



Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels

4479



359

# Draculix



Copyright **HABA**® - Spiele Bad Rodach 2005

# Draculix

Un jeu de dés pour 2 à 4 petits vampires de 5 à 99 ans.  
Avec une variante pour joueurs plus jeunes.

**Idée :** Jürgen P. K. Grunau  
**Illustration :** Eva Czerwenka  
**Durée de la partie :** env. 15 minutes

Sur la pointe des pieds, le petit vampire se faufile dans les couloirs du grand château du comte Draculix. C'est tellement sombre et lugubre dans ce château que le petit vampire a un peu peur.

Mais, prenant son courage à deux mains, il continue son chemin, car il veut devenir le plus grand vampire de tous les temps et, pour cela, il faut qu'il arrive à la chambre du trésor de Draculix avant tous les autres vampires.



## Contenu

---

- 1 château
- 4 vampires
- 6 dés à symboles
- 6 blasons
- 1 règle du jeu

## But du jeu

---

Qui va traverser le plus vite le château du comte Draculix avec son vampire ?

*Arriver en premier  
au bout  
du château*

## Préparatifs

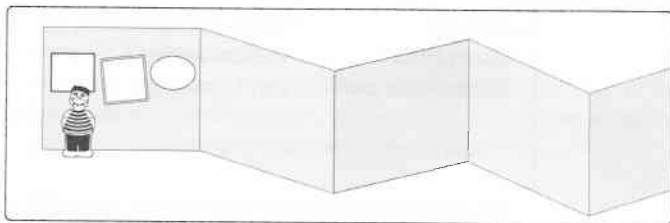
*poser le plateau de jeu debout*

*choisir un vampire, lui mettre une cape et le poser devant le premier tableau*

En premier, installer le château.

Pour cela, on ne posera pas le plateau de jeu à plat sur la table, mais on le mettra debout en zigzag. Faire attention à ce qu'il soit suffisamment déplié pour qu'il ne se renverse pas.

Chaque joueur prend un vampire et lui met la cape correspondante. Poser les vampires devant le premier tableau, sur le côté gauche du château.



**N.B. :** les joueurs s'assoient de façon à être si possible tous en face du même côté du château.

Si ce n'est pas possible, on peut se servir de l'autre côté du plateau de jeu (les deux côtés sont identiques). Cependant, les vampires devront tous être du même côté du château.

*préparer tous les dés*

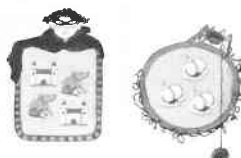
En dernier, préparer les six dés. Les vampires en trop sont remis dans la boîte.

Pour le premier jeu, on n'aura pas besoin des blasons.

## Les tableaux

Sur le mur du château, il y a de nombreux tableaux montrant différents symboles.

Ces symboles se trouvent également sur les dés.



Pour qu'un vampire puisse avancer, il faut que ses dés tombent exactement sur les symboles qui sont sur le tableau devant lequel il se trouve.

Sur certains tableaux, il y a en plus des points d'interrogation : ils n'auront une signification que pour le jeu principal.



## Jeu initial « La petite chasse aux trésors »

Ce jeu qui ne comporte pas de difficultés permet de se familiariser avec le jeu et convient donc particulièrement bien aux vampires les plus jeunes.

Après celui-ci, ils seront aptes à tenter la « grande chasse aux trésors ».

### Dérroulement de la partie

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le joueur qui a les dents les plus pointues commence. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence. Il lance les six dés à la fois.

**Conseil :** pour que les dés ne se dispersent pas tout partout, lancez-les de façon à ce qu'ils retombent dans le couvercle de la boîte.

#### 1. Lancer les dés et faire son jeu

Tu as le droit de lancer les dés jusqu'à trois fois.

Regarde les symboles qui sont sur le tableau à côté duquel se trouve ton vampire. Après chaque lancer, mets de côté les dés qui sont tombés sur un symbole correspondant à ceux du tableau. Les points d'interrogation ne comptent pas pour ce jeu.

**N.B. :** tu n'avanceras ton vampire que si tu as respectivement le bon nombre de symboles.

#### **Exemple :**

*C'est le tour de Julia à jouer. Sur le tableau, il y a 2 araignées et 2 châteaux.*

*Julia commence et lance les dés : elle obtient 4 rats, 1 araignée et 1 chauve-souris.*

*Elle met une araignée de côté.*

*Comme elle ne peut pas se servir des symboles des 5 autres dés, elle lance ces dés encore une fois.*

*Maintenant, elle a 3 araignées et 2 rats.*

*Julia est contente car elle va pouvoir mettre une des trois araignées de côté.*

*Il ne lui reste plus qu'à obtenir deux châteaux.*

*Julia lance une troisième et dernière fois les quatre dés restants.*

*Elle a 3 châteaux et 1 rat et est super contente, car elle a maintenant tous les symboles correspondant à ceux du tableau.*

*En récompense, elle avance son vampire.*

*lancer les dés  
jusqu'à 3x,  
comparer les  
symboles des dés  
avec le tableau,  
mettre les bons dés  
de côté*

*tous les symboles du  
tableau ont été  
obtenus =  
avancer le vampire*

*les symboles n'ont  
pas été tous obtenus  
= ne pas avancer le  
vampire*

*le premier arrivé au  
dernier tableau =  
gagnant*

## 2. Avancer le vampire

- **Tu as obtenu tous les symboles montrés sur le tableau ?**

Tu as alors le droit d'avancer ton vampire.

Combien de symboles y a-t-il sur le tableau ?

Tu avances ton vampire du même nombre de tableaux. Plusieurs vampires ont le droit de se trouver devant le même tableau.

**Exemple :**

*Au cours de ce tour, Julia est tombée sur un tableau avec trois symboles. Elle a maintenant le droit d'avancer son vampire de trois tableaux.*

- **Tu n'as pas obtenu tous les symboles du tableau ?**

Tu n'as pas le droit d'avancer ton vampire.

C'est au tour du joueur suivant. Il lance alors les six dés à la fois.

## Fin de la partie

---

Dès qu'un joueur est arrivé au dernier tableau, il gagne la partie.

Maintenant que vous vous êtes entraîné avec le jeu initial, partez vite à la « grande chasse au trésor ».

## Jeu principal « La grande chasse au trésor »

Si vous connaissez les règles de la « petite chasse au trésor », vous pouvez continuer tout de suite avec ce jeu.

### Préparatifs

Les préparatifs sont les mêmes que pour le jeu précédent.  
Chaque vampire choisit en plus un blason et le pose devant lui.

### Déroulement de la partie

Suivre les règles du jeu précédent ainsi que les règles complémentaires ci-dessous :

- **Le point d'interrogation**

Tu as certainement déjà remarqué que sur certains tableaux, il y a deux points d'interrogation ou plus. Ces points d'interrogation représentent un symbole que tu pourras choisir toi-même.

Si, par ex., il y a trois points d'interrogation sur un tableau, tu peux par ex. utiliser trois araignées sur lesquelles les dés sont tombés.

**Exemple :**

*Le vampire de Julia est devant un tableau montrant 2 araignées et 3 points d'interrogation.*

*Pour obtenir les symboles de ce tableau, en plus des 2 araignées, il faudra qu'elle ait sur les dés 3 symboles identiques de son choix (par ex. 3 chauve-souris, 3 araignées, etc.).*

Tu n'es pas obligé de dire à l'avance quel symbole tu vas choisir. Il est même conseillé d'attendre le deuxième ou le troisième lancer avant de se décider.

mêmes règles que  
pour le jeu initial

plus règles  
complémentaires :

point d'interrogation  
= choisir le symbole  
soi-même

*pour chaque symbole  
des dés identique au  
blason = avancer  
d'un tableau*

- **Le blason\***

A chaque fois que tu as obtenu tous les symboles d'un tableau avec les dés, ton blason va entrer en ligne de compte.

Regarde les dés que tu n'as pas utilisés. Si l'un des dés ou plusieurs sont tombés sur le symbole de ton blason, tu as le droit d'avancer, en plus, du nombre de tableaux correspondants.

**Exemple :**

*Julia se trouve devant le tableau où il y a 3 araignées et 1 chauve-souris. Après le troisième lancer de dés, elle a 3 araignées, 2 chauve-souris et 1 gousse d'ail.*

*Elle met alors les 3 araignées et 1 chauve-souris de côté et elle a le droit d'avancer son vampire de quatre tableaux.*

*Elles compare les deux dés restants avec son blason.*

*Son blason est la chauve-souris. Comme un dé est tombé sur une chauve-souris, elle a encore le droit d'avancer son vampire d'un tableau.*

- **Reprendre des dés**

Il est rare que les dés tombent sur les bons symboles !

C'est pourquoi on a le droit, au troisième lancer, de reprendre les dés que l'on avait mis de côté au premier lancer.

## **Fin de la partie**

---

*arrivé en premier au  
dernier tableau =  
gagnant*

Dès qu'un joueur arrive au dernier tableau, il gagne la partie et a le droit de se nommer le « plus grand vampire de tous les temps ».

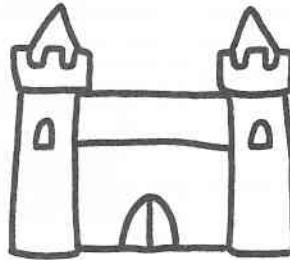
Peut-être sera-t-il récompensé avec une grande bouteille de jus de tomates !

\* A leur époque, les chevaliers portaient déjà des blasons. Ils étaient la plupart du temps dessinés sur leur bouclier. On pouvait ainsi reconnaître de loin si l'armure était portée par un ami ou un ennemi. Nos vampires appartiennent également à de très anciennes familles de vampires de différentes origines, comme par exemple les vampires châtelains ou les vampires mangeurs d'ail, qui se distinguent par leur blason.

# Draculix

Ein Würfelspiel für 2 - 4 kleine Vampire von 5 - 99 Jahren.  
Mit Einstiegsvariante für Jüngere.

**Spielidee:** Jürgen P. K. Grunau  
**Illustration:** Eva Czerwenka  
**Spieldauer:** ca. 15 Minuten



Auf Zehenspitzen schleicht der kleine Vampir durch die Gänge des großen Schlosses des Grafen Draculix. Es ist so dunkel und düster in den alten Gemäuern, dass selbst der kleine Vampir ein bisschen Angst bekommt. Doch mutig läuft er weiter, denn er will der größte Vampir aller Zeiten werden und dazu muss er vor allen anderen Vampiren in Draculix' Schatzkammer ankommen.

## Spielinhalt

---

- 1 Schloss
- 4 Vampire
- 6 Symbolwürfel
- 6 Wappen
- 1 Spielanleitung

## Spielziel

---

Wer würfelt sich am schnellsten mit seinem Vampir durch das Schloss des Grafen Draculix?

*Als Erstes am  
Schlossende  
ankommen*



## Spielvorbereitung

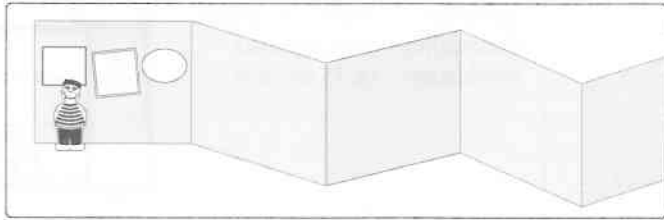
*Spielplan aufstellen*

Baut zuerst das Schloss auf.

Der Spielplan wird dazu nicht auf den Tisch gelegt, sondern senkrecht wie eine Ziehharmonika aufgestellt. Achtet darauf, dass der Spielplan möglichst weit auseinander gefaltet ist, ohne dass er dabei umfällt.

*Vampir aussuchen,  
Umhang anziehen  
und vor erstes  
Schlossbild stellen*

Jetzt sucht sich jeder Spieler einen Vampir aus und zieht ihm den passenden Umhang über. Stellt ihn vor das erste Bild auf der linken Seite des Schlosses.



**Wichtig:** Setzt euch am besten so an den Tisch, dass ihr alle vor derselben Seite des Schlosses sitzt.

Für den Fall, dass das nicht möglich ist, sind beide Spielplanseiten identisch. Die Vampire müssen aber alle auf derselben Seite des Schlosses stehen.

*alle Würfel  
bereitlegen*

Zum Schluss werden noch die sechs Würfel bereitgelegt. Überzählige Vampire kommen zurück in die Schachtel.

Die Wappen werden für das Einstiegsspiel nicht benötigt.

## Die Bilder

Auf der Wand des Schlosses sind viele Bilder zu sehen, die unterschiedliche Symbole zeigen.

Diese Symbole befinden sich auch auf den Würfeln.



Damit ein Vampir vorwärts laufen darf, muss er genau die Symbole würfeln, die auf dem Bild zu sehen sind, vor dem er gerade steht.

Zusätzlich sind auf manchen Bildern Fragezeichen abgebildet: Sie haben nur im Hauptspiel eine Bedeutung.



# Einstiegsspiel „Kleine Schatzjagd“

Dieses Spiel ermöglicht einen einfachen Einstieg und ist auch für jüngere Vampire gut geeignet.

Danach könnt ihr euch an die „Große Schatzjagd“ wagen.

## Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn.

Der Spieler mit den spitzesten Zähnen darf beginnen. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt der jüngste Spieler und würfelt mit allen sechs Würfeln.

**Tipp:** Damit die Würfel nicht überall in der Gegend herumpurzeln, würfelt ihr am besten in den Schachteldeckel hinein.

### 1. Würfeln und Auswerten

Du darfst bis zu dreimal würfeln.

Sieh dir die Symbole an, die auf dem Bild zu sehen sind, neben dem dein Vampir gerade steht: Lege nach jedem Wurf die Würfel zur Seite, die ein passendes Symbol zeigen. Die Fragezeichen haben im Einstiegsspiel keine Bedeutung.

**Wichtig:** Nur wenn du alle Symbole in der richtigen Anzahl erwürfelst, darfst du mit deinem Vampir vorwärts ziehen.

#### **Beispiel:**

*Julia ist an der Reihe. Auf dem Bild sind 2 Spinnen und 2 Burgen zu sehen.*

*Julia beginnt und würfelt 4 Ratten, 1 Spinne und 1 Fledermaus. Sie legt eine Spinne zur Seite.*

*Die Symbole der anderen 5 Würfel kann sie nicht gebrauchen: Sie würfelt noch einmal mit diesen Würfeln.*

*Bei ihrem zweiten Wurf würfelt Julia 3 Spinnen und 2 Ratten.*

*Julia freut sich, da sie eine der drei Spinnen gebrauchen kann. Jetzt benötigt sie nur noch zwei Burgen.*

*Anschließend würfelt Julia mit den übrigen vier Würfeln ein drittes und letztes Mal.*

*Sie würfelt 3 Burgen, 1 Ratte und jubelt, da sie jetzt alle Symbole des Bildes „erwürfelt“ hat.*

*Zur Belohnung darf sie mit ihrem Vampir vorwärts ziehen.*

*bis zu dreimal würfeln, Symbole mit Bild vergleichen, passende Würfel zur Seite legen*

alle Symbole des  
Bildes „erwürfelt“ =  
Vampir ziehen

nicht alle Symbole  
des Bildes „erwürfelt“  
= Vampir nicht ziehen

als Erster am letzten  
Bild vorbeigezogen =  
Gewinner

## 2. Den Vampir ziehen

- **Hast du alle Symbole des Bildes erwürfelt?**

Dann darfst du deinen Vampir vorwärts ziehen.

Wie viele Symbole sind auf dem erwürfelten Bild zu sehen?

Genau so viele Bilder darfst du deinen Vampir vorwärts ziehen.

Es dürfen mehrere Vampire vor dem gleichen Bild stehen.

**Beispiel:**

Julia hat bei ihrem Zug ein Bild mit drei Symbolen erwürfelt. Jetzt darf sie ihren Vampir drei Bilder vorwärts ziehen.

- **Hast du nicht alle Symbole des Bildes erwürfelt?**

Du darfst deinen Vampir leider nicht vorwärts ziehen.

Der nächste Spieler ist an der Reihe und nimmt sich alle sechs Würfel.

## Spielende

---

Sobald ein Spieler am letzten Bild vorbeigezogen ist, gewinnt er das Spiel.

Jetzt wisst ihr, wie das Einstiegsspiel funktioniert. Viel aufregender ist aber die „Große Schatzjagd“.

Regeln wie  
Einstiegsspiel

## Hauptspiel „Große Schatzjagd“

Wenn ihr die Regeln der „Kleinen Schatzjagd“ kennt, kann es jetzt sofort mit dem Hauptspiel weitergehen.

### Spielvorbereitung

---

Die Spielvorbereitung entspricht der des Einstiegsspieles.

Zusätzlich sucht sich jeder Vampir ein Wappen aus und legt es vor sich ab.

plus Ergänzungen:



### Spielablauf

---

Es gelten die Regeln des Einstiegsspiels.

Folgende Ergänzungen sind zu beachten:

Fragezeichen =  
Symbol auswählen

- **Das Fragezeichen**

Bestimmt hast du schon entdeckt, dass auf manchen Bildern zwei oder mehr Fragezeichen zu sehen sind. Diese Fragezeichen stehen für ein Symbol deiner Wahl.

Sind auf einem Bild z. B. drei Fragezeichen zu sehen, so kannst du z. B. drei erwürfelte Spinnen nutzen.

**Beispiel:**

*Julias Vampir steht vor einem Bild mit 2 Spinnen und 3 Fragezeichen. Um das Bild zu erwürfeln, muss sie zusätzlich zu den 2 Spinnen 3 gleiche Symbole ihrer Wahl würfeln (z. B. 3 Fledermäuse, 3 Spinnen ...).*

Du musst nicht vor dem Würfeln entscheiden, welches Symbol du auswählen möchtest. Es kann sogar sinnvoll sein, sich nach dem zweiten oder dritten Wurf neu zu entscheiden.



für jedes zusätzliche  
Würfelsymbol, das  
mit Wappen identisch  
= ein Bild vorrücken

- **Das Wappen\***

Immer, wenn du alle Symbole eines Bildes erwürfelt hast, wird dein Wappen wichtig.

Sieh dir die Würfel an, die du nicht für die Auswertung genutzt hast. Zeigt einer oder sogar mehrere das Symbol deines Wappens, darfst du zusätzlich entsprechend viele Bilder weiter vorwärts ziehen.

**Beispiel:**

Julia steht vor dem Bild mit 3 Spinnen und 1 Fledermaus. Nach dem dritten Wurf hat sie 3 Spinnen, 2 Fledermäuse und 1 Knoblauch.

Jetzt legt sie die 3 Spinnen und 1 Fledermaus zur Seite und darf mit ihrem Vampir 4 Bilder weiter laufen.

Die beiden restlichen Würfel vergleicht sie mit ihrem Wappen.

Ihr Wappen ist die Fledermaus. Da ein Würfel die Fledermaus zeigt, darf ihr Vampir sofort noch ein Bild weiter laufen.

- **Würfel zurückholen**

Selten machen die Würfel das, was du möchtest.

Deshalb ist es erlaubt, Würfel, die du nach deinem ersten Wurf zur Seite gelegt hast, im dritten Wurf neu zu würfeln.

## Spielende

als Erster am letzten  
Bild vorbeigezogen =  
Gewinner

Sobald ein Spieler am letzten Bild vorbeigezogen ist, gewinnt er das Spiel und darf sich „größter Vampir aller Zeiten“ nennen.

Vielleicht gibt es ja zur Belohnung eine große Flasche Tomatensaft!

\* Schon Ritter hatten Wappen. Damals waren die Wappen meist auf Ritterschildern abgebildet. Dadurch konnte man schon von weitem erkennen, ob in der Ritterrüstung ein Freund oder Feind steckte. Auch unsere Vampire gehören alle zu unterschiedlichen, aber sehr alten Vampirfamilien mit eigenen Wappen - wie zum Beispiel die Burgvampire oder die Knoblauchvampire.