

Een spel voor 2-4 spelers vanaf 8 jaar.
 Auteur: Wolfgang Kramer / Horst-Reiner Rösner
 Design: DE Ravensburger / KniffDesign
 Illustration: Graham Howells
 Ravensburger® spel nr. 26 323 3



Al vele jaren houdt Graaf Dracula met zijn gevolg huis op slot Grieselstein en verspreidt angst en vrees in de omliggende dorpen. Maar nog nooit heeft een dorpling de graaf ook werkelijk gezien. Maar deze nacht komt daar verandering in. De graaf geeft een „bal der Vampiers” op het slot en iedereen is welkom. Dat laten de dappere vampierjagers zich geen twee maal zeggen. Dit is de gelegenheid om de graaf en zijn gevolg voorgoed te verdrijven. Maar voorzichtigheid is geboden want de vleermuizen die iedereen aanvallen die de vampiers te na komt ...

Inhoud

1 speelbord, 1 slot, 1 slottrap (zie uitgangsofstelling)

4 vampierjagers —



90 kaarten:

30 Vampierkaarten —



60 Jachtkaarten —

(48 werpkaarten en
12 vleermuiskaarten)

20 vampiers:

14 slotgasten —
(3 x waarde 1 en 2, 4 x waarde 3 en 5)



5 butlers —
(3 x waarde 3, 1 x waarde 4 en 5)



1 graaf (1 x waarde 10) —



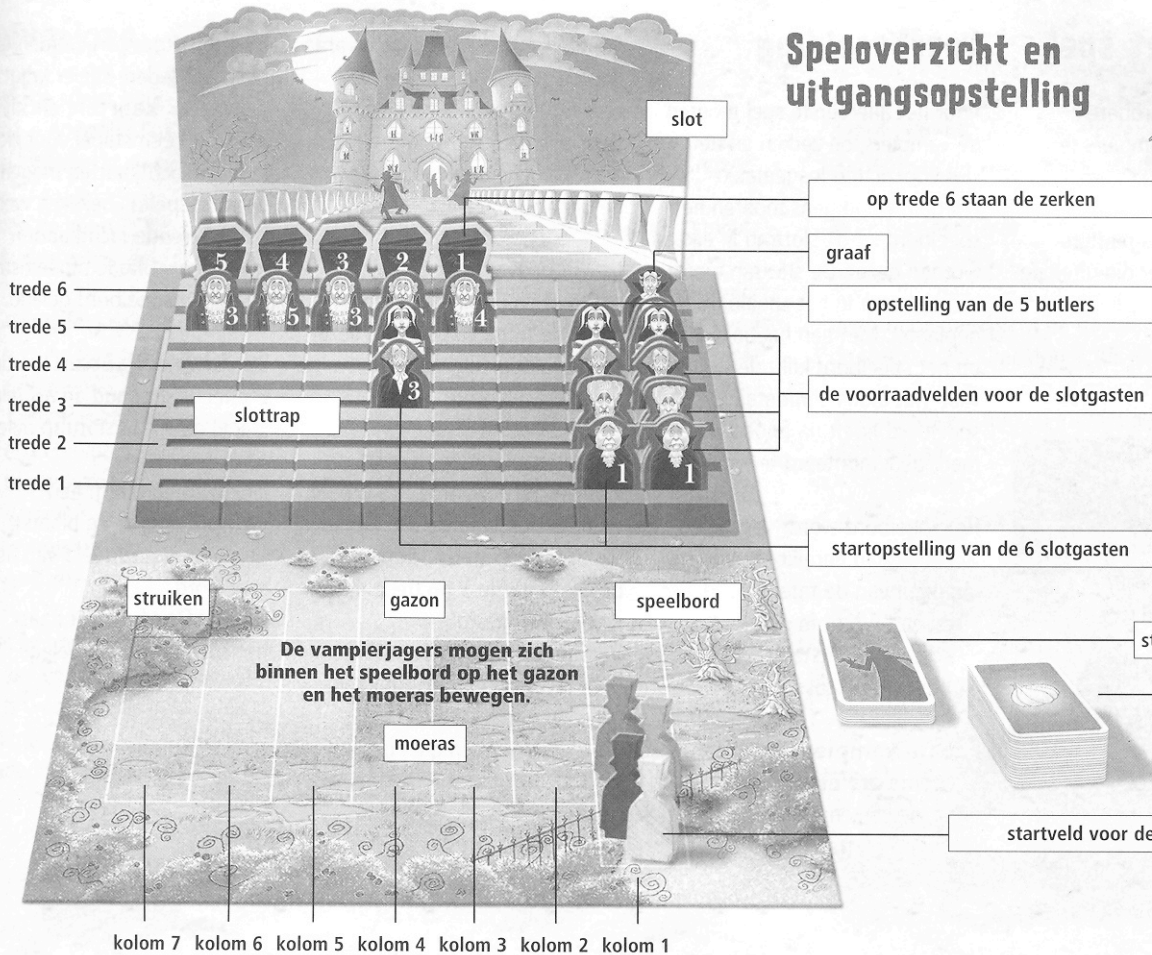
15 zerken (3 x waarde 1, 2, 3, 4, 5) —



1 knoflook —



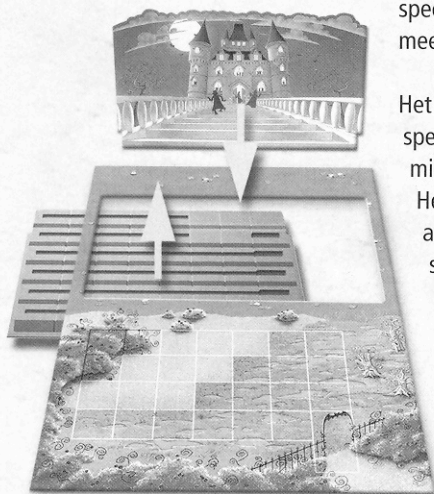
Speloverzicht en uitgangopstelling



Doel van het spel

De vampierjagers proberen met knoflook de vampiers te verdrijven.

Voor elke verdreven vampier ontvangen de jagers punten. Winnaar is de speler die uiteindelijk de meeste punten heeft.



Vorbereiding

Voor het allereerste spel moeten de vampiers, de zerken en het slot voorzichtig losgemaakt worden. Vervolgens moeten het speelbord en de slottrap in elkaar worden gezet. De slottrap wordt van onderen in het speelbord geplaatst. Met een beetje druk op het speelbord klikt de trap vast. Het aldus gemonteerde speelbord hoeft na afloop niet meer gedemonteerd te worden.

Het speelbord wordt voor alle spelers goed bereikbaar in het midden van de tafel gelegd. Het slot wordt in de gleuf achter de laatste rij van de slottrap gestoken.

De vampiers (gasten, butlers en de graaf) en de zerken worden als volgt op de trap gerangschikt:

De zerken worden naar waarde gesorteerd. Beginnend met de zerk met waarde 5 worden ze van links naar rechts in trede 6 gestoken (zie de afbeelding van de uitgangsofstelling).

De vijf **butlers** worden blind geschud en één voor één op de vijfde trede van de trap gezet (zie de afbeelding van de uitgangsofstelling).

Vervolgens worden de **slot-gasten** naar waarde gesorteerd en naar hun waarde van beneden (waarde 1 op trede 1) naar boven (waarde 5 op trede 4) in de gleuven gestoken. Van de gasten met de waarden 5 en 3 worden er elk 2 en van de gasten met de waarden 2 en 1 wordt er één gast op het afgebeelde veld van de trap gezet.

De **jachtkarten** worden goed geschud. Iedere speler krijgt voor aanvang **3 kaarten**, die hij **blind** op een stapel voor zich legt. De jachtkarten mogen **niet** door de spelers bekeken worden. De resterende jachtkarten worden als blinde afneemstapel naast het speelbord gelegd.

De **vampierkaarten** worden eveneens geschud en als blinde stapel naast de slottrap gelegd.

Iedere speler krijgt een **vampierjager** en plaatst deze op het startveld van het speelbord. De **knoflook** wordt naast het speelbord klaargelegd.

Spelverloop

De jongste speler begint.

Daarna is de speler links van hem aan de beurt en zo verder.

Wie aan de beurt is, voert **één** van de drie volgende acties uit:

- ▶ **Vampierjager verzetten** en vervolgens vampiers bewegen
- ▶ **Jachtkaarten pakken** en vervolgens vampiers bewegen
- ▶ Vampiers bewegen en vervolgens **knoflook gooien**

Omdat het bewegen van de vampiers een onderdeel van elke actie is wordt dit eerst toegelicht. Vervolgens komen dan de drie afzonderlijke acties.



Vampiers bewegen

Een speler **moet** in zijn beurt – om het even welke actie hij uitvoert – de vampiers bewegen.

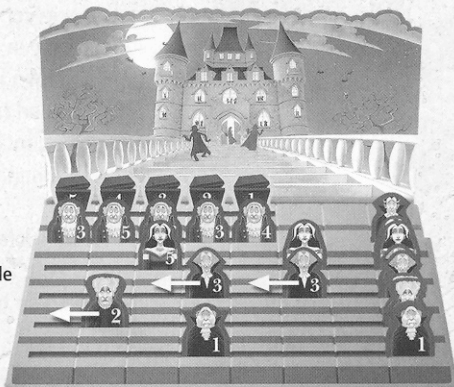
Hij draait de bovenste kaart van de stapel vampierkaarten om en voert de afgebeelde actie uit. De kaart laat zien hoeveel vampiers en op welke trede, verplaatst moeten worden. Alleen de vampiers op de eerste vier treden bewegen en wel van rechts naar links. De butlers op de vijfde trede bewegen zich **niet**.

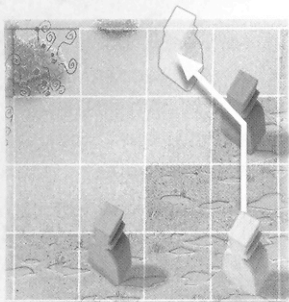
Voorbeeld

De beide vampiers op trede drie en de vampier op trede twee worden één veld naar links gezet. (Als er op de derde rij slechts één vampier is afgebeeld, dan mag de speler kiezen welke vampier hij beweegt. Hoe dan ook mogen er na het verzetten geen twee vampiers op hetzelfde veld staan.)

Als een vampier aan de linkerkant van de trap valt, wordt hij direct weer op het startveld van dezelfde trede geplaatst. Als het startveld (van de derde of de vierde trede) reeds door een vampier bezet is, wordt de „dansende“ vampier er links naast gezet.

Nadat de speler de actie op de vampierkaart heeft uitgevoerd, legt hij de kaart open naast de slottrap als aflegstapel. Als de afneemstapel van de vampierkaarten is gebruikt, wordt de aflegstapel geschud en als nieuwe afneemstapel klaargelegd.





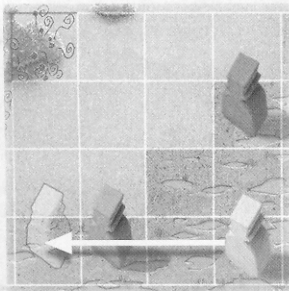
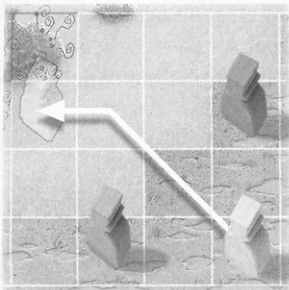
De eigenlijke acties

► Vampierjagers in stelling brengen

De speler zet zijn speelfiguur 1, 2 of 3 velden in horizontale, verticale of diagonale richting op een **vrij** veld.

De figuur mag wel over bezette velden lopen. De afbeeldingen geven drie voorbeelden van het lopen van een vampierjager. De jagers mogen uitsluitend over het gazon en het moeras lopen. Om velden met struiken moeten ze heen lopen.

Nadat de speler zijn vampierjager verzet heeft, laat hij de vampiers dansen op de hiervoor beschreven wijze.



► Jachtkaarten nemen

Om zich goed te bewapenen, neemt de speler de drie bovenste jachtkaarten van de afneemstapel en legt die, **zonder ze te bekijken**, voor zich **op** zijn eigen stapel jachtkaarten.

Vervolgens laat hij de vampiers dansen zoals hiervoor beschreven. Is de afneemstapel geheel gebruikt dan worden de afgelegde jachtkaarten geschud en als nieuwe afneemstapel klaar gelegd.

De jachtkaarten

De werpkaarten



Zij hebben een cijfer van 1 tot en met 4. Het cijfer geeft aan hoeveel velden de knoflook „geworpen” worden mag. De knoflook kan zowel vanaf het gazon als vanuit het moeras gegooid worden, echter altijd loodrecht binnen een kolom. Let op: over het water wordt gesprongen en telt niet mee als veld.

De vleermuiskaarten



Als een speler een vleermuis omdraait en zijn jager staat op het gazon, moet hij hem één veld terugzetten. Als de jager op dat moment in het moeras zit, hoeft hij niet terug. In het laatste geval mag de knoflook ook niet gegooid worden. Als een vampierjager een veld achteruit moet, kan het voorkomen dat meer vampierjagers op hetzelfde veld staan.

► Knoflook gooien

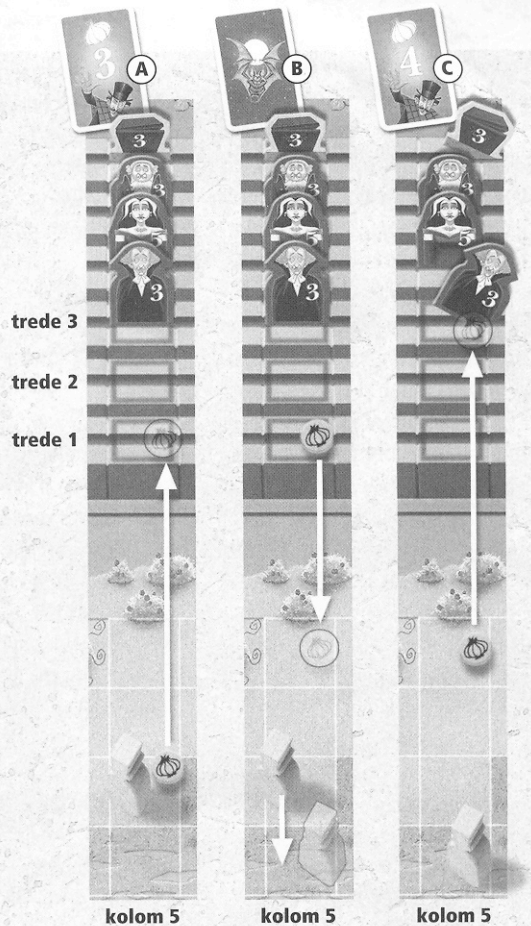
Als een speler voor deze actie kiest, legt hij **eerst** de knoflook op het veld, waarop zijn vampierjager staat. **Vervolgens** draait hij een vampierkaart om en laat zoals hiervoor beschreven de vampiers „dansen“. Daarna bepaalt hij hoeveel jachtkaarten hij in totaal voor deze worp wil inzetten en dus omdraaien. Hij mag 0 tot maximaal 6 kaarten inzetten. Nul kaarten zijn alleen dan toegestaan wanneer zich in de kolom geen vampiers meer bevinden; de beurt is dan hiermee beëindigd.

De kaarten worden één voor één en na elkaar omgedraaid. Na iedere omgedraaide kaart wordt de knoflook op het speelbord en op de trapvelden evenveel velden naar voren verplaatst.

Voorbeeld voor het werpen van knoflook

De speler die aan de beurt is besluit de actie „knoflook werpen“ uit te voeren. Hij legt de knoflook naast zijn vampierjager en laat de vampiers „dansen“. In zijn kolom bevinden zich nu een vampier met de waarde 3 en een met de waarde 5. Alleen de vampier met de waarde 3 kan hij raken omdat de vampier met waarde 5 te ver weg staat. Voor alle zekerheid besluit de speler 3 kaarten in te zetten.

- (A)** Hij draait de eerste van de drie kaarten om. Het is een werpkaart met de waarde 3. Hij verzet de knoflookkaart 3 velden vooruit in de kolom.
- (B)** De tweede kaart is een vleermuis. Omdat hij op het gazon staat, moet hij zijn jager en de knoflook 1 veld terugtrekken.
- (C)** De derde kaart die hij omdraait, is een werpkaart met de waarde 4. Hij verplaatst de knoflook 4 velden naar voren en heeft daarmee de vampier met waarde 3 getroffen. De speler legt de vampier en de zerk met waarde 3 voor zich neer. Vervolgens legt hij de knoflook naast het speelbord en zijn ingezette jachtkaarten op de aflegstapel. Zijn beurt is nu voorbij.



Een vampier wordt geraakt

Als de knoflook op een trapveld belandt waarop zich een vampier bevindt, is die vampier geraakt. De speler heeft hem met succes verjaagd. Als trofee neemt de speler de vampier van de trap en legt hem open voor zich neer. Hij krijgt bovendien de zerk die in dezelfde kolom staat. Ook deze legt hij open voor zich neer. Als er geen zerk meer staat, heeft de speler pech. Als zich meer dan een vampier in de kolom bevindt, wordt alleen de als eerste geraakte vampier verjaagd. De vampiers die er achter staan worden dus nu niet verjaagd. Als een vampier geraakt wordt terwijl nog niet alle ingezette kaarten zijn omgedraaid, moeten die kaarten toch ook nog omgedraaid worden. Als daar een vleermuis bij zit, **moet** hij zijn vampierjager een veld terugtrekken, voor zover hij zich

op het gazon bevindt. Voor de knoflook is een vleermuis na een treffer zonder betekenis. Hij wordt weer naast het speelbord gelegd. Alle omgedraaide kaarten worden open op de aflegstapel gelegd.

Er wordt geen vampier geraakt

Als een speler nadat hij alle ingezette kaarten heeft omgedraaid **geen** vampier raakt, blijft deze rustig op de trap staan. De speler legt de knoflook weer naast het speelbord en zijn omgedraaide kaarten op de aflegstapel. Nu is de volgende speler aan de beurt.

Inzetten van vampiers

Nadat een vampier verjaagd is, wordt direct een nieuwe met dezelfde waarde in kolom 1 op

het startveld van deze trede geplaatst (let op: butlers worden niet vervangen!).

Als het startveld van de derde of de vierde trede door een vampier bezet is, wordt de nieuwe vampier links van hem ingezet.

Bevindt zich geen gelijkwaardige vampier meer in de voorraad, wordt een vampier met de waarde die daar het dichtst onder ligt, ingezet. Als de voorraad van alle vampiers met een lagere waarde uitgeput is, wordt een vampier met een waarde die er het dichtst boven ligt, ingezet. Pas als ook deze voorraad geheel ingezet is, wordt de graaf in de plaats van de verdreven vampier ingezet.

Voorbeeld

Een vampier met de waarde 3 is geraakt. Er is geen voorraad meer van vampiers met de waarden 3, 2 en 1. Nu wordt dus een vampier met waarde 5 ingezet. Als ook die niet meer voorradig is, wordt de graaf zelf ingezet.

Eind van het spel

Het spel is afgelopen zodra de graaf getroffen is. De speler die de graaf heeft geraakt, krijgt ook de zerk uit die kolom, voor zover die er nog staat, natuurlijk. Nu tellen alle spelers de punten van hun vampiers en zerken bij elkaar op. De speler met de meeste punten wint. Bij een gelijke stand wint de speler die de meeste vampiers heeft geraakt.

© 2003 Ravensburger Spieleverlag