

**DREI  
MAGIER  
SPIELE**

Kirsten Becker  
Jens Peter Schliemann

# Vampire der Nacht

Ein Dunkel Spiel

## Vampires de la nuit

Le vampire est hors de lui : « Quelle horreur ! ». Sans se faire remarquer, le méchant chasseur de vampires, Gustave Cruciepieu, a pénétré dans l'espace aérien au-dessus du vieux château. D'un rire moqueur, il a déversé tout un sac d'ail sur les ruines. Je vous laisse imaginer ce qui se passera si les gousses tombent dans la chambre des petits vampires à travers la charpente pourrie !

Courageusement, le vampire de garde, Léo Longues-Quenottes, et la petite chauve-souris commencent à déblayer la ruine de toutes ces gousses d'ail !

## Montage à la lumière

Sortir tous les éléments de la boîte. Assembler les tours (1) et les placer aux quatre coins du fond de boîte (2). Placer le plateau sur les bords, les petits côtés entre les tours (3), puis le vampire au milieu. Disposer les 24 jetons Ail sur les cases correspondantes et garder la baguette Chauve-souris à portée de main.

## Jeu dans le noir

VAMPIRES DE LA NUIT se joue à la lumière, dans la pénombre ou dans l'obscurité totale.

Pour jouer dans le noir, commencer par exposer la chauve-souris, la tête du vampire et les jetons Ail à la lumière d'une lampe ou du jour (4). Ils deviennent alors luminescents !

- 1 plateau
- 4 tours (en 2 parties)
- 1 vampire (luminescent et magnétique)
- 1 baguette Chauve-souris (luminescent et magnétique)
- Des jetons Ail (luminescents)
  - 8 x 1 gousse
  - 8 x 2 gousses
  - 8 x 3 gousses
- Règle du jeu

## Déplacement du vampire

Les têtes de la chauve-souris et du vampire renferment des aimants qui se repoussent.

En approchant la chauve-souris de la tête du vampire, celui-ci se déplace de façon magique sur le plateau sans que l'un et l'autre ne se touchent.

## Principe et but du jeu

Chaque joueur à tour de rôle déplace le vampire à travers la ruine.

Le but du jeu consiste à pousser le maximum de gousses d'ail hors du plateau (1) pour marquer des points.

Mais attention ! Si l'ail tombe dans les trous, il atterrit dans le caveau des enfants et y répand son abominable odeur ! (2) Ceci ne rapporte pas de points !



## Déroulement de la partie

Le joueur aux plus longues canines commence et déplace le vampire à l'aide de la baguette Chauve-souris jusqu'à ce que l'un des 3 événements suivants se produise :

- a) Il pousse un des jetons Ail hors du plateau. Bravo ! Il gagne le jeton et le garde dans sa main. De même, s'il fait tomber plusieurs jetons en même temps. Son tour est terminé et son voisin de gauche reçoit la baguette.
- b) Oh, non ! un jeton Ail est tombé dans un trou ! Le joueur a terminé son tour et passe la baguette à son voisin.
- c) Le vampire est tombé du plateau. Il le remet le plus au milieu possible du plateau. Son tour est terminé et c'est au joueur suivant de jouer.



## Fin de la partie

Le jeu prend fin quand il ne reste plus aucun jeton Ail sur le plateau.

Lumière ! Les joueurs dévoilent les jetons de leur main. Le méchant chasseur Gustave Crucipieu n'a pas réussi à vaincre les vampires. Il est temps de compter. Celui qui possède le plus de gousses sur les jetons récupérés est le prince des vampires et remporte la partie.