

Middernacht, vampieren jacht.

Auteur: Norbert Proena

Uitgegeven door Zoch Verlag, 2004

Vertaling: Kyra van Wingerden, spellenspecialzaak De Koperen Pion. Den Haag.

Vóór de zon op komt kan je maar ondergronds zijn!
Een griezelige gravenjacht voor koelbloedige helden...

Voor 2-6 vampieren van 6 jaar en ouder.

Inhoud van de doos:

1 speelbord met 60 lege graven
66 grafdeksels (6 met een rat aan de onderzijde)
60 vampieren in 6 kleuren
18 strengen knoflook in 6 kleuren
13 houten spiezen
Spelregels

Spelregels voor 3-6 spelers.

(regels voor 2 spelers op pagina 4)

Vorbereiding :

- Leg eerst het speelbord op tafel.
- Zoek de 6 grafdeksels met de rat uit en leg ze apart
- Schud nu de andere 60 grafdeksels en leg er 6 apart zonder te kijken welke kleur ze zijn. Meng nu de zes deksels met de rat bij de 54 gekleurde en verdeel ze over de graven met de gekleurde kant naar onder en het vleermuis embleem naar boven.
- De 13 houten staken worden op het wandelpad op het bord geplaatst.
- Iedere speler krijgt 3 knoflook strengen van één kleur.

Zorg dat je de kleur van je knoflook goed onthoudt!! Deze kleur heeft niets te maken met de kleur van de vampieren en de grafdeksels!

- Alle vampieren worden geschud en gelijk verdeeld onder de spelers.
- Leg al je vampieren dicht voor je in een rij. Draai nu de laatste 2 aan beide uiteinden van de rij om. (figuur 1)

Doel van het spel:

De eerste die al zijn vampieren in het goede graf kan leggen, of kan weggeven aan andere spelers, heeft gewonnen.

Start van het spel:

De speler die vandaag het laatst opstond mag beginnen. Daarna gaat het met de klok mee.

Hoofdstuk 1: Help! Vampier op zoek naar een rustplaats!

Als je aan de beurt bent kies je een graf en draai je de deksel om. Zorg dat iedereen de kleur (of de rat) aan de onderkant kan zien.

Een goede plek vinden.

Als het geopende graf leeg is (en geen rat heeft aan de onderkant), vergelijk je de kleur van de deksel met de kleuren van de 4 openliggende vampieren in je eigen rij. Als één van de vampieren de goede kleur heeft dan gaat hij het graf in (met het plaatje van de vampier naar boven). Doe de deksel op het graf met het vleermuis embleem naar boven. Dit is altijd het geval.

Nu mag je direkt een tweede graf openen en net zo lang doorgaan tot je een graf vindt waar je geen vampier in kan plaatsen.
(uitzondering: rattenplaag, zie hoofdstuk 4)

Als er twee vampieren de goede kleur hebben kies je er één uit en moet de ander op zijn beurt wachten!

Als je een vampier in zijn graf hebt geplaatst draai je direkt de volgende in de rij om zodat je altijd 2 vampieren aan elke kant van de rij hebt om te plaatsen.(fig 2) Je mag de volgorde van je vampieren nooit veranderen.

Een zoektocht zonder resultaat.

Het kan gebeuren dat je geen vampier hebt die de kleur heeft van het grafdeksel dat je hebt geopend.

In dat geval kan je geen vampier in dat graf leggen. Voordat je deksel terugplaatst mag je eventueel een **streng knoflook** in het graf leggen om te voorkomen dat andere vampieren in dit graf gaan liggen.(zie hoofdstuk 3) Je mag het graf ook leeg laten. Als je al je knoflook al hebt gebruikt moet je het graf ook leeg laten. Je beurt is nu over en de speler die links naast je zit is aan de beurt.

Hint: Kijk eerst even naar je eigen vampieren en de openliggende vampieren van je tegenspelers vóór je knoflook gebruikt.

Hoofdstuk 2: Oh jee! Er ligt al een vampier in dit graf!

Als je een graf opent waar al een vampier in ligt, dan laat je hem liggen. Je doet de deksel dicht en je neemt een houten spies van het wandelpad. Je beurt is nu voorbij en je linker buurman is aan beurt. Als je **3 houten spiesen** hebt geven alle andere spelers je direkt één van hun vampieren, dit moet er één van de buitenste twee zijn. Dit is een “kado” dat je niet mag weigeren! Nu leg je de houten spiesen weer terug op het wandelpad.

Hoofdstuk 3: Wat stinkt hier zo? Er ligt knoflook in dit graf!

Als je een graf opent waar knoflook in ligt word je “beloond” met een vampier van de knoflook eigenaar – hij geeft je één van zijn buitenste vampieren. Als je een graf opent waar **je eigen** knoflook in ligt, krijg je van elke medespeler een vampier. Hierna haalt de eigenaar de knoflook uit het graf, je kan het gewoon weer gebruiken verderop in het spel. het graf is nu leeg maar er mag nog geen vampier in, de deksel gaat erop en je beurt is voorbij.

Leg overlopende vampieren open in je vampierenrij. (je mag pas weer nieuwe omdraaien als je er weer twee of minder per kant open hebt liggen)

Hoofdstuk 4: Net wat ik nodig heb: een rattenplaag!

Als je een deksel omdraait met een rat op de onderkant leg je hem open voor je neer. Dit veroorzaakt een **rattenplaag**. Laat de rat voor je liggen zolang de plaag duurt.

Als er een ratten plaag is mag je (hoeft dus niet) alle deksels opendraaien die grenzen aan het graf waar de plaag door werd veroorzaakt. (figuur 3a en 3b). Probeer wel alléén lege graven te openen! (zoals gewoonlijk) De speler met de rat voor zich, de veroorzaker van de plaag, kiest welke omringende graven hij wil openen en in welke volgorde.

Bij figuur 3a: Ratten plaag! De speler mag de graven met de witte pijlen openen als hij wil. De graven met de rode kruizen grenzen niet en mogen dus ook niet worden geopend.

Bij figuur 3b: Graven aan de andere kant van het pad grenzen niet, ze mogen dus ook niet worden geopend. Hier kunnen maximaal 4 graven open.

In ieder leeg graf met de goede kleur onder de deksel mag een vampier worden geplaatst. De speler mag zijn beurt doorzetten, als hij wil.

In ieder leeg graf waar hij geen passende vampier voor heeft mag hij knoflook leggen, als hij wil. Ook hierna mag hij zijn beurt voortzetten.

Voor ieder graf dat hij opent waar al een vampier of knoflook in ligt krijgt hij een houten spies of vampier(en) (zie hoofdstuk 2) ook hierna mag hij zijn beurt doorzetten.

Alleen als een speler besluit dat hij geen deksels meer om wil draaien eindigt zijn beurt. Zijn linker buurman mag de rattenplaag voortzetten. Hij mag de resterende aangrenzende deksels omdraaien tot ook hij besluit niet verder te gaan. Hierna mag eventueel de volgende speler de plaag voortzetten etc.

Belangrijk: alle deksels blijven tijdens de rattenplaag open liggen. Je mag alleen een vampier of knoflook plaatsen in het graf dat je zojuist hebt geopend. Als verder in de plaag alsnog een vampier beschikbaar komt (aan het einde van je rij) die past in een eerder geopend graf, dan mag je die nu daar niet meer plaatsen!

De rattenplaag eindigt als:

- alle aangrenzende graven open zijn **of**,
- iedere speler een kans heeft gehad, en niemand meer een graf wil openen **of**,
- een andere rat wordt ontdekt.

Aan het einde van de plaag vervang je de deksel met de rat voor de bovenste van de achtergehouden stapel met grafdeksels. Als laatste sluit je alle graven weer.

Na de rattenplaag is de speler links van de veroorzaker van de plaag aan de beurt.

Hoofdstuk 5: Nóg een rattenplaag!

Als tijdens een rattenplaag een nieuwe deksel met een rat aan de onderkant wordt omgedraaid eindigt de rattenplaag direkt en begint er een nieuwe.

De nieuwe deksel met de rat komt open voor de speler te liggen die hem heeft ontdekt.

Als de speler die de eerste rattenplaag veroorzaakte óók de nieuwe rattenplaag start, dan geeft hij de nieuwe rat aan zijn linker buurman.

De "oude"rat gaat uit het spel en op het graf komt een nieuwe deksel van de reserve stapel (met het vleermuis embleem naar boven natuurlijk) Nu worden alle graven, die als gevolg van de eerste plaag open waren, weer gesloten met uitzondering van de deksel met de nieuwe rat(die ligt voor de speler die deze plaag gaat uitvoeren).

De speler met de nieuwe rat voor zich begint aan de nieuwe ratten plaag zoals beschreven in hoofdstuk 4.

Einde van het spel:

De eerste speler die al zijn vampieren kwijt is door ze te plaatsen in de goede graven, **of** door ze weg te geven aan medespelers is de winnaar!

Middernacht vampierenjacht voor 2 spelers:

Met 2 spelers worden er 2 kleuren van zowel vampieren als bijbehorende grafdeksels niet gebruikt. Ze kunnen terug in de doos.

Ieder krijgt 20 vampieren en 3 knoflook strengen. In plaats van 6 komen er maar 4 deksels met ratten in het spel. De reserve stapel bestaat nu dus uit 4 deksels.

Er blijven 20 graven open, je mag deze zelf kiezen tijdens het plaatsen van de deksels op het speelbord.

De BASIS SPELREGELS gelden met een paar uitzonderingen:

- als je een knoflookstreng vindt van je tegenspeler krijg je **2** van zijn vampieren.
- als een eigen knoflookstreng vindt óf je hebt 3 houten staken, krijg je **4** vampieren van je tegenspeler.
- een deksel met een rat blijft open op het graf liggen. Als jij de plaag veroorzaakt begin je met het openen van de aangrenzende deksels. Als je een nieuwe rat vindt, neemt de tegenspeler de nieuwe rattenplaag over.
- als je tegenspeler een graf opent dat jij al eerder hebt geopend, mag je in je volgende beurt dat graf niet nog eens openen. Als je dit toch doet, moet je een houten spies van het pad nemen.