

Je BEURT Spelen

Welkom in Transsylvania, vampierjagers! Hier wonen de moest gevreesde (en ook iets minder gevreesde) vampiers. Probeer zo veel mogelijk vampiers uit te schakelen met de kaarten in je hand. Om de beurt spelen jullie een aanvals- of actiekaart. Daarmee maak je een kruis rond een actieve vampier. Maar pas op! Alleen de speler met het juiste wapen in de hand kan het kruis compleet maken en zo de vampier verslaan en punten behalen. De speler die als eerste 6 (of meer) punten heeft, wint het spel!



Houdt
1. Er mag maar één kaart aan elke vrije (lege) kant van een vampierkaart gelegd worden. Dit mag een aanvalskaart zijn, of een actiekaart.

2. De aanvalskaart kan alleen gespeeld worden als de kant van die kaart dezelfde kleur heeft als de kleur van de betreffende vampierkaart, in dit geval rood. Opmerking: dit geldt niet voor knoflook- en spiegelkaarten (zie: Actiekaarten).



3. Een kaart moet **op de juiste manier** worden aangelegd om aan te sluiten bij de vampierkaart. Een kaart mag dus niet ondersteboven of op zijn kant worden aangelegd.

4. Een wapenkaart wordt altijd **als laatste en onder de onderste kaart** gelegd. Dus alleen wanneer er 4 kaarten om de vampierkaart liggen die samen een kruis vormen. Dit is de enige manier **om een vampier te verslaan** (zie: Een vampier verslaan).

Een speler moet elke beurt **één** kaart uit zijn/haar hand spelen, tenzij:

- Een speler zowel de laatste aanvalskaart als de bijpassende wapenkaart in zijn/haar hand heeft om het kruis van een van de vampiers compleet te maken. In dat geval mogen er 2 kaarten in dezelfde beurt worden gespeeld.

- Een speler een eerder gespeelde knoflook- of spiegelkaart op tafel wil vervangen door een aanvalskaart uit zijn/haar hand, volgens bovenstaande regels. Als een speler dit doet moet hij/zij de knoflook- of spiegelkaart in dezelfde beurt weer kunnen aanleggen en de bijbehorende actie uitvoeren (zie: Actiekaarten).



Vampierbeet
Ga weg met die tanden! De speler die de vampierbeetkaart speelt, kiest welke actieve vampier begint te bijten. Alle kaarten die om die vampier heen liggen worden verwijderd en op de aflegstapel gelegd, samen met de beetkaart. Hiermee eindigt je beurt.



Je BEURT Beëindigen

Er zijn 4 actiekaarten waarmee je verschillende acties kunt uitvoeren:

Knoflook

Oef, wat een knoflooklucht! Met deze actiekaart dwing je de volgende speler om een beurt over te slaan. Een knofookkaart kan in plaats van een aanvalskaart worden gespeeld, wanneer jouw beurt voorbij is. Er kunnen meerdere knofookkaarten om één vampiekeen worden gelegd.

Spiegel

Zo ziezig: vampiers hebben geen spiegelbeeld. Een spiegelkaart kan in plaats van een aanvalskaart worden gespeeld. De speler die deze kaart speelt moet al zijn/haar overige kaarten ruilen met een andere speler. Vóór het ruilen moet de speler zijn/haar hand aanvullen tot 5 kaarten. Hiermee eindigt je beurt. Er kunnen meerdere spiegelkaarten om één vampier heen worden gelegd.

Doodskist

Walker worden, griezel! Door het spelen van een doodskistkaart ontwaakt een nieuwe vampier. Neem een vampierkaart van de vampierstapel en leg hem op tafel. Leg de doodskistkaart op de aflegstapel. Daarna is je beurt voorbij.

Let op: Er mogen **n maximaal 6** vampiers ontwaken tijdens het spel. Deze kaart kan niet gespeeld worden als er al 6 of meer vampierkaarten op tafel liggen of wanneer er geen vampierkaarten meer op de vampierstapel liggen.

Wie WINT?

De eerste speler die 6 (of meer) punten scoort, wint het spel en is de schrik van alle vampieren!

ACTIEKAARTEN

Aan het einde van een beurt moet een speler zijn/haar hand aanvullen tot 5 kaarten; trek hiervoor kaarten van de trekstapel. Wanneer de jaatsje kaart is gepakt schud je de kaarten van de aflegstapel om een nieuwe trekstapel te maken. Daarna is de volgende speler aan de beurt.

Een VAMPIER VERSLAAN

Een vampier wordt verslagen wanneer hij wordt omringd door 4 kaarten en er een bijpassende wapenkaart, die onder de onderste kaart wordt gelegd. Daarmee is het kruis compleet.

Een wapenkaart kan alleen gespeeld worden als de kleur van de wapenkaart aansluit op die van de vampierkaart, in dit geval rood.

De speler die de wapenkaart heeft gespeeld, grijpt de vampier en legt deze voor hem/haar op tafel neer. De omringende kaarten worden op de aflegstapel gelegd.

Als er minder dan 4 actieve vampiers op tafel liggen, wordt er een nieuwe vampierkaart neergelegd van de vampierstapel, zolang er nog vampierkaarten zijn.

Tel het aantal punten dat op de gewonnen vampierkaart staat. Dat is je score. Daarna is je beurt voorbij.

ANVALSKAARTEN

Er zijn 4 actiekaarten waarmee je verschillende acties kunt uitvoeren:

Knoflook

Oef, wat een knoflooklucht! Met deze actiekaart dwing je de volgende speler om een beurt over te slaan. Een knofookkaart kan in plaats van een aanvalskaart worden gespeeld, wanneer jouw beurt voorbij is. Er kunnen meerdere knofookkaarten om één vampiekeen worden gelegd.

Spiegel

Zo ziezig: vampiers hebben geen spiegelbeeld. Een spiegelkaart kan in plaats van een aanvalskaart worden gespeeld. De speler die deze kaart speelt moet al zijn/haar overige kaarten ruilen met een andere speler. Vóór het ruilen moet de speler zijn/haar hand aanvullen tot 5 kaarten. Hiermee eindigt je beurt. Er kunnen meerdere spiegelkaarten om één vampier heen worden gelegd.

Doodskist

Walker worden, griezel! Door het spelen van een doodskistkaart ontwaakt een nieuwe vampier. Neem een vampierkaart van de vampierstapel en leg hem op tafel. Leg de doodskistkaart op de aflegstapel. Daarna is je beurt voorbij.

Let op: Er mogen **n maximaal 6** vampiers ontwaken tijdens het spel. Deze kaart kan niet gespeeld worden als er al 6 of meer vampierkaarten op tafel liggen of wanneer er geen vampierkaarten meer op de vampierstapel liggen.

WAPENKAARTEN

Aan het einde van een beurt moet een speler zijn/haar hand aanvullen tot 5 kaarten; trek hiervoor kaarten van de trekstapel. Wanneer de jaatsje kaart is gepakt schud je de kaarten van de aflegstapel om een nieuwe trekstapel te maken. Daarna is de volgende speler aan de beurt.

Een vampier verslaan

1. Er mag maar één kaart aan elke vrije (lege) kant van een vampierkaart gelegd worden. Dit mag een aanvalskaart zijn, of een actiekaart.

Aanvalskaarten

2. De aanvalskaart kan alleen gespeeld worden als de kant van die kaart dezelfde kleur heeft als de kleur van de betreffende vampierkaart, in dit geval rood. Opmerking: dit geldt niet voor knoflook- en spiegelkaarten (zie: Actiekaarten).

Actiekaarten

3. Een kaart moet **op de juiste manier** worden aangelegd om aan te sluiten bij de vampierkaart. Een kaart mag dus niet ondersteboven of op zijn kant worden aangelegd.

4. Een wapenkaart wordt altijd **als laatste en onder de onderste kaart** gelegd. Dus alleen wanneer er 4 kaarten om de vampierkaart liggen die samen een kruis vormen. Dit is de enige manier **om een vampier te verslaan** (zie: Een vampier verslaan).

Wapenkaart

De speler die het sterkt naar knoflook rukt, mag beginnen en speelt één kaart uit zijn/haar hand. De volgende regels gelden voor het spelen van een kaart:

1. Knoflook

1x Knoflookkaart

2. Spiegel

1x Spiegelkaart

3. Doodskist

1x Doodskistkaart

4. Vampierbeet

1x Vampierbeetkaart