

NWelkom in Transsylvanië, vampierjagers! Hier wonen de meest gevreesde (en ook iets minder gevreesde) vampiers. Probeer zo veel mogelijk vampiers uit te schakelen met de kaarten in je hand. Om de beurt spelen jullie een aanvals- of actiekaart. Daarmee maak je een kruis rond een actieve vampier. Maar pas op! Alleen de speler met het juiste wapen in de hand kan het kruis compleet maken en zo de vampier verslaan en punten behalen. De speler die als eerste 6 (of meer) punten heeft, wint het spel!

INHOUD

90 kaarten (13x vampier, 13x wapen, 5x knoflook, 2x spiegel, 4x doodskest, 4x vampierbeet en 49x aanvalskarten).

VOOR DAT JE BEGINT

Maak twee blinde stapels: Eén stapel met de 13 vampierkaarten en een trekstapel met de overige kaarten. Schud beide stapels goed en leg de vampierstapel even opzij. Iedere speler krijgt 5 kaarten van de trekstapel. Leg de stapel vervolgens in het midden van de tafel. De trekstapel bevat 3 verschillende soorten kaarten:



Aanvalskarten

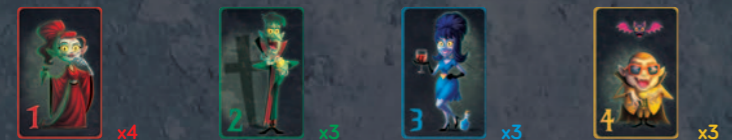
Wapenkaarten

Actiekaarten

Heb je al vaker op vampiers gejaagd? Nee? Let dan even goed op. Niet elke vampier kun je met hetzelfde wapen verslaan. Aan de kleur van de vampierkaart kun je zien welk wapen je nodig hebt om die vampier te grijpen. Bij een 'rode' vampier gebruik je dus de rode wapenkaart.

Jagers, zijn jullie er klaar voor? Leg de bovenste vier vampierkaarten van de vampierstapel open in het midden van de tafel. Dit zijn de actieve vampiers, brr!

De gevaarlijkste vampiers zijn 4 punten waard, de minder bloeddorstige types zijn 1, 2 of 3 punten waard.



De speler die het sterkst naar knoflook ruikt, mag beginnen en speelt één kaart uit zijn/haar hand. De volgende regels gelden voor het spelen van een kaart:

EEN KAART SPELEN

1. Er mag maar één kaart **aan elke vrije (lege) kant** van een vampierkaart gelegd worden. Dit mag een aanvalkaart zijn, of een actiekaart.

2. De aanvalkaart kan alleen gespeeld worden als de kant van die kaart dezelfde kleur heeft als de kleur van de betreffende vampierkaart, in dit geval rood. Opmerking: dit geldt niet voor knoflook- en spiegelkaarten (zie: Actiekaarten).

3. Een kaart moet **op de juiste manier** worden aangelegd om aan te sluiten bij de vampierkaart. Een kaart mag dus niet ondersteboven of op z'n kant worden aangelegd.

4. Een **wapenkaart** wordt altijd **als laatste en onder de onderste kaart** gelegd. Dus alléén wanneer er 4 kaarten om de vampierkaart liggen die samen een kruis vormen. Dit is de enige manier **om een vampier te verslaan** (zie: Een vampier verslaan).

Een speler **moet** elke beurt één kaart uit zijn/haar hand spelen, tenzij:

- Een speler zowel de laatste aanvalkaart als de bijpassende wapenkaart in zijn/haar hand heeft om het kruis van een van de vampiers compleet te maken. In dat geval mogen er 2 kaarten in dezelfde beurt worden gespeeld.

- Een speler een eerder gespeelde knoflook- of spiegelkaart op tafel wil vervangen door een aanvalkaart uit zijn/haar hand, volgens bovenstaande regels. Als een speler dit doet **moet** hij/zij de knoflook- of spiegelkaart in dezelfde beurt weer kunnen aanleggen en de bijbehorende actie uitvoeren (zie: Actiekaarten).



- Een speler geen van zijn/haar kaarten kan aanleggen bij een van de vampiers op tafel, en hij/zij heeft ook geen actiekaart die hij/zij kan spelen (zie: Actiekaarten). De speler moet dan een van de kaarten uit zijn/haar hand afleggen op de aflegstapel en een nieuwe kaart van de trekstapel pakken.

ACTIEKAARTEN

Er zijn 4 actiekaarten waarmee je verschillende acties kunt uitvoeren:



Knoflook

Oef, wat een knoflooklucht! Met deze actiekaart dwing je de **volgende** speler om een beurt over te slaan. Een knoflookkaart kan in plaats van een aanvalkaart worden gespeeld, waarna jouw beurt voorbij is. Er kunnen meerdere knoflookkaarten om één vampier heen worden gelegd.



Spiegel

Zo zielig: vampiers hebben geen spiegelbeeld. Een spiegelkaart kan in plaats van een aanvalkaart worden gespeeld. De speler die deze kaart speelt moet al zijn/haar overige kaarten ruilen met een andere speler. Vóór het ruilen moet de speler zijn/haar hand aanvullen tot 5 kaarten. Hiermee eindigt je beurt. Er kunnen meerdere spiegelkaarten om één vampier heen worden gelegd.



Doodskest

Wakker worden, griezel! Door het spelen van een doodskestkaart ontwaakt een nieuwe vampier. Neem een vampierkaart van de vampierstapel en leg hem op tafel. Leg de doodskestkaart op de aflegstapel. Daarna is je beurt voorbij.

Let op: Er mogen **maximaal** 6 vampiers ontwaken tijdens het spel. Deze kaart kan niet gespeeld worden als er al 6 of meer vampierkaarten op tafel liggen of wanneer er geen vampierkaarten meer op de vampierstapel liggen.



Vampierbeet

Ga weg met die tanden! De speler die de vampierbeetkaart speelt, kiest welke actieve vampier begint te bijten. Alle kaarten die om die vampier heen liggen worden verwijderd en op de aflegstapel gelegd, samen met de vampierbeetkaart. Hiermee eindigt je beurt.

JE BEURT BEËINDIGEN

Aan het einde van een beurt **moet** een speler zijn/haar hand aanvullen tot 5 kaarten; trek hiervoor kaarten van de trekstapel. Wanneer de laatste kaart van de trekstapel is gepakt, schud je de kaarten van de aflegstapel om een nieuwe trekstapel te maken. Daarna is de volgende speler aan de beurt.

EEN VAMPIER VERSLAAN



Een vampier wordt verslagen wanneer hij wordt omringd door 4 kaarten en er een bijpassende wapenkaart, die onder de onderste kaart wordt gelegd. Daarmee is het kruis compleet.

Een wapenkaart kan alleen gespeeld worden als de kleur van de wapenkaart aansluit op die van de vampierkaart, in dit geval rood.

De speler die de wapenkaart heeft gespeeld, grijpt de vampier en legt deze voor hem/haar op tafel neer. De omliggende kaarten worden op de aflegstapel gelegd.

Als er minder dan 4 actieve vampiers op tafel liggen, wordt er een nieuwe vampierkaart neergelegd van de vampierstapel, zo lang er nog vampierkaarten zijn.

Tel het aantal punten dat op de gewonnen vampierkaart staat. Dat is je score. Daarna is je beurt voorbij.

WIE WINT?

De eerste speler die 6 (of meer) punten scoort, wint het spel en is de schrik van alle vampieren!

EN Welcome to Transylvania, vampire hunters! This is where the most feared (as well as slightly less feared) vampires live. Try to eliminate as many vampires as you can using the cards in your hand. You'll take turns to play an attack card or an action card. This way you make a cross around an active vampire. But watch out! Only the player holding the right weapon in their hand can complete the cross, and so defeat the vampire and score points. The first player to score 6 (or more) points wins the game!

CONTENTS

90 cards (13 vampire cards, 13 weapon cards, 5 garlic cards, 2 mirror cards, 4 coffin cards, 4 bite cards and 49 attack cards)

BEFORE YOU START

Find the 13 vampire cards, shuffle them and place them in a pile face down to one side. Shuffle the remaining cards and place them face down in the centre of the table to form a draw pile.

Each player takes 5 cards from the draw pile which consists of 3 different kinds of cards:



Attack cards

Weapon cards

Action cards

Have you gone vampire hunting before? No? Then watch carefully. You cannot defeat every vampire with the same weapon. The colour of the vampire card tells you which weapon you will need in order to catch that vampire. So, for a 'red' vampire, you'll need a red weapon card.

Hunters, are you ready? Take the top four vampire cards from the vampire pile and place them face up in the centre of the table. These are the active vampires. Brrr!

The deadliest vampires are worth 4 points, the less bloodthirsty ones are worth 1, 2 or 3 points.



The player who smells the most of garlic goes first. Play moves clockwise (to the left). On your turn, play one card from your hand, following these rules...

PLAYING A CARD

1. Players may only place **one** card on **each free (empty) side** of a vampire card. This can be either an attack card or an action card.



2. You can only play an attack card if the side of that card is the same colour as the colour of the vampire card concerned, in this case, red. Note: this does not apply to garlic cards and mirror cards (see: Action cards).

3. You must place each attack card **the right way up** to connect with the vampire card. That means a card must not be placed upside down or on its side.

4. A **weapon card** is always **placed last and below the bottom card**. So only when there are 4 cards already lying around the vampire card, together forming a cross. This is the only way **to defeat a vampire** (see: Defeating a vampire).

You **must** play **one** card from your hand on every turn, **unless**:

- You have the last attack card as well as the matching weapon card in your hand to complete the cross of **one** of the vampires. In that case you can play 2 cards in the same turn.

- You want to replace a garlic or mirror card that was played before with an attack card from your hand according to the rules above. If you do so, you **must** be able to connect the garlic or mirror card again in that same turn **and** carry out the matching action (see: Action cards).



- You cannot connect any of your cards to one of the vampires on the table, and you do not have an action card that you can play (see: Action card). You must then place one of the cards from your hand on the discard pile and draw a new card from the draw pile.

ACTION CARDS

There are 4 types of action card that can be used during the game:



Garlic card

Oof, what a gruesome garlic smell! With this action card you force the next player to miss a turn. Play a garlic card instead of an attack card and end your turn. Several garlic cards can be laid around one vampire.



Mirror card

How sad: vampires don't have a mirror image! You can play a mirror card instead of an attack card. When you do, you must swap all of your remaining cards with another player then end your turn. Before you swap, top up your hand to 5 cards. Several mirror cards can be laid around one vampire.



Coffin card

Wake up, fangs! By playing a coffin card a new vampire will wake up. Take a vampire card from the top of the vampire pile and place it face up on the table. Put the coffin card on the discard pile and end your turn.

Please note: Only a **maximum** of 6 vampires should wake up during the game. You cannot play this card if there are already 6 vampire cards lying on the table or if there are no vampire cards left on the vampire pile.



Bite card

Get away with those horrible teeth! Play the vampire bite card to choose which active vampire starts biting. Remove all cards lying around that vampire and place them on the discard pile, along with the vampire bite card, then end your turn.

ENDING YOUR TURN

At the end of your turn you **must** top up your hand to 5 cards by picking up from the draw pile. It's now the next player's turn.

Note: When the last card has been taken off the draw pile, shuffle the cards in the discard pile to make a new draw pile.

DEFEATING A VAMPIRE



A vampire is defeated when the cross is complete. That means it must be surrounded by 4 cards and a matching weapon card placed below the bottom card.

A weapon card can only be played if the colour of the weapon card matches that of the vampire card, in this case, red.

If you played the weapon card, grab the vampire card and put it in front of you on the table. Place the surrounding cards on the discard pile.

If there are less than 4 active vampires on the table, pick up a new vampire card from the vampire pile (if available) and place it on the table.

Check the number of points you have scored on the vampire card and end your turn.

WHO WINS?

The first player to score 6 (or more) points wins the game and is the terror of all vampires!

FR Bienvenue en Transylvanie, chasseurs de vampires ! La région où vivent les vampires les plus redoutés de la terre – et aussi ceux qui sont un peu moins sanguinaires. Ta mission consiste à repousser autant de vampires que possible en t'aidant des cartes que tu as en main. Joue à ton tour une carte attaque ou une carte action. Les cartes te permettront de fabriquer un crucifix pour repousser un vampire éveillé. Mais attention ! Seul le joueur qui tient la bonne arme en main peut compléter le crucifix et ainsi repousser le vampire et marquer des points. Le joueur qui réussit le premier à marquer 6 points (ou plus) remporte la partie !

CONTENU

90 cartes (13 cartes vampire, 13 cartes arme, 5 cartes ail, 2 cartes miroir, 4 cartes cercueil, 4 cartes morsure et 49 cartes attaque)

AVANT DE COMMENCER

Prends les 13 cartes vampire, mélange-les et pose-les en pile sur le côté, face cachée. Mélange les cartes restantes et place-les face cachée au milieu de la table pour former une pioche.

Chaque joueur prend en main 5 cartes de cette pioche. Elle est composée de 3 types de cartes :



Cartes attaque

Cartes arme

Cartes action

As-tu déjà fait la chasse aux vampires ? Non ? Alors écoute bien ce qui suit. Tu ne peux pas vaincre tous les vampires avec la même arme. La couleur de la carte vampire indique l'arme dont tu auras besoin pour éliminer ce vampire. Par exemple, pour éliminer un vampire « rouge », tu auras besoin d'une carte arme rouge.

Chasseur, es-tu prêt ? Prends les quatre premières cartes vampires de la pile de vampires et place-les face visible au milieu de la table. Ce sont les vampires éveillés. Brrr !

Les vampires les plus mortels valent 4 points, les moins sanguinaires valent 1, 2 ou 3 points.



Le joueur qui sent le plus l'ail joue en premier. Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre (c'est-à-dire vers la gauche). Quand c'est ton tour, joue une carte de ta main, en suivant les règles ci-dessous.

JOUER UNE CARTE



1. Les joueurs ont le droit de placer **une seule** carte sur **chaque côté libre (vide)** d'une carte vampire. Il peut s'agir d'une carte attaque ou d'une carte action.

2. Tu peux jouer une carte attaque uniquement si le côté de cette carte est de la même couleur que celle de la carte vampire attaquée, dans notre exemple c'est le rouge. Remarque : ceci ne s'applique pas aux cartes ail ni aux cartes miroir car elles possèdent toutes les couleurs (voir le chapitre « cartes action »).

3. Tu dois placer chaque carte attaque **dans le bon sens** afin qu'elle soit dans la même orientation que la carte vampire. Une carte ne peut donc être placée ni à l'envers ni sur le côté.

4. Une **carte arme** est toujours **placée en dernier** (une fois que les 4 cartes ont été jouées autour du vampire) et sous la carte attaque du bas, de manière à ce que ces 5 cartes forment un crucifix. C'est la seule façon de **repousser un vampire** (voir : Repousser un vampire).

Tu **es obligé** de jouer **une** carte de ta main à chaque tour, **sauf si** :

- Tu as en main la quatrième carte attaque ainsi que la carte arme correspondante qui te permettent de compléter le crucifix d'un des vampires. Dans ce cas, tu peux jouer 2 cartes pendant le même tour.



- Tu veux remplacer une carte ail ou une carte miroir déjà posées, par une carte attaque de ta main en suivant les règles précédemment décrites. Dans ce cas, tu dois pouvoir déplacer la carte ail ou la carte miroir sur un autre vampire dans le même tour et appliquer l'effet de la carte action (voir : Cartes d'action).

- Tu ne peux raccorder aucune de tes cartes à une des cartes vampire posées sur la table et tu n'as pas de carte action que tu peux jouer (voir le chapitre « carte action »). Tu **dois** alors poser une des cartes de ta main sur la défausse et tirer une nouvelle carte de la pioche.

CARTES ACTION

Il existe 4 types de cartes action qui peuvent être utilisées pendant le jeu :

Carte ail



Pouah, quelle horrible odeur d'ail ! Avec cette carte action, tu forces le joueur **suivant** à passer un tour. Joue une carte ail au lieu d'une carte attaque et termine ton tour. Il est possible de placer plusieurs cartes ail autour d'un vampire. L'ail peut faire partie du crucifix car il possède toutes les couleurs.

Carte miroir



Les pauvres ! Les vampires ne se reflètent pas dans les miroirs ! Tu peux jouer une carte miroir au lieu d'une carte attaque. Dans ce cas, tu **dois** échanger toutes tes cartes restantes avec **un autre joueur** puis terminer ton tour. Avant d'échanger tes cartes, complète ta main de manière à avoir 5 cartes. Il est possible de placer plusieurs cartes miroir autour d'un vampire. Le miroir peut faire partie du crucifix car il possède toutes les couleurs.

Carte cercueil



Debout les crocs ! En jouant la carte cercueil, tu réveilles un nouveau vampire. Prends une carte vampire en haut de la pile vampires et pose-la, face visible, sur la table. Pose la carte cercueil sur la défausse et termine ton tour.

Attention : 6 vampires au **maximum** peuvent se réveiller en même temps pendant le jeu. Tu ne peux donc pas jouer cette carte s'il y a déjà 6 cartes vampire placées sur la table ou s'il n'y a plus de cartes vampire sur la pile vampires.

Carte morsure



Sauve-toi de ces horribles crocs ! Joue la carte morsure de vampire pour choisir quel vampire éveillé commence à mordre. Retire toutes les cartes qui sont disposées autour de ce vampire et place-les sur la défausse, avec la carte morsure de vampire, puis termine ton tour.

FINIR TON TOUR

À la fin de ton tour, tu **dois** compléter ta main de manière à avoir 5 cartes ; tire les cartes qui te manquent dans la pioche. C'est maintenant le tour du joueur suivant.

Remarque : après que la dernière carte ait été tirée de la pioche, mélange les cartes de la défausse pour constituer une nouvelle pioche.



REPOUSSER UN VAMPIRE

Tu as réussi à repousser un vampire lorsque le crucifix est complet. Cela signifie qu'il doit être entouré de 4 cartes (attaque, ail ou miroir) et d'une carte arme **correspondante** à la couleur du vampire placée sous la carte du **bas**.

Une carte arme ne peut être jouée que si la couleur de cette carte correspond à celle de la carte vampire, dans notre exemple c'est le rouge.

Si tu as joué la carte arme, prends la carte vampire et pose-la devant toi sur la table. Place les cartes disposées tout autour sur la défausse.

S'il y a moins de 4 vampires éveillés sur la table, prends une nouvelle carte vampire dans la pile vampires (si elle est disponible) et pose-la sur la table.

Vérifie le nombre de points que tu as marqué sur la carte vampire et termine ton tour.

QUI GAGNE ?

Le joueur qui réussit le premier à marquer 6 points (ou plus) remporte la partie et devient la terreur de tous les vampires !

DE Liebe Vampirjäger, herzlich willkommen in Transsilvanien! In diesem Gebiet leben die gefürchtetsten Vampire (und auch etwas weniger gefürchtete). Eure Aufgabe ist es, mit Hilfe eurer Handkarten möglichst viele Vampire unschädlich zu machen. Ihr seid reihum am Zug und legt dann eine Angriffskarte oder eine Aktionskarte ab. Auf diese Weise lasst ihr rund um einen aktiven Vampir ein Kreuz entstehen. Aber aufgepasst! Nur der Spieler mit der richtigen Waffe kann das Kreuz vervollständigen, dadurch den Vampir besiegen und Punkte gewinnen. Wer als Erster 6 (oder mehr) Punkte hat, gewinnt!

INHALT

90 Karten (13 Vampirkarten, 13 Waffenkarten, 5 Knoblauchkarten, 2 Spiegelkarten, 4 Sargkarten, 4 Bisskarten und 49 Angriffskarten)

VORBEREITUNG

Die 13 Vampirkarten werden gemischt und als verdeckter Stapel bereitgelegt. Die restlichen Karten werden zusammen gemischt und als verdeckter Stapel in die Tischmitte gelegt: Das ist der Nachziehstapel.

Jeder Spieler nimmt fünf Karten vom Nachziehstapel, der drei verschiedene Arten von Karten enthält:



Wenn ihr bisher noch nie auf Vampirjagd wart, müsst ihr gut aufpassen. Ihr könnt nicht jeden Vampir mit der gleichen Waffe besiegen. Die Farbe der Vampirkarte bestimmt, welche Waffe ihr benötigt. Für einen „roten“ Vampir zum Beispiel ist eine rote Waffenkarte erforderlich.

Vampirjäger, seid ihr bereit? Die obersten vier Karten des Vampirstapels werden offen in die Tischmitte gelegt. Das sind die aktiven Vampire. Brrr!

Die tödlichsten Vampire sind 4 Punkte wert, die weniger blutdürstigen Vampire bringen 1, 2 oder 3 Punkte.



Wer am stärksten nach Knoblauch riecht, fängt an. Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Wenn ein Spieler am Zug ist, spielt er eine Karte aus seiner Hand, wobei die folgenden Regeln gelten:

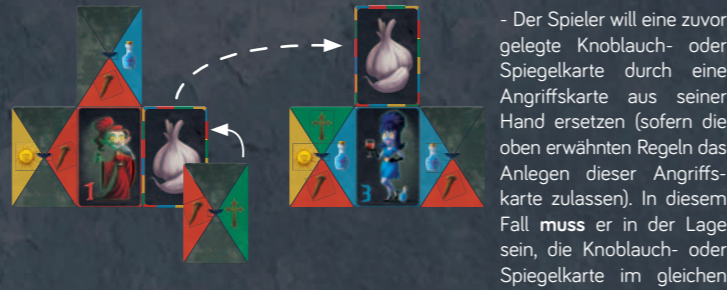
EINE KARTE SPIELEN



(siehe: Einen Vampir besiegen).

Jeder Spieler **muss** in seinem Spielzug **genau eine** Karte aus seiner Hand spielen. **Eine Ausnahme gilt in folgenden Fällen:**

- Der Spieler hat sowohl die letzte Angriffskarte als auch die passende Waffenkarte, um das Kreuz bei **einem** der Vampire zu vervollständigen. In diesem Fall kann er in einem einzigen Spielzug 2 Karten spielen.



- Der Spieler will eine zuvor gelegte Knoblauch- oder Spiegelkarte durch eine Angriffskarte aus seiner Hand ersetzen (sofern die oben erwähnten Regeln das Anlegen dieser Angriffskarte zulassen). In diesem Fall **muss** er in der Lage sein, die Knoblauch- oder Spiegelkarte im gleichen

Spielzug erneut anzulegen **und** die entsprechende Aktion auszuführen (siehe: Aktionskarten).

- Der Spieler kann keine seiner Handkarten an eine der ausliegenden Vampirkarten anlegen **und** hat keine Aktionskarte, die er spielen könnte (siehe: Aktionskarten). In diesem Fall muss der Spieler eine seiner Handkarten auf den Ablagestapel legen und eine neue Karte vom Nachziehstapel ziehen.

AKTIONSKARTEN

Es gibt vier verschiedene Sorten von Aktionskarten:

Knoblauchkarte
Oh je, ein schrecklicher Knoblauchgestank! Wird diese Aktionskarte gespielt, muss der **nächste** Spieler eine Runde aussetzen. Wer eine Knoblauchkarte anstelle einer Angriffskarte spielt, beendet damit seinen Spielzug. An einen Vampir können mehrere Knoblauchkarten angelegt werden.

Spiegelkarte
Es ist traurig für Vampire: Sie haben kein Spiegelbild! Ein Spieler kann anstelle einer Angriffskarte eine Spiegelkarte spielen. In diesem Fall **muss** er dann alle seine restlichen Handkarten mit **einem Mitspieler** tauschen; danach endet sein Spielzug. Vor dem Tausch zieht der Spieler noch Karten vom Nachziehstapel nach, sodass er wieder 5 Karten auf der Hand hat. An einen Vampir können mehrere Spiegelkarten angelegt werden.

Sargkarte
Hallo Vampir, aufwachen! Wenn eine Sargkarte gespielt wird, erwacht ein neuer Vampir. Die oberste Vampirkarte vom Stapel wird offen ausgelegt. Der Spieler legt seine Sargkarte auf den Ablagestapel; damit endet sein Spielzug.

Hinweis: Während der Partie sollten **höchstens** 6 Vampire wach sein. Wenn bereits 6 Vampirkarten ausliegen oder der Vampirstapel aufgebraucht ist, kann diese Karte nicht gespielt werden.

Beißkarte
Aufgepasst, jetzt beißt der Vampir! Wer die Bisskarte spielt, entscheidet, welcher aktive Vampir anfängt zu beißen. Alle Karten, die an dieser Vampirkarte angelegt wurden, kommen zusammen mit der Bisskarte auf den Ablagestapel; damit endet der Spielzug.

EINEN SPIELZUG BEENDEN

Am Ende eines Spielzugs **muss** der Spieler so viele Karten vom Nachziehstapel ziehen, dass er wieder 5 Karten auf der Hand hat. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

Anmerkung: Nachdem die letzte Karte vom Nachziehstapel genommen wurde, werden die Karten des Ablagestapels gemischt und bilden dann einen neuen Nachziehstapel.



EINEN VAMPIR BESIENEN

Ein Vampir ist besiegt, wenn das Kreuz komplett ist. Das bedeutet, dass der Vampir von 4 Karten umgeben ist und unterhalb der unteren **Karte des Kreuzes** eine farblich **passende** Waffenkarte liegt.

Eine Waffenkarte kann nur angelegt werden, wenn ihre Farbe mit der Farbe der Vampirkarte übereinstimmt, in diesem Fall Rot.

Wer die Waffenkarte gespielt hat, nimmt sich die Vampirkarte und legt sie vor sich ab. Die Karten, die an diesen Vampir angelegt worden waren, legt der Spieler auf den Ablagestapel.

Liegen weniger als 4 aktive Vampire auf dem Tisch, wird eine neue Vampirkarte vom Stapel aufgedeckt (falls vorhanden) und offen ausgelegt.

Dann endet der Spielzug. Die Zahl auf der Vampirkarte gibt an, wie viele Punkte er einbringt.

DER GEWINNER

Wer als Erster 6 (oder mehr) Punkte hat, gewinnt und ist der Schreck aller Vampire!

ES ¡Bienvenidos a Transilvania, cazadores de vampiros! Aquí es donde viven los vampiros más temidos (y también los menos temidos). Intenta eliminar a todos los vampiros que puedas, usando las cartas que tienes en la mano. Por turnos, jugarás una carta de ataque o una carta de acción. De esta manera podrás formar una cruz en torno al vampiro activo. Pero ¡cuidado! Solo el jugador que tenga el arma adecuada en la mano, podrá completar la cruz, vencer al vampiro y ganar puntos. ¡El primer jugador que consiga 6 puntos (o más) ganará el juego!

CONTENIDO

90 cartas (13 cartas de vampiros, 13 cartas de armas, 5 cartas de ajo, 2 cartas de espejo, 4 cartas de ataúd, 4 cartas de mordida y 49 cartas de ataque)

ANTES DE EMPEZAR

Toma las 13 cartas de vampiros, barájalas y colócalas boca abajo en una pila, a un lado. Baraja el resto de las cartas y colócalas, boca abajo, en una pila, en el centro de la mesa; de esta pila se robarán las cartas.

Cada jugador roba 5 cartas de la pila en la que habrá 3 tipos de cartas:



Cartas de ataque

Cartas de armas

Cartas de acción

¿Has salido a cazar vampiros alguna vez? ¿No? Pues entonces, presta mucha atención. No se puede vencer a todos y cada uno de los vampiros con la misma arma. El color de la carta de vampiro te indica qué arma necesitas para cazar a ese vampiro en particular. De modo que para cazar a un vampiro «rojo» necesitarás una carta de arma roja.

Cazadores, ¿estáis preparados? Toma las **cuatro** primeras cartas de vampiros de la pila de vampiros y colócalas boca arriba en el centro de la mesa. Estos son los vampiros activos. ¡Glup!

Los vampiros más mortíferos valen 4 puntos, los menos sanguinarios valen 1, 2 o 3 puntos.



El jugador que despida más olor a ajo empieza. El juego se juega en la dirección de las agujas del reloj (por la izquierda). Cuando te llegue el turno, juega una de las cartas que tienes en la mano, teniendo en cuenta las siguientes reglas:

CÓMO JUGAR UNA CARTA



1. Los jugadores solo pueden colocar **una** carta en **cada lado libre (vacío)** de la carta del vampiro que combaten. Esa carta puede ser tanto una carta de ataque como una carta de acción.

2. Solo podrás jugar una carta de ataque si el lado de esa carta es del mismo color que la carta de vampiro en cuestión; en este caso, rojo. Atención: esto **no** es de aplicación a las cartas de ajo y a las cartas de espejo (véase: Cartas de acción).

3. Deberás colocar cada carta de ataque en la **posición correcta**, a la hora de conectarla a la carta de vampiro. Eso quiere decir que una carta no puede colocarse cabeza abajo o de lado.

4. La carta de arma siempre se coloca **en último lugar y debajo de la carta inferior**. Es decir, únicamente cuando ya haya 4 cartas que rodeen la carta de vampiro, formando así, entre todas, una cruz. Esta es la única manera que hay para **vencer al vampiro** (véase: Vencer al vampiro).

En cada turno, **deberás jugar una** de las cartas que tienes en la mano, a no ser que:

- tengas en la mano, tanto la última carta de ataque como el arma correspondiente para completar la cruz en torno a **uno** de los vampiros. En ese caso, podrás jugar **dos** cartas en el mismo turno;

- quieras sustituir una carta de ajo o de espejo, que se haya jugado anteriormente, por una carta de ataque que tengas en la mano, siempre siguiendo las reglas indicadas anteriormente. Si así lo hicieras, **deberás** poder volver a conectar la carta de ajo o de espejo en el mismo turno y también la carta de acción (véase: Cartas de acción).



- Si no puedes conectar ninguna de tus cartas a ninguno de los vampiros que hay puestos sobre la mesa y tampoco tienes ninguna carta de acción que puedas jugar (véase: Cartas de acción), entonces **deberás** depositar en la pila de descarte una de las cartas que tengas en la mano y robar una carta de la pila correspondiente.

CARTAS DE ACCIÓN

Hay 4 tipos de cartas de acción que se pueden utilizar durante el juego:

Carta de ajo



¡Puag! ¡Apesta a ajo! Con esta carta de acción obligas al **siguiente** jugador a perder un turno. Juega una carta de ajo en lugar de una carta de ataque y finaliza tu turno. Se pueden colocar varias cartas de ajo en torno a un vampiro.

Carta de espejo



Una lástima: ¡los vampiros no ven su imagen en los espejos! Puedes jugar una carta de espejo en lugar de una carta de ataque. Si lo haces, **deberás** intercambiar todas las cartas que te quedan con **otro jugador** y finaliza tu turno. Antes hacer el intercambio, toma las cartas que sean necesarias hasta tener 5 en la mano. Se pueden colocar varias cartas de espejo en torno a un vampiro.

Carta de ataúd



¡Despertad, colmillos! Al jugar una carta de ataúd, se despertará un nuevo vampiro. Toma una carta de vampiro de la pila de vampiros y colócala boca arriba sobre la mesa. Coloca la carta de ataúd en la pila de descarte y finaliza tu turno.

Atención: Solo se podrá despertar a un **máximo** de 6 vampiros durante el tiempo que dura el juego. No se puede jugar esta carta si ya hubiera 6 cartas de vampiros sobre la mesa o si ya no quedaran cartas de vampiros en la pila de estos seres.

Carta de mordida



¡Aléjate de esos terribles colmillos! Juega la carta de mordida para elegir cuál de los vampiros activos empezará a morder. Retira todas las cartas situadas alrededor del vampiro y colócalas en la pila de descarte junto con la carta de mordida y finaliza tu turno.

FINALIZAR EL TURNO

Al final de tu turno **deberás** robar de la pila las cartas que sean necesarias hasta tener 5 en tu mano. Ahora es el turno del siguiente jugador.

Atención: si se acaban las cartas de la pila para robar, baraja las cartas de la pila de descarte y haz una nueva pila para robar.

VENCER AL VAMPIRO



Un vampiro ha sido vencido cuando se ha completado la cruz que le rodea. Es decir, cuando está rodeado por 4 cartas y el arma del color correspondiente se coloca debajo de la carta **inferior**.

Una carta de armas solo puede jugarse si el color del arma coincide con el de la carta de vampiro, en este caso es el color rojo.

Si has jugado una carta de armas, toma la carta de vampiro y colócala frente a ti sobre la mesa. Pon en la pila de descarte las cartas que habían rodeado al vampiro.

Si hay menos de 4 vampiros activos sobre la mesa, toma una carta de vampiro de la pila de vampiros (si hubiera alguno disponible) y colócala sobre la mesa.

Controla el número de puntos conseguidos con la carta de vampiro y finaliza tu turno.

EL GANADOR

El ganador que consiga 6 (o más) puntos, gana el juego, ¡y se convierte en el terror de los vampiros!

Benvenuti in Transilvania, cacciatori di vampiri! I vampiri più temuti (e anche quelli un po' meno spaventosi) vivono tutti qui. Provate a eliminare più vampiri possibile usando le carte che avete in mano. Farete a turno per giocare una carta attacco o azione. In questo modo potrete creare una croce attorno a un vampiro attivo. Ma attenzione: soltanto il giocatore che ha in mano l'arma corretta può completare la croce, sconfiggendo così il vampiro e guadagnando punti. Il primo giocatore a guadagnare 6 (o più) punti vince il gioco!

CONTENUTO

90 carte (13 carte vampiro, 13 carte arma, 5 carte aglio, 2 carte specchio, 4 carte bara, 4 carte morso e 49 carte attacco)

PRIMA DI INIZIARE

Trovate le 13 carte vampiro, mescolatele e ponetele su un lato in una pila, rivolte verso il basso. Mescolate le carte rimanenti e ponetele, rivolte verso il basso, al centro del tavolo, in modo da formare una pila di gioco.

Ogni giocatore pesca 5 carte dalla pila di gioco, che consiste di 3 tipi diversi di carte:



Carte attacco

Carte arma

Carte azione

Siete mai andati a caccia di vampiri? Per niente? Allora prestate attenzione. Non tutti i vampiri si possono sconfiggere con la stessa arma. Il colore della carta vampiro indica quale arma usare per catturare quello specifico vampiro. Quindi, per un vampiro "rosso" servirà una carta arma rossa.

Cacciatori, siete pronti? Prendete le **quattro** carte vampiro presenti **in cima** alla pila dei vampiri e ponetele al centro del tavolo, rivolte verso l'alto. Questi sono i vampiri attivi. Uuh!

I vampiri più letali valgono 4 punti, mentre quelli con la sete di sangue meno accesa valgono 1, 2 o 3 punti



Il giocatore che sa più puzza d'aglio inizia il gioco. Il gioco si svolge in senso orario (verso sinistra). Durante il proprio turno, bisogna giocare una carta dalla propria mano, seguendo queste regole.

GIOCARE UNA CARTA



1. I giocatori possono porre **una** carta **su ciascun lato sgombro** (vuoto) di una carta vampiro. Questa può essere una carta attacco o una carta azione.

2. Si può giocare una carta attacco soltanto se il lato di quella carta è dello stesso colore della carta vampiro in questione (in questo caso, rosso). Attenzione: ciò non vale per le carte aglio e specchio (vedere: "Carte azione").

3. Le carte attacco devono essere orientate correttamente per collegarsi alla carta vampiro. Ciò significa che una carta non deve essere disposta sottosopra o orizzontalmente.

4. Una **carta arma** viene sempre **disposta per ultima e sotto la carta in basso**. In tal modo, quando 4 carte

circondano già la carta vampiro, queste insieme formano una croce. Questo è l'unico modo **per sconfiggere un vampiro** (vedere: "Sconfiggere un vampiro").

È **obbligatorio** giocare in ogni turno **una** delle carte che si hanno in mano, **a meno che:**

- in mano non si abbia l'ultima carta attacco e la carta arma corrispondente per completare la croce di **uno** dei vampiri. In tal caso, è possibile giocare 2 carte nello stesso turno;

- non si voglia sostituire una carta aglio o specchio giocata in precedenza con una carta attacco dalla propria mano, secondo le regole spiegate sopra. In tal caso, **bisogna** collegare nuovamente la carta aglio o specchio nello stesso turno e portare a termine l'azione corrispondente (vedere: "Carte azione");



- non sia possibile collegare altre carte a uno dei vampiri sul tavolo e non si abbia una carta azione da giocare (vedere: "Carte azione"). È quindi **obbligatorio** porre una delle carte dalla mano sulla pila di scarto e pescare una nuova carta dalla pila di gioco.

CARTE AZIONE

Durante il gioco possono essere usati 4 tipi di carte azione:

Carta aglio



Accidenti, che puzza d'aglio: che schifo! Questa carta azione obbliga il giocatore **successivo** a saltare il turno. La carta aglio va giocata al posto di una carta attacco. Il giocatore termina quindi il turno. È possibile disporre molteplici carte aglio attorno a un vampiro.

Carta specchio



I vampiri non hanno un riflesso: che cosa triste! È possibile giocare una carta specchio anziché una carta attacco. In tal caso, **bisogna** scambiare tutte le carte che si hanno in mano con **un altro giocatore** e poi terminare il proprio turno. Prima di effettuare lo scambio, pescare quante carte necessario fino ad averne 5 in mano. È possibile disporre molteplici carte specchio attorno a un vampiro.

Carta bara



Sveglia, zannuti! Quando si gioca una carta bara, un nuovo vampiro si sveglierà. Occorre quindi pescare una carta vampiro dalla sommità della pila dei vampiri e porla sul tavolo, rivolta verso l'alto. Porre la carta bara sulla pila di scarto e terminare il turno.

Attenzione: durante il gioco possono svegliarsi al **massimo** 6 vampiri. Non è possibile giocare questa carta se ci sono già 6 carte vampiro sul tavolo o se non ci sono più carte vampiro nella pila.

Carta morso



Tu, con quei dentacci: pussa via! Giocando la carta morso del vampiro è possibile scegliere quale vampiro attivo inizia a mordere. Occorre poi rimuovere tutte le carte attorno al vampiro e porle nella pila di scarto, assieme alla carta morso del vampiro. Quindi, si deve terminare il turno.

TERMINARE IL TURNO

Al termine del turno, **bisogna** pescare carte dalla pila di gioco fino ad averne 5 in mano. A questo punto, il turno passa al giocatore successivo.

Attenzione: una volta pescata l'ultima carta dalla pila di gioco, mescolare le carte nella pila di scarto per creare una nuova pila di gioco.

SCONFIGGERE UN VAMPIRO



Un vampiro viene sconfitto quando la croce è completa. Ciò significa che il vampiro deve essere circondato da 4 carte e da una carta arma **corrispondente** posta sotto la carta **in basso**.

È possibile giocare una carta arma soltanto se il suo colore combacia con quello della carta vampiro (in questo caso, rosso).

Una volta giocata la carta arma, prendere la carta vampiro e porla davanti a sé sul tavolo. Porre le carte circostanti sulla pila di scarto.

Se ci sono meno di 4 vampiri attivi sul tavolo, pescare una nuova carta vampiro dalla pila dei vampiri (se disponibile) e porla sul tavolo.

Controllare il numero di punti guadagnati sulla carta vampiro e terminare il turno.

CHI VINCE?

Il primo giocatore a guadagnare 6 (o più) punti vince il gioco ed è il terrore di tutti i vampiri!

PT Bem-vindos à Transilvânia, caçadores de vampiros! É aqui que moram os vampiros mais receados... e também os menos receados. Tente eliminar o máximo de vampiros que conseguir utilizando apenas as cartas que tem na mão. Terá de alternar as cartas de ataque com as cartas de ação. Assim, poderá fazer uma cruz em volta de um vampiro ativo. Mas tenha cuidado! Só o jogador que tiver a arma certa na mão pode completar a cruz, derrotando o vampiro e marcando pontos. O primeiro jogador a marcar 6 (ou mais) pontos vence o jogo!

CONTÉÚDOS

90 cartas (13 cartas de vampiro, 13 cartas de armas, 5 cartas de alho, 2 cartas de espelho, 4 cartas de caixão, 4 cartas de mordida e 49 cartas de ataque)

ANTES DE COMEÇAR

Procure as 13 cartas de vampiro, baralhe-as e coloque-as empilhadas viradas para baixo. Baralhe as cartas restantes e coloque-as com a face virada para baixo no centro da mesa para formar uma pilha.

Cada jogador tira 5 cartas da pilha, que consiste em 3 tipos diferentes de cartas:



Cartas de ataque

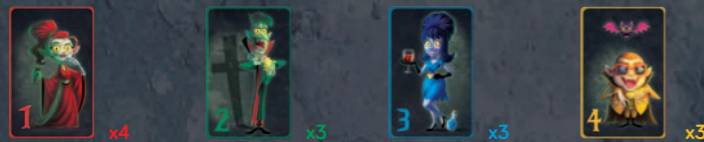
Cartas de armas

Cartas de ação

Já alguma vez foi à caça aos vampiros? Não? Então observe cuidadosamente. Não pode derrotar todos os vampiros com a mesma arma. A cor da carta de vampiro indica a arma que vai necessitar para apanhar o vampiro. Portanto, para um vampiro "vermelho", vai necessitar de uma carta vermelha.

Caçadores, já estão prontos? Retire as **quatro cartas de cima** da pilha do vampiro e coloque-as no centro da mesa. Estes são os vampiros ativos. Brrrr!

Os vampiros mais mortais valem 4 pontos, os menos sanguinários valem 1, 2 ou 3 pontos.



O jogador que cheirar mais a alho é o primeiro a começar. O jogo decorre no sentido dos ponteiros do relógio (para a esquerda). Quando for a sua vez, jogue uma carta da sua mão, respeitando as regras seguintes...

JOGAR UMA CARTA



1. Os jogadores só podem colocar **uma** carta de **cada lado livre (vazio)** de uma carta de vampiro. Pode tratar-se de uma carta de ataque ou de ação.

2. Só pode jogar uma carta de ataque se a parte lateral dessa carta tiver a mesma cor que a carta de vampiro em questão, neste caso a cor vermelha. Nota: isto não se aplica às cartas de alho e cartas de espelho (ver: Cartas de ação).

3. Deverá colocar cada carta de ataque **com a carta correta virada para cima** para conectar com a carta de vampiro. Isto significa que uma carta não deverá ser colocada com a face virada para baixo, ou na lateral.

4. Uma **carta de armas** é sempre **colocada por último e debaixo da carta inferior da pilha**. Portanto, apenas

quando já há 4 cartas em redor da carta de vampiro, formando uma cruz. Esta é a única forma de **derrotar um vampiro** (ver: derrotar um vampiro).

Você **deverá** lançar **uma** carta da sua mão a cada turno, **exceto**:

- Se tiver a última carta de ataque, bem como a carta de armas correspondente, para completar a cruz de **um** dos vampiros. Nesse caso, pode jogar 2 cartas durante o mesmo turno.



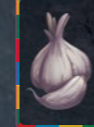
- Se desejar substituir uma carta de alho ou de espelho que tenha sido jogada primeiro por uma carta de ataque da sua mão, de acordo com as regras acima. Se o fizer, você **deverá** ser capaz de conectar as cartas de alho ou espelho novamente no mesmo turno e efetuar a ação de combinação (ver: cartas de ação).

- Se não for possível fazer corresponder qualquer uma das suas cartas a um dos vampiros na mesa, e se não tiver uma carta de ação que pode lançar (ver: carta de ação). Nesse caso, você **deverá** colocar uma das cartas da sua mão na pilha de descarte, e retirar uma nova carta da pilha.

CARTAS DE AÇÃO

Existem 4 tipos de carta de ação que podem ser utilizados durante o jogo:

Carta de alho



Ufa, que cheiro a alho! Com esta carta de ação, irá forçar o jogador **seguinte** a perder um turno. Lance a carta de alho em vez de uma carta de ataque para terminar o seu turno. Podem ser colocadas diversas cartas de alho em redor de um só vampiro.

Carta de espelho



Que pena: os vampiros não têm reflexo! Pode lançar uma carta de espelho em vez de uma carta de ataque. Se o fizer, você **tem de** trocar todas a cartas restantes com **outro jogador** e, em seguida, terminar o seu turno. Antes de fazer a troca, retire cartas novas da pilha até ter um total de 5 cartas. Podem ser colocadas diversas cartas de espelho em redor de um só vampiro.

Carta de caixão



Bom dia, vampiro! Ao lançar uma carta caixão, irá acordar um novo vampiro. Retire uma carta de vampiro da pilha dos vampiros e coloque-a na mesa com a face virada para cima. Coloque a carta de caixão na pilha de descarte e termine o seu turno.

Atenção: Acorde apenas um **máximo** de 6 vampiros durante o jogo. Não pode lançar esta carta se já houver 6 vampiros na mesa, ou se não restarem mais cartas de vampiro na pilha dos vampiros.

Carta de mordida



Afaste-se desses dentes ameaçadores! Lance a carta de mordida para escolher o vampiro ativo que pode começar a morder. Retire todas as cartas em redor desse vampiro e coloque-as na pilha de descarte, juntamente com a carta de mordida, e termine o seu turno.

FINAL DO TURNO

No final do seu turno, você **deverá** retirar cartas da pilha de cartas novas, para ter sempre 5 cartas na mão. Agora, é a vez do jogador seguinte.

Nota: após a última carta ter sido retirada da pilha, baralhe as cartas da pilha de descarte para fazer uma nova pilha.



DERROTAR UM VAMPIRO

Um vampiro fica derrotado assim que a cruz em redor estiver completa. Isto significa que o vampiro **deverá** estar rodeado por 4 cartas e uma carta de armas **correspondente** colocada por cima da carta de **fundo**.

A carta de armas só pode ser lançada se a cor da mesma corresponder com a cor da carta de vampiro; neste caso trata-se da cor vermelha.

Se tiver lançado a carta de armas, retire a carta de vampiro e coloque-a à sua frente na mesa. Coloque as cartas que se encontravam em redor do vampiro na pilha de descarte.

Se houver menos de 4 vampiros ativos na mesa, retire uma nova carta de vampiro da pilha de vampiros (se disponível) e coloque-a na mesa.

Verifique o número de pontos que marcou na carta do vampiro e termine a sua vez.

QUEM GANHA?

O primeiro jogador a marcar 6 (ou mais) pontos vence o jogo e é o terror de todos os vampiros!

DA Velkommen til Transsylvanien, vampyrjægere! Det er her, de mest frygtede (og lidt mindre frygtede) vampyrer bor. Du skal prøve at gøre det af med så mange vampyrer, du kan, med de kort, du har på hånden. Spillerne skiftes til at spille et angrebskort eller et aktionskort og danne et kors omkring en aktiv vampyr. Men pas på! Kun spilleren med det rigtige våben på hånden kan gøre korset færdigt, besejre vampyren og score point. Den første spiller, der får 6 (eller flere) point, vinder spillet!

INDHOLD

90 kort (13 vampyrkort, 13 våbenkort, 5 hvidløgskort, 2 spejlkort, 4 kistekort, 4 bidekort og 49 angrebskort)

FØR I BEGYNDER

Find de 13 vampyrkort, bland dem, og anbring dem i en bunke med bagsiden opad i den ene side af bordet. Bland de øvrige kort, og anbring dem med bagsiden opad midt på bordet. Det er den bunke, I skal trække kort fra.

Hver spiller tager 5 kort fra bunken, som består af 3 forskellige slags kort:



Angrebskort

Har du været på vampyrjagt før? Nej? Så se godt efter. Du kan ikke besejre alle vampyrer med det samme våben. Farven på vampyrkortet fortæller dig, hvilket våben du skal bruge for at fange vampyren. Til en 'rød' vampyr skal du bruge et rødt våbenkort.

Jægere, er I klar? Tag de fire øverste vampyrkort fra bunken, og anbring dem med bagsiden nedad midt på bordet. De er de aktive vampyrer. Gys!

De farligste vampyrer er 4 point værd, de mindre blodtørstige er 1, 2 eller 3 point værd



Den spiller, der lugter mest af hvidløg, begynder. Spillet rykker med uret (mod venstre). Når det er din tur, skal du spille et af de kort, du har på hånden, og overholde følgende regler...

SÅDAN SPILLES ET KORT



1. Spillerne må kun anbringe **et kort på hver fri (tom) side** af et vampyrkort. Det kan være enten et angrebskort eller et aktionskort.
2. Man må kun spille et angrebskort, hvis siden af kortet er samme farve som vampyrkortet, i dette tilfælde rødt. Bemærk: Det gælder ikke hvidløgskort og spejlkort (jævnfør: Aktionskort).
3. Alle angrebskort skal anbringes **på den rigtige måde** i forhold til vampyrkortet. Det betyder, at et kort ikke kan vende på hovedet eller ligge på siden.
4. Et **våbenkort** bliver altid **anbragt til sidst og under det nederste kort**, altså først når der allerede ligger 4 kort rundt om vampyrkortet, som tilsammen udgør et kors. Det er den eneste måde, **man kan besejre en vampyr på** (jævnfør: Sådan besejres en vampyr).

Du **skal** spille **et kort** fra din hånd, når det bliver din tur, **medmindre**:

- Du har det sidste angrebskort og det tilhørende våbenkort, så du kan gøre et kors færdigt, der hører til **en af vampyrerne**. I så fald må du spille 2 kort på samme tur.



- Du vil bytte et hvidløgskort eller spejlkort, der er blevet spillet tidligere, ud med et angrebskort fra din hånd i henhold til reglerne ovenfor. Hvis du gør det, **skal** du kunne placere hvidløgskort eller spejlkortet igen på samme tur **og** udføre den tilhørende action (jævnfør: Aktionskort).

- Du ikke kan placere nogen af dine kort sammen med en af vampyrerne på bordet, **og** du ikke har et aktionskort, som du kan spille (jævnfør: Aktionskort). Så **skal** du anbringe et af kortene fra din hånd i aflæggsbunken og trække et nyt kort.

AKTIONSKORT

Der er 4 typer aktionskort, som kan bruges under spillet:

Hvidløgskort



Uf, sikke en forfærdelig lugt af hvidløg! Med dette aktionskort kan du tvinge den **næste** spiller til at springe sin tur over. Spil et hvidløgskort i stedet for et angrebskort. Din tur slutter. Der kan placeres flere hvidløgskort omkring en vampyr.

Spejlkort



Øv. Vampyrer har ikke noget spejlbillede! Du kan spille et spejlkort i stedet for et angrebskort. Når du gør det, **skal** du bytte alle dine tilbageværende kort med **en anden spiller**. Din tur slutter. Før I bytter, skal du trække så mange kort fra bunken, at du har 5 kort på hånden. Der kan placeres flere spejlkort omkring en vampyr.

Kistekort



Vågn op, hugtænder! Når der spilles et kistekort, vågner en ny vampyr. Tag et vampyrkort øverst i vampyrbunken og anbring det med bagsiden nedad på bordet. Anbring kistekortet i aflæggsbunken. Din tur slutter.

Bemærk: Kun **maksimalt** 6 vampyrer bør vågne op under spillet. Man kan altså ikke spille et kistekort, hvis der allerede er 6 vampyrkort på bordet, eller hvis der ikke er flere vampyrkort tilbage i vampyrbunken.

Bidekort



Så skal der bides! Spil vampyrbidekortet, og vælg, hvilken aktiv vampyr der skal begynde at bide. Fjern alle de kort, der ligger omkring vampyren, og anbring dem i aflæggsbunken sammen med vampyrbidekortet. Din tur slutter.

SÅDAN SLUTTER DIN TUR

Når din tur slutter, **skal** du trække nye kort fra bunken, indtil du har 5 kort på hånden. Derefter er det den næste spillers tur.

Bemærk: Når det sidste kort er trukket fra bunken, blander I kortene i aflæggsbunken, som bliver den nye bunke, man trækker kort fra.

SÅDAN BESEJRES EN VAMPIR



En vampyr bliver besejret, når korset er færdigt. Det betyder, at vampyren skal være omringet af 4 kort og et **tilhørende våbenkort** anbragt under det **nederste** kort.

Et våbenkort kan kun spilles, hvis våbenkortet har samme farve som vampyrkortet, i dette tilfælde rød.

Hvis du spillede våbenkortet, skal du tage vampyrkortet og anbringe det foran dig på bordet. Anbring de omkringliggende kort i aflæggsbunken.

Hvis der er færre end 4 aktive vampyrkort på bordet, skal du tage et nyt vampyrkort fra vampyrbunken (hvis der er nogen kort tilbage) og anbringe det på bordet.

Tjek, hvor mange point du har scoret på vampyrkortet. Din tur slutter.

HVEM VINDER?

Den første spiller, der scorer 6 (eller flere) point, vinder spillet og er alle vampyrers skræk!



Jumbodisæt

19822

Made by Koninklijke Jumbo BV,
Westzijde 184, 1506 EK Zaandam,
The Netherlands.

© 2021 Jumbodisæt Group. All rights reserved.
Game concept © 2021 Manuel Rubio Gimenez

youtube.com/jumbodisetgames