

THE HUNGER

RICHARD GARFIELD

ANLEITUNG

SPIELÜBERSICHT

Wenn im Licht des aufgehenden Mondes die unsterblichen Rosen erblühen, erwachen die Vampire. Die vergängliche Schönheit der vollen Blüten übt eine unwiderstehliche Anziehungskraft auf die romantischen Nachtwesen aus. Bis zum Sonnenaufgang hast du Zeit, um Menschen zu jagen, Gefährten zu finden und deine Fähigkeiten zu verbessern. Vielleicht gelingt es dir sogar, zum Labyrinth zu rennen und eine der begehrten Rosen zu pflücken.

The Hunger ist ein Wettrennen. Verbessere dein Deck mit Karten, die dir dauerhaft Vorteile bringen und nimm Karten mit Menschen, um deine Jagdziele zu erfüllen und Siegpunkte zu erhalten. Doch je mehr Menschen du in deinem Deck hast, desto weniger Kontrolle hast du und desto langsamer kommst du voran.

Kannst du rechtzeitig zum Schloss zurückkehren oder wirst du im Licht der aufgehenden Sonne zu Asche verbrennen?

The Hunger ist ein Deckbau-Spiel: Ihr alle beginnt mit einem identischen Kartendeck. Erst eure Entscheidungen im Spiel verändern eure Decks, was euch unterschiedliche Möglichkeiten im Spiel und Punkte am Spielende gibt.

SPIELZIEL

Du hast genau 15 Züge, um Menschen mit so vielen Siegpunkten (♥) wie möglich zu jagen - doch Vorsicht: Deine ♥ zählen bei Spielende nur, wenn du es zum Schloss oder zumindest in seine Nähe zurück geschafft hast. Andernfalls verbrennst du zu Asche und hast das Spiel verloren.

Entscheidet euch vor Spielbeginn, ob ihr die **Variante für Neu-Vampire** oder das **Spiel für erfahrene Vampire** spielen möchtet. Eure Entscheidung beeinflusst den Spielbau, wie ihr Jagdziele sammelt und das Risiko, bei Sonnenaufgang zu Asche zu verbrennen.

Variante für Neu-Vampire: Am Ende des Spiels musst du im Schloss, auf dem Friedhof oder zumindest in den Bergen sein, um deine ♥ zu zählen.

Spiel für erfahrene Vampire: Dies ist das Standardspiel, auf das sich alle Regeln beziehen, die nicht explizit als Variante gekennzeichnet sind. Am Ende des Spiels musst du im Schloss oder auf dem Friedhof sein, um deine ♥ zu zählen.

Hinweis: Wenn ihr mit Neu-Vampiren das Spiel für erfahrene Vampire spielen wollt, könnt ihr zu Beginn des Spiels festlegen, dass die Neu-Vampire schon in den Bergen sicher sind.

Spielmaterial

- 122 Jagdkarten (80 Menschen, 22 Gefährten, 20 Fähigkeiten)
- 1 Spielplan (doppelseitig)
- 1 Holzteil Mond
- 5 Schlossplättchen
- 3 Rosenkarten
- 50 Plättchen mit Jagdzielen
- 26 Plättchen mit Schätzen
- 1 Jagdgebiet, das ihr je nach Anzahl Mitspielender Vampire zusammensetzen müsst (4 Teile)

Material pro Vampir (je 6x)

- 1 Tableau
- 1 Startdeck mit 6 Startkarten
- 1 Scheibe aus Holz, einseitig mit dem Bild des Vampirs bedruckt
- 1 Wertungsmarker aus Holz, einseitig mit „+100“ bedruckt

Aufbau der Startkarten

Geschwindigkeit

Startkartensymbol (S)

Name

Kategorie

Effekt

Startkarten haben einen goldenen Rand, damit ihr sie leichter erkennen könnt.

Aufbau der Jagdkarten

Geschwindigkeit

Symbol A (benötigt ihr nur, wenn ihr die Variante für Neu-Vampire spielt)

Siegpunkte (Sobald du eine Karte gejagt hast, wertest du die ♥)

Name

Kategorie

Effekt

Entscheidet euch, mit welcher Seite des Tableaus ihr spielen wollt. Spielt ihr mit Seite B, habt ihr alle 1 Sonderfähigkeit. Diese könnt ihr einmalig im Spiel in genau dem Zug nutzen, in dem ihr die angegebenen ♥ erreicht bzw. überschreitet.

Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns: www.pegasus.de/ersatzteilservice. Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. Dein Pegasus Spiele Team

SPIELAUFBAU

- 1 **Legt den Spielplan mit Seite B nach oben auf eure Spielfläche.** (Verwendet Seite A in der Variante für Neu-Vampire). Setzt daneben das Jagdgebiet so zusammen, dass es eine Reihe mehr gibt, als Vampire mitspielen (z. B. 4 Reihen für 3 Vampire). Legt überzählige Teile in die Schachtel zurück.
- 2 **Wählt jeweils 1 Vampir aus** und nehmt euch das zugehörige Material (1 Tableau, 1 Startdeck, 1 Scheibe, 1 Wertungsmarker). Platziert die Wertungsmarker auf dem Feld 0 der Wertungsleiste.
- 3 **Mischt die Jagdkarten (nicht die Rosen)** verdeckt. Legt den Stapel neben dem Jagdgebiet bereit. Dies ist der Jagdstapel.

VARIANTE FÜR NEU-VAMPIRE: Nehmt die Jagdkarten, die in der oberen rechten Ecke mit „A“ markiert sind und mischt sie verdeckt. Zieht danach 2 Karten pro mitspielendem Vampir und 2 Karten zusätzlich. Legt diese Karten zur Seite und mischt die übrigen Karten verdeckt, um den Jagdstapel zu bilden. Legt danach die zur Seite gelegten Karten oben auf den Jagdstapel. Auf diese Weise stehen euch in euren ersten Zügen Karten zur Verfügung, die den Einstieg erleichtern.

Spielplan vorbereiten

- 4 **Mischt die Schätze verdeckt** und lege 1 Schatz auf jede Schatztruhe. Decke Schätze auf offenen Schatztruhen auf. Lege die restlichen Schätze unbesehen in die Schachtel zurück.
- 5 **Legt die 3 Rosenkarten** offen auf das Labyrinth.
- 6 **Zieht 3 Karten vom Jagdstapel** und legt sie unbesehen und verdeckt auf die Fläche über dem Gasthaus. (Spielt ihr die Variante für Neu-Vampire, zieht die drei untersten Karten des Jagdstapels.)
- 7 **Legt den Mond** auf das erste Feld der Rundenleiste.
- 8 **Legt je nach Anzahl mitspielender Vampire Schlossplättchen** auf das Schloss:

2 Vampire: 10/6 4 Vampire: 10/8/6/4
 3 Vampire: 10/6/4 5/6 Vampire: 10/8/6/4/2

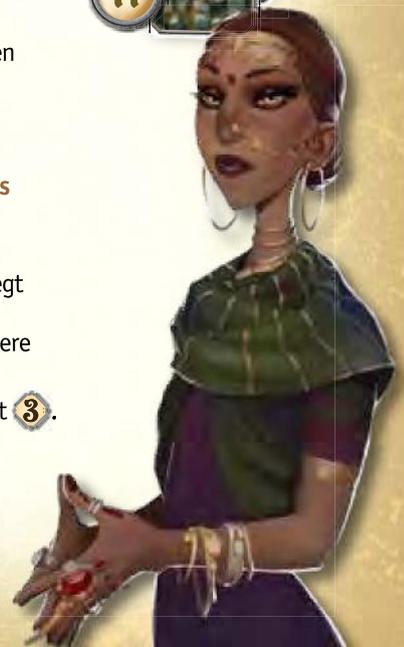
Jagdziele vorbereiten

Wenn ihr mit weniger als 5 Vampiren spielt, legt alle Jagdziele in die Schachtel zurück, die in der unteren rechten Ecke mit 5+ markiert sind.

- 9 Nehmt die Jagdziele mit beigem Hintergrund und mischt sie verdeckt. (Spielt ihr die Variante für Neu-Vampire, nehmt nur die Jagdziele mit der weißen Überschrift). **Zieht davon zufällig 2** und legt sie offen neben das Labyrinth. Dies sind öffentliche Jagdziele.
- 10 Mischt alle übrigen Jagdziele (mit beigem und goldenem Hintergrund) verdeckt. Jeder Vampir **zieht zufällig 2 dieser Jagdziele**, wählt 1 davon, legt es verdeckt auf sein Tableau und legt das andere in die Schachtel zurück, ohne es den anderen Vampiren zu zeigen. (Erklärungen zu den unterschiedlich-farbenen Jagdzielen: siehe rechts oben)
- 11 **Legt Jagdziele auf jede Grabstätte.** Ihre Anzahl ist auf der jeweiligen Grabstätte in der unteren rechten Ecke angegeben (in den Bergen je 6, auf der Ebene je 5, im Wald je 4).

Die 1. Runde vorbereiten

- 12 Jeder Vampir **mischt die eigenen Startkarten, zieht 3 davon auf die Hand und legt die übrigen als Nachziehstapel** bereit.
- 13 **Bestimmt die Zugreihenfolge für die erste Runde:** Jeder Vampir zählt die Geschwindigkeit auf seinen Handkarten zusammen. Je langsamer ein Vampir ist, desto früher ist er am Zug. Der schnellste Vampir legt seine Holzscheibe ganz unten in das Schloss, der zweitschnellste legt seine darauf, usw. Der langsamste Vampir legt seine Scheibe nach ganz oben. Haben zwei Vampire die gleiche Geschwindigkeit, legt der ältere Vampir seine Scheibe über die des jüngeren Vampirs.
- 14 **Bereitet das Jagdgebiet vor:** Zieht je 1 Karte pro Reihe vom Jagdstapel und legt sie in die Spalte mit 3.





Jagdziele

Wählst du ein beiges Jagdziel, lege es bis zum Spielende verdeckt auf dein Tableau. Am Ende bekommst du für jedes erfüllte Jagdziel . (Ausnahme: 2 der Jagdziele mit beige Hintergrund sind öffentliche Jagdziele. Ihr legt sie zu Beginn des Spiels neben das Labyrinth. Sie bleiben bis zum Spielende dort liegen.)

Majestät
Werte für jeden den du gejagt hast.

Treibjagd
Lege dieses Jagdziel ab, wenn du 1 Mensch auf der Ebene gejagt hast, dann: Jage kostenlos 1 Karte in der gleichen Spalte.

Jagdziele mit goldenem Hintergrund geben einen Bonus während des Spiels. Wählst du ein goldenes Jagdziel, lege es verdeckt auf dein Tableau. Du darfst es in deinem Zug jederzeit aufdecken und ausführen. Lege es dann in die Schachtel zurück.

10

Ziehe 2 Jagdziele, wähle 1 davon und lege das andere in die Schachtel zurück.



Mische deine Startkarten und ziehe 3 davon.

12

Zugreihenfolge für Runde 1

13

haben die gleiche Geschwindigkeit, aber Richard () ist älter.

SPIELAUFBAU

In *The Hunger* seid ihr nacheinander je 1x pro Runde am Zug. Der Vampir am Zug legt seine Handkarten in die Auslage und führt alle Effekte aus. Danach darf er sich zuerst bewegen und dann jagen, bevor der nächste Vampir seinen Zug beginnt. Nach 15 Runden endet das Spiel.

A Bestimmt die Zugreihenfolge

Die **Zugreihenfolge** richtet sich danach, welche Position ihr auf dem Spielplan einnehmt.

(Ausnahme: Für die 1. Runde bestimmt ihr die Zugreihenfolge bereits während des Spielaufbaus nach eurer Geschwindigkeit, siehe Seite 2.) Ab der 2. Runde gilt: Je weiter du vom Schloss entfernt bist, desto früher bist du am Zug. Wie weit du vom Schloss entfernt bist, richtet sich zunächst nach Region und dann nach Weg (siehe rechts).

Drehe deine Scheibe am Ende deines Zuges um (auf die Seite *erschöpft*), um anzuzeigen, dass du in dieser Runde bereits am Zug warst.



aktiv



erschöpft

ZUGREIHENFOLGE NACH REGION:

- Vampire im Wald sind zuerst am Zug (der Wald ist am weitesten vom Schloss entfernt),
- danach sind Vampire auf der Ebene am Zug,
- dann Vampire in den Bergen ,
- und zum Schluss Vampire auf dem Friedhof .



ZUGREIHENFOLGE NACH WEG:

Befinden sich mehrere Vampire in der gleichen Region, richtet sich ihre Zugreihenfolge nach dem Weg, auf dem sie sich befinden:

- Vampire auf der Straße sind zuerst am Zug,
- dann Vampire auf den Gleisen ,
- und zum Schluss Vampire auf dem Seeweg .

Befinden sich mehrere Vampire in derselben Region und dem gleichen Weg, ist der Vampir zuerst am Zug, der weiter vom Schloss entfernt ist.

Befinden sich mehrere Vampire auf demselben Feld, ist der Vampir zuerst am Zug, der zuoberst liegt. (Wenn dieser Vampir sich nicht bewegt, dreht er seine Schreibe um und legt sie zuunterst.)

B Die Jagd beginnt

Wenn du am Zug bist, legst du alle deine Handkarten in deine Auslage. Führe dann alle Effekte aus, mit denen du Karten ablegst oder aufdeckst. Versuche, Karten abzulegen, deren Effekt du nicht ausführen willst.

Nutze dann deine Geschwindigkeit, um dich zuerst zu bewegen und dann zu jagen. Beachte dabei alle Karteneffekte, die bewegen und jagen beeinflussen. Geschwindigkeit, die du nicht verwendest, verfällt am Ende deines Zuges.

Achtung: Liegt der Mond auf Feld 15 der Rundenleiste, spielt ihr euren letzten Zug.

Führe in deinem Zug diese drei Schritte aus:

1. - Lege deine Karten in die Auslage und führe alle Effekte aus, mit denen du Karten ablegst / aufdeckst.
2. - Nutze deine Geschwindigkeit, um dich zu bewegen und / oder zu jagen.
3. - Führe das Ende deines Zuges durch.

1. DIE EFFEKTE ABLEGEN UND AUFDECKEN



ablegen: Lege X Karte(n) aus deiner Auslage auf deinen Ablagestapel.



aufdecken: Lege X Karte(n) vom Nachziehstapel in deine Auslage.

In deinem Zug musst du immer zuerst Effekte ausführen, mit denen du Karten ablegst oder aufdeckst. Führe diese Effekte in einer Reihenfolge deiner Wahl aus, um deine Auslage zu verbessern. Du musst jedoch eine Karte immer vollständig ausführen, bevor du die nächste ausführst.

Du darfst nur Karten ablegen, die du in deinem Zug noch nicht ausgeführt hast. Wenn du eine Karte ablegst, darfst du ihren Effekt nicht ausführen und ihre Geschwindigkeit nicht nutzen.

Hinweis: Wenn dein Nachziehstapel leer ist und du eine Karte ziehen musst, mische deinen Ablagestapel und bilde so einen neuen Nachziehstapel.

Beispiel: Mit der Karte Vampir-Kraft darfst du 1 Karte aufdecken, weil Theresa in deiner Auslage liegt. Dann darfst du Theresa mit dem Vampir-Bann ablegen und 1 weitere Karte aufdecken.

Weil du Theresa abgelegt hast, hat der Effekt verwirrt von ihrer Karte keinen Einfluss auf deine Bewegung.



2. BEWEGEN UND JAGEN

Zähle die Geschwindigkeit von allen Karten in deiner Auslage zusammen (auch von Karten mit der Eigenschaft *dauerhaft*, siehe S. 6).

Mit dieser Geschwindigkeit darfst du dich in diesem Zug **bewegen** und **jagen**.



Beispiel: Deine Geschwindigkeit ist $2 + 2 - 1 = 3$.

Bewegen

- Wenn deine Geschwindigkeit mindestens 1 ist, darfst du deine gesamte Geschwindigkeit oder einen Teil davon nutzen, um dich zu bewegen. An einer Kreuzung darfst du den Weg wechseln. Du darfst dich innerhalb von 1 Zug nicht auf demselben Weg vor und zurück bewegen. Nach deiner Bewegung erhältst du sofort den Bewegungsbonus von dem Feld, auf dem du deine Bewegung beendet hast. (Ausnahme: Den Bonus für Markt, Kirche, Villa und Kaserne erhältst du am Ende deines Zuges.)
- Du darfst dich entscheiden, dich nicht zu bewegen. Du erhältst keinen Bewegungsbonus.
- Wenn deine Geschwindigkeit 0 oder negativ ist, darfst du dich nicht bewegen. Du erhältst keinen Bewegungsbonus.
- Wenn du deine Bewegung auf 1 Feld beendest, auf dem sich bereits 1 oder mehrere Vampire befinden, darfst du diese auf direkt benachbarte Felder verschieben (beginne mit dem obersten Vampir). Du darfst Vampire auf unterschiedliche Felder verschieben. Verschobene Vampire dürfen Vampire auf ihrem neuen Feld nicht verschieben, stapele die Scheiben auf dem entsprechenden Feld. Verschobene Vampire erhalten keinen Bewegungsbonus.

Hinweis: Vampire im Schloss oder auf dem Friedhof darfst du nicht verschieben.

Jagen

- Nachdem du dich bewegt hast, darfst du mit deiner übrigen Geschwindigkeit 1x jagen. (Durch Spieleffekte darfst du ggf. mehrmals jagen).
- Um zu jagen, wähle 1 Feld aus dem Jagdgebiet aus und jage alle Karten, die darauf liegen: Nimm dir alle Karten von diesem Feld und lege sie auf deinen Ablagestapel. Ausnahme: Karten mit der Eigenschaft *bereit* darfst du oben auf deinen Nachziehstapel legen (siehe S. 6).
- Je nachdem, in welcher Spalte das Feld liegt, kostet es **1**, **2** oder **3**, dort zu jagen. Du kannst auf einem Feld nur jagen, wenn du genug Geschwindigkeit übrig hast.
- Wenn du ein Feld wählst, auf dem mehrere Karten liegen, musst du alle diese Karten jagen. Du darfst sie dir vorher ansehen. Ausnahme: Wenn ein Spieleffekt dich anweist, 1 Karte zu jagen, jagst du andere Karten auf dem Feld nicht.
- Geschwindigkeit verfällt am Ende deines Zuges. Du darfst dich nach deiner Jagd nicht mehr bewegen.
- Sind auf der Karte  abgebildet, werte sie sofort. (Ausnahme:  wertest du erst in der Schlusswertung). Immer wenn du  wertest, bewege deinen Wertungsmarker entsprechend auf der Wertungsleiste. Wenn du dich auf der Ebene oder im Wald befindest, bekommst du für jeden Menschen, den du gejagt hast, zusätzlich :
 Werte **1** für jeden Menschen, den du auf der Ebene gejagt hast.
 Werte **2** für jeden Menschen, den du im Wald gejagt hast.

BEWEGUNGSBONUS



SCHLOSS: Kehrst du ins Schloss zurück, nimm dir das höchste verfügbare Schlossplättchen und werte die  sofort. Hier bist du sicher vor dem Sonnenaufgang.

Hinweis: Wenn du ins Schloss zurückgekehrt bist, darfst du das Schloss nicht wieder verlassen. Du darfst im Schloss nicht jagen. Der Brunnen im Schloss hat nur für Effekte auf Karten Bedeutung.



FRIEDHOF: Hier bist du sicher vor dem Sonnenaufgang. Du darfst auf dem Friedhof keine Menschen jagen.



SCHATZ: Nimm dir den Schatz von der Schatztruhe neben diesem Feld, sofern er noch verfügbar ist. Werte sofort  und lege den Schatz auf dein Tableau. Es gibt kein Limit, wie viele Schätze du haben darfst. (Erklärungen zu den Schätzen findest du auf Seite 8.)



GRABSTÄTTE: Wähle 1 Jagdziel von der Grabstätte, die an dein Feld angrenzt (siehe S. 6).



BRUNNEN: Du darfst 1x zusätzlich in der Spalte mit **1** des Jagdgebietes jagen (wenn du die Geschwindigkeit bezahlst).



GASTHAUS: Anstatt im Jagdgebiet zu jagen, darfst du dich entscheiden, alle Karten oberhalb des Gasthauses zu jagen. Diese Jagd kostet **2**. Wenn du im Gasthaus jagst, musst du alle Karten nehmen (du darfst sie dir vorher nicht ansehen).



LABYRINTH: Du darfst dir 1 Rose deiner Wahl nehmen. Dies kostet **0** und zählt als Jagd. Du darfst nur dann zusätzlich im Jagdgebiet jagen, falls es dir ein Spieleffekt erlaubt. Du darfst nicht mehr als 1 Rose im Deck haben.



SCHIFF: Du darfst auf einem Schiff nicht jagen.

MARKT , **KIRCHE** , **VILLA** ,

KASERNE : Du darfst am Ende deines Zuges 1 Menschen der entsprechenden Kategorie (siehe S. 6) aus deiner Auslage oder deinem Ablagestapel verschlingen (siehe S. 6). Es darf 1 Mensch sein, den du diese Runde gejagt hast.



Beispiel: Richard hat nach der Bewegung noch eine Geschwindigkeit von **2**.

Er entscheidet sich, in der zweiten Reihe auf dem Feld mit **1** zu jagen. Für die Menschen wertet er: **3** für Bernhard und **2** für Ivo. Weil er sich im Wald befindet, erhält er zusätzlich für jeden Menschen **2**. Richard wertet insgesamt **9**. Dann legt er die gejagten Menschen auf seinen Ablagestapel. Kutya legt er auf seinen Nachziehstapel, weil er die Eigenschaft *bereit* hat. Die übrige Geschwindigkeit von **1** verfällt.

JAGDZIEL WÄHLEN

Schau dir alle Jagdziele von der Grabstätte an. Wähle 1 davon aus und lege es verdeckt auf dein Tableau. Danach darfst du zusätzlich weitere Jagdziele auswählen. Für jedes weitere Jagdziel, dass du auswählst, musst du 1 der Jagdziele von deinem Tableau zurück in den Stapel legen. Lege den Stapel dann zurück auf die Grabstätte. Du hast jetzt genau 1 Jagdziel mehr als vor deinem Zug. Halte geheim, welche Jagdziele sich noch im Stapel befinden.

Beispiel: Du stehst auf dem Feld, dass mit der Grabstätte in den Bergen verbunden ist. Du schaust dir die 6 Jagdziele von der Grabstätte an und entscheidest dich, 2 zu behalten. Für das zweite Jagdziel musst du 1 Jagdziel von deinem Tableau in den Stapel zurücklegen.

Variante für Neu-Vampire: Schau dir alle Jagdziele von der Grabstätte an. Wähle genau 1 davon aus und lege es auf dein Tableau. Du darfst keine Jagdziele austauschen.

VERSCHLINGEN

Verschiedene Spieleffekte ermöglichen es dir, Menschen zu verschlingen: Lege 1 Mensch aus deiner Auslage oder von deinem Ablagestapel in deinen Bereich *verschlungen* unter deinem Tableau. Diese Karte gehört weiterhin zu deinem Deck, du musst sie aber nicht mehr einmischen. Lasse die Karte bis zum Spielende dort liegen. Werte sie ggf. wie üblich in der Schlusswertung.

KATEGORIEN DER KARTEN

Alle Karten in *The Hunger* gehören zu 1 Kategorie. Je nach Kategorie erfüllen sie unterschiedliche Funktionen in deinem Deck.



MENSCHEN sind deine wichtigste Beute. Sie geben dir verlangsamen dafür aber dein Deck. Wähle deine Beute mit Bedacht, um genau die Menschen zu jagen, die deinen Jagdzielen entsprechen und dir die meisten geben.

GEFÄHRTEN können Vampiren auf der Jagd helfen und deine Auslage verbessern. Alle Gefährten haben die Eigenschaften *dauerhaft* und *bereit* (siehe Box rechts unten).

FÄHIGKEITEN ermöglichen dir höhere Geschwindigkeiten und / oder besondere Effekte. Mit Fähigkeiten verbesserst du dein Deck, aber vergiss dabei deine wahren Ziele nicht.

STARTFÄHIGKEITEN sind die Fähigkeiten auf deinen Startkarten.

GENEGENSTÄNDE geben dir einen Bonus, sobald sie in deiner Auslage liegen. Im Moment sind Rosen die einzigen Gegenstände.

3. ENDE DEINES ZUGES

- Drehe deine Scheibe auf die Seite *erschöpft*.
- Lege alle Karten aus deiner Auslage ab (Ausnahme: Karten mit der Eigenschaft *dauerhaft*, siehe unten).
- Führe alle Effekte mit der Anweisung „Am Ende deines Zuges“ aus.

Beispiel: Am Ende deines Zuges werte immer für die unsterbliche Rose.



- Ziehe 3 Karten vom Nachziehstapel.

Nun ist der nächste Vampir am Zug. Wenn alle Vampire am Zug waren, bereite die nächste Runde vor.

Die nächste Runde vorbereiten

Wenn alle Vampire am Zug waren (auf allen Scheiben die Seite *erschöpft* oben liegt), führt die folgenden Schritte aus:

- Schiebt den Mond um 1 Feld auf der Rundenleiste nach vorne. (Wenn der Mond schon auf Feld 15 liegt, könnt ihr ihn nicht weiterschieben. Überspringt alle weiteren Schritte und führt sofort das Spielende durch - siehe S. 7.)



- Dreht alle Scheiben zurück auf die Seite *aktiv*.

- Schiebt alle Karten, die noch im Jagdgebiet liegen, 1 Spalte nach rechts. Karten in der Spalte mit bleiben dort liegen. Liegen mehrere Karten auf 1 Feld (i. d. R. nur in der Spalte mit) , bilden sie einen Stapel.

- Zieht für jedes Feld in der Spalte mit 1 Karte vom Jagdstapel und legt die Karten auf die entsprechenden Felder.

- Zieht 1 Karte und legt sie verdeckt auf die Fläche über dem Gasthaus, wenn dort weniger als 3 Karten liegen und sich kein Vampir auf dem Feld am Gasthaus befindet.



EIGENSCHAFTEN

Alle Gefährten, aber auch einige Menschen haben die Eigenschaften *bereit* und/oder *dauerhaft*. Rosen haben außerdem die Eigenschaft *einzigartig*.

BEREIT: Wenn du diese Karte jagst, darfst du sie oben auf deinen Nachziehstapel legen. (Du darfst dich auch entscheiden, sie wie üblich auf den Ablagestapel zu legen.)

DAUERHAFT: Du legst diese Karte am Ende deines Zuges nicht ab. Solange sie in deiner Auslage liegt, gilt in jeder Runde ihr Effekt und ihre Geschwindigkeit. (Du darfst mit dem Effekt *ablegen* auch dauerhafte Karten ablegen.)

EINZIGARTIG: Diese Karte gibt es nur 1x im Spiel. Du darfst nur 1 Karte einer Kategorie mit dieser Eigenschaft in deinem Deck haben.

BEISPIEL FÜR 1 SPIELZUG

Koni und **Richard** befinden sich im Wald, sind also vor den anderen Vampiren am Zug. **Koni** ist auf der Straße, also ist sie vor **Richard** (auf den Gleisen) am Zug.

George und **Simon** befinden sich beide auf der Ebene und beide auf den Gleisen. George ist früher am Zug, weil er weiter vom Schloss entfernt ist.

Die Zugreihenfolge ist damit:



Koni spielt ihre Handkarten in die Auslage. Auf ihren Karten sind keine Effekte, mit denen sie Karten ablegen oder nachziehen darf.



Koni hat einen Menschen in ihrer Auslage, die Karte **Vampir-Durst** hat daher eine Geschwindigkeit von **3**.

Insgesamt hat sie eine Geschwindigkeit von $3 + 2 = 5$.

Mit **3** bewegt sie sich um 3 Felder und beendet ihre Bewegung an 1 Grabstätte. Als Bewegungsbonus wählt sie sofort 1 Jagdziel.

Sie hat **2** Geschwindigkeit übrig, um zu jagen und entscheidet sich, auf einem Feld mit **1** zu jagen, auf dem 2 Menschen liegen.

Dafür bekommt sie **10**:

$3 + 3 = 6$ von den Karten,

1 für jeden Menschen, weil sie auf der Ebene gejagt hat und **1** für jeden Menschen, weil die Karte Hunger in ihrer Auslage liegt.



Die übrige Geschwindigkeit von **1** verfällt. Koni dreht ihre Scheibe auf die Seite *erschöpft*, legt alle Karten aus ihrer Auslage ab und zieht 3 neue Karten vom Nachziehstapel. Nun ist **Richard** am Zug.



SPIELENDE

Am Ende von Runde 15 geht die Sonne auf und das Spiel endet. Wenn du einen Schatz mit Sonnenschirm hast, darfst du noch 1 weiteren Zug ohne zu jagen ausführen (siehe S. 8).

Seid ihr in Sicherheit?

Überprüft nun, welche Vampire sich in Sicherheit gebracht haben. Nur diese Vampire nehmen an der Schlusswertung teil. Alle anderen Vampire verbrennen zu Asche und haben das Spiel verloren, unabhängig davon, wie viele sie haben.

Schloss: Vampire im Schloss sind in Sicherheit.

Friedhof: Vampire auf dem Friedhof können in einem Grab Schutz suchen. Sie sind in Sicherheit. Da es aber nicht ruhmreich ist, den Tag in einem engen Grab zu verbringen, müssen sie **5** auf der Wertungsleiste zurückgehen.

Wald, Ebenen und Berge: Vampire hier verbrennen bei Sonnenaufgang zu Asche. (Sie können trotzdem ihre Siegpunkte zählen, können aber nicht gewinnen.)

Variante für Neu-Vampire:

Berge: Vampire in den Bergen tragen schwere Verbrennungen davon, können sich aber unter Felsformationen und in Höhlen verstecken. Sie müssen **1** auf der Wertungsleiste zurück gehen, je nachdem wie viele Minuspunkte auf dem Feld angegeben sind, auf dem sie sich befinden.

Schlusswertung

Wertet zuerst die öffentlichen Jagdziele. Jeder Vampir, der die Bedingung erfüllt, wertet die **1**. Dann deckt jeder Vampir die Jagdziele von seinem Tableau auf und wertet die **1**. Ausnahme: Wenn auf Jagdzielen die Angabe „Zu Beginn der Schlusswertung“ steht, wertet diese zuerst, noch vor den öffentlichen Jagdzielen.

Hinweis: Jagdziele, bei denen du **mehr** oder **weniger** als jeder andere Vampir haben musst, hast du bei Gleichstand nicht erfüllt. Dabei zählen nur Vampire, die nicht zu Asche verbrannt sind.

Wertet zum Schluss alle Jagdkarten mit dem Effektsymbol **1**. Denk daran, auch die Karten zu werten, die du *verschlungen* hast. Wenn du bei der Wertung 100 Siegpunkte überschreitest, drehe deinen Punktemarker auf die Seite „+100“ um und setze deine Wertung am Beginn der Leiste fort.

Es gewinnt der Vampir mit den meisten **1**.

Im Falle eines Gleichstandes gewinnt der am Gleichstand beteiligte Vampir, der das höhere Schlossplättchen hat. Befindet sich keiner der am Gleichstand beteiligten Vampire im Schloss, gewinnt von diesen Vampiren, wer näher am Schloss ist.

Beispiel für die Wertung der Jagdkarten:

Werte **4** für Cyrana, wenn du Roxane ebenfalls gejagt hast.

Werte für Veres so viele **1**, wie du adelige Menschen gejagt hast (inklusive Veres selbst).

Werte für Echo so viele **1**, wie du Wölfe gejagt hast (inklusive Echo selbst).





SCHÄTZE

Werte sofort **2**, wenn du 1 Schatz nimmst. Lege den Schatz offen auf dein Tableau. Schätze, die dir einen einmaligen Bonus im Spiel geben, darfst du jederzeit in deinem Zug einsetzen. Drehe den Schatz dann auf die Rückseite.



bürgerlich, geistlich, kämpferisch, adelig: Dieser Schatz zählt für Jagdziele wie 1 Mensch der entsprechenden Kategorie.



Kategorie nach Wahl: Dieser Schatz zählt für Jagdziele wie 1 Mensch aus 1 Kategorie. Lege am Spielende fest, für welche Kategorie der Schatz gelten soll.



1 oder 2: Wenn du diesen Schatz umdrehst, erhältst du einmalig die angegebene Geschwindigkeit zusätzlich zu der Geschwindigkeit auf den Karten in deiner Auslage.



Zusätzliche Jagd: Wenn du diesen Schatz umdrehst, darfst du 1x zusätzlich jagen (Geschwindigkeit musst du wie üblich bezahlen).



Austausch: Wenn du diesen Schatz umdrehst, darfst du 1 Karte aus deiner Auslage ablegen und 1 Karte aufdecken.



Aufdecken: Wenn du diesen Schatz umdrehst, darfst du 1 Karte aufdecken.



Jagdziel wählen: Wenn du diesen Schatz umdrehst, wähle 1 Jagdziel von 1 Grabstätte deiner Wahl. (Im Spiel für erfahrene Vampire darfst du zusätzlich Jagdziele austauschen, siehe S. 5.)



Sonnenschirm: Führe nach der 15. Runde 1 zusätzlichen Zug aus. Du darfst in diesem Zug nicht jagen. (Auch wenn du mehrere Sonnenschirme hast, darfst du nur 1 zusätzlichen Zug ausführen.)



Kleidung aus Samt: Werte sofort **2** Punkte, wenn du diesen Schatz nimmst, insgesamt also **4**.

EFFEKTE

In *The Hunger* gibt es zu jedem Effekt ein Effektsymbol. An diesem Symbol kannst du den Effekt erkennen und wann du diesen Effekt ausführst:

Effekt am Spielende: Werte alle Karten mit diesem Symbol in der Schlusswertung (siehe S. 7).

Spieeffekt: Führe Effekte auf hellem Hintergrund aus, wenn die entsprechende Karte in deiner Auslage liegt (es sei denn, du legst sie vorher ab).

Jagdeffekte: Führe Effekte auf dunklem Hintergrund aus, wenn du die entsprechende Karte ins Jagdgebiet legst oder wenn du sie jagst (je nach Karteneffekt).

SPIELEFFEKTE



ROSE: Wenn du diese Karte ausführst, erhältst du sofort ihren individuellen Effekt.



Lege die abgebildete Anzahl Karten ab, um entsprechend viele neue Karten aufzudecken.



Decke die angegebene Anzahl Karten auf.



Du darfst 1x zusätzlich jagen.



Du darfst 1 Karte aus deiner Auslage oder deinem Ablagestapel verschlingen.



SCHARF: Beim bewegen musst du dich zum nächstgelegenen Brunnen bewegen, auch dann, wenn dieser auf einem anderen Weg ist oder entgegen deiner gewünschten Bewegungsrichtung liegt. Du musst so viel Geschwindigkeit ausgeben, wie du dafür benötigst. Wenn du nicht genug Geschwindigkeit hast, musst du all deine Geschwindigkeit ausgeben und dich so weit wie möglich in Richtung des Brunnen bewegen.

Du darfst dich nicht weiter als bis zum Brunnen bewegen. Wie üblich erhältst du den Bewegungsbonus und darfst mit übriger Geschwindigkeit jagen. Wenn du bereits auf 1 Brunnen stehst, musst du dort stehen bleiben und erhältst keinen Bewegungsbonus. Du darfst jagen wie üblich. Befindest du dich exakt zwischen 2 Brunnen, darfst du 1 davon als Ziel auswählen, bevor du dich bewegst.



VERWIRRT: Gehe 4 Felder vom Schloss weg (maximal bis zum Labyrinth), bevor du dich bewegst. Du erhältst dafür keinen Bewegungsbonus und darfst andere Vampire nicht verschieben. Führe diesen Effekt nur 1x in deinem Zug aus, auch wenn du mehrere Karten mit diesem Effekt hast. Danach bewege dich und jage wie üblich.



WEIHWASSER: Solange diese Karte in deiner Auslage liegt, darfst du nicht jagen.

JAGDEFFEKTE



BEKÖMMLICH: Verschlinge sofort 1 Karte aus deiner Auslage oder von deinem Ablagestapel, wenn du diese Karte jagst. (Du kannst 1 Karte verschlingen, die du grade erst gejagt hast, jedoch nicht diese Karte selbst.)



GESELLIG: Ziehe sofort die oberste Karte vom Jagdstapel und jage sie zusätzlich und kostenlos (alle Effekte gelten, als hättest du die Karte im Jagdgebiet gejagt). Wenn du einen Menschen gezogen hast, nimm dir sofort alle Siegpunkte und Boni.



INSPIRIEREND: Wähle 1 Jagdziel von 1 Grabstätte deiner Wahl, wenn du diese Karte jagst. (Im Spiel für erfahrene Vampire darfst du zusätzlich Jagdziele austauschen, siehe S. 5.)



REGIONAL: Werte zusätzlich **2**, wenn du diese Karte in der abgebildeten Region jagst. (Du erhältst wie üblich die zusätzlichen **1** für dieses Gebiet.)



SCHNELL: Auf dem Feld mit dieser Karte zu jagen, kostet **+1**. **ODER LANGSAM:** Wenn du diese Karte ins Jagdgebiet legst, lege sie direkt in die Spalte mit **2**, unabhängig davon, ob dort schon 1 oder mehrere Karten liegen. In dieser Reihe bleibt das Feld mit **3** in dieser Runde leer.

Impressum

Autor: Richard Garfield · **Illustrationen:** Jocelyn Millet, Semyon Proskuryakov, Marta Ivanova, and Alexey Bogdanov · **Redaktion:** Guillaume Gille-Naves

Umsetzung: William Niebling · **künstlerische Leitung:** Igor Polouchine

Deutsche Ausgabe

Grafikdesign: Jessy Töpfer · **Redaktion:** Irina Siefert

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland, mit Genehmigung von Origames. © 2022 Origames. © der deutschen Ausgabe 2022 Pegasus Spiele GmbH.

v1.0 Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.



Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



/pegasusspiele



Pegasus Spiele