

Spielregeln „Dicke Luft in der Gruft“ (1116)

Ziel:

Man versucht, die eigenen Vampire vor Tagesanbruch in die Gräber zu bekommen.

Am Anfang werden alle Vampire verdeckt gemischt. Danach werden diese einzeln an die Mitspieler verteilt und in einer verdeckten Reihe vor den Spielern ausgelegt. Diese drehen dann auf jeder Außenseite die beiden ersten Vampireplättchen um. Nun sortiert man die Deckel mit den Ratten aus und mischt die verbliebenen Grabdeckel gut durch. Ein Spieler zieht sechs Grabdeckel und legt diese unbesehen als Stapel neben das Spielbrett. In die restlichen Deckel werden die Rattenkärtchen mit eingemischt, bevor man sie verdeckt auf die Gräber legt und diese damit verschließt. Jeder Spieler wählt noch eine Spielfarbe und bekommt die Knoblauchkarten in dieser Farbe. Die Holzpflocke kommen in die Mitte des Spielbretts.

Ist man am Zug, öffnet man ein beliebiges Grab. Ist die Gruft leer und zeigt der Deckel eine Farbe an, die einem der beiden äußersten Vampire entspricht, die man vor sich liegen hat, darf man diesen Vampir in die Gruft legen, bevor diese wieder geschlossen wird. Anschließend darf man auf der Seite seiner Reihe, wo man einen Vampir entfernt hat, den nächsten verdeckten Vampir umdrehen. Danach ist man erneut an der Reihe.

Hat man zwar ein leeres Grab gefunden, doch leider zeigt der Deckel eine Farbe an, die keinem der beiden Vampire des Spielers entspricht, muß man das Grab wieder schließen und der nächste Spieler ist am Zug. Vorher kann man allerdings ein Knoblauchplättchen in das Grab legen, um es so für die anderen unbrauchbar zu machen.

Sollte das aufgedeckte Grab mit einem Vampir belegt sein, hat der Spieler ebenfalls Pech gehabt. Er muß sich einen Pflock aus der Mitte nehmen. Bei drei Pflocken gibt man diese wieder ab, erhält aber von den Mitspielern zur Strafe jeweils einen ihrer außenliegenden Vampire, die man an die eigene Reihe legen muß. Damit endet der Zug des Spielers.

Wenn man fremden Knoblauch aufspürt, bekommt man von dem Besitzer einen seiner außenliegenden Vampire geschenkt. Der Knoblauch wandert dann wieder zum Besitzer zurück. Der Spielzug endet natürlich. Findet man seinen eigenen Knoblauch, schenken alle Mitspieler dem Unglücklichen einen Vampir. Danach ist der Nächste an der Reihe.

Sollte man ein Grab mit einer Ratte finden, gibt es eine Rattenplage. Die Ratte kommt erst einmal offen vor den Spieler. Dann dürfen alle waagrecht, senkrecht und diagonal direkt angrenzenden Gräber nacheinander geöffnet werden. Der aktive Spieler beginnt und entscheidet, ob er ein benachbartes Grab öffnen will oder nicht. Findet er eine leere Gruft, deren Deckel mit einem seiner außenliegenden Vampire in der Farbe übereinstimmt, darf er den Vampir ablegen und ist erneut an der Reihe.

Wenn die Deckelfarbe nicht paßt, darf man auf Wunsch eine Knoblauchkarte dort ablegen, ist aber immer noch an der Reihe. Auch wenn man einen Vampir aufdeckt, endet der Spielzug nicht. Trotzdem muß natürlich auch hier ein Pflock genommen werden. Erst wenn der Spieler kein Grab mehr öffnen möchte, wird der folgende Spieler gefragt. Wurden alle Mitspieler gefragt, werden die umliegenden Gräber wieder verdeckt und der Grabdeckel mit der Ratte entfernt. Auf das leere Grab legt man dann einen der Ersatzdeckel vom Nachziehstapel, ohne sich dessen Farbe anzusehen. Sollte während einer Rattenplage eine weitere Ratte sichtbar werden, dann ist die erste Rattenplage sofort beendet und eine weitere Plage beginnt nach den gleichen Regeln. Sollte der Spieler bereits die vorherige Ratte entdeckt haben, muß er die zweite Ratte an seinen Nachbarn weitergeben, der dadurch das Privileg der Erstsuche erhält.

Spielende:

Die Partie ist vorbei, wenn ein Spieler seinen letzten Vampir losgeworden ist. Dies kann durch Ablegen oder Schenkung geschehen.