würfelt der Vampirspieler verdeckt die Orte für seine drei Garderobegenstände aus, so daß der Umhang im Keller, das Gebiß im Erdgeschoß und die Klauen im Obergeschoß liegen. Dazu würfelt der Vampirspieler für jedes Stockwerk und den dazugehörigen Gegenstand mit zwei Würfeln und notiert sich das Ergebnis (z.B. Gebiß: EG 7). Die Zahl bezeichnet das Ereignisfeld (numerierte Felder) auf dem der Gegenstand zu finden ist.

Währenddessen werden die Ereigniskarten gemischt und verdeckt auf die rot und rosa umrandeten Felder des Kartentableaus (Erd- und Obergeschoß) gelegt. Die Kellerkarten werden vom Vampirspieler verdeckt auf den lila umrandeten Feldern des Tableaus (Keller) ausgelegt. Er darf sie nach strategischen Gesichtspunkten verteilen, sie aber während des weiteren Spiels nicht wieder anschauen. Die beiden Türen der Vampirgruft (Raum mit Sarg/Keller) werden mit Schloßchips (weiß), die Panzertür (liegt im Erdgeschoß links unten, rundes Feld) wird mit dem lila Schloßchip markiert, diese Türen gelten als verschlossen.

Der Vampirspieler wählt, für die Jäger unsichtbar, zwei der vier Schloßkarten aus und legt eine verdeckt in die Vampirgruft, die andere neben die verschlossene Panzertür.

Die vermauerte Treppe (Erdgeschoß, sie verbindet ebenfalls den Keller mit dem Erdgeschoß, rechts oben) wird mit dem braunen Mauerstein markiert. Er wird auf das dafür vorgesehene Feld gelegt.

Der Vampir erhält den Lebenspunkte-zähler.

Zu Beginn des Spiels verfügt jede Spielfigur über 40 Lebenspunkte. Während des Spieles wird sich der Punktstand oft ändern. Der jeweilige Punktstand wird durch die dafür vorgesehenen Stifte auf dem Lebenspunkte-zähler markiert.

Die Figuren der Vampirjäger werden auf ihre Startpositionen in der Eingangshalle (Erdgeschoß) gestellt.

Die Vampirfigur (schwarz) startet von ihrem Sarg aus (markiertes Feld.)

Die Jäger beginnen das Spiel.

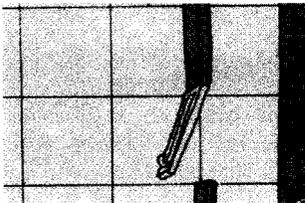
ZIEL DES SPIELS

Es spielen zwei Parteien gegeneinander: Die Partei der Vampirjäger gegen den Vampir. Die Jäger haben die Aufgabe, den Vampir in seinen Sarg zu hetzen, um ihm dort den Pflock ins Herz zu treiben. Der Vampir muß versuchen, dies zu verhindern, indem er die Vampirjäger durch taktisch geschickte Attacken soweit schwächt, daß es ihnen unmöglich wird, ihr Vorhaben zu verwirklichen.

WIE MAN ZIEHT:

Man würfelt mit zwei Würfeln. Der Wurf gibt die jeweilige Höchstzahl an Feldern an, die man ziehen darf. Der Zug kann also auch abgebrochen oder gar nicht ausgeführt werden. Die Richtung, in die gezogen wird, ist beliebig. Sie kann während des Zuges geändert werden. Diagonale Züge sind allerdings nicht erlaubt. Mauern und verschlossene Türen (Schloßchip) dürfen nicht durchlaufen werden. Auch dürfen keine anderen auf dem Spielbrett stehenden Figuren durchlaufen werden. Wenn alle vier Vampirjäger ihren Zug ausgeführt haben, ist der Vampir am Zug. Eine einmal festgelegte Spielerreihenfolge MUSS eingehalten werden!

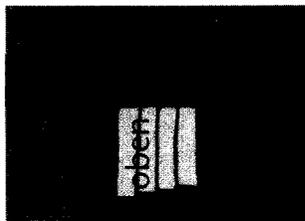
ZEICHENERKLÄRUNG



Dieses Zeichen kennzeichnet eine Tür.
Sofern sie nicht verschlossen ist, stellt sie für die Spielfiguren keinerlei Hindernis dar (z.B. kann sie durchquert werden, ohne daß der Zug dabei unterbrochen werden muß).



Dieses Zeichen stellt eine Tür dar, die nur in Pfeilrichtung durchquert werden kann („Einbahn-Tür“). Ein Schlag durch die Tür kann auch nur in Pfeilrichtung ausgeführt werden.



Dieses Zeichen stellt eine Treppe dar, die zwei Stockwerke miteinander verbindet. Die Treppenfelder in den beiden Stockwerken entsprechen einander; d.h. jedes Treppenfeld existiert auf dem Spielplan zweimal. Die Farbgebung auf dem Spielplan zeigt an, zu welchem Stockwerk das jeweilige Feld gehört. Am Zugang jeder Treppe befindet sich eine Tür (Ausnahme: vermauerte Treppe).



Dieses Symbol kennzeichnet den **Vampirkanal**, der den Keller mit dem Erdgeschoß verbindet. Die Öffnung markiert den Eingang.
Der Vampirkanal darf nur vom Vampir oder mit dem Pseudo-Vampir-Gutschein (Ereigniskarte) benutzt werden.

WIE MAN HANDLUNGEN AUSFÜHRT UND EREIGNIS- BZW. KELLERKARTEN AUFDECKT:

Nachdem ein Vampirjäger seinen Zug ausgeführt hat, darf er beliebig viele Handlungen ausführen. Als Handlungen gelten:

- das Aufdecken von Ereigniskarten
- das Aufnehmen und Ablegen von Gegenständen
- das Aufschließen von Türen
- sowie das Anwenden bei sich getragener Gegenstände (z.B. Medizin, Gegengift, Leiter, Flöte, usw...).

Es gilt: ZUERST ZIEHEN, DANN HANDELN!

Wenn ein Vampirjäger auf einem Ereignisfeld stehenbleibt, auf dem sich eine verdeckte Ereigniskarte befindet, muß er diese Karte aufdecken.
Handelt es sich bei der aufgedeckten Karte um einen Gegenstand oder einen Gutschein, so kann er diesen **mitnehmen oder auch liegenlassen**. Nimmt er die Karte nicht, bleibt diese aufgedeckt liegen. Wird eine Falle aufgedeckt, tritt ihre Wirkung unverzüglich ein.
Die Jäger dürfen auch Gegenstände und Gutscheine auf den Ereignisfeldern ablegen, damit sie ein anderer Jäger aufnehmen kann. Es dürfen beliebig viele Karten auf einem Ereignisfeld liegen.

ANMERKUNGEN ZU DEN EREIGNISKARTEN

Es wird unterschieden zwischen Fallen, Gegenständen und Gutscheinen.
Gegenstände sind: Medikament A&B-Typ, Weihwasser, Leiter, Dynamit, Gegengift, Waffenöl, Fackel, Raumkarte, Schwerter, Flöte, Hammer, Pflock, Bogen, Schilde, Kreuz, Streitkolben, Knoblauch und Streitaxt (zählt wie 2 Gegenstände).
jeder Vampirjäger darf höchstens **drei Gegenstände** bei sich tragen. **Außerdem dürfen manche Gegenstände nur von bestimmten Jägercharakteren getragen werden.** Z.B. darf nur der Kämpfer (rot) die Streitaxt benutzen. Diese Karte hat daher einen roten Rahmen.
DIE JEWEILIGEN FARBEN AUF DEN GEGENSTANDSKARTEN BEZEICHNEN DIE CHARAKTERE, DIE DEN GEGENSTAND MIT SICH TRAGEN UND BENUTZEN DÜRFEN!
Ist der Rahmen der Gegenstandskarte weiß, darf jeder Charakter sie mitnehmen.

Bei manchen Gegenständen findet sich die Abkürzung **RW: 1** (Reichweite 1) Das bedeutet, daß der Spielercharakter, der diesen Gegenstand bei sich trägt, auf einem **angrenzenden Feld** stehen muß, wenn er den Gegenstand auf einen anderen Charakter anwenden will (z. B. Medizin verabreichen).
Die Abkürzungen auf den Waffen werden in den Kampfbestimmungen erklärt.

Als **Gutscheine** gelten: Der Pseudo-Vamp, der Zombie-Zauberspruch sowie sämtliche Schlüsseln.
Jeder Vampirjäger darf **beliebig viele Gutscheine** bei sich tragen. Die Benutzung der Gutscheine ist **nicht** vom Charakter (Farbe) abhängig.

Bei allen anderen Ereigniskarten handelt es sich um Fallen. Ihre Wirkung ist auf den jeweiligen Karten beschrieben.

KAMPFBESTIMMUNGEN

Anstatt zu ziehen, kann ein Vampirjäger auch einen Angriff gegen den Vampir ausführen. Er benutzt hierzu eine Waffe und darf im gleichen Zug keine weiteren Handlungen ausführen.

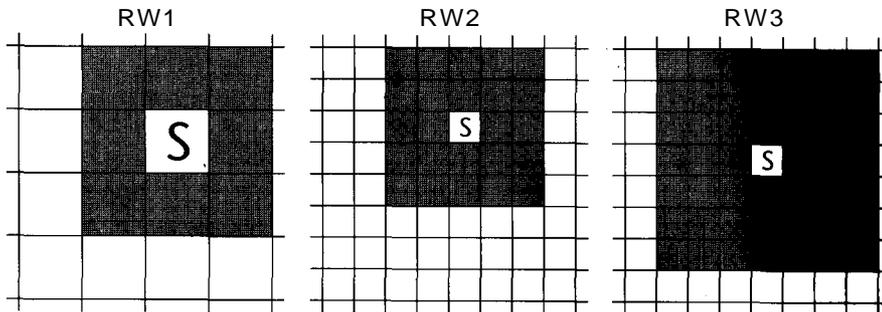
Man unterscheidet Angriffs- und Abwehrwaffen.

Angriffswaffen: Kreuz, Weihwasser, Schwert, Streitkolben, Bogen, Streitaxt, Hammer und Pflock.

Abwehrwaffen: Schilde

Es darf immer nur eine Angriffs- und Abwehrwaffe benutzt werden. Jede Karte hat eine auf den Karten angegebene Reichweite (RW) und verfügt über eine gewisse Durchschlagskraft, die sich in den Schadenspunkten (SP) ausdrückt.

Reichweite (RW): Die schraffierten Felder stellen die Reichweite der Waffe dar.
S = Spielfigur



Die direkte Verbindung zwischen Angreifer und Angegriffenem darf durch keine geschlossene Tür unterbrochen werden.

A = Angreifer 0 = Opfer



Das Opfer kann getroffen werden.

Das Opfer kann nicht getroffen werden.

Schadenspunkte (SP): a) Angriffswaffen

Der Schaden, den ein Angriff verursacht, wird mit einem Würfel ausgewürfelt, je nach Stärke der Waffe gibt es einen Zuschlag oder einen Abzug auf das Würfelergebnis. Z.B. Der Träger der Streitaxt (1W+2 = 1 Würfel +2) trifft den Vampir mit einem Würfelergebnis von 4 Punkten. Der

Zuschlag +2 wird zu den Schadenspunkten hinzugezählt - der Vampir erhält 6 Schadenspunkte.

Die Schadenspunkte werden von den Lebenspunkten der Spielfigur abgezogen.

b) Abwehrwaffen

Von den Schadenspunkten, die ein Angriff verursacht, werden je nach Schild ein oder zwei Punkte abgezogen. Beispiel: Der Träger des Schildes „-1“ wird vom Vampir angegriffen und erhält 4 Schadenspunkte. Da ihn der Schild schützt, wird ein Punkt von den Schadenspunkten abgezogen. Der Vampirjäger verliert nur 3 Lebenspunkte.

jeder Vampirjäger verfügt das ganze Spiel hindurch über einen **Dolch** (SP: 1W-2). Der Dolch zählt nicht als Gegenstand.

Beispiel eines Kampfes:

Der Vampir und der grüne Vampirjäger stehen sich auf aneinandergrenzenden Feldern gegenüber. Der Jäger verfügt über ein Schwert (SP: 1 W = ein Würfel ohne Bonus oder Malus), einen Schild -1 und das Kreuz (siehe entsprechende Karte). Der Vampirjäger ist am Zug: Er würfelt eine 2 - der Vampir verliert 2 Lebenspunkte. Ist der Vampir wieder am Zug entscheidet er sich zurückzuschlagen und würfelt 4. Da der Jäger durch den Schild geschützt ist, verliert er nur 3 Lebenspunkte (ein Schlag des Vampirs verursacht immer SP: 1 W). Anstatt wieder mit dem Schwert anzugreifen, hält der Jäger dem Vampir das Kreuz vor die Nase. Er würfelt 3! Der Versuch ist mißlungen. Nun greift der Vampir wieder an und würfelt eine 6. Der Vampirjäger verliert 5 Lebenspunkte und beschließt, im nächsten Zug auf seinen Schlag zu verzichten und stattdessen das Weite zu suchen.

ÖFFNEN VON VERSCHLOSSENEN TÜREN

Verschlossene Türen kann man auf zwei Arten öffnen: **Aufschließen** oder **Einschlagen** (oder aufsprengen, s. Dynamit).

Aufschließen kann man nur die bereits von Anfang an verschlossenen Türen zur Gruft und die verschlossene Panzertür.

Hierbei wird folgendermaßen vorgegangen: Eine Figur mit einem Schlüssel stellt sich auf das Feld direkt vor der verschlossenen Tür und probiert den Schlüssel aus (Handlung). Der Vampirspieler wirft einen Blick auf die verdeckte Schloßkarte. Wenn sie die gleiche Farbe hat wie der Schlüssel, den der Vampirjäger ausprobiert hat, ist die Tür offen. Andernfalls bleibt sie verschlossen. Wenn der Vampirjäger einen weiteren Schlüssel bei sich trägt, kann er diesen **im nächsten Zug** ausprobieren, er darf aber immer nur einen Schlüssel pro Runde versuchen.

Die Panzertür, die den Zugang zum Keller verschließt, kann nur vom Keller aus aufgeschlossen werden. Es muß sich also mindestens ein Jäger im Keller befinden, um sie aufzuschließen.

Das Einschlagen von Türen läuft genauso ab, wie ein gewöhnlicher Kampf, mit dem Unterschied, daß die Tür natürlich nicht zurückschlägt, jede Tür verfügt über **40 Lebenspunkte**. Wenn diese auf 0 sinken, ist die Tür zerstört. Der auf der Tür liegende Schloßchip wird entfernt. Eine eingeschlagene „Einbahn-Tür“ wird mit einem schwarzen Chip markiert: Sie ist nun in beiden Richtungen zu durchqueren. Die **Panzertür** nimmt wieder eine Sonderstellung ein: Sie kann weder eingeschlagen, noch sonstwie zerstört werden (z.B. mit Dynamit).

SONDERREGELN FÜR DEN VAMPIRSPIELER

Der Vampir wird durch verschlossene Türen nicht behindert, er kann sie durchqueren, wie gewöhnliche Türen. Dasselbe gilt für Türen, die normalerweise nur in einer Richtung zu durchqueren sind. Er darf auch durch diese Türen hindurchschlagen. Der Vampir darf keine Gegenstände bzw. Gutscheine bei sich tragen. Um seine volle Kraft zu erhalten, muß der Vampir erst einmal seine 3 Garderobegegenstände (Umhang, Gebiß, Klauen) einsammeln:

Er zieht dafür auf das entsprechende oder ein angrenzendes Feld und bricht seinen Zug dort ab. Nun kann er die Garderobe auf seiner Charakterkarte auslegen.

Der Umhang ermöglicht es ihm, sich während des Spiels fünfmal in eine Fledermaus zu verwandeln. Die Fledermaus ermöglicht es ihm, in einer Runde die doppelte Anzahl Felder (also **4 Würfel**) zurückzulegen. Außerdem darf er durch gegnerische Figuren hindurchziehen. Er darf im Anschluß an diesen Zug allerdings nicht schlagen. Jedesmal, wenn er sich in eine Fledermaus verwandelt, muß er eine seiner fünf Fledermauskarten umdrehen.

Gebiß und Klauen benötigt der Vampir, um kämpfen zu können. Bevor er nicht **beide** Gegenstände in seinen Besitz gebracht hat, ist er völlig kampfunfähig. Trägt er jedoch beide mit sich, hat sein Schlag eine Wirkung von SP: 1 W (RW: 1).

Im Kampf hat der Vampir den Vorteil, daß er seinen Zug ausführen und **anschließend** angreifen kann. Er darf also ZIEHEN UND SCHLAGEN!

Der Vampir kann während des Spiels jederzeit in seinen **Sarg** zurückkehren und dort **Lebenspunkte regenerieren**. Dafür zieht er mit der Spielfigur auf eines der beiden Sargfelder und teilt den anderen Spielern mit, daß er sich in den Sarg legt. Er regeneriert **nun pro Runde 5 Lebenspunkte**.

Die beiden Felder, auf denen der Sarg steht, dürfen nur vom Vampir betreten werden! Er darf den Sarg erst wieder verlassen, wenn er wieder über alle 40 Lebenspunkte verfügt.

Solange der Vampir im Sarg liegt, ist er unangreifbar, es sei denn, die Vampirjäger

verfügen über **Hammer und Pflock**. In diesem Fall sind sie in der Lage, ihn sofort zu besiegen:

Dafür zieht der Jäger, der **BEIDE** Gegenstände bei sich trägt, auf eines der an den Sarg angrenzenden Felder und „schlägt dem Vampir **in der nächsten Runde** den Pflock ins Herz“. Der Vampir ist nicht in der Lage, sich dagegen zu wehren!

Besondere Regeln im Keller:

Wenn sich der **Vampir** während eines Kampfes im Keller befindet, gewinnt er die Schadenspunkte, die er seinen Gegnern zufügt, zu seinen eigenen Lebenspunkten hinzu.

Beispiel: Der Vampir kämpft gegen einen Jäger, der einen Schild „-1“ trägt. Der Vampir würfelt eine „4“. Der Jäger verliert 3 Lebenspunkte. Der Vampir zählt diese drei Punkte zu seinen Lebenspunkten hinzu.

Besondere Regeln in der Gruft:

Wenn sich ein Vampirjäger in der Gruft des Vampirs (Raum mit dem Sarg) befindet und es dem Vampir nicht gelingt, in der **nächsten Runde** ebenfalls in seine Gruft zu kommen, verliert der Vampir **3 Lebenspunkte**.

In jeder Runde verliert er weitere **3 Lebenspunkte**, bis er seine Gruft erreicht, oder der Vampirjäger die Gruft verläßt!

Butler:

Sobald einer der Jäger getötet wird (Lebenspunkte = 0), verwandelt er sich in der nächsten Runde in einen BUTLER:

Der Spieler ist nun **Gehilfe des Vampirs**. Es liegt im Ermessen des Vampirspielers, ob der Vampirjägerspieler weiter am Spiel teilnehmen und den Butler spielen darf, oder ob der Butler vom Vampir selbst gespielt wird.

Die Gegenstände und Gutscheine des verstorbenen Vampirjägers werden auf der Butlercharakterkarte der entsprechenden Farbe ausgelegt. Der Butler verfügt über **12 Lebenspunkte**. Er hat die gleichen Fähigkeiten wie der besiegte Jäger, **darf allerdings nur offen ausliegende Gegenstandskarten aufnehmen**. Butler dürfen **weder Schlüssel noch andere Gutscheine** anwenden, wohl aber mit sich tragen.

Im Kampf gegen einen Butler haben die Vampirjäger die gleichen Vorteile wie der Vampir im Kampf gegen die Jäger: Sie dürfen **ziehen UND schlagen!** - in diesem Zug dürfen dann allerdings keine Handlungen mehr ausgeführt werden.

Die Wirkungen von **Fallen** haben auf einen Butler keinen Einfluß.

Sobald der Butler getötet wird, werden die von ihm mitgeführten Gegenstände auf dem entsprechenden Feld deponiert. Das Feld wird mit einem Chip, der die Farbe des Butlers hat, gekennzeichnet. Die Jäger dürfen nun auf dieses Feld ziehen und die dort liegenden Gegenstände mitnehmen.

Auf diesem Feld dürfen allerdings keine Gegenstände abgelegt werden.

ENDE DES SPIELS

Das Spiel ist zu Ende, wenn entweder der Vampir vernichtet wurde, oder es den Vampirjägern nicht mehr möglich ist, ihn zu vernichten - entweder weil sie alle tot (bzw. Butler) sind, oder weil es ihnen unmöglich ist, in den Keller zu kommen.

TAKTISCHE HINWEISE

Vor dem ersten Spiel sollten sich die Jägerspieler alle Ereignis- und Kellerkarten anschauen, um sich einen Überblick zu verschaffen. Allgemein ist es ratsam, daß sie, solange der Vampir noch kampfunfähig ist, ausschwärmen, um möglichst schnell viele Gegenstände zu sammeln. Sobald der Vampir voll kampffähig ist, sollten sie sich nicht zu weit voneinander entfernen, damit es dem Vampir nicht möglich ist, einen von ihnen zu isolieren. Sie sollten sich nicht in den Keller wagen, bevor sie nicht zumindest alle Schlüssel und jeder Jäger eine Waffe gefunden haben. Ein Vampirjäger, der sich durch den Vampirkanal allein in den Keller begibt und nicht ALLE Schlüssel bei sich trägt, ist mit hoher Wahrscheinlichkeit verloren.

Der Vampir sollte sich am Anfang des Spiels auf einen der Jäger konzentrieren. Hier empfiehlt sich der Kämpfer (rot), da er sich im Verlauf des Spiels zu einem mächtigen Gegner (Schild und Streitaxt) entwickelt. Er sollte die Jäger nach Möglichkeit so angreifen, daß er von möglichst wenigen Seiten angegriffen werden kann (z. B. in einem Korridor). Es ist ratsam, seine Fledermäuse nicht zu sorglos zu verbrauchen. Sobald die Lebenspunkte des Vampirs einen kritischen Stand erreicht haben, sollte er sich in seinen Sarg zurückziehen.

ANHANG

In diesem Anhang werden alle Ereigniskarten, bei denen die Definition auf der Karte selbst nicht ausreichend ist, noch einmal näher erklärt. Wir empfehlen, dieses Blatt während des Spiels zu benutzen, damit das Spiel fehlerlos verläuft.

Allgemeines zu den FALLEN:

Alle Fallen wirken nur ein einziges Mal und immer nur auf die Figur, die die Karte aufdeckt.

DÄMON:

Wenn einer der Jägerspieler diese Karte zieht, wird seine Spielfigur in den nächsten vier Spielrunden von dem Vampirspieler gezogen. Der Vampirspieler hat in diesen vier Runden mit der Figur völlige Handlungsfreiheit.

Es ist z.B. möglich, mit dem „vom Dämon besessenen“ Vampirjäger andere Jäger anzugreifen.

KREUZ:

Die Benutzung des Kreuzes gilt als Angriffszug. Wenn ein Spieler sich entschließt, dem Vampir das Kreuz zu zeigen, muß er einen Würfel werfen, um festzustellen, ob sein Versuch gelingt:

Bei 1 und 2 ist der Versuch geglückt. Der Jägerspieler darf nun den nächsten Zug des Vampirs ausführen. Er kann ihn aber nicht zwingen, in den Sarg zu steigen, oder die eigenen Butler anzugreifen.

Der Vampir kann sich der Wirkung des Kreuzes entziehen, indem er sich in eine Fledermaus verwandelt.

Mißlingt der Versuch, das Kreuz zu zeigen, so zieht dies keine weiteren Konsequenzen nach sich.

KNOBLAUCH:

Will der Vampir einen Jäger angreifen, der den Knoblauch mit sich führt, so muß er zuvor mit einem Würfel 3-6 würfeln. Mißlingt dies, so gilt der Schlag als mißlungen. Gelingt es, darf er seinen Schlag wie gewohnt ausführen. Er muß dafür ein zweites Mal würfeln.

SÄURE:

Die Säure beschädigt alle Waffen, die der Vampirjäger, der diese Karte aufdeckt, bei sich trägt. Sie verursacht einen Malus von "-2".

Beispiel; **Die Axt** (SP: 1W+2) verfügt nur noch über SP: 1W.

Alle Schilde verlieren ihre Wirkung.

Kreuz und Weihwasser werden von der Säure nicht beschädigt.

Alle beschädigten Waffen können durch das Waffenöl wieder repariert werden.

GEIST:

Der Spieler, der diese Karte aufdeckt, verliert ab sofort in jeder Runde, in der er sich im Keller befindet, 2 Lebenspunkte. Der Geist verfolgt ihn, bis der Spieler den Keller verlassen hat, Danach löst er sich in Rauch auf und der Spieler darf den Keller wieder betreten,

RATTEN:

Der Spieler, der diese Karte aufgedeckt hat, darf sich nicht mehr bewegen, bis die Ratten entweder getötet, oder durch die Flöte gezähmt werden. Pro Runde verliert der Jäger 2 Lebenspunkte (Schilde schützen nicht). Die anderen Jäger können ihrem Kameraden helfen, indem sie sich auf die angrenzenden Felder stellen und von dort aus auf die Ratten einschlagen.

FLEDERMÄUSE:

Der Spieler darf sich nicht bewegen, bis die Fledermäuse entweder tot, oder die 5 Runden um sind. Die anderen Jäger können ihrem Kameraden bei der Bekämpfung der Fledermäuse helfen (siehe „RATTEN“)