

SF

Innehåller
svenska
spelregler

Vampyyrien yö

Peli, joka puree!



Alex Randolph/Walter Obert/Dario De Toffoli

Ravensburger



Ravensburger® peli nro 26 037 9

Vampyyrien yö

**Peli 2 - 6 vahvahermoiselle
vampyyrille 10-vuotiaasta alkaen**

Tekijät: Alex Randolph, Walter Obert,
Dario De Toffoli
Suunnittelu: Karin Schliehe/Atelier
Ravensburger/Felix Seeberger/
Gerhard Schmid
Kuvat: Barbara Bräuning/Becker Studios

Sisältö

1 peliohje

2 lyhytpeliohjetta

6 vampyyripelinappulaa

5 linnantornia

1 pelilauta

2 siltaa

1 korttiteline

15 kohtalonkorttia

60 ketsuppipulloa

1 tomaatti

4 sipulia

30 taikakorttia

2 kaksintaistelunoppaa



Taustatietoja

Valmistelut/Pelin tavoite

Perussiirto

Kohtalonkortit

Taikakortit

ketsuppikortit
siltakortit
vauhtikortit
hansikaskortit
kaksintaistelukortit

Kaksintaistelut

Varastot

Linna/vankitorni

Vanha kreivi Dracula on raivoissaan. Hänen vampyyriperheensä jäsenet ovat jo jokin aika sitten siirtyneet käyttämään ketsuppia. Makea ja sakea maustekastike maistuu kertakaikkiaan paremmalta, ja se on joka tapauksessa hygieenisempää kuin veri!

"Petturit", Dracula raivoaa, ajaa vampyyrit linnastaan ja piilottaa suuren tomaatin, ketsupin ehtymättömän lähteen yhteen synkkään linnantomiin.

Nyt nuoret vampyyrit ovat kokoontuneet riistämään kreiviltä uudenajan voimasinetin, tomaatin. Siitä, joka sen ensimmäisenä saa haltuunsa, tulee ylivampyyri. Mutta varokaa! Kun on kyse tomaatista, vampyyreistä tulee purevia, ja silloin tapahtuu yhtä ja toista...!



Valmistelut

Ennen ensimmäistä peliä kaikki kortit irrotetaan pahvitau-luista ja ketsuppipullot kehyksistään.

1. Pelinappulat

Kukin pelaaja asettaa valitsemansa vampyyrin punaiseen lähtöruutuun. Uloimpia lähtöruutuja käytetään vain, jos pelaajia on enemmän kuin 4.

2. Linnantornit, tomaatti, sipulit

Joku pelaajista piilottaa tomaatin ja 4 sipulia yhden kuhun-kin torniin ja panee torninhuipun paikalleen. Tämän hän tekee piilossa, esim. pöydän alla. Hän kääntyy sitten pois-päin, ja joku toinen sijoittaa suljetut tornit pelilaudan torniruutuihin. **Kukaan pelaajista ei saa tietää, missä tornissa tomaatti on!**

3. Sillat ja nopat asetetaan pelilaudan reunoille.





4.



5.



4. **Kohtalonkortit** järjestellään pakkoihin värien mukaan, pakan kortit sekoitetaan ja pannaan korttitelineeseen kuvapuoli alaspäin. Korttiteline sijoitetaan pelilaudan reunalle.
5. **Taikakortit** sekoitetaan hyvin ja asetetaan pelilaudan viereen pinoon kuvapuoli alaspäin. Siitä jokainen pelaaja saa kolme korttia, jotka hän asettaa eteensä kuvapuoli ylöspäin. Kolme taikakorttia asetetaan pelilaudalle kuvapuoli ylöspäin niille varattuihin ruutuihin.
6. Jokainen pelaaja ottaa itselleen 4 **ketsuppipulloa**. Loput pullot jäävät varastoon pelilaatikkoon.
7. Kaksi **lyhytpeliohjetta** jaetaan pelilaudan ympärille niin, että jokainen pelaaja voi käyttää niitä muistin tukena.

Vampyyrien yö voi alkaa. Peliä pelataan myötöpäivään. Se, joka heittää molemmilla nopilla yhteensä suurimman silmäluvun, aloittaa.



Pelin tavoite

Mihin torniin suuri tomaatti on piilotettu? Etsintämatkaan vaikuttavat kohtalonkortit ja taikakortit, kaksintaistelut toisten vampyyrien kanssa, sillat ja ketsuppipullot. Se, joka saa tomaatin haltuunsa, on uusi ylivampyyri.





Perussiirto

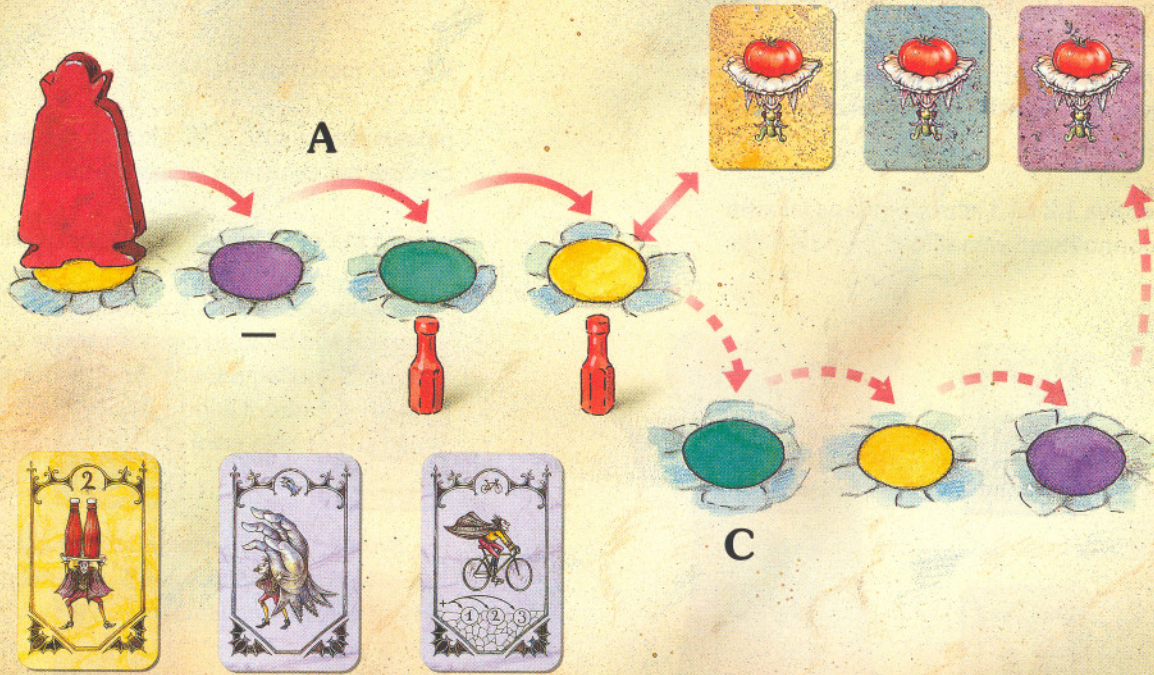
A Pelaaja siirtää (noppaa heittämättä) vampyyria 1, 2 tai 3 ruutua eteenpäin. Ensimmäinen ruutu ei maksa mitään. Jokaisesta seuraavasta ruudusta on maksettava ketsuppipullo (ketsuppipullot palautetaan silloin takaisin pelilaatikkoon).

Siirron loppuksi pelaaja päätyy aina värilliseen ruutuun. Hän nostaa ruudun värisen ylimmän kohtalonkortin korttitelineestä. Tämän kortin hän näyttää toisille pelaajille, tekee, mitä kohtalo määrää, ja panee kortin takaisin korttitelineeseen pinon alimmaiseksi.

B Siirron aikana pelaaja voi käyttää jopa kolme taikakorttia. Jos yksi niistä on vauhtikortti, hän saa siirtyä vielä 3 ruutua eteenpäin.

C Näistä lisäruuduista ei tarvitse maksaa ketsuppia - taikuus on ilmaista!

Perussiirto



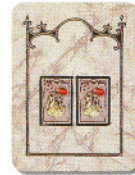
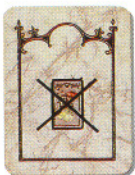
Kohtalonkortit

Jokaisessa pakassa on 2 ”huonoa” ja 3 ”hyvää” kohtalonkorttia.

”Huonot” merkitsevät sitä, että

pelaajan on palautettava 1, 2 tai 3 taikakorttia ja laitettava ne korttivarastoon pakan alimmaiseksi (mitkä taikakorteista, sen päättää pelaaja itse).

pelaajan on palautettava 1,2 tai 3 ketsuppipulloa takaisin pullovarastoon ...luonnollisesti vain silloin, jos pelaajalla on niitä!



”Hyvät” merkitsevät sitä, että

pelaaja saa valita 1, 2 tai 3 korttia pelilaudalla avoimena olevista taikakorteista ja ottaa ne itselleen.

pelaaja saa ottaa kuvan osoittaman määrän ketsuppipulloja varastosta.

Paras kohtalonkortti on lentävä vampyyri.



Se sallii pelaajan, joka nostaa kortin itselleen, asettaa vampyyrinsa mihin tahansa samanväriseen ruutuun tai kurkistaa salaa johonkin linnantorniin. Tällöin hänen pelinappulansa jää paikalleen. Hän ei saa myöskään ottaa tornin sisältöä itselleen. **Tämän saa tehdä vain se, joka seisoo linnan pihalla!**

Koska kohtalonkortteja ei sekoiteta pelin aikana, on hyvä painaa mieleen niiden järjestys. Se, joka näin tekee, osaa siirtyä tietyn väriseen ruutuun, jos seuraavana on vuorossa positiivinen kohtalonkortti.

Huom!

Kukaan pelaaja ei saa kerralla omistaa enempää kuin 8 ketsuppipulloa eikä enempää kuin 5 taikakorttia. Ylimääräisiä taikakortteja ei saa ottaa ja ylimääräiset ketsuppipullot on pantava heti varastoon pelilaatikkoon.



Taikakortit

Taikakorttien magisin voimin vampyyrit voivat vaikuttaa huomattavasti pelin kulkuun.

Ketsuppieliksiirikortit voidaan vaihtaa ketsuppipulloihin varastosta. Niitä ei ole pakko lunastaa, jos jollakin on esim. velkaa kaksintaistelusta tai jos kohtalonkortti vaatii ketsuppipullojen poisluovuttamista.



4 kpl



3 kpl

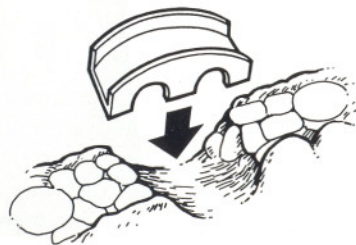


2 kpl

Hansikaskortti mahdollistaa taikakortin varastamisen joltakin toiselta pelaajalta. Mutta hansikkaan avulla ei saa kähveltää toista hansikasta!



4 kpl



Vauhtikortti pidentää siirtoa 1, 2 tai 3 ruudun verran. Jos pelaaja käyttää sitä, hänen ei tarvitse maksaa lisäruuduista ketsuppipulloja. Taikuus on ilmaista.

Pelaaja siirtyy esimerkiksi vain 1 ruudun eteenpäin, mikä ei maksa mitään. Jos hän sen jälkeen käyttää vauhtikorttia ja siirtää vampyyriaan 3 ruutua eteenpäin, niin koko siirto ei maksa hänelle yhtään ketsuppipulloa.



3 kpl

Siltakorttia käyttäessään pelaaja voi ottaa sillan käyttöön tai siirtää sitä. Siltaa voidaan **siirtää** kuitenkin vain silloin, kun molemmat sillat ovat jo pelilaudalla.



6 kpl

Romahtaneet ja katkenneet tiet voidaan ylittää vain sillan avulla. Luonnollisesti pelaaja voi käyttää kiertotietä ja siirtyä jo olemassa olevaa siltaa pitkin eteenpäin.

Kaksintaistelukortit kohottavat vampyyrien taisteluvoimaa. Niitä käytetään vain kaksintaisteluissa, ja ne ovat voimassa aina vain 1 kerran.



+1 2 kpl



+1 2 kpl



+2 2 kpl



+3 2 kpl

Yhdellä siirrolla jokainen pelaaja saa käyttää **enintään 3 taikakorttia** (kaksintaistelukortteja ei tällöin lasketa mukaan).

Koska toisten pelaajien taikakortit ovat avoimesti näkyvissä, pelaajat voivat edetä taktisesti. Esimerkiksi:

1. Pelaaja käyttää hansikaskorttia ja varastaa joltakin toiselta pelaajalta siltakortin.
2. Hän käyttää siltakortin ja siirtää siltan itselleen edullisesti.
3. Hän käyttää vauhtikortin ja voi siirtyä jopa 6 ruutua eteenpäin äsken lasketun sillan yli.

Käytetyt taikakortit laitetaan heti pakkaan, ne ovat voimassa aina vain 1 kerran.

Huom!

Kellään pelaajalla ei saa olla enempää kuin 5 taikakorttia. Ylimääräisiä taikakortteja ei saa ottaa.

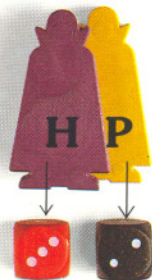
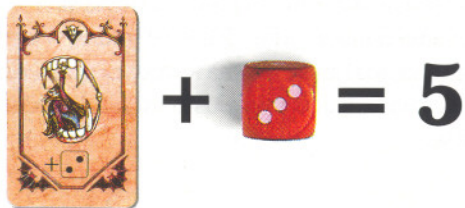
Pelaajien on huolehdittava pelin kuluessa siitä, että pelilaudalla on aina 3 taikakorttia. Ne ovat jokaisen pelaajan käytettävissä, jos hän saa ottaa kortteja (esim. kohtalonkortilla, voitettuaan kaksintaistelussa tai saadessaan sipulin haltuunsa).

Kaksintaistelut

Kilpailijoiden vampyyrit saa ohittaa. Mutta aina vampyyrit eivät halua siirtyä pois tieltä. Jos pelaaja siirtyy jo varattuun ruutuun, syntyy kaksintaistelu. Poikkeus: Ensimmäinen ruutu lähtöruudun jälkeen on taisteluvapaata vyöhykettä.

Kaksintaistelut suoritetaan kaksintaistelunopilla. Haastaja heittää punaista, puolustaja mustaa noppaa. (Tämä on tärkeää, koska punaisessa nopassa on piste-etu.)

Se, jolla on kaksintaistelukortti, **voi käyttää sitä ennen nopan heittoa.** (Huom! kaksintaistelukortteja käytetään vain tähän tarkoitukseen, niitä **ei** lasketa 3:een siirtoa kohti käytettävissä olevaan taikakorttiin.) Nopan silmäluvut ja kaksintaistelukorttipisteet lasketaan yhteen. Korkeampi tulos voittaa kaksintaistelun. Jos pistemäärät ovat samat, noppia vaihdetaan. Jokainen pelaaja voi käyttää kaksintaistelukorttia uudelleen. Näin jatketaan, kunnes voittaja saadaan selville.



Kaksintaistelun voittaja voittaa

1. 1 taikakortin pelilaudalta (älkää unohtako täydentää niitä heti taas kolmeen)
2. 2 ketsuppipulloa, jotka hän saa häviäjältä (jos tällä niitä on)
3. Hän saa siirtää häviäjän pelinappulaa jopa 4 ruutua taaksepäin, mutta ei
 - varattuihin ruutuihin
 - lähtöruutuihin
 - mustiin ruutuihin (linna, vankitorni)
 - eikä sillattomien kuilujen yli.

Maksaakseen kaksintaistelovelkansa häviäjän ei tarvitse lunastaa ketsuppeliiksiirikorttejaan. Jos hänellä on ketsuppipulloja, hän maksaa niin monta kuin hän voi; ellei hänellä ole yhtään, hän ei maksa mitään.



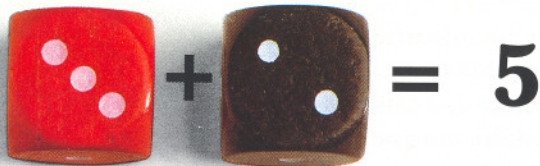
Huom!

Vuorossa olevan pelaajan on myös kaksintaistelun jälkeen nostettava kohtalonkortti ja tehtävä, mitä se määrää!

Varastot

Pelaaja, joka haluaa täydentää ketsuppi- ja taikakorttivarastojaan, voi tehdä tämän **siirtymättä eteenpäin**.

Pelaaja heittää molempia noppia ja jakaa summan haluamallaan tavalla. 1 pisteestä saa 1 ketsuppipullon, 2 pisteestä 1 taikakortin.



Esimerkki:

Noppien summa on 5. Siitä pelaaja saa 2 taikakorttia ja 1 ketsuppipullon tai 1 taikakortin ja 3 ketsuppipulloa tai 5 ketsuppipulloa.

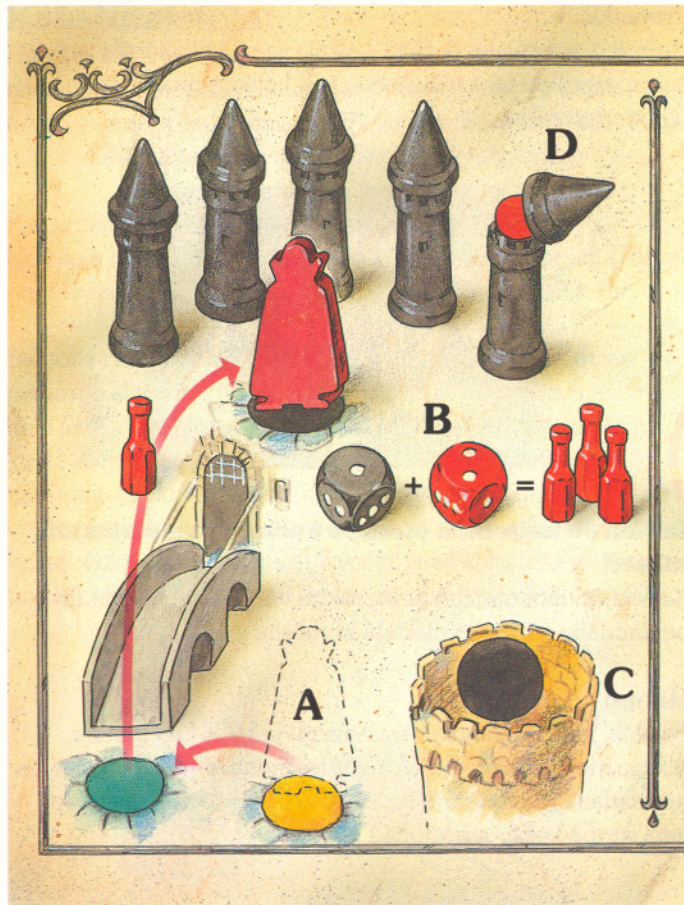


Tällöin on kuitenkin otettava huomioon määrärajoitukset!

Ketsuppipullot otetaan pelilaatikon varastosta, taikakortit pelilaudalla näkyvillä olevista korteista.

Huom!

Pelaaja, joka täydentää varastojaan, voi, jos hän haluaa, nostaa myös yhden kohtalonkortin, mutta hänen täytyy myös noudattaa kortin määräyksiä. Myös taikakortteja, 3 kappaletta siirtoa kohti, saa käyttää.



Linna

Sen, joka haluaa voittaa suuren tomaatin, täytyy uskaltautua sisään linnaan, joka on joskus selkäpiitä karmiva.

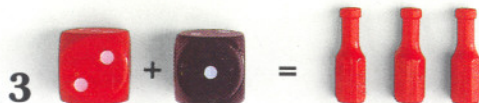
- A** Pelaaja siirtyy normaalilla siirrolla sillan yli mustaan ruutuun linnaan. Ketsuppipullojen lisäksi siirrosta on maksettava myös sisäänpääsymaksu (tulli), nimittäin molemmilla nopilla heitettyjen silmälukujen summa. Ellei pelaaja pysty maksamaan, hän lentää **heti vankitorniin**. Ei siis kannata uskaltautua linnaan ilman ketsuppivarastoa.
- B** Kun linnan pääsymaksu on maksettu, pelaaja saa avata linnantornin. Onko tomaatti sen sisällä? Onnea! Uusi ylivampyyri ja pelin voittaja on selvillä. Jos se on sipuli - vankitymään! Sipulin saa ottaa mukaan. **Se oikeuttaa omistajansa ottamaan ennen jokais-ta siirtoa yhden taikakortin pelilaudalta aina pelin loppuun saakka** (huomaa rajoitus!). Vain yksi taikakortti, vaikka pelaajalla olisi kaksi tai useampia sipuleita!



Vankitorni

on jopa vampyyrille epämiellyttävä paikka. Se, joka siellä istuu, voi pelastua, jos hän siirtovuorollaan

- 1 asettaa sillan paikalleen ja siirtyy normaalisti eteenpäin
- 2 tai lahjoo vartijan neljällä ketsuppipullolla ja siirtyy ilman siltaa eteenpäin (pullot palautetaan varastoon)
- 3 tai maksaa molemmilla nopilla heitetyt pisteet ketsuppipulloina ja siirtyy eteenpäin ilman siltaa.



Vankila-ajan pelaaja voi käyttää myös hyväksi ja täydentää varastonsa sinä aikana. Vankitorni on tarpeeksi suuri, siellä voi hyvinkin olla useampia vampyyreja yhtäaikaan. Mutta he eivät saa taistella keskenään eivätkä myöskään nostaa kohtalonkortteja.

Viite:

Alex Randolph on työstänyt tähän peliin joitakin osia pelistään "Drachenfels".

Ei sovellu alle 3-vuotiaille. Sisältää pieniä osia.

© 1992 by Otto Maier Verlag Ravensburg