

Spielübersicht

Vampire Radar ist ein kooperatives Brettspiel. 1 Spieler spielt den Vampir, die anderen sind Menschen. Der Aufenthaltsort des Vampirs ist geheim und den Menschen nicht bekannt. Die Menschen müssen als Team versuchen, mit den ihnen zur Verfügung stehenden Mitteln den Vampir zu besiegen: mit Radargeräten und Pistolen. Wer wird den Überlebenskampf gewinnen?

Spielinhalt

- 38 Plättchen (4 x Fledermaus, 4 x Radar, 8 x Pistolenkugel, 7 x Wand, 15 x leer)
- 4 Übersichtsblätter
- 1 Vampir Sichtschutz
- 12 Menschenfiguren (je 4 in 3 Farben)
- 22 Marker (14 Pistolenkugeln, 8 Fledermäuse)

Siegbedingungen

Die Menschen gewinnen, falls:

Der Vampir alle seine Treffpunkte verloren hat.
... Wenn ein Mensch gewinnt, gewinnen alle Menschen zusammen.

Der Vampir gewinnt, falls:

- ... eine der beiden folgenden Bedingungen erfüllt ist:
- 1. Er hat alle Menschen ausgelöscht.
- 2. Alle Pistolenkugeln sind verbraucht und die Menschen können nicht gewinnen.

Wer spielt den Vampir?

Der Spieler, der am ehesten wie ein Vampir aussieht, spielt den Vampir. Beim ersten Spiel sollte ein erfahrener Brettspieler den Vampir spielen.

Spielablauf

Mit dem Spieler links vom Vampir beginnend und weiter reihum im Uhrzeigersinn heißen die Spieler: Menschenspieler 1, Menschenspieler 2 und Menschenspieler 3.

Der Vampir wählt seinen Startort

Spielzüge der Menschenspieler

Menschenspieler 1

(Laufen, Aufnehmen Radar) oder (Schießen) bis zu 2 x

Menschenspieler 2

Menschenspieler 3

Spielzug des Vampirs

(Laufen, Angreifen, Heilen) bis zu 2 x

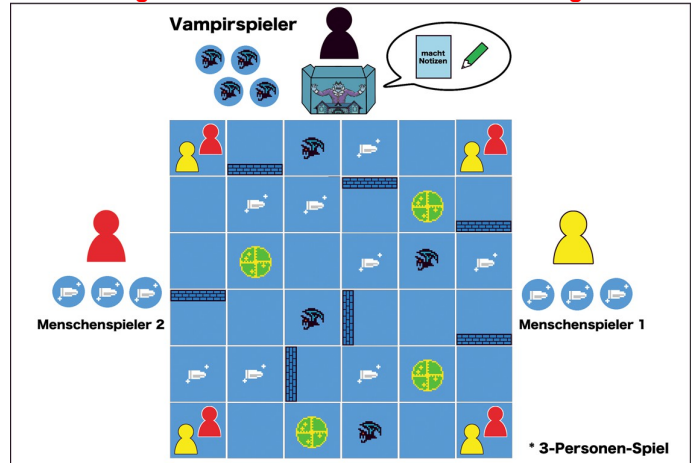
Der Vampir macht Notizen

Spielaufbau

Vorbereitung des Spielplans

Der Spielplan wird aus den Plättchen zusammengesetzt.

Für das erste Spiel sollten die Plättchen so zusammengesetzt werden wie in dieser Abbildung:



Beim Aufbau ist folgendes zu beachten:

- Die Plättchen werden in einem 6 x 6 Raster ausgelegt.
- In jede der 4 Ecken wird ein leeres Plättchen gelegt.
- Es dürfen sich nicht 3 oder mehr Wände berühren.
- Es darf kein Gebiet völlig durch Wände abgeschirmt sein.
- Wände dürfen nicht längsseits an den Rand des Spielplans gelegt werden.
- Fledermaus-Plättchen dürfen nicht direkt nebeneinander liegen.
- Radar-Plättchen dürfen nicht direkt nebeneinander liegen.
- Radar-Plättchen dürfen nicht direkt neben den 4 Ecken liegen.
- ... 2 leere Plättchen bleiben übrig, als möglicher Ersatz.

Pistolenkugel- und Fledermausmarker auf den Spielplan legen

Je 1 Pistolenkugel- und Fledermausmarker wird auf die entsprechenden Symbole des Spielplans gelegt.

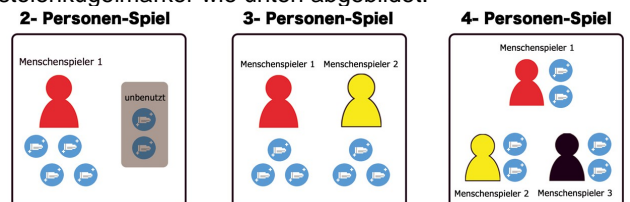
Menschenfiguren auf den Spielplan setzen

Jeder Menschenspieler wählt eine Spielfarbe. Dann setzen diese Spieler Figuren ihrer gewählten Spielerfarbe wie unten abgebildet auf den Spielplan:



Pistolenkugelmarker

Die Menschenspieler erhalten jeder eine Anzahl Pistolenkugelmarker wie unten abgebildet:



Treffpunkte (TP) des Vampirspielers

Die Fledermausmarker stellen auch die TP des Vampirspielers dar. Der Vampirspieler nimmt eine Anzahl Fledermausmarker je nach Spieleranzahl:

- 2-Personen-Spiel: 4 TP
- 3-Personen-Spiel: 4 TP
- 4-Personen-Spiel: 5 TP

Notizen des Vampirspielers

Der Vampirspieler benötigt ein Blatt und Papier und einen Stift, um seinen Standort zu notieren.

Wahl des Startortes des Vampirspielers

Der Vampirspieler wählt einen Startort auf einem der vier mittleren Plättchen (4 x 4 Plättchen im Zentrum) und notiert diesen Ort auf seinem Blatt Papier, ohne dass die Menschenspieler diese Notizen sehen können.

Aktionen

★ Menschenspieler

Die Menschenspieler haben die Wahl aus 2 Aktionsmöglichkeiten: Laufen oder Schießen. In seinem Spielzug hat jeder Menschenspieler 2 Aktionen zur Verfügung, die er mit **0 - 2 seiner Figuren** ausführen kann.

Beispiel: Der Spieler kann 2 Aktionen mit einer Figur ausführen oder je 1 Aktion mit zwei Figuren.

① Laufen

Die Figur des Spielers kann auf ein orthogonal benachbartes Plättchen laufen, aber nicht durch Wände.

Wenn die Figur auf ein Plättchen mit einer Pistolenkugel kommt, kann sie den Marker aufnehmen; wenn sie auf ein Radarplättchen kommt, kann sie den Radar benutzen, ohne dass dies einen Aktionspunkt kostet.

■ Eine Figur landet auf einem Radarplättchen

Der Vampirspieler nennt die Entfernung von dieser Figur bis zu seinem aktuellen Standort, siehe nebenstehende Abbildung (0 = Standort der Figur). Bei der Ermittlung der Entfernung (immer orthogonal) spielen Wände keine Rolle.

3	2	3	4
2	1	2	3
1	0	1	2
2	1	2	3

Eine Figur auf einem Radarplättchen kann den Radar nicht wieder benutzen, bevor sie sich bewegt hat und auf einem anderen Plättchen gelandet ist.

■ Eine Figur landet auf einem Plättchen mit Pistolenkugel

Der Spieler kann die Pistolenkugel von dem Plättchen aufnehmen und an sich nehmen. **Jeder Menschenspieler kann maximal 6 Pistolenkugeln haben.**

② Schießen

Die Figur eines Spielers kann in gerader Linie schießen, aber nicht durch Wände und nicht diagonal.



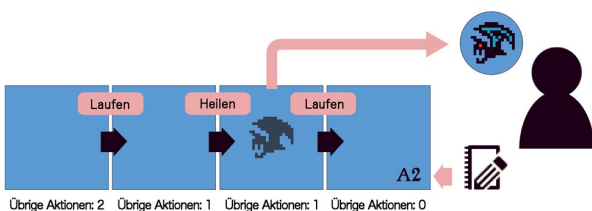
Wer schießt, verbraucht 1 seiner Pistolenkugelmarker und sagt an, welche seiner Figuren in welche Richtung schießt. Wenn die Kugel den Vampir trifft, sollte dieser aufstöhnen und muss 1 TP abgeben.

Falls die schießende Figur auf demselben Plättchen ist wie der Vampir spielt die Richtung des Schusses keine Rolle, der Vampir wird auf jeden Fall getroffen.

★ Vampirspieler

Der Vampirspieler hat 3 Aktionsmöglichkeiten: Laufen, Angreifen oder Heilen.

Auch der Vampirspieler hat **0 - 2 Aktionen** zur Verfügung. Falls der Vampirspieler aber angreift oder heilt, bekommt er dafür eine Bonusaktion. **Eine Bonusaktion kann wieder eine Bonusaktion auslösen, usw., es kann also eine Kettenreaktion geben.**



① Laufen

Der Vampirspieler kann auf ein orthogonal benachbartes Plättchen laufen, aber nicht durch Wände.

② Angreifen

Wenn der Vampirspieler orthogonal neben einer Figur steht oder sich auf demselben Plättchen mit einer Figur befindet, kann er angreifen. Der Vampirspieler läuft zu dem Plättchen (indem er den Ort auf seinem Blatt Papier notiert) und entfernt dann alle Figuren auf diesem Plättchen. Er kann nicht durch Wände hindurch angreifen. **Wenn der Vampirspieler angreift, erhält er eine Bonusaktion.**

③ Heilen

Wenn der Vampirspieler sich auf oder orthogonal neben einem Plättchen mit einem Fledermausmarker befindet, kann er sich auf das Plättchen bewegen und den Marker aufnehmen, um 1 TP zu heilen. Er kann nicht durch Wände hindurch heilen.

Wenn der Vampirspieler heilt, erhält er eine Bonusaktion.

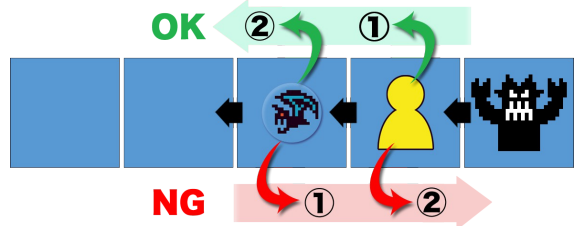
Regeln für das 2-Personen-Spiel

Für das 2-Personen-Spiel gelten folgende besondere Regeln:

- Der Menschenspieler hat bis zu 3 Aktionen in seinem Spielzug.
- Wenn der Vampirspieler heilt, erhält er nicht den TP, sondern nur eine Bonusaktion.

Wichtige Hinweise

- 1 Aktion muss beendet sein, bevor ein Spieler die nächste Aktion ausführt.
- Der Vampirspieler darf nicht vergessen, eine Figur bzw. einen Marker zu entfernen, wenn er angegriffen bzw. geheilt hat. Das liefert den Menschenspielern wichtige Hinweise.



- Die Spieler dürfen sich unterhalten und der Vampir kann versuchen, die Menschen abzulenken.

- Der Vampir kann auch dann heilen, wenn er sein TP Limit erreicht hat. In dem Fall erhält er aber nicht den TP-Marker, sondern nur eine Bonusaktion.

- Im 3- oder 4-Personenspiel kann es passieren, dass ein Spieler eliminiert wird. Seine Pistolenkugelmarker werden aus dem Spiel genommen.

- Nicht vergessen: Wenn eine Figur schießt und der Vampir auf demselben Plättchen ist, spielt die Schussrichtung keine Rolle.

- Die Figuren können sich nicht gegenseitig erschießen,

- Die Anzahl der TP des Vampirs ist für alle sichtbar, sie werden vor den Sichtschirm des Vampirs gelegt.

Credit

- 🏠 : <http://kaboheru.com>
- 🐦 : @kaboheru
- ✉ : pumpkinhelmets@gmail.com



Spielautor: Yuji Kaneko
 Illustrationen: Yuji Kaneko
 Redaktion: zetton
 Testspieler: yoki
 Besonderer Dank an: Mercedes
 Deutsche Regel: Ferdinand Köther

Wer Fragen hat, kann gerne den Autor per email oder twitter kontaktieren.