

VAMPIRE EMPIRE

☠ Einleitung ☠

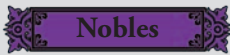
Unter den Bewohnern eines düsteren Schlosses irgendwo mitten in Europa geht eine eiskalte Furcht um. Am Morgen wurde die Leiche eines jungen Mädchens gefunden, so bleich wie ein Blatt Papier, vollkommen ausgetrocknet und blutleer – offenbar treiben Vampire ihr Unwesen! Wer ist das Monster, das des Nachts Unschuldige ermordet? Einer der Adligen? Oder vielleicht einer ihrer Diener? Nicht einmal die Geistlichen kann man ausschließen. Bevor die Wahrheit ans Licht kommt, mag sich so mancher mit ungerechtfertigten Anschuldigungen konfrontiert sehen, die von den verschlagenen Dienern der Dunkelheit verbreitet werden. Wird es gelingen, die Vampire zu entlarven, bevor sie die ganze Gegend in Furcht und Schrecken versetzen, oder werden Schloss und Stadt für immer der Dunkelheit anheimfallen?

☠ Spielidee ☠

Vampire Empire ist ein deduktives Bluff-Kartenspiel für 2 Personen. Im alten Schloss und der benachbarten Stadt verbergen sich drei Vampire. Die Aufgabe des menschlichen Spielers besteht darin, herauszufinden, hinter welchen drei der neun Charaktere sich in Wirklichkeit blutsaugende Monster verbergen, und sie zu vernichten. Der Vampirspieler muss geschickt bluffen, verwirrende Spuren legen und die Menschen dazu bringen, unschuldige Mitbürger anzugreifen. Das Ziel des Vampirs ist es, die wichtigsten Charaktere in der Stadt zu töten oder die Burg zu erobern.

☠ Spielmaterial ☠

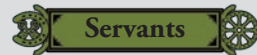
9 doppelseitige Charakterkarten (Mensch / Vampir)



Lady - Lord - Officer



Monk - Nun - Bishop



Maid - Cook - Butler

9 Charakterplättchen

40 Vampirkarten

40 Menschenkarten

12 Angriffs/Verteidigungsmarker

1 Beutel

9 Kartenhüllen



☠ Die Anatomie der Karten ☠

Jeder Spieler verfügt über einen eigenen Kartensatz. Es gibt sechs Typen von Karten:

☠ **Kampfkarten: NOBLES, SERVANT und CLERGY**



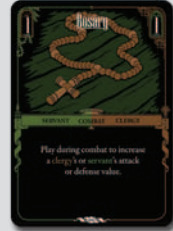
Name der Karte

Kampfwert

Stand: Die Farbe des Randes und ein Symbol geben den Stand der Karte an (Adliger, Geistlicher oder Diener). Einige Kampfkarten sind zwei Ständen zugeordnet und können von Angehörigen beider Stände benutzt werden.

Kartentyp

Beschreibung der Aktion



☠ **VAMPIR -Kampfkarten**



Name der Karte

Kampfwert

Kartentyp

Beschreibung der Aktion

Anmerkung: Einige Vampirkarten haben einen zweifarbigen Rand. Sie können dazu benutzt werden, einen Charakter des entsprechenden Standes oder einen entlarvten Vampir zu unterstützen.



☠ **HOLY WATER -Kampfkarten**



Name der Karte

Kampfwert

Kartentyp

Beschreibung der Aktion

Anmerkung: Einige Holy-Water-Karten haben einen zweifarbigen Rand. Sie können dazu benutzt werden, einen Charakter des entsprechenden Standes zu unterstützen oder einen entlarvten Vampir zu bekämpfen.



☠ **SUPPORT (Unterstützungskarten)**



Name der Karte

Kosten am Tag (Zug des menschlichen Spielers)

Kosten bei Nacht (Zug des Vampirspielers)

Kartentyp

Beschreibung der Aktion



☠ Spielaufbau ☠

- ☼ Stecken Sie alle neun Charakterkarten mit der menschlichen Seite nach oben in die Kartenhüllen.
- ☼ Werfen Sie alle neun Charakterplättchen in den Beutel und mischen Sie sie gründlich.
- ☼ Mischen Sie die Charakterkarten und legen Sie sie als verdeckten Stapel auf den Tisch. Dieser Stapel ist die **Stadt**. Ziehen Sie davon die drei oberen Karten und legen Sie sie aufgedeckt in einer Reihe neben die Stadt. Diese Kartenreihe ist das **Schloss**.
- ☼ Legen Sie die Angriffs/Verteidigungsmarker in Reichweite beider Spieler auf den Tisch.
- ☼ Bestimmen Sie, welcher Spieler die Vampire übernimmt und welcher die Menschen. Beide Spieler nehmen dann ihren jeweiligen Kartensatz, mischen ihn und legen ihn als verdeckten Nachziehstapel vor sich ab. Beide Spieler ziehen jeweils acht Karten von ihrem Stapel.
- ☼ Der Vampirspieler zieht drei Charakterplättchen aus dem Beutel, sieht sie sich an und legt sie verdeckt vor sich ab, ohne sie seinem Gegner zu zeigen. Diese drei Charaktere sind Vampire und bei Spielbeginn nur dem Vampirspieler bekannt. Der menschliche Spieler zieht zwei Charakterplättchen aus dem Beutel, sieht sie sich an und legt sie verdeckt vor sich ab, ohne sie seinem Gegner zu zeigen. Diese beiden Charaktere sind vertrauenswürdige Menschen, die der menschliche Spieler von Spielbeginn an kennt. Die restlichen vier Plättchen bleiben im Beutel. Diese Charaktere sind ebenfalls Menschen, doch ihre Identität ist nicht von Anfang an bekannt. Der menschliche Spieler muss ihre Identität im Verlauf des Spieles herausfinden.



☠ Spielbereich ☠

Stadt und Schloss

Jeder Spieler hat seinen eigenen Spielbereich. Zwischen den Spielern befinden sich die Stadt (verdeckter Stapel Charakterkarten) und das Schloss (drei aufgedeckte Charakterkarten). Im Schloss befinden sich immer drei Charaktere. Wenn während des Spieles ein Charakter aus dem Schloss verschwindet, wird sofort eine neue Karte aus der Stadt gezogen, um ihn zu ersetzen.

Anmerkung: Das Schloss kann nur dann weniger als drei Charaktere enthalten, wenn die Stadt leer ist (also mehr als sechs Charaktere getötet wurden).

Schlossgraben und Keller

Die Spieler legen ihre eigenen Nachziehstapel verdeckt in ihren eigenen Spielbereichen ab. Im Laufe des Spieles werden sie jeder zwei Ablagestapel bilden: **den Keller** und **den Schlossgraben**.

Der Ablagestapel rechts vom Nachziehstapel ist der Schlossgraben. In den Schlossgraben wandern alle Karten, die ein Spieler ausgespielt hat. Die Karten in diesem Stapel können während des Spieles nicht mehr verwendet werden.

Der Ablagestapel links vom Kartenstapel ist der Keller. Die Karten in diesem Stapel werden verwendet, wenn der Nachziehstapel zum ersten Mal aufgebraucht ist. Ein Spieler kann nur in Schritt 1 seines Zuges Karten in den Keller ablegen.

Anmerkung: Auf beiden Ablagestapeln werden die Karten verdeckt abgelegt.

Wenn der Nachziehstapel leer ist und der Spieler eine Karte ziehen muss, mischt er die Karten in seinem Keller und bildet daraus einen neuen Nachziehstapel. Der Keller wird nur einmal gefüllt! Nachdem aus dem Kellerstapel der neue Nachziehstapel geworden ist, wandern alle Karten, die im weiteren Verlauf des Spieles abgelegt werden, in den Schlossgraben.

☠ Spielablauf ☠

Die Spieler machen abwechselnd ihren Zug. Der Vampirspieler beginnt.

Der Spieler, der gerade am Zug ist, ist der aktive Spieler. Die Züge des menschlichen Spielers heißen Tage, die Züge des Vampirspielers Nächte.

Ein Zug besteht aus den folgenden Schritten, die immer in dieser Reihenfolge stattfinden müssen:

1. Karten abwerfen und neue Karten ziehen (optional).
2. Die Identität eines Vampirs enttarnen (optional; nur Vampirspieler).
3. Eine Aktion ausführen (verpflichtend).

1. Karten abwerfen und neue Karten ziehen

Der aktive Spieler wirft eine beliebige Anzahl an Karten aus seiner Hand ab und zieht die gleiche Anzahl von seinem Nachziehstapel nach, sodass er wieder acht Karten auf der Hand hat. Bei jeder abgeworfenen Karte muss der Spieler entscheiden, ob er sie in seinen Keller ablegt oder in seinen Schlossgraben. Wenn zwei oder mehr Karten abgeworfen werden, ist es also möglich, Karten sowohl in den Keller als auch in den Schlossgraben abzulegen.

Anmerkung: Wenn Sie mehr als acht Karten auf der Hand haben, weil Sie durch Unterstützungskarten, die Sie in einem früheren Zug ausgespielt haben, Karten bekommen haben, müssen Sie zunächst mehrere Karten in den Keller und/oder Schlossgraben ablegen, bevor Sie wieder auf acht Karten nachziehen können.

2. Die Identität eines Vampirs enttarnen

Der Vampirspieler kann während seines Zuges die Identität eines der Vampire enthüllen, indem er das entsprechende Plättchen vor sich aufdeckt. Von nun an ist auch dem menschlichen Spieler bekannt, dass dieser Charakter ein Vampir ist.

Wenn der Charakter im Schloss ist oder das Schloss betritt, drehen Sie die Karte in der

Kartenhülle um, sodass die Vampirseite oben liegt.

3. Eine Aktion ausführen

Der aktive Spieler muss eine der folgenden Aktionen auswählen und ausführen: einen Charakter in der Stadt verstecken, Weihwasser benutzen, kämpfen oder passen.

◆ **Einen Charakter in der Stadt verstecken (nur Vampirspieler)**

Der aktive Vampirspieler kann einen der Charaktere (egal, ob als Vampir enttarnt oder nicht), der sich gerade im Schloss befindet, in der Stadt verstecken.

Dazu spielt er drei beliebige Vampir-Kampfkarten aus seiner Hand aus, nimmt eine der Charakterkarten aus dem Schloss, legt sie verdeckt unter den Stadt-Kartenstapel, zieht von diesem Stapel einen neuen Charakter und legt diesen in das Schloss.

◆ **Holy Water benutzen (nur menschlicher Spieler)**

Der aktive Spieler kann „Holy Water“ (Weihwasser) benutzen, um die Identität eines Charakters aufzudecken.

Dazu spielt er zwei Holy-Water-Karten aus seiner Hand aus und fragt den Vampirspieler nach der Identität eines beliebigen Charakters (egal, ob der sich im Schloss oder in der Stadt befindet). Der Vampirspieler muss wahrheitsgemäß erklären, ob dieser Charakter ein Vampir ist oder nicht. Von nun an wird dieser Charakter wie ein enttarnter Vampir behandelt (wenn er ein Vampir ist; siehe „die Identität eines Vampirs enttarnen“), bzw. der menschliche Spieler muss sich merken, dass der Charakter kein Vampir ist.

Wenn der menschliche Spieler einen Vampir enttarnt hat, kann er diesen sofort angreifen, falls der sich im Schloss befindet. Er kann dazu von den beiden Holy-Water-Karten, die er ausgespielt hat, die mit dem niedrigeren Wert verwenden und zusätzliche Karten aus seiner Hand hinzufügen. (Wenn die Holy-Water-Karten den gleichen Wert haben, kann er trotzdem nur eine der beiden für den Kampf verwenden.)

◆ **Kampf**

Durch einen Kampf können Charaktere des Gegners eliminiert werden. Nur Charaktere im Schloss können an einem Kampf teilnehmen.

Um einen Kampf zu beginnen, wählt der aktive Spieler einen Charakter im Schloss aus und erklärt, welchen anderen Charakter im Schloss dieser angreift.

I. Auswahl eines Charakters:

Der menschliche Spieler kann nur mit einem Charakter angreifen, der nicht als Vampir enttarnt wurde.

Der Vampirspieler muss mit einem enttarnten Vampir angreifen, wenn sich mindestens ein enttarnter Vampir im Schloss befindet. Anderenfalls kann er mit jedem beliebigen Charakter angreifen (egal, ob Vampir oder Mensch).

Der aktive Spieler erklärt dann, welchen der anderen beiden Charaktere im Schloss der ausgewählte Charakter angreift. Der Gegenspieler kann Karten ausspielen, um den angegriffenen Charakter zu unterstützen.

II. Der Kampf:

Der Kampf dauert maximal zwei Kampfunden.

In jeder Kampfunde beginnt der aktive Spieler, indem er eine oder mehrere gültige

Kampfkarten aus seiner Hand ausspielt. Der Summe der Kampfwerte dieser Karten ist der Angriffswert.

Dann spielt sein Gegner null oder mehr gültige Kampfkarten aus. Die Summe der Kampfwerte dieser Karten ist der Verteidigungswert.

Ist der Angriffswert größer als der Verteidigungswert, so stirbt der angegriffene Charakter. Anderenfalls überlebt er, und es kommt zu einer zweiten Kampfrunde. Genau wie in der ersten Kampfrunde werden Karten ausgespielt und ihre Kampfwerte zusammengezählt, und es greift auch derselbe Charakter denselben anderen Charakter an. Die in der ersten Kampfrunde ausgespielten Karten bleiben liegen und tragen mit ihrem Kampfwert zum Angriffswert bzw. Verteidigungswert der Charaktere bei.

GÜLTIGE KAMPFKARTEN:

- Sowohl menschlicher Spieler als auch Vampirspieler können Karten ausspielen, die dem Stand des Charakters entsprechen, den sie unterstützen (Anmerkung: einige Kampfkarten haben einen zweifarbigen Rand (BRAUN/VIOLETT/GRÜN/WEISS/ROT), was bedeutet, dass sie für beide Stände verwendet werden können).
- Der menschliche Spieler kann Holy-Water-Karten nur im Kampf gegen einen enttarnten Vampir ausspielen (Anmerkung: einige Holy-Water-Karten haben einen zweifarbigen Rand (BRAUN/VIOLETT/GRÜN + WEISS), was bedeutet, dass sie entweder gegen einen enttarnten Vampir oder zur Unterstützung eines Charakters des entsprechenden Standes ausgespielt werden können).
- Der Vampirspieler kann außerdem Vampirkarten (Karten mit einem roten Rand) ausspielen, wenn er einen enttarnten Vampir unterstützt (Anmerkung: einige Vampirkarten haben einen zweifarbigen Rand (BRAUN/VIOLETT/GRÜN + ROT), was bedeutet, dass sie entweder als Vampirkarten oder zur Unterstützung eines Charakters des entsprechenden Standes ausgespielt werden können).

III. Den Gewinner bestimmen:

Wenn am Ende einer der beiden Kampfrunden der Angriffswert größer ist als der Verteidigungswert, so stirbt der angegriffene Charakter. Der Vampirspieler muss bekanntgeben, ob der getötete Charakter ein Vampir oder ein Mensch war. Wenn er ein Vampir war, wird sein Charakterplättchen aufgedeckt.

Auf jeden Fall wird der tote Charakter aus dem Schloss entfernt und ein neuer Charakter vom Stadt-Kartenstapel gezogen (soweit noch welche verfügbar sind), um ihn zu ersetzen. Der getötete Charakter wird aus dem Spiel genommen. Die Spieler können jederzeit überprüfen, welche Charaktere bereits getötet wurden.

Ist nach beiden Kampfrunden der Verteidigungswert größer als der Angriffswert, so ist der Kampf ohne weitere Auswirkungen beendet. Beide Charaktere bleiben am Leben.

Beispiel für einen Kampf: *Im Schloss befinden sich drei Charaktere: der Bishop, die Lady und der Officer. Die Lady ist als Vampir enttarnt worden. Der menschliche Spieler ist am Zug. Er will die Lady beseitigen, also beschließt er, die Lady mit einem der anderen beiden Charaktere anzugreifen. Auf der Hand hat er mehr CLERGY-Karten als NOBLES-Karten, also entschließt er sich für einen Angriff durch den Bishop und spielt zwei CLERGY-Kampfkarten mit den Kampfwerten 2 und 1 aus, die einen gesamten Angriffswert von 3 ergeben. Jetzt spielt der Vampirspieler Karten zur Verteidigung aus. Er will die Lady retten und spielt eine NOBLES-Karte*



mit dem Wert 2 und eine VAMPIRE-Karte mit dem Wert 2 aus, was einen Verteidigungswert von 4 ergibt. Somit wurde die Lady in der ersten Kampfrunde erfolgreich verteidigt. Also kommt es zu einer zweiten Kampfrunde. Der menschliche Spieler setzt den Angriff mit einer CLERGY-Kampfkarte mit dem Wert 3 und einer Holy-Water-Karte mit dem Wert 2 fort, was 5 zusätzliche Punkte ergibt (die zu den

3 Punkten aus der ersten Kampfrunde hinzuaddiert werden). Der Vampirspieler spielt eine VAMPIRE-Karte mit dem Wert 3 und eine weitere VAMPIRE-Karte mit dem Wert 1 aus, was 4 zusätzliche Punkte macht (die zu den 4 Punkten aus der ersten Kampfrunde hinzuaddiert werden). Wir haben somit einen gesamten Angriffswert von $3+5=8$ und einen gesamten Verteidigungswert von $4+4=8$, also hat die Lady den Angriff des Bishops überlebt. Keine Karten werden aus dem Schloss entfernt.



◆ **Passen:**

Der Spieler wirft zwei Karten aus seiner Hand in den Schlossgraben ab und beendet seine Runde.

☠ **SUPPORT-Karten ausspielen** ☠

SUPPORT-Karten können im Normalfall von jedem Spieler, selbst wenn er nicht am Zug ist, jederzeit nach Schritt 2 und vor oder nach (aber nicht während) Schritt 3 ausgespielt werden. Einige Karten enthalten Beschreibungen, die es einem Spieler ausdrücklich gestatten, sie während eines Kampfes (also während Schritt 3) auszuspielen.

Die Beschreibung auf einer SUPPORT-Karte hat immer Vorrang vor den allgemeinen Spielregeln.

Der Spieler muss die Kosten der Karte bezahlen, bevor er sie ausspielt. Die Zahl neben dem Sonnensymbol gibt die Kosten für das Ausspielen der Karte während des Tages (während des Zuges des menschlichen Spielers) an. Die Zahl neben dem Mondsymbol beschreibt die Kosten für ein Ausspielen während der Nacht (Zug des Vampirspielers). Um die Kosten zu bezahlen, wirft der Spieler die entsprechende Anzahl an Karten aus seiner Hand in seinen Schlossgraben ab.

Nachdem eine SUPPORT-Karte ausgespielt und abgewickelt wurde, wird das Spiel an dem Punkt, an dem es unterbrochen wurde, fortgesetzt. Wenn der menschliche Spieler zum Beispiel einen Kampf unterbricht, indem er die Karte „Sacrifice“ (Opfer) ausspielt und damit die Auswirkungen einer Kampfkarte unwirksam macht, so kann sein Gegner anschließend eine weitere Kampfkarte ausspielen, weil der Kampf fortgesetzt wird.

ANMERKUNGEN AUF EINIGEN SUPPORT-KARTEN

Personen-SUPPORT-Karten: Im Kartenstapel jedes Spielers befinden sich drei Personen-SUPPORT-Karten. Der Vampirspieler hat den Organisten, die Lady-in-waiting (Hofdame) und den Kitchen Boy (Küchenjunge). Der menschliche Spieler hat den Novice (Novize), den Squire (Junker) und den Ostler (Stallknecht). Wenn Sie eine solche SUPPORT-Karte ausspielen, entscheiden Sie, ob Sie damit den Angriffswert oder den Verteidigungswert eines Charakters unterstützen wollen, und legen dann einen entsprechenden Angriffs/Verteidigungsmarker auf die Charakterkarte. Der Marker bleibt solange auf dem Charakter liegen, wie dieser sich im Schloss aufhält. Verlässt der Charakter aus irgendeinem Grund das Schloss, wird der Marker entfernt. Der Wert des Markers gilt nur für die erste Kampfrunde eines Kampfes.

Beachten Sie, dass Sie keinen Kampf beginnen können, wenn Sie nicht den anfänglichen Verteidigungswert des angegriffenen Charakters übertreffen können. Wenn sie also zum Beispiel einen Charakter mit einer +1 Verteidigung angreifen wollen, müssen Sie mindestens auf einen Angriffswert von 2 kommen.

Anmerkung: Auch wenn ein Charakter als Vampir enttarnt wird, bleibt sein Angriffs/Verteidigungsmarker auf der Karte liegen, bis er das Schloss verlässt.

Wichtig: Ein Angriffsmarker kommt nur zur Anwendung, wenn der Charakter auch angreift; ein Verteidigungsmarker nur, wenn der Charakter angegriffen wird.

Karten auswählen: Wenn eine SUPPORT-Karte angibt, dass Sie eine Karte aus einem Kartenstapel, dem Keller oder dem Schlossgraben auswählen können, dann nehmen Sie alle Karten dieses Stapels, wählen eine beliebige Karte aus und mischen die restlichen Karten.

☠ Spielende ☠

Es gibt drei Möglichkeiten, wie das Spiel enden kann:

- ☠ Alle Menschen sterben, oder alle Vampire sterben – der Spieler, dessen Charakter(e) überleben, gewinnt das Spiel.
- ☠ Es befinden sich drei enttarnte Vampire im Schloss – die Vampire haben das Schloss erobert, und der Vampirspieler gewinnt das Spiel.
- ☠ Beide Spieler haben keine Karten mehr in ihren Nachziehstapeln und auf der Hand – es wird ein Punktwert anhand der überlebenden Charaktere ermittelt. Der menschliche Spieler bekommt 1 Punkt für jeden überlebenden Menschen. Der Vampir bekommt 2 Punkte für jeden überlebenden Vampir. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gewinnt keiner.

Anmerkung: Wenn einer der Spieler keine Karten mehr hat, spielt der andere solange weiter, bis eine der obigen Bedingungen eintritt.

Danksagung: Dieses Spiel habe ich über sehr lange Zeit entwickelt, länger als alle anderen meiner Spiele. Ich kann hier nicht die vielen Menschen erwähnen, die mir beim Spieltesten geholfen und zur Entstehung dieses Spieles beigetragen haben, aber ich danke ihnen allen herzlich. Der größte Dank gebührt meiner geliebten Frau Alicia. Ich habe das Spiel für sie erfunden, sie war die erste und wichtigste Testspielerin und meine größte Inspiration für weitere Arbeiten. Sie war es auch, die die Idee für das neue Thema hatte, als klar wurde, dass wir ein anderes Thema brauchten. Besonderer Dank geht auch an Maciej Sorokin für Dutzende von Testspielen und seine wertvolle Erfahrung als Sammelkartenspieler. Traditionell danke ich auch den zuverlässigen Testern der Monsoon Group. Ohne euch würde weder dieses Spiel noch die meisten anderen meiner Spiele existieren. Vielen Dank an Piotr Slaby für die stimmungsvollen Illustrationen und die großartige Kommunikation während der grafischen Entwicklung und natürlich an Jonny de Vries von WGG für die Kooperation bei diesem Projekt und seine erfolgreiche Realisierung.



© 2012 White Goblin Games
www.whitegoblingames.nl

Spielentwicklung: Filip Miłunski
Illustrationen und Grafik: Pi&Sigma Studio
Regelentwicklung: Jeroen Hollander
Deutsche Übersetzung: Manfred Sanders
Projektmanager: Jonny de Vries