

Dicke Luft in der Gruft

Ein Spiel von
Norbert Proena
für 2-6 Vampire ab 6 Jahren

Bis zum ersten Sonnenschein, musst du zugedeckelt sein!
Diese „kaltblütige“ Schlafplatzsuche gewinnt,
wer sich selbst
am besten reinlegt.

Die Märznacht neigt sich schon dem Ende.
Die Turmuhr schlägt gleich viertelacht.
Wenn ich nur einen Schlafplatz fände,
bevor die grelle Sonn' erwacht.

Wie ich das letzte Mal erschrak,
als ich den Deckel hob und sah,
dass in der Gruft schon jemand lag.
Da wusst ich kaum wie mir geschah.

Nur eines ist mir noch geblieben:
Es war ein fürchterlicher Schmerz,
als würd ein Holzpflöck mir getrieben
grad mitten in mein kaltes Herz.

Und Knoblauch fand ich auch einmal.
Entsetzlich dieses Missgeschick.
Ich sag Euch, das war eine Qual -
Doch weiter jetzt, ein neuer Blick.

Ich werd es jetzt mal hier versuchen,
der Sarg scheint mir noch unberührt.
Die helle Sonn' soll mich verfluchen,
wenn dieser nicht zum Ziel mich führt.

Sieh an, sieh an, die Gruft ist leer,
nun schnell hinein und Deckel zu,
auch keine Ratte haust hier mehr.
So find ich endlich meine Ruh'.

So ein Tagesanbruch ist für echte Vampire das reinste Morgengrauen. Von hellem Entsetzen gepackt, hilft nur der Sprung ins kühle Dunkel. Aber kaum hat man mal eine passende Gruft gefunden, schwupp, schon liegt ein anderer drin!

Nur wer hier kühles Blut bewahrt und sich nicht an Knoblauchknollen, Ratten und Holzpflöcken die Zähne ausbeißt, findet ein friedliches Plätzchen für den Schlummer bis zur nächsten Abenddämmerung.

Basisregel für 3-6 Spieler

(Die Regelergänzung für das Zweipersonenspiel findet ihr auf Seite 6)

Material:

Abb. 1:

60 Grabdeckel werden mit dem Wappen nach oben auf die Gruftplätze gelegt. Die restlichen Grabdeckel (ohne Ratte) werden als verdeckter Nachziehstapel neben den Spielplan gelegt.

13 Holzpflocke

1 Spielplan mit 60 vertieften Gruftplätzen



66 Gruftdeckel, davon 60 in den Farben der Vampire und 6 mit "Ratte"

18 Knoblauchknollen in 6 Farben

Ziel des Spiels:

Wer als Erster alle eigenen Vampire in den Gräbern des Spielplans zur Ruhe gelegt oder an Mitspieler abgegeben hat, gewinnt das Spiel.

Spielvorbereitung:

- Zunächst legt ihr den Spielplan aus.
- Aus den 66 Gruftdeckeln sortiert ihr die sechs Stück heraus, auf deren Unterseite eine Ratte abgebildet ist. Diese „Rattendeckel“ legt ihr zunächst beiseite. Die restlichen Deckel mischt ihr mit der Farbseite nach unten, zieht daraus sechs Stück, und legt diese - ohne die Farben anzusehen - als verdeckten Nachziehstapel neben dem Spielplan ab. Danach mischt ihr die "Rattendeckel" in die verbliebenen Gruftdeckel ein und legt auf jede Gruft einen Deckel - mit dem Fledermauswappen nach oben.
- Die 13 Holzpflocke legt ihr auf den Weg in der Spielplanmitte (Abb. 1).
- Jeder von euch erhält 3 Knoblauchknollen einer Farbe und legt sie vor sich ab.

Merke dir die Farbe deiner Knoblauchknollen genau! Diese Farbe hat nichts mit den Farben der Vampire und der Gruftdeckel zu tun!

- Alle Vampire werden verdeckt gemischt und zu gleichen Teilen an euch verteilt.
- Die erhaltenen Vampire legt ihr verdeckt in einer Kärtchenreihe vor euch ab. Dann deckt ihr jeweils die beiden linken und die beiden rechten Vampire eurer Reihe auf (Abb. 2).

Spielablauf:

Wer heute als Letzter aufgestanden ist, darf anfangen. Danach wird reihum weitergespielt.

Kap. 1: Hilfe! Vampir sucht unbesetzten Schlafplatz!

Wenn du am Zug bist, öffnest du eine beliebige Gruft: Du drehst den ausgewählten Grabdeckel so um, dass die Farbe (oder Ratte) auf der Unterseite für alle Spieler gut erkennbar ist.

Erfolgreiche Schlafplatzsuche:

Falls die geöffnete Gruft leer ist und der Deckel keine Ratte zeigt, vergleichst du die aufgedeckte Farbe des Grabdeckels mit der Farbe der beiden Vampire, die an deiner Kärtchenreihe **ganz außen** anliegen.

Stimmt die Farbe einer dieser beiden Vampire mit der aufgedeckten Farbe überein, versenkst du diesen Vampir mit dem Gesicht nach oben in der Gruft. Dann verschließt du sie wieder, indem du den Deckel - wie im weiteren Spielverlauf **immer - mit dem Wappen nach oben** auf ihr ablegst.

Jetzt darfst du gleich die nächste Gruft aufdecken, denn du bist **so lange am Zug**, bis du eine Gruft öffnest, in die du keinen Vampir hineinlegen darfst (Ausnahme: „Rattenplage“, siehe Kapitel 4).

Es kann vorkommen, dass **beide** außen liegenden Vampire deiner Reihe mit der Deckelfarbe übereinstimmen. In diesem Fall suchst du dir einfach aus, welchen der beiden Vampire du in die Gruft legst. Der andere bleibt an seinem Platz.

Abb. 2:



Links und rechts an der eigenen Kärtchenreihe deckt jeder Spieler zu Spielbeginn jeweils zwei Vampire auf. Nur die **ganz außen** liegenden (weiß umrandeten) Vampire werden mit der aufgedeckten Deckelfarbe verglichen. In diesem Beispiel musst du also einen grünen oder gelben Grabdeckel finden, um einen deiner Vampire versenken zu können.

Wenn du einen Vampir in eine Gruft gelegt oder an einen Mitspieler „verschenkt“ hast, deckst du sofort den nächsten Vampir in deiner Reihe auf, so dass auf jeder Seite **immer zwei Vampire** offen liegen (Abb. 3).

Wenn du nur noch vier oder weniger Vampire besitzt, liegen diese alle offen. Die Reihenfolge deiner Vampire darfst du nie verändern.

Nachdem Katharina den grünen Vampir losgeworden ist, deckt sie sofort den nächsten verdeckten Vampir (weißer Pfeil) auf derselben Seite ihrer Kärtchenreihe auf.



Abb. 3:

Vergebliche Schlafplatzsuche:

Stimmt die Farbe des geöffneten Grabdeckels mit keiner Farbe deiner beiden außen liegenden Vampire überein, darfst du keinen Vampir in die Gruft legen. Bevor du aber wieder den Deckel auf die Gruft legst, darfst du - wenn du möchtest - zur Abschreckung anderer Vampire eine deiner Knoblauchknollen in die Gruft legen (vgl. Kapitel 3).



Du kannst aber auch darauf verzichten und die Gruft leer lassen. Falls sich gerade all deine Knoblauchknollen unter der Erde befinden, musst du die Gruft leer lassen. Damit ist dein Zug beendet. Jetzt ist dein linker Nachbar an der Reihe.

Ein kleiner Tipp: Schau dir die aufgedeckten Vampire aller Spieler genau an und entscheide erst dann, ob du eine Knoblauchknolle in die geöffnete Gruft legen magst.

Kap. 2: Hoppla! Da liegt ja schon ein Vampir in der Gruft!



Öffnest du eine Gruft, die bereits von einem Vampir belegt ist, lässt du ihn dort liegen und nimmst dir einen Holzpflock vom Spielplan. Dein Zug ist beendet. Jetzt verschließt du die Gruft wieder und dein linker Nachbar ist an der Reihe.

Sobald du deinen **dritten** Holzpflock erhalten hast, gibst dir sofort **jeder** Mitspieler einen seiner beiden außen liegenden Vampire als "Geschenk", das du annehmen musst (siehe Kasten unten). Dann legst du die drei Holzpflocke wieder zurück auf den Weg in die Spielplanmitte.



Kap. 3: Knoblauch in der Gruft! Jetzt gibt's dicke Luft!

Öffnest du eine Gruft, in der sich eine Knoblauchknolle befindet, bekommst du vom Besitzer der Knoblauchknolle einen seiner beiden außen liegenden Vampire "geschenkt".

Gehört die Knoblauchknolle in der geöffneten Gruft **dir selbst**, gibst dir **jeder** Mitspieler einen seiner beiden außen liegenden Vampire als "Geschenk". Der Besitzer nimmt seine Knoblauchknolle anschließend wieder aus dem Grab und legt sie zu sich. Er darf sie bei nächster Gelegenheit erneut einsetzen. Obwohl die Gruft nun leer ist, darfst du weder einen (farblich passenden) Vampir noch eine Knoblauchknolle hineinlegen. Dein Zug endet und du verschließt die Gruft. Dein linker Nachbar ist am Zug.



Die „geschenkten“ Vampire legst du offen in beliebiger Verteilung und Reihenfolge links und/oder rechts außen an deiner Kärtchenreihe an. (Den nächsten verdeckten Vampir deiner Reihe darfst du erst dann aufdecken, wenn sich wieder weniger als zwei offen liegende Vampire an einer Seite befinden).

Kap. 4: Rattenplage! Jetzt geht's rund!

Wer bei seinem Spielzug einen „Rattendeckel“ aufdeckt, legt ihn - mit der Ratte nach oben - vor sich ab. Damit bricht sofort eine Rattenplage aus. **Die Ratte bleibt während der gesamten Rattenplage vor diesem Spieler liegen.**

Bei jeder Rattenplage dürfen alle Gräber geöffnet werden, die rings um die „Rattengruft“ herum angeordnet sind (vgl. Abb. 4a und 4b). Wie immer solltet ihr auch bei der Rattenplage darauf achten, dass ihr nur **unbesetzte** Schlafplätze öffnet.



Abb. 4a: Rattenplage! Die Gräber rings um die aufgedeckte Rattengruft dürfen geöffnet werden (weiße Pfeile), andere Gräber sind tabu (X).



Abb. 4b: Gräber, die durch einen Weg getrennt liegen, sind keine umliegenden Gräber. In diesem Beispiel dürfen also nur (bis zu) vier Gräber geöffnet werden.

Wer eine Rattenplage ausgelöst hat (und deshalb den Rattendeckel vor sich liegen hat), bestimmt selbst, welche der umliegenden Gruftdeckel er nun aufdecken mag und in welcher Reihenfolge er dies tut.

Findet er eine leere Gruft, deren Deckelfarbe mit der Farbe einer seiner beiden außen liegenden Vampire übereinstimmt, darf er diesen Vampir in die Gruft legen. Er ist weiter am Zug.

Öffnet er eine leere Gruft, deren Deckelfarbe nicht mit der Farbe einer seiner beiden außen liegenden Vampire übereinstimmt, darf er sich wie üblich entscheiden, ob er eine Knoblauchknolle in die Gruft legen will. Er ist weiter am Zug.

Öffnet er im Verlauf der Rattenplage eine **belegte** Gruft, muss er einen Holzpflock oder Vampir(e) an sich nehmen - genauso wie in den Kapiteln 2 und 3 beschrieben - er darf aber trotzdem weitere Gräber aufdecken.

Erst wenn der Spieler keines der umliegenden Gräber mehr öffnen **möchte** (dies kann auch bereits vor dem Öffnen der ersten Gruft der Fall sein), setzt sein linker Nachbar die Rattenplage fort. Dieser darf nun, wie oben beschrieben, weitere Grabdeckel öffnen oder jederzeit seinen Zug beenden.
usw.

ACHTUNG:

Aufgedeckte Grabdeckel bleiben während der Rattenplage offen auf den Gräbern liegen.

Eine Knoblauchknolle oder einen farblich passenden Vampir darfst du immer nur in die Gruft legen, die du **soeben selbst** geöffnet hast. Sollte im Verlauf der Rattenplage ein farblich zum Grabdeckel passender Vampir in deiner Reihe nach außen rücken, darf dieser nicht mehr in eine bereits geöffnete Gruft gelegt werden!

Die Rattenplage endet,

- sobald alle Gräber rings um den Rattendeckel herum geöffnet wurden **oder**
- sobald jeder Spieler reihum am Zug war (und keinen weiteren Deckel mehr aufdecken wollte) **oder**
- sobald eine weitere Ratte aufgedeckt wird (siehe Kapitel 5).

Am Ende der Rattenplage wird der aufgedeckte Rattendeckel aus dem Spiel genommen. Dann wird der oberste Deckel des Nachziehstapels - mit dem Wappen nach oben - auf die ehemalige Rattengruft gelegt. Anschließend werden alle geöffneten Gruftplätze wieder mit ihren Deckeln verschlossen.

Nach Beendigung einer Rattenplage ist der **linke Nachbar** des Spielers am Zug, der den Rattendeckel während der Rattenplage vor sich liegen hatte.

Kap. 5: Noch eine Rattenplage!

Wird **während einer Rattenplage** eine weitere Ratte aufgedeckt, endet die augenblickliche Rattenplage sofort - und die nächste beginnt.

Die neu aufgedeckte Ratte wird offen vor ihrem „Entdecker“ abgelegt.

Hat derselbe Spieler aber bereits die vorhergehende (soeben beendete) Rattenplage verursacht, wird die „neue“ Ratte an seinen linken Nachbarn weitergegeben.

Die „alte“ Ratte wird aus dem Spiel genommen und der oberste Deckel des Nachziehstapels wird auf die ehemalige Rattengruft gelegt. Dann werden alle während der vorangegangenen Rattenplage geöffneten Gruftplätze - mit Ausnahme der neu aufgedeckten Ratte - wieder mit ihren Deckeln verschlossen.

Der Spieler, der den Rattendeckel vor sich abgelegt hat, beginnt nun die Aktionen der neuen Rattenplage auszuführen, wie in Kapitel 4 beschrieben.

Spielende:

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

Dicke Luft für zwei Spieler:

Beim Spiel zu zweit sortiert ihr bei den Grabdeckeln und Vampiren zwei Farben aus. Jeder bekommt zu seinen drei Knoblauchknollen **zwanzig** Vampire. Statt mit sechs, spielt ihr nur mit **vier** Rattenplagen. Vier Grabdeckel bilden folglich den Nachziehstapel. Die restlichen 40 Deckel verteilt ihr beliebig auf die Gräfte. Welche zwanzig Gräfte dabei offen bleiben, entscheidet ihr selbst.

Es gelten die Grundregeln mit folgenden Besonderheiten:

- Deckst du einen Knoblauch deines Mitspielers auf, „schenkt“ er dir **zwei** Vampire.
- Findest du deinen eigenen Knoblauch in der geöffneten Gruft oder musst du den dritten Holzpflock nehmen, erhältst du **vier** Vampire von deinem Mitspieler.
- Ein aufgedeckter Rattendeckel bleibt auf der Rattengruft liegen, bis die Rattenplage zu Ende gespielt ist. Hast du die Rattenplage ausgelöst, beginnst du mit dem Aufdecken der umliegenden Gräber. Deckst du dabei eine weitere Ratte auf, beginnt dein Mitspieler mit den Aktionen der dadurch ausgelösten neuen Rattenplage.
- Öffnet dein Mitspieler dieselbe Gruft, die du im Spielzug zuvor geöffnet hast, darfst du diese im nächsten Spielzug nicht erneut aufdecken (um endlose Zugwiederholungen zu verhindern). Wenn du dies dennoch tust, musst du einen Holzpflock vom Spielplan nehmen.

Beispiel für eine Rattenplage:



Abb. 5a: Timo deckt eine Ratte auf. Er legt diese vor sich ab und darf nun die umliegenden Gräber - in diesem Fall sind es sieben - in beliebiger Reihenfolge öffnen.

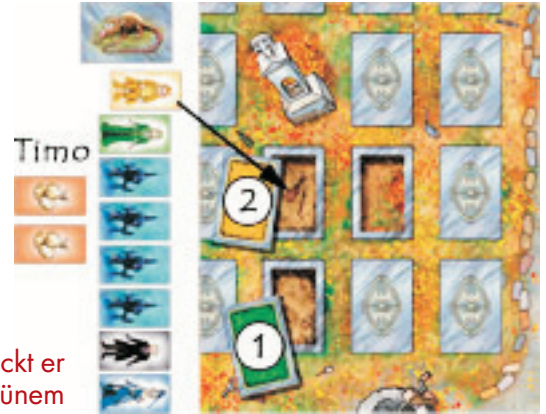


Abb. 5b: Zunächst deckt er eine leere Gruft mit grünem Deckel (1) auf. Aber keiner seiner außen liegenden Vampire ist grün. Da er keine Knoblauchknolle hinein legen möchte, bleibt die Gruft leer.

Als nächstes deckt Timo einen gelben Deckel (2) auf. Er darf seinen außen liegenden gelben Vampir in der Gruft verschwinden lassen. Der nun in Timos Reihe nach außen vorgerückte grüne Vampir darf nicht mehr in die zuvor geöffnete „grüne“ Gruft gelegt werden, da er zum Zeitpunkt der Graböffnung noch nicht außen lag. Timo beschließt nun, keine weiteren Gräber zu öffnen, weil er glaubt, dass diese bereits alle belegt sind.



Seine linke Nachbarin Dominique ist der gleichen Ansicht und gibt das Zugrecht an Marcus weiter.

Abb. 5c: Marcus deckt zwei weitere Gräber auf (3 und 4). Im leeren „blauen“ Grab (3) versenkt Marcus eine eigene Knoblauchknolle. Im zweiten Grab (4) findet er eine Knoblauchknolle von Dominique, die ihm dafür einen Vampir „schenkt“ und ihren Knoblauch zurück erhält. Weil die Gruft zum Zeitpunkt der Öffnung nicht leer war, darf Marcus seine rote Vampirdame aber nicht hinein legen. Marcus ist das Risiko nun zu groß geworden und er gibt das Zugrecht an Katharina weiter.



Abb. 5d: Katharina deckt einen Deckel (5) um und findet tatsächlich ein leeres Grab. Auf der Rückseite befindet sich allerdings eine weitere Ratte, die eine zweite Rattenplage auslöst. Alle Gräber bis auf die neue Rattengruft werden verschlossen, wobei die zuerst aufgedeckte Ratte durch einen Grabdeckel vom Nachziehstapel ersetzt wird. Katharina legt nun die von ihr aufgedeckte Ratte vor sich ab und darf in der neuen Rattenplage ihr Können unter Beweis stellen.



Abb. 5e: So sieht Katharinas Rattenplage aus.

Die Schlafplatzsuche in aller Kürze

- Die Gruft ist leer und die Farbe des umgedrehten Grabdeckels stimmt mit der Farbe eines äußeren Vampirs überein (Kap.1; Seite 3):
 - => Du legst den entsprechenden Vampir in die Gruft und bist weiterhin am Zug.
- Die Gruft ist leer und die Farbe des umgedrehten Grabdeckels stimmt **nicht** mit der Farbe eines äußeren Vampirs überein (Kap.1; Seite 4):
 - => Du kannst Knoblauch in die Gruft legen. Dein Zug ist beendet.
- In der Gruft liegt schon ein anderer Vampir (Kap.2; Seite 4):
 - => Du musst einen Holzpflock vom Spielplan nehmen. Dein Zug ist beendet.
 - => Beim dritten Holzpflock „schenkt“ dir jeder Mitspieler einen Vampir. Du legst die Holzpflocke zurück auf den Spielplan.
- In der Gruft liegt Knoblauch (Kap.3; Seite 4):
 - a) „Fremder“ Knoblauch
 - => Du bekommst einen Vampir vom Besitzer des Knoblauchs. Dieser nimmt den Knoblauch aus der Gruft wieder an sich. Dein Zug ist beendet.
 - b) „Eigener“ Knoblauch
 - => Du bekommst von jedem Mitspieler einen Vampir „geschenkt“. Du nimmst deinen Knoblauch aus der Gruft wieder an dich. Dein Zug ist beendet.
- Rattenplage - Du deckst eine Ratte auf (Kap.4; Seite 5):
 - => Du darfst so viele umliegende Grabdeckel aufdecken, wie du willst.
 - Wenn du keine Grabdeckel (mehr) aufdecken willst, ist dein linker Nachbar an der Reihe. Die Grabdeckel bleiben während der gesamten Rattenplage offen liegen.
- Noch eine Rattenplage - Eine zweite Ratte wird während der Rattenplage aufgedeckt (Kap.5; Seite 6):
 - => Die erste Rattenplage endet sofort: Alle Grüfte (außer der neuen Rattengruft) wieder verschließen; erste Ratte durch neuen Grabdeckel ersetzen.
 - => Deckst du nach der ersten auch die zweite Ratte auf, beginnt dein linker Nachbar die neue Rattenplage.

Das gilt immer:

- Grüfte werden so verschlossen, dass der Grabdeckel mit dem Wappen nach oben zeigt.
- An jeder Seite der Vampirkartenreihe liegen stets zwei Vampire (und zusätzlich „geschenkte Vampire“) offen.
- Bei der Rattenplage besonders zu beachten: Eine Knoblauchknolle oder einen farblich passenden Vampir darfst du immer nur in die Gruft legen, die du soeben selbst geöffnet hast.

Erschienen im Zoch Verlag
Copyright: 2004
Autor: Norbert Proena
Illustration & Layout: Victor Boden