

Dicke Luft in der Gruft - KSR

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt.

Ablauf eines Zuges:

Schlafplatz für Vampir suchen:

- ◆ Man öffnet eine beliebige Gruft und dreht den Grabdeckel so um, dass die Farbe oder Ratte auf der Unterseite für alle Spieler gut sichtbar ist. Die möglichen Auswirkungen zeigen die Kapitel 1 bis 5.

1) Die Gruft ist leer - der Deckel zeigt keine Ratte:

- ◆ **Passt die Farbe** des aufgedeckten Grabdeckels zur Farbe eines oder beider Vampire, die an der Reihe aus Vampirkärtchen vor einem selbst ganz aussen liegen, dann gilt:
 - ◆ Man legt einen dieser Vampire mit dem Gesicht nach oben in die Gruft.
 - ◆ Der Deckel kommt mit dem Wappen nach oben wieder auf die Gruft.
 - ◆ In eigener Vampirreihe den nächsten Vampir aufdecken, so dass auf jeder Seite immer 2 Vampire offen liegen. Bei 4 oder weniger Vampiren im Spielerbesitz liegen diese alle offen aus.
 - ◆ Nun darf man eine weitere Gruft aufdecken.
- ◆ **Passt die Farbe** des aufgedeckten Grabdeckels **NICHT** zu einer Farbe der beiden Vampire, darf man nur eine eigene Knoblauchknolle in die Gruft legen oder die Gruft leer lassen. Deckel darauf schließen.
 - ◆ Der Zug endet. Der nächste Spieler ist dran.

2) Die Gruft ist belegt:

- ◆ 1 Holzpflock vom Spielplan nehmen. Die Gruft wieder verschließen. Der Spielzug ist beendet.
- ◆ Hat man seinen dritten Holzpflock erhalten, bekommt man sofort von jedem Mitspieler 1 von dessen beiden aussen liegenden Vampiren. Die 3 Holzpflocke werden in die Spielplanmitte zurückgelegt.
- ◆ Die erhaltenen Vampire legt man offen in beliebiger Verteilung und Reihenfolge links und/oder rechts aussen an seiner Vampir-Kärtchenreihe an.

3) In der Gruft liegt eine Knoblauchknolle:

- ◆ Befindet sich in der Gruft eine **fremde** Knoblauchknolle, erhält man von deren Besitzer 1 seiner beiden aussen liegenden Vampire. Die Knolle kommt zu ihrem Besitzer zurück. Ende des Spiezzuges.
- ◆ Ist es eine **eigene** Knolle, erhält man von jedem Mitspieler 1 seiner aussen liegenden Vampire. Man nimmt die Knolle zurück. Die Gruft wird geschlossen. Der Zug endet.
- ◆ "Geschenke" Vampire legt man offen in beliebiger Verteilung und Reihenfolge links und/oder rechts aussen an der eigenen Kärtchenreihen an.
- ◆ Den nächsten vedeckten Vampir der eigenen Reihe darf man erst aufdecken, wenn sich an einer Seite weniger als 2 offen liegende Vampire befinden.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 26.01.12
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de
Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de

4) Es wurde ein Ratten-Deckel aufgedeckt:

- ◆ Den Deckel legt man vor sich ab, mit der Ratte nach oben.
- ◆ Alle Gräber rings um die Rattengruft dürfen in beliebiger Reihenfolge geöffnet werden.
- ◆ Gräber, die durch einen Weg getrennt sind, gelten nicht als rings herum.
- ◆ Das Öffnen geschieht (falls man es überhaupt will) nach den Regeln der Kapitel 1 - 3.
- ◆ Möchte man keines der umliegenden Gräber mehr öffnen (oder überhaupt nicht), setzt der nächste Mitspieler die Rattenplage fort usw..
- ◆ Während der Rattenplage bleiben aufgedeckte Grabdeckel offen auf den Gräbern liegen.
- ◆ Man darf nur in ein soeben selbst geöffnetes Grab eine Knolle oder einen Vampir legen.
- ◆ **Ende der Plage** = sobald alle Gräber rings um den Rattendeckel geöffnet wurden ODER jeder Spieler reihum am Zug war und keinen weiteren Deckel mehr aufdecken wollte ODER eine weitere Ratte aufgedeckt wurde.
 - ◆ Es ist der Spieler links vom Auslöser der Plage an der Reihe.
 - ◆ Der aufgedeckte Rattendeckel wird aus dem Spiel genommen.
 - ◆ Oberste Karte des Nachziehstapels mit Wappen nach oben auf die ehemalige Rattengruft legen.
 - ◆ Alle geöffneten Gräber wieder verschließen.

| | | |
|--|---|--|
| | | |
| | R | |
| | | |

5) Noch eine Rattenplage:

- ◆ Wird während einer Rattenplage eine weitere Ratte aufgedeckt, endet die aktuelle Plage sofort.
- ◆ Die nächste Plage beginnt. Der Entdecker erhält die neue Ratte offen vor sich.
- ◆ Hat dieser Spieler bereits die soeben beendete Plage verursacht, geht die Ratte an seinen Mitspieler zur Linken.
- ◆ Die alte Ratte wird aus dem Spiel genommen und der oberste Deckel des Nachziehstapels wird auf die ehemalige Rattengruft gelegt.
- ◆ Alle während der vorherigen Rattenplage geöffneten Gräber werden wieder verschlossen, aber nicht das Grab mit der aktuellen Ratte.
- ◆ Der aktuelle Besitzer des Rattendeckels beginnt mit Kapitel 4.

Spielende:

Wer als Erster seine letzten beiden Vampire in einer Gruft zur Ruhe legen oder einem Mitspieler schenken konnte, beendet und gewinnt das Spiel.

Regeländerungen für Partien zu zweit:

- ◆ Vorbereitungen auf Seite 6 beachten.
- ◆ Deckt man einen Knoblauch des Mitspielers auf, "schenkt" er einem 2 Vampire.
- ◆ Findet man einen eigenen Knoblauch in der Gruft oder muss man den 3. Holzpflock nehmen, erhält man 4 Vampire vom Mitspieler.
- ◆ Ein aufgedeckter Rattendeckel bleibt auf der Rattengruft liegen bis zum Ende der Plage.
- ◆ Wer die Plage auslöst, beginnt mit dem Aufdecken der umliegenden Gräber. Deckt man dabei eine weitere Ratte auf, beginnt der Mitspieler dann die Aktionen der neuen Plage.
- ◆ Öffnet der Mitspieler dieselbe Gruft, die man selbst im Zug zuvor geöffnet hat, darf man diese Gruft im nächsten Zug nicht erneut aufdecken. Andernfalls gibt es 1 Holzpflock als Strafe.