

## KORT SPELOVERZICHT

In 1887 ontwaakt Dracula, de legendarische en gevreesde vampier, die vervolgens de gemeenschap in het naburige stadje teistert om zijn eeuwige dorst naar menselijk bloed te lessen.

Er zijn 2 teams: de jagers aan de ene kant en Renfield en de vampier aan de andere kant. Aan het begin van het spel weten de spelers alleen wie Renfield is. De vampier bevindt zich onder de jagers. Deze moeten proberen om hem te vinden en te steken voordat het vampiersteam 5 bijtkaarten heeft gespeeld.

Gepeelde kaarten kunnen informatie geven over de identiteit van de spelers. Die mogen voortdurend praten, overleggen en verdenkingen uitspreken, en proberen zo de vampier te ontmaskeren. Hij doet intussen zijn best om onbekend te blijven en de aandacht naar andere spelers te verleggen.

## KORT SPELOVERZICHT



De jagers proberen de vampier te steken  
OF  
alle 5 rituelen uit te voeren.



Het vampiersteam (Renfield en de vampier) probeert 5 keer te bijten (bij 5 spelers 4 keer)



OF  
ervoor te zorgen dat een jager een andere jager steekt.

## SPELMATERIAAL

### 8 karakters



6 jagers



1 vampier



1x Renfield

### 11 nachtkaarten



1 zonsopgang



10 nachten

### 1 staak



### 49 actiekaarten



18 geruchten



15 knoflook



16 bijtkaarten

### 5 rituelen



### 5 overzichtskaarten



## Nosferatu

Nosferatu is de nooit bevestigde naam van een vampierenclan, die voornamelijk in Roemenië zijn misdaden beging. Hij verkreeg roem door de stomme film van Friedrich Wilhelm Murnau in 1922.

## Renfield

Renfield is een figuur uit de beroemde roman "Dracula" van Bram Stoker. Hij verbleef in een krankzinnigengesticht en hielp Dracula, aartsvader van de Nosferatu, om er binnen te komen en zijn vrouwelijke slachtoffers uit te zoeken.

# NOSFERATU



1160\_0009

## Voorbeeld startopstelling bij 5 spelers:

Iedere speler (met uitzondering van Renfield) krijgt 2 actiekaarten.



## VOORBEREIDING

**Nachtstapel:** neem zoveel **nachten** als het aantal deelnemende spelers plus de **zonsopgang**. Schud deze en leg ze als gedekte nachtstapel op tafel. Doe de resterende nachten in de actiestapel (zie verderop).

**Voorbeeld:** er doen 5 spelers mee. Doe 5 nachten en 1 zonsopgang in de nachtstapel.

**Actiestapel:** schud de **geruchten-, knoflook- en bijtkaarten** samen met de resterende **nachten** en leg deze als gedekte actiestapel midden op tafel.

**Rituelen:** leg de 5 rituelen open naast elkaar midden op tafel.

## ROLVERDELING

Gebruik zoveel karakterkaarten als het aantal deelnemende spelers: de vampier + Renfield + x jagers. Leg de overige jagers terug in de doos.

**Voorbeeld:** gebruik bij 5 spelers de vampier, Renfield en 3 jagers.

- **Renfield:** één van de spelers neemt de rol van Renfield op zich en legt de Renfieldkaart voor zich neer. Hij legt ook de nachtstapel en de overzichtskaarten voor zich neer.  
**Tip:** wij raden aan dat de speler die de spelregels heeft gelezen in het eerste spel Renfield speelt.
- **Jagers/vampier:** Renfield geeft nu 1 karakterkaart aan ieder van de andere spelers, waarbij hij onthoudt aan wie hij de vampier heeft gegeven. Iedere andere speler houdt zijn karakterkaart voor de andere spelers geheim (hij mag deze onder geen beding aan een ander laten zien!). Hij mag de kaart wel op elk moment bekijken. *De jagers weten dus niet wie de vampier is. Dat moeten ze zien uit te vinden.*  
Iedere speler (met uitzondering van Renfield) trekt 2 kaarten van de actiestapel. Dit zijn zijn handkaarten. Houd deze verborgen voor de andere spelers.
- **Staat:** Renfield geeft de staat aan een speler naar keuze. Die legt hem voor zich en wordt daarmee houder van de staat en startspeler in de eerste ronde (A - D). De staat wordt aan het einde van een ronde gebruikt of doorgegeven. De houder van de staat is altijd startspeler. Renfield kan nooit de houder van de staat worden.

## SPELVERLOOP

Het spel duurt een aantal ronden (die elk bestaan uit de fasen A - D) totdat één van de teams wint. De houder van de staat is de startspeler en voert de eerste speelbeurt uit. Daarna is met de klok mee de volgende speler aan de beurt. Renfield voert nooit een eigen speelbeurt uit (sla hem over).

### A) Speelbeurten

#### 1. Jagers/Vampier

De speler die aan de beurt is, voert stappen a tot en met c in deze volgorde na elkaar uit:

a) **2 kaarten van de actiestapel trekken** en zo in de hand nemen dat de andere spelers deze niet zien. *Aan het begin van het spel heeft de speler zo keuze uit 4 handkaarten.*

b) **1 handkaart gedekt vóór Renfield leggen.**

#### 2. Renfield

Na de speelbeurt van een speler draait Renfield de bovenste kaart van de **nachtstapel** om en legt deze open op de aflegstapel voor nachtkaarten.



Gaat het om een **nacht**, dan is de volgende jager/vampier aan de beurt. Hij voert weer stappen a tot en met c uit, zoals hiernaast is beschreven.

*Ook nadat de laatste speler aan de beurt is geweest, draait Renfield de*

### B) Renfields kaarten afhandelen

Renfield schudt de kaarten die hij van de andere spelers heeft ontvangen (daardoor weten de spelers niet wie welke kaart heeft gegeven). Hij houdt de kaarten geheim en handelt ze naar waarheid af. Hij laat uitsluitend kaarten zien die gevolgen hebben. De andere ruimt hij zoals onder D) beschreven op.



#### 1) Bijtkaarten (goed voor het vampiersteam)

Renfield neemt **alle bijtkaarten** uit zijn stapel en verdeelt deze naar believen onder de andere spelers. Een speler mag echter **nooit meer dan 2 bijtkaarten** voor zich hebben. Hij mag ook de vampier bijtkaarten geven (*om de jagers in verwarring te brengen*). Renfield kan zelf niet worden gebeten.

**Een speler die een bijtkaart ontvangt, moet direct één van zijn handkaarten onder de aflegstapel voor actiekaarten schuiven** (zorg ervoor dat andere spelers niet zien welke kaart dat is). *Dit reduceert weliswaar zijn aantal handkaarten voor de rest van het spel, maar een speler is nooit uitgeschakeld.*

**Gaat het om de vijfde bijtkaart (of de vierde in een spel met 5 spelers), dan wint het vampiersteam direct.**



#### 2) Nacht (goed voor het vampiersteam)

Renfield legt **alle nachten** op de aflegstapel voor nachtkaarten. *Dit kan de nacht in de loop van het spel verlengen.*

Renfield mag heimelijk kijken welke kaart hij van welke speler ontvangt.

**c) 1 handkaart open op de aflegstapel voor actiekaarten leggen.** Afgelegde kaarten hebben geen functie, maar kunnen wel informatie geven over de bedoelingen van een speler. Deze kunnen onderwerp van discussie zijn.



*De spelbeurten eindigen direct. Renfield heeft zijn beurt uitgevoerd. De houder van de staak draait een nachtk kaart om: de zonsopgang. De spelbeurten zijn direct voorbij. Het spel gaat verder met B). Renfield heeft dus maar 1 actiekaart ontvangen, die nu wordt afgehandeld. Is dat een bijkaart, dan kunnen de jagers hun oordeel vellen...*

**De spelbeurten (A) eindigen en het spel wordt vervolgd met B) als ...**

- Renfield aan het einde van een spelbeurt de zonsopgang omdraait;  
OF
- iedere speler 1 keer aan de beurt is geweest.

*beurt is geweest, draait Renfield een nachtk kaart om.*

Gaat het om de **zonsopgang**, dan zijn de spelbeurten van de jagers en de vampier direct voorbij. Ga door met fase B). *De zonsopgang kan in een ronde heel vroeg (handig voor*



### **3) UITSLUITEND knoflook** *(goed voor de jagers)*

Bestond de stapel ontvangen kaarten **uitsluitend uit knoflookkaarten**, dan kiest de houder van de staak direct een ritueel en voert het uit (zie "De rituelen" voor details). *Zo'n knoflookronde komt zelden voor, want zodra Renfield ook maar 1 andere kaart heeft ontvangen (bijkaart, nacht of geruchten), heeft knoflook geen functie meer. Het is mogelijk dat een ritueel door slechts 1 knoflookkaart wordt veroorzaakt (als de startspeler knoflook speelt en Renfield direct daarna de zonsopgang omdraait).*

**Gaat het om het vijfde ritueel, dan hebben de jagers direct gewonnen.**



### **4) Geruchten**

Geruchten hebben geen functie. *Ze kunnen echter een knoflookronde verhinderen.*

**Renfield schuift vervolgens alle geruchten en knoflookkaarten zo onder de aflegstapel voor actiekaarten dat de andere spelers niet kunnen zien hoeveel er van elk zijn gespeeld.**

**Belangrijk:** de spelers mogen nooit hun handkaarten, kaarten die ze onder een stapel schuiven of kaarten die ze aan Renfield geven aan andere spelers laten zien. Ze mogen dat wel vertellen (maar dat hoeft natuurlijk niet waar te zijn). Renfield moet zijn ontvangen kaarten wel altijd volgens de spelregels afhandelen!

## DE RITUELEN

De houder van de staak kiest een open ritueel en voert deze uit als Renfield's stapel uitsluitend knoflook bevat.



### Zilverpiegel

Renfield draait de karakterkaart van een andere speler naar keuze om. Deze blijft tot het einde van het spel zo liggen.

*Het is natuurlijk niet verstandig om de karakterkaart van de vampier om te draaien.*



### Korte nacht

Verwijder 1 nacht uit de nachstapel en doe deze in de doos.

*De nachstapel bevat zo 1 nacht minder. De zonsopgang kan nooit worden verwijderd.*



### Bloedtransfusie (is 2x in het spel)

De houder van de staak bepaalt welke speler een bloedtransfusie krijgt. Deze speler **trekt 1 kaart van de actiestapel** en neemt deze in zijn hand.

*De speler heeft vanaf nu 1 kaart meer in zijn hand. Zelfs als hij 2 keer is gebeten, heeft hij nu weer 1 handkaart.*



### Wijnwater (is 2x in het spel)

De houder van de staak bepaalt welke speler zijn handkaarten onder de aflegstapel voor actiekaarten moet schuiven en daarvoor 2 geruchten als handkaarten ontvangt. Renfield zoekt de geruchten uit de aflegstapel.

*Zijn er niet voldoende geruchten in de aflegstapel, dan zoekt Renfield ze uit de actiestapel en schudt hij deze daarna weer. Heeft een speler maar 1 handkaart, dan krijgt hij ook maar 1 gerucht.*

**Let op:** draai een uitgevoerd ritueel om. Deze blijft tot het einde van het spel gedekt liggen en kan niet meer worden gekozen.

## C) Steken of staak doorgeven



Zijn de speelbeurten (A) met een zonsopgang geëindigd, dan moet de houder van de staak ...

### • iemand steken;

Kiest hij deze optie, dan is het spel daarna in alle gevallen afgelopen. Hij legt de staak voor de speler waarvan hij denkt dat deze de vampier is. Draai de karakterkaart van de gekozen speler om:

- Toont de karakterkaart de vampier: de jagers winnen.
  - Toont de karakterkaart een jager: het vampiersteam wint.
- Andere spelers kunnen de houder van de staak adviseren of manipuleren. Hij beslist echter zelf. De zonsopgang is het enige moment waarop de jagers de vampier kunnen steken. Het is echter ook risicovol, want wanneer de verdenking onjuist is, verliezen de jagers. Nosferatu is een sfeervol spel. Daarom moeten de spelers zich zeker niet inhouden wat betreft het uiten van verdachtmakingen.*

OF

### • de staak aan een andere speler naar keuze (niet Renfield) geven.

*De speler geeft de staak door als hij er niet zeker van is wie de vampier is.*

**Belangrijk:** de vampier kan de staak ontvangen, maar mag er niet mee steken. Hij moet de staak dus altijd doorgeven.

*Is de houder van de staak vampier en proberen de andere spelers hem over te halen om te steken, dan is acteertalent geen overbodige luxe.*

De spelers bereiden nu de volgende ronde voor, zie D).



Zijn de speelbeurten (A) met een nacht geëindigd, dan moet Renfield de staak vóór een **andere** speler naar keuze leggen.

Er is dus elke ronde een **nieuwe houder van de staak**. Renfield kan de staak nooit zelf houden.

De spelers bereiden nu de volgende ronde voor, zie D).

## D) Einde van een ronde

1) Heeft Renfield de knoflook- en/of geruchtenkaarten uit zijn stapel nog niet onder de aflegstapel voor actiekaarten geschoven, dan doet hij dat nu. De andere spelers mogen de aflegstapel nooit doorkijken. Schud de aflegstapel voor actiekaarten (en gebruik deze als nieuwe actiestapel) pas als de actiestapel leeg is.

2) Renfield schudt alle kaarten van de nachstapel (open en gedekte) en legt deze weer voor zich.

*Het is mogelijk dat deze stapel nu kleiner of groter is geworden als gevolg van het toevoegen van nachtkaarten of het uitvoeren van het ritueel "Korte nacht".*

## Voorbeeld van een ronde met 5 spelers:



De 4 spelers hebben ieder 2 kaarten getrokken, ieder 1 handkaart open op de aflegstapel voor actiekaarten gelegd en 1 handkaart gedekt aan Renfield gegeven. Renfield heeft na elke speelbeurt 1 nachtkaat omgedraaid. Er was geen zonsopgang bij. In Renfields stapel zit **1 bijkaart**, die hij bij speler C legt. Speler C moet **direct 1 handkaart afgeven**. Vanaf nu kan hij in zijn beurt maar uit 3 kaarten kiezen.

De resterende kaarten (2x knoflook, 1x gerucht) toont Renfield niet, omdat ze geen gevolgen hebben. Hij doet deze **gedekt onder de aflegstapel voor actiekaarten**.

Omdat er geen zonsopgang is, **legt Renfield de staak voor een andere speler**, in dit geval voor speler A. Hij is de **nieuwe startspeler** en voert zijn speelbeurt uit (2 kaarten trekken, enzovoort).

De spelers letten goed op wie welke kaarten open op de aflegstapel legt. Het afleggen van bepaalde kaarten kan iemand zeer verdacht maken!

## EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt direct als één van de volgende situaties zich voordoet:



### Er zijn 5 rituelen uitgevoerd:

De jagers winnen zodra het vijfde ritueel is uitgevoerd en de kaart is omgedraaid.

*Dit komt zelden voor.*



### 6-8 spelers:

Er liggen **5 bijkaarten** voor alle spelers. Het vampiersteam wint.

### 5 spelers:

Er liggen **4 bijkaarten** voor alle spelers. Het vampiersteam wint.

**Let op:** ook bijkaarten die voor de vampier liggen, tellen mee.



### Een speler gebruikt de staak:

Gebruikt de houder van de staak deze bij zonsopgang om een andere speler naar keuze te steken, draai dan de karakterkaart van de gekozen speler om:

- Is het de vampier, dan winnen de jagers.
- Is het een jager, dan wint het vampiersteam.

**Let op:** de vampier mag nooit steken.

- De spelers mogen (en dat is ook aan te raden) op elk moment met elkaar praten en overleggen. Daarbij zijn ze nooit verplicht de waarheid te vertellen. Ze mogen echter nooit hun handkaarten, kaarten die ze onder een stapel schuiven of kaarten die ze aan Renfield geven aan andere spelers laten zien. Ze mogen dat wel vertellen (maar dat hoeft natuurlijk niet waar te zijn). Renfield moet zijn ontvangen kaarten wel altijd volgens de spelregels afhandelen!
- De jagers en de vampier mogen nooit de aflegstapel voor actiekaarten doorkijken (daar zouden ze namelijk conclusies uit kunnen trekken)!