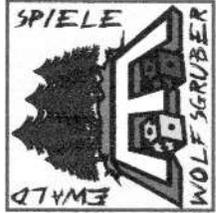


"Vampire unter uns" - Linz Bastelbogen für DECKEL

Ein Karten-Brettspielspiel von Ewald Wolfsgruber

IDEE 2007 * LINZ *
"VAMPIRE UNTER UNS"



Ein Karten-Brettspielspiel von Ewald Wolfsgruber

"VAMPIRE UNTER UNS"

* LINZ *



"VAMPIRE UNTER UNS"

* LINZ *

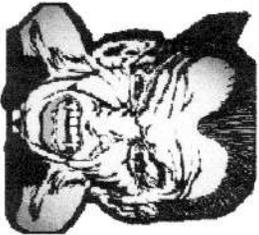
IDEE 2007

Ein Karten-Brettspielspiel von Ewald Wolfsgruber

"VAMPIRE UNTER UNS"

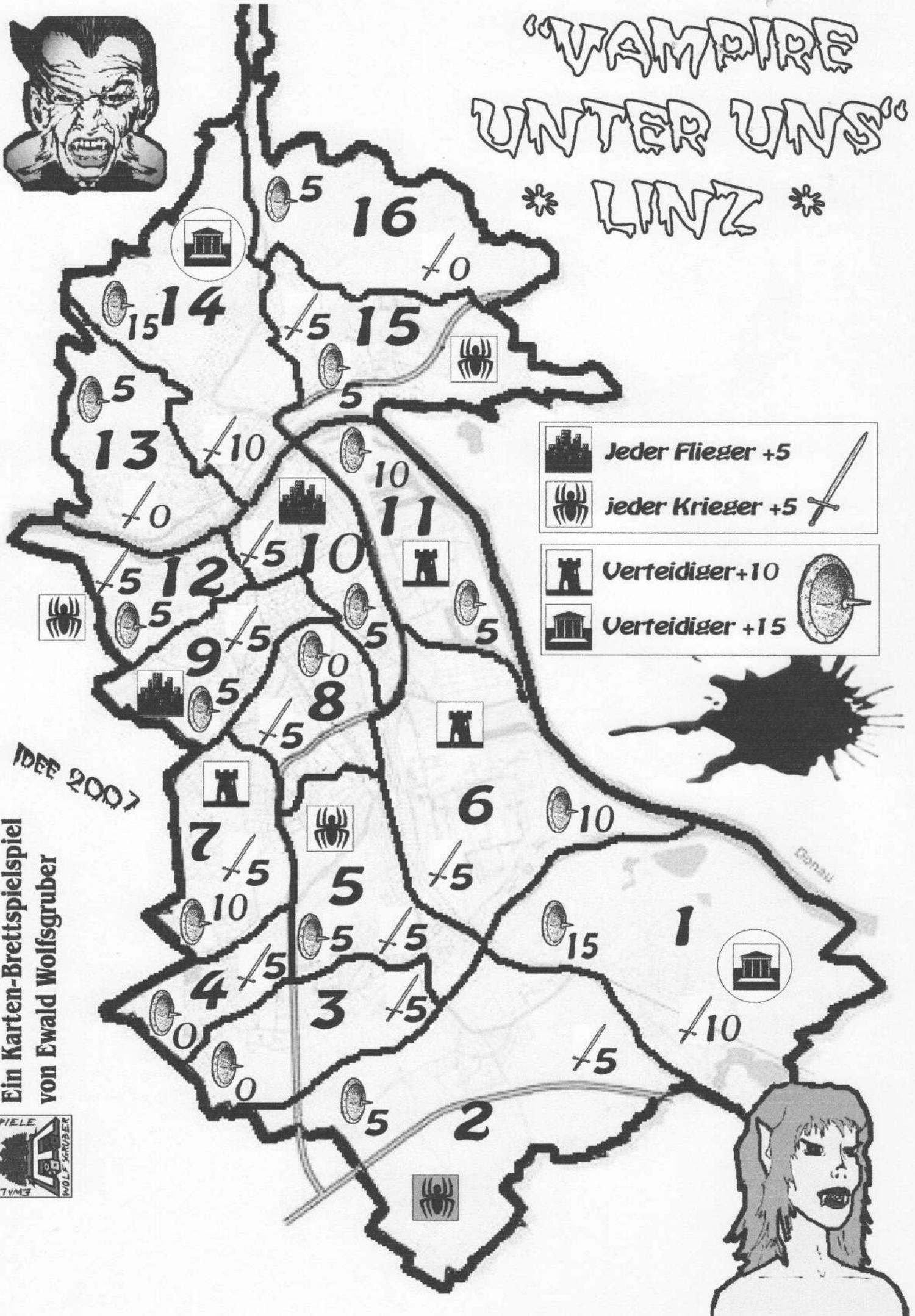
* LINZ *

IDEE 2007





"VAMPIRE UNTER UNS" * LINZ *

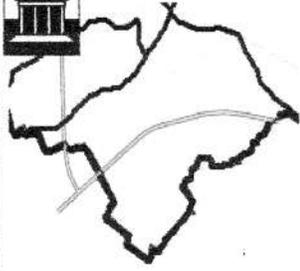


IDEE 2007

Ein Karten-Brettspiel
von Ewald Wolfsgruber



Gebiet 1



15 | **5** | 10/

Gebiet 2



5 | **3** | 5/

Gebiet 3



0 | **2** | 5/

Gebiet 4



0 | **2** | 5/

Gebiet 5



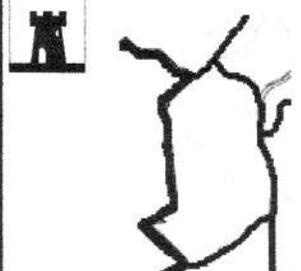
5 | **3** | 5/

Gebiet 6



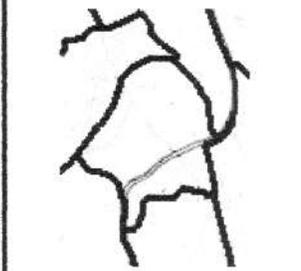
10 | **4** | 5/

Gebiet 7



10 | **4** | 5/

Gebiet 8



0 | **2** | 5/

Gebiet 9



5 | **3** | 5/

Gebiet 10



5 | **3** | 5/

Gebiet 11



10 | **4** | 5/

Gebiet 12



5 | **3** | 5/

Gebiet 13



5 | **2** | 0/

Gebiet 14



15 | **5** | 10/

Gebiet 15



5 | **3** | 5/

Gebiet 16

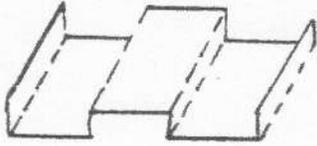


5 | **2** | 0/

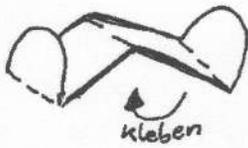
VAMPIRE UNTER UNS

Bastelbogen für Einlage und Spielfiguren

BASTELANLEITUNG
für die Einlage



Nach Vorlage falten



Ein Karten-Brettspielspiel
von Ewald Wolfsgruber

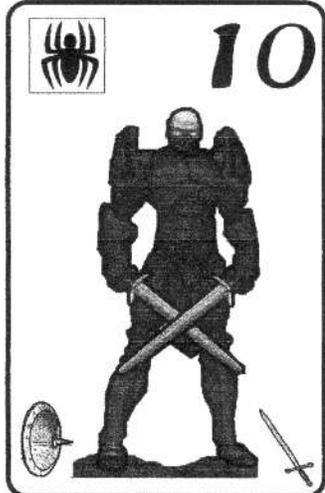
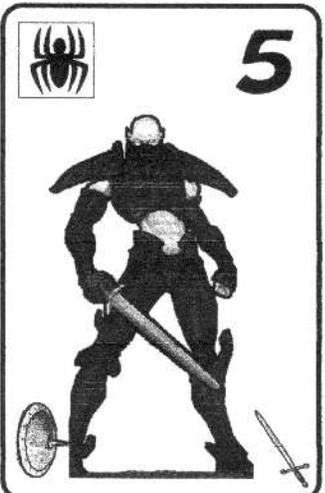
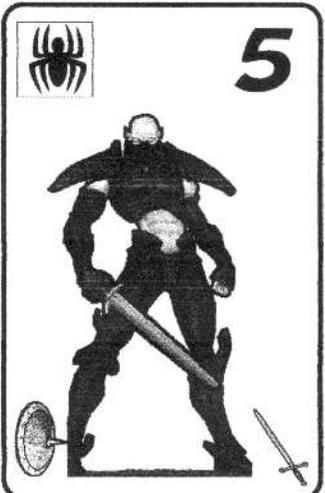
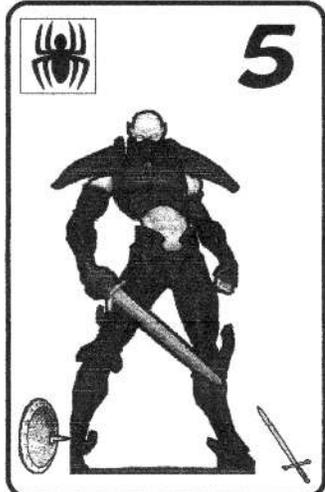
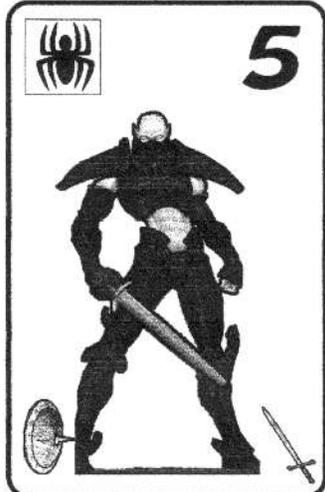


IDEE 2007

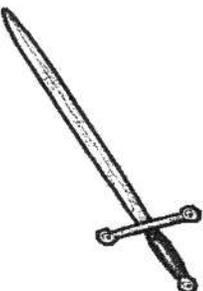
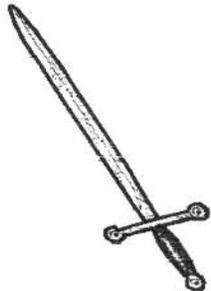
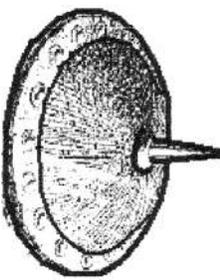
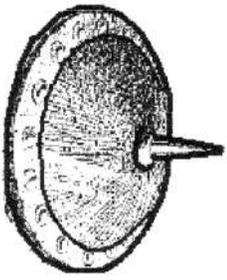
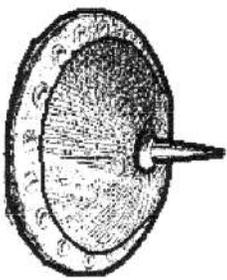
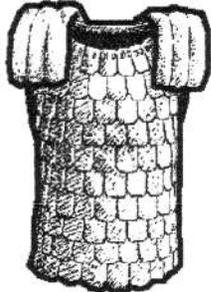
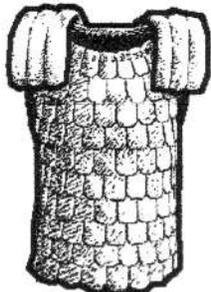
PRÄSENTIERT:

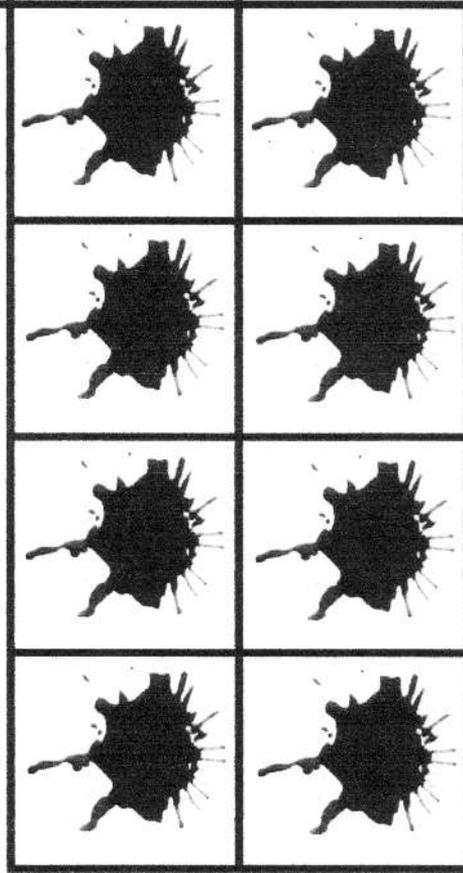
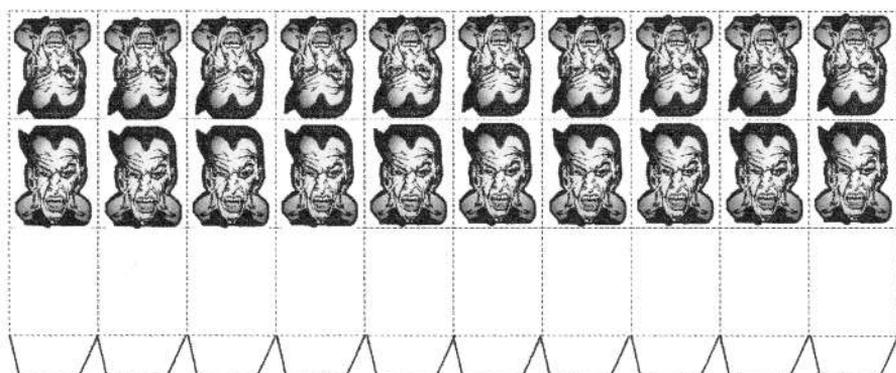
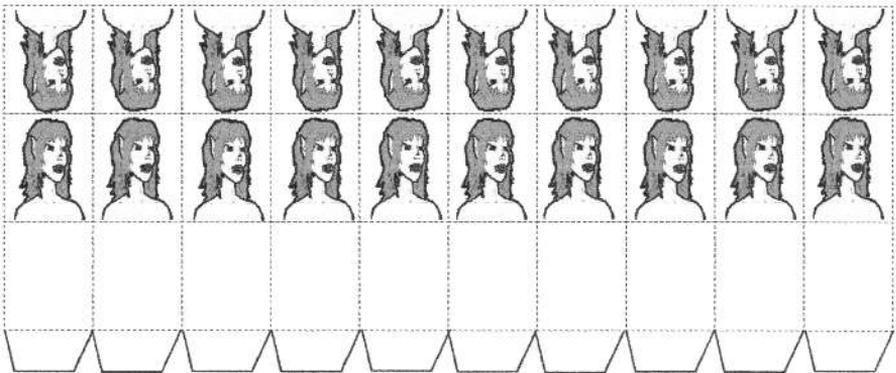
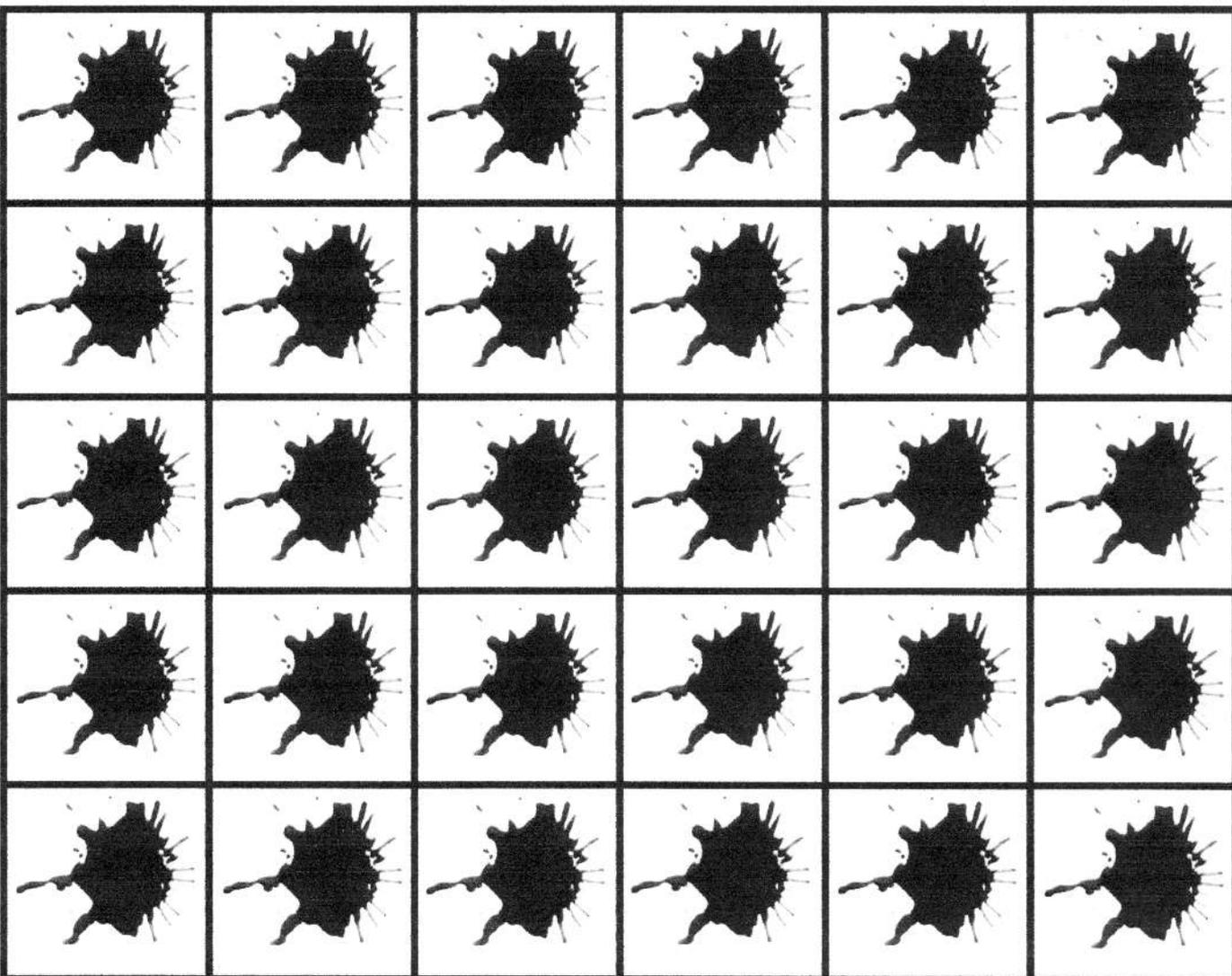
"VAMPIRE
UNTER UNS"
* LINZ *

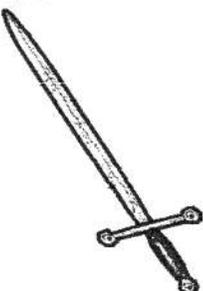
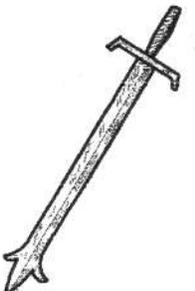
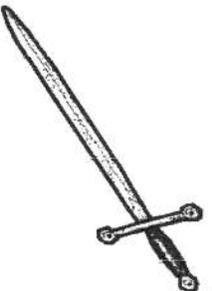
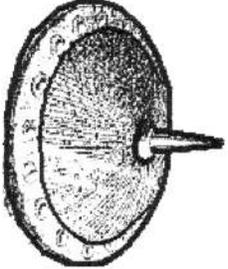
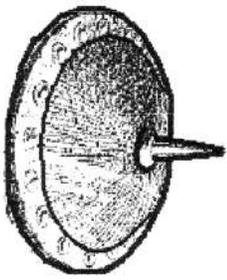
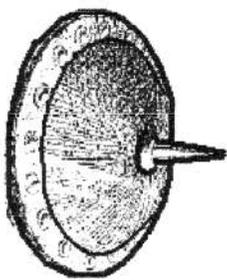
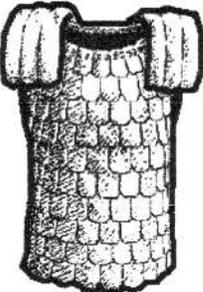
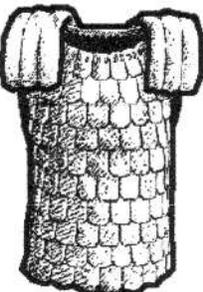


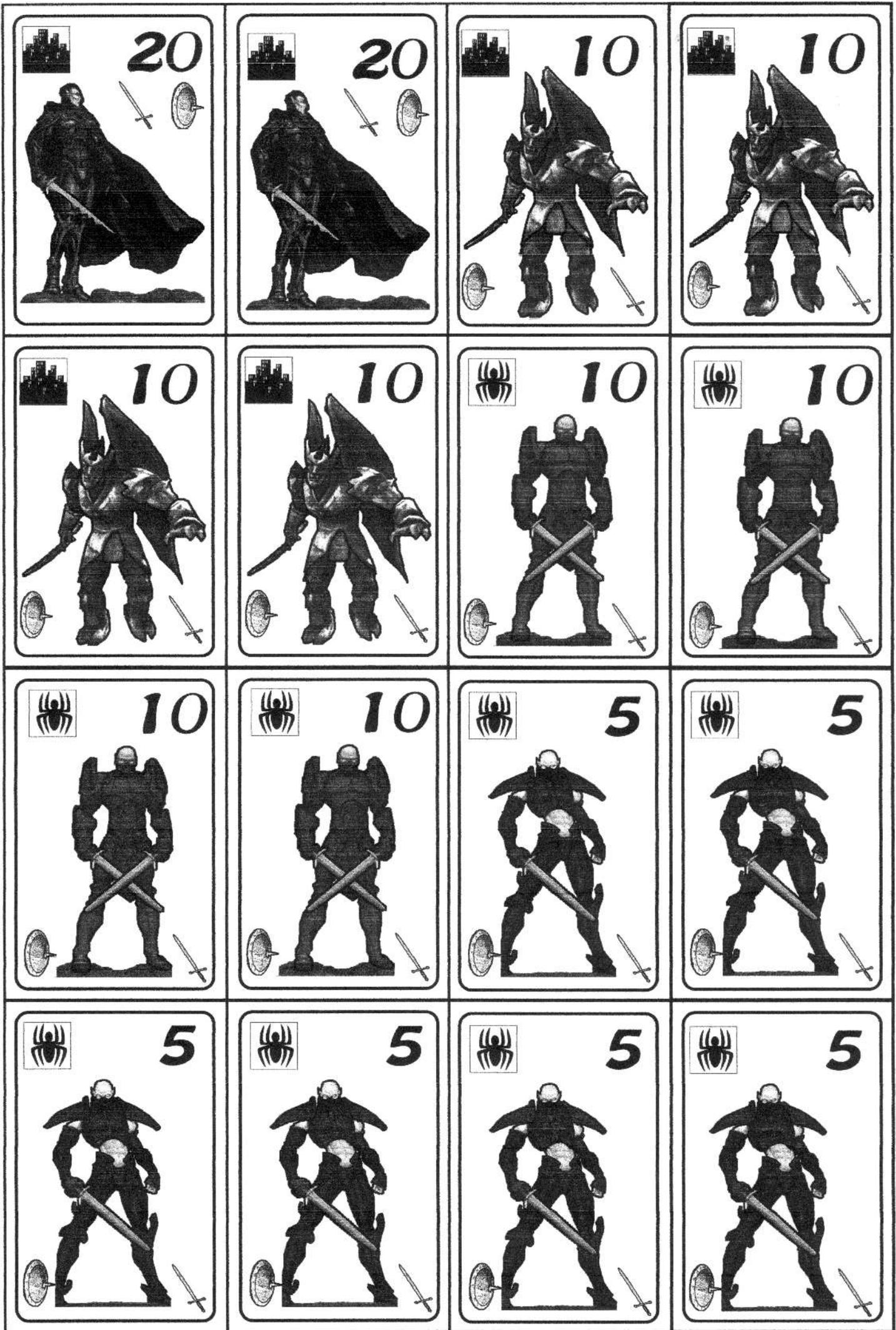
			
			
			
			

Spieler A-1

 <p>20</p> <p>15</p> 	 <p>30</p> <p>15</p> 	 <p>10</p> <p>20</p> 	 <p>25</p> <p>20</p> 
 <p>5</p> <p>10</p> 	 <p>5</p> <p>20</p> 	 <p>15</p> <p>10</p> 	 <p>20</p> <p>15</p> 
 <p>10</p> <p>20</p> 	 <p>10</p> <p>5</p> 	 <p>10</p> <p>5</p> 	 <p>10</p> <p>10</p>
 <p>10</p> <p>10</p>	 <p>10</p> <p>10</p>	 <p>20</p> <p>20</p>	 <p>20</p> <p>20</p>



 <p>20</p> <p>15</p> 	 <p>30</p> <p>15</p> 	 <p>10</p> <p>20</p> 	 <p>25</p> <p>20</p> 
 <p>5</p> <p>10</p> 	 <p>5</p> <p>20</p> 	 <p>15</p> <p>10</p> 	 <p>20</p> <p>15</p> 
 <p>10</p> <p>20</p> 	 <p>10</p> <p>5</p> 	 <p>10</p> <p>5</p> 	 <p>10</p> <p>10</p>
 <p>10</p> <p>10</p>	 <p>10</p> <p>10</p>	 <p>20</p> <p>20</p>	 <p>20</p> <p>20</p>



Spieler B-2

VAMPIRE UNTER UNS - LINZ

Da es sich bei diesem Spiel um eine Bastelspiel handelt müssen zuerst alle Karten, die Schachtel und Spielmarker ausgeschnitten und gebastelt werden. Halte dich einfach an die beiliegende Bastelanleitung.

VORBEREITUNG:

Der Spielplan wird in die Mitte gelegt. Jeder Spieler bekommt eine Spielfigur und einen Satz Karten. Dieser besteht aus Kriegerkarten und Ausrüstungskarten. Nun wird bestimmt wer das Gebiet 14 und 1 bekommt. Jeder Spieler hebt verdeckt eine Gebietskarte ab, der Spieler mit der höchsten Gebietsnummer kann sich aussuchen wo er starten will.

Die Gebietskarten werden übersichtlich neben den Spielplan aufgelegt. Die Energietiketten bleiben noch in der Schachtel.

Jeder Spieler mischt nun seinen Kartenstapel und gibt sich sieben Karten. Nun hat jeder Spieler die Möglichkeit ein neutrales Gebiet mit einer beliebigen Karte zu verstärken.

Beginnend mit dem Verlierer des Gebietsduells. Diese Karte wird verdeckt unter das Gebiet gelegt. Es dürfen nur max. drei Karten unter einer neutralen Gebietskarte liegen.

ZIEL DES SPIELES:

Die meisten Gebiete zu besitzen, nachdem das letzte neutrale Gebiet besetzt worden ist. Wird aber das gegnerische Hauptquartier eingenommen so verliert der Spieler und das Spiel endet sofort.

SPIELFIGUR:

Deine Spielfigur verkörpert entweder einen Flieger oder einen Krieger. Du kannst nicht beides bestimmen. Es gilt dann der Geländevorteil am Spielfeld. Man kann eine Spielfigur pro Runde nur immer ein Gebiet weit ziehen. Dies kann vor, oder nach einem Angriff erfolgen oder auch erst am Ende seines Zuges.

GEBIETE EROBERN:

Zwei Einzelaktionen oder eine Doppelaktion möglich.

Einzelaktionen sind:

Mit seiner Spielfigur und max. drei Aktionskarten, ein neutrales oder gegnerisches Gebiet angreifen.

Mit einem eigenen Gebiet und max. zwei Ausrüstungskarten oder eine Kriegerkarte mit zwei Ausrüstungskarten ein neutrales oder gegnerisches Gebiet angreifen. Dieser Angriff kann mit den Energietiketten (max. fünf) verstärkt werden.

Doppelaktion ist:

Angreifen mit Spielfigur und Gebiet.

Weiters hat man auch die Möglichkeit einen Doppelangriff zu starten. Dieser gilt dann als zwei Angriffe. Hierbei muss aber die Spielfigur auf dem angreifenden Gebiet stehen. In dieser Aktion greift man nun mit der Spielfigur und dem Gebiet an und kann max. mit 2 mal drei Aktionskarten angreifen. Der Verteidiger hat aber nur max. drei Karten zur Verfügung.

GEBIET VERTEIDIGEN:

Um ein Gebiet verteidigen zu können benötigt man keinen Krieger man kann immer mit max. 3 Aktionskarten verteidigen. Hier gelten aber immer die niedrigen Werte der Aktionskarten.

Außer ein Gebiet hat einen Vorteil für Flieger, Krieger. Dann gilt der Wert auf der Aktionskarte. Die Energiemerker können bis max. fünf Energiemarken verstärkt werden.

NEUTRALES GEBIET VERTEIDIGEN:

Sie können sich nur mit ihrem Gebietschutz verteidigen, oder mit den Karten die ein Spieler hier verstärkt hat. Eine eigene Unterstützungskarte kämpft natürlich nicht gegen ihren Clan. Sie wird sofort auf den Ablagestapel gelegt.

ENERGIEPUNKTE:

Ein jedes neutrales Gebiet das man erobert erhöht deinen Energievorrat in der Höhe seines Energiewertes. Sie können eingesetzt werden um Gebietskarten bei einem Angriff oder einer Verteidigung verstärken zu können. Aber man kann auch Energiepunkte während seiner Runde dazu nutzen pro Energiepunkt eine neue Karte aufzunehmen. Dies kann man aber nur zweimal pro Runde machen. Am Ende seines Zuges darf man aber nicht mehr als sieben Karten auf der Hand haben. Hat man weniger so kann man wieder auf sieben nachziehen.

ANGREIFEN:

Der Angreifer legt eine Karte auf. Der Verteidiger muß nun mind. diesen Wert dagegeghalten. Das kann auch durch zwei Karten oder Energiepunkte sein. Dann legt der Angreifer die nächste Karte oder Karten auf, er muss mehr haben als der Verteidiger. Das geht so weit bis alle max. drei Karten und max. fünf Energiepunkte ausgespielt haben. Der Spieler mit der höchsten Punktezahl gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt keiner und die Energiepunkte und Aktionskarten gehen auf den Stapel.

AKTIONSKARTEN:

Sie bestehen aus Kriegerkarten und Ausrüstungskarten.

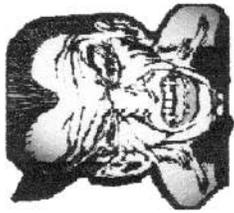
Kriegerkarten: hier kann man wählen unter Fußkämpfer oder Flieger.

Ausrüstungskarten: sie haben zwei Werte, einen für den Fußkämpfer und einen für den Flieger. Schutzkarten wie Schilder, Rüstungen usw. gelten für beide gleich.

"Vampire unter uns" - Linz Bastelbogen für DECKEL

"VAMPIRE UNTER UNS"
IDEE 2007 * LINZ * 

Ein Karten-Brettspiel von Ewald Wolfsgruber

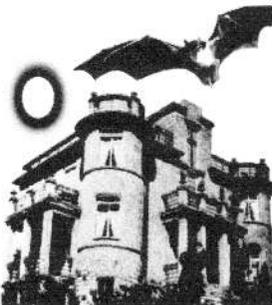


"VAMPIRE UNTER UNS",

* LINZ *

Ein Karten-Brettspiel von Ewald Wolfsgruber

VAMPIRE UNTER UNS - LINZ



Alter	Hirn	Glück	Zeit	Spieler
ab 10	mittel	mittel	45 min	2

 **BASTELSPIEL**
 **REIHE**  

Bei **VAMPIRE UNTER UNS - LINZ** können sich 2 Spieler, ab einem Alter von 10 Jahren, sich in Vampire verwandeln und sich die Linzer Gebiete in den Nächten aufteilen.

Wer hat am Schluß die meisten Linzer Gebiete erobert, oder sogar das gegnerische Hauptquartier eingenommen?? Ein taktisches Brett-Kartenspiel das sich unserer Blutsauger annimmt. Damit meine ich aber nicht das Finanzamt!

Ein Karten-Brettspiel von Ewald Wolfsgruber



* LINZ *



"VAMPIRE UNTER UNS"

