

S

Vampyrnatten

Ett spel som biter



Ravensburger



Ravensburger® spel nr. 26 037 9

Vampyrnatten

**Ett spel för 2 - 6 nervstarka vampyrer
från 10 år och uppåt.**

Författare: Alex Randolph, Walter Obert,
Dario De Toffoli

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

Foto: Barbara Bräuning/Becker Studios

Innehåll

1 instruktionshäfte

1 snabbspelregel

6 vampyrspelfigurer

5 borgtorn

1 spelplan

2 broar

1 kortask

15 ödeskort

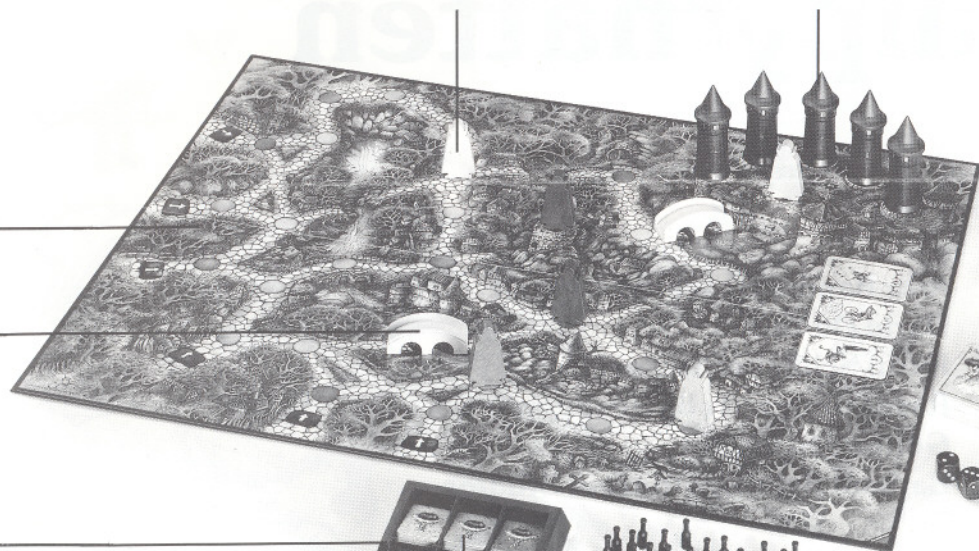
60 ketchupflaskor

1 Tomat

4 lökar

30 trollkort

2 duelltärningar



Historien _____

Förberedelser/Spelidé _____

Grunddrag _____

Ödeskort _____

Trollkort _____

Ketchupkort
Brokort
Tempokort
Handskkort
Duellkort

Dueller _____

Förråd _____

Borgen/Fängelset _____

Historien

Den ålderstigna greven Dracula är chockerad. Medlemmarna i hans vampyrfamilj har övergått till ketchup. Den söta, tjockflytande kryddsåsen smakar helt enkelt bättre än blod, och mer hygienisk är den alla gånger!

"Skamligt förräderi", rasar Dracula, och jagar vampyrema ur slottet och gömmer den stora Tomaten, alla ketchupars osinande källa, i ett av de mörka, kusliga tomen.

Idag har ungvampyrema samlat sig för att knycka åt sig Tomaten. Den som först får tag på den, blir övervampyr. Men akta er! När det gäller Tomaten, blir vampyrema bitska, och då gäller det att se upp!



Förberedelser

Innan man spelar första gången trycker man ut alla kort ur stanstavlan och alla ketchupflaskor ur ramen.

1. Spelfigurer

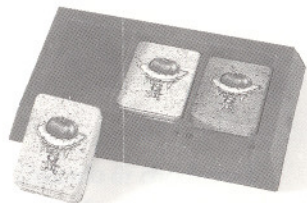
Varje spelare ställer sin vampyr på ett rött startfält. De båda yttersta startfälten används endast vid mer än 4 spelare.

2. Borgtorn, Tomaten, lökar

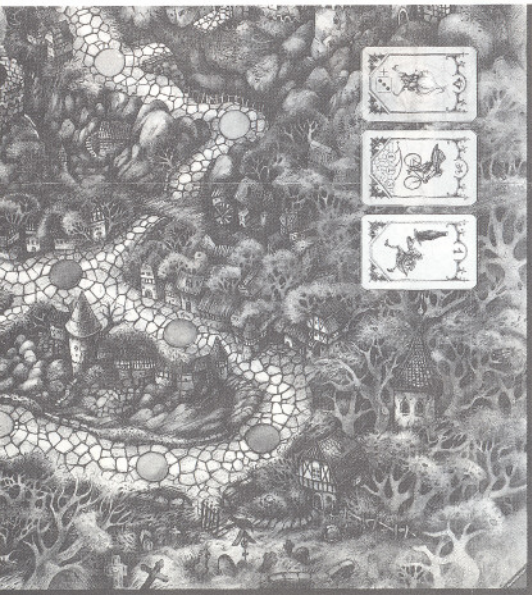
En spelare gömmer Tomaten och de 4 lökarna en och en i tornen och trycker på tornspetsarna. Detta gör han så att medspelarna inte kan se det, t.ex. under bordsskivan. Spelaren vänder sig sedan bort och en annan spelare ställer de slutna tornen på spelplanens tomfält. **Ingen spelare får veta i vilket torn Tomaten finns!**

3. Båda broarna och båda **duelltärningarna** läggs vid spelplanen.





4.



5.



4. **Ödeskorterna** sorteras enligt de 3 färgerna, blandas stapelvis och läggs med baksidan uppåt i den röda kortasken. Den fulla kortasken läggs vid spelplanen.
5. **Trollkorten** blandas väl och läggs upp och ner i en stapel vid spelplanen. Från stapeln får varje spelare 3 kort, som han lägger öppet framför sig. Likaså läggs 3 kort öppet i de inramade fälten på spelplanen.
6. Varje spelare får 4 **ketchupflaskor**. Resten stannar kvar som förråd i asken.
7. **Snabbspelregeln** sätts vid spelplanen så att varje spelare kan använda den som stöd för minnet.

Nu kan vampyrema börja sin jakt! Man spelar medsols. Den spelare, som får det högsta talet med båda tämingarna, får börja.



Spelidé

I vilket torn gömmer sig den stora Tomaten?
Vägen till tomen kantas av ödes- och trollkort, av dueller
med medspelarna, av broar och av ketchupflaskor.
Den som får tag på Tomaten, blir den nya övervampyren.





Grunddrag

A Man flyttar sin vampyr (utan att kasta tärningen) 1, 2 eller 3 fält. Det första fältet kostar ingenting. För varje vidare fält måste man betala 1 ketchupflaska. (Ketchupflaskorna läggs tillbaka i förrådet i asken).

I slutet av sitt drag landar man alltid på ett färgat fält. Och varje gång drar man ett ödeskort med samma färg ur kortasken. Detta kort visar man för sina medspelare, utför vad ödet befäller, och lägger därefter tillbaka kortet underst i stapeln i kortasken.

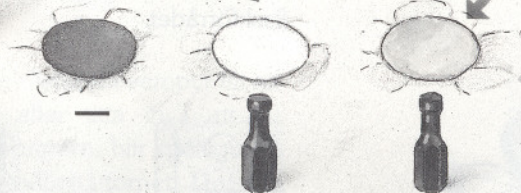
B

C Under sitt drag kan man dessutom spela ut upp till 3 trollkort. Ifall ett av dem är ett "tempokort", får man flytta fram sin vampyr upp till 3 fält extra. För dessa extra fält behöver man inte betala ketchupflaskor - trolleri kostar ingenting!

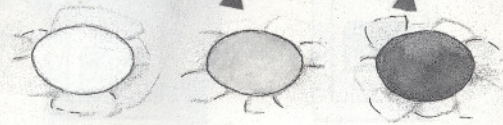
Grunddrag



A



B



C



Ödeskort

I varje stapel finns 2 "dåliga" och 3 "goda" ödeskort.

De "dåliga" betyder,

att antingen 1, 2 eller 3 av de egna trollkorten måste ges bort och läggas underst i förrådsstapeln (spelaren bestämmer själv vilket trollkort).

att antingen 1, 2 eller 3 av de egna ketchupflaskorna måste läggas tillbaka i flaskförrådetnaturligtvis endast om man har några!

De "goda" betyder,

att man får ta antingen 1, 2 eller 3 av de tre trollkorten, som ligger på spelplanen.

att man får ta antingen 1, 2 eller 3 ketchupflaskor ur flaskförrådet.



Det bästa ödeskortet är den flygande vampyren.

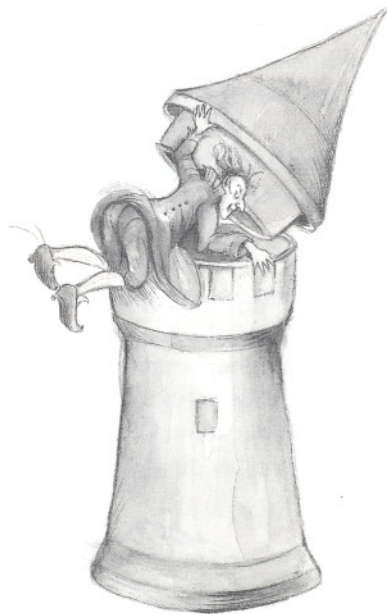


Den som drar detta kort, får antingen flytta sin vampyr till ett valfritt spelfält med samma färg eller titta in i ett av borgtornen. Ifall man tittar in i ett borgtorn, blir spelfiguren stående. Man får inte heller ta innehållet i tornet. **Det får endast den spelare, som står inne på borggården!**

Eftersom ödeskortet inte får blandas under spelets gång, kan man räkna ut ordningsföljden. Om man alltså är uppmärksam, kan man medvetet flytta sig till ett visst färgfält, när ett positivt ödeskort igen står i turen.

Observera!

Ingen spelare får äga mer än 8 ketchupflaskor och 5 trollkort. Vid full kvot får nya trollkort inte dras och ketchupflaskor läggs genast i förrådet i asken.



Trollkort

Genom den magiska kraften i trollkorten, kan vampyren avsevärt påverka spelets gång.

Ketchupelixirkorten kan bytas till ketchupflaskor ur förrådet. De behöver inte lösas in, ifall man t.ex. har en duellskuld eller när ett ödeskort kräver att man avstår från ketchupflaskor.



4 st.



3 st.

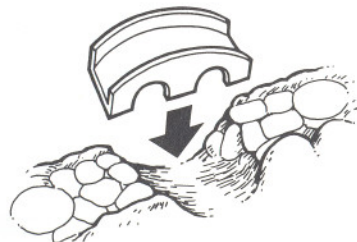


2 st.

Handskkortet tillåter att man stjäl ett trollkort av en medspelare. Med handsken får man dock inte knycka åt sig en annan handsk!



4 st.



Tempokorten förlänger ett drag antingen 1, 2 eller 3 fält. Spelaren behöver inte betala ketchupflaskor för dessa extra fält. Trolleri kostar ingenting!

Exempel: en spelare flyttar sin spelfigur endast 1 fält, det kostar ingenting. Ifall spelaren nu spelar ut ett tempokort och flyttar 3 fält extra, så har detta drag inte kostat honom en enda ketchupflaska.



3 st.

Ett utspelat **brokort** gör det möjligt att lägga in eller flytta en bro. En bro kan dock flyttas endast, ifall de båda broarna redan är med i spelet.



6 st.

De sönderrasade vägarna kan endast korsas med hjälp av en bro. Naturligtvis kan man ta en omväg och flytta sig över en befintlig bro.

Duellkort ökar vampyrens stridslystenhet. Dessa kort utspelas endast vid dueller och gäller endast 1 gång.



+ 1 2 st.



+ 1 2 st.



+ 2 2 st.



+ 3 2 st.

Under ett drag får en spelare spela ut **maximalt 3 trollkort** (duellkortet räknas inte med).

Eftersom medspelarnas trollkort kan beskådas av alla, kan man göra taktiska drag.

Exempel:

1. Spela ut ett handskkort och stjäla ett brokort av en medspelare.
2. Spela ut brokortet och flytta en bro fördelaktigt.
3. Spela ut ett tempokort och flytta spelfiguren upp till 6 fält över den nyss lagda bron.

Utspelade trollkort läggs genast underst i förrådsstapeln, de gäller endast 1 gång.

Observera!

Ingen spelare får äga mer än 5 trollkort.

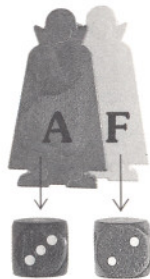
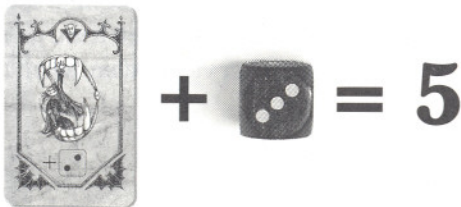
Spelarna ser under spelets gång till att de 3 trollkorten på spelplanen alltid kompletteras. De står till varje spelares förfogande, när han har tillåtelse att ta ett (t.ex. genom ett ödeskort, vid en duellvinst eller vid innehav av en lök).

Dueller

Fientliga vampyrer är det fritt fram att springa över. Men alla vampyrer låter sig inte skjutas åt sidan. Ifall en spelare hamnar på ett upptaget fält, blir det fråga om en duell. Undantag: första fältet efter startfältet är duellfri zon.

Duellema avgörs med duelltärningarna. Angriparen kastar med den röda tärningen, försvararen med den svarta tärningen. (Detta är viktigt, eftersom den röda tärningen har flere punkter).

Den som äger ett duellkort, **kan spela ut det innan tärningarna kastas**. (Observera! Duellkortet spelas endast ut till detta ändamål, de räknas **inte** in i begränsningen på endast 3 trollkort per drag). Tärningspunkterna och duellkortspunkterna räknas ihop. Det högsta resultatet vinner duellen. Vid lika många punkter växlar man tärningar. Nu kan spelarna spela ut nya duellkort. Detta fortsätter tills man kan fastslå en segrare.



Duellsegraren vinner

1. 1 trollkort från spelplanen (kom ihåg att genast komplettera korten till 3).
2. 2 ketchupflaskor, som han får av förloraren (om han har några).
3. Han får flytta förlorarvampyrerna bakåt upp till 4 fält, men inte
 - på ett upptaget fält
 - på ett startfält
 - på ett svart fält (borg, fängelse)
 - och inte över brolösa avgrunder.

För att betala sin duellskuld, behöver förloraren inte lösa in sina ketchupelixirkort. Har han ketchupflaskor, så betalar han så många han kan; har han inga, betalar han ingenting.



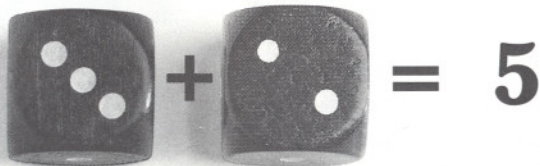
Observera!

Även efter en duell, måste **spelaren som är i tur dra ett ödeskort och följa dess instruktion**.

Förråd

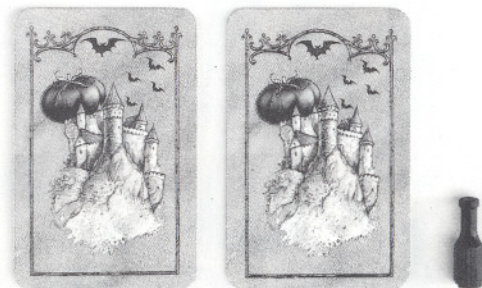
Den som vill fylla på sitt förråd av ketchupflaskor och trollkort, kan göra det, i stället för att flytta fram sin spelfigur.

Man kastar då bägge tärningarna och delar upp summan som man vill. För 1 punkt får man 1 ketchupflaska, för 2 punkter får man 1 trollkort.



Exempel:

Summan av tärningarna är 5. För denna summan kan man få 2 trollkort och 1 ketchupflaska eller 1 trollkort och 3 ketchupflaskor eller 5 ketchupflaskor.

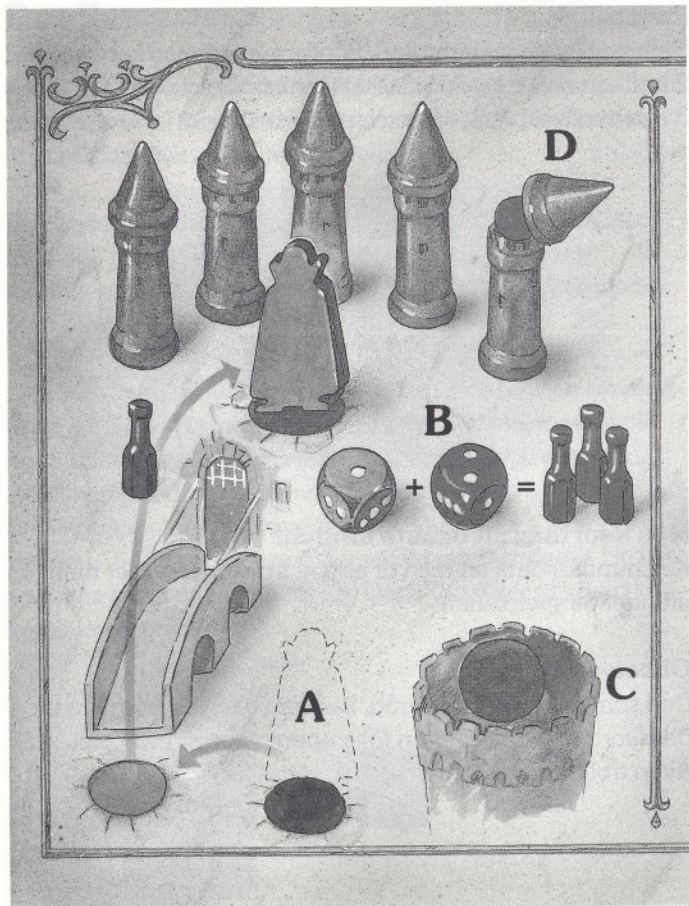


Men kom ihåg att beakta limiten!

Ketchupflaskorna tar man ur asken, trollkorten väljer man ur utbudet på spelplanen.

Observera!

Den som fyller på sina förråd, kan, om han vill, även dra ett ödeskort, men måste även följa uppmaningen på kortet. Även trollkort, 3 st. per drag, kan sättas in.



Borgen

Den som vill erövra den stora Tomaten, måste våga sig in i den kusliga borgen.

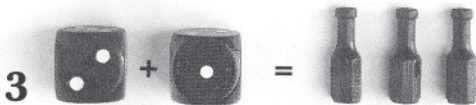
- A** Man flyttar sig normalt över en bro till det svarta fältet inne i borgen. Man betalar som normalt ketchupflaskor för draget, men måste dessutom erlægga en
- B** inträdesavgift (tull), nämligen summan av bägge tärningarna.
- C** Kan man inte betala, flyger man **genast i fängelset**. Det lånar sig alltså inte att försöka sig in i borgen utan ketchupförråd.
- D** Har man betalat borgtullen, får man öppna ett borgtom. Är Tomaten där inne? Gratulerar till en ny övervampyr och spelsegrare. Är det en lök hamnar man genast in i fängelset! Löken får man ta med sig. **Löken berättigar ägaren att ta ett trollkort från spelplanen före varje drag ända till spelets slut** (kom ihåg att beakta limiten!). Endast 1 trollkort, även ifall en spelare har 2 eller flere lökar!



Fängelset

är en oangenäm plats även för en vampyr. Den som sitter inne i fängelset, kan komma ut igen, ifall han, när han är i tur:

- 1 kan lägga en bro och flytta vidare, eller
- 2 ger 4 ketchupflaskor åt fängelsevakten och flyttar sig vidare utan bro (flaskorna läggs i förrådet) eller
- 3 betalar samma antal ketchupflaskor som bägge tämningarna tillsammans visar och flyttar vidare utan bro.



Man kan även utnyttja fängelsevistelsen till att fylla på sina förråd.

Fängelset är stort nog, där inne ryms flere vampyrer; visserligen får de inte föra dueller där och naturligtvis inte heller dra några ödeskort.

Hänvisning: Alex Randolph har inarbetat vissa element ur sitt spel "Drachenfels" i detta spel.

Rekommenderas ej för barn under 3 år. Innehåller små delar.

© 1992 by Otto Maier Verlag Ravensburg