



Ravensburger® Spiele Nr. 01219 0

# Jagd der Vampire

Ein Spiel für 2 – 6 nervenstarke „Vampire“  
ab 10 Jahren

**Autoren:** Alex Randolph, Walter Obert,  
Dario De Toffoli

**Design:** Karin Schliehe/Atelier  
Ravensburger/Felix Seeberger/  
Gerhard Schmid

**Foto:** Barbara Bräuning/Becker Studios

## Inhalt

1 Anleitung  
3 Kurzspielregeln

6 Vampir-Spielfiguren

5 Burgtürme

1 Großspielplan

2 Brücken

1 Kartenspender

15 Schicksalskarten

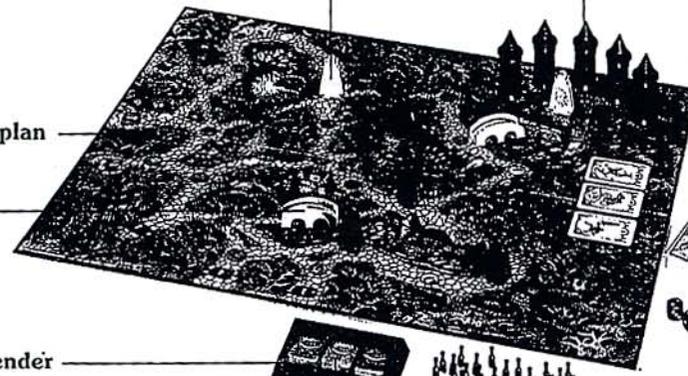
60 Ketchupflaschen

1 Tomate

4 Zwiebeln

30 Zauberkarten

2 Duellwürfel



Zur Geschichte —————

Vorbereitungen/Spielziel —————

Grundzug —————

Schicksalskarten —————

**Zauberkarten** —————

Ketchupkarten  
Brückekarten  
Tempokarten  
Handschuhkarten  
Duellkarten

Duelle —————

Vorräte —————

Die Burg/Das Verlies —————



## Zur Geschichte

*Der greise Graf Dracula ist schockiert. Die Mitglieder seiner Vampirfamilie sind schon seit einiger Zeit auf Ketchup umgestiegen. Die süße, dickflüssige Gewürztunke schmeckt einfach besser, und hygienischer als Blut ist sie allemal!*

*„Unsitte, Verrat“, tobt Dracula, jagt die Vampire aus dem Schloß und versteckt die große Tomate, den unerschöpflichen Quell allen Ketchups, in einem der düsteren Gruseltürme.*

*Heute haben sich die Jungvampire versammelt, um dem Grafen das Machtsiegel der Neuzeit, die Tomate, zu entreißen. Wer sie als erster besitzt, wird Obervampir. Aber Vorsicht! Wenn es um die Tomate geht, werden die Vampire bissig, und dann ist einiges geboten...!*



## Vorbereitungen

Vor dem ersten Spiel bitte alle Karten aus den Kartontafeln lösen (drücken) und die Ketchupflaschen aus dem Rahmen drehen.

### 1. Spielfiguren

Jeder Spieler stellt einen Vampir seiner Wahl auf ein rotes Startfeld. Die beiden äußeren Startfelder werden nur bei mehr als 4 Mitspielern benutzt.

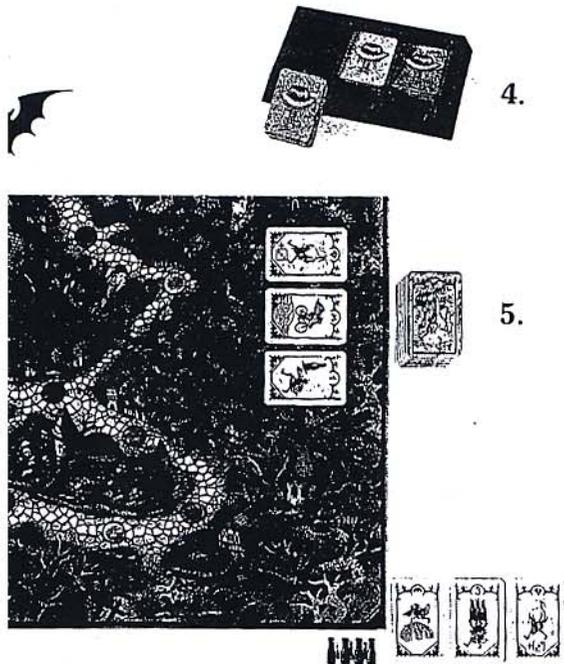
### 2. Burgtürme, Tomate, Zwiebeln

Ein Spieler versteckt die Tomate und die 4 Zwiebeln einzeln in den Türmen und setzt die Turmspitzen auf. Das macht er verdeckt, z.B. unter der Tischplatte. Dieser Spieler wendet sich dann ab, und ein anderer stellt die verschlossenen Türme auf die Turmfelder des Spielplanes.

**Kein Spieler darf wissen, in welchem Turm die Tomate liegt!**

3. Beide **Brücken** und beide **Duellwürfel** werden an den Spielplanrand gelegt.

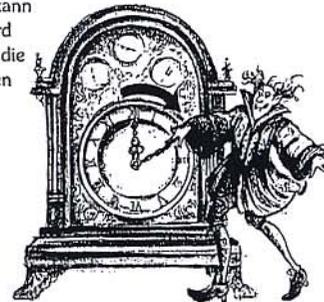




8

4. Die **Schicksalskarten** nach den 3 Farben sortieren, stapelweise mischen und mit der Rückseite nach oben in den Kartenspender stecken. Den gefüllten Kartenspender an den Spielplanrand stellen.
5. Die **Zauberkarten** gut mischen und als verdeckten Stapel neben den Spielplan legen. Von ihm bekommt jeder Spieler 3 Karten, die er offen vor sich hinlegt. Ebenfalls offen werden 3 Karten in die gerahmten Felder auf dem Spielplan gelegt.
6. Jeder Spieler nimmt 4 **Ketchupflaschen**. Der Rest bleibt als Vorrat in der Schachtel.
7. Die 3 **Kurzspielregeln** werden um den Spielplan verteilt, damit sie jeder Spieler als Gedächtnisstütze nutzen kann.

Die Jagd der Vampire kann beginnen. Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Wer die höchste Zahl mit beiden Würfeln erreicht, soll beginnen.



### Ziel des Spieles

In welchem Turm ist die große Tomate versteckt?  
Der Weg zu den Türmen wird beeinflusst durch Schicksals- und Zauberkarten, durch Duelle mit Mitspielern, Brücken und Ketchupflaschen.  
Wer die Tomate in seinen Besitz bringt, ist der neue Obervampir.





10

### Grundzug

Man zieht einfach (ohne zu würfeln) seinen Vampir 1, 2 oder 3 Felder weit. Das jeweils 1. Feld kostet nichts. Für jedes weitere Feld muß 1 Ketchupflasche bezahlt werden (Ketchupflaschen zu dem Vorrat in die Schachtel zurücklegen).

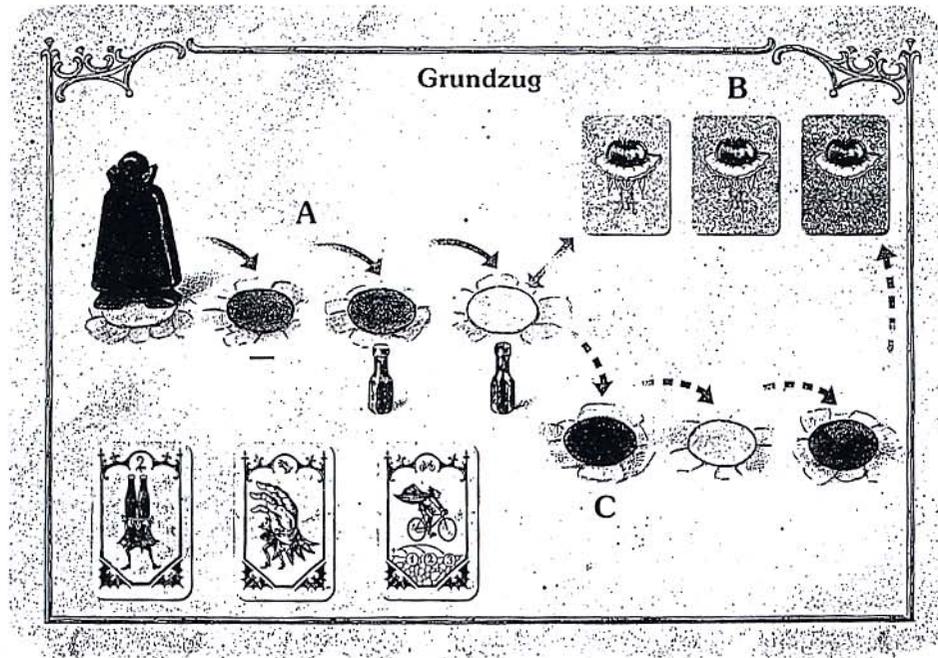
**A**

In jedem Fall landet man immer am Ende **seines** Zuges auf einem farbigen Feld. Und immer wird dann die oberste Schicksalskarte der gleichen Farbe aus dem Kartenspender gezogen. Diese Karte zeigt man seinen Mitspielern, führt aus, was das Schicksal befiehlt, und steckt danach die Karte unter den Stapel in den Kartenspender zurück.

**B**

Außerdem kann man im Laufe seines Zuges bis zu 3 Zauberkarten ausspielen. Ist eine davon eine „Tempokarte“, darf man zusätzlich bis zu 3 Felder weiterziehen. Für diese zusätzlichen Felder braucht man keinen Ketchup bezahlen – Zauberei ist kostenlos!

**C**



## Schicksalskarten

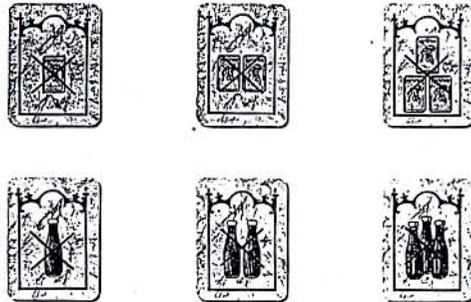
In jedem der Stapel sind 2 „schlechte“ und 3 „gute“ Schicksalskarten.

Die „schlechten“ bedeuten,

je 1, 2 oder 3 der eigenen Zauberkarten müssen abgegeben und unter den Vorratsstapel geschoben werden (welche, das entscheidet der Spieler selbst).



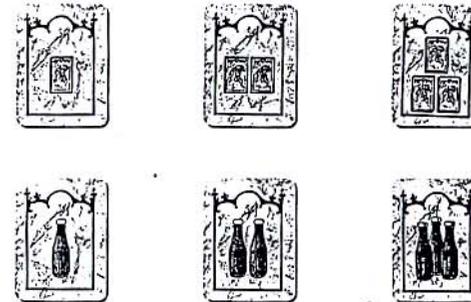
Je 1, 2 oder 3 der eigenen Ketchupflaschen müssen zurück zu dem Flaschenvorrat gelegt werden ... natürlich nur, wenn man welche besitzt!



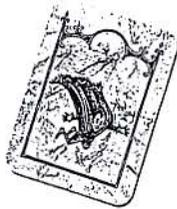
Die „guten“ bedeuten,

daß man 1, 2 oder 3 von den 3 offen auf dem Spielplan liegenden Zauberkarten aussuchen und nehmen darf.

Die abgebildete Zahl Ketchupflaschen darf aus dem Vorrat genommen werden.



Die beste Schicksalskarte ist der fliegende Vampir.

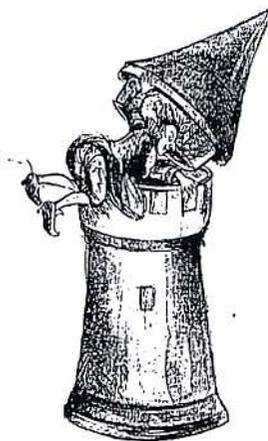


Sie erlaubt dem, der sie zieht, seinen Vampir auf ein beliebiges Spielfeld gleicher Feldfarbe zu stellen oder geheim in einen der Burgtürme zu schauen. Dabei bleibt seine Spielfigur stehen. Auch darf er den Inhalt des Turmes nicht an sich nehmen. **Das darf nur der, der im Burghof steht!**

Da die Schicksalskarten während eines Spieles nicht gemischt werden, kann man sich ihre Reihenfolge merken. Wer also aufpaßt, zieht bewußt auf ein Farbfeld, wenn eine positive Schicksalskarte wieder an der Reihe ist.

#### Achtung!

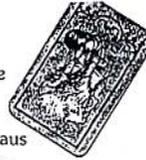
Kein Spieler darf mehr als 8 Ketchupflaschen und mehr als 5 Zauberkarten besitzen. Überschüssige Zauberkarten dürfen nicht aufgenommen werden. Überschüssige Ketchupflaschen sofort zu dem Vorrat in die Schachtel legen.



## Zauberkarten

Durch die magischen Kräfte der Zauberkarten können die Vampire das Spielgeschehen erheblich beeinflussen.

Die **Ketchupelixierkarten** können in Ketchupflaschen aus dem Vorrat eingetauscht werden. Sie brauchen **nicht** eingelöst werden, wenn man z.B. eine Duellschuld hat oder weil eine Schicksalskarte die Abgabe von Ketchupflaschen verlangt.



4 x enthalten



3 x enthalten

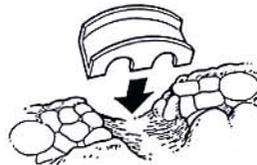


2 x enthalten

Die **Handschuhkarte** erlaubt das Stehlen einer Zauberkarte von einem Mitspieler. Mit dem Handschuh darf aber kein Handschuh stibitz werden!



4 x enthalten



3 x enthalten

Eine ausgespielte **Brückenkarte** ermöglicht das Einsetzen oder Versetzen einer Brücke. Eine Brücke kann jedoch nur dann **versetzt** werden, wenn schon beide Brücken im Spiel sind.



6 x enthalten

Die **eingestürzten, unterbrochenen Wege können nur mit Hilfe einer Brücke überquert werden**. Natürlich kann man einen Umweg machen und über eine bereits gesetzte Brücke ziehen.

**Duellkarten** steigern die Kampfkraft der Vampire. Sie werden nur bei Duellen ausgespielt und gelten immer nur 1 x.



+1 2 x enthalten



+1 2 x enthalten



+2 2 x enthalten



+3 2 x enthalten

Im Laufe eines Zuges darf jeder Spieler **maximal 3 Zauber-**  
**karten** ausspielen (die Duellkarten werden dabei nicht mitge-  
zählt).

Da die Zauberarten der Mitspieler offen sichtbar sind, kann man taktisch vorgehen. Zum Beispiel:

1. 1 Handschuhkarte ausspielen und die Brückenkarte eines Mitspielers stehlen.
2. Brückenkarte ausspielen und die Brücke günstig versetzen.
3. Tempokarte ausspielen und insgesamt bis zu 6 Felder über die frisch gesetzte Brücke ziehen.

**Ausgespielte Zauberarten werden sofort unter den Vorratsstapel geschoben, sie gelten immer nur 1 x.**



**Achtung!**

Kein Spieler darf mehr als 5 Zauberarten besitzen. Überschuß darf nicht aufgenommen werden.

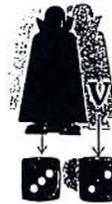
Die Spieler sorgen während des Spieles dafür, daß die 3 Zauberarten auf dem Spielplan immer ergänzt werden. Sie stehen jedem Spieler als Auswahl zur Verfügung, wenn er welche aufnehmen darf (z.B. bei einer Schicksalskarte, Duellgewinn oder bei Zwiebelbesitz).

## Duelle

Gegnerische Vampire dürfen übersprungen werden. Aber nicht immer werden sich die Vampire aus dem Weg gehen wollen. Zieht ein Spieler auf ein besetztes Feld, so kommt es zu einem Duell. Ausnahme: Das jeweils 1. Feld nach dem Startplatz ist duellfreie Zone.

Duelle werden mit den Duellwürfeln ausgetragen. Der Angreifer würfelt mit dem roten, der Verteidiger mit dem schwarzen Würfel. (Das ist wichtig, weil der rote Würfel einen Punktvorteil hat.)

Wer eine Duellkarte besitzt, kann sie vor dem Würfeln ausspielen. (Achtung, die Duellkarten werden nur zu diesem Zweck ausgespielt, sie fallen nicht unter die Begrenzung von nur 3 Zauberkarten pro Zug.) Würfelpunkte und Duellkartepunkte werden zusammengezählt. Das höhere Ergebnis gewinnt das Duell. Bei Punktegleichstand werden die Würfel getauscht. Erneut kann jeder Spieler eine Duellkarte ausspielen. Dies wird fortgesetzt, bis ein Sieger feststeht.



## Der Duellsieger gewinnt

1. 1 Zauberkarte vom Spielplan (nicht vergessen, diese sofort wieder auf 3 Stück zu ergänzen).
2. 2 Ketchupflaschen, die er vom Verlierer bekommt (wenn der welche besitzt).
3. Er versetzt die Figur des Verlierers bis zu 4 Felder aber nicht
  - auf besetzte Felder
  - auf Startfelder
  - auf schwarze Felder (Burg, Verlies)
  - und nicht über brückenlose Abgründe hinweg.

Um seine Duellschuld zu zahlen, braucht der Verlierer nicht seine Ketchupelixierkarten einzulösen. Hat er Ketchupflaschen, so zahlt er, so viele er kann; hat er keine, so zahlt er nichts.



## Achtung!

Auch nach einem Duell muß von dem Spieler, der an der Reihe ist, eine Schicksalskarte gezogen und befolgt werden!

### Vorräte

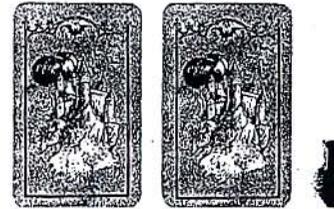
Wer seine Vorräte an Ketchupflaschen und Zauberkarten auffüllen will, kann das tun, **anstatt zu ziehen**.

Man wirft beide Würfel und kann die Summe beliebig aufteilen. Für 1 Punkt bekommt man 1 Ketchupflasche, für 2 Punkte 1 Zauberkarte.



Beispiel:

Die Summe der Würfel ist 5. Dafür kann man 2 Zauberkarten und 1 Ketchupflasche bekommen oder 1 Zauberkarte und 3 Ketchupflaschen oder 5 Ketchupflaschen.



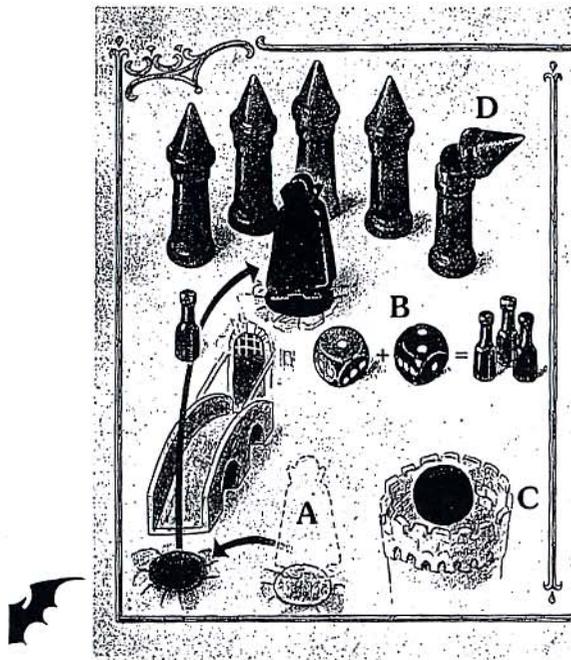
### Dabei aber das Limit beachten!

Ketchupflaschen entnimmt man dem Vorrat aus der Schachtel, die Zauberkarten von der Auswahl auf dem Spielplan.

### Achtung!

Wer seine Vorräte auffüllt, kann, wenn er will, auch eine Schicksalskarte ziehen, muß sie dann aber auch befolgen. Auch Zauberkarten, 3 Stück pro Zug, dürfen eingesetzt werden.





18

## Die Burg

Wer die große Tomate erobern will, muß sich irgendwann in die Gruselburg hineinwagen.

- A** Man zieht einen normalen Zug über eine Brücke auf das schwarze Feld in die Burg. Zu den Ketchupflaschen für das Ziehen kommt aber eine Eintrittsgebühr (Maut) hinzu, nämlich die Summe aus einem Wurf beider Würfel.
- B** Kann man nicht zahlen, fliegt man **sofort in das Verlies**. Es lohnt sich also nicht, ohne Ketchupvorrat den Zug in die Burg zu wagen.
- C** Hat man die Burg-Maut bezahlt, darf ein Burgtum geöffnet werden. Ist die Tomate darin? Herzlichen Glückwunsch! Der neue Obervampir und Spielsieger steht fest. Ist es eine Zwiebel – ab ins Verlies! Die Zwiebel darf mitgenommen werden. **Sie berechtigt ihren Besitzer, bis zum Spielende vor jedem Zug eine Zauberkarte vom Spielplan zu nehmen** (Limit beachten!). Nur 1 Zauberkarte, auch wenn ein Spieler 2 oder mehr Zwiebeln besitzt!



## Das Verlies

ist sogar für Vampire ein unangenehmer Ort. Wer darin sitzt, kann entkommen, indem er, wenn er am Zug ist,

- 1 eine Brücke setzt und normal weiterzieht
- 2 oder mit 4 Ketchupflaschen den Verlieswärter besticht und ohne Brücke weiterzieht (Flaschen in den Vorrat legen)
- 3 oder die mit beiden Würfeln erzielten Punkte in Form von Ketchupflaschen bezahlt und ohne Brücke weiterzieht.



Man kann den Verliesaufenthalt auch nutzen, um seine Vorräte aufzufüllen.

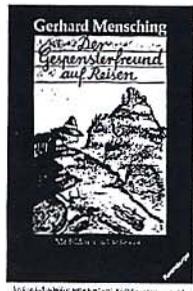
Das Verlies ist groß genug, es können mehrere Vampire darin sitzen; allerdings dürfen sie sich dort nicht duellieren und natürlich auch keine Schicksalskarte ziehen.

**Hinweis:** Alex Randolph hat in dieses Spiel einige Elemente aus seinem Spiel „Drachenfels“ eingearbeitet.

© 1991 by Otto Maier Verlag Ravensburg



## Lesespaß für Leseratten



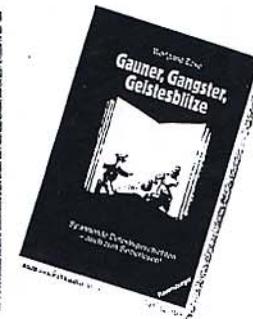
Gerhard Mensching/Ute Krause  
Der Gespensterfreund auf Reisen  
Reisen bildet, findet König Erich und  
Gespensterwate Dagebert. So kommt es,  
daß Prinz Erich und sein Gespenster-  
freund eine abenteuerliche Reise machen.  
ISBN 3-473-34316-8



Gerhard Mensching/Ute Krause  
Der Gespensterfreund  
und die Verschwörer  
Wie der Gespensterfreund Prinz Erich das  
Leben rettet und dem König seinen Thron.  
ISBN 3-473-34316-1



Hans-Martin Groff-Oetringhaus/  
Wolfgang Freitag  
Das Geheimnis der roten Maschine  
Ein entwicklungspolitischer Kriminalfall,  
wie er leider auch in der Wirklichkeit  
vorkommt.  
ISBN 3-473-34315-3



Wolfgang Ecke  
Gauger, Gangster, Gelstesblitze  
Mit Balsam Pflitz und Perry Clifton  
aufregende Abenteuer erleben. Einige  
verzwickte Detektivgeschichten sind  
sogar zum Selberlösen.  
ISBN 3-473-34601-2

Otto Maier Verlag Ravensburg

®  
**Ravensburger**

207 145