

VAMPIRE QUEENS

Das bissige Vampirspiel von Wolfgang Kramer
für 3-12 Spieler ab 8 Jahren.

Hintergrund

Die Spieler sind Vampir-Fürsten und hausen zusammen mit ihrem Vampir-Clan auf der verborgenen Burg Dunkelfels. In der Nacht waren die Vampire auf Beutejagd. Nun graut der Morgen und daher bemühen sich alle Spieler, ihre Vampire möglichst schnell in der Gruft zu versammeln. Für die starken Vampire ist das ganz leicht, aber die schwächlichen, kleineren Vampire sind nur in großen Gruppen stark. Und dann gibt es da immer noch die beiden Vampirjäger, die kein Spieler in die Gruft lassen will. Diese sorgen gemeinerweise immer wieder dafür, dass Vampire die Gruft verlassen müssen.

Spielziel

Die Spieler versuchen ihre Karten möglichst schnell loszuwerden und damit ihre Vampire als erste in die Gruft in Sicherheit zu bringen. Dabei gibt der Startspieler - durch die Anzahl der von ihm gleichzeitig gespielten Karten - jede Runde wieder neu die Anzahl der auszuspielenden Karten vor. Reihum müssen die Mitspieler diese Anzahl bedienen - allerdings jeweils mit einem höheren Wert als der Spieler zuvor, ansonsten müssen sie passen. Ein Durchgang endet, wenn ein Spieler alle seine Vampire in die Gruft gebracht, also keine Karten mehr hat. Auf der Hand verbliebene Vampire haben es nicht rechtzeitig geschafft und zählen Minuspunkte. Die Vampire Queen und die Vampirjäger zählen besonders viele Minuspunkte. Wer nach 5 Durchgängen die wenigsten Minuspunkte hat, gewinnt das Spiel.

Spielvorbereitung

Der Spieler mit den längsten Eckzähnen bekommt den 15er Vampirjäger. Sein linker Nachbar ist der Startspieler der ersten Runde. Er bekommt den Vampirjäger mit der 20. Der Spieler mit dem 15er Vampirjäger mischt alle übrigen 108 Karten und teilt anschließend an jeden Spieler so viele Karten aus, wie die folgende Tabelle vorgibt. Je nach Spielerzahl bleiben einige Karten übrig, die zur Seite kommen. Sie werden erst wieder für den nächsten Durchgang benötigt. Alle Spieler nehmen ihre Karten auf die Hand.

Anzahl der Spieler	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Karten pro Spieler	13	13	13	13	13	13	12	10	9	9
Nicht verwendete Karten	69	56	43	30	17	4	0	8	9	0

Hinweis: Der Startspieler und sein rechter Nachbar haben in der ersten Runde jeweils eine Karte mehr als die anderen Spieler, da sie zusätzlich noch die Vampirjäger auf der Hand haben.

Spielverlauf

Ein Spiel besteht aus **5 Durchgängen**. (Die Spieler können sich auch auf eine andere Anzahl einigen, um die Spieldauer zu verändern.) Ein Durchgang besteht aus **mehreren Runden**. In einer Runde kommt **jeder Spieler**, beginnend beim Startspieler, im Uhrzeigersinn **genau einmal an die Reihe**. Haben am Ende einer Runde ein oder mehrere Spieler keine Karte mehr auf der Hand, endet der Durchgang. Ansonsten wird eine weitere Runde gespielt.

Der Startspieler beginnt und spielt **einen beliebigen Vampir**, **mehrere Vampire** mit demselben Zahlenwert oder seinen **Vampirjäger** aus. Die Anzahl der von ihm gespielten Karten bestimmt, wie viele Karten jeder einzelne Mitspieler diese Runde ausspielen muss (wenn er nicht passen möchte).

Ganz wichtig: Wenn mehrere Vampire gleichzeitig ausgespielt werden, müssen **alle denselben Wert** besitzen!

Anschließend ist der im Uhrzeigersinn nächste Spieler an der Reihe. Er muss nun entweder **erhöhen** oder **passen**.

Um zu erhöhen, muss ein Spieler die exakt gleiche Anzahl an Vampiren wie der Startspieler ausspielen, aber mit einem höheren Zahlenwert.

Hat der Startspieler beispielsweise nur einen Vampir ausgespielt, dürfen die anderen Spieler in dieser Runde auch nur einen Vampir ausspielen. Spielt er dagegen einen Drilling aus (drei Karten mit demselben Zahlenwert), dann müssen alle anderen auch einen Drilling ausspielen oder passen. Der Zahlenwert muss dabei immer höher sein als der zuletzt gespielte Wert.

Kann oder will ein Spieler das nicht, so muss er passen.

Wenn **jeder Spieler einmal an der Reihe** war, also erhöht oder gepasst hat, endet eine Runde. Der Spieler, der die **höchste(n) Karte(n)** ausgespielt hat, wird zum Startspieler der nächsten Runde. Alle ausgespielten Vampire werden verdeckt zur Seite gelegt. Sie haben es noch vor Morgengrauen in die Gruft geschafft. Diese Karten haben für den aktuellen Durchgang keine Bedeutung mehr.



Marie ist Startspielerin



Jonas erhöht



Leon passt



Nina erhöht



Lukas passt

Beispiel für ein Spiel mit 5 Spielern: Marie ist Startspielerin. Sie spielt 3 Vampire aus, die alle den Wert 6 haben. Jonas erhöht, indem er 3 Vampire mit einer 8 auslegt. Leon passt. Nina spielt 3 Vampire mit einer 11 aus und erhöht somit. Lukas passt. Da nun jeder Spieler einmal an der Reihe war, ist die Runde zu Ende, und die ausgespielten Karten werden beiseitegelegt. Nina hat die höchsten Karten ausgespielt und wird deshalb Startspielerin für die nächste Runde.

Vampire Queen (Joker)

Es gibt **4 Vampire Queens** im Spiel, die jeden **Zahlenwert von 1 bis 14** annehmen können. Wenn ein Spieler eine Vampire Queen zusammen mit anderen Vampiren ausspielt, nimmt die Vampire Queen automatisch den Zahlenwert dieser Vampire an.



Spielmaterial

110 Karten:

- 104 Vampirkarten (je 8 x die Werte 1-13)
- 4 Vampire Queens (Joker)
- 2 Vampirjäger (Werte 15 und 20)



=



= 14

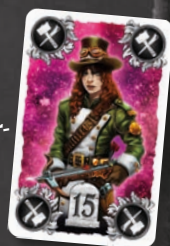
Beispiel: 2 Vampire mit dem Wert 11 und eine Vampire Queen entsprechen 3 Vampiren mit dem Wert 11.

Wird die Vampire Queen hingegen **einzel**n ausgespielt, hat sie den **Wert 14**. Sie ist somit die höchste Karte der Runde und kann nicht mehr überboten werden. Ein Spieler kann auch mehrere Vampire Queens auf einmal ausspielen. Das heißt, dass ein Vampir-Paar mit dem Wert 13 nur mit einem Vampire-Queen-Paar überboten werden kann. Hat ein Spieler am Ende eines Durchgangs noch eine Vampire Queen auf der Hand, bringt ihm diese 14 Minuspunkte ein.

Vampirjäger

Bei den 2 Vampirjäger-Karten sehen Vorder- und Rückseiten gleich aus. Dadurch kann jeder Spieler sofort erkennen, welche Spieler momentan die Vampirjäger auf der Hand halten. Einen Vampirjäger kann ein Spieler nur dann ausspielen, wenn er in einer Runde Startspieler ist. Mit dem Ausspielen einer Vampirjäger-Karte wird eine **Vampirjäger-Runde** eingeläutet, für die die folgenden speziellen Regeln gelten:

- Ein Vampirjäger kann nur als einzelne Karte ausgespielt werden und hat dabei immer den **Wert 0**.
- **Kein Spieler darf passen und niemand muss erhöhen**. Stattdessen muss jeder Spieler genau 1 Vampir ausspielen, egal ob der Wert höher, gleich oder niedriger ist, als die zuvor gespielte Karte.
- Eine Vampire Queen hat in einer Vampirjäger-Runde immer den **Wert 1**.
- Der Vampirjäger jagt immer dem stärksten Vampir hinterher. Wer in der Vampirjäger-Runde die **höchste Karte** ausgespielt hat, muss **alle** in dieser Runde ausgespielten Karten **auf seine Hand nehmen**, auch den Vampirjäger! Haben mehrere Spieler einen Vampir mit dem höchsten Wert gelegt, muss von ihnen der Spieler, alle Karten auf die Hand nehmen, der in der aktuellen Runde den höchsten Wert zuletzt ausgespielt hat.



Nach einer Vampirjäger-Runde darf der Spieler den soeben erhaltenen Vampirjäger **nicht sofort** wieder ausspielen. Das ist frühestens in der darauf folgenden Runde wieder möglich. Vorausgesetzt, der Spieler ist auch dann wieder Startspieler. Allerdings kann der Spieler, sofern er den zweiten Vampirjäger ebenfalls auf der Hand hat, diesen sofort ausspielen.

Beide Vampirjäger bleiben bis zum Ende eines Durchgangs immer im Spiel. Wer sie am Ende eines Durchgangs auf der Hand hat, bekommt dafür den jeweils aufgedruckten Wert von **15 bzw. 20 Minuspunkten**.



Leon ist Startspieler



Nina



Lukas



Marie



Jonas

Beispiel für eine Vampirjäger-Runde: Leon ist Startspieler. Er spielt seinen Vampirjäger aus und startet damit eine Vampirjäger-Runde. Jetzt darf niemand passen. Nina spielt eine 2 aus, danach folgt Lukas mit einer 1. Als nächstes ist Marie an der Reihe und spielt wie Nina eine 2. Anschließend legt Jonas eine Vampire Queen, die wie eine 1 zählt und beendet die Runde, da jeder 1x an der Reihe war. Die höchste Karte ist somit die 2, die sowohl von Nina als auch von Marie ausgespielt wurde. Da Marie ihre Karte später als Nina gespielt hat, gilt ihre Karte als die höhere, weshalb Marie nun alle ausgespielten 5 Karten der Runde auf die Hand bekommt. Sie wird Startspielerin, darf aber den gerade erhaltenen Vampirjäger nicht sofort wieder ausspielen.



In einer Vampirjäger-Runde darf **niemals ein zweiter Vampirjäger** gespielt werden. Wenn in einer Vampirjäger-Runde ein Spieler an die Reihe kommt, der nur noch den anderen Vampirjäger auf der Hand hat, so muss er ausnahmsweise passen und am Ende der Runde alle ausgespielten Karten auf die Hand nehmen. Daher sollten die Spieler vorsichtig sein, wenn sie ihre vorletzte Karte ausspielen und nur noch einen Vampirjäger auf der Hand halten.

Ende eines Durchgangs

Sobald am Ende einer Runde ein oder mehrere Spieler keine Karten mehr auf der Hand haben, endet ein Durchgang.

Hinweis: Falls ein Spieler in einer Vampirjäger-Runde seine letzte Karte ausspielt und am Ende der Runde dann alle ausgespielten Karten auf die Hand nehmen muss, endet der Durchgang nicht. Es sei denn, ein anderer Spieler ist alle Karten losgeworden.

Jetzt wird abgerechnet. Alle Spieler erhalten nun für ihre verbliebenen Handkarten Minuspunkte:

- Jede Vampirkarte zählt Minuspunkte entsprechend ihres Zahlenwertes.
- Jede Vampire Queen zählt 14 Minuspunkte.
- Die Vampirjäger zählen gemäß ihres Aufdruckes 15 bzw. 20 Minuspunkte.

Beispiel: Lukas hat am Ende eines Durchgangs noch 3 Karten auf der Hand: 3, 10 und eine Vampire Queen. Dafür erhält er $3+10+14=27$ Minuspunkte.



Die Minuspunkte aller Spieler werden notiert. Anschließend beginnt ein neuer Durchgang.

Neuer Durchgang

Die Spieler, die am Ende des Durchgangs einen Vampirjäger auf der Hand hatten, **behalten diese!** Der Spieler mit dem 20er Vampirjäger wird Startspieler des neuen Durchgangs. Er teilt an jeden Spieler so viele Karten aus, wie die Tabelle unter Spielvorbereitung angibt. Die Spieler mit Vampirjägern starten in diesen Durchgang wieder mit einer Handkarte mehr (bzw. zwei Karten, wenn ein Spieler beide Jäger besitzt).

Spielende

Wer **nach 5 Durchgängen** die wenigsten Minuspunkte hat, gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

Autor und Verlag bedanken sich bei allen Testspielern und Regelleseern.

Spielleautor: Wolfgang Kramer
Illustration: Irene Bressel
nach Ideen von Eckhard Freytag
Layout: Leon Schiffer
Redaktion: Thorsten Gimmler

Schmidt Spiele GmbH
Lahnstr. 21
D-12055 Berlin
www.schmidtspiele.de



GAMEPLAY VIDEO





VAMPIRE QUEENS

A vampire game with bite from Wolfgang Kramer
for 3–12 players ages 8 and up.

Background

Players take on the role of vampire princes and live together in their vampire crypt clan in the hidden castle of Dark Mountain. At night, the vampires were out looking for their prey, but now dawn is breaking, and the players must bring their vampires to safety in the crypt as fast as they can. That's easy for the strong vampires, but the weaker vampires only stand a chance if they stick together. And then there's also those two vampire slayers that no one wants to have in their crypt. The cruel vampire slayers ensure that the vampires have to leave their crypt again and again...

Aim of the game

That's why players try to get rid of their cards as fast as they can to be the first to bring their vampires safely in the crypt. At the beginning of each round, the start player decides how many cards are to be played. In turns, players must play the same number of cards, but always with a higher value than the player before. Otherwise, they have to pass. A phase is over once a player has been able to safely bring all his vampires back into the crypt, meaning he has no cards left in his hand. Any vampire cards left in a player's hand that didn't make it in time into the crypt count as minus points. The vampire queen and vampire slayers count for the most minus points. The player with the fewest minus points after 5 phases wins the game.

Game setup

The player with the longest fangs receives the vampire slayer with the 15. The player to his left is the start player of the first round. He receives the vampire slayer with the 20. The player with the vampire slayer 15 shuffles all remaining 108 cards and deals them out to the other players according to the following table. Depending on how many players there are, there will be some cards left over. Put them off to the side. They won't be needed until the next phase. Players pick up the cards that were dealt to them.

Number of players	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Cards per player	13	13	13	13	13	13	12	10	9	9
Cards left over	69	56	43	30	17	4	0	8	9	0

Note: In the first round, the start player and the player to his right each have one card more than the other players, as they also receive the vampire slayer card in their hands.

How to play

A game consists of **5 phases**. (Players can also agree on a different number of rounds to play to change the length of the game.) One phase consists of **multiple rounds**. In a clockwise direction, **each player**, beginning with the start player, has **exactly one turn per round**. At the end of a round if one or more players doesn't have any more cards in his hand, the phase is over. Otherwise another round is played.

The start player begins by playing **any vampire card**, **multiple vampire cards** of the same value or a **vampire slayer card**. The start player of a round always dictates how many cards are played in the round.

Very important: If multiple vampire cards are played at the same time, they **all must have the same value!**

Once the start player has played his card(s), the next player in a clockwise direction takes his turn. He has to either **raise** or **pass**.

To raise, you have to play the exact same number of vampire cards as the start player, but with a higher card value.

For example, if the start player played only one vampire card, the other players can likewise only play one vampire card in this round. If he plays a triplet (three cards of the same value), then everyone else has to play a triplet, too, or pass. The card value must be always higher than the value of the card(s) that were just played.

If a player doesn't want to, or can't, raise, he must pass.

Once **every player** has **taken one turn** by either raising or passing, the round is over. The player who played the **highest card(s)** is the start player of the next round. All played vampire cards are laid off to the side. They've safely made it to the crypt before break of dawn. These cards have no further significance for this phase.



Marie is the start player



Jon raises



Leon passes



Nina raises



Luke passes

Example for a game of 5 players: Marie is the start player. She plays 3 vampire cards, all of which have the value 6. Jon raises by playing 3 vampire cards with the value 8. Leon passes. Nina raises by playing 3 vampires with a value of 11. Luke passes. Now that every player has had a turn, the round is over and the played cards are laid off to the side. Nina played the highest valued cards and is therefore the start player for the next round.

Vampire Queen (Joker)

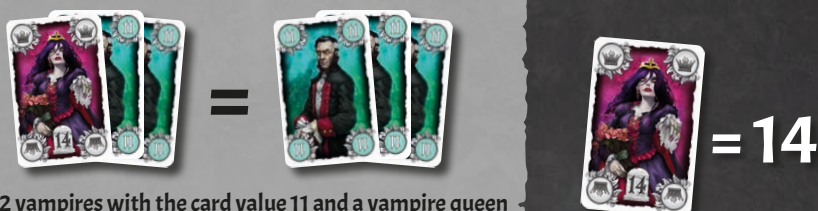
There are **4 vampire queens** in the game. Each vampire queen can take on any card value from 1 to 14. If someone plays a vampire queen together with other vampires, the vampire queen automatically takes on the card value of the other vampires played.



Contents

110 cards:

- 104 vampire cards (8 each with the values 1–13)
- 4 vampire Queens (jokers)
- 2 vampire slayers (with the values 15 and 20)



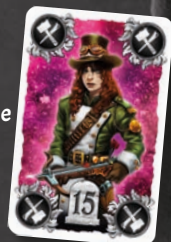
Example: 2 vampires with the card value 11 and a vampire queen equal 3 vampires with a value of 11.

However, a single vampire queen **played by itself** has the card value 14. It is the highest card of the round and cannot be raised. You can also play multiple vampire queens at the same time. That means, a vampire pair with the value 13 can only be raised by a vampire queen pair. However, at the end of a phase, if you still have a vampire queen in your hand, it is worth 14 minus points.

Vampire slayers

The back and face of the vampire slayer cards look the same. Everyone can immediately see who has the vampire slayer in their hand. Only the start player of a round can play a vampire slayer. When playing the vampire slayer card, you begin a **vampire slayer round**, which follows these special rules:

- A vampire slayer can only be played as a single card with the **value 0**.
- **No one is allowed to pass** and **no one has to raise**. Instead, every player has to play exactly 1 vampire regardless if the value is equal, higher or lower than the previously played card.
- A vampire queen always has the **value 1** in a vampire slayer round.
- The vampire slayer is always after the strongest vampire. Whoever plays the **highest card** in a vampire slayer round has to **pick up all cards** played in this round, including the vampire slayer card, **adding them to his hand**. If more than one player has played the highest vampire card, the player who played the last of these cards has to pick up all the played cards into his hand.



! After a vampire slayer round, the player who just picked up the vampire slayer is **not allowed to play it right away!** It can be played again in the round afterwards at the earliest, as long as this player is the start player. However, if this player happens to have the second vampire slayer card in his hand, too, he can of course immediately play this one right after the vampire slayer round.

Both vampire slayer cards always remain in the game until the end of a phase. Whoever has a vampire slayer card in his hand at the end of a phase receives **15 or 20 minus points**, respectively.



Leon is the start player



Nina



Luke



Marie



Jon

Example of a vampire slayer round: Leon is the start player. He plays his vampire slayer card and starts a vampire slayer round. Now, no one is allowed to pass. Nina plays a 2, then Luke plays a 1. Now it's Marie's turn, who plays a 2 just like Nina. Jon plays a vampire queen, which has the value 1. Now everyone has had his turn and the round is over. Nina and Marie both played the highest value card, but the 2 played by Marie was played after Nina's 2, so she has to pick up all 5 cards played in this round to her hand. She is the new start player of the next round, but she is not allowed to play the vampire slayer card that she just finished picking up.

! A **second vampire slayer card** may **never be played** during a vampire slayer round. If a player has only a vampire slayer card in his hand on his turn in a vampire slayer round, he is forced to pass and at the end of the round has to pick up all cards played in this round to his hand. That means, you have to be careful when you play your second-to-last card and only have a vampire slayer card left in your hand.

End of a phase

At the end of a round, if one or more players don't have any cards left in their hands, a phase is over.

Note: If a player plays his last card in a vampire slayer round, but then has to pick up all the played cards to his hand at the end of the round, the phase does not end. Unless, of course, another player has no cards left in his hand.

Counting score: All players with cards still in their hands receive minus points:

- Every vampire card is worth minus points according to the value of the card.
- Each vampire queen is worth 14 minus points.
- The vampire slayers are worth 15 and 20 minus points, respectively.

Example: Luke still has 3 cards in his hand at the end of a phase: 3, 10 and a vampire queen. This gives him $3+10+14=27$ minus points.



Write down the minus points of each player. Then the next phase of the game begins.

New phase

The players who had a vampire slayer card in their hands at the end of the phase **keep them!** The player with the vampire slayer card 20 is the new start player of the new phase. He deals out the cards to all the players according to the table in the "Game setup" section. The players with the vampire slayer cards begin this phase with one card more (or two, if the player has both vampire slayer cards).

End of game

The player with the fewest minus points **after 5 phases** wins the game. There can be more than one winner.

The author and publisher extend their thanks to all test players and rules readers.

Author: Wolfgang Kramer
Illustration: Irene Bressel
 based on ideas by Eckhard Freytag
Layout: Leon Schiffer
Editor: Thorsten Gimmler

Schmidt Spiele GmbH
 Lahnstr. 21
 D-12055 Berlin
 www.schmidtspiele.de



VAMPIRE QUEEN

Un jeu de vampires mordant de Wolfgang Kramer
pour 3 à 12 personnes à partir de 8 ans.

Trame de fond

Les joueurs sont des princes vampires qui résident avec leur clan dans le château souterrain de Rochenoire. Cette nuit, les vampires sont allés à la chasse. Le jour se lève à présent et tous les joueurs doivent donc tâcher de rassembler leurs vampires dans la crypte aussi vite que possible. Pour les vampires les plus forts, ce n'est pas difficile, mais les petits vampires faibles ne s'en sortent qu'au sein d'un grand groupe. Et puis il y a les deux chasseurs de vampires, qui ne comptent laisser aucun joueur adverse rejoindre la crypte. Ces deux trouble-fête obligent même sans arrêt des vampires à quitter le caveau ...

But du jeu

Les joueurs essaient donc de se débarrasser de leurs cartes aussi vite que possible, chacun tentant d'être le premier à mettre ses vampires en sécurité dans la crypte. C'est le joueur de départ qui détermine à chaque tour le nombre de cartes à jouer. À tour de rôle, les autres joueurs doivent poser ce nombre précis de cartes, mais à chaque fois avec un numéro plus élevé que le joueur précédent, sinon ils doivent passer leur tour. Une manche se termine lorsqu'un joueur a rassemblé tous ses vampires dans le caveau, c'est-à-dire qu'il n'a plus de carte. Les cartes que les joueurs ont encore en main à ce moment-là sont des vampires qui n'ont pas réussi à rejoindre la crypte à temps et coûtent des points négatifs. La Vampire Queen et les chasseurs de vampires coûtent particulièrement beaucoup de points négatifs. Le joueur qui a le moins de points négatifs après 5 manches remporte la partie.

Préparatifs

Le joueur qui a les canines les plus longues reçoit le chasseur de vampires portant le numéro 15. Son voisin de gauche sera le joueur de départ du premier tour. Il reçoit le chasseur de vampires portant le numéro 20. Le joueur qui a le chasseur de vampires numéro 15 mélange les 108 cartes restantes et distribue ensuite à chaque joueur le nombre de cartes indiqué dans le tableau ci-dessous. En fonction du nombre de joueurs, il reste plus ou moins de cartes non utilisées, que l'on met de côté. On ne les reprendra que pour la prochaine manche. Tous les joueurs prennent en main les cartes qui leur ont été distribuées.

Nombre de joueurs	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Cartes par joueur	13	13	13	13	13	13	12	10	9	9
Cartes non utilisées	69	56	43	30	17	4	0	8	9	0

Remarque : Le joueur de départ et son voisin de droite ont chacun une carte de plus que les autres joueurs au premier tour, puisqu'ils ont en plus la carte de chasseur de vampires en main.

Déroulement de la partie

Une partie se déroule en **5 manches**. (Les joueurs peuvent se mettre d'accord sur un autre nombre de manches pour modifier la durée de la partie.) Une manche se compose de **plusieurs tours**. Au cours d'un tour, **chaque joueur**, en commençant par le joueur de départ, joue **exactement une fois, à tour de rôle** dans le sens des aiguilles d'une montre. Si, à la fin d'un tour, un ou plusieurs joueurs n'ont plus de carte en main, la manche se termine. Sinon, on joue un autre tour.

Le joueur de départ commence et pose **une carte de vampire** de son choix, **plusieurs vampires** avec le même numéro ou **un chasseur de vampires**. Le joueur de départ peut poser son chasseur de vampires dès le début de la partie.

Très important : Pour poser plusieurs cartes de vampires à la fois, il faut qu'elles possèdent **toutes le même numéro** !

Ensuite, c'est au tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre. Il doit soit **monter**, soit **passer** son tour.

Pour monter, un joueur doit poser exactement le même nombre de vampires que le joueur de départ, mais avec un numéro plus élevé.

Si le joueur de départ a par ex. posé un seul vampire, les autres joueurs ne doivent également poser qu'un seul vampire au cours de ce tour. Si en revanche il pose un triplé (trois cartes avec le même numéro), les autres doivent aussi poser un triplé ou passer leur tour. Le numéro des cartes doit toujours être plus élevé que celui précédemment posé.

Si un joueur ne veut pas ou ne peut pas monter, il doit passer son tour.

Une fois que **chaque joueur** a joué **une fois**, c'est-à-dire a monté ou a passé son tour, le tour se termine. Le joueur qui a posé la ou les **cartes avec le numéro le plus élevé** devient le joueur de départ du tour suivant. Toutes les cartes de vampire qui ont été posées sont écartées, face cachée. Ces vampires-là ont réussi à atteindre la crypte avant l'aube. Ces cartes ne joueront plus aucun rôle au cours de cette manche.



Marie est la joueuse de départ



Jonas monte



Léon passe



Nina monte



Lucas passe

Exemple pour une partie à 5 joueurs : Marie est la joueuse de départ. Elle pose 3 cartes de vampire qui portent toutes le numéro 6. Jonas monte : il pose 3 vampires avec le numéro 8. Léon passe son tour. Nina pose 3 vampires numéro 11, donc elle monte. Lucas passe. Comme chaque joueur a eu l'occasion de jouer une fois, le tour est terminé, on écarte les cartes qui ont été posées. C'est Nina qui a joué les cartes avec le numéro le plus élevé, elle devient donc la joueuse de départ pour le tour suivant.

Vampire Queen (joker)

Il y a 4 **Vampire Queens** dans le jeu, qui peuvent endosser n'importe quel **numéro de 1 à 14**. Quand un joueur pose une Vampire Queen avec d'autres cartes de vampire, la Vampire Queen adopte automatiquement le numéro de ces vampires.



Matériel

110 cartes:

- 104 cartes de vampire (numéros de 1 à 13 : 8 cartes chacun)
- 4 Vampire Queens (Joker)
- 2 chasseurs de vampires (numéros 15 et 20)



=



= 14

Exemple : 2 vampires avec un 11 et une Vampire Queen correspondent à 3 vampires avec un 11.

En revanche, une Vampire Queen posée **seule** remplace le **numéro 14**. C'est donc la carte la plus élevée du tour, les autres joueurs ne peuvent pas monter. Un joueur peut aussi poser plusieurs cartes de Vampire Queen à la fois. En effet, on ne peut monter sur une paire de vampires portant le numéro 13 qu'avec une paire de Vampire Queens. Si, à la fin d'une manche, un joueur a encore une Vampire Queen en main, cela lui coûte 14 points négatifs (qu'on lui soustrait).

Chasseurs de vampires

Sur les 2 cartes de chasseurs de vampires, la face recto et face verso sont les mêmes. Ainsi, tous les joueurs peuvent savoir immédiatement quels joueurs ont en main les chasseurs de vampires. Un joueur ne peut poser un chasseur de vampires que s'il est le joueur de départ lors d'un tour. En posant une carte de chasseur de vampires, on déclenche **un tour spécial de chasseur de vampires**, pour lequel les règles spéciales suivantes s'appliquent :

- Une carte de chasseur de vampires ne peut être posée que seule et porte alors le **numéro 0**.
- **Aucun joueur ne peut passer son tour et personne n'est obligé de monter**. Chaque joueur doit en revanche poser 1 carte de vampire et 1 seule, peu importe que le numéro soit inférieur, égal ou supérieur à celui de la carte précédemment posée.
- Lors d'un tour spécial de chasseur de vampires, une Vampire Queen porte toujours le **numéro 1**.
- Le chasseur de vampires court toujours après le vampire le plus fort. Le joueur qui a posé la carte avec le **numéro le plus élevé** au cours du tour spécial de chasseur de vampires doit par conséquent **reprendre en main toutes les cartes** posées au cours de ce tour, y compris le chasseur de vampires !



Après un tour spécial de chasseur de vampires, ce joueur ne peut pas reposer immédiatement la carte de chasseur de vampires qu'il vient de recevoir. Ce ne sera possible qu'à partir du tour suivant, à condition que le joueur soit à nouveau le joueur de départ.

Toutefois, si le joueur a également en main le deuxième chasseur de vampires, il peut poser celui-ci immédiatement.

Les deux chasseurs de vampires restent toujours en jeu jusqu'à la fin d'une manche. Les joueurs qui les ont encore en main à la fin d'une manche reçoivent **15 ou 20 points négatifs**.



Léon est le joueur de départ



Nina



Lucas



Marie



Jonas

Exemple de tour spécial de chasseur de vampires : Léon est le joueur de départ. Il pose son chasseur de vampires et commence ainsi un tour spécial de chasseur de vampires. Personne ne peut donc passer son tour. Nina pose un 2, puis Lucas pose un 1. C'est ensuite à Marie, qui pose un 2 comme Nina. Puis Jonas pose une Vampire Queen, qui compte pour un 1. Chaque joueur a maintenant joué une fois, le tour se termine. Nina et Marie ont joué les cartes avec le numéro le plus élevé, mais le 2 de Marie a été posé après celui de Nina. C'est donc Marie qui prend en main les cinq cartes posées lors de ce tour. Elle devient la joueuse de départ, mais ne peut pas utiliser tout de suite le chasseur de vampires qu'elle vient de recevoir.



Lors d'un tour spécial de chasseur de vampires, on **ne peut jamais poser un deuxième chasseur de vampires**. Si lors d'un tour spécial de chasseur de vampires, un joueur n'a plus que l'autre chasseur de vampires en main lorsque c'est son tour de jouer, il doit exceptionnellement passer son tour et prendre toutes les cartes en main à la fin du tour. Les joueurs doivent donc être prudents lorsqu'ils jouent leur avant-dernière carte et qu'ils n'ont plus qu'un chasseur de vampires en main.

Fin d'une manche

Dès qu'un ou plusieurs joueurs n'ont plus de carte en main à la fin d'un tour, une manche se termine.

Remarque : Si un joueur pose sa dernière carte au cours d'un tour spécial de chasseur de vampires et doit ensuite reprendre toutes les cartes posées en main à la fin du tour, la manche ne se termine pas, à moins qu'un autre joueur ne se soit débarrassé de toutes ses cartes.

Maintenant, on compte les points. Tous les joueurs doivent déduire des points négatifs pour les cartes qu'il leur reste en main :

- Chaque carte de vampire coûte un nombre de points négatifs correspondant à son numéro.
- Chaque Vampire Queen coûte 14 points négatifs.
- Les chasseurs de vampires coûtent 15 à 20 points négatifs selon leur numéro.

Exemple : Lucas a encore 3 cartes en main à la fin d'une manche : un 3, un 10 et une Vampire Queen. Cela lui coûte $3+10+14=27$ points négatifs.



On note les points négatifs de tous les joueurs. Ensuite, une nouvelle manche commence.

Nouvelle manche

Les joueurs qui avaient en main un chasseur de vampires à la fin d'une manche **les gardent !** Le joueur qui a le chasseur de vampires numéro 20 devient le joueur de départ de la nouvelle manche. Il distribue à chaque joueur le nombre de cartes indiqué dans le tableau du paragraphe « Préparatifs ». Les joueurs qui ont les chasseurs de vampires commencent à nouveau avec une carte de plus en main lors de cette manche (ou deux cartes, si un joueur possède les deux chasseurs).

Fin de la partie

Le joueur qui a le moins de points négatifs **après 5 manches** remporte la partie. En cas d'égalité, il y a plusieurs vainqueurs.

Auteur : Wolfgang Kramer
Illustration : Irene Bressel
D'après une idée d'Eckhard Freytag
Layout : Leon Schiffer
Rédaction : Thorsten Gimmler

L'auteur et la maison d'édition remercient tous les joueurs qui ont testé le jeu et les lecteurs des règles.

Schmidt Spiele GmbH
Lahnstr. 21
D-12055 Berlin
www.schmidtspiele.de



VAMPIRE QUEEN

Il mordace gioco di vampiri di Wolfgang Kramer
per 3-12 persone dagli 8 anni di età.

Scenario

I giocatori sono principi vampiri e dimorano insieme al loro clan di vampiri nel recondito maniero di Dunkelfels. Di notte i vampiri sono stati a caccia di prede. Adesso albeggia e perciò tutti i giocatori si premurano di radunare il più velocemente possibile i loro vampiri nella cripta. Per i vampiri forti è assai facile, ma i vampiri più piccoli e deboli sono forti soltanto in grossi gruppi. E poi ci sono pur sempre i due cacciatori di vampiri, che nessun giocatore vuole ammettere nella cripta. Questi continuano perversamente ad impedire ai vampiri di entrare nella cripta.

Scopo del gioco

Pertanto i giocatori tentano di sbarazzarsi quanto prima delle loro carte per portare così i loro vampiri per primi al sicuro nella cripta. Il giocatore di partenza stabilisce ad ogni giro il numero di carte da giocare. I compagni di gioco devono giocare a turno questo numero – ma ogni volta con un valore più alto del giocatore precedente, altrimenti devono passare. Un turno finisce quando un giocatore ha portato nella cripta tutti i suoi vampiri e non ha quindi più carte. I vampiri rimasti in mano non hanno fatto in tempo, e contano come punti negativi. In particolare, le Vampire Queen e i cacciatori di vampiri contano come tanti punti negativi. Chi dopo 5 turni ha meno punti negativi, vince il gioco.

Preparazione del gioco

Il giocatore con i canini più lunghi riceve il cacciatore di vampiri da 15. Il suo vicino di sinistra è il giocatore di partenza del primo giro. Egli riceve il cacciatore di vampiri da 20. Il giocatore con il cacciatore di vampiri da 15 mischia tutte le restanti 108 carte e distribuisce quindi ad ogni giocatore tante carte quante sono quelle stabilite dalla tabella che segue. A seconda del numero dei giocatori restano alcune carte in più, che vanno messe da parte. Se ne avrà di nuovo bisogno soltanto per il turno successivo. Tutti i giocatori prendono in mano le loro carte.

Numero di giocatori	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Carte per giocatore	13	13	13	13	13	13	12	10	9	9
Carte non utilizzate	69	56	43	30	17	4	0	8	9	0

Nota: Il giocatore di partenza e il suo vicino di destra hanno nel primo giro una carta in più ciascuno rispetto agli altri giocatori, perché hanno in mano anche i cacciatori di vampiri.

Svolgimento del gioco

Una partita dura **5 turni**. (I giocatori possono anche accordarsi per un altro numero di turni, per variare la durata del gioco). Un turno è composto da **più giri**. In ogni giro, **ciascun giocatore** in senso orario, a cominciare da quello di partenza, gioca **una volta per primo**. Se alla fine di un giro uno o più giocatori non hanno più carte in mano, il turno finisce. Altrimenti si gioca un altro giro.

Il giocatore di partenza inizia e gioca un **qualsiasi vampiro**, **più vampiri** dallo stesso valore numerico oppure un **cacciatore di vampiri**. Il giocatore di partenza di un giro stabilisce sempre il numero di carte (con cui si ha a che fare) che si deve giocare nel giro.

Molto importante: Quando si giocano più vampiri contemporaneamente, **tutti devono avere lo stesso valore!**

Quindi è la volta del giocatore successivo in senso orario. Egli deve ora o giocare al **rialzo** o **passare**.

Per rialzare, un giocatore deve mettere in tavola esattamente lo stesso numero di vampiri del giocatore di partenza, ma con valore numerico maggiore.

Se il giocatore di partenza ha giocato, ad esempio, soltanto un vampiro, gli altri giocatori in questo giro possono giocare anche loro un solo vampiro. Se invece gioca un tris (tre carte dallo stesso valore numerico), allora anche gli altri giocatori devono mettere giù un tris o passare. Il valore numerico deve essere sempre maggiore dell'ultimo valore giocato.

Se un giocatore non può o non vuole farlo, deve allora passare.

Quando **ciascun giocatore** è stato di turno **una volta**, ha cioè rialzato o passato, il giro finisce. Il giocatore che ha giocato **la(e) carta(e) più alta(e)** diventa il giocatore di partenza del giro successivo. Tutti i vampiri giocati vengono messi da parte coperti. Sono riusciti a entrare nella cripta ancor prima che albeggiasse. Queste carte non hanno più alcuna importanza per questo turno.



Maria è la giocatrice di partenza



Giona rialza



Leone passa



Nina rialza

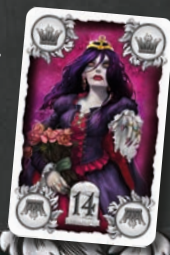


Luca passa

Esempio di gioco con 5 giocatori: Maria è la giocatrice di partenza. Gioca 3 vampiri, che hanno tutti valore 6. Giona rialza, mettendo in tavola 3 vampiri da 8. Leone passa. Nina gioca 3 vampiri da 11, giocando così al rialzo. Luca passa. Avendo ciascun giocatore giocato una volta, il giro è alla fine e le carte giocate vengono messe da parte. Nina ha giocato le carte più alte e diventa così la giocatrice di partenza per il giro successivo.

Vampire Queen (jolly)

Ci sono **4 Vampire Queen** nel gioco, che possono prendere un **valore numerico da 1 a 14**. Quando un giocatore mette in tavola una Vampire Queen insieme ad altri vampiri, la Vampire Queen assume automaticamente il valore numerico di questi vampiri.



Materiale di gioco

110 carte:

- 104 carte con vampiri (valori 1-13 ripetuti 8 volte)
- 4 Vampire Queen (jolly)
- 2 cacciatori di vampiri (valori 15 e 20)



=



= 14

Esempio: 2 vampiri da 11 e una Vampire Queen corrispondono a 3 vampiri da 11.

Una Vampire Queen **giocata da sola** invece ha **valore 14**. È allora la carta più alta del giro e non può più essere battuta. Un giocatore può anche giocare più Vampire Queen alla volta. Ciò vuol dire che una coppia di vampiri con valore 13 può essere battuta soltanto con una coppia di Vampire Queen. Se alla fine di una tornata un giocatore ha ancora una Vampire Queen in mano, questa gli porta comunque 14 punti in meno.

Cacciatori di vampiri

Nelle 2 carte con il cacciatore di vampiri, il fronte e il retro hanno lo stesso aspetto. In tal modo ciascun giocatore può sapere subito quali giocatori tengono in mano per il momento i cacciatori di vampiri. Un giocatore può giocare un cacciatore di vampiri soltanto quando è il giocatore di partenza di un giro. Giocando una carta con il cacciatore di vampiri si dà il via a un **giro con cacciatore di vampiri**, per il quale valgono le seguenti regole speciali:

- Un cacciatore di vampiri può essere giocato soltanto come singola carta e ha **valore 0**.
- **Nessun giocatore può passare e nessuno deve rialzare.** Ogni giocatore deve invece giocare esattamente 1 vampiro, che abbia valore maggiore, uguale o minore dell'ultima carta giocata.
- In un giro con cacciatore di vampiri, una Vampire Queen ha sempre **valore 1**.
- Il cacciatore di vampiri insegue sempre il vampiro più forte. Chi nel giro con cacciatore di vampiri ha giocato **la carta più alta** deve **prendere in mano tutte** le carte giocate in questo giro, anche il cacciatore di vampiri! Se **più giocatori** hanno messo in tavola il vampiro dal valore più alto, il giocatore di questi che ha giocato l'ultima carta deve prendere in mano tutte le carte giocate in questo giro.



Dopo un giro con cacciatore di vampiri, il giocatore **non può giocare subito** di nuovo il cacciatore di vampiri appena preso: Gli sarà di nuovo possibile non prima del giro seguente a condizione che il giocatore sia allora anche nuovamente il giocatore di partenza. Il giocatore può comunque giocare subito il secondo cacciatore di vampiri, se ha in mano anche questo.

Entrambi i cacciatori di vampiri restano sempre in gioco fino alla fine di una tornata. Chi li ha in mano al termine di una tornata, ottiene **15 o 20 punti in meno**.



Leone è giocatore di partenza

Nina

Luca

Marie

Giona

Esempio di un giro con cacciatore di vampiri: Leone è il giocatore di partenza. Gioca il suo cacciatore di vampiri e inizia così un giro con cacciatore di vampiri. Ora nessuno può passare. Nina gioca un 2, segue poi Luca con un 1. È poi la volta di Maria, che gioca un 2 come Nina. Giona posa poi una Vampire Queen, che conta come 1. Adesso ogni giocatore è stato di turno, e il giro finisce. Nina e Maria hanno giocato la carta più alta, ma il 2 di Maria è stato giocato dopo il 2 di Nina. Perciò Maria prende ora in mano tutte e cinque le carte di questo giro. Diventa giocatrice di partenza, ma non può giocare subito di nuovo il cacciatore di vampiri appena preso.



In un giro con cacciatore di vampiri non si può **mai giocare un secondo cacciatore di vampiri**. Quando in un giro con cacciatore di vampiri arriva di turno un giocatore che al momento ha ancora in mano l'altro cacciatore di vampiri, egli deve eccezionalmente passare e prendere in mano alla fine del giro tutte le carte. I giocatori dovrebbero pertanto fare attenzione quando giocano la loro penultima carta avendo ancora in mano un cacciatore di vampiri.

Fine di un turno

Quando alla fine di un giro uno o più giocatori non hanno più carte in mano, il turno finisce.

Nota: Se un giocatore gioca la sua ultima carta in un giro con cacciatore di vampiri e alla fine del giro deve poi prendere in mano tutte le carte giocate, il turno non finisce. A meno che un altro giocatore si sia liberato di tutte le carte.

Adesso si fanno i conti. Tutti i giocatori ottengono ora punti negativi per le carte rimaste loro in mano.

- Ogni carta con vampiro conta punti negativi corrispondenti al suo valore numerico.
- Ogni Vampire Queen conta 14 punti negativi.
- I cacciatori di vampiri contano rispettivamente 15 o 20 punti negativi.

Esempio: Luca ha ancora 3 carte in mano alla fine di una tornata: 3, 10 e una Vampire Queen. Ottiene perciò $3+10+14=27$ punti negativi.



Si segnano i punti in meno di tutti i giocatori. Quindi ha inizio un nuovo turno.

Nuovo turno

I giocatori che alla fine del turno avevano in mano un cacciatore di vampiri, lo conservano! Il giocatore con il cacciatore di vampiri da 20 diventa il giocatore di partenza del nuovo turno. Distribuisce a ciascun giocatore tante carte quante indicate nella tabella sotto "Preparazione del gioco". I giocatori con i cacciatori di vampiri partono in questo turno di nuovo con una carta in mano in più (o due carte, se un giocatore possiede entrambi i cacciatori).

Fine del gioco

Chi **dopo 5 turni** ha meno punti negativi, vince il gioco. In caso di parità ci sono più vincitori.

L'autore e l'editore ringraziano tutti i giocatori di prova e i lettori delle regole.

Autore: Wolfgang Kramer
Illustrazione: Irene Bressel
per le idee di Eckhard Freytag
Layout: Leon Schiffer
Redazione: Thorsten Gimmler

Schmidt Spiele GmbH
Lahnstr. 21
D-12055 Berlin
www.schmidtspiele.de

