



The Garlic Vampires
Vampires croqueurs d'ail · De knoflookvampiers
Los vampiros del ajo · I vampiretti dell'aglio

Vampires croqueurs d'ail

Un jeu de dés pour 2 à 4 petits vampires de 5 à 99 ans.

Idée : Wolfgang Dirscherl
Illustration : Felix Scheinberger
Durée de la partie : env. 10 - 20 minutes

Au château des vampires, il se passe des choses effroyables ! Vladimir, le vampire « suceur de sang », a invité les petits vampires à un festin et leur sert de juteuses tomates cerises accompagnées de jus d'oranges sanguines fraîchement pressé. Les petits vampires aimeraient cependant qu'on leur serve leur met préféré : ils sont les seuls au monde à adorer l'ail ! Comment Vladimir a-t-il pu l'oublier ?

Contenu du jeu

- 1 plateau de jeu
- 4 vampires (de quatre couleurs différentes)
- 4 dés (de quatre couleurs différentes)
- 4 passeports de vampire
- 9 cartes de gousses d'ail
- 3 cartes de tomates
- 1 règle du jeu



Idée

Un vampire est distribué au hasard à chaque joueur. En se rendant du village au château, les vampires devront bien calculer leurs pas afin d'arriver au château sans avoir dû récupérer des tomates cerises (= points retirés) mais en ramassant de délicieuses gousses d'ail (= points gagnés). Et comme les vampires ne connaissent pas la couleur attribuée à chacun, le suspense est garanti ! Le but du jeu est d'avoir le plus de points possibles à la fin de la partie.

récupérer le plus de points possibles

Préparatifs

Poser le plateau de jeu au milieu de la table en l'observant bien : on voit un chemin qui mène du village des vampires (maisons = cases de départ) au château (= case d'arrivée).

déplier le plateau de jeu

poser les cartes, faces cachées, en retourner trois et les poser sur les cases-nuages

Mélanger les cartes de gousses d'ail avec les cartes de tomates et les empiler faces cachées à côté du plateau de jeu. Prendre trois cartes de la pile et en poser une, face visible, sur chacune des trois cases-nuages. Poser chaque vampire sur la maison de la même couleur.



Retourner les faces de tous les passeports de vampire, mélanger les passeports et en distribuer un à chaque joueur. Chacun regarde le sien discrètement et le pose devant lui, face cachée. Le passeport de vampire indique la couleur du pion-vampire du joueur.

Attention : ne pas dire aux autres la couleur de son vampire ! Pendant la partie, chacun peut cependant à nouveau regarder son passeport de vampire.

Quand on joue à deux ou trois, il reste des passeports que l'on remet dans la boîte sans les regarder ni les retourner. Les pions-vampires correspondants n'appartiennent à personne, mais ils sont quand même mis dans le jeu.

Préparer les quatre dés.

un passeport de vampire est distribué, face cachée, à chaque joueur

les passeports restants sont remis dans la boîte sans les regarder

préparer les dés

Déroulement de la partie

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui a vu un vampire en dernier commence. Comment ça ? Personne n'a jamais rencontré de vampire ? Eh bien, c'est le joueur le plus jeune qui commence en lançant les quatre dés.

Les dés indiquent soit un nombre de points soit une chauve-souris. Choisis toujours deux dés qui indiquent un nombre de points et avance les deux vampires, dont les couleurs correspondent à celles des deux dés, du nombre de points respectif en direction du château. Chaque joueur avance les deux vampires dans l'ordre qu'il veut.

Note : si un seul dé indique un nombre de points, on avance seulement le vampire de la couleur correspondante. Si les quatre dés sont tous tombés sur une chauve-souris, ce qui arrive très rarement, on n'avance aucun vampire pendant ce tour.

Un vampire arrive au château

Quand un vampire arrive au château (les points en trop sont perdus), ce vampire prend la carte posée sur le nuage « III ». Pose cette carte, face cachée, sur la maison de ce vampire et remet aussi le pion-vampire sur sa maison.

Ensuite, tu avances d'une position en direction de la flèche les deux cartes posées sur les nuages « II » et « I ». Tu retournes une nouvelle carte de la pile et la poses sur le nuage « I ». Quand la pile de cartes est épuisée, on ne peut plus en poser.

Attention : si le joueur amène un deuxième vampire au château pendant son tour, ce vampire récupère également cette nouvelle carte posée sur le nuage « III ».

C'est ensuite au tour du joueur suivant de lancer les quatre dés pour un nouveau tour.

Fin de la partie

La partie est terminée quand les douze cartes ont été récupérées par les vampires. Chaque joueur retourne son passeport de vampire et récupère les cartes posées sur la maison de son vampire.

Chaque gousses d'ail compte un point, chaque tomate fait perdre un point. Tous les joueurs comptent leurs points et soustraient les points perdus. Le joueur qui a le nombre de points le plus élevé gagne la partie. En cas d'égalité, le gagnant est celui qui aura eu le plus de gousses d'ail. S'il y a aussi égalité, il y a alors plusieurs gagnants.

lancer les quatre dés

choisir deux dés tombés sur un nombre de points, avancer les vampires

vampire arrivé au château = prendre la carte et la poser, face cachée, sur la maison de couleur correspondante, remettre le vampire dans le village, avancer les cartes sur le plateau de jeu

fin de la partie = les douze cartes ont toutes été distribuées, gousses d'ail = point gagné, tomate = point perdu, le joueur au nombre de points le plus élevé = gagnant

Die Knoblauch-Vampire

Ein schaurig-schönes Würfelspiel für 2 - 4 kleine Vampire von 5 - 99 Jahren.

Spielidee: Wolfgang Dirscherl
Illustration: Felix Scheinberger
Spieldauer: ca. 10 - 20 Minuten

Auf Schloss Schauerlich geht's gruselig zu!
Graf Gregorius von und zu Schauerlich hat die kleinen Vampire zu einem Festmahl geladen und serviert ihnen saftige Cocktailtomaten mit frisch gepresstem Blutorangensaft. Doch die Knoblauch-Vampire vermissen ihre absolute Liebesspeise: Sie sind die einzigen Vampire auf der Welt, die am liebsten Knoblauch verputzen! Wie konnte Graf von und zu Schauerlich das nur vergessen?

Spielinhalt

- 1 Spielplan
- 4 Vampire (in vier Farben)
- 4 Würfel (in vier Farben)
- 4 Vampirausweise
- 9 Knoblauchkarten
- 3 Tomatenkarten
- 1 Spielanleitung



Spielidee

Jeder Spieler erhält geheim einen Vampir zugelost. Auf dem Weg vom Dorf zum Schloss müssen sich die Vampire ihre Schritte jedoch gut überlegen, damit sie bei Erreichen des Schlosses möglichst keine Tomaten (= Minuspunkte), sondern ihren geliebten Knoblauch (= Pluspunkte) bekommen. Und da die Vampire voneinander nicht wissen, wer welche Farbe hat, kann es ganz schön spannend werden. Das Ziel des Spiels ist es, am Ende die meisten Punkte zu haben.

die meisten Punkte sammeln

Spielvorbereitung

Legt den Spielplan in die Tischmitte und seht ihn euch an: Der Spielplan zeigt den Weg vom Vampirdorf (Häuser = Startfelder) zum Schloss Schauerlich (= Zielfeld).

Spielplan auslegen

Karten verdeckt ablegen, drei Karten aufdecken und auf die drei Wolkenfelder legen

Mischt alle Knoblauch- und Tomatenkarten miteinander und stapelt sie verdeckt neben dem Spielplan. Nehmt drei Karten vom Stapel und legt sie offen auf die drei Wolkenfelder links neben dem Schloss. Stellt die vier Vampirefiguren auf ihr farblich passendes Haus im Vampirdorf.



jeder Spieler erhält verdeckt einen Vampirausweis

Verdeckt alle Vampirausweise, mischt sie und teilt an jeden Spieler einen aus. Jeder sieht ihn sich geheim an und legt ihn verdeckt vor sich ab: Der Vampirausweis zeigt die Farbe des eigenen Vampirs!

Achtung: Verratet niemandem, welche Farbe euer Vampir hat! Während des Spiels dürft ihr euch jederzeit den eigenen Vampirausweis erneut ansehen.

übrige Vampirausweise verdeckt in die Schachtel

Bei zwei und drei Spielern bleiben Vampirausweise übrig. Ihr dürft euch diese nicht ansehen, sondern müsst sie verdeckt in die Schachtel zurücklegen. Die entsprechenden Vampire gehören somit keinem Spieler, sie nehmen aber trotzdem am Spiel teil.

Würfel bereit

Haltet die vier Würfel bereit.

Spielablauf

*alle vier Würfel
würfeln*

*zwei Würfel mit
Augenzahl
auswählen,
Vampire ziehen*

*Vampir erreicht
Schloss =
Karte nehmen und
verdeckt auf farblich
passendes Haus
legen; Vampir kommt
zurück ins Dorf,
Karten auf Spielplan
verschieben*

*Spielende =
alle zwölf Karten
verteilt,
Knoblauch = Pluspunkt
Tomate = Minuspunkt*

*Spieler mit höchster
Punktzahl = Gewinner*

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer zuletzt einem Vampir begegnet ist, darf beginnen. Wie bitte? Keiner von euch hat jemals Bekanntschaft mit einem Vampir gemacht? Dann beginnt das jüngste Kind und würfelt alle vier Würfel.

Die Würfel zeigen entweder eine Augenzahl oder eine Fledermaus. Wähle immer zwei Würfel mit einer Augenzahl aus und ziehe die beiden Vampire, die die gleiche Farbe wie die ausgewählten Würfel haben, jeweils um die angegebene Augenzahl auf dem Weg zum Schloss weiter. Welchen Vampir du zuerst ziehst, darfst du selbst bestimmen.

Hinweis: Wenn nur ein Würfel eine Augenzahl zeigt, dann musst du den Vampir der entsprechenden Farbe ziehen. Sollte der seltene Fall auftreten, dass alle vier Würfel eine Fledermaus zeigen, kannst du in dieser Runde leider keinen Vampir ziehen.

Ein Vampir erreicht das Schloss

Ziehst du einen Vampir ins Schloss (überzählige Würfelpunkte verfallen), bekommt dieser Vampir die Karte auf Wolke „III“. Lege diese Karte verdeckt auf das Haus dieses Vampirs und stelle auch den Vampir auf sein Haus im Vampirdorf zurück.

Danach schiebst du die beiden Karten auf Wolke „II“ und „I“ um eine Position in Pfeilrichtung weiter. Decke eine neue Karte des Kartenstapels auf und lege sie auf die leere Wolke „I“. Ist der Kartenstapel aufgebraucht, kannst du natürlich keine neue Karte nachlegen.

Achtung: Ziehst du während deines Spielzugs auch noch einen zweiten Vampir ins Schloss, erhält dieser die neue Karte auf Wolke III.

Nach deinem Spielzug gibst du die Würfel an den nächsten Spieler weiter und eine neue Runde beginnt.

Spielende

Das Spiel endet, wenn alle zwölf Karten an die Vampire verteilt sind. Jeder Spieler deckt jetzt seinen Vampirausweis auf und nimmt sich die Karten, die auf dem Haus des eigenen Vampirs liegen.

Jeder Knoblauch zählt einen Pluspunkt, jede Tomate einen Minuspunkt. Alle zählen ihre Pluspunkte zusammen und ziehen die Minuspunkte davon ab. Der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt, wer den meisten Knoblauch gesammelt hat. Gibt es auch hier Gleichstand, gewinnen diese Spieler gemeinsam.