



VAMPIRE QUEEN

Egy harapós vámpírajáték Wolfgang Kramertől
3–12 játékos részére 8 éves kortól

Háttér

A játékosok vámpírhercegek szerepébe bújnak, akik a klánjuk vámpírjaival együtt élnek a Sötét hegységben lévő eldugott kastély rejtett kriptájában. Éjjel a vámpírok prédára lesnek, de közelít a hajnal, és a játékosoknak a krypta biztonságába kell vinniük a vámpírjaikat, amilyen gyorsan csak lehet. Ezt könnyen megtehetik az erős vámpírokkal, de a gyengébb vámpíroknak csak akkor van esélye, ha összetartanak. És akkor ott van még a két vámpírvadász, akik senkit sem engednek a kriptájába. A kegyetlen vámpírvadászok gondoskodnak róla, hogy a vámpíroknak újra és újra el kelljen hagyniuk a kriptájukat...

A játék célja

A játékosok megpróbálnak amilyen gyorsan csak lehet megszabadulni a kártyáiktól, hogy elsőként vigyék vámpírjaikat a krypta biztonságába. Minden forduló kezdetén a kezdőjátékos eldönti, hogy mennyi kártyát játszik ki. A többi játékosnak a körében ugyanennyi lapot kell kijátszania, de magasabb értékűt, mint az előttük lévő játékos. Vagy passzolniuk kell. A fázis akkor ér véget, ha egy játékosnak sikerült biztonságban visszavinnie a vámpírjait a kriptába, azaz ha elfogy a lap a kezéből. Minden, a játékosok kezében maradt kártya vámpírja nem jutott időben vissza a kriptába, így mínuszpont jár érte. A vámpírkirálynő és a vámpírvadászok adják a legtöbb mínuszpontot.

Az a játékos nyeri meg a játékot, akinek a legkevesebb mínuszpontja lesz az ötödik fázis végén.

Előkészületek

A leghosszabb agyarral rendelkező játékos megkapja a 15-ös vámpírvadászt. A balján ülő játékos lesz az első forduló kezdőjátékosa. Ő a 20-as értékű vámpírvadászt kapja meg.

A 15-ös vámpírvadász játékosa megkeveri a megmaradt 108 kártyát, és minden játékosnak a táblázatban meghatározott számú lapot oszt. Attól függően, hogy mennyien játszóak a játékot, néhány kártya magmarad. Ezeket tegyék felre. Ebben a fázisban nem lesz szükség rájuk.

A játékosok vegyék kézbe a nekik osztott lapokat.

A játékosok száma	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Kártyák száma játékosonként	13	13	13	13	13	13	12	10	9	9
A megmaradó kártyák száma	69	56	43	30	17	4	0	8	9	0

Megjegyzés: Az első fordulóban a kezdőjátékosnak, és a tőle jobbra ülőnek egyvel több lapja van a többiekhez képest, mivel ők kaptak egy-egy vámpírvadászt is a kezükbe.

A játék menete

A játék **5 fázisból** áll. (A játékosok megegyezhetnek több fázisban is, ha szeretnék a játékot hosszabban játszani.) Egy fázis **több fordulóból** áll. Az óramutató járása szerint haladva, **minden játékosnak**, a kezdőjátékossal kezdve, **pontosan egy köre van az adott fordulóban**. A forduló végén, ha egy vagy több játékosnak nem marad kártya a kezében, akkor a fázis véget ér. Egyébként új forduló kezdődik.

A kezdőjátékos **valamennyi kártya** kijátszásával kezd a játékot, ami lehet **egy vámpírkártya** vagy **több**, azonos értékű **vámpírkártya** vagy egy **vámpírvadász**. A fordulót kezdő játékos ezzel mindig megszabja, hogy mennyi kártyát lehet kijátszani az adott fordulóban.

Nagyon fontos: Ha egyszerre több vámpírkártyát játszik ki a játékos, akkor **azoknak mindnek azonos értékűnek kell lennie!**

Miután a kezdőjátékos kijátszott kártyá(ka)t, az óramutató járása szerint következő játékos kerül sorra. Neki vagy **emelnie** vagy **passzolnia** kell.

Az emeléshez ugyanannyi vámpírkártyát kell kijátszania, mint a kezdőjátékosnak, de nagyobb kártyaértékűeket.

Például, ha a kezdőjátékos csak egy vámpírkártyát játszott ki, akkor a többi játékos is csak egy vámpírkártyát játszhat ki ebben a fordulóban. Ha a játékos egy triplát (három ugyanolyan értékű kártyát) játszott ki, akkor mindenki másnak is triplát kell kijátszania, vagy passzolnia kell. A kijátszandó kártya értékének mindig magasabbnak kell lennie annál, mint amit legutoljára kijátszott valaki.

Ha a játékos nem akar, vagy nem tud emelni, akkor passzolnia kell.

Amint **minden játékos végrehajtotta a körét**, emelt vagy passzolt, a forduló véget ér. Az a játékos, aki a **legnagyobb értékű kártyá(ka)t** játszotta ki, lesz a következő forduló kezdőjátékosa. Az összes kijátszott vámpírkártyát tegyék felre képpel lefelé fordítva. Ezek a vámpírok még a hajnalhasadás előtt biztonságba kerültek a kriptába. Ezeknek a kártyáknak nincs további szerepe ebben a fázisban.



Eszter a kezdőjátékos



Zsolt emel



Évi passzol



Benedek emel



Gábor passzol

Példa forduló 5 játékos esetén: Eszter a kezdőjátékos. 3 vámpírkártyát játszik ki, mind 6-os értékű. Zsolt 3 db 8-as értékű vámpírkártya kijátszásával emel. Évi passzol. Benedek 3 db 11-es értékű vámpírkártya kijátszásával emel. Gábor passzol. Minden játékos egyszer sorra került, ezért a forduló véget ért, és a kijátszott kártyákat egy pakliba oldalra teszik a játékosok. Benedek játszotta ki a legnagyobb értékű kártyákat, így ő lesz a következő forduló kezdőjátékosa.

Vámpírkirálynő (dzsóker)

4 vámpírkirálynő van a játékban. Minden vámpírkirálynő bármilyen **kártyaértéket** felvehet **1-től 14-ig**. Ha valaki más vámpírokkal együtt játszik ki vámpírkirálynőt, akkor a vámpírkirálynő automatikusan felveszi a többi kijátszott kártya értékét.





=



=14

Példa: 2 db 11-es értékű vámpír és egy vámpírkirálynő együtt 3 db 11-es értékű vámpírnak számít.

Azonban, ha egy vámpírkirálynőt csak **önmagában játszanak ki**, akkor a kártya **értéke 14** lesz. Ez a legnagyobb kártyaérték, ami előfordulhat egy fordulóban, és nem lehet ráemelni. Több vámpírkirálynőt is ki lehet játszani egyszerre.

Ez azt jelenti, hogy egy 13-as vámpír párt csak egy vámpírkirálynő párral lehet emelni. Azonban a fázis végén a játékosok kezében maradó vámpírkirálynők mínusz 14 pontot érnek.

Vámpírvadászok

A vámpírvadászok elő- és hátlapja ugyanolyan. Így mindenki rögtön láthatja, hogy kinek a kezében van vámpírvadász. Csak a forduló kezdőjátékosa játszhat ki egy vámpírvadászt. Ha vámpírvadász került kijátszásra, akkor egy **vámpírvadász-forduló**ra kerül sor, aminek ezek a speciális szabályai:

- A vámpírvadászt csak egymagában szabad kijátszani, és az **értéke 0**.
- **Senki nem passzolhat, és nem kötelező emelni.** Helyette minden játékosnak értékétől függetlenül 1 kártyát ki kell játszania, akár nagyobbat, akár kisebbet, vagy ugyanolyan értékűt, mint az előzőleg már kijátszott kártyák.
- A vámpírkirálynő **értéke 1** a vámpírvadász-fordulóban.
- A vámpírvadász mindig a legerősebb vámpír után megy. Aki a **legnagyobb értékű kártyát** játszotta ki egy vámpírvadász-fordulóban, annak **az összes**, ebben a fordulóban **kijátszott kártyát**, beleértve a vámpírvadászt is, **a kezébe kell vennie**. Ha több játékos is ugyanolyan erős legnagyobb vámpírkártyát játszott ki, akkor közülük az veszi a kezébe a kijátszott kártyákat, aki legutoljára játszotta ki a kártyáját.



A vámpírvadász-forduló után annak a játékosnak, aki felvette a vámpírvadászt **tilos a vámpírvadászt rögtön kijátszania!** Legkorábban akkor játszhatja ki, ha újra ő lesz a egy forduló kezdőjátékosa. Azonban ha ennél a játékosnál van a másik vámpírvadászkártya is, akkor természetesen ezt a másik vámpírvadászt kijátszhatja közvetlen egy vámpírvadász-forduló után.

Mindkét vámpírvadász a fázis végéig játékban marad. Akinek a fázis végén egy vámpírvadász kártya van a kezében, az **15 vagy 20 mínuszpontot** szerez, a kártyától függően.



Évi a kezdőjátékos



Benedek



Gábor



Eszter



Zsolt

Példa egy vámpírvadász-fordulóra: Évi a kezdőjátékos. Egy vámpírvadászkártyát játszik ki, ezzel elkezdődik egy vámpírvadász-forduló. Most senki sem passzolhat. Benedek egy 2-es vámpírt, majd Gábor egy 1-es-t játszik ki. Eszter köre jön, aki, akárcsak Benedek, egy 2-es vámpírt tesz le. Zsolt egy vámpírkirálynőt játszik ki, aminek az értéke ilyenkor 1. Mindenki köre megvolt, a forduló véget ér. Benedek és Eszter játszották ki a legnagyobb értékű kártyát, de Eszter a 2-es vámpírját Benedek 2-ese után játszotta ki, így Eszter szedi fel az 5 lapot, és veszi a kezébe őket. Ő a következő forduló kezdőjátékosa, de nem játszhatja ki a vámpírvadászkártyát, mert épp most vette fel azt.



A **második vámpírvadászt soha nem lehet kijátszani** egy vámpírvadász-forduló során. Ha egy játékosnak csak egy vámpírvadászkártya van a kezében, és más semmi, amikor a körére kerül sor egy vámpírvadász-fordulóban, akkor kénytelen passzolni, és a forduló végén ő szedi fel az ebben a fordulóban kijátszott kártyákat a kezébe.

Ami azt jelenti, hogy körültekintően kell a játékosnak eljárnia az utolsó előtti kártyájánál, ha nem akarja, hogy összesen csak egy vámpírvadászkártya maradjon a kezében.

Egy fázis vége

A forduló végén, ha egy vagy több játékosnak nem marad lap a kezében, a fázis véget ér.

Megjegyzés: Ha egy játékos kijátsza az utolsó kártyáját egy vámpírvadász-fordulóban, de neki kell a kezébe vennie a forduló végén a kijátszott lapokat, akkor a fázis nem ér véget. Kivéve természetesen, ha egy másik játékosnak is elfogy a kezéből a lap.

Folyamatos pontozás: Minden játékos a kezében maradt lapok után mínuszpontokat kap:

- Minden vámpírkártyáért annyi mínuszpont jár, amennyi a kártya értéke.
- Minden vámpírkirálynő mínusz 14 pontot ér.
- A vámpírvadászok 15 illetve 20 mínuszpontot érnek.

Példa: Gábornak 3 kártya maradt a kezében a fázis végén: 3, 10 és egy vámpírkirálynő. Ezért ő $3+10+14=27$ mínuszpontot kap.



Írjátok fel az egyes játékosok mínuszpontjait. Ezután kezdődik a következő fázis.

Új fázis

Azok a játékosok, akiknek a fázis végén vámpírvadász maradt a kezében, **tartsák meg azokat!**

Az lesz a kezdőjátékosa az új fázisnak, akinél a 20-as értékű vámpírvadász van. Ő keveri meg, és osztja ki a kártyákat a játékosoknak a játék előkészületei részben található táblázatnak megfelelően. Azok a játékosok, akiknél vámpírvadászkártya van, egy lappal többlet kezdik a fázist (vagy kettővel, ha mindkét vámpírvadászkártya ugyanannál a játékosnál van).

A játék vége

Az a játékos nyeri a játékot, akinek **az 5 fázis után** a legkevesebb mínuszpontja van. Lehet egynél több győztes is.

A szerző és a kiadó az összes tesztjátékosnak és szabályolvasónak köszönetet mond.

Szerző: Wolfgang Kramer

Illusztrátor: Irene Bressel

Eckhard Freytag

Kinézett: Leon Schiffer

Szerkesztő: Thorsten Gimmler

Magyar fordítás: Dunda



Forgalmazó: Gamer Café Kft. 2030

Érd Budai út 28

web: www.compaya.hu

email: info@compaya.hu

Schmidt Spiele GmbH

Lahnstr. 21

D-12055 Berlin

www.schmidtspiele.de

