



DAVID AUSLOOS



2-4



30m



10+

VAMPIRE NIGHTS



LUDOLUX

VAMPIRE NIGHTS

Angst bricht in Summerville aus, als Gerüchte über Vampire die Dörfler erreichen. Ihre einzige Hoffnung sind die furchtlosen königlichen Wächter – Ihr! Blackwood Manor, einst prächtig, steht nun leer, umhüllt von Gerüchten über verborgene Reichtümer. Vampire wurden durch ein mysteriöses Erdbeben aus ihrer eigenen Gruft vertrieben und suchen Zuflucht in den verlassen Räumen. Eure Mission ist zweifach: Sichert die angeblichen Schätze und rettet alle törichten Dörfler, die sich dort verstecken könnten. Aber geht vorsichtig vor, denn jeder Vampirbiss schwächt Euch und Ihr riskiert, Euch in genau die Kreaturen zu verwandeln, gegen die Ihr kämpft.

SPIELMATERIAL



8 Wächter



54 Raumplättchen



25 Gegenstandskarten



4 Eingangsplättchen



4 Gartenplättchen



15 Bisskarten



2 Spielerhilfekarten

ZIEL DES SPIELS

Vampire Nights spielt über 3 Nächte (Runden). Jede Nacht besteht aus einer **Erkundungsphase** und einer **Ende-der-Nacht-Phase**. In der Erkundungsphase durchstreift Ihr mit Euren Wächtern Räume, rettet Dörfler, besiegt Vampire und sammelt Beute. Während der Ende-der-Nacht-Phase wird alles eingesammelt, was in der Erkundungsphase zurückgelassen wurde, und das Herrenhaus auf eine neue Nacht vorbereitet. Der Spieler mit den meisten Beutepunkten am Ende der dritten Nacht gewinnt.

3-Spieler Herrenhaus



SPIELVORBEREITUNG

Entfernt folgende Karten/Plättchen, je nach Spieleranzahl:

2 Spieler: alle Karten/Plättchen mit **3** und **4** Symbol.

3 Spieler: alle Karten/Plättchen mit **4** Symbol.

Jeder Spieler wählt 2 Wächter der gleichen Farbe.

Mischt alle Gegenstandskarten und bildet einen verdeckten Gegenstandsstapel. Jeder Spieler erhält **4 Gegenstandskarten**, die verdeckt gehalten werden. Mischt alle Raumplättchen und bildet einen verdeckten Raumstapel. Lasst etwas Platz neben diesen Stapeln, um jeweils einen Ablagestapel zu bilden.

Mischt alle Bisskarten und bildet einen verdeckten Bissstapel.

Bildet das Herrenhaus mit **je einer Spalte pro Spieler**.

Jede Spalte enthält: 1 aufgedecktes Eingangsplättchen oben.

5 verdeckte Raumplättchen, die vom Raumstapel gezogen werden.

Deckt in jeder Spalte das dritte Raumplättchen auf.

1 aufgedecktes Gartenplättchen unten.

1

SPIELBEGINN

Platziert nun Eure Wächter nach Belieben auf den Eingangsplättchen. Es gibt keine Begrenzung, wie viele Wächter auf einem Eingangsplättchen stehen dürfen. Jeder Spieler **wirft** jetzt **eine Gegenstandskarte** aus seiner Hand **ab**. Wählt zufällig einen Startspieler. Gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn.

GRUNDSÄTZLICHE REGELN

Gegenstandskarten werden immer offen abgeworfen, Raumplättchen immer verdeckt! Ist ein Stapel aufgebraucht, bildet aus dem Ablagestapel einen neuen Nachziehstapel. Zwei Räume innerhalb des Herrenhauses gelten als - benachbart -, wenn sie vertikal oder horizontal - nebeneinander - liegen, nicht diagonal, **wobei leere Felder ignoriert werden können**.

ÜBERSICHT EINER NACHT

ERKUNDUNGSPHASE

Abwechselnd erkundet Ihr Euren Weg vom Eingang zum Garten, indem Ihr einen Eurer Wächter bewegt und, falls nützlich, Gegenstandskarten ausspielt. Alternativ könnt Ihr mit einem Wächter passen (siehe Seite 3).

Standardbewegung

Pro Zug **musst** ein Wächter einen Raum/ein Feld vorwärts oder seitwärts bewegt werden. Gegenstandskarten (siehe Seite 6) erlauben andere Bewegungen. Rückwärts oder dahin zurück gehen, woher der Wächter gerade kam, ist nicht erlaubt.

Im Herrenhaus

Vampire können besiegt oder zurückgeschlagen, Dörfler gerettet, Schätze geborgen oder eine Aufgabe erfüllt werden. Dadurch wird ein Raumplättchen entfernt, wodurch ein „leerer Raum“ entsteht. **Wächter dürfen diese leeren Räume betreten oder überspringen**, selbst wenn sie von anderen Wächtern besetzt sind.

Im Garten

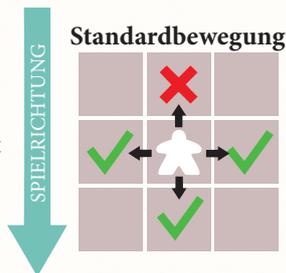
Jedes Gartenplättchen hat drei Felder: zwei normale und ein geheimes. Es kann immer nur ein Wächter ein Feld besetzen. Der erste Wächter der ein Gartenplättchen betritt, besetzt Feld 1, der zweite Feld 2. Nur der Tarnumhang (siehe Seite 6) gewährt Zutritt zum geheimen Feld. Ein Wächter kann nicht von einem Gartenplättchen zu einem anderen Gartenplättchen gehen, oder bewegt werden.

Räume aufdecken und/oder Gegenstände benutzen

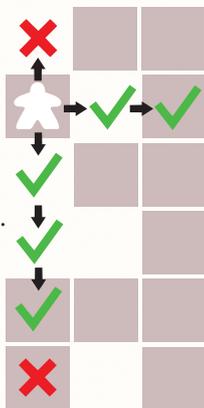
Beim Betreten eines verdeckten Raums wird dieser aufgedeckt. Dann gibt es drei Möglichkeiten: Ihr begegnet einem Vampir oder Dörfler, findet Beute oder stellt euch einem Ereignis beziehungsweise einer Aufgabe.

Vampiren begegnen

Begegnet ein Wächter einem Vampir und hat keinen hilfreichen Gegenstand zur Verteidigung, wird er gebissen. Der Spieler muss **die oberste Karte vom Bissstapel ziehen und ein beliebiges seiner Raumplättchen ablegen**, falls er welche hat. **Dies muss jedes Mal wiederholt werden, wenn ein Wächter gebissen wird!**



Bewegung auf/ über leere Räume



Zum Vampir werden

Die auf einer Bisskarte abgebildeten Symbole (Schild oder Vampir) werden geheim gehalten. **Sobald ein Spieler 2 oder mehr Bisskarten mit einem Vampirsymbol besitzt, wird er selbst zum Vampir!** Ab dann punktet er als Vampir (siehe Seiten 5 und 6). Um seine neue Identität geheim zu halten, **muss er weiterhin**, wenn einer seiner Wächter gebissen wird, **Bisskarten ziehen und Raumplättchen ablegen**, falls er welche hat.



Dörfler retten, Beute sammeln und punkten

Ein Weihwasser rettet einen Dörfler (siehe Seite 7). Dieser wird dem Beutestapel des Spielers hinzugefügt und bringt ihm am Ende des Spiels Punkte. Dasselbe gilt für Beute, die mit dem Beutel eingesammelt wird (siehe Seite 7). Bei besiegten Vampiren ist die Wertung weniger offensichtlich (siehe Seite 5).

Mit einem Wächter passen und Ende der Erkundungsphase

Beschliesst Ihr, während eines Zuges keinen Wächter zu bewegen, müsst Ihr einen Eurer Wächter hinlegen, um anzuzeigen, dass dieser Wächter gänzlich mit dem Erkunden fertig ist. Habt Ihr mit beiden Wächtern gepasst, ist Eure Erkundungsphase in dieser Nacht beendet und Ihr müsst bis zur Ende-der-Nacht-Phase warten, um Euch an der Plünderung zu beteiligen, falls zutreffend. **Wichtig: Es können keine zwei Wächter im selben (leeren) Raum passen!** Die Erkundungsphase endet sofort für alle Spieler, wenn entweder genügend Wächter - **Anzahl der Spieler +1** - den Garten erreicht oder alle Spieler mit beiden Wächtern gepasst haben. Dies löst sofort die Ende-der-Nacht-Phase aus.

ENDE-DER-NACHT-PHASE

Während dieser Phase werden Wertgegenstände, Dörfler und der Hund „geplündert“ die während der Erkundungsphase zurückgelassen wurden. Falls es einen (leeren) Raum mit mehr als einem Wächter gibt, müsst ihr abwechselnd, beginnend beim Startspieler, reihum Eure noch aktiven Wächter so lange weiterbewegen, bis dies nicht mehr der Fall ist. Fahrt dann erst mit der Plünderung fort. Am Ende der ersten und zweiten Nacht gibt es eine kurze „Nachbereitung“ (siehe Seite 4). Am Ende der dritten Nacht fahrt Ihr mit „Ende des Spiels und Gewinner“ fort (siehe Seite 4).

Dörfler und Beute Plündern

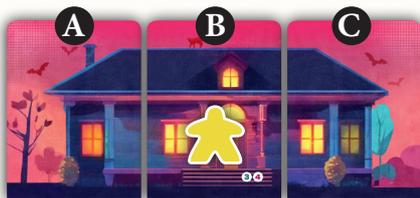
In dieser Phase sind nur Dörfler sowie der Hund, Verfluchte Steine und Münzen Beute. Nur Spieler mit Wächtern **im Herrenhaus** [(leere) Räume oder Garten] plündern. **Reihum**, muss jeder Spieler mit einem berechtigten Wächter ein plünderbares Raumplättchen in seiner Reichweite nehmen. Die Reichweite eines Wächters ist, in einer vertikalen Linie, der (leere) Raum in dem er steht bis zurück zum Eingang. Beginnt in der äußeren linken Spalte des Herrenhauses mit dem Wächter, der am weitesten vom Eingang entfernt ist. Prüft **Wächter für Wächter** in Richtung des Eingangs. Wiederholt dies, bis alle plünderbaren Raumplättchen in dieser Spalte verteilt sind. Schiebt Wächter auf Beuteplättchen vorübergehend beiseite. Fahrt dann mit der nächsten Spalte fort und wiederholt den Vorgang, bis alle Spalten geplündert sind. **Wichtig: Plündern ist Pflicht!** Achtet also auf Verfluchte Steine (siehe Seite 5). **Beanspruchte Beute wird verdeckt** in einem persönlichen Beutestapel aufbewahrt. **Persönliche Beute kann jederzeit eingesehen werden.**



Nachbereitung

Nachdem die gesamte Beute verteilt wurde, fährt mit der folgenden Nachbereitung fort: Legt verbliebene Raumplättchen verdeckt ab. Baut das Herrenhaus neu und platziert Eure Wächter im Eingang gemäß den anfänglichen Spielaufbauregeln.

Behaltet unbenutzte Gegenstandskarten der vorherigen Nacht und verteilt 3 neue pro Spieler. Schließlich **wirft** jeder Spieler **eine** alte oder neue **Gegenstandskarte** seiner Wahl **ab**. Wiederholt diese Nachbereitung auch nach der zweiten Nacht.



Beispiel einer Plünderung:

In Spalte A wählt Spieler Gelb vor Weiß und Blau die Beute aus: Gelb rettet die Mutter, auf dem der weiße Wächter steht und lässt nichts für Weiß übrig. Blau hat keine Beute in Reichweite. Schließlich rettet Gelb den Hund.

In Spalte B rettet Spieler Weiß den Vater. Gelb befindet sich noch im Eingang, kann also keine Beute einfordern, selbst wenn es noch welche gäbe.

In Spalte C rettet Spieler Blau die Tochter und plündert die Münzen und den Verfluchten Stein.

Hinweis: Die 2 Schergen, die Dame, das Spinnennetz und die 3 verbliebenen, noch verdeckten Raumplättchen werden in der Nachbereitung abgelegt.

ENDE DES SPIELS UND GEWINNER

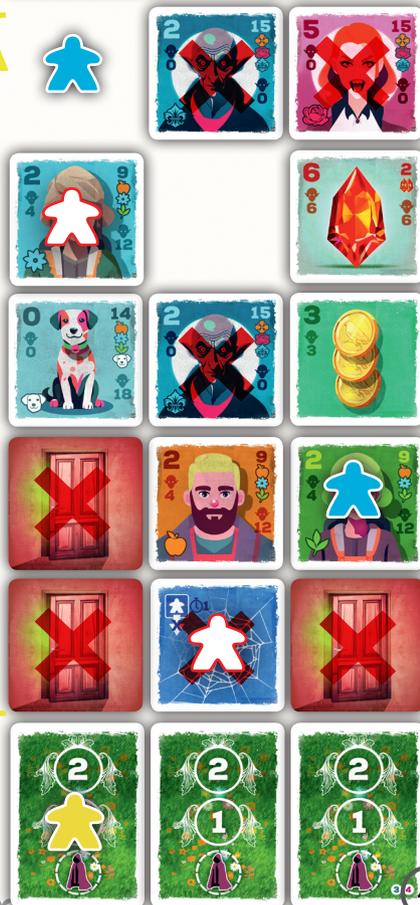
Nach der dritten und letzten Nacht addiert jeder Spieler die Punkte seiner gesammelten Beuteplättchen (siehe Seiten 5 und 6). Der Spieler mit der höchsten Gesamtpunktzahl gewinnt!

Bei einem Gleichstand gewinnt der Spieler mit der geringsten Anzahl an Bisskarten.

Bei einem weiteren Gleichstand gewinnt der Spieler mit der geringsten Anzahl an Beuteplättchen.

Beutebereich Spieler Gelb - Spalte A

Beutebereich Spieler Blau - Spalte B



RAUMPLÄTTCHEN

Hier ist eine Aufschlüsselung der verschiedenen Plättchen, die Ihr vorfindet.



Katze (2x)
Werft 1 Münzen Plättchen ab, sofern Ihr eins habt.
Werft die Katze ab.



Truhe (2x)
Zieht 1 Gegenstandskarte.
Werft die Truhe ab.
Die gezogene Karte kann noch im selben Zug verwendet werden.



Sarg (1x)
Nehmt den Sarg für 8 Punkte, wenn Eure 2 Wächter im Raum sind ODER werft mit nur einem Wächter im Raum 2 Beuteplättchen und/oder Gegenstandskarten ab und erzielt sogar 10 Punkte. Der Sarg kann nicht während der Ende-der-Nacht-Phase erbeutet werden!



Münzen (6x)
Erhaltet am Ende des Spiels 3 Punkte pro Münzen Plättchen in Eurem Beutestapel.



Verfluchter Stein (6x)
Ein einzelner Stein bringt 6 Punkte. Besitzt ein Wächterspieler am Ende des Spiels jedoch mehrere, ist jeder nur 2 Punkte wert!
Auf Vampirspieler hat der Fluch keine Wirkung. Jeder Stein behält seinen Wert von 6.



Spinnennetz (1x)
Macht einen Wächter für eine Runde bewegungsunfähig. Benutzt Euren anderen Wächter, falls dieser noch nicht gepasst hat. Andernfalls setzt eine Runde aus. Ist dies der einzige noch aktive Wächter im Spiel, hat es keinen Effekt. Das Spinnennetz wird erst in der Ende-der-Nacht-Phase abgeworfen!

VAMPIRE (19x)



Herr/Dame (je 3x)
Ist am Ende des Spiels für Wächterspieler je 5 Punkte wert.



Scherge (13x)
Ist am Ende des Spiels für Wächterspieler je 2 Punkte wert.

Jedes Set aus 3 verschiedenen Vampiren bringt einem Wächterspieler 15 Punkte und ersetzt damit die Vampir-Einzelpunktzahl.

Wächterspieler-Wert

Vampirspieler-Wert

Set-Symbol



Wächterspieler-Set-Wert

Set-Bedingung

Vampirspieler-Set-Wert

Spieleranzahl-Symbol

Wichtig: Vampirspieler erhalten am Ende des Spiels keine Punkte mehr für (Sets von) Vampire(n), da sich ihr Ziel (heimlich) geändert hat, können sie aber weiterhin besiegen/vertreiben, um andere Spieler daran zu hindern zu punkten.

DÖRFLER (15x)



Vater/Mutter/Tochter (je 5x)

Jeder Dörfler bringt:

2 Punkte für Wächterspieler,

4 Punkte für Vampirspieler.

Jedes Set mit 3 verschiedenen Dörflern bringt:

9 Punkte für Wächterspieler,

12 Punkte für Vampirspieler,

Dies ersetzt die Dörfler-Einzelpunktzahl.

HUND (2x)



Wichtig: ein Hund kann nur während der Ende-der-Nacht-Phase gerettet werden.

Jeder Hund bringt:

0 Punkte für Wächterspieler,

0 Punkte für Vampirspieler.

Jedes Set aus 3 verschiedenen Dörflern plus einen Hund bringt:

14 Punkte für Wächterspieler,

18 Punkte für Vampirspieler,

Dies ersetzt die Dörfler-Einzelpunktzahl.

GEGENSTANDSKARTEN

Ihr dürft mehrere Gegenstandskarten pro Spielzug nutzen!

Maske, Spiegel, Sprungtrank und Tarnumhang fungieren während der Erkundungsphase als Bewegungsmodifikatoren und **ersetzen die Grundbewegung.**



Tarnumhang (1x)

Gelangt in das geheime Gartenfeld.

Nutzt ihn beim Betreten des Gartens oder in einer späteren Runde, aber vor der Ende-der-Nacht-Phase!



Maske (1x)

Tauscht den Platz einer Eurer Wächter mit dem eines benachbarten gegnerischen Wächters. Keiner der beiden darf bereits gepasst haben. Ignoriert dabei alle leeren Felder dazwischen. Die Maske kann verwendet werden, um die Plätze 2 und 1 im Garten zu tauschen!



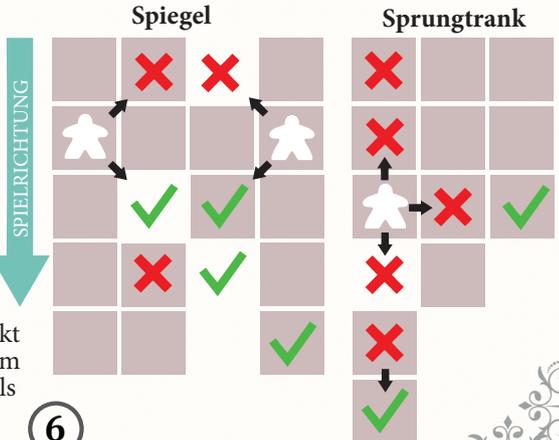
Spiegel (2x)

Bewegt einen Wächter diagonal, wobei leere Felder übersprungen werden dürfen. Der Spiegel funktioniert **nicht im Garten!**



Sprungtrank (2x)

Überspringt einen Raum plus leere Felder, falls gewünscht in einer horizontalen oder vertikalen Linie und deckt nur den Raum auf, in dem Euer Wächter landet (falls zutreffend). Man darf in den Garten springen!



Mit Armbrust, Heiligem Kreuz, Knoblauch und Pflock können Wächter Vampire besiegen oder sich vor ihnen schützen. **Als Vampirspieler behalten diese Gegenstände ihre Wirkung, aber ihr taktischer Einsatz ändert sich entsprechend.**



Armbrust (2x)

Besiegt den ersten Vampir in einer horizontalen oder vertikalen Sichtlinie, 1 oder 2 (leere) Räume angrenzend an Euren Wächter, unabhängig davon, ob diese von einem anderen Wächter, Eurem und/oder gegnerischen, besetzt sind. Die Armbrust kann vom Eingang aus benutzt werden!



Knoblauch (2x)

Schützt Euren Wächter im aktuellen Raum vor Bissen. Der Vampir kann andere Wächter, die den Raum betreten, immer noch beißen.



Heiliges Kreuz (2x)

Vertreibt den Vampir aus dem aktuellen Raum. Werft den Vampir auf den Raumbildestapel. Werft das Heilige Kreuz auf den Gegenstandsablagestapel.



Pflock (5x)

Besiegt den Vampir im aktuellen Raum und fügt ihn zu Eurer Beute hinzu.

Beutel und Weihwasser erlauben Euch ein entsprechendes Raumplättchen schon während der Erkundungsphase zu plündern, ohne auf die Ende-der-Nacht-Phase warten zu müssen.



Beutel (2x)

Nehmt die Münzen oder den Verfluchten Stein aus dem aktuellen Raum und fügt sie zu Eurer Beute hinzu.



Weihwasser (2x)

Rettet (nehmt) den Dörfler aus dem aktuellen Raum (gefangen) und fügt ihn zu Eurer Beute hinzu.

Die Fackel gibt Aufschluss über bis zu 2 verdeckte Räume. Mit der Lupe kann ein glücklicher Spieler einen Gegenstand seiner Wahl ergattern.



Fackel (2x)

Seht Euch heimlich bis zu zwei horizontal oder vertikal an einen Eurer Wächter angrenzende **Räume** an. Ignoriert dabei leere Räume dazwischen.



Lupe (2x)

Wählt eine Gegenstandskarte aus dem Gegenstandsablagestapel und nehmt sie auf die Hand. Die gewählte Karte darf in derselben Runde gespielt werden.

©Ludolux 2024
Spiele-Design & Grafik - David Ausloos
Redaktion - Dennis Kirps

Aus Gründen der besseren Lesbarkeit werden die Pronomen „er“, „jeder“, „ihm“ und das Substantiv „Spieler“ synonym verwendet und beziehen sich auf alle Menschen.