

# VAMPIRE EMPIRE

## ☠ Inleiding ☠

*In een onheilspellend kasteel ergens in centraal Europa is sinds kort sprake van grote angst onder zijn bewoners. Op een ochtend is het lichaam van een jong meisje gevonden, bleek als een vel papier, koud als steen en zonder een druppel bloed in haar lichaam.*

*Dit moet het werk van een vampier zijn! Wie is het monster dat 's nachts onschuldigen vermoordt? Iemand van de regerende adel? Of misschien één van hun dienaren? Zelfs de kerk zou betrokken kunnen zijn!*

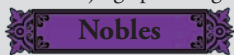
*Voordat de daders worden gevonden, kunnen meerdere mensen onterecht beschuldigd worden door de sluwe dienaren van de duisternis. Worden de vampiers ontmaskerd voordat ze de gehele samenleving bedreigen, of vallen het kasteel en de stad voor altijd ten prooi aan de duisternis?*

## ☠ Spelidee ☠

Vampire Empire is een kaartspel met veel bluff en deductie voor twee spelers. Drie vampiers hebben zich verstoppt in het oude kasteel en de nabijgelegen stad. De mensenspeler moet uitzoeken welke drie van de negen personages eigenlijk monsters in mensenvorm zijn en deze uitschakelen. De vampierspeler moet slim bluffen, misleidende aanwijzingen geven en de mensenspeler verleiden om onschuldige burgers aan te vallen. De vampierspeler doet dit door de belangrijkste personages in de stad te doden of het kasteel te veroveren.

## ☠ Spelmateriaal ☠

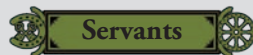
9 dubbelzijdige personagekaarten (mens / vampier)



Lady - Lord - Officer



Monk - Nun - Bishop



Maid - Cook - Butler

9 kaarthoesjes

9 personagefiches

40 vampierkaarten

40 mensenkaarten

12 aanvals- / verdedigingsfiches

1 zak



## ☠ De kaarten ☠

Elke speler heeft zijn eigen stapel kaarten. Er zijn zes soorten kaarten:

☠ **Combat (gevechtskaarten):** NOBLES, SERVANT en CLERGY



naam van de kaart

gevechtswaarde

beroep: aan de hand van de kleur van de rand en een symbool is het beroep van de kaart te herkennen. Sommige aanvalskarten hebben een tweekleurige rand. Deze kaarten kunnen voor beide beroepen worden gebruikt.

kaartsoort

omschrijving van de actie



☠ **VAMPIRE (vampierkaarten)**

naam van de kaart

gevechtswaarde

kaartsoort

omschrijving van de actie



**Opmerking:** Sommige vampierkaarten hebben een tweekleurige rand. Deze kaarten kunnen tijdens een gevecht worden gebruikt ter ondersteuning van een personage met het corresponderende beroep of een onthulde vampier.



☠ **HOLY WATER (wijwaterkaarten)**

naam van de kaart

gevechtswaarde

kaartsoort

omschrijving van de actie



**Opmerking:** Sommige wijwaterkaarten hebben een tweekleurige rand. Deze kaarten kunnen tijdens een gevecht worden gebruikt ter ondersteuning van een personage met het corresponderende beroep of tegen een onthulde vampier.



☠ **SUPPORT (ondersteuningskaarten)**

naam van de kaart

kosten overdag (in de beurt van de mensenspeler)

kosten 's nachts (in de beurt van de vampierspeler)

kaartsoort

omschrijving van de actie



## ☠ Voorbereiding ☠

- ⚙ Plaats alle negen personagekaarten in de hoesjes, zodat de mensezijde zichtbaar is.
- ⚙ Plaats alle negen personagefiches in de zak en hussel ze door elkaar.
- ⚙ Schud de stapel met personagekaarten en plaats deze gedekt op de tafel. Deze stapel is de **stad**.  
Trek de bovenste drie kaarten en plaats deze open in een rij naast de stad. Deze rij kaarten is het **kasteel**.
- ⚙ Plaats alle aanvals- / verdedigingsfiches in de buurt van de spelers.
- ⚙ Bepaal wie de vampiers speelt en wie de mensen. Elke speler neemt de bijbehorende stapel kaarten, schudt deze en plaatst die stapel gedekt voor zich neer. Beide spelers trekken acht kaarten van hun eigen trekstapel.
- ⚙ De vampierspeler trekt drie fiches uit de zak, bekijkt ze, en legt ze gedekt voor zich neer zonder ze aan de mensenspeler te tonen. Deze drie personages zijn vampiers en bij aanvang enkel bekend voor de vampierspeler.  
De mensenspeler trekt twee fiches uit de zak, bekijkt ze, en legt ze gedekt voor zich neer zonder ze aan de vampierspeler te tonen. Deze twee personages zijn betrouwbare mensen en bij aanvang enkel bekend voor de mensenspeler.  
De overige fiches blijven in de zak. Deze personagefiches zijn ook mensen, maar hun identiteit is bij aanvang nog niet bekend. De mensenspeler moet tijdens het spel ontdekken wie ze zijn.



## ☠ Speelgebied ☠

### Stad en kasteel

Elke speler heeft zijn eigen speelgebied. Tussen de spelers in is de stad (gedekte stapel met personagekaarten) en het kasteel (de drie openliggende personagekaarten). Het kasteel moet altijd bestaan uit drie personages. Als op enig moment tijdens het spel een personage uit het kasteel verdwijnt, wordt onmiddellijk een nieuwe kaart van de stapel met personagekaarten getrokken om het verdwenen personage te vervangen.

Opmerking: Het kasteel kan minder dan drie personages hebben als de stad leeg is (wanneer meer dan zes personages zijn gedood).

## **Gracht en kelder**

Spelers leggen hun stapel gedekt neer in hun eigen speelgebied. Gedurende het spel maken ze twee aflegstapels: de kelder en de gracht.

De aflegstapel rechts van de trekstapel is de gracht. Deze aflegstapel bevat alle kaarten die door een speler zijn gespeeld. Kaarten uit deze stapel mogen tijdens het spel nooit meer worden gebruikt.

De aflegstapel links van de trekstapel is de kelder. Kaarten in deze stapel worden opnieuw gebruikt als de trekstapel voor de eerste keer opraaft. Alleen in stap 1 van zijn beurt mag een speler kaarten afleggen naar de kelder.

Opmerking: Leg de kaarten gedekt op de aflegstapels.

Als de trekstapel leeg is wanneer een speler een kaart moet trekken, schudt hij de kaarten in zijn kelder om een nieuwe trekstapel te maken. De kelder wordt maar één keer gemaakt! Nadat een nieuwe trekstapel is gemaakt van de kelder, moeten alle afgelegde kaarten naar de gracht.

## **☠ Spelverloop ☠**

Het spel wordt gespeeld in beurten. De vampierspeler begint. De speler die aan de beurt is wordt de actieve speler genoemd. Beurten van de mensenspeler zijn dagbeurten en van de vampierspeler zijn nachtbeurten.

Een beurt bestaat uit de volgende stappen, die in de beschreven volgorde uitgevoerd moeten worden:

1. Kaarten afleggen en nieuwe kaarten trekken (optioneel)
2. De identiteit van een vampier onthullen (optioneel; alleen vampierspeler)
3. Eén actie uitvoeren (verplicht)

### **1 Kaarten afleggen en nieuwe kaarten trekken**

De actieve speler legt zoveel kaarten af als hij wil en trekt nieuwe kaarten, totdat hij acht kaarten op hand heeft. Voor elke af te leggen kaart beslist de speler of de kaart naar zijn kelder of naar zijn gracht gaat. Als er meerdere kaarten worden afgelegd moet voor elke afzonderlijke kaart worden besloten of deze naar de kelder of naar de gracht gaat.

Opmerking: Als een speler meer dan acht kaarten op hand heeft vanwege het effect van een eerder gespeelde ondersteuningskaart, moet de speler eerst afleggen naar de kelder en/of de gracht, alvorens nieuwe kaarten te trekken.

### **2 De identiteit van een vampier onthullen**

De actieve vampierspeler mag tijdens zijn beurt de identiteit van één van de vampiers onthullen door het bijbehorende fiche open te draaien. Vanaf dat moment is het betreffende personage een onthulde vampier. Als dat personage zich in het kasteel bevindt, of daar verschijnt, moet de personagekaart in het hoesje worden omgedraaid, zodat de vampierzijde zichtbaar is.

### 3 Eén actie uitvoeren

De actieve speler kiest één van onderstaande acties en voert deze uit:

#### ◆ Een personage in de stad verstoppen (alleen vampierspeler)

De actieve vampierspeler verstoppt één van de in het kasteel aanwezige personages (onthuld of niet) in de stad.

Hiervoor moet de speler drie vampier-gevechtkaarten uit zijn hand spelen.

Daarna neemt de vampierspeler een personagekaart uit het kasteel, legt deze gedekt onderop de stapel met personagekaarten en trekt een nieuwe kaart van de stapel met personagekaarten om in het kasteel te leggen.

#### ◆ Wijwater gebruiken (alleen mensenspeler)

De actieve mensenspeler mag wijwater gebruiken om achter de identiteit van een personage te komen. De speler speelt twee wijwaterkaarten uit zijn hand en vraagt de vampierspeler naar de identiteit van een personage (in de stad of in het kasteel). De vampierspeler moet naar waarheid vertellen of dat personage een vampier is of niet. Als het personage een vampier is, wordt het bijbehorende fiche opengedraaid. Vanaf dat moment is dat personage een onthulde vampier (zie “De identiteit van een vampier onthullen”). Als het personage geen vampier is, moet de mensenspeler onthouden dat dat personage een mens is.

Als de mensenspeler een vampier heeft onthuld, mag hij de onthulde vampier meteen aanvallen als deze zich in het kasteel bevindt. De speler mag daarvoor de voor de onthulling gebruikte wijwaterkaart met de laagste gevechtswaarde gebruiken. De speler mag aanvullen met kaarten uit zijn hand. (Als de wijwaterkaarten een gelijke waarde hebben, mag slechts één van de kaarten worden gebruikt.)

#### ◆ Gevecht

Middels een gevecht kunnen de personages van de tegenstander uitgeschakeld worden. Alleen personages in het kasteel mogen deelnemen in een gevecht.

Bij aanvang van een gevecht, wijst de actieve speler één van de personages in het kasteel aan als aanvaller en geeft aan welk ander personage wordt aangevallen.

##### I Een personage kiezen

De mensenspeler mag alleen aanvallen met een niet als vampier onthuld personage.

De vampierspeler moet aanvallen met een onthulde vampier als deze aanwezig is in het kasteel. Is deze niet aanwezig, dan mag de vampierspeler aanvallen met een niet als vampier onthuld personage.

De actieve speler kiest uit de twee andere personages in het kasteel, wie wordt aangevallen. De andere speler mag kaarten spelen ter ondersteuning van het aangevallen personage.

##### II Gevecht

Een gevecht duurt maximaal twee ronden.

Aan het begin van elke ronde speelt de actieve speler als eerste één of meer

geldige gevechtskaarten uit zijn hand. De som van de gevechtswaarden van de gespeelde kaarten is de aanvalswaarde. Daarna speelt de tegenstander geen of meer geldige gevechtskaarten. De som van de gevechtswaarden van de gespeelde kaarten is de verdedigingswaarde.

Als de aanvalswaarde hoger is dan de verdedigingswaarde, is het aangevallen personage gedood. Zo niet, overleeft het personage de eerste ronde en wordt een tweede ronde gespeeld. Deze verloopt op dezelfde wijze als de eerste ronde. Kaarten die in de tweede ronde worden gespeeld worden bij gespeelde kaarten uit de eerste ronde gelegd en daarbij opgeteld.

#### **GELDIGE GEVECHTSKAARTEN:**

- Zowel de mensen- als de vampierspeler mogen kaarten spelen die overeenkomen met het beroep van het personage dat zij ondersteunen tijdens het gevecht (opmerking: sommige gevechtskaarten hebben een tweekleurige rand (**BRUIN/PAARS/GROEN/WIT/ROOD**) en kunnen dus voor één van beide betreffende beroepen worden gespeeld).
- De mensenspeler mag alleen wijwaterkaarten in een gevecht gebruiken tegen een onthulde vampier (opmerking: sommige wijwaterkaarten hebben een tweekleurige rand (**BRUIN/PAARS/GROEN + WIT**) en kunnen dus tegen een onthulde vampier of ter ondersteuning van een personage van het overeenkomstige beroep worden gespeeld).
- De vampierspeler mag vampier-gevechtskaarten (kaarten met een rode rand) spelen ter ondersteuning van een onthulde vampier (opmerking: sommige gevechtskaarten hebben een tweekleurige rand (**BRUIN/PAARS/GROEN + ROOD**) en kunnen dus voor een onthulde vampier van één van beide overeenkomstige beroepen worden gespeeld of ter ondersteuning van een personage van één van beide overeenkomstige beroepen).

#### **III Bepaal winnaar**

Als aan het einde van de eerste of de tweede ronde de aanvalswaarde hoger is dan de verdedigingswaarde, is het aangevallen personage gedood. De vampierspeler moet nu bekendmaken of het gedode personage een mens of een vampier was. In het laatste geval, wordt het bijbehorende personagefiche opgedraaid.

Het gedode personage wordt daarna verwijderd uit het kasteel en terug in de doos gelegd. Er wordt een nieuw personage van de stapel met personagekaarten getrokken. Spelers mogen te allen tijde controleren welke personages al gedood zijn. Als de verdedigingswaarde aan het einde van de tweede ronde gelijk is aan of hoger is dan de aanvalswaarde, is het gevecht voorbij zonder verdere gevolgen. Beide personages blijven leven.

**Voorbeeld van een gevecht:** *Drie personages bevinden zich in het kasteel: de “bishop”, de “lady” en de “officer”. De “lady” is een onthulde vampier. De mensenspeler is aan de beurt. Zij wil de “lady” doden dus besluit ze haar aan te vallen met één van beide andere personages. De speler heeft meer “clergy”-kaarten dan “nobles”-kaarten in haar hand, dus besluit ze met de “bishop” aan te vallen en speelt ze twee “clergy”-kaarten met waarde 2 en*



1 voor een totaalwaarde van 3. Nu mag de vampierspeler verdedigen. Hij wil de “lady” verdedigen en speelt een “nobles”-kaart uit met waarde 2 en een vampierkaart met waarde 2 voor een totaalwaarde van 4. Daarmee is de “lady” succesvol verdedigd in de eerste ronde.

Nu vindt een tweede gevechtsronde plaats. De mensenspeler zet de aanval

voort door een “clergy”-kaart met waarde 3 en een wijwaterkaart met waarde 2 te spelen voor een extra aanvalswaarde van 5 (op te tellen bij de 3 aanvalspunten van de eerste ronde). De vampierspeler speelt een vampierkaart met waarde 3 en nog één met waarde 1 voor 4 extra verdedigingspunten (op te tellen bij de 4 verdedigingspunten van de eerste ronde). De aanvalswaarde is in totaal  $(3+5=)8$  punten en de verdedigingswaarde in totaal  $(4+4=)8$  punten, waarmee de “lady” de aanval van de “bishop” overleeft. Er wordt geen personagekaart uit het kasteel verwijderd.



## ◆ Passen

De actieve speler legt twee kaarten af in zijn gracht en beëindigt zijn beurt.

## ☠ Ondersteuningskaarten spelen ☠

In principe mogen ondersteuningskaarten worden gespeeld door beide spelers op elk moment na stap 2 en voor of na (maar niet tijdens) stap 3 (ook tijdens de beurt van de tegenstander!). Sommige kaarten geven in hun beschrijving expliciet aan, dat ze wel tijdens een gevecht (in stap 3) gespeeld mogen worden. De beschrijving op een ondersteuningskaart heeft te allen tijde voorrang op de algemene spelregels. Voordat een kaart wordt gespeeld moet de speler, die de kaart speelt, kosten betalen. Het getal naast het zonsymbool bepaalt de kosten om de kaart overdag te spelen (tijdens de beurt van de mensenspeler). Het getal naast het maansymbool bepaalt de kosten om de kaart 's nachts te spelen (tijdens de beurt van de vampierspeler). Om de kosten te betalen, moet de speler zoveel kaarten naar zijn gracht afleggen als het getal aangeeft.

Het spel vervolgt vanaf het punt dat het spel onderbroken werd om een ondersteuningskaart te spelen. Dus als bijvoorbeeld de mensenspeler een gevecht onderbreekt voor het spelen van de kaart “Sacrifice” om daarmee de effecten van een gevechtskaart teniet te doen, mag zijn tegenstander een andere gevechtskaart spelen, omdat het gevecht verder gaat.

## OPMERKINGEN OVER ENKELE ONDERSTEUNINGSKAARTEN

**Personen ondersteuningskaarten:** De stapel met kaarten van beide spelers bevat drie ondersteuningskaarten speciaal voor personen. De vampierspeler heeft de “organist”, de “lady-in-waiting” en de “kitchen boy”. De mensenspeler heeft de “novice”, de “squire” en de “ostler”. Als een van deze ondersteuningskaarten wordt gespeeld, bepaalt de speler of de aanvals- of verdedigingswaarde van een personage verhoogd wordt. De speler plaatst het overeenkomstige aanvals-/verdedigingsfiche op de personagekaart. Het fiche blijft op de personagekaart liggen zolang deze zich in het kasteel bevindt. Als de personagekaart het kasteel verlaat om welke reden dan ook, dan wordt het fiche afgelegd. De aangepaste aanvals-/verdedigingswaarde telt alleen tijdens de eerste ronde van een gevecht. Merk op dat het niet mogelijk is een gevecht te beginnen tegen een personage waarvan de verdedigingswaarde niet overtroffen kan worden. Om bijvoorbeeld een personage met een +1 verdedigingswaarde aan te vallen, moeten één of meerdere kaarten met ten minste een aanvalswaarde van 2 worden gespeeld.

Opmerking: Mocht een personage met een aanvals-/verdedigingsfiche onthuld worden als vampier, blijft het fiche op de kaart liggen zolang het personage zich in het kasteel bevindt.

**Kaarten kiezen:** Als een supportkaart zegt, dat een kaart van de trekstapel, kelder of gracht uitgezocht mag worden, pakt de speler de betreffende stapel op, bekijkt de kaarten, pakt een kaart naar keuze en schudt de resterende kaarten.

## ☠ Einde van het spel ☠

Het spel eindigt op één van de volgende manieren:

- ⚙ Alle mensen of alle vampiers zijn gedood: de speler met het overlevende personage wint.
- ⚙ Er liggen drie onthulde vampiers in het kasteel: de vampiers veroveren het kasteel en de vampierspeler wint.
- ⚙ Beide spelers hebben geen kaarten meer in hun stapels en op handen: bepaal de score gebaseerd op de overlevende personages (in het kasteel en in de stad). De mensenspeler krijgt 1 punt voor elke overlevende mens. De vampierspeler krijgt 2 punten voor elke overlevende vampier. De speler met de meeste punten wint. Een gelijkspel is mogelijk.

Opmerking: Als één speler geen kaarten meer heeft dan blijft de andere speler doorspelen, totdat aan één van bovenstaande voorwaarden is voldaan.

## Colofon

Spelontwerp: Filip Miłuński

Illustraties en grafisch ontwerp: Pi&Sigma Design Studio

Redactie spelregels: Jeroen Hollander

Nederlandse vertaling: Jeroen van der Valk

Projectmanager: Jonny de Vries

**Dankwoord:** Dit spel heeft een lange ontwikkeltijd gehad, langer dan mijn andere spellen. Ik kan hier niet alle mensen opnoemen, die meegeholpen hebben met het testen en ontwikkelen van dit spel, maar ik dank ze allen hartelijk. Bovenal dank ik mijn geliefde vrouw Alicja. Ik heb het spel voor haar bedacht. Zij was de eerste en belangrijkste testspeler en de inspiratie voor verdere ontwikkeling. Zij heeft tevens het nieuwe thema bedacht, toen duidelijk werd dat het bestaande thema veranderd moest worden. Speciale dank voor Maciej Sorokin voor de talloze testspellen en zijn waardevolle ervaring als speler van verzamelkaatspellen. Natuurlijk dank ik de betrouwbare spelers van de Monsoon Group. Zonder jullie zou dit spel niet bestaan, net als de meeste van mijn andere spellen. Dank aan Piotr Slaby voor de sfeervolle illustraties en de fantastische communicatie tijdens het grafisch ontwerp, en dank aan Jonny de Vries van WGG voor zijn samenwerking aan dit project en de geslaagde afronding ervan.



© 2012 White Goblin Games  
www.whitegoblingames.nl