

# Vampir

Auteur: Reiner Knizia

Uitgegeven door Gold Sieber , 2000

Een kaartspel waarbij men door het verzamelen van kaarten punten wint.

Voor 3 - 5 spelers vanaf 10 jaar duurt ongeveer een 20 minuten.

Vrij vertaald in het Nederlands door Peter Vosters (Spelgroep Hof van Watervliet, Brugge, België).

---

## Vampir

### Spelidee.

Transsylvanië, nog niet zo lang geleden : de vampiers zijn weer in hun waantoeestand. De spelers gaan op verschillende plaatsen op vampierenjacht. De kaarten behoren door hun gekleurde achtergrond tot een van die zes verschillende plaatsen. De spelers verzamelen vampierenkaarten van eenzelfde kleur met daarop zo veel mogelijk vampierenhoofden. Deze kaarten leggen ze dan voor zich neer. De speler die de meeste vampiers gevangen heeft wint. Doch opgepast ! de laatsten bijten de vampiers.

### Spelmateriaal.

- 96 vampierenkaarten ( in 6 verschillende kleuren telkens 11 kaarten met 1 vampierenhoofd en telkens 5 kaarten met 2 vampierenhoofden, deze zijn afgebeeld in de hoeken van de kaarten )
- 10 koetskaarten (dienen als joker met 1 vampierenhoofd )
- 6 plaatskaarten
- spelregels

### Spelvoorbereiding.

De 6 plaatskaarten worden open naast elkaar op tafel gelegd.

Tevens wordt er van elke kleur een vampierenkaart met 1 vampierenhoofd genomen. Deze kaarten komen elk onder de betreffende plaatskaart met de gelijke kleur te liggen.

De achtergrond kleur van de vampierenkaarten staan voor de volgende plaatsen.

- groen "The Pub" = de kroeg
- paars " The Castle" = kasteel
- grijs "The Docks" = de dokken
- rood "The Madhouse" = het gesticht
- geel "The Church" = de kerk
- oranje "The Graveyard" = het kerkhof

Deze kaarten vormen de algemene aflegplaats.

De overige vampier- en koetskaarten worden goed geschud ! Iedere speler krijgt 4 kaarten die hij in de hand neemt.

De overblijvende kaarten worden als een verdeckte stapel naast de algemene aflegstapel gelegd.

Worden er meerdere partijtjes na elkaar gespeeld dan legt men nog pen en papier klaar.

### Verloop van het spel.

Er wordt in wijzerzin gespeeld. De speler met de langste hoektanden begint.

Wanneer een speler aan beurt is heeft hij de keuze of hij de kaarten

- A. ofwel van de verdekte stapel
- B. of van de algemene aflegplaats neemt

### **A. Kaarten van de verdekte stapel nemen .**

Wanneer een speler kaarten van de verdekte stapel neemt, neemt hij de twee bovenste kaarten en neemt ze in de hand.

Nadien **MOET** de speler

- ofwel 1 willekeurige kaart uit zijn hand afleggen
- of een jacht aankondigen

Uitgespeelde vampierenkaarten worden open op de algemene aflegplaats gelegd. Ze worden onder de betreffende plaatskaart met dezelfde kleur gelegd. Liggen daar reeds kaarten dan worden ze dakpansgewijs over de andere kaarten gelegd zodanig dat men steeds kan zien hoeveel vampierenhoofden op de kaarten, van elke kleur, staan afgebeeld.

Speelt men een koetskaart uit dan krijgt ze de kleur van de plaats waar ze wordt aangelegd.

### **B. Kaarten van de algemene aflegstapel nemen.**

Neemt een speler kaarten van de aflegstapel dan neemt hij **alle** vampierkaarten van een bepaald kleur en alle koetskaarten die bij deze kleur horen.

Men mag enkel kaarten van één kleur nemen.

Vervolgens **moet** de speler met de zopas genomen kaarten een jacht openen.

Gaan jagen.

Opent een speler een jacht dan legt hij **minstens drie kaarten** van eenzelfde kleur open voor zich neer.

De kaarten die open voor een speler liggen vormen zijn persoonlijke aflegstapel.

De koetskaarten kunnen een willekeurige kleur aannemen. Men kan om het even hoeveel koetskaarten met vampierenkaarten van een bepaalde kleur combineren. Het is echter niet toegelaten om enkel koetskaarten zonder een enkele vampierenkaart uit te spelen.

In elke ronde mag een speler slechts vampierenkaarten van een bepaald kleur uitspelen.

*VB.: Bernd is aan beurt. Hij heeft reeds een grijze vampierenkaart in zijn hand . Op de aflegstapel bij " The Docks" liggen twee grijze vampierenkaarten. Hij neemt de beide kaarten en legt ze samen met zijn grijze kaart en een koetskaart uit zijn hand, open voor zich neer. Hij heeft dus bij "The Doks" vier vampieren gevangen. (zie tek.pag. 5)*

Heeft een speler eenmaal kaarten van een bepaald kleur uitgespeeld dan mag hij kaarten van deze kleur in een latere ronde er niet meer bijleggen. Hij mag wel een volledige nieuwe jacht in dezelfde kleur openen. De kaarten van de kleur die hij voordien had uitgespeeld worden dan uit het spel genomen.

Heeft een speler een jacht geopend dan legt hij nadien geen kaart meer op de algemene aflegstapel.

### **Einde van het spel en de waardering.**

Het spel eindigt onmiddellijk wanneer :

- een speler de laatste kaart van de verdekte stapel neemt **of**
- een speler vampierenkaarten in alle zes de kleuren heeft uitgespeeld

Nu geven de spelers hun overblijvende handkaarten af, deze kaarten tellen niet mee bij de

waardering en worden bijgevolg uit het spel genomen.

Nadien worden de aflegstapels van alle spelers voor elke kleur afzonderlijk berekend. Hiervoor tellen de spelers de hoofden op de vampierenkaarten en de koetskaarten van een bepaald kleur op. De speler met de minste vampierenhoofden in een bepaald kleur geeft zijn kaarten af. Deze kaarten worden uit het spel genomen.

Hebben meerdere spelers de minste vampierenhoofden in een bepaalde kleur uitgespeeld dan moeten ze allemaal hun kaarten afgeven.

Heeft een speler van een bepaald kleur geen kaarten uitgespeeld dan moet geen enkel speler kaarten van deze kleur afgeven. Dan is het om het even hoe weinig vampierenhoofden men van deze kleur heeft.

Nadat men voor elke plaats heeft nagegaan wie zijn kaarten mag behouden en wie zijn kaarten moet afgeven kan men de punten beginnen opschrijven. De speler krijgt voor elk vampierenhoofd op elke vampieren- en koetskaart die voor hem ligt telkens 1 punt.

Winnaar is hij die de meeste punten heeft . We raden aan om een drietal spelletjes na elkaar te spelen en de uitkomst te noteren.



Date Last Modified: 21-02-2000

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief