

Jagd der Vampire

Auteurs: Alex Randolph, Walter Obert, Dario De Toffoli

Uitgegeven door Ravensburger, 1991

Vampieren gaan op jacht naar de verborgen tomaat (2 tot 6 spelers vanaf 10 jaar).

Vertaald in het Nederlands door Marc Van den Branden (Spelgroep Forum, Mortsel, België).

Schrijf je reacties en suggesties naar pnotebaert@unicall.be.

Spelmateriaal

- 3 verkorte handleidingen
- 1 spelbord
- 2 bruggen
- 1 kaartenhouder
- 15 noodlotkaarten
- 60 ketchupflessen
- 2 duel-dobbelstenen
- 30 toverkaarten
- 4 ajuinen
- 1 tomaat
- 5 kasteeltorens

Spelvoorbereiding

- Elke speler zet de vampier van zijn kleur op een rood startveld op het spelbord. De 2 buitenste startvelden worden alleen gebruikt bij meer dan 4 spelers.
- Een speler stopt in het geheim in elke kasteeltoren een ajuin of een tomaat. De andere spelers mengen de 5 torens door elkaar en zetten ze willekeurig verdeeld op de 5 torenvelden rechts bovenaan het spelbord.
- De bruggen en de dobbelstenen worden naast het spelbord gelegd.
- De 15 noodlotkaarten worden gescheiden per kleur (paars, groen en geel), verdekt gemengd en verdekt in de kaartenhouder gestopt. De kaartenhouder wordt naast het spelbord gezet.
- De toverkaarten worden geschud en verdekt naast het spelbord gelegd. Elke speler ontvangt van deze stapel 3 kaarten en legt deze open voor zich af op tafel. Bovendien worden er 3 toverkaarten zichtbaar in de daarvoor bestemde vakjes op het spelbord gelegd (rechts, midden).
- Iedere speler ontvangt 4 ketchupflessen. De rest wordt terug in de voorraad gelegd.
- De verkorte spelregels worden verdeeld onder spelers.

Doel van het spel

Elke speler tracht te ontdekken in welke kasteeltoren zich de tomaat bevindt. Hij

die dit als eerste ontdekt, wordt oppervampier en wint het spel. De weg naar de torens wordt beïnvloed door de noodlot- en toverkaarten, duellen met medespelers, bruggen en ketchupflessen.

Spelverloop

De speler die het hoogste gooit met de twee dobbelstenen begint het spel. De andere spelers volgen in uurwijzerzin.

Bewegingsregels:

1. Een speler mag zijn vampier - zonder daarvoor afhankelijk te zijn van dobbelstenen - één, twee of drie velden ver bewegen. Het eerste veld kost niets, voor elk verder veld moet één ketchupfles betaald worden. Deze laatste belandt terug in de voorraad.
2. Een vampier beëindigt zijn zet steeds op een groen, geel of paars gekleurd veld. Van de kleur waarop de speler landt, neemt hij de bovenste noodlotkaart. Deze kaart wordt getoond aan de medespelers en vervolgens onmiddellijk uitgevoerd. Na de uitvoering ervan wordt de kaart onderaan de stapel gelegd.
3. Bovendien kan een speler tijdens zijn zet maximaal 3 toverkaarten uitspelen. Is één van deze een tempokaart, dan mag de speler - zonder ketchupflessen te moeten gebruiken - zijn vampier tot drie velden verder zetten.
4. Indien een speler zijn voorraad aan toverkaarten of ketchupflessen wil aanvullen, kan hij kiezen om zijn vampier niet te bewegen. Hij gooit met beide dobbelstenen en telt ze bij elkaar op. De speler kan de ogen naar keuze benutten: een toverkaart kost twee ogen, een ketchupfles kost één oog. Let op dat de bijbehorende limieten niet overschreden worden. Het gekozen aantal toverkaarten wordt van het spelbord genomen, niet uit de stapel naast het spelbord. Indien gewenst kan een speler nadien ook nog een noodlotkaart nemen die onmiddellijk moet uitgevoerd worden. Ook maximaal 3 toverkaarten mogen ingezet worden.

Noodlotkaarten:

In elke stapel bevinden er zich twee slechte en drie goede kaarten.

a) Slechte kaarten:

- Inleveren van 1 tot 3 toverkaarten. De betrokken speler kiest zelf welke kaarten.
- Inleveren van 1 tot 3 ketchupflessen.

b) Goede kaarten:

- Nemen van 1 tot 3 toverkaarten die zichtbaar op het spelbord (rechts midden) liggen.
- Nemen van 1 tot 3 ketchupflessen.
- De beste noodlotkaart is de vliegende vampier. Deze laat toe dat een vampier:

- of verzet wordt naar een willekeurig veld van dezelfde kleur.
- of dat de speler mag kijken in één van de torens zonder daarbij zijn vampier te verzetten en zonder iets uit de toren te nemen. Dit laatste mag alleen als een speler zich in de burcht bevindt.

De uitgespeelde noodlotkaarten worden terug onder de stapel gelegd en NIET gemengd. Hierdoor kan een speler op voorhand weten welke noodlotkaart hij zal krijgen.

Een speler mag tijdens het spel maximaal 8 ketchupflessen en/of 5 toverkaarten bezitten. Zodra een speler het maximum aantal heeft bereikt, mag hij geen toverkaarten of ketchupflessen meer oprapen.

Toverkaarten:

De magische krachten van de toverkaarten - die van elke speler zichtbaar op tafel liggen - kunnen het spelverloop sterk beïnvloeden. Tijdens zijn beurt mag een speler maximaal 3 toverkaarten uitspelen. Duelkaarten worden hierbij niet meegeteld. Uitgespeelde toverkaarten worden onderaan de stapel van gelegd. Ze kunnen dus slechts één maal gebruikt worden. Een speler mag maximaal 5 toverkaarten bezitten. De toverkaarten op het spelbord worden steeds aangevuld tot 3.

- **9 gele ketchupkaarten gaande van 1 tot 3 flessen:** Deze kaarten kunnen omgewisseld worden in ketchupflessen uit de voorraad. Ze moeten niet onmiddellijk omgewisseld worden. Als een speler bijvoorbeeld een duel schuld heeft of een noodlotkaart een vampier verplicht om ketchupflessen af te geven, dan moet hij deze kaarten daarvoor niet inwisselen.
- **4 grijze handschoenkaarten:** een speler mag bij een medespeler een toverkaart stelen, maar geen handschoenkaart.
- **3 grijze tempokaarten:** een vampier mag naar keuze 1, 2 of 3 velden verder worden gezet zonder dat dit hem ketchupflessen kost.
- **6 grijze brugkaarten:** hierdoor mag een brug gezet of verzet worden. Een brug mag slechts verplaatst worden als beide bruggen reeds in het spel zijn. Bruggen laten een vampier toe om over een ravijn te bewegen. Natuurlijk kan een speler ook een omweg maken.
- **8 oranje duelkaarten:** verhogen de slagkracht (1, 2 of 3 extra ogen) van een vampier tijdens een duel.

Duellen:

1. Een speler mag zijn vampier over een andere vampier bewegen op voorwaarde dat deze dat toelaat. Landt een speler op een reeds bezet veld, dan ontstaat er een gevecht. Het eerste veld na het startveld is een duelvrije zone.
2. Duellen worden met de dueldobbelstenen uitgevochten. De aanvaller dobbelt met de rode dobbelsteen die meer hoge waarden heeft, de verdediger met de zwarte.
3. De speler mag indien gewenst vóór het dobbelen één duelkaart uitspelen. De duelkaarten worden niet meegeteld in de 'maximaal 3 toverkaarten per beurt'-regel.
4. De ogen van de dobbelsteen en de punten van de duelkaart worden samengeteld. De speler met het hoogste aantal ogen wint het duel.
5. Bij een gelijkspel worden de dobbelstenen gewisseld en mag elke speler indien gewenst één duelkaart uitspelen. Dit wordt zo verdergezet tot er een winnaar is van het duel.
6. De winnaar wint drie maal:
 - 1 toverkaart naar keuze van het spelbord
 - 2 ketchupflessen die hij van de verliezer bekommt
 - hij verzet de verliezende vampier maximaal 4 velden, maar niet:
 - niet op bezette velden
 - niet op een startveld
 - niet op een zwart veld (burcht of verlies)
 - niet op over een onderbroken weg (brugloze ravijn)
7. Na een gevecht moet de aanvaller steeds een noodlotkaart nemen en uitvoeren, dus ook als de aanvaller verloor.

Brug:

1. Om de tomaat te bemachtigen moet een speler zich in de burcht begeven. Hij gaat over de brug en moet extra als inkomsgeld met de beide dobbelstenen gooien. Het totaal aantal gegooiden ogen moet betaald worden in ketchupflessen.
2. Kan hij niet betalen, dan belandt hij in de kerker (zwart) midden op het spelbord.
3. Heeft hij de inkom betaald, dan mag hij een kasteeltoren naar keuze openen. Bevindt zich daarin de tomaat, dan wordt hij oppervampier en wint hij het spel. Vindt hij echter een ui, dan belandt hij in de kerker. Hij neemt dan de ui mee en deze geeft hem voor de rest van het spel het recht om voor elke beurt een extra toverkaart van het spelbord te nemen (max. 5 !). Meer uien geven geen recht op meerdere toverkaarten.

Kerker:

Om uit de kerker te ontsnappen moet een vampier of: een brug bouwen en gewoon verder gaan met 4 ketchupflessen de bewaker omkopen en zonder een brug te bouwen de kerker verlaten met beide dobbelstenen gooien om zo ketchupflessen te bekommen. De kerker kan tegelijk meerder vampieren bevatten. Ze mogen onderling niet duelleren en mogen ook geen noodlotkaart nemen na hun

beurt. Een verblijf in een kerker kan dus aangewend worden om zijn eigen voorraad ketchupflesen aan te vullen.



pnotebaert@unicall.be

Date Last Modified: 06-03-1998

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief